

# Übungen zu Systemprogrammierung 2

## Ü2 – IPC mit Sockets, Signale

Sommersemester 2018

Christian Eichler, Jürgen Kleinöder

Lehrstuhl für Informatik 4  
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



Lehrstuhl für Verteilte Systeme  
und Betriebssysteme



FRIEDRICH-ALEXANDER  
UNIVERSITÄT  
ERLANGEN-NÜRNBERG

TECHNISCHE FAKULTÄT

# Agenda

2.1 Miniklausur

2.2 IPC-Schnittstelle: Server

2.3 UNIX-Signale

2.4 Signal-API von UNIX

2.5 Einsammeln von Zombies

2.6 Makefiles – Teil 3

2.7 Aufgabe 2: `sister`

2.8 Gelerntes anwenden

- Termin für die Miniklausur
  - Mittwoch, 09.05.2018, 18:15 im Hörsaal H11
- Zur Abschätzung der Teilnehmerzahl **Anmeldung notwendig**
  - Möglich bis zum 06.05.2018, 23:59 Uhr
  - Veranstaltungstermin in WAFFEL
    - ⇒ <https://waffel.cs.fau.de/signup?course=344>
- Erlaubte Hilfsmittel: ein beidseitig handbeschriebener **DIN-A5-Zettel**

# Agenda

2.1 Miniklausur

**2.2 IPC-Schnittstelle: Server**

2.3 UNIX-Signale

2.4 Signal-API von UNIX

2.5 Einsammeln von Zombies

2.6 Makefiles – Teil 3

2.7 Aufgabe 2: sister

2.8 Gelerntes anwenden

- **Ausgangssituation:** Socket wurde bereits erstellt (`socket(2)`)
- Nach seiner Erzeugung muss der Socket zunächst an eine Adresse *gebunden* werden, bevor er verwendet werden kann
- `bind(2)` stellt eine generische Schnittstelle zum Binden von Sockets in unterschiedlichen Domänen bereit:

```
int bind(int sockfd, const struct sockaddr *addr, socklen_t addrlen);
```

- `sockfd`: Socket-Deskriptor
- `addr`: protokollspezifische Adresse
  - Socket-Interface (`<sys/socket.h>`) ist zunächst protokollunabhängig:

```
struct sockaddr {  
    sa_family_t sa_family; // Adressfamilie  
    char sa_data[14];      // Platzhalter für Adresse  
};
```

- „Klassenvererbung für Arme“; i. d. R. Cast notwendig
- `addrlen`: Länge der konkret übergebenen Struktur in Bytes

# Adress-Struktur bei IPv4-Sockets

- Name durch IPv4-Adresse und Port-Nummer definiert:

```
struct sockaddr_in {  
    sa_family_t    sin_family; // = AF_INET  
    in_port_t      sin_port;   // Port  
    struct in_addr sin_addr;   // Internet-Adresse  
};
```

- `sin_port`: Port-Nummer
- `sin_addr`: IPv4-Adresse
  - `INADDR_ANY`: wenn Socket auf allen lokalen Adressen (z. B. allen Netzwerkschnittstellen) Verbindungen akzeptieren soll
- `sin_port` und `sin_addr` müssen in Netzwerk-Byteorder vorliegen!
  - Umwandlung mittels `htons(3)`, `htonl(3)`: konvertiert Datenwort von Host-spezifischer Byteorder in Netzwerk-Byteorder – bzw. zurück:

```
uint32_t htonl(uint32_t hostlong);  
uint16_t htons(uint16_t hostshort);  
uint32_t ntohl(uint32_t netlong);  
uint16_t ntohs(uint16_t netshort);
```

# Adress-Struktur bei IPv6-Sockets

- Name durch IPv6-Adresse und Port-Nummer definiert:

```
struct sockaddr_in6 {  
    sa_family_t    sin6_family;    // = AF_INET6  
    in_port_t      sin6_port;      // Port-Nummer  
    uint32_t       sin6_flowinfo;  // = 0  
    struct in6_addr sin6_addr;      // IPv6-Adresse  
    uint32_t       sin6_scope_id;  // = 0  
};
```

```
struct in6_addr {  
    unsigned char   s6_addr[16];  
};
```

- `sin6_port`: Port-Nummer
- `sin6_addr`: IPv6-Adresse
  - `in6addr_any`: auf allen lokalen Adressen Verbindungen akzeptieren
- `sin6_port` muss in Netzwerk-Byteorder vorliegen (`htons(3)`)
- `in6_addr`-Struktur ist byteweise definiert, deswegen keine Konvertierung nötig

- Verbindungsannahme vorbereiten mit `listen(2)`:

```
int listen(int sockfd, int backlog);
```

- `backlog`: (Unverbindliche) Größe der Warteschlange, in der eingehende Verbindungswünsche zwischengepuffert werden
  - Bei voller Warteschlange werden Verbindungsanfragen zurückgewiesen
  - Maximal mögliche Größe: `SOMAXCONN`

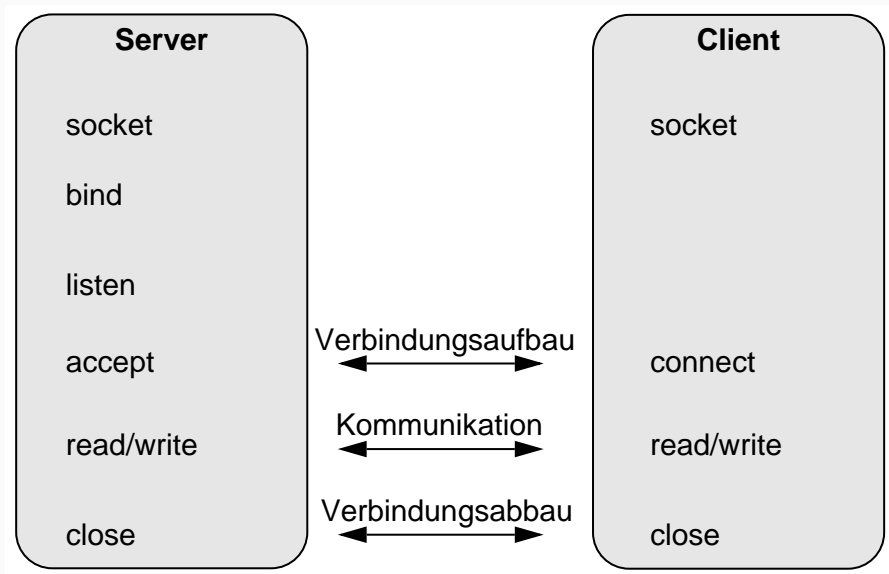


- Verbindung annehmen mit `accept(2)`:

```
int accept(int sockfd, struct sockaddr *addr, socklen_t *addrlen);
```

- `addr, addrlen`: Ausgabeparameter zum Ermitteln der Adresse des Clients
  - Bei Desinteresse zweimal `NULL` übergeben
- Entnimmt die vorderste Verbindungsanfrage aus der Warteschlange
  - Blockiert bei leerer Warteschlange
- Erzeugt einen neuen Socket und liefert ihn als Rückgabewert
  - Kommunikation mit dem Client über diesen neuen Socket
  - Annahme weiterer Verbindungen über den ursprünglichen Socket

# TCP/IP-Sockets: Zusammenfassung



## Beispiel: einfacher Echo-Server

! Fehlerabfragen nicht vergessen

```
int listenSock = socket(AF_INET6, SOCK_STREAM, 0);

struct sockaddr_in6 name = {
    .sin6_family = AF_INET6,
    .sin6_port   = htons(1112),
    .sin6_addr    = in6addr_any,
};
bind(listenSock, (struct sockaddr *) &name, sizeof(name));

listen(listenSock, SOMAXCONN);

for (;;) {
    int clientSock = accept(listenSock, NULL, NULL);
    char buf[1024];
    ssize_t n;
    while ((n = read(clientSock, buf, sizeof(buf))) > 0) {
        write(clientSock, buf, n);
    }
    close(clientSock);
}
```

# Beispiel: einfacher Echo-Server

```
for (;;) {  
    int clientSock = accept(listenSock, NULL, NULL);  
    char buf[1024];  
    ssize_t n;  
    while ((n = read(clientSock, buf, sizeof(buf))) > 0) {  
        write(clientSock, buf, n);  
    }  
    close(clientSock);  
}
```

## ■ Limitierungen:

- Neue Verbindung kann erst nach vollständiger Abarbeitung der vorherigen Anfrage angenommen werden
- Monopolisierung des Dienstes möglich (*Denial of Service*)!

## ■ Mögliche Ansätze zur Abhilfe:

1. Mehrere Prozesse
  - Anfrage wird durch Kindprozess bearbeitet
2. Mehrere Threads
  - Anfrage wird durch einen Thread im gleichen Prozess bearbeitet

# „Wiederverwenden“ von Ports

- Nach Beendigung des Server-Prozesses erlaubt das Betriebssystem kein sofortiges `bind(2)` an den selben Port
  - Erst nach Timeout erneut möglich
  - Grund: es könnten sich noch Datenpakete für den alten Prozess auf der Leitung befinden
- Testen und Debuggen eines Server-Programms dadurch stark erschwert
- Lösungsmöglichkeiten:
  1. Bei jedem Start einen anderen Port verwenden – doof!
  2. Sofortige Wiederverwendung des Ports forcieren:

```
int sock = socket(...);  
...  
int flag = 1;  
setsockopt(sock, SOL_SOCKET, SO_REUSEADDR, &flag, sizeof(flag));  
...  
bind(sock, ...);
```

# Agenda

2.1 Miniklausur

2.2 IPC-Schnittstelle: Server

**2.3 UNIX-Signale**

2.4 Signal-API von UNIX

2.5 Einsammeln von Zombies

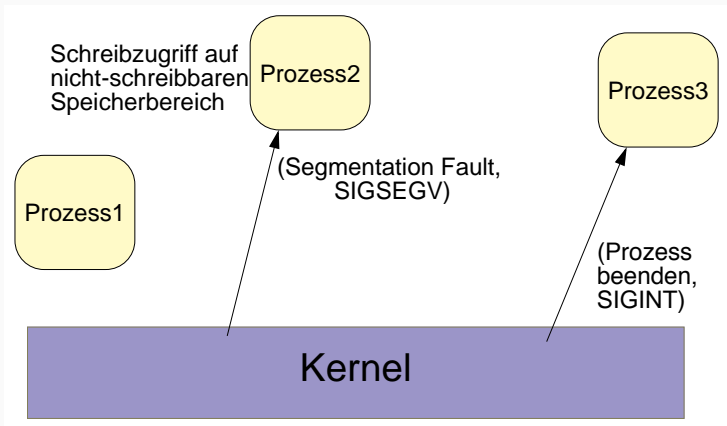
2.6 Makefiles – Teil 3

2.7 Aufgabe 2: sister

2.8 Gelerntes anwenden

- Essenzielles Betriebssystemkonzept: synchrone/asynchrone Programmunterbrechungen (*Traps* bzw. *Interrupts*)
  - Zweck: Signalisierung von Ereignissen
  - Abwicklung zwischen Hardware und Betriebssystem
  - Transparent für die Anwendung
- **UNIX-Signale:** Nachbildung des Konzepts auf Anwendungsebene
  - Abwicklung zwischen Betriebssystem und Anwendung
  - Unabhängig von der Hardware

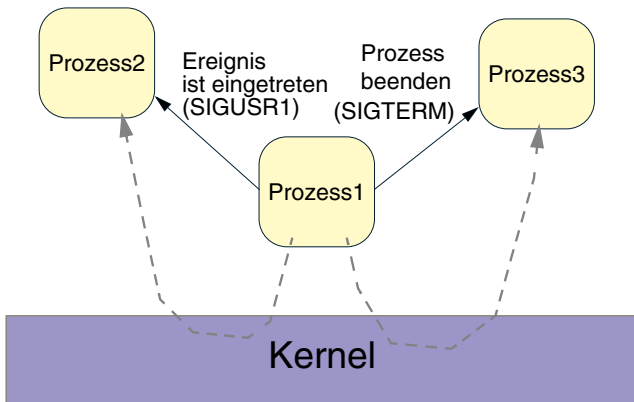
## ■ Anwendungsfall 1: Signalisierungen durch den Betriebssystemkern



- Synchrone Signale: unmittelbar durch Aktivität des Prozesses ausgelöst
- Asynchrone Signale: „von außen“ ausgelöst



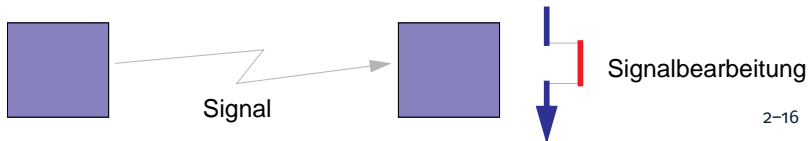
## ■ Anwendungsfall 2: primitive „Kommunikation“ zwischen Prozessen



- Asynchron zum eigentlichen Programmablauf

# Reaktion des Prozesses

- *Ign*
  - Ignorieren des Signals
- *Core*
  - Erzeugen eines Core-Dumps (Speicherabbild + Registerkontext) und Beenden des Prozesses
- *Term*
  - Beenden des Prozesses, ohne einen Core-Dump zu erzeugen
  - Standardreaktion für die meisten Signale
- Signal-Behandlungsfunktion
  - Aufruf einer vorher festgelegten Funktion, danach Fortsetzen des Prozesses:



## Gängige Signalnummern (mit Standardverhalten)

<code>SIGINT</code>	<i>Term</i>	Beenden durchs Terminal (Ctrl-C)
<code>SIGABRT</code>	<i>Core</i>	Abort-Signal; entsteht z. B. durch Aufruf von <code>abort(3)</code>
<code>SIGFPE</code>	<i>Core</i>	Floating-Point Exception (Division durch 0, Überlauf, ...)
<code>SIGKILL</code>	<i>Term</i>	„Tötet“ den Prozess; nicht abfangbar
<code>SIGSEGV</code>	<i>Core</i>	Segmentation Violation; illegaler Speicherzugriff
<code>SIGPIPE</code>	<i>Term</i>	Schreiben auf Pipe oder Socket, nachdem die Gegenseite geschlossen wurde
<code>SIGTERM</code>	<i>Term</i>	Standardsignal von <code>kill(1)</code>
<code>SIGCHLD</code>	<i>Ign</i>	Status eines Kindprozesses hat sich geändert

# Agenda

2.1 Miniklausur

2.2 IPC-Schnittstelle: Server

2.3 UNIX-Signale

**2.4 Signal-API von UNIX**

2.5 Einsammeln von Zombies

2.6 Makefiles – Teil 3

2.7 Aufgabe 2: sister

2.8 Gelerntes anwenden

# Signalbehandlung einrichten

## ■ Prototyp:

```
#include <signal.h>
```

```
int sigaction(int signum, const struct sigaction *act,  
              struct sigaction *oldact);
```

- signum: Signalnummer
- act: Neue Behandlung für dieses Signal
- oldact: Bisherige Behandlung dieses Signals (Ausgabeparameter)

## ■ Die eingerichtete Behandlung bleibt so lange aktiv, bis eine neue mit sigaction() installiert wird

## ■ sigaction-Struktur:

```
struct sigaction {  
    void (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion  
    sigset_t sa_mask;        // Blockierte Signale  
    int sa_flags;            // Optionen  
};
```

## ■ sigaction-Struktur:

```
struct sigaction {  
    void      (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion  
    sigset_t   sa_mask;           // Blockierte Signale  
    int        sa_flags;          // Optionen  
};
```

## ■ Über sa\_handler kann die Signalbehandlung eingestellt werden:

- **SIG\_IGN:** Signal ignorieren
- **SIG\_DFL:** Standard-Signalbehandlung einstellen
- *Funktionsadresse:* Funktion wird in der Signalbehandlung aufgerufen

## ■ sigaction-Struktur:

```
struct sigaction {  
    void      (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion  
    sigset_t   sa_mask;           // Blockierte Signale  
    int        sa_flags;           // Optionen  
};
```

## ■ Trifft während der Signalbehandlung dasselbe Signal erneut ein, wird dieses bis zum Ende der Behandlung verzögert (*blockiert*)

- Maximal ein Ereignis wird zwischengespeichert
- Mit sa\_mask kann man **weitere** Signale blockieren

## ■ Hilfsfunktionen zum Auslesen und Modifizieren einer Signal-Maske:

- sigaddset(3): Bestimmtes Signal zur Maske hinzufügen
- sigdelset(3): Bestimmtes Signal aus Maske entfernen
- sigemptyset(3):  
Alle Signale aus Maske entfernen
- sigfillset(3): Alle Signale in Maske aufnehmen
- sigismember(3):  
Abfragen, ob ein bestimmtes Signal in Maske enthalten ist

# Signalbehandlung einrichten: sa\_flags

## ■ sigaction-Struktur:

```
struct sigaction {  
    void      (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion  
    sigset_t   sa_mask;           // Blockierte Signale  
    int        sa_flags;           // Optionen  
};
```

- Beeinflussung des Verhaltens bei Signalempfang durch sa\_flags (o oder Veroderung von Flag-Konstanten):
  - **SA\_NOCLDSTOP**: **SIGCHLD** wird nur zugestellt, wenn ein Kindprozess terminiert, nicht wenn er gestoppt wird
  - **SA\_RESTART**: durch das Signal unterbrochene Systemaufrufe werden automatisch neu aufgesetzt (siehe nächste Folie)
- Weitere Flags siehe sigaction(2)



# Unterbrechen von Systemaufrufen

- Signalbehandlung muss im Benutzerkontext durchgeführt werden
- ? Was geschieht, wenn ein Prozess ein Signal erhält, während er sich in einem Systemaufruf befindet?
- Nicht-blockierender Systemaufruf:
  - Signalbehandlung wird durchgeführt, sobald der Kontrollfluss aus dem Kern zurückkehrt
- Blockierender Systemaufruf:
  - **Problem:** Die Blockade kann beliebig lang dauern, z. B. beim Warten auf eingehende Verbindungen mit `accept(2)`
    - Die Signalbehandlung indefinit hinauszuzögern, ist keine gute Idee
  - **Lösung:** Systemaufruf wird abgebrochen und kehrt mit `errno = EINTR` zurück, Signal wird sofort behandelt
  - **Vereinfachung:** Setzt man das Flag `SA_RESTART`, kehrt der Systemaufruf nicht mit Fehler zurück, sondern wird nach der Signalbehandlung automatisch wiederholt

- Systemaufruf `kill(2)`:

```
int kill(pid_t pid, int sig);
```

- Shell-Kommando `kill(1)`:

- Sendet ein Signal an einen bestimmten Prozess
- z.B. `user@host:~$ kill -USR1 <pid>`

- Shell-Kommando `pkill(1)`:

- Sendet ein Signal an alle Prozesse, die ein bestimmtes Programm ausführen
- z.B. `user@host:~$ pkill -USR1 <programmname>`

# Agenda

2.1 Miniklausur

2.2 IPC-Schnittstelle: Server

2.3 UNIX-Signale

2.4 Signal-API von UNIX

**2.5 Einsammeln von Zombies**

2.6 Makefiles – Teil 3

2.7 Aufgabe 2: `sister`

2.8 Gelerntes anwenden

# Zombies einsammeln mit Hilfe von Signalen

- Stirbt ein Kindprozess, so erhält der Vater das Signal **SIGCHLD** vom Kernel
  - Damit ist sofortiges Aufsammeln von Zombieprozessen möglich
- **Variante 1:** Aufruf von `waitpid(2)` im Signalhandler
  - Aufruf in Schleife notwendig – während der Signalbehandlung könnten weitere Kindprozesse sterben
- **Variante 2:** Signalhandler für **SIGCHLD** auf **SIG\_DFL** setzen und in den `sa_flags` den Wert **SA\_NOCLDWAIT** setzen
- **Variante 3:** Signalhandler für **SIGCHLD** auf **SIG\_IGN** setzen

# Agenda

2.1 Miniklausur

2.2 IPC-Schnittstelle: Server

2.3 UNIX-Signale

2.4 Signal-API von UNIX

2.5 Einsammeln von Zombies

**2.6 Makefiles – Teil 3**

2.7 Aufgabe 2: `sister`

2.8 Gelerntes anwenden

- **\$@** Name des Targets (hier: test)

```
test: test.c
    $(CC) $(CPPFLAGS) $(CFLAGS) $(LDFLAGS) -o $@ test.c
```

- **\$\*** Basisname des Targets (ohne Dateiendung, hier: test)

```
test.o: test.c test.h
    $(CC) $(CPPFLAGS) $(CFLAGS) -c $*.c
```

- **\$<** Name der ersten Abhängigkeit (hier: test.c)

```
test.o: test.c test.h
    $(CC) $(CPPFLAGS) $(CFLAGS) -c $<
```

- **\$\$** Namen aller Abhängigkeiten (hier: test.o func.o)

- Achtung: GNU-Erweiterung, nicht SUSv4-konform!

```
test: test.o func.o
    $(CC) $(CFLAGS) $(LDFLAGS) -o $@ $$
```

- Allgemeine Regel zur Erzeugung einer Datei mit einer bestimmten Endung aus einer gleichnamigen Datei mit einer anderen Endung
- Beispiel: Erzeugung von .o-Dateien aus .c-Dateien

```
%.o: %.c  
    $(CC) $(CPPFLAGS) $(CFLAGS) -c $<
```

- Regeln ohne Kommandos können Abhängigkeiten überschreiben

```
test.o: test.c test.h func.h
```

- Die Pattern-Regel wird weiterhin zur Erzeugung herangezogen
- Explizite Regeln überschreiben die Pattern-Regeln

```
test.o: test.c  
    $(CC) $(CPPFLAGS) $(CFLAGS) -DXYZ -c $<
```

# Agenda

2.1 Miniklausur

2.2 IPC-Schnittstelle: Server

2.3 UNIX-Signale

2.4 Signal-API von UNIX

2.5 Einsammeln von Zombies

2.6 Makefiles – Teil 3

**2.7 Aufgabe 2: sister**

2.8 Gelerntes anwenden



## Aufgabe 2: sister

- Einfacher HTTP-Webserver zum Ausliefern statischer HTML-Seiten innerhalb eines Verzeichnisbaums (*WWW-Pfad*)
- Abarbeitung der Anfragen erfolgt in eigenem Prozess (`fork(2)`)
- Modularer Aufbau (vgl. SP1#SS16 A/II 7)
  - Wiederverwendung einzelner Module in Aufgabe 5: mother

- **Wiederholung:** Ein Modul besteht aus ...
  - Öffentlicher Schnittstelle (Header-Datei)
  - Konkreter Implementierung dieser Schnittstelle (C-Datei)
- Durch diese Trennung ist es möglich die Implementierung auszutauschen, ohne die Schnittstelle zu verändern
  - Module, die die öffentliche Schnittstelle verwenden, müssen nicht angepasst werden, wenn deren konkrete Implementierung geändert wird

# Aufgabe 2: sister

## Hauptmodul (`sister.c`)

- Implementiert die `main()`-Funktion:
  - Initialisierung des Verbindungs- und `cmdline`-Moduls
  - Vorbereiten der Interprozesskommunikation
  - Annehmen von Verbindungen
  - Übergabe angenommener Verbindungen an das Verbindungsmodul

## Verbindungsmodul (`connection-fork.c`)

- Implementiert die Schnittstelle aus dem Header `connection.h`:
  - Initialisierung des Anfragemoduls
  - Erstellen eines Kindprozesses zur Abarbeitung der Anfrage
    - Anmerkung: Entstandene Zombie-Prozesse müssen beseitigt werden!
  - Weitergabe der Verbindung an das Anfragemodul

## Anfragemodul (request-http.c)

- Implementiert die Schnittstelle aus dem Header `request.h`:
  - Einlesen und Auswerten der Anfragezeile
  - Suchen der angeforderten Datei im WWW-Pfad
    - ! **Vorsicht:** Anfragen auf Dateien jenseits des WWW-Pfades stellen ein Sicherheitsrisiko dar. Sie müssen erkannt und abgelehnt werden!
  - Ausliefern der Datei

## Hilfsmodule (cmdline, i4httpools)

- `cmdline`: Schnittstelle zum Parsen der Befehlszeilenargumente
- `i4httpools`: Hilfsfunktionen zum Implementieren eines HTTP-Servers

# Agenda

2.1 Miniklausur

2.2 IPC-Schnittstelle: Server

2.3 UNIX-Signale

2.4 Signal-API von UNIX

2.5 Einsammeln von Zombies

2.6 Makefiles – Teil 3

2.7 Aufgabe 2: `sister`

2.8 Gelerntes anwenden

## „Aufgabenstellung“

- Programm schreiben, welches durch `Ctrl-C` nicht beendet werden kann