

System call per la gestione di processi

Chiamate di sistema per

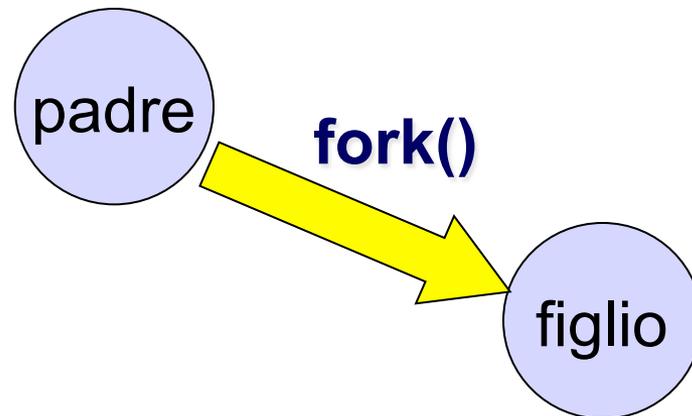
- ❑ *creazione di processi*: `fork()`
- ❑ *sostituzione di codice e dati*: `exec...()`
- ❑ *terminazione*: `exit()`
- ❑ *sospensione in attesa della terminazione di figli*: `wait()`

N.B. System call di UNIX sono attivabili attraverso chiamate a funzioni di librerie C standard: `fork()`, `exec()`, ... sono quindi funzioni di libreria che chiamano le system call corrispondenti

Creazione di processi: fork()

La funzione `fork()` consente a un processo di ***generare un processo figlio***:

- ❑ padre e figlio ***condividono lo STESSO codice***
- ❑ il figlio ***EREDITA una copia dei dati (di utente e di kernel)*** del padre



fork()

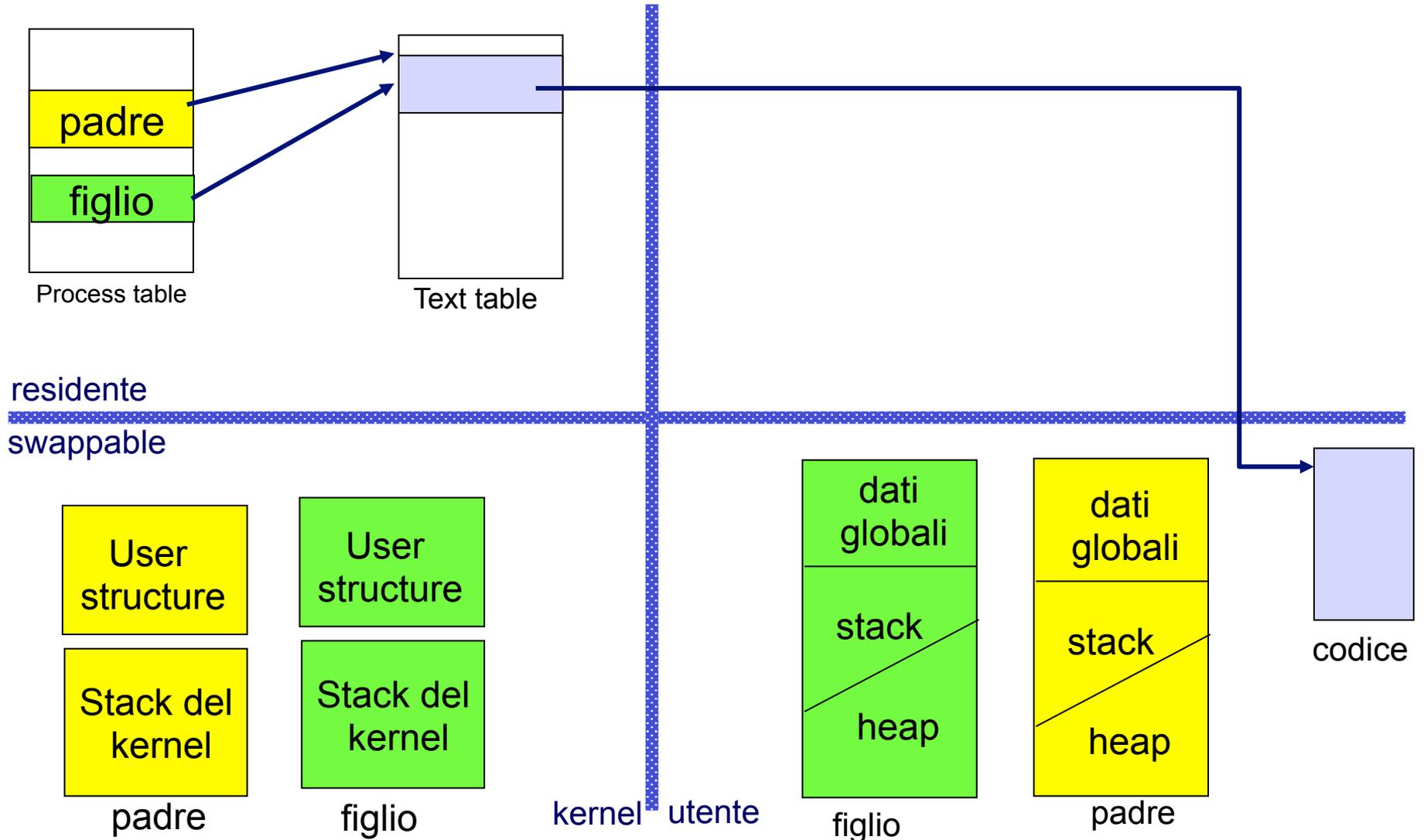
```
int fork(void);
```

- `fork()` non richiede parametri
 - restituisce un intero che:
 - ✓ *per il processo creato vale 0*
 - ✓ *per il processo padre è un valore **positivo** che rappresenta il **PID** del processo figlio*
 - ✓ è un valore **negativo** in caso di errore (la creazione non è andata a buon fine)
-

Effetti della fork()

- ❑ Allocazione di una ***nuova Process Control Block (PCB)*** nella quale viene ***copiata la PCB del padre***
 - ❑ Allocazione dei ***segmenti di dati e stack*** del figlio nei quali vengono ***copiati dati e stack del padre***
 - ❑ Aggiornamento del riferimento al codice eseguito (condiviso col padre)
-

Effetti (reali) della fork()



Esecuzioni differenziate del padre e del figlio

```
...
if (fork()==0) {
    ...      /* codice eseguito dal figlio */
    ...
} else {
    .../* codice eseguito dal padre */
    ...
}
```

Dopo la generazione del figlio *il padre può decidere*
se operare *contemporaneamente* ad esso

oppure

se *attendere la sua terminazione* (system call `wait()`)

fork(): esempio

```
#include <stdio.h>
main()
{ int pid;
  pid=fork();
  if (pid==0)
  { /* codice figlio */
printf("Sono il figlio ! (pid: %d)\n", getpid());
}
  else if (pid>0)
  { /* codice padre */
printf("Sono il padre: pid di mio figlio: %d\n", pid);
....
}
  else printf("Creazione fallita!");
}
```

NB: system call `getpid()` ritorna il pid del processo che la chiama

Relazione padre-figlio in UNIX

Dopo una `fork ()`:

- ❑ **concorrenza**

- ✓ *padre e figlio procedono in parallelo*

- ❑ **lo spazio degli indirizzi è duplicato**

- ✓ ogni *variabile del figlio è inizializzata con il valore assegnatole dal padre* prima della `fork ()`

- ❑ **la user structure è duplicata**

- ✓ le *risorse allocate al padre* (ad esempio, i file aperti) prima della generazione sono **condivise con i figli**

- ✓ le informazioni per la gestione dei segnali sono le stesse per padre e figlio (associazioni segnali-handler)

- ✓ il figlio nasce con lo **stesso program counter del padre**: la prima istruzione eseguita dal figlio è quella che segue immediatamente `fork ()`

Terminazione di processi

Un processo può terminare:

- ***involontariamente***

- ✓ tentativi di azioni illegali
- ✓ interruzione mediante segnale

- ✦ salvataggio dell'immagine nel file **core**

- ***volontariamente***

- ✓ chiamata alla funzione **exit()**
 - ✓ esecuzione dell'ultima istruzione
-

exit()

```
void exit(int status);
```

- la funzione `exit()` prevede un parametro (`status`) mediante il quale il processo che termina può comunicare al padre **informazioni sul suo stato di terminazione** (ad esempio esito dell'esecuzione)
 - è **sempre una chiamata senza ritorno**
-

exit()

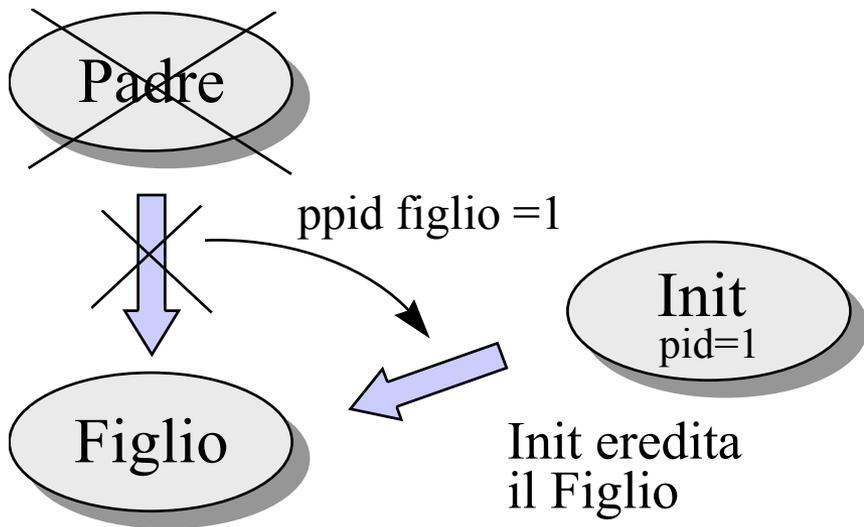
Effetti di una exit():

- *chiusura dei file aperti non condivisi*
- terminazione del processo
 - ✓ se il processo che termina ha *figli in esecuzione*, il processo *init adotta i figli dopo la terminazione del padre* (nella process structure di ogni figlio al pid del processo padre viene assegnato il valore 1)
 - ✓ se il processo *termina prima che il padre ne rilevi lo stato di terminazione* con la system call `wait()`, il processo passa nello stato *zombie*

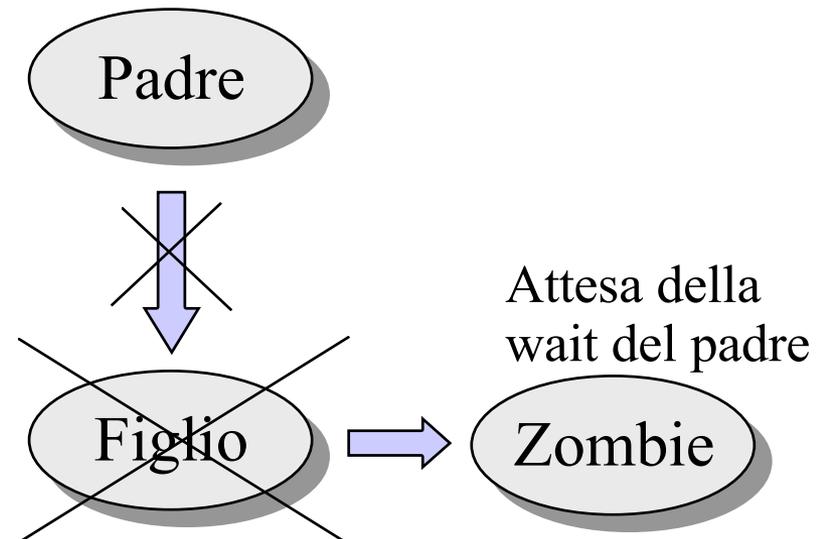
NB: Quando termina un processo adottato dal processo `init`, `init` rileva automaticamente il suo stato di terminazione -> i processi figli di `init` non permangono nello stato di zombie

Parentela processi e terminazione

Terminazione del padre



Terminazione del figlio: processi zombie



wait()

Lo stato di terminazione può essere rilevato dal processo padre, mediante la system call `wait()`

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

- ❑ parametro `status` è *l'indirizzo* della variabile in cui viene memorizzato lo *stato di terminazione del figlio*
- ❑ risultato prodotto dalla `wait()` è *pid del processo terminato*, oppure un codice di errore (<0)

wait()

Effetti della system call `wait (&status)` :

- processo che la chiama può avere figli in esecuzione:
 - se tutti i figli non sono ancora terminati, il processo si **sospende in attesa della terminazione del primo** di essi
 - se almeno un figlio è già terminato ed il suo stato non è stato ancora rilevato (cioè è in stato **zombie**), `wait()` **ritorna immediatamente con il suo stato di terminazione** (nella variabile **status**)
 - se non esiste neanche un figlio, `wait()` **NON è sospensiva** e ritorna un codice di errore (valore ritornato < 0)
-

wait()

Rilevazione dello stato: in caso di terminazione di un figlio, la variabile status raccoglie stato di terminazione; nell'ipotesi che lo stato sia un intero a 16 bit:

- ✓ se il byte meno significativo di status è zero, il più significativo rappresenta lo **stato di terminazione** (**terminazione volontaria**, ad esempio con `exit`)
 - ✓ in caso contrario, il byte meno significativo di status descrive il **segnale che ha terminato il figlio** (**terminazione involontaria**)
-

System call exec()

Mediante `fork()` i processi *padre e figlio condividono il codice e lavorano su aree dati duplicate*. In UNIX è possibile *differenziare il codice dei due processi* mediante una system call della famiglia `exec`

`execl()`, `execle()`, `execlp()`, `execv()`, `execve()`,
`execvp()` ...

Effetto principale di system call famiglia exec:

- vengono *sostituiti codice ed eventuali argomenti di invocazione* del processo che chiama la system call, *con codice e argomenti di un programma specificato come parametro* della system call

NO generazione di nuovi processi

execl()

```
int execl(char *pathname, char *arg0, ..
          char *argN, (char*)0);
```

- **pathname** è il nome (assoluto o relativo) dell'eseguibile da caricare
 - **arg0** è il nome del programma (argv[0])
 - **arg1, ..., argN** sono gli argomenti da passare al programma
 - **(char *) 0** è il puntatore nullo che termina la lista
-

Utilizzo system call exec()

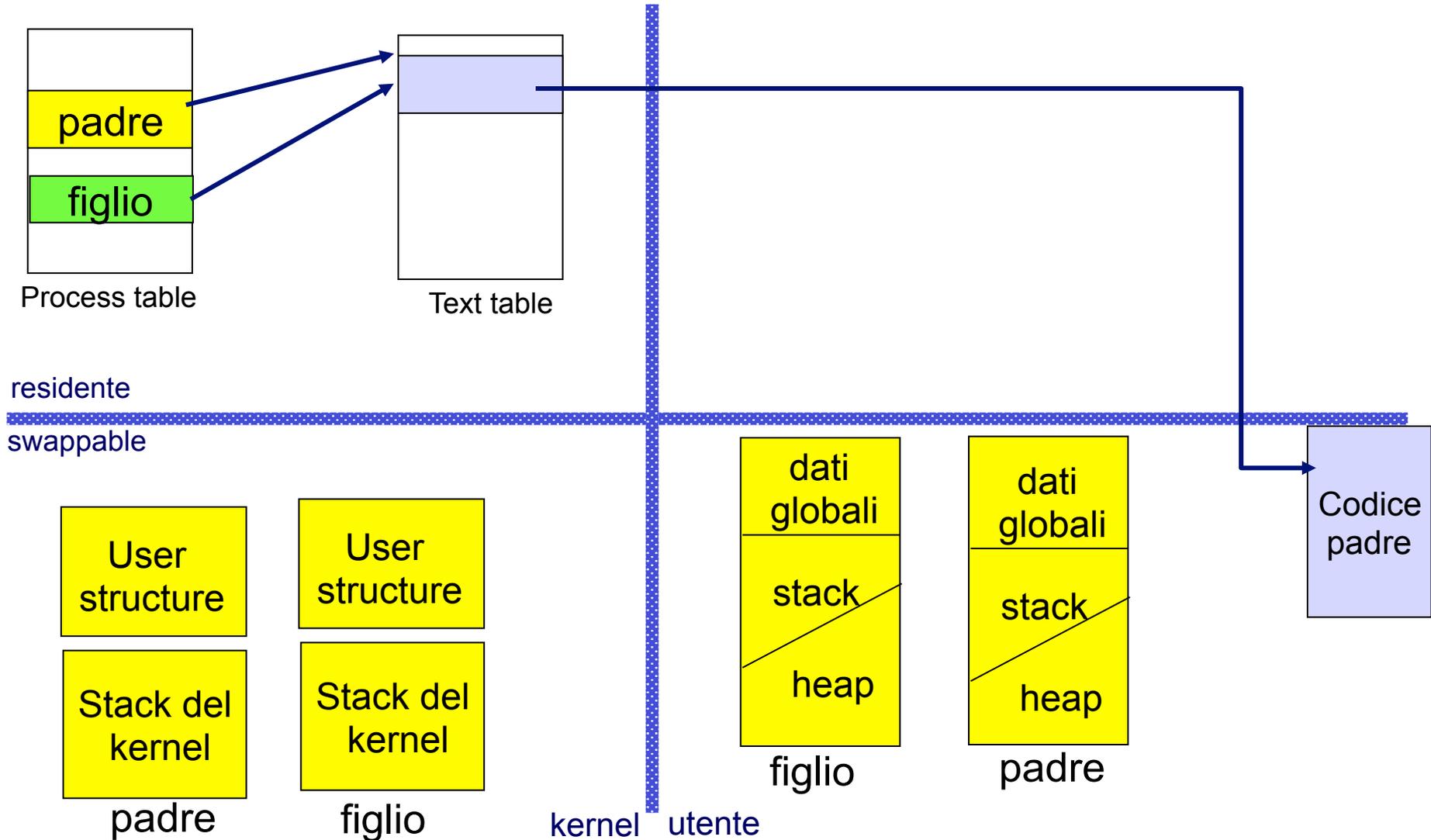
(differenziare comportamento del padre da quello del figlio)

```
pid = fork();
if (pid == 0){ /* figlio */
    printf("Figlio: esecuzione di ls\n");
    execl("/bin/ls", "ls", "-l", (char *)0);
    perror("Errore in execl\n");
    exit(1); }
if (pid > 0){ /* padre */
    ...
    printf("Padre ....\n");
    exit(0); }
if (pid < 0){ /* fork fallita */
    perror("Errore in fork\n");
    exit(1); }
```

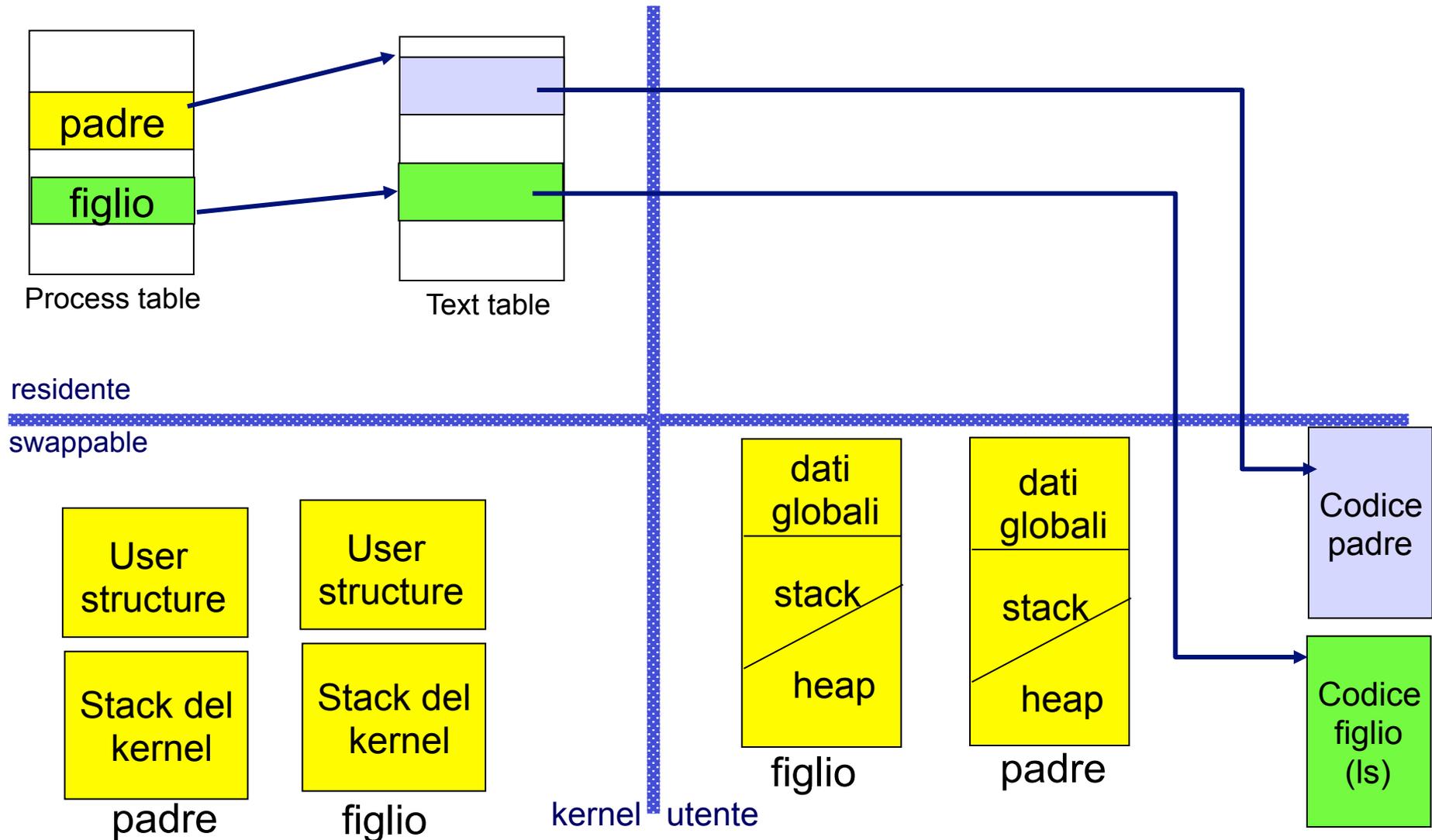
Figlio passa a **eseguire** un altro programma: *si caricano il nuovo codice e gli argomenti per il nuovo programma*

Si noti che exec è operazione senza ritorno

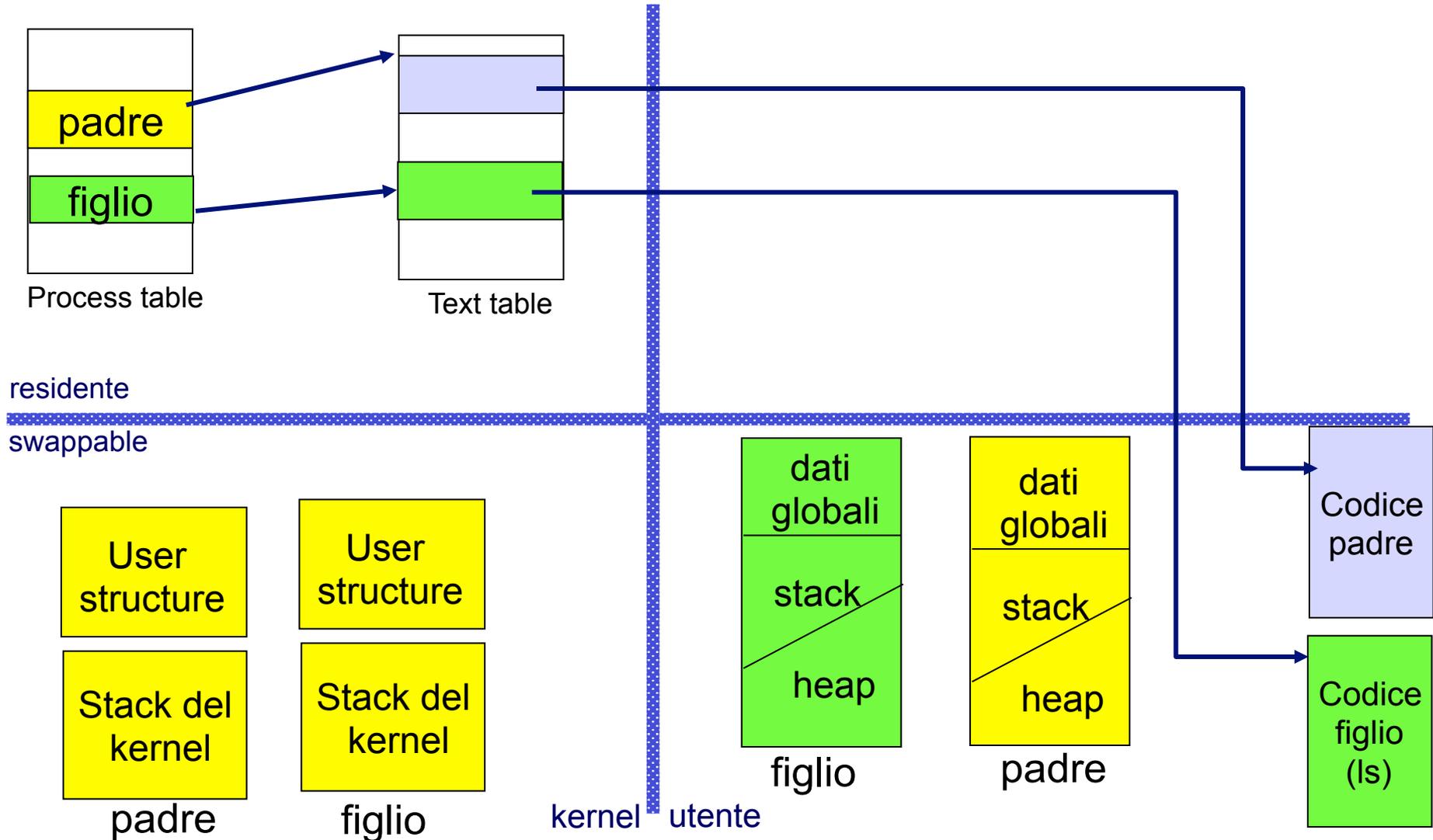
Esempio: effetti della exec() sull'immagine



Esempio: effetti della `exec()` sull'immagine

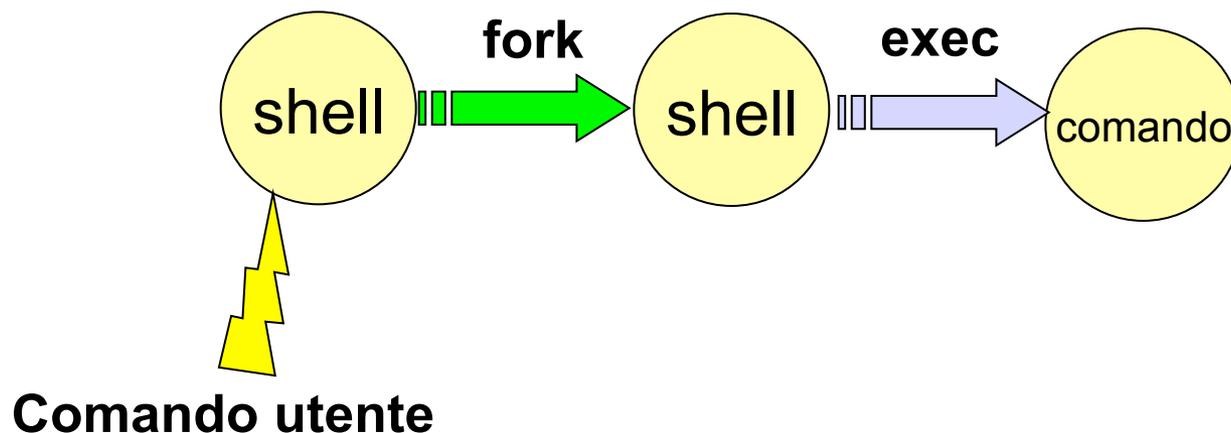


Esempio: effetti della `exec()` sull'immagine



Interazione con l'utente tramite shell

- Ogni utente può interagire con lo *shell* mediante la *specifica di comandi*
- Ogni *comando* è presente nel file system come *file eseguibile* (direttorio */bin*)
- Per ogni comando, *shell genera un processo figlio* dedicato all'esecuzione del comando:



Relazione shell padre-shell figlio

Per ogni comando, shell genera un figlio; possibilità di **due diversi comportamenti**:

- il padre si pone in attesa della terminazione del figlio (esecuzione in **foreground**); es:

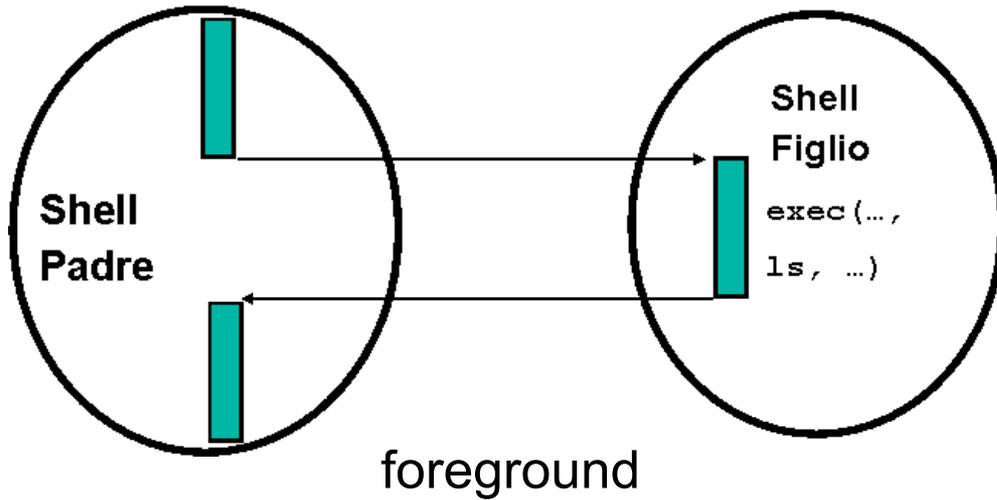
```
ls -l pippo
```

- il padre continua l'esecuzione concorrentemente con il figlio (esecuzione in **background**):

```
ls -l pippo &
```

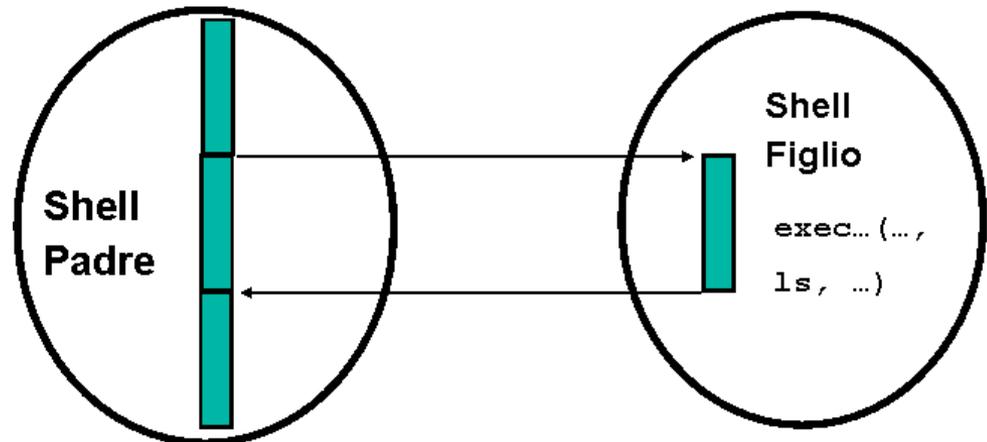
foreground vs background

`$ ls`



`$ ls&`

background



Il mio primo filtro

Proviamo a realizzare un filtro a linee che stampi sull'output tutte le linee che contengono la lettera 'a'.

Come organizzereste
il codice del programma?
