

U5 5. Übung

- Aufgabenbesprechung
 - ◆ Aufgabe 2: wsort
 - ◆ Heap- vs. Stackallokation

- Besprechung der 3. Aufgabe halde

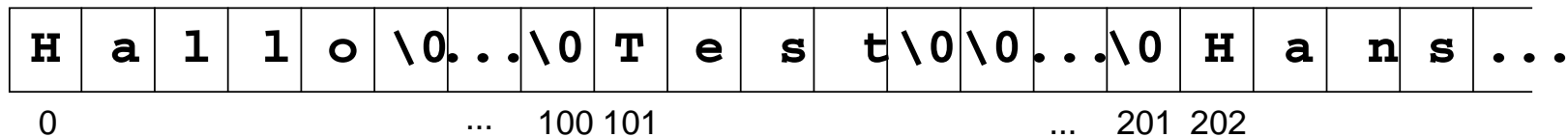
- Prozesse
 - ◆ Speicheraufbau
 - ◆ Systemschnittstelle: fork(2), exec(3), exit(3), wait(2), waitpid(2)

- Aufgabe 3: clash (Einfache Shell im Eigenbau)
 - ◆ Ziele der Aufgabe
 - ◆ Funktionsprinzip
 - ◆ String-Stückelung mit **strtok(3)**
 - ◆ Ermitteln von Systemlimits mit sysconf(3)

U5-1 Aufgabe 2: Sortieren mit qsort

1 wsort - Datenstrukturen (1. Möglichkeit)

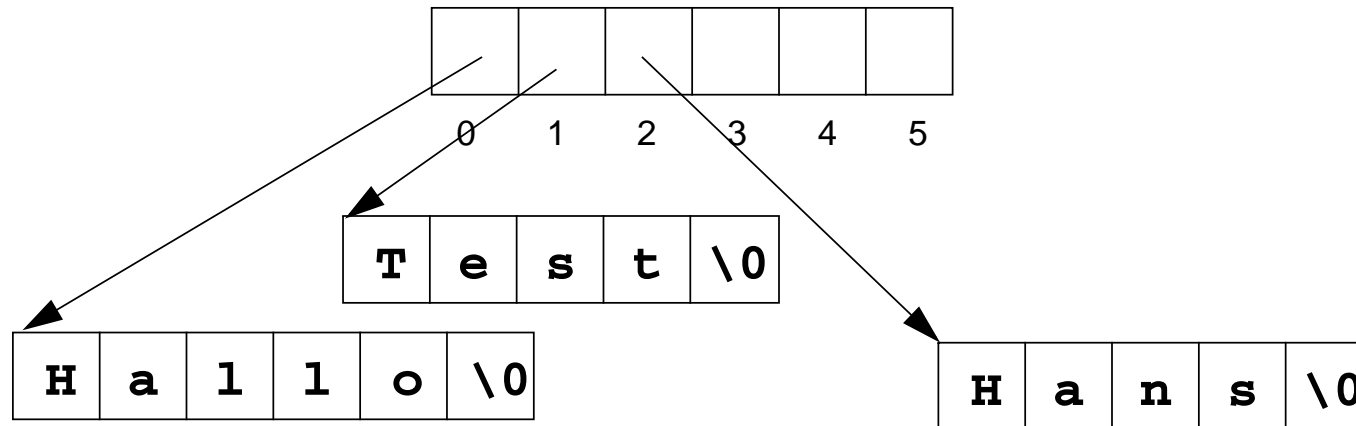
- Array von Zeichenketten (Größe: Anzahl der Wörter * 101 * sizeof(char))



- Vorteile:
 - ◆ einfach (z.B. Speicherfreigabe durch Freigeben des Feldes)
- Nachteile:
 - ◆ hoher Kopieraufwand (303 Bytes pro Umordnung)
 - ◆ maximale Länge der Wörter muss bekannt sein
 - ◆ Verschwendung von Speicherplatz
 - ◆ Reallokation teuer, da eventuell alle Daten kopiert werden müssen

2 wsort - Datenstrukturen (2. Möglichkeit)

- Array von Zeigern auf Zeichenketten (Größe: Anzahl der Wörter * sizeof(char*))



- Vorteile:
 - ◆ schnell, da nur Zeiger vertauscht werden (x86-32: 12 Bytes pro Umordnung)
 - ◆ Zeichenketten können beliebig lang sein
 - ◆ sparsame Speichernutzung
- Nachteil:
 - ◆ Freigabe komplizierter: zuerst Wörter, dann Zeiger-Array freigeben

U5-2 Heap- vs. Stackallokation

■ Beispiel mit Heapallokation:

```
char *buffer = (char *) malloc(102 * sizeof(char));
if ( NULL == buffer ) {
    perror("malloc");
    exit(EXIT_FAILURE);
}

while (fgets(buffer, 102, stdin) != NULL) {
    ... strcpy(somewhere_else, buffer); ...
}
free(buffer);
```

- teure Allokations- und Freigabeoperationen (siehe Aufgabe 3)
- erfordert Fehlerbehandlung
- viel Schreiarbeit
 - ◆ verschlechtert Code-Lesbarkeit
 - ◆ zeitaufwendig (relevant z.B. in der Klausur)

U5-2 Heap- vs. Stackallokation

- Alternative: (dynamische) Stackallokation

```
char buffer[102];

while (fgets(buffer, 102, stdin) != NULL) {
    ... strcpy(somewhere_else, buffer); ...
}
```

- Implizite Freigabe beim Verlassen der Funktion
- Sehr effizient
 - ◆ Allokation: Stackpointer -= 102;
 - ◆ Freigabe: Stackpointer += 102;
- Keine Fehlerbehandlung durch das Programm
 - ◆ Stacküberlauf wird ggf. vom Betriebssystem erkannt (SIGSEGV)
- Keine Speicherlecks möglich

U5-3 Speicheraufbau eines Prozesses (UNIX)

- Aufteilung des Hauptspeichers eines Prozesses in Segmente

```
static int a=3, b, c=0;
const int f=42;
const char *s="Hello World\n";

int main( ... ) {
    int g=5;
    static int h=12;
    return(EXIT_SUCCESS);
}
```

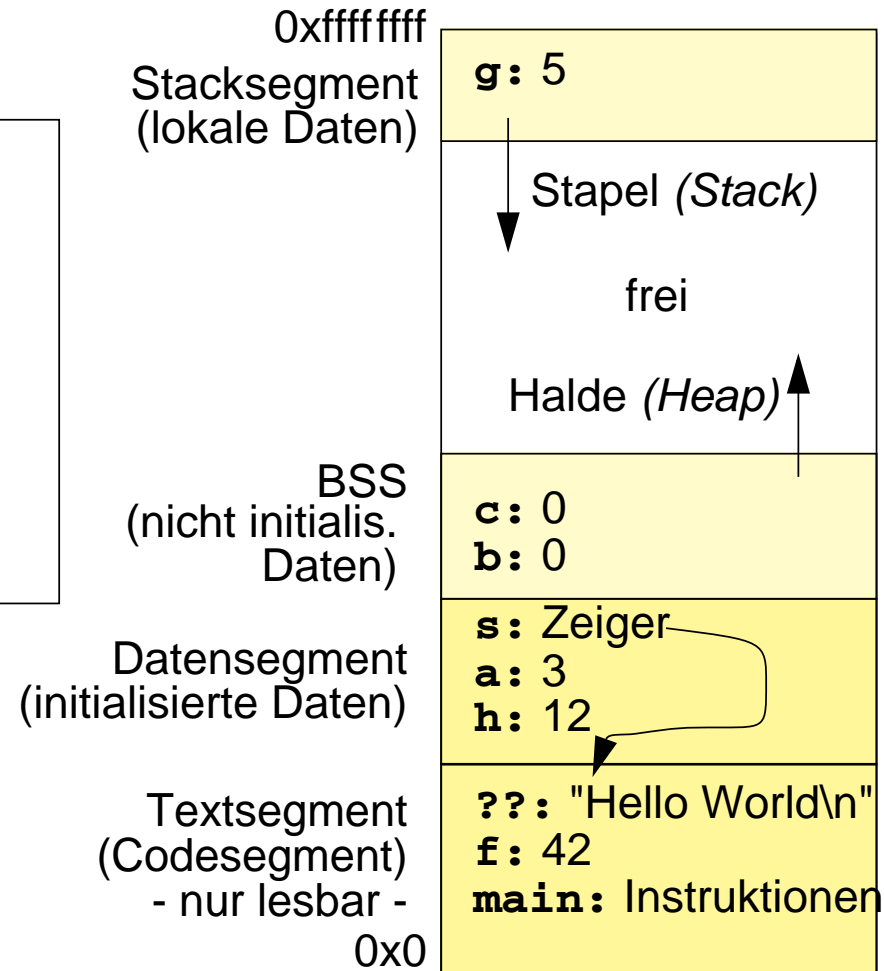
- ◆ Vergleiche Vorlesung: *A | V Vom Programm zum Prozess, Seite 7f.*

U5-4 Speicheraufbau eines Prozesses (UNIX)

- Aufteilung des Hauptspeichers eines Prozesses in Segmente

```
static int a=3, b, c=0;
const int f=42;
const char *s="Hello World\n";

int main( ... ) {
    int g=5;
    static int h=12;
    return(EXIT_SUCCESS);
}
```



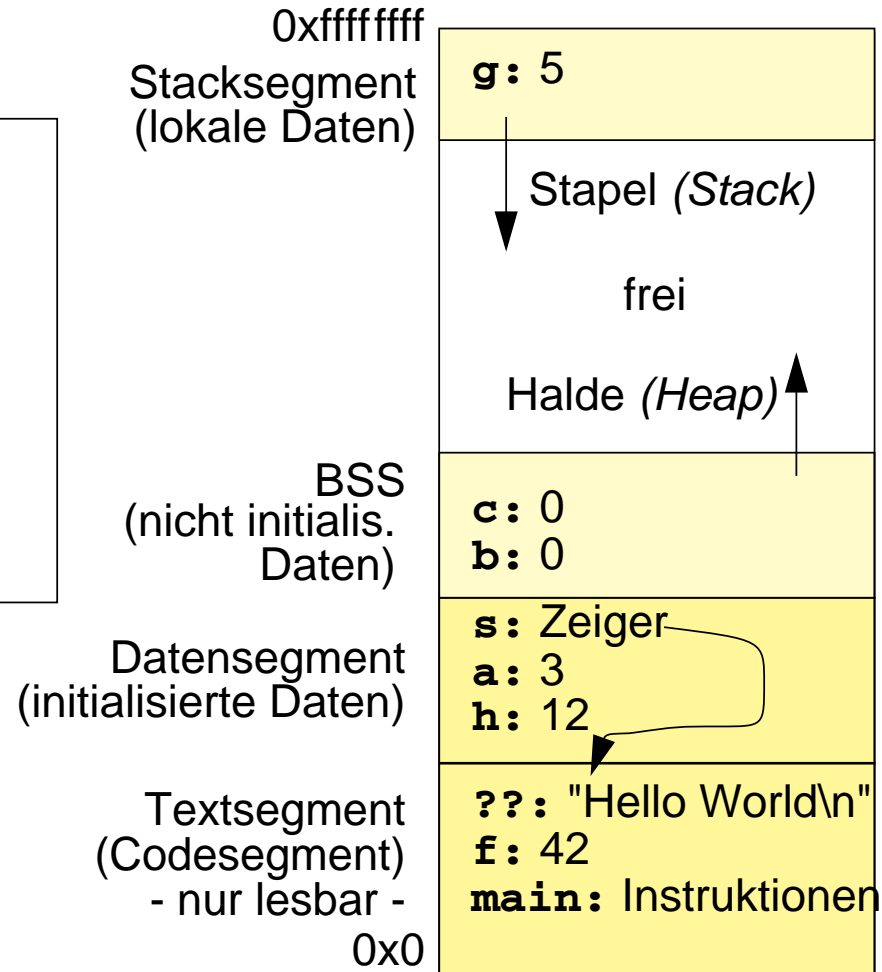
U5-4 Speicheraufbau eines Prozesses (UNIX)

- Aufteilung des Hauptspeichers eines Prozesses in Segmente

```
static int a=3, b, c=0;
const int f=42;
const char *s="Hello World\n";

int main( ... ) {
    int g=5;
    static int h=12;
    return(EXIT_SUCCESS);
}
```

```
s[1]= 'a';
f= 2;
```



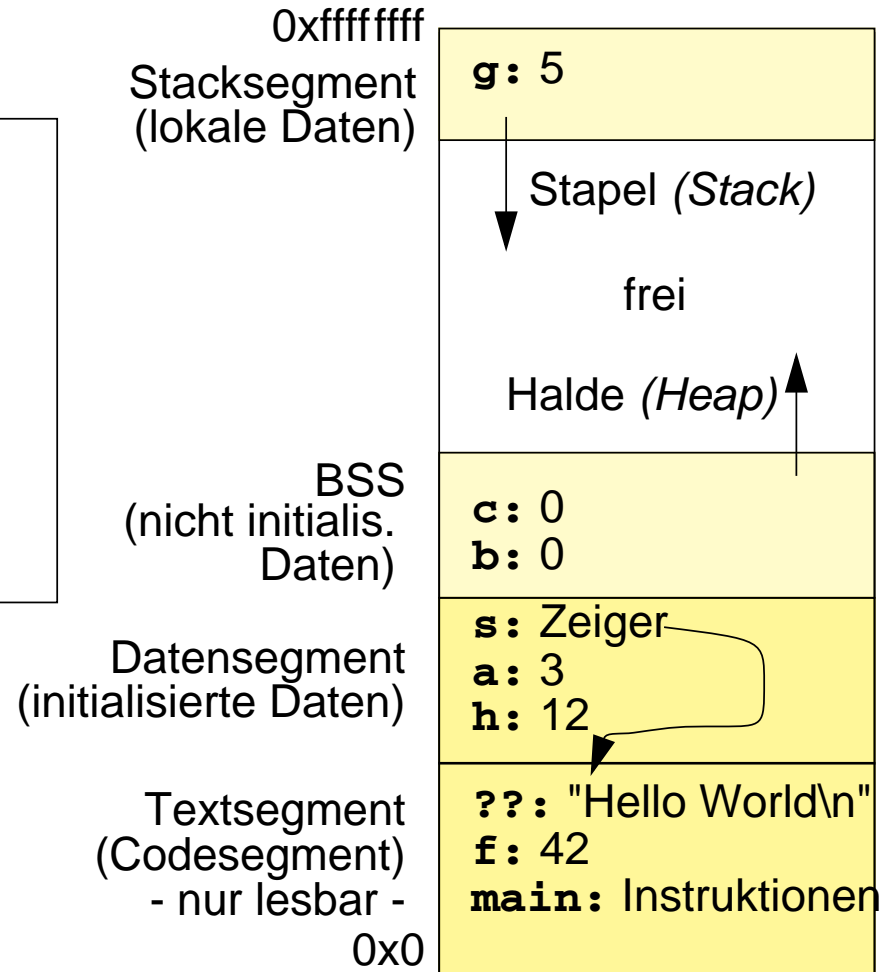
U5-4 Speicheraufbau eines Prozesses (UNIX)

- Aufteilung des Hauptspeichers eines Prozesses in Segmente

```
static int a=3, b, c=0;
const int f=42;
const char *s="Hello World\n";

int main( ... ) {
    int g=5;
    static int h=12;
    return(EXIT_SUCCESS);
}
```

```
s[1]= 'a'; /* cc error */
f= 2; /* cc error */
```



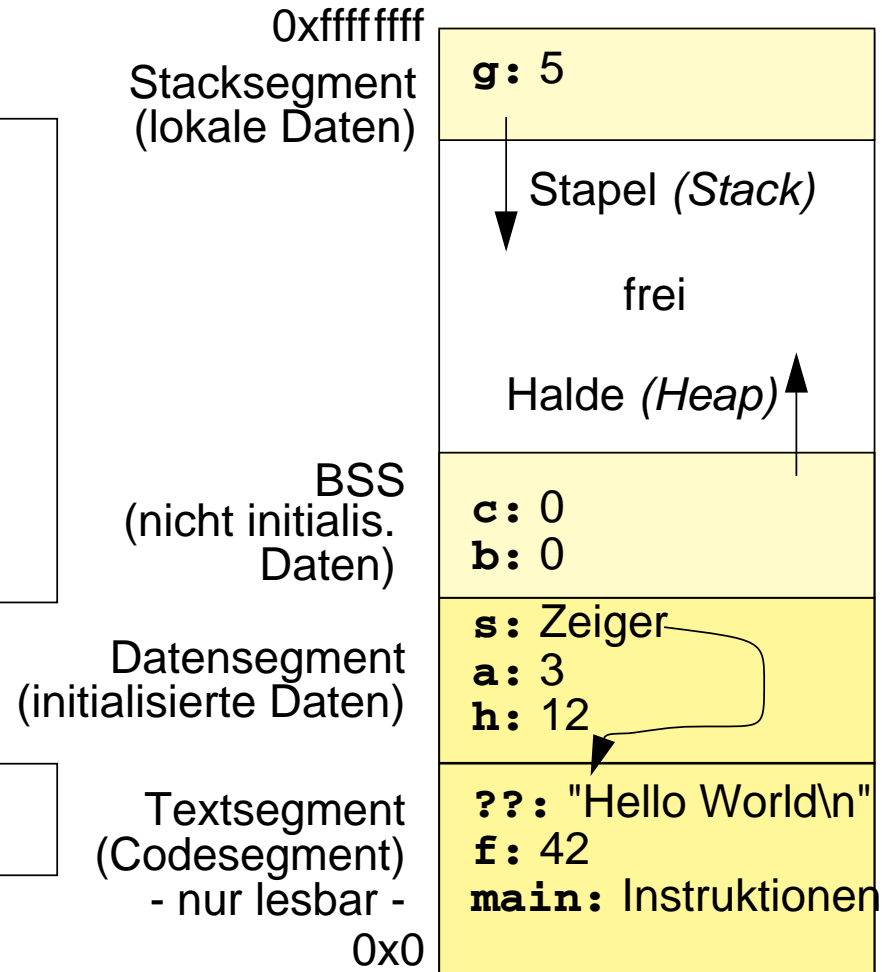
U5-4 Speicheraufbau eines Prozesses (UNIX)

- Aufteilung des Hauptspeichers eines Prozesses in Segmente

```
static int a=3, b, c=0;
const int f=42;
const char *s="Hello World\n";

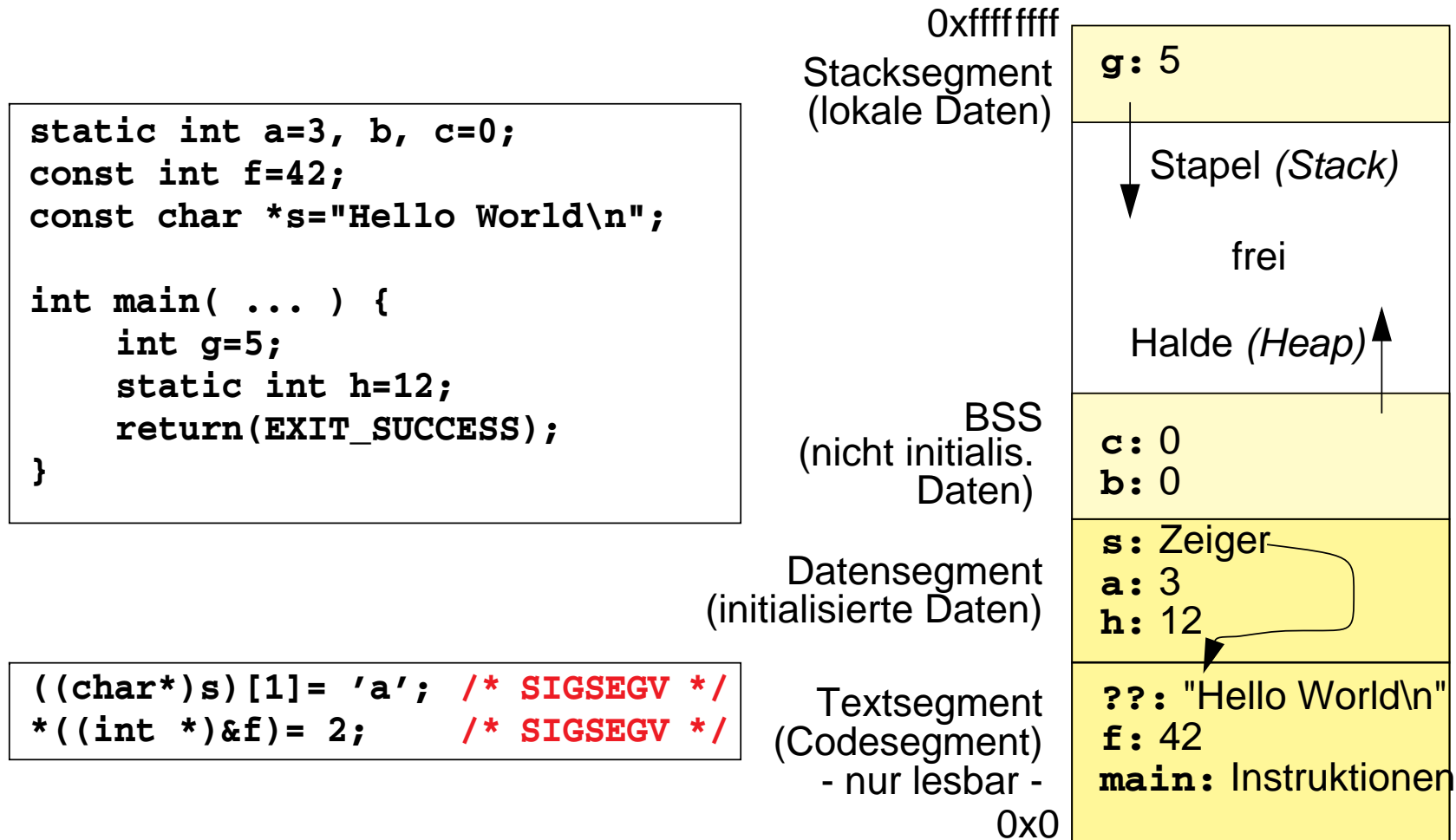
int main( ... ) {
    int g=5;
    static int h=12;
    return(EXIT_SUCCESS);
}
```

```
((char*)s)[1]= 'a';
*((int *)&f)= 2;
```



U5-4 Speicheraufbau eines Prozesses (UNIX)

- Aufteilung des Hauptspeichers eines Prozesses in Segmente



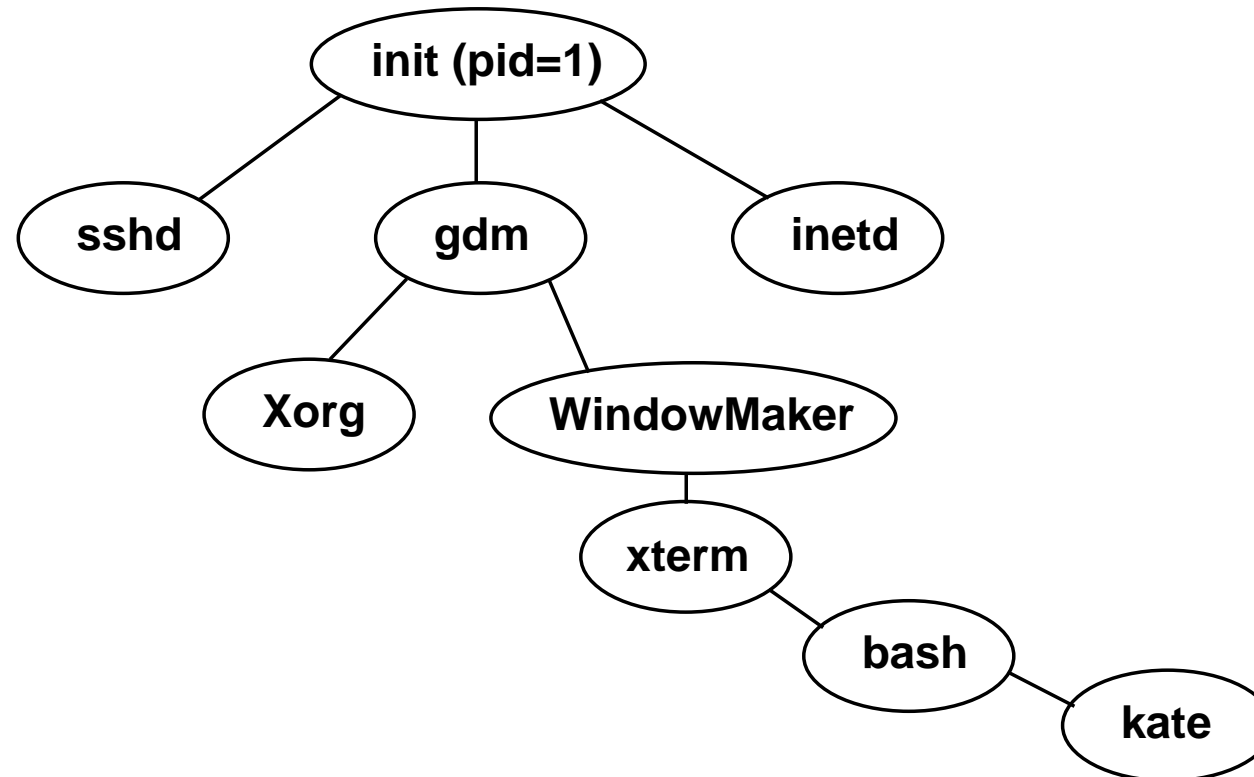
U5-5 Prozesse: Überblick

- Prozesse sind eine Ausführungsumgebung für Programme (Vorlesung A | III-3)
 - ◆ haben eine Prozess-ID (PID, ganzzahlig positiv)
 - ◆ führen ein Programm aus

- Mit einem Prozess sind Ressourcen verknüpft, z.B.
 - ◆ Speicher
 - ◆ Adressraum
 - ◆ offene Dateien

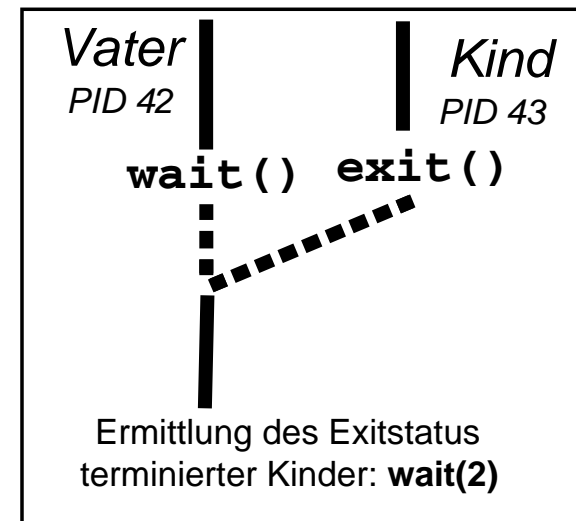
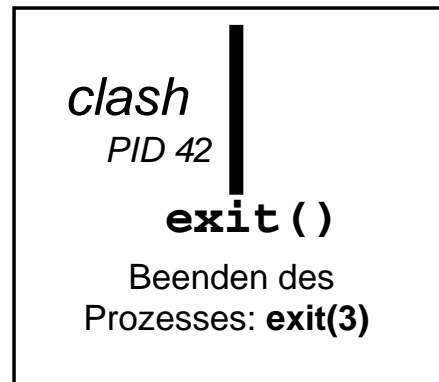
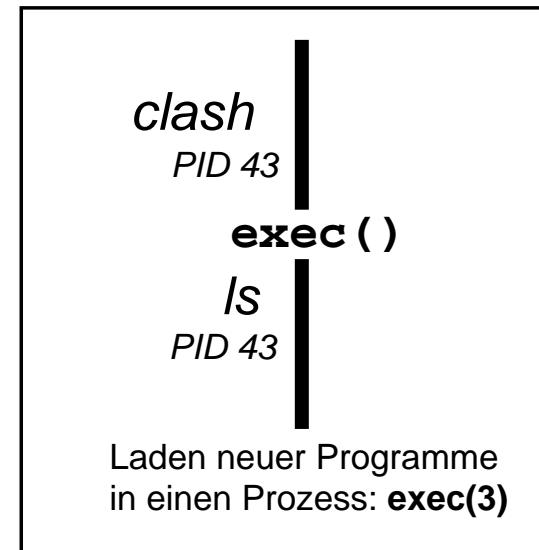
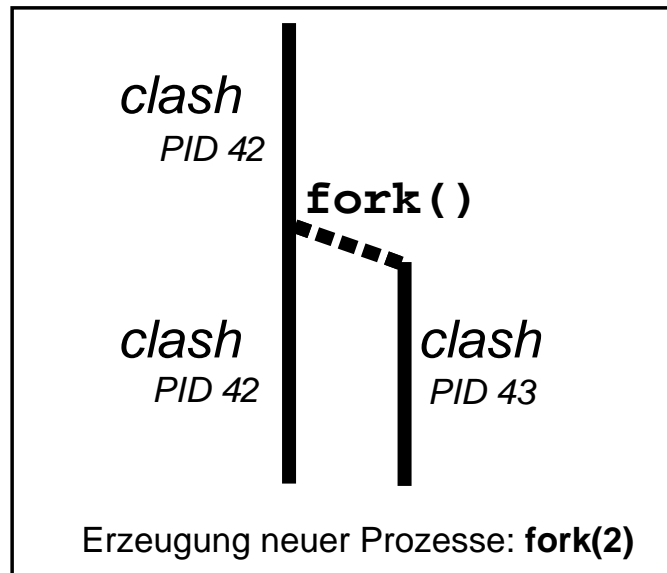
U5-5 UNIX-Prozeshierarchie

- Zwischen Prozessen bestehen Vater-Kind-Beziehungen
 - ◆ der erste Prozess wird direkt vom Systemkern gestartet (z.B. *init*)
 - ◆ es entsteht ein Baum von Prozessen bzw. eine Prozesshierarchie



- ◆ Beispiel: **kate** ist ein Kind von **bash**, **bash** wiederum ein Kind von **xterm**

U5-6 POSIX-Prozess-Systemfunktionen



1 fork(2): Erzeugung eines neuen Prozesses

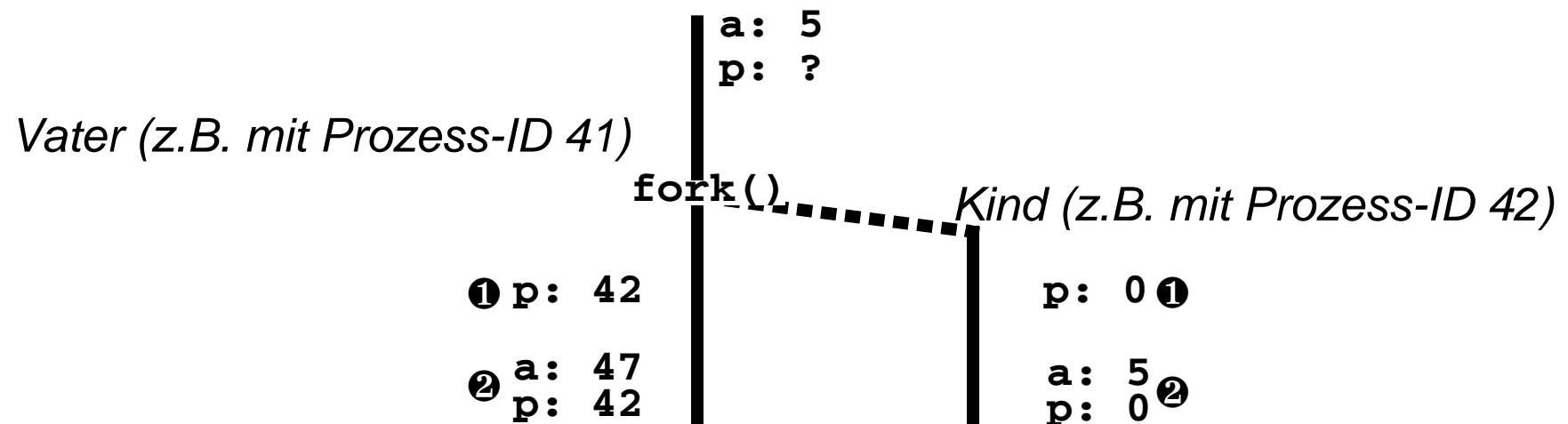
- Erzeugt einen neuen Kindprozess (Vorlesung A | III-5)
- Exakte Kopie des Vaters...
 - ◆ Datensegment (neue Kopie, gleiche Daten)
 - ◆ Stacksegment (neue Kopie, gleiche Daten)
 - ◆ Textsegment (gemeinsam genutzt, da nur lesbar)
 - ◆ Filedeskriptoren (geöffnete Dateien)
 - ◆ ...
- ...mit Ausnahme der Prozess-ID
- Kind startet Ausführung hinter dem fork() mit dem geerbten Zustand
 - das ausgeführte Programm muss anhand der PID (Rückgabewert von **fork()**) entscheiden, ob es sich um den Vater- oder den Kindprozess handelt

1 fork(2): Beispiel

```

int a=5; pid_t p = fork();❶
a += p;❷
switch(p) {
    case -1: // fork-Fehler, es wurde kein Kind erzeugt
        ...
    case 0:  // Hier befinden wir uns im Kind
        ...
    default: // Hier befinden wir uns im Vater
        ...
}

```



2 exec(3)

- Lädt Programm zur Ausführung in den aktuellen Prozess (Vorl. A | III-5.3)
 - **ersetzt** aktuell ausgeführtes Programm: Text-, Daten- und Stacksegment
 - behält: Filedeskriptoren (= geöffnete Dateien), Arbeitsverzeichnis, ...
 - Aufrufparameter:
 - ◆ Dateiname des neuen Programmes (z.B. `"/bin/cp"`)
 - ◆ Argumente, die der `main`-Funktion des neuen Programms übergeben werden (z.B. `"/bin/cp"`, `"/etc/passwd"`, `"/tmp/passwd"`)
 - Beispiel
- ```
exec1("/bin/cp", "/bin/cp", "/etc/passwd", "/tmp/passwd", NULL);
```
- `exec` kehrt nur **im Fehlerfall** zurück

## 2 exec(3) Varianten

---

- mit Angabe des vollen Pfads der Programm-Datei in **path**

```
int execl(const char *path, const char *arg0, ...
 /*, (char *) NULL */);
```

```
int execv(const char *path, char *const argv[]);
```

- zum Suchen von **file** wird die Umgebungsvariable **PATH** verwendet

```
int execlp (const char *file, const char *arg0, ...
 /*, (char *) NULL */);
```

```
int execvp (const char *file, char *const argv[]);
```

- Anmerkung: Alle Varianten von **exec(2)** erwarten als letzten Eintrag in der Argumentenliste einen NULL-Zeiger.

## 3 exit(3)

- beendet aktuellen Prozess mit einem Status-Byte
  - ◆ Konvention: Status 0 bedeutet Erfolg, alles andere eine Fehlernummer
    - Exitstatus **EXIT\_FAILURE** und **EXIT\_SUCCESS** vordefiniert
  - ◆ Bedeutung der Exitstatus üblicherweise in Manpage dokumentiert
- gibt alle Ressourcen frei, die der Prozess belegt hat, z.B.
  - ◆ Speicher
  - ◆ Filedeskriptoren (schließt alle offenen Dateien)
  - ◆ Kerndaten, die für die Prozessverwaltung verwendet wurden
- Prozess geht in den *Zombie*-Zustand über
  - ◆ ermöglicht es dem Vater auf den Tod des Kindes zu reagieren (**wait(2)**)
  - ◆ Zombie-Prozesse belegen Ressourcen und sollten zeitnah beseitigt werden!
  - ◆ ist der Vater schon vor dem Kind terminiert, so wird der Zombie an den Prozess mit PID 1 (z.B. *init*) weitergereicht, welcher diesen sofort beseitigt

## 4 wait(2)

- Warten auf Statusinformationen von Kind-Prozessen (Rückgabe: PID)

```
pid_t wait(int *status);
```

- Beispiel:

```
int main(int argc, char *argv[]) {
 pid_t pid;
 if ((pid=fork()) > 0) { // Vater
 int status;
 wait(&status); // Fehlerbehandlung nicht vergessen
 // Zur Ausgabe des Statuses siehe Makros in wait(2)

 } else if (pid == 0) { // Kind
 execl("/bin/cp", "/bin/cp", "x.txt", "y.txt", NULL);
 // diese Stelle wird nur im Fehlerfall erreicht
 perror("exec /bin/cp"); exit(EXIT_FAILURE);
 } else {
 // Fehler bei fork
 ...
 }
}
```

## 4 wait(2)

---

- **wait** blockiert, bis ein Kind-Prozess terminiert wird
  - ◆ *pid* dieses Kind-Prozesses wird als Rückgabewert geliefert
  - ◆ als Parameter kann ein Zeiger auf einen *int*-Wert mitgegeben werden, in dem unter anderem der Exitstatus des Kind-Prozesses abgelegt wird
  - ◆ in den Status-Bits wird eingetragen "was dem Kind-Prozess zugestoßen ist", Details können über Makros abgefragt werden:
    - Prozess mit `exit()` terminiert: **WIFEXITED(status)**
      - Exitstatus: **WEXITSTATUS(status)**
    - weitere siehe **wait(2)**

## 5 waitpid(2)

---

- Mächtigere Variante von `wait(2)`

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

- Wartet auf Statusänderung eines

- ◆ *bestimmten* Prozesses: `pid > 0`
- ◆ *beliebigen* Kindprozesses: `pid == -1`

- Verhalten mit *Optionen* anpassbar

- ◆ **WNEHANG**: `waitpid` kehrt sofort zurück, wenn kein passender Zombie verfügbar ist
  - eignet sich zum Polling nach Zombieprozessen

# U5-7 Aufgabe 4: Einfache Shell im Eigenbau

---

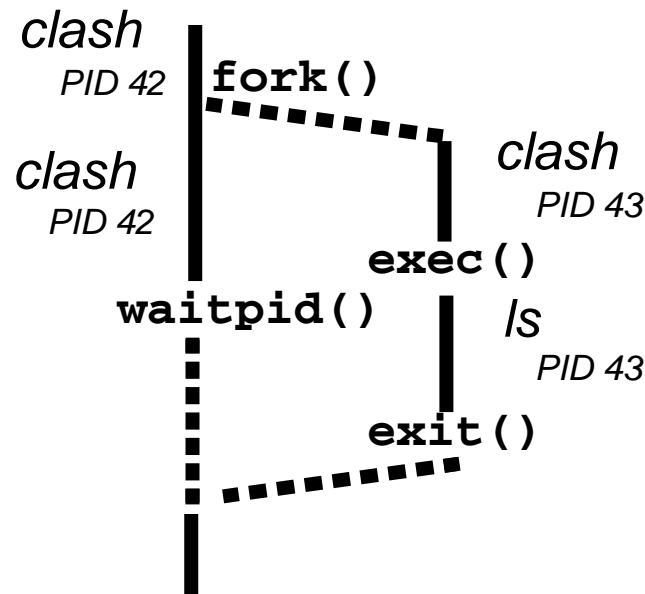
## 1 Ziel der Aufgabe

---

- Arbeiten mit dem UNIX-Prozesskonzept
- Verstehen von Quellcode anderer Personen (`plist.c`)
- Erstellen eines Makefiles

## 2 Funktionsweise

- Eingabezeile, aus der der Benutzer Programme starten kann



- Erzeugt einen neuen Prozess und startet in diesem das Programm
- Vordergrundprozess: Wartet auf die Beendigung des Prozesses und gibt anschließend dessen Exitstatus aus
- Hintergrundprozess: Wartet **nicht** auf Beendigung des Prozesses



### 3 Aufteilung der Kommandozeile

---

- Anzahl der Kommandoparameter
  - ◆ gibt der Benutzer mit der Eingabe vor
  - ◆ können von Kommando zu Kommando unterschiedlich sein
    - die l-Varianten von exec können nicht verwendet werden
- Die v-Varianten von exec erhalten ein Argumentenarray als Parameter
  - ◆ dieses kann zur Laufzeit konstruiert werden
  - ◆ hierzu muss die Kommandozeile aufgeteilt werden (Trenner '\t' und ' ')
  - ◆ das Argumentenarray ist ein Feld von Zeigern auf die einzelnen Token
  - ◆ terminiert mit einem `NULL`-Zeiger
- Zum Aufteilen der Kommandozeile kann **strtok(3)** benutzt werden

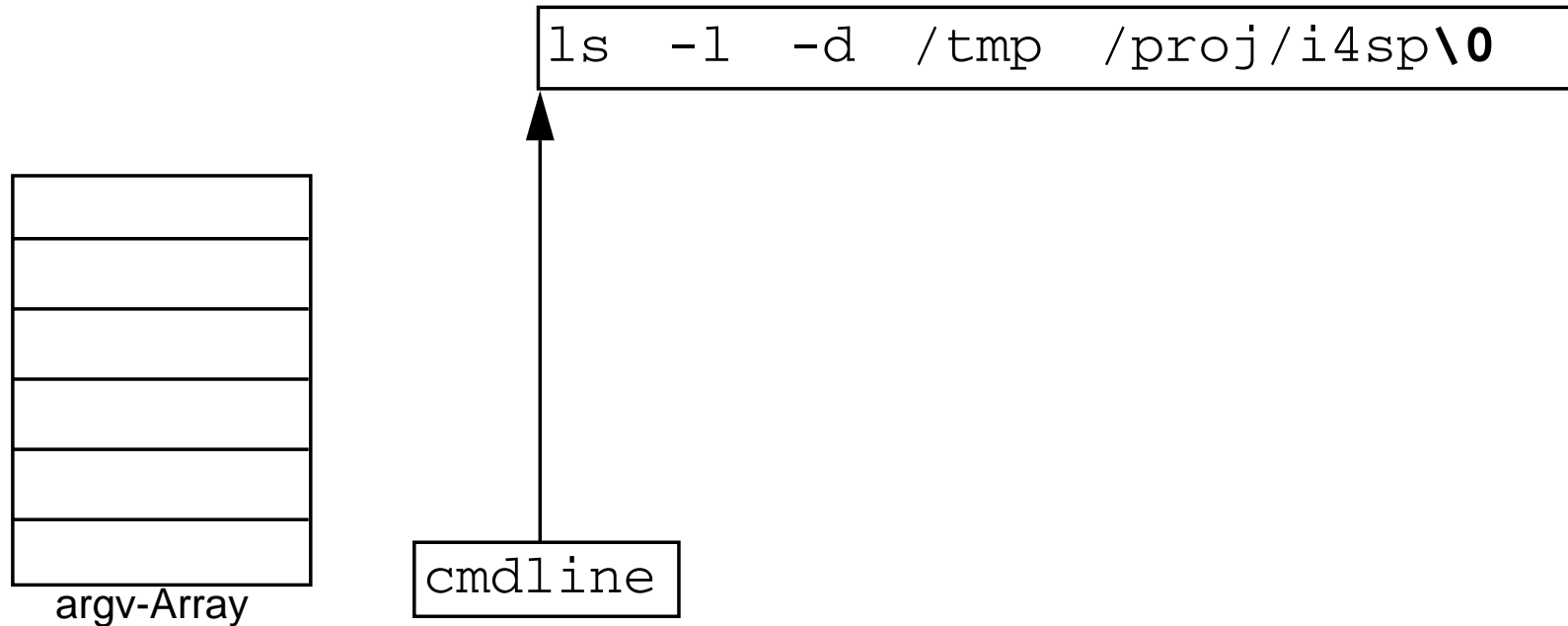
### 3 strtok

- **strtok(3)** teilt einen String in *Tokens* auf, die durch bestimmte Trennzeichen getrennt sind

```
char *strtok(char *str, const char *delim);
```

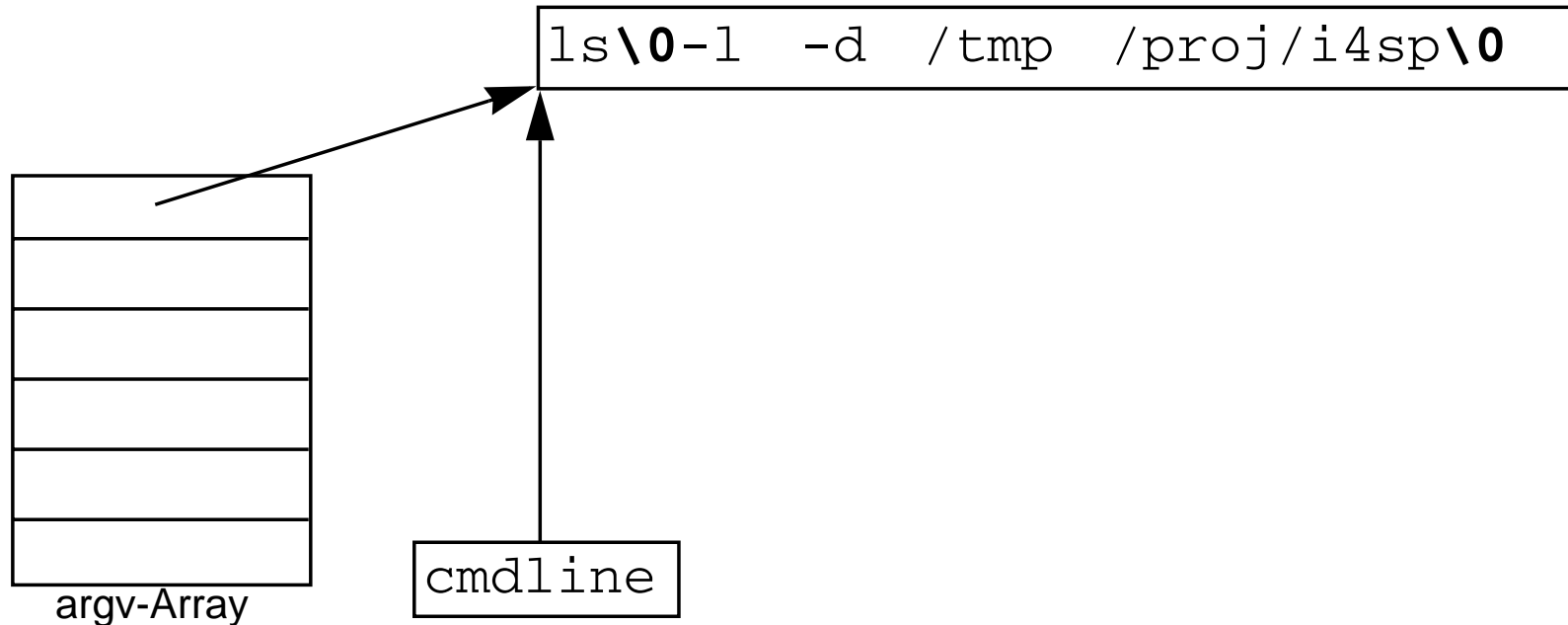
- Wird sukzessive aufgerufen und liefert jeweils einen Zeiger auf das nächste Token (mehrere aufeinanderfolgende Trennzeichen werden hierbei übersprungen)
  - ◆ `str` ist im ersten Aufruf ein Zeiger auf den zu teilenden String, in allen Folgeaufrufen `NULL`
  - ◆ `delim` ist ein String, der alle Trennzeichen enthält, z.B. " \t\n"
- Bei jedem Aufruf wird das einem Token folgende Trennzeichen durch `'\0'` ersetzt
- Ist das Ende des Strings erreicht, gibt **strtok** `NULL` zurück

### 3 strtok-Beispiel



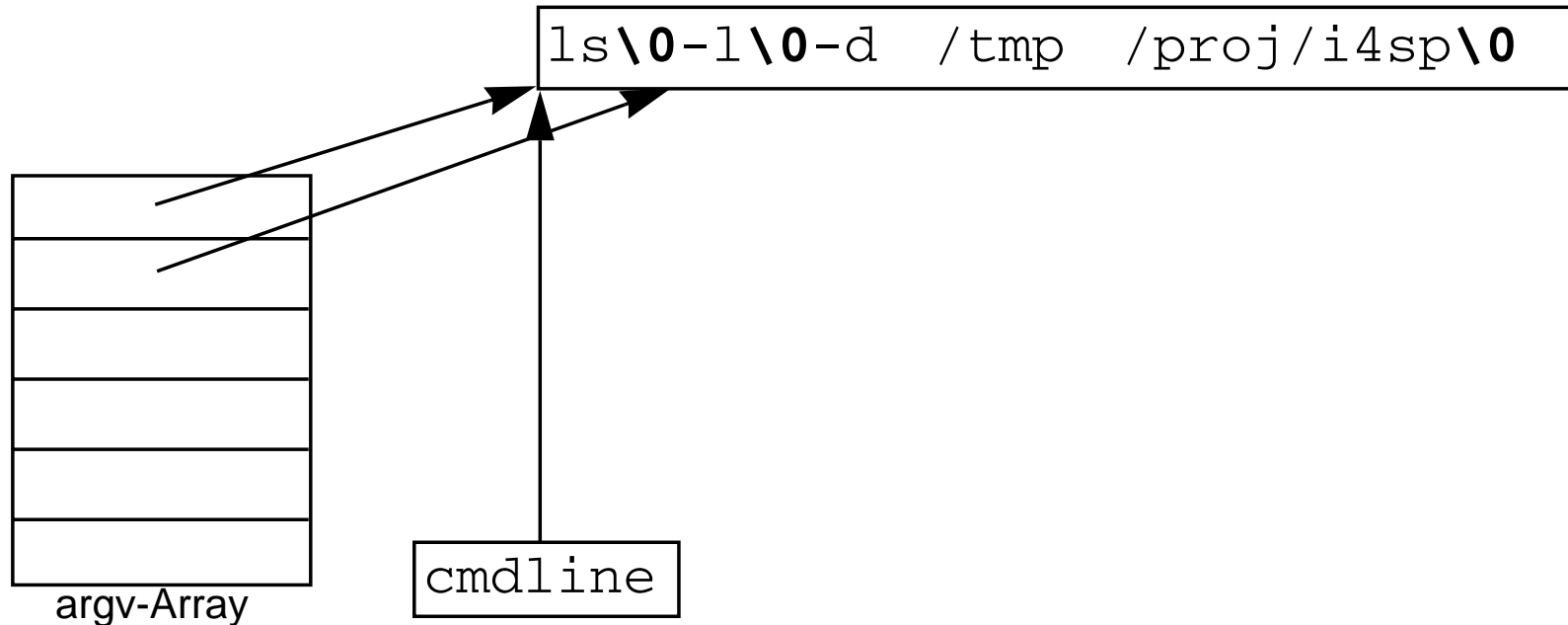
- Kommandozeile befindet sich als '`\0`'-terminierter String im Speicher

### 3 strtok-Beispiel



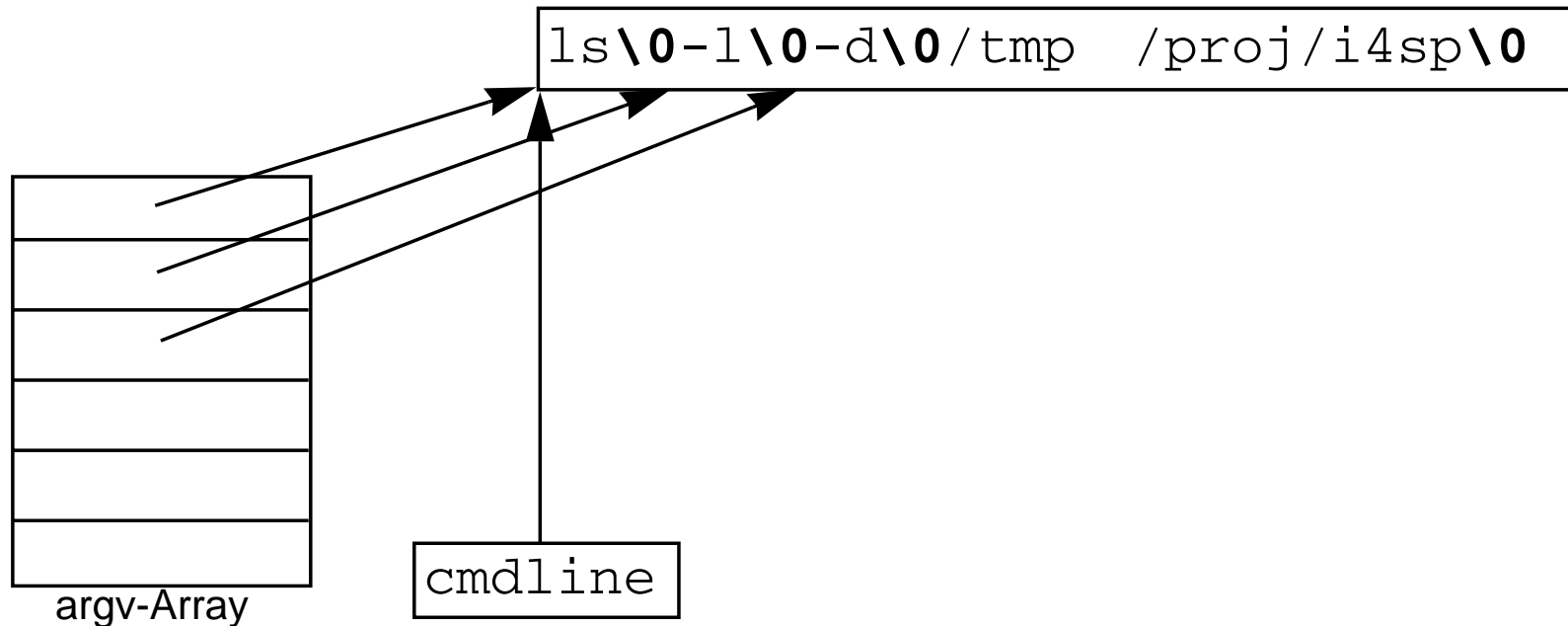
- Erster **strtok**-Aufruf mit dem Zeiger auf diesen Speicherbereich
- **strtok** liefert Zeiger auf erstes Token `ls` und ersetzt den Folgetrenner mit `'\0'`

### 3 strtok-Beispiel



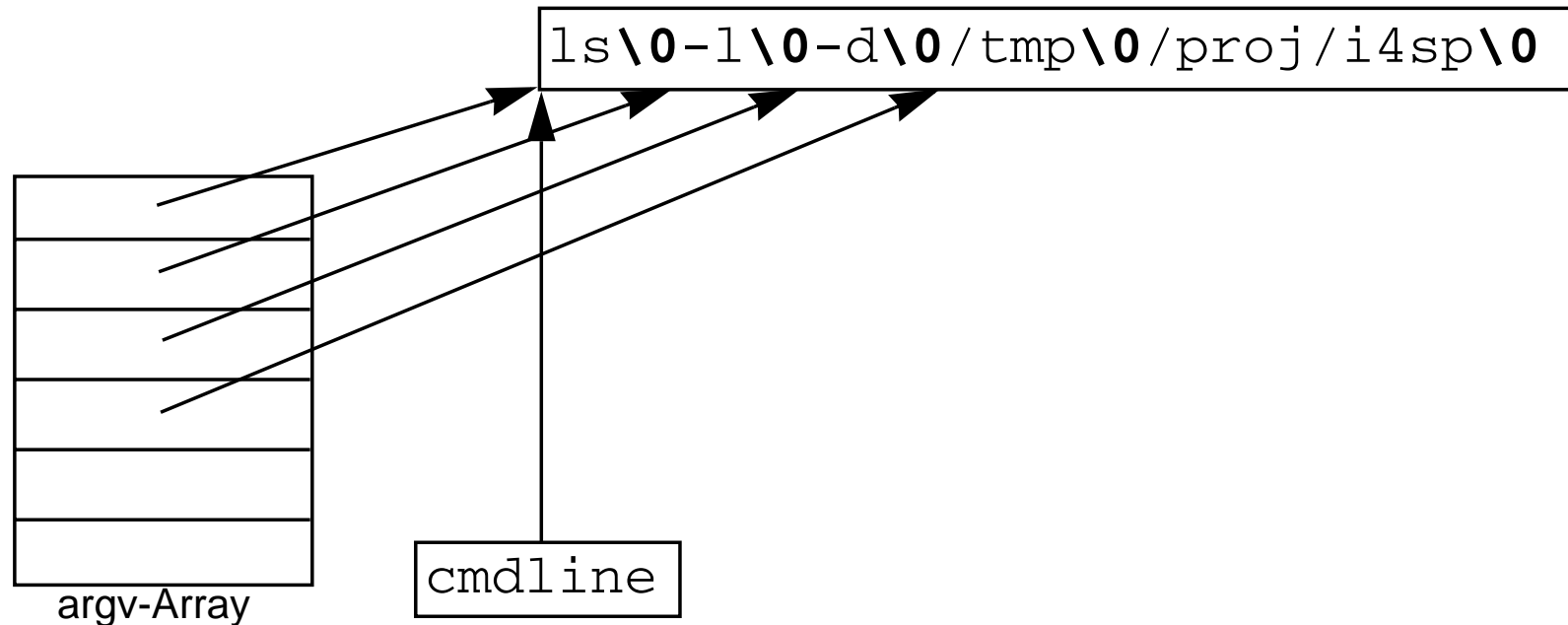
- Weitere Aufrufe von **strtok** nun mit einem `NULL`-Zeiger
- **strtok** liefert jeweils Zeiger auf das nächste Token

### 3 strtok-Beispiel



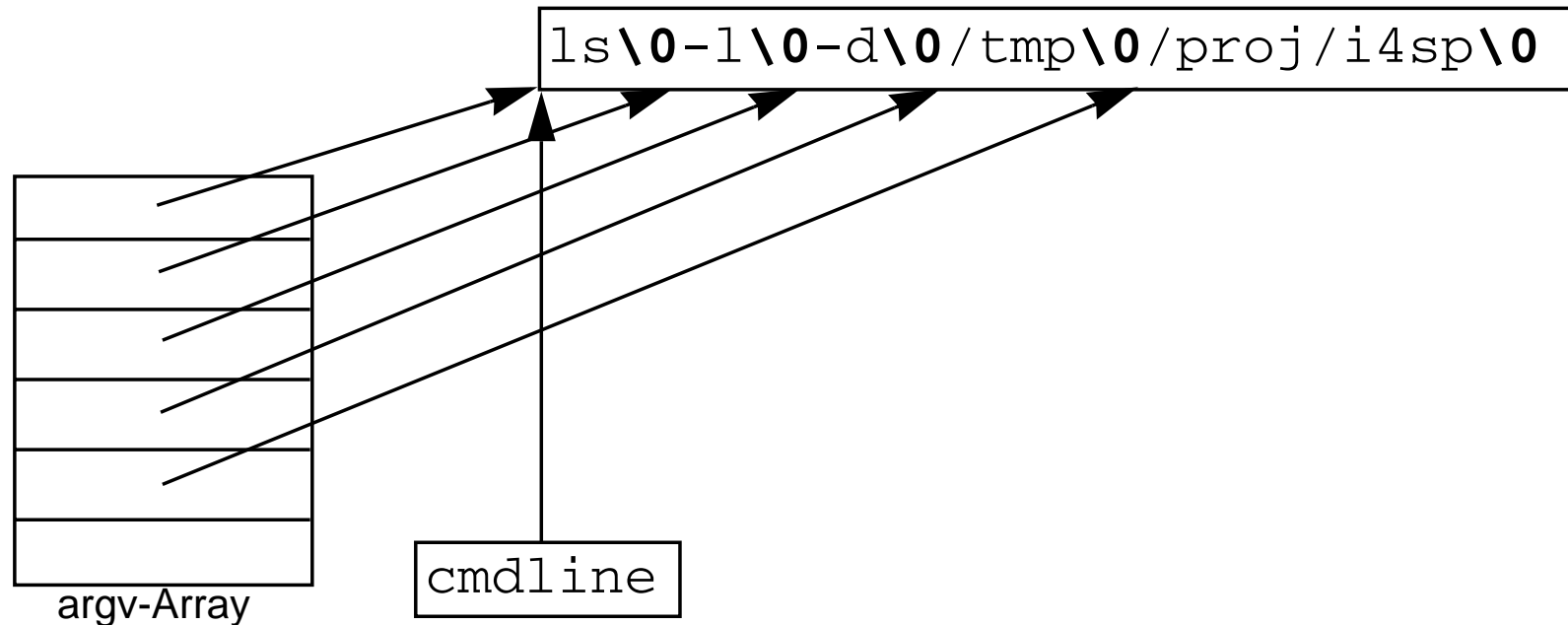
- Weitere Aufrufe von **strtok** nun mit einem `NULL`-Zeiger
- **strtok** liefert jeweils Zeiger auf das nächste Token

### 3 strtok-Beispiel



- Weitere Aufrufe von **strtok** nun mit einem `NULL`-Zeiger
- **strtok** liefert jeweils Zeiger auf das nächste Token

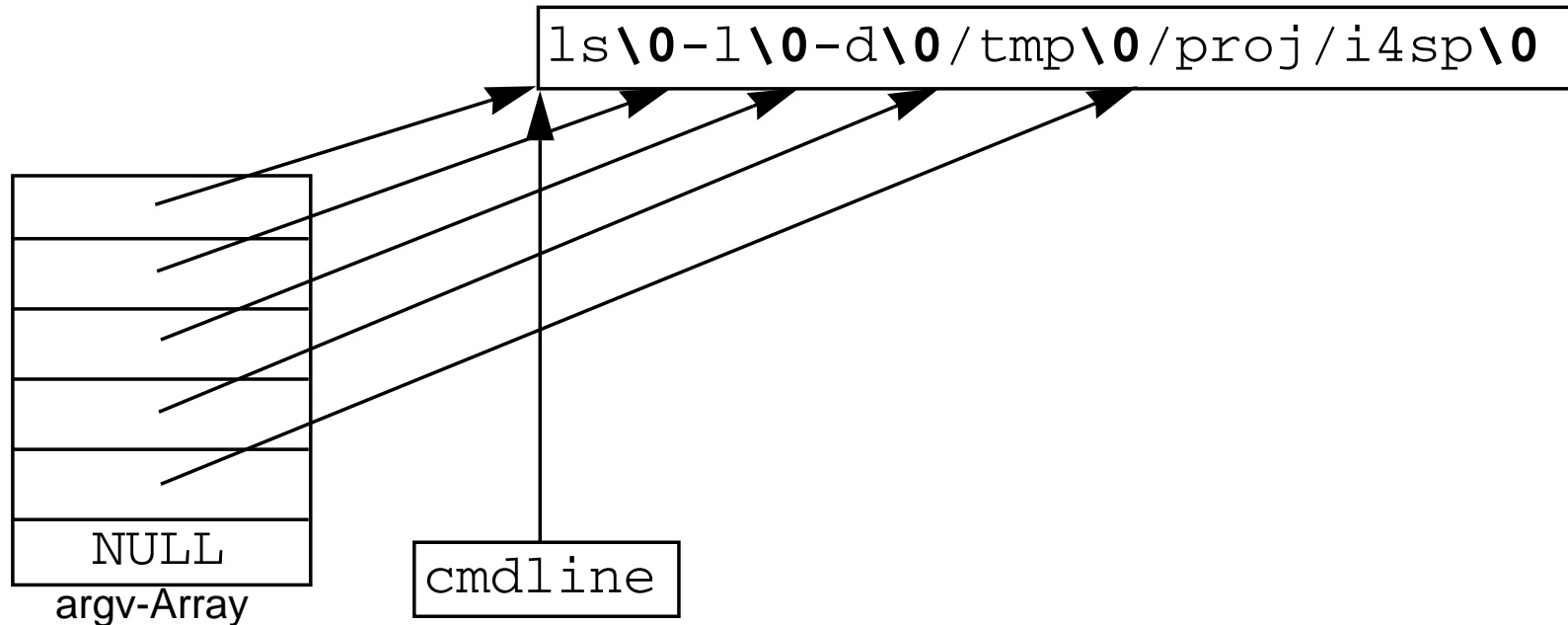
### 3 strtok-Beispiel



- Weitere Aufrufe von **strtok** nun mit einem `NULL`-Zeiger
- **strtok** liefert jeweils Zeiger auf das nächste Token



### 3 strtok-Beispiel



- Weitere Aufrufe von **strtok** nun mit einem `NULL`-Zeiger
- Am Ende liefert **strtok** `NULL` und das argv-Array hat die nötige Form

## 4 Ermitteln von Systemlimits

---

### ■ Funktion **sysconf(3)**

```
long sysconf(int name);
```

### ■ Abfrage von Konfigurationsoptionen des Betriebssystems, z.B.

- ◆ **\_SC\_ARG\_MAX**: Maximale Länge der Kommandozeile für **exec(3)**
- ◆ **\_SC\_LINE\_MAX**: Maximale Länge einer Eingabezeile (**stdin** oder Datei)