

U7 7. Übung

- Besprechung 4. Aufgabe (halde)
- Signale
- Filedeskriptoren duplizieren

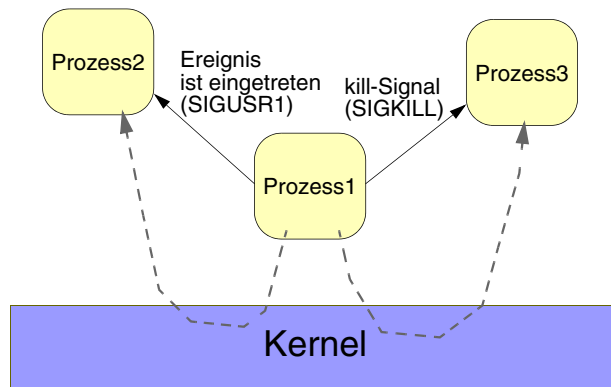
U7-1 Aufgabe 7: lash

Ziele der Aufgabe

- Signale unter UNIX bilden die Konzepte "Trap" und "Interrupt" für eine Interaktion zwischen Betriebssystem und Anwendung nach
 - praktischer Umgang mit diesen Konzepten
- Signalbehandlung führt zu asynchronen Funktionsaufrufen
 - Nebenläufigkeit
 - kritische Abschnitte, in denen es zu Race-Conditions kommen kann, müssen beim Softwareentwurf erkannt werden
 - Koordinierungsmaßnahmen / unteilbare Abschnitte sind erforderlich
 - Aufgabe macht diese Probleme praktisch deutlich, Umgang mit ersten Koordinierungsmechanismen

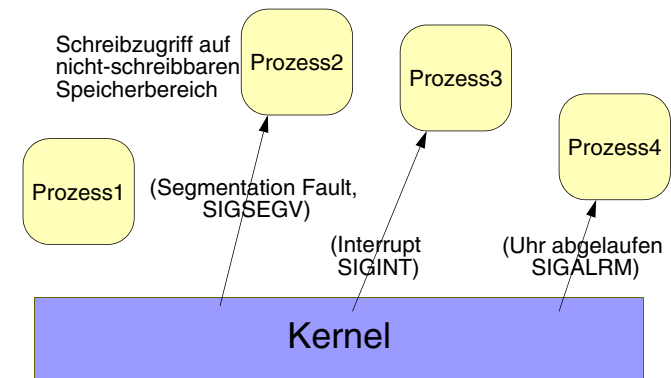
U7-2 Signale

1 Kommunikation zwischen Prozessen



2 Signalisierung des Systemkerns

- synchrone Signale: werden durch Aktivität des Prozesses ausgelöst
- asynchrone Signale: werden "von außen" ausgelöst



3 Reaktion auf Signale

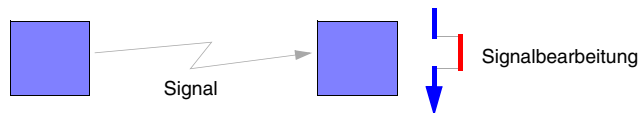
- abort
 - ◆ erzeugt Core-Dump (Segmente + Registercontext) und beendet Prozess
- exit
 - ◆ beendet Prozess, ohne einen Core-Dump zu erzeugen
- ignore
 - ◆ ignoriert Signal
- stop
 - ◆ stoppt Prozess
- continue
 - ◆ setzt gestoppten Prozess fort
- signal handler
 - ◆ Aufruf einer Signalbehandlungsfunktion, danach Fortsetzung des Prozesses

4 Problem: asynchrone Signale und abort/exit

- Beispiel: CTRL-C von der Tastatur
 - Beendigungsmodell (vgl. Vorl. 5-41)
- Widerspruch: ein Interrupt darf niemals nach dem Beendigungsmodell behandelt werden
 - Grund: der Prozess könnte gerade einen Systemaufruf ausführen (Ebene-2-Code) und dabei komplexe Datenstrukturen des Systemkerns manipulieren (z. B. verkettete Liste)
- Lösung: Prozess wird nicht beendet, sondern nur über das Signal informiert
 - Eintragen der Information in Prozessverwaltungsstruktur (Prozesskontrollblock)
 - vor der nächsten Rückkehr aus dem Betriebssystemkern (Ebene 2, vgl. Vorl. 5-33) oder vor einem Übergang in den Zustand "blockiert" erkennt der Prozess das Signal und terminiert selbst

5 Posix Signalbehandlung

- Signal bewirkt Aufruf einer Funktion



- ◆ nach der Behandlung läuft Prozess an unterbrochener Stelle weiter

- Systemschnittstelle

- ◆ sigaction
- ◆ sigprocmask
- ◆ sigsuspend
- ◆ sigpending
- ◆ kill

6 Signalhandler installieren: sigaction

- Prototyp

```
#include <signal.h>

int sigaction(int sig, /* Signal */
              const struct sigaction *act, /* Handler */
              struct sigaction *oact /* Alter Handler */ );
```

- Handler bleibt solange installiert, bis neuer Handler mit `sigaction` installiert wird

- sigaction Struktur

```
struct sigaction {
    void (*sa_handler) (int);
    sigset_t sa_mask;
    int sa_flags;
};
```

6 Signalhandler installieren: sigaction-Handler (sa_handler)

U7-2 Signale

- Signalbehandlung kann über `sa_handler` eingestellt werden:
 - `SIG_IGN` Signal ignorieren
 - `SIG_DFL` Default-Signalbehandlung einstellen
 - *Funktionsadresse* Funktion wird in der Signalbehandlung aufgerufen und ausgeführt

SP - U

6 Signalhandler installieren: sigaction-Flags (sa_flags)

U7-2 Signale

- Durch `sa_flags` lässt sich das Verhalten beim Signalempfang beeinflussen.
 - kann für jedes Signal gesondert gesetzt werden.
- `SA_NOCLDSTOP`: `SIGCHLD` wird nur erzeugt, wenn Kind terminiert, nicht wenn es gestoppt wird (POSIX, SystemV, BSD)
- `SA_RESTART`: durch das Signal unterbrochene Systemaufrufe werden automatisch neu aufgesetzt (kein `errno=EINTR`) (nur SystemV und BSD) (siehe Seite 17)
- `SA_SIGINFO`: Signalhandler bekommt zusätzliche Informationen übergeben (nur SystemV)
`void func(int signo, siginfo_t *info, void *context);`
- `SA_NODEFER`: Signal wird während der Signalbehandlung nicht blockiert (nur SystemV)

SP - U

6 Signalhandler installieren: sigaction-Maske (sa_mask)

U7-2 Signale

- verzögerte Signale
 - ◆ während der Ausführung der Signalhandler-Prozedur wird das auslösende Signal blockiert
 - ◆ bei Verlassen der Signalbehandlungsroutine wird das Signal deblockiert
 - ◆ es wird maximal ein Signal zwischengespeichert
- mit `sa_mask` in der `struct sigaction` kann man zusätzliche Signale blockieren
- Auslesen und Modifikation der Signal-Maske vom Typ `sigset_t` mit:
 - ◆ `sigaddset()`: Signal zur Maske hinzufügen
 - ◆ `sigdelset()`: Signal aus Maske entfernen
 - ◆ `sigemptyset()`: Alle Signale aus Maske entfernen
 - ◆ `sigfillset()`: Alle Signale in Maske aufnehmen
 - ◆ `sigismember()`: Abfrage, ob Signal in Maske enthalten ist

SP - U

6 Signalhandler installieren: Beispiel

U7-2 Signale

- Beispiel:

```
#include <signal.h>
void my_handler(int sig) { ... }
...
struct sigaction action;
sigemptyset(&action.sa_mask);
action.sa_flags = 0;
action.sa_handler = my_handler;
sigaction(SIGUSR1, &action, NULL); /* return abfragen ! */
```

7 Signal zustellen

- Systemaufruf

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

- Kommando `kill` aus der Shell (z. B. `kill -USR1 <pid>`)

SP - U

8 POSIX Signale

Das Defaultverhalten bei den meisten Signalen ist die Terminierung des Prozesses, bei einigen Signalen mit Anlegen eines Core-Dumps.

- SIGABRT (core): Abort Signal; entsteht z.B. durch Aufruf von `abort()`
- SIGALRM: Timer abgelaufen (`alarm()`, `setitimer()`)
- SIGFPE (core): Floating Point Exception; z.B. Division durch 0 oder Overflow
- SIGHUP: Terminalverbindung wird beendet (Hangup)
- SIGILL (core): Illegal Instruction; z.B. privilegierte Operation, privilegiertes Register
- SIGINT: Interrupt; (Shell: CTRL-C)
- SIGKILL (nicht abfangbar): beendet den Prozess

8 POSIX Signale (2)

- SIGPIPE: Schreiben auf Pipe oder Socket nachdem der lesende terminiert ist
- SIGQUIT (core): Quit; (Shell: CTRL-\)
- SIGSEGV (core): Segmentation violation; inkorrektter Zugriff auf Segment, z.B. Schreiben auf Textsegment
- SIGTERM: Termination; Default-Signal für `kill(1)`
- SIGUSR1, SIGUSR2: Benutzerdefinierte Signale

9 Jobcontrol-Signale

Diese Signale existieren in einem POSIX-konformen System nur, wenn das System Jobkontrolle unterstützt (`_POSIX_JOB_CONTROL` ist definiert).

- SIGCHLD (Default-Aktion = ignorieren): Status eines Kindprozesses hat sich geändert
- SIGCONT: setzt den gestoppten Prozess fort
- SIGSTOP (nicht abfangbar): stoppt den Prozess
- SIGTSTP: stoppt den Prozess (Shell: CTRL-Z)
- SIGTTIN, SIGTTOU: Hintergrundprozess wollte vom Terminal lesen bzw. darauf schreiben

10 Jobcontrol und wait

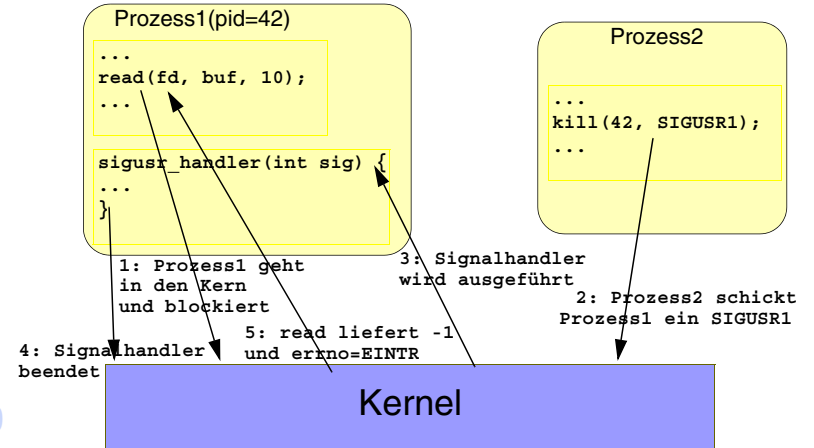
- `pid_t wait(int *status)`
kehrt auch zurück, wenn Kind gestoppt wird
- erkennbar an Wert von `*status`
- Auswertung mit Macros
 - ◆ `WIFEXITED(*status)`: Kind normal terminiert
 - ◆ `WIFSIGNALED(*status)`: Kind durch Signal terminiert
 - ◆ `WIFSTOPPED(*status)`: Kind gestoppt
 - ◆ `WIFCONTINUED(*status)`: gestopptes Kind fortgesetzt

11 signal()-Funktion

- ANSI-C definiert die **signal(2)**-Funktion zum Installieren von Signalhandlem
 - ◆ Problem: sehr ungenaue Spezifikation, da Prozesskonzept in ANSI-C nicht definiert
- BSD- und SystemV-Unix Systeme enthalten die signal-Funktion
 - ◆ Problem: Prozesskonzept jetzt definiert, aber signal-Semantik ist von Unix Version 7 abgeleitet und unzuverlässig (*unreliable signals*) (Signalhandler bleibt nicht installiert, Signale können nicht blockiert werden)
- **signal() ist deshalb in POSIX.1 nicht enthalten und sollte auch nicht mehr benutzt werden**
 - nur sigaction() verwenden!

12 Unterbrechen von Systemcalls

- Signale können die Ausführung von Systemaufrufen unterbrechen

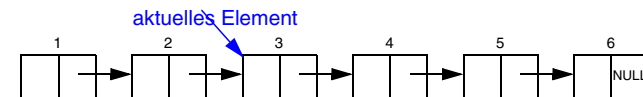


12 Unterbrechen von Systemcalls (2)

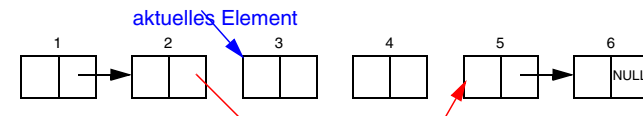
- dies betrifft nur "langsame Systemcalls" (welche sich über einen längeren Zeitraum blockieren können, z.B. `wait()`, `waitpid()` oder `read()` von einem Socket oder einer Pipe)
- der Systemcall setzt dann `errno` auf `EINTR`
- in einigen UNIXen (z.B. 4.2BSD) werden unterbrochene Systemcalls automatisch neu aufgesetzt
- bei einigen UNIXen (SystemV R4, 4.3BSD), kann man für jedes Signal einstellen (`SA_RESTART`), ob ein Systemcall automatisch neu aufgesetzt werden soll
- POSIX.1 lässt dies un spezifiziert
- die Systemaufrufe `pause()` und `sigsuspend()` werden in keinem Fall fortgesetzt

13 Signale und Race-Conditions

- Signale erzeugen Nebenläufigkeit innerhalb des Prozesses (vgl. Nebenläufigkeit durch Interrupts, Vorlesung Seite 5-52 und 7-77 ff)
- diese Nebenläufigkeit kann zu Race-Conditions führen
- Beispiel:
 - ◆ main-Funktion läuft durch eine verkettete Liste



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



13 Signale und Race-Conditions (2)

- Lösung: Signal während Ausführung des kritischen Abschnitts blockieren!
- weiteres Problem:
 - ◆ Aufruf von Bibliotheksfunktionen, z.B. `readdir`, wird durch Signal unterbrochen und nach Ausführung des Signalhandlers fortgesetzt
 - ◆ Signalhandler ruft auch `readdir` auf ⇒ Race-Condition!
- Lösung:
 - ◆ in Signalhandlern nur Funktionen aufrufen, die in POSIX.1 als reentrant gekennzeichnet sind (`readdir` und `malloc/free` sind z.B. nicht reentrant, `wait` und `waitpid` sind reentrant)
 - Achtung: wenn in einem Signalhandler Funktionen verwendet werden, die `errno` verändern, muss der Wert von `errno` vorher gesichert und vor Beendigung des Signalhandlers wieder zurückgesetzt werden
 - ◆ oder Signal während Ausführung der Funktion blockieren

14 Ändern der prozessweiten Signal-Maske

```
int sigprocmask(int how, /* Verknüpfung der Masken */
               const sigset_t *set, /* neue Maske */
               sigset_t *oset /* Speicher für alte Maske */ );
```

- how:
 - ◆ `SIG_BLOCK`: Vereinigungsmenge zwischen übergebener und alter Maske
 - ◆ `SIG_SETMASK`: Setzen der Maske ohne Beachtung der alten Maske
 - ◆ `SIG_UNBLOCK`: Schnittmenge zwischen inverser übergebener Maske und alter Maske

- Beispiel

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

- Anwendung: kritische Abschnitte, die nicht durch ein Signal unterbrochen werden dürfen

15 Warten auf Signale

- Problem: Prozess befindet sich in kritischem Abschnitt und will auf ein Signal warten
 - Signal muss deblockiert werden
 - Prozess wartet auf Signal
 - Signal muss wieder blockiert werden
- Prototyp

```
#include <signal.h>
int sigsuspend(const sigset_t *mask);
```

- ◆ `sigsuspend(mask)` merkt sich die aktuelle Signal-Maske, setzt `mask` als neue Signal-Maske und blockiert Prozess
- ◆ Signal führt zu Aufruf des Signalhandlers (muss vorher installiert werden)
- ◆ `sigsuspend` kehrt nach Bearbeitung des Signalhandlers mit Fehler `EINTR` zurück und restauriert gleichzeitig die ursprüngliche Signal-Maske

15 Beispiel: Warten auf Signal

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    sigset_t bkup;

    while (event == 0) {
        SUSPEND();
    }
}
```

- Nebenläufigkeitsproblem?

15 Beispiel: Warten auf Signal

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    sigset_t bkup;

    BLOCK_SIGNAL();
    while (event == 0) {
        UNBLOCK_SIGNAL(); /* sigsuspend in seine drei */
        SUSPEND(); /* Teiloperationen aufgeteilt */
        BLOCK_SIGNAL();
    }
    UNBLOCK_SIGNAL();
}
```

- Lost-Wakeup-Problem gelöst?

15 Beispiel: Warten auf Signal

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    sigset_t bkup;

    BLOCK_SIGNAL();
    while (event == 0) {
        UNBLOCK_SIGNAL(); /* sigsuspend in seine drei */
        SUSPEND(); /* Teiloperationen aufgeteilt */
        BLOCK_SIGNAL();
    }
    UNBLOCK_SIGNAL();
}
```

- Deblockieren und Schlafenlegen müssen atomar erfolgen
- `sigsuspend(2)` gewährleistet dies

16 Das volatile-Schlüsselwort

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    while (event == 0) ;
}
```

- Testen des Programm ohne (-O0) und mit (-O) Compileroptimierungen
- Welches Verhalten tritt auf?

16 Das volatile-Schlüsselwort

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    while (event == 0) ;
}
```

```
; Ohne Optimierungen
0: push    %ebp
1: mov     %esp,%ebp
3: mov     0x0,%eax
8: test   %eax,%eax
a: je     12 <w4e+0x3>
c: pop    %ebp
d: ret
```

```
; Mit Optimierungen
0: push    %ebp
1: mov     %esp,%ebp
3: cmpl   $0x0,0x0
a: jne    1d <w4e+0xe>
c: jmp    1b <w4e+0xc>
e: pop    %ebp
f: ret
```

16 Das volatile-Schlüsselwort

- event wird von einem nebenläufigen Kontrollfluss verändert
- der Compiler hat hiervon keine Kenntnis
 - ◆ innerhalb der Schleife wird event nicht verändert
 - ◆ die Schleifenbedingung ist also beim erstmaligen Prüfen wahr oder falsch
 - ◆ kann sich aus Sicht des Compilers innerhalb der Schleife nicht ändern
 - ◆ Endlosschleife, wenn Bedingung nicht von vornherein falsch
- **volatile** zur Kennzeichnung von Variablen, die extern verändert werden
 - ◆ durch andere Kontrollflüsse
 - ◆ durch die Hardware (z.B. Gerätereister)
- Zugriffe auf volatile-Variablen werden vom Compiler nicht optimiert

16 Das volatile-Schlüsselwort

```
static volatile int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    while (event == 0) ;
}
```

- Erzwingt erneutes Laden von **event** in jedem Schleifendurchlauf

17 Abfrage blockierter Signale

- Prototyp

```
#include <signal.h>
int sigpending(sigset_t *set);
```

- **sigpending** speichert alle Signale, die blockiert sind, aber empfangen wurden, in **set** ab

U7-3 Duplizieren von Filedeskriptoren

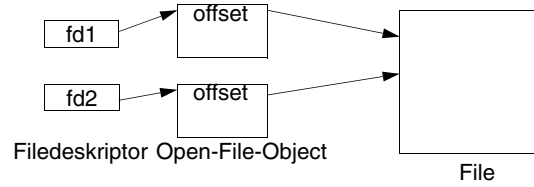
- Ziel: geöffnete Datei soll als stdout/stdin verwendet werden
- **newfd = dup (fd)**: Dupliziert Filedeskriptor fd, d.h. Lesen/Schreiben auf newfd ist wie Lesen/Schreiben auf fd
- **dup2 (fd, newfd)**: Dupliziert FD in anderen FD (newfd), falls newfd schon geöffnet ist, wird newfd erst geschlossen
- Verwenden von dup2, um stdout umzuleiten:

```
fd = open("/tmp/myoutput", O_CREAT | O_RDWR, S_IRUSR | S_IWUSR);
dup2(fd, STDOUT_FILENO);
printf("Hallo\n"); /* wird in /tmp/myoutput geschrieben */
/* Fehlerbehandlungen nicht vergessen */
```

- Erinnerung: Filedeskriptoren werden bei fork/exec vererbt

U7-3 Duplizieren von Filedeskriptoren (2)

- erneutes Öffnen eines Files



- bei dup werden FD dupliziert, aber Files werden nicht neu geöffnet!

