

# Übungen zu Systemnahe Programmierung in C (SPiC) – Sommersemester 2024

## Übung 11

Maxim Ritter von Onciul  
Arne Vogel

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



Lehrstuhl für Informatik 4  
Systemsoftware



Friedrich-Alexander-Universität  
Technische Fakultät

## Signale

## Vorstellung Aufgabe 7

## Signale



- Verwendung von Signalen
  - Ereignissignalisierung des Betriebssystemkerns an einen Prozess
  - Ereignissignalisierung zwischen Prozessen
- Vergleichbar mit Interrupts beim AVR
- Zwei Arten von Signalen
  - Synchrone Signale: Durch Prozessaktivität ausgelöst (Trap)
    - ⇒ Zugriff auf ungültigen Speicher, ungültiger Befehl
  - Asynchrone Signale: “Von außen” ausgelöst (Interrupt)
    - ⇒ Timer, Tastatureingabe
- Standardbehandlungen für Signale bereits vorhanden



- Das Standardverhalten bei den meisten Signalen ist die Terminierung des Prozesses, bei einigen Signalen mit Anlegen eines Core-Dumps
  - SIGALRM (Term): Timer abgelaufen (alarm(2), setitimer(2))
  - SIGCHLD (Ign): Statusänderung eines Kindprozesses
  - SIGINT (Term): Interrupt (Shell: CTRL-C)
  - SIGQUIT (Core): Quit (Shell: CTRL-\)
  - SIGKILL (nicht behandelbar): Beendet den Prozess
  - SIGTERM (Term): Terminierung; Standardsignal für kill(1)
  - SIGSEGV (Core): Speicherschutzverletzung
  - SIGUSR1, SIGUSR2 (Term): Benutzerdefinierte Signale
- Siehe auch signal(7)

- Kommando kill(1) aus der Shell

```
01 kill -USR1 <pid>
```

- Parameter: Signalnummer oder Signal ohne "SIG"

- Systemaufruf kill(2)

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

2

3



- Konfiguration mit Hilfe einer Variablen vom Typ sigset\_t
- Hilfsfunktionen konfigurieren die Signalmaske
  - sigemptyset(3): Alle Signale aus Maske entfernen
  - sigfillset(3): Alle Signale in Maske aufnehmen
  - sigaddset(3): Signal zur Maske hinzufügen
  - sigdelset(3): Signal aus Maske entfernen
  - sigismember(3): Abfrage, ob Signal in Maske enthalten ist
- Gesetzte Signale werden blockiert
- AVR-Analogie: EIMSK-Register

- Setzen einer Maske mit

```
01 int sigprocmask(int how, const sigset_t *set, sigset_t *oset);
```

- how: Operation

- SIG\_SETMASK: Setzt eine absolute Signalmaske
- SIG\_BLOCK: Blockiert Signale relativ zur aktuell gesetzten Maske
- SIG\_UNBLOCK: Deblokiert Signale relativ zur aktuell gesetzten Maske

- oset: Speichert Kopie der vorherigen Signalmaske (optional)

- Die Signalmaske wird bei fork(2)/exec(3) vererbt

### Beispiel

```
01 sigset_t set;
02 sigemptyset(&set);
03 sigaddset(&set, SIGUSR1);
04 sigprocmask(SIG_BLOCK, &set, NULL); /* Blockiert SIGUSR1 */
```

- AVR-Analogie: Sperren kritischer Abschnitte (cli(), sei())

4

5



- Konfiguration mit Hilfe der Struktur sigaction

```
01 struct sigaction {
02     void (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion
03     sigset_t sa_mask;        // Zusätzlich blockierte Signale
04     int sa_flags;           // Diverse Einstellungen
05 }
```

- Signalbehandlung kann über sa\_handler konfiguriert werden:

- SIG\_IGN: Signal ignorieren
  - SIG\_DFL: Default-Signalbehandlung einstellen
  - Funktionspointer
- SIG\_IGN und SIG\_DFL werden über exec(3) vererbt, Funktionspointer nicht. Warum?
- AVR-Analogie: ISR( . . ), Alarmhandler

6

- Konfiguration mit Hilfe der Struktur sigaction

```
01 struct sigaction {
02     void (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion
03     sigset_t sa_mask;        // Zusätzlich blockierte Signale
04     int sa_flags;           // Diverse Einstellungen
05 }
```

- Während Signalbehandlung sind folgende Signale blockiert:

- Signalmaske bei Eintreffen des Signals
  - Zusätzlich: Auslösendes Signal
  - Zusätzlich: Signale in sa\_mask

⇒ Synchronisation mehrerer Signalhandler durch sa\_mask

7



- Konfiguration mit Hilfe der Struktur sigaction

```
01 struct sigaction {
02     void (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion
03     sigset_t sa_mask;        // Zusätzlich blockierte Signale
04     int sa_flags;           // Diverse Einstellungen
05 }
```

- sa\_flags beeinflussen das Verhalten beim Signalempfang
- Bei uns gilt: sa\_flags=SA\_RESTART

8

- Konfiguration mit Hilfe der Struktur sigaction

```
01 struct sigaction {
02     void (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion
03     sigset_t sa_mask;        // Zusätzlich blockierte Signale
04     int sa_flags;           // Diverse Einstellungen
05 }
```

- Konfiguration Setzen

```
01 #include <signal.h>
02
03 int sigaction(int sig, const struct sigaction *act,
04              struct sigaction *oact);
```

9



```

01 struct sigaction {
02     void (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion
03     sigset_t sa_mask;        // Zusätzlich blockierte Signale
04     int sa_flags;           // Diverse Einstellungen
05 }

```

- Installieren eines Handlers für SIGUSR1

```

01 #include <signal.h>
02 static void my_handler(int sig) {
03     // [...]
04 }
05
06 int main(int argv, char *argv[]) {
07     struct sigaction action;
08     action.sa_handler = my_handler;
09     sigemptyset(&action.sa_mask);
10     action.sa_flags = SA_RESTART;
11     sigaction(SIGUSR1, &action, NULL);
12     // [...]
13 }

```

10

- Problem: In einem kritischen Abschnitt auf ein Signal warten
  1. Signal deblockieren
  2. *Passiv* auf Signal warten (*Schlafen* legen)
  3. Signal blockieren
  4. Kritischen Abschnitt bearbeiten
- Operationen müssen atomar am Stück ausgeführt werden!

```

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

```

- 1. sigsuspend(2) setzt temporäre Signalmaske
  2. Prozess blockiert bis zum Eintreffen eines Signals
  3. Signalhandler wird ausgeführt
  4. sigsuspend(2) stellt ursprüngliche Signalmaske wieder her
- AVR-Analogie: Schlafschleife, sleep\_cpu()

11



- SIGUSR1 im kritischen Abschnitt sperren
- Auf Signal warten

```

01 sigset_t sync_mask, old_mask;
02 sigemptyset(&sync_mask);
03 sigaddset(&sync_mask, SIGUSR1);
04
05 sigprocmask(SIG_BLOCK, &sync_mask, &old_mask);
06 while(!event) {
07     sigsuspend(&old_mask);
08 }
09 sigprocmask(SIG_SETMASK, &old_mask, NULL);

```

12

Beschreibung	Interrupts	Signale
Behandlung installieren	ISR()-Makro	sigaction(2)
Auslöser	Hardware	Prozesse mit kill(2) oder Betriebssystem
Synchronisation	cli(), sei()	sigprocmask(2)
Warten auf Signale	sei(); sleep_cpu()	sigsuspend(2)

- Signale und Interrupts sind sehr **ähnliche Konzepte**
- Synchronisation ist oft konzeptionell identisch zu lösen

13



## Aufgabe: mish

### Signalbehandlung von SIGINT

- Anpassen der Signalbehandlungen für CTRL+C
- SIGINT wird allen Prozessen des Terminals zugestellt

```
01 $> ./mish
02 mish> sleep 2
03 Exit status [5321] = 0
04 mish> sleep 10000
05 ^C # CTRL+C
06 $>
```

⇒ Bei CTRL+C stirbt sleep und mish

- Anpassen der Signalbehandlung:
  - Vater: Signal ignorieren (SIG\_IGN)
  - Kind: Default-Behandlung (SIG\_DFL)



### Aufsammeln von Zombieprozessen

- Bisher: Aufsammeln durch `waitpid(2)` (blockierend)
- Signal SIGCHLD zeigt Statusänderung von Kindprozessen an
  - Kindprozess wurde gestoppt
  - Kindprozess ist terminiert
- Jetzt: Aufsammeln durch `waitpid(2)` (nicht-blockierend)
- Warten auf Statusveränderungen mit `sigsuspend(2)`

### Unterstützung von Hintergrundprozessen

- Kommandos mit abschließenden '&'
- ⇒ Hintergrundprozess
- Beispiel: `./sleep 10 &`
- Ausgabe der Prozess-ID und des Prompts
- Anschließend sofort Entgegennahme neuer Befehle

```
01 # Starten eines Hintergrundprozesses mit &
02 mish> sleep 10 &
03 Started [2110]
04 mish> ls
05 Makefile mish mish.c
06 Exit Status [2115] = 0
07 ...
08 Exit status [2110] = 0
```



Unterstützung von Hintergrundprozessen

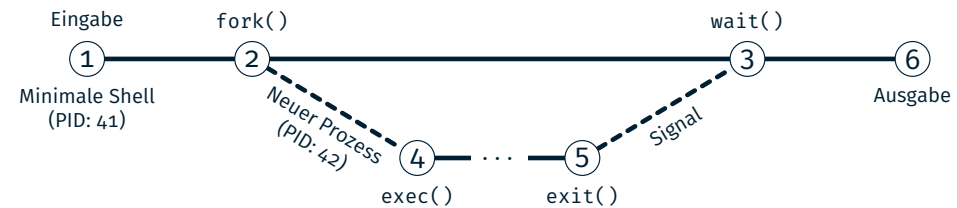
- Beim Warten auf Vordergrundprozesse sollen terminierende Hintergrundprozesse sofort eingesammelt werden

```

01 # Starten mehrerer Hintergrundprozesse
02 mish> sleep 3 &
03 Started [2110]
04 mish> sleep 5 &
05 Started [2115]
06 mish> sleep 10 &
07 Started [2118]
08
09 # Starten eines Vordergrundprozesses
10 mish> sleep 20
11 Exit Status [2110] = 0 # sleep 3 &
12 Exit Status [2115] = 0 # sleep 5 &
13 Exit Status [2118] = 0 # sleep 10 &
14 Exit Status [2121] = 0 # sleep 20
15 mish>
    
```

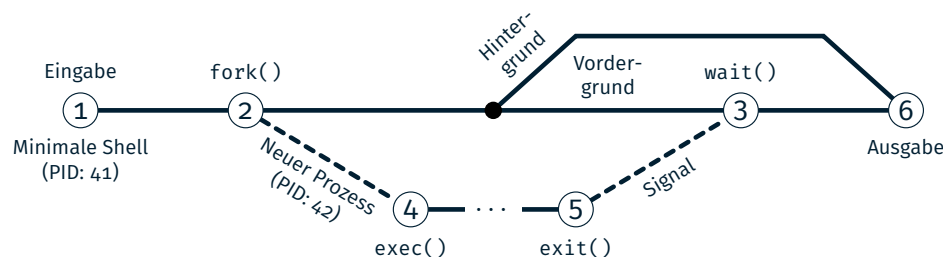
Erweiterung des Basisablaufs

- Auf Eingaben vom Benutzer warten
- Neuen Prozess erzeugen
- Vater: Wartet auf die Beendigung des Kindes
- Kind: Startet Programm
- Kind: Programm terminiert
- Vater: Ausgabe der Kindzustands



Erweiterung des Basisablaufs

- Auf Eingaben vom Benutzer warten
- Neuen Prozess erzeugen
- Vater: Wartet auf die Beendigung des Kindes (Nur Vordergrund)
- Kind: Startet Programm
- Kind: Programm terminiert
- Vater: Ausgabe der Kindzustands



Welche Klausur wollen wir nächste Woche besprechen?



## Hands-on: Stoppuhr

Screencast: <https://www.video.uni-erlangen.de/clip/id/19835>

```

01 $ ./stoppuhr
02 Press Ctrl+C (SIGINT) to start and stop
03 ^CStarted...
04 1 sec
05 2 sec
06 3 sec
07 4 sec
08 ^CStopped.
09 Duration: 4 sec 132 msec

```

- Ablauf:
  - Stoppuhr startet durch SIGINT Signal
    - Gibt jede Sekunde die bisherige Dauer aus (Format: "3 sec")
  - Stoppuhr stoppt bei weiterem SIGINT und gibt Dauer aus
    - Gibt Gesamtdauer inkl. Millisekunden aus (Format: "4 sec 132 msec")
    - Beendet sich anschließend
- Verwendet intern SIGALRM und `setitimer(2)`
- Schutz kritischer Abschnitte beachten

21

## Wiederholung Signale



## Wiederholung Signale



### 1. Signalhandler installieren: `sigaction(2)`

```

01 struct sigaction act;
02 act.sa_handler = SIG_DFL; // Handlersignatur: void f(int signum)
03 act.sa_flags = SA_RESTART;
04 sigemptyset(&act.sa_mask);
05 sigaction(SIGINT, &act, NULL);

```

### 2. Signale blockieren/deblockieren: `sigprocmask(2)`

```

01 sigset_t set;
02 sigemptyset(&set);
03 sigaddset(&set, SIGUSR1);
04 sigprocmask(SIG_BLOCK, &set, NULL); /* Blockiert SIGUSR1 */
05 // kritischer Abschnitt
06 sigprocmask(SIG_UNBLOCK, &set, NULL); /* Deblockiert SIGUSR1 */

```

### 3. Auf Signale warten: `sigsuspend(2)`

```

01 sigprocmask(SIG_BLOCK, &set, &old); /* Blockiert Signale */
02 while(event == 0){
03     sigsuspend(&old); /* Wartet auf Signale */
04 }
05 sigprocmask(SIG_SETMASK, &old, NULL); /* Deblockiert Signale */

```



- Zeitgeber mittels setitimer(2) konfigurieren

```
01 #include <sys/time.h>
02
03 int setitimer(int which, const struct itimerval *new_value,
04              struct itimerval *old_value);
```

- Parameter:

**which** Hier: ITIMER\_REAL (Physikalische Zeit)

**new\_value** Zu setzende Konfiguration

**old\_value** Zum Auslesen der vorherigen Konfiguration

- SIGALRM: Timer ist abgelaufen bzw. Alarm eingetreten

→ Standardbehandlung: Programm beenden

→ Eigenen Signalhandler installieren



- Strukturen zur Konfiguration

```
01 struct timeval {
02     time_t      tv_sec;          /* seconds */
03     suseconds_t tv_usec;       /* microseconds */
04 };
```

Beschreibt Zeitintervall mit tv\_sec s und tv\_usec  $\mu$ s

```
01 struct itimerval {
02     struct timeval it_interval; /* Interval for periodic timer */
03     struct timeval it_value;    /* Time until next expiration */
04 };
```

Erster Alarm nach Intervall it\_value

danach periodischer Alarm mit Intervall it\_interval

- Besondere Werte

**it\_interval = {0, 0}** Singleshot Alarm

**it\_value = {0, 0}** Alarm abbrechen