

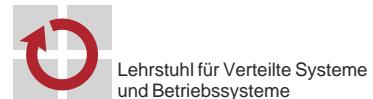
# Übungen zu Systemprogrammierung 2

## Ü3 – UNIX-Signale

Sommersemester 2019

Simon Ruderich, Dustin Nguyen, Christian Eichler, Jürgen Kleinöder

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



## Agenda

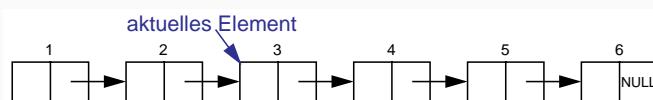
## Agenda

- 3.1 Nebenläufigkeit durch Signale
- 3.2 Nebenläufiger Zugriff auf Variablen
- 3.3 Passives Warten auf ein Signal
- 3.4 Mehr Details zu UNIX-Signalen
- 3.5 Umleiten von Dateien
- 3.6 Gelerntes anwenden

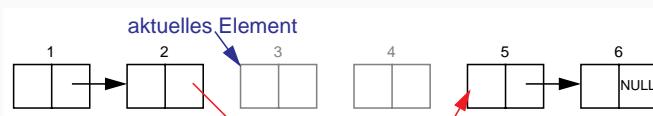
## Nebenläufigkeit durch Signale

- Signale erzeugen Nebenläufigkeit innerhalb des Prozesses (vgl. Nebenläufigkeit durch Interrupts, Vorlesung B | V.3, Seite 24 ff.)
- Während der Ausführung eines Programms können Teile seines Zustands vorübergehend inkonsistent sein
- Unterbrechung durch eine Signalbehandlungsfunktion ist problematisch, falls diese auf den selben Zustand zugreift
- Beispiel:

- Programm durchläuft gerade eine verkettete Liste



- Prozess erhält Signal; Signalbehandlung entfernt Elemente 3 und 4 aus der Liste und gibt den Speicher dieser Elemente frei



- 3.1 Nebenläufigkeit durch Signale
- 3.2 Nebenläufiger Zugriff auf Variablen
- 3.3 Passives Warten auf ein Signal
- 3.4 Mehr Details zu UNIX-Signalen
- 3.5 Umleiten von Dateien
- 3.6 Gelerntes anwenden



**? Welche Art von Nebenläufigkeit liegt vor?**

- Symmetrische, gleichberechtigte Kontrollflüsse
- Asymmetrische, nicht-gleichberechtigte Kontrollflüsse

**? Welche Art von Synchronisation sollte verwendet werden?**

(→ Vorlesung C | X-1, Seite 22 ff.)

- Mehrseitige Synchronisation
- Einseitige Synchronisation

4

## Signale blockieren



- Die prozessweite Signalmaske enthält die aktuell blockierten Signale
  - Diese werden erst behandelt, sobald sie wieder deblockiert wurden

- Ändern der Maske mittels `sigprocmask(2)`:

```
int sigprocmask(int how, const sigset_t *set, sigset_t *oldset);
  • how: Verknüpfungsmodus
    - SIG_BLOCK: setzt Vereinigungsmenge aus alter Maske und set
    - SIG_UNBLOCK: setzt Schnittmenge aus alter Maske und invertiertem set
    - SIG_SETMASK: setzt set als neue prozessweite Maske
  • oldset: bisherige prozessweite Signalmaske (Ausgabeparameter); bei Desinteresse NULL übergeben
```

- **Beispiel:** Blockieren von `SIGUSR1` zusätzlich zu bereits blockierten Signalen

```
sigset_t set;
sigemptyset(&set);
sigaddset(&set, SIGUSR1);
sigprocmask(SIG_BLOCK, &set, NULL);
```

5

## Vorsicht bei Bibliotheksfunktionen!



- Während der Ausführung einer Bibliotheksfunktion kann der dazugehörige interne Zustand inkonsistent sein
  - Beispiel halde:
    - Suche nach passendem freiem Block in der Freispeicherliste; anschließend Entfernen des gefundenen Blocks aus der Liste
    - Falls `malloc()` zwischen diesen beiden Schritten unterbrochen wird und die Signalbehandlungsfunktion ebenfalls `malloc()` aufruft, wird u. U. derselbe Block zweifach vergeben!
- Greift man im Rahmen der Signalbehandlung auf denselben Zustand zu, müssen geeignete Maßnahmen ergriffen werden:
  - Signal während Ausführung der betreffenden Funktionen im Hauptprogramm blockieren
- **Vorsicht:** Auf den selben Zustand können u. U. auch verschiedene Funktionen zugreifen, z. B. `malloc()` und `free()`
- Funktionen, die in SUSv4 als *async-signal-safe* gekennzeichnet sind, müssen **nicht** geschützt werden → `signal-safety(7)`

6



- Die meisten Bibliotheksfunktionen teilen sich als gemeinsamen Zustand die `errno`-Variable
  - Änderungen der `errno` im Signal-Handler können die Fehlerbehandlung im Hauptprogramm durcheinander bringen
  - **Lösung:** Kontext-Sicherung
    - Beim Betreten der Signalhandler-Funktion die `errno` sichern und vor dem Verlassen wiederherstellen
- Ein-/Ausgabeoperationen auf `FILE*` schützen möglicherweise den Stream mit Hilfe eines Locks vor mehrfädigem Zugriff
  - Deadlock, falls eine E/A-Operation unterbrochen wird und im Signal-Handler auf den selben `FILE*` zugegriffen wird
  - **Lösung:** keine Ein-/Ausgabe mit `FILE*` in Signal-Handlern betreiben

7

## Nebenläufiger Zugriff auf Variablen



```
static int event = 0;

static void sigHandler() {
    event = 1;
}

void waitForEvent(void) {
    while (event == 0);
}
```

- Testen des Programms ohne (-O0) und mit (-O3) Compiler-Optimierungen
- Welches Verhalten lässt sich beobachten?

## Agenda

- 3.1 Nebenläufigkeit durch Signale
- 3.2 Nebenläufiger Zugriff auf Variablen
- 3.3 Passives Warten auf ein Signal
- 3.4 Mehr Details zu UNIX-Signalen
- 3.5 Umleiten von Dateien
- 3.6 Gelerntes anwenden

## Nebenläufiger Zugriff auf Variablen



```
static int event = 0;

static void sigHandler() {
    event = 1;
}

void waitForEvent(void) {
    while (event == 0);
}
```

```
; Ohne Optimierungen
waitForEvent:
    nop
.L3:
    movl event, %eax
    testl %eax, %eax
    je .L3
    ret
```

```
; Mit Optimierungen
waitForEvent:
    movl event, %eax
    testl %eax, %eax
    jne .L2
.L5:
    jmp .L5
.L2:
    rep
    ret
```

9

10



- event wird nebenläufig verändert
- Der Compiler hat hiervon keine Kenntnis:
  - Innerhalb der Schleife wird event nicht verändert
  - Die Schleifenbedingung ist also beim erstmaligen Prüfen wahr oder falsch
  - Bedingung ändert sich aus Sicht des Compilers innerhalb der Schleife nicht
    - Endlosschleife, wenn Bedingung nicht von vornherein falsch
- Abhilfe: Schlüsselwort `volatile` zur Kennzeichnung von Variablen, die extern verändert werden
  - durch andere Kontrollflüsse
  - durch die Hardware (z. B. in den Adressraum eingebundene Geräteregister)
- Zugriffe auf `volatile`-Variablen werden vom Compiler nicht optimiert

11

## Agenda



- 3.1 Nebenläufigkeit durch Signale
- 3.2 Nebenläufiger Zugriff auf Variablen
- 3.3 Passives Warten auf ein Signal
- 3.4 Mehr Details zu UNIX-Signalen
- 3.5 Umleiten von Dateien
- 3.6 Gelerntes anwenden



```
static volatile int event = 0;  
static void sigHandler() {  
    event = 1;  
}  
  
void waitForEvent(void) {  
    while (event == 0);  
}
```

- Deklaration als `volatile` erzwingt erneutes Laden von event in jedem Schleifendurchlauf
- **Randnotiz:** Semantik von `volatile` ist in C/C++ schwächer als in Java (keine Speicherbarriere)

12

## Passives Warten auf ein Signal



```
static volatile int event = 0;  
static void sigHandler() {  
    event = 1;  
}  
  
void waitForEvent(void) {  
    while (event == 0) {  
        SUSPEND(); // Schlafen, bis ein Signal eintrifft  
        // ...  
    }  
    UNBLOCK();  
}
```

- Nebenläufigkeitsproblem?

14



```
static volatile int event = 0;

static void sigHandler() {
    event = 1;
}

void waitForEvent(void) {
    BLOCK_SIGNAL();
    while (event == 0) {
        UNBLOCK_SIGNAL();
        SUSPEND(); // Schlafen, bis ein Signal eintrifft
        BLOCK_SIGNAL();
    }
    UNBLOCK_SIGNAL();
}
```

- Nebenläufigkeitsproblem: Prüfen der Wartebedingung + Schlafenlegen ist ein kritischer Abschnitt!
- Nebenläufigkeitsproblem (*Lost Wakeup*) jetzt gelöst?



```
static volatile int event = 0;

static void sigHandler() {
    event = 1;
}

void waitForEvent(void) {
    BLOCK_SIGNAL();
    while (event == 0) {
        UNBLOCK_SIGNAL();
        SUSPEND(); // Schlafen, bis ein Signal eintrifft
        BLOCK_SIGNAL();
    }
    UNBLOCK_SIGNAL();
}
```

- Prüfen der Wartebedingung + Schlafenlegen ist ein kritischer Abschnitt!
- Deblockieren des Signals und Schlafenlegen müssen atomar erfolgen
- Betriebssystemschnittstelle muss entsprechende Operation anbieten

14



- Die Kombination der Pseudo-Operationen UNBLOCK\_SIGNAL() + SUSPEND() + BLOCK\_SIGNAL() lässt sich durch Aufruf von `sigsuspend()` realisieren
- Prototyp:
 

```
int sigsuspend(const sigset_t *mask);
```

  - `sigsuspend()` merkt sich die aktuelle prozessweite Signalmaske, setzt `mask` als neue Signalmaske und legt den Prozess schlafen
  - Ein Signal, das nicht in `mask` enthalten ist, führt zur Ausführung der vorher festgelegten Signalbehandlung
  - `sigsuspend()` stellt nach Ende der Signalbehandlung die ursprüngliche Signalmaske wieder her und kehrt zurück
- Es ist garantiert, dass das Setzen der Maske und das Schlafenlegen atomar erfolgen

14

- 3.1 Nebenläufigkeit durch Signale
- 3.2 Nebenläufiger Zugriff auf Variablen
- 3.3 Passives Warten auf ein Signal
- 3.4 Mehr Details zu UNIX-Signalen
- 3.5 Umleiten von Dateien
- 3.6 Gelerntes anwenden

15



- Kindprozess erzeugen mit fork(2):
  - Kindprozess erbt Signalbehandlung und Signalmaske vom Vaterprozess
- Anderes Programm laden mit exec(3):
  - Signalmaske wird beibehalten
  - Signalbehandlung wird beibehalten, falls SIG\_DFL oder SIG\_IGN
  - Benutzerdefinierte Signalbehandlung wird auf SIG\_DFL zurückgesetzt  
(→ warum?)

17

## Nachtrag zu waitpid(2)



```
pid_t waitpid(pid_t pid, int *status, int options);
```

- Kehrt optional auch zurück, wenn ein Kindprozess
  - ... gestoppt wird (Option WUNTRACED)
  - ... fortgesetzt wird (Option WCONTINUED)
- Auswertung von status mit Makros (if-Kaskade notwendig!):
  - WIFEXITED(status): Kind hat sich normal beendet  
→ Ermitteln des Exitstatus mit WEXITSTATUS(status)
  - WIFSIGNALED(status): Kind wurde durch ein Signal terminiert  
→ Ermitteln des Signals mit WTERMSIG(status)
  - WIFSTOPPED(status): Kind wurde gestoppt  
→ Ermitteln des Signals mit WSTOPSIG(status)
  - WIFCONTINUED(status): gestopptes Kind wurde fortgesetzt

18



- Kindprozess erzeugen mit fork(2):
  - Kindprozess erbt Signalbehandlung und Signalmaske vom Vaterprozess
- Anderes Programm laden mit exec(3):
  - Signalmaske wird beibehalten
  - Signalbehandlung wird beibehalten, falls SIG\_DFL oder SIG\_IGN
  - Benutzerdefinierte Signalbehandlung wird auf SIG\_DFL zurückgesetzt  
(→ nach dem Laden des neuen Programms existiert die alte  
Signalbehandlungsfunktion nicht mehr)

17

## waitpid(2) und SIGCHLD



- Szenario: waitpid()-Aufruf sowohl im Hauptprogramm als auch im  
Signal-Handler für SIGCHLD
  - Welcher der beiden waitpid()-Aufrufe räumt den Zombie ab und  
erhält dessen Status?
    - Das Verhalten in diesem Fall ist betriebssystemspezifisch – es existiert keine  
portable Lösung!
  - Daher darf waitpid() nur im Signal-Handler aufgerufen werden
    - Das Warten auf Vordergrundprozesse muss mit Hilfe von sigsuspend()  
realisiert werden

19



```
unsigned int sleep(unsigned int seconds);
```

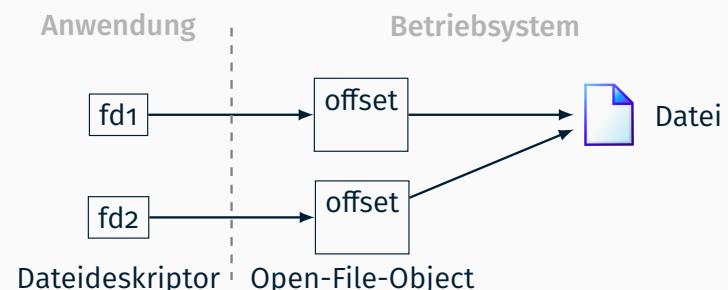
- Legt den aufrufenden Prozess für seconds Sekunden schlafen
- Falls während des Schlafens ein Signal eintrifft, kehrt `sleep()` sofort zurück
- Rückgabewert:
  - 0, falls volle Wartezeit absolviert
  - Verbleibende Wartezeit, falls durch ein Signal unterbrochen
- Signale, die mit `sigprocmask()` blockiert sind, können **nicht** für ein vorzeitiges Aufwachen sorgen



- Ziel: geöffnete Datei soll als **stdout/stdin** verwendet werden
- `newfd = dup(fd)`: Dupliziert Dateideskriptor `fd`, d.h. Lesen/Schreiben auf `newfd` ist wie Lesen/Schreiben auf `fd`
  - Die Nummer von `newfd` wird vom System gewählt
- `dup2(fd, newfd)`: Dupliziert Dateideskriptor `fd` in anderen Dateideskriptor (`newfd`); falls `newfd` schon geöffnet ist, wird `newfd` erst geschlossen
  - Die Nummer von `newfd` wird vom Benutzer vorgegeben
- Verwenden von `dup2()`, um **stdout** umzuleiten:
 

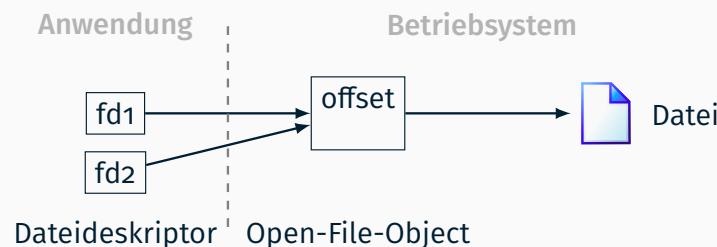
```
int fd = open("/dev/null", O_WRONLY);
dup2(fd, STDOUT_FILENO);
printf("Hallo\n"); // Wird nach /dev/null geschrieben
```
- Erinnerung: offene Dateideskriptoren werden bei `fork(2)` vererbt und bei `exec(3)` beibehalten

- 3.1 Nebenläufigkeit durch Signale
- 3.2 Nebenläufiger Zugriff auf Variablen
- 3.3 Passives Warten auf ein Signal
- 3.4 Mehr Details zu UNIX-Signalen
- 3.5 Umleiten von Dateien
- 3.6 Gelerntes anwenden



```
int fd1 = open("datei.txt", /* ... */);
int fd2 = open("datei.txt", /* ... */);
```

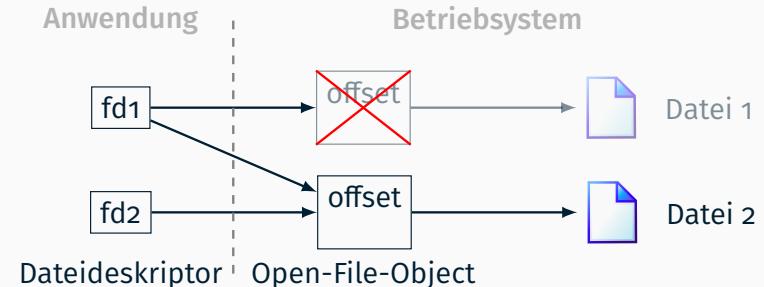
- Erzeugen eines neuen Open-File-Objects und eines neuen Dateideskriptors



```
int fd1 = open(/* ... */);
int fd2 = dup(fd1);
```

- Der Dateideskriptor wird dupliziert
- aber: die Datei wird **nicht neu geöffnet**

## Agenda



```
int fd1 = open("datei1.txt", /* ... */);
int fd2 = open("datei2.txt", /* ... */);
// int dup2(int oldfd, int newfd);
dup2(fd2, fd1); /* Fehlerbehandlung nicht vergessen! */
```

- Schließt fd1 (≈ newfd) (falls zuvor geöffnet)
- Nutzt fd1 als Wert für neuen Dateideskriptor

## Aktive Mitarbeit!

### „Aufgabenstellung“

- Programm schreiben, das passiv auf SIGUSR1 wartet

- 3.1 Nebenläufigkeit durch Signale
- 3.2 Nebenläufiger Zugriff auf Variablen
- 3.3 Passives Warten auf ein Signal
- 3.4 Mehr Details zu UNIX-Signalen
- 3.5 Umleiten von Dateien
- 3.6 Gelerntes anwenden