

# Πληροφορική & Τηλεπικοινωνίες

## Κ18 - Υλοποίηση Συστημάτων Βάσεων Δεδομένων

Χειμερινό Εξάμηνο 2021 – 2022

Καθηγητής Ι. Ιωαννίδης

Άσκηση 1 – Παράδοση 15/12/2021

Σκοπός της εργασίας αυτής είναι η κατανόηση της εσωτερικής λειτουργίας των Συστημάτων Βάσεων Δεδομένων όσον αφορά τη διαχείριση σε επίπεδο μπλοκ (block) αλλά και ως προς τη διαχείριση σε επίπεδο εγγραφών. Επίσης, μέσω της εργασίας θα γίνει αντιληπτό το κατά πόσο μπορεί να βελτιώσει την απόδοση ενός Συστήματος Διαχείρισης Βάσεων Δεδομένων (ΣΔΒΔ) η ύπαρξη ευρετηρίων πάνω στις εγγραφές. Πιο συγκεκριμένα, στα πλαίσια της 1η εργασίας θα υλοποιήσετε ένα σύνολο συναρτήσεων που διαχειρίζονται αρχεία που δημιουργήθηκαν βάσει επεκτατού κατακερματισμού (Extendible Hash Table). Θα ακολουθήσετε την προσέγγιση που χρησιμοποιεί τα πρώτα bits για την δημιουργία του καταλόγου κατακερματισμού.

Οι συναρτήσεις που καλείστε να υλοποιήσετε αφορούν τη διαχείριση εγγραφών και τη διαχείριση ευρετηρίων. Η υλοποίησή τους θα γίνει πάνω από το επίπεδο διαχείρισης μπλοκ υποχρεωτικά, το οποίο δίνεται έτοιμο ως βιβλιοθήκη. Τα πρωτότυπα (definitions) των συναρτήσεων που καλείστε να υλοποιήσετε όσο και των συναρτήσεων της βιβλιοθήκης επιπέδου μπλοκ δίνονται στη συνέχεια, μαζί με επεξήγηση για τη λειτουργικότητα που θα επιτελεί η κάθε μία.

Η διαχείριση των αρχείων επεκτατού κατακερματισμού γίνεται μέσω των συναρτήσεων με το πρόθεμα HT\_. Τα αρχεία επεκτατού κατακερματισμού έχουν μέσα εγγραφές τις οποίες διαχειρίζεστε μέσω των κατάλληλων συναρτήσεων. Οι εγγραφές είναι της ίδιας μορφής και για τους δύο τύπους αρχείων και συγκεκριμένα έχουν τη μορφή που δίνεται στη συνέχεια.

```
typedef struct{
    int id,
    char name[15],
    char surname[20],
    char city[20];
}Record;
```

Το πρώτο μπλοκ (block) κάθε αρχείου επεκτατού κατακερματισμού, περιλαμβάνει “ειδική” πληροφορία σχετικά με το ίδιο το αρχείο. Η πληροφορία αυτή χρησιμεύει στο να αναγνωρίσει κανείς αν πρόκειται πράγματι για αρχεία επεκτατού κατακερματισμού καθώς και για να πληροφορήσει τον χρήστη όσον αφορά το πεδίο κατακερματισμού για τα αντίστοιχα αρχεία κ.λπ.

Στη συνέχεια δίνεται ένα παράδειγμα των εγγραφών που θα προστίθενται στα αρχεία που θα δημιουργείτε με την υλοποίησή σας. Εγγραφές με τις οποίες μπορείτε να ελέγξετε το πρόγραμμά σας θα δοθούν υπό μορφή αρχείων κειμένου μαζί με κατάλληλες συναρτήσεις main στο eclass του μαθήματος.

```
{15, “Giorgos”, “Dimopoulos”, “Ioannina”}  
{4, “Antonia”, “Papadopoulou”, “Athina”}  
{300, “Yannis”, “Yannakis”, “Thessaloniki”}
```

## Συναρτήσεις BF (Block File)

Το επίπεδο block (BF) είναι ένας διαχειριστής μνήμης (memory manager) που λειτουργεί σαν κρυφή μνήμη (cache) ανάμεσα στο επίπεδο του δίσκου και της μνήμης. Το επίπεδο block κρατάει block δίσκου στην μνήμη. Κάθε φορά που ζητάμε ένα block δίσκου, το επίπεδο BF πρώτα εξετάζει την περίπτωση να το έχει φέρει ήδη στην μνήμη. Αν το block υπάρχει στην μνήμη τότε δεν το διαβάζει από τον δίσκο, σε αντίθετη περίπτωση το διαβάζει από τον δίσκο και το τοποθετεί στην μνήμη. Επειδή το επίπεδο BF δεν έχει άπειρη μνήμη κάποια στιγμή θα χρειαστεί να “πετάξουμε” κάποιο block από την μνήμη και να φέρουμε κάποιο άλλο στην θέση του. Οι πολιτικές που μπορούμε να πετάξουμε ένα block από την μνήμη στο επίπεδο block που σας δίνεται είναι οι *LRU* (Least Recently Used) και *MRU* (Most Recently Used). Στην *LRU* “θυσιάζουμε” το λιγότερο πρόσφατα χρησιμοποιημένο block ενώ στην *MRU* το block που χρησιμοποιήσαμε πιο πρόσφατα.

Στη συνέχεια, περιγράφονται οι συναρτήσεις που αφορούν το επίπεδο από block, πάνω στο οποίο θα βασιστείτε για την υλοποίηση των συναρτήσεων που ζητούνται. Η υλοποίηση των συναρτήσεων αυτών θα δοθεί έτοιμη με τη μορφή βιβλιοθήκης.

Στο αρχείο κεφαλίδας bf.h που σας δίνεται ορίζονται οι πιο κάτω μεταβλητές:

```
BF_BLOCK_SIZE 512 /* Το μέγεθος ενός block σε bytes */  
BF_BUFFER_SIZE 100 /* Ο μέγιστος αριθμός block που κρατάμε στην μνήμη */  
BF_MAX_OPEN_FILES 100 /* Ο μέγιστος αριθμός ανοικτών αρχείων */
```

και enumerations:

```
enum BF_ErrorCode { ... }
```

Το BF\_ErrorCode είναι ένα enumeration που ορίζει κάποιους κωδικούς λάθους που μπορεί να προκύψουν κατά την διάρκεια της εκτέλεσης των συναρτήσεων του επιπέδου BF.

**enum ReplacementAlgorithm { LRU, MRU }**

Το ReplacementAlgorithm είναι ένα enumeration που ορίζει τους κωδικούς για τους αλγορίθμους αντικατάστασης (*LRU* ή *MRU*).

Πιο κάτω υπάρχουν τα πρωτότυπα των συναρτήσεων που σχετίζονται με την δομή BF\_Block.

**typedef struct BF\_Block BF\_Block;**

Το struct BF\_Block είναι η βασική δομή που δίνει οντότητα στην έννοια του Block. Το BF\_Block έχει τις πιο κάτω λειτουργίες.

**void BF\_Block\_Init**(BF\_Block \*\*block /\* δομή που προσδιορίζει το Block \*/)

Η συνάρτηση *BF\_Block\_Init* αρχικοποιεί και δεσμεύει την κατάλληλη μνήμη για την δομή *BF\_BLOCK*.

**void BF\_Block\_Destroy**(BF\_Block \*\*block /\* δομή που προσδιορίζει το Block \*/)

Η συνάρτηση *BF\_Block\_Destroy* αποδεσμεύει την μνήμη που καταλαμβάνει η δομή *BF\_BLOCK*.

**void BF\_Block\_SetDirty**(BF\_Block \*block /\* δομή που προσδιορίζει το Block \*/)

Η συνάρτηση *BF\_Block\_SetDirty* αλλάζει την κατάσταση του block σε dirty. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι τα δεδομένα του block έχουν αλλαχτεί και το επίπεδο BF, όταν χρειαστεί θα γράψει το block ξανά στον δίσκο. Σε περίπτωση που απλώς διαβάζουμε τα δεδομένα χωρίς να τα αλλάζουμε τότε δεν χρειάζεται να καλέσουμε την συνάρτηση.

**char\* BF\_Block\_GetData**(const BF\_Block \*block /\* δομή που προσδιορίζει το Block \*/)

Η συνάρτηση *BF\_Block\_GetData* επιστρέφει ένα δείκτη στα δεδομένα του Block. Άμα αλλάξουμε τα δεδομένα θα πρέπει να κάνουμε το block dirty με την κλήση της συνάρτησης *BF\_Block\_SetDirty*. Σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να αποδεσμεύσετε την θέση μνήμης που δείχνει ο δείκτης.

Πιο κάτω υπάρχουν τα πρωτότυπα των συναρτήσεων που σχετίζονται με το επίπεδο Block.

**BF\_ErrorCode BF\_Init**(const ReplacementAlgorithm repl\_alg /\* πολιτική αντικατάστασης \*/)

Με τη συνάρτηση *BF\_Init* πραγματοποιείται η αρχικοποίηση του επιπέδου BF. Μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε δύο πολιτικές αντικατάστασης Block εκείνης της LRU και εκείνης της MRU.

***BF\_ErrorCode BF\_CreateFile(const char\* filename /\* όνομα αρχείου \*/)***

Η συνάρτηση BF\_CreateFile δημιουργεί ένα αρχείο με όνομα filename το οποίο αποτελείται από blocks. Αν το αρχείο υπάρχει ήδη τότε επιστρέφεται κωδικός λάθους. Σε περίπτωση επιτυχούς εκτέλεσης της συνάρτησης επιστρέφεται BF\_OK, ενώ σε περίπτωση αποτυχίας επιστρέφεται κωδικός λάθους. Αν θέλετε να δείτε το είδος του λάθους μπορείτε να καλέσετε τη συνάρτηση BF\_PrintError.

***BF\_ErrorCode BF\_OpenFile(***

*const char\* filename, /\* όνομα αρχείου \*/  
int \*file\_desc /\* αναγνωριστικό αρχείου block \*/);*

Η συνάρτηση BF\_OpenFile ανοίγει ένα υπάρχον αρχείο από blocks με όνομα filename και επιστρέφει το αναγνωριστικό του αρχείου στην μεταβλητή file\_desc. Σε περίπτωση επιτυχίας επιστρέφεται BF\_OK ενώ σε περίπτωση αποτυχίας, επιστρέφεται ένας κωδικός λάθους. Αν θέλετε να δείτε το είδος του λάθους μπορείτε να καλέσετε τη συνάρτηση BF\_PrintError.

***BF\_ErrorCode BF\_CloseFile( int file\_desc /\* αναγνωριστικό αρχείου block \*/)***

Η συνάρτηση BF\_CloseFile κλείνει το ανοιχτό αρχείο με αναγνωριστικό αριθμό file\_desc. Σε περίπτωση επιτυχίας επιστρέφεται BF\_OK ενώ σε περίπτωση αποτυχίας, επιστρέφεται ένας κωδικός λάθους. Αν θέλετε να δείτε το είδος του λάθους μπορείτε να καλέσετε τη συνάρτηση BF\_PrintError.

***BF\_ErrorCode BF\_GetBlockCounter(***

*const int file\_desc, /\* αναγνωριστικό αρχείου block \*/  
int \*blocks\_num /\* τιμή που επιστρέφεται \*/)*

Η συνάρτηση Get\_BlockCounter δέχεται ως όρισμα τον αναγνωριστικό αριθμό file\_desc ενός ανοιχτού αρχείου από block και βρίσκει τον αριθμό των διαθέσιμων blocks του, τον οποίο και επιστρέφει στην μεταβλητή blocks\_num. Σε περίπτωση επιτυχίας επιστρέφεται BF\_OK ενώ σε περίπτωση αποτυχίας, επιστρέφεται ένας κωδικός λάθους. Αν θέλετε να δείτε το είδος του λάθους μπορείτε να καλέσετε τη συνάρτηση BF\_PrintError.

***BF\_ErrorCode BF\_AllocateBlock(***

*const int file\_desc, /\* αναγνωριστικό αρχείου block \*/  
BF\_Block \*block /\* το block που επιστρέφεται \*/)*

Με τη συνάρτηση BF\_AllocateBlock δεσμεύεται ένα καινούριο block για το αρχείο με αναγνωριστικό αριθμό blockFile. Το νέο block δεσμεύεται πάντα στο τέλος του αρχείου, οπότε ο αριθμός του block είναι BF\_getBlockCounter(...) - 1. Το block που δεσμεύεται καρφιτσώνεται στην μνήμη (pin) και επιστρέφεται στην μεταβλητή block. Όταν δεν χρειαζόμαστε άλλο αυτό το block τότε πρέπει να ενημερώσουμε το επίπεδο block καλώντας

την συνάρτηση `BF_UnpinBlock`. Σε περίπτωση επιτυχίας της `BF_AllocateBlock` επιστρέφεται `BF_OK`, ενώ σε περίπτωση αποτυχίας επιστρέφεται ένας κωδικός λάθους. Αν θέλετε να δείτε το είδος του λάθους μπορείτε να καλέσετε τη συνάρτηση `BF_PrintError`.

**`BF_ErrorCode BF_GetBlock(`**

```
    const int file_desc, /* αναγνωριστικό αρχείου block */  
    const int block_num, /* αναγνωριστικός αριθμός block */  
    BF_Block *block /* το block που επιστρέφεται */)
```

Η συνάρτηση `BF_GetBlock` βρίσκει το block με αριθμό `block_num` του ανοιχτού αρχείου `file_desc` και το επιστρέφει στην μεταβλητή `block`. Το block που δεσμεύεται καρφιτσώνεται στην μνήμη (pin). Όταν δεν χρειαζόμαστε άλλο αυτό το block τότε πρέπει να ενημερώσουμε τον επίπεδο block καλώντας την συνάρτηση `BF_UnpinBlock`. Σε περίπτωση επιτυχίας της `BF_GetBlock` επιστρέφεται `BF_OK`, ενώ σε περίπτωση αποτυχίας επιστρέφεται ένας κωδικός λάθους. Αν θέλετε να δείτε το είδος του λάθους μπορείτε να καλέσετε τη συνάρτηση `BF_PrintError`.

**`BF_ErrorCode BF_UnpinBlock(BF_Block *block /* δομή block που γίνεται unpin */)`**

Η συνάρτηση `BF_UnpinBlock` ξεκαρφιτσώνει το block από το επίπεδο BF το οποίο κάποια στιγμή θα το γράψει στο δίσκο. Σε περίπτωση επιτυχίας επιστρέφεται `BF_OK`, ενώ σε περίπτωση αποτυχίας επιστρέφεται ένας κωδικός λάθους. Αν θέλετε να δείτε το είδος του λάθους μπορείτε να καλέσετε τη συνάρτηση `BF_PrintError`.

**`void BF_PrintError( BF_ErrorCode err /* κωδικός λάθους */ )`**

Η συνάρτηση `BF_PrintError` βοηθά στην εκτύπωση των σφαλμάτων που δύναται να υπάρξουν με την κλήση συναρτήσεων του επιπέδου αρχείου block. Εκτυπώνεται στο `stderr` μια περιγραφή του σφάλματος.

**`void BF_Close()`**

Η συνάρτηση `BF_Close` κλείνει το επίπεδο Block γράφοντας στον δίσκο όποια block είχε στην μνήμη.

## Συναρτήσεις HT (Extendible Hash Table)

Στην συνέχεια περιγράφονται οι συναρτήσεις που καλείστε να υλοποιήσετε και αφορούν στο επίπεδο αρχείων επεκτατού κατακερματισμού.

Κάθε συνάρτηση του αρχείου επεκτατού κατακερματισμού επιστρέφει ένα κωδικό λάθους που ορίζεται από το πιο κάτω enumeration.

```
enum HT_ErrorCode {  
    HT_OK,  
    HT_ERROR  
}
```

Πιο κάτω περιγράφονται οι συναρτήσεις του αρχείου επεκτατού κατακερματισμού

HT\_ErrorCode ***HT\_Init()***

Η συνάρτηση HT\_Init χρησιμοποιείται για την αρχικοποίηση κάποιων δομών που μπορεί να χρειαστείτε. Σε περίπτωση που εκτελεστεί επιτυχώς, επιστρέφεται HT\_OK, ενώ σε διαφορετική σε περίπτωση κωδικός λάθους.

***HT\_ErrorCode HT\_CreateIndex(***

*const char \*fileName, /\* όνομα αρχείου \*/*

*int depth /\* το ολικό βάθος ευρετηρίου επεκτατού κατακερματισμού \*/*

***)***

Η συνάρτηση HT\_CreateIndex χρησιμοποιείται για τη δημιουργία και την κατάλληλη αρχικοποίηση ενός άδειου αρχείου επεκτατού κατακερματισμού με όνομα fileName. Σε περίπτωση που εκτελεστεί επιτυχώς, επιστρέφεται HT\_OK, ενώ σε διαφορετική σε περίπτωση κωδικός λάθους.

***HT\_ErrorCode HT\_OpenIndex(***

*const char \*fileName, /\* όνομα αρχείου \*/*

*int \*indexDesc /\* θέση στον πίνακα με τα ανοιχτά αρχεία που επιστρέφεται \*/*)

Η ρουτίνα αυτή ανοίγει το αρχείο με όνομα fileName. Εάν το αρχείο ανοιχτεί κανονικά, η ρουτίνα επιστρέφει HT\_OK. Σε διαφορετική περίπτωση, επιστρέφει HT\_ERROR.

Θα πρέπει να κρατάτε στην μνήμη έναν πίνακα για όλα τα ανοιχτά αρχεία. Ο ακέραιος που επιστρέφεται στην μεταβλητή indexDesc είναι η θέση του πίνακα που αντιστοιχεί στο αρχείο που μόλις ανοίχτηκε. Σ' αυτόν τον πίνακα θα κρατάτε οτιδήποτε σχετικό κρίνετε ότι πρέπει να είναι άμεσα διαθέσιμο για κάθε ανοιχτό αρχείο (π.χ., γενικές πληροφορίες για το αρχείο, το αναγνωριστικό του αρχείου έτσι όπως έχει ανοιχτεί από το λειτουργικό σύστημα, κτλ. - χωρίς τα παραπάνω να θεωρούνται απαραίτητα). Το ίδιο αρχείο μπορεί να ανοιχτεί πολλές

φορές και για κάθε άνοιγμα καταλαμβάνει διαφορετική θέση στον πίνακα που κρατάτε στη μνήμη. Μπορείτε να υποθέσετε ότι οποιαδήποτε στιγμή δεν θα υπάρχουν περισσότερα από MAXOPENFILES = 20 ανοιχτά αρχεία.

***HT\_ErrorCode HT\_CloseFile(int indexDesc, /\* θέση στον πίνακα με τα ανοιχτά αρχεία \*/)***

Η ρουτίνα αυτή κλείνει το αρχείο επεκτατού κατακερματισμού του οποίου οι πληροφορίες βρίσκονται στην θέση indexDesc του πίνακα ανοιχτών αρχείων. Επίσης σβήνει την καταχώρηση που αντιστοιχεί στο αρχείο αυτό στον πίνακα ανοιχτών αρχείων. Η συνάρτηση επιστρέφει EH\_OK εάν το αρχείο κλείσει επιτυχώς, ενώ σε διαφορετική περίπτωση κωδικός λάθους.

***HT\_ErrorCode HT\_InsertEntry (***  
*int indexDesc, /\* θέση στον πίνακα με τα ανοιχτά αρχεία \*/*  
*Record record /\* δομή που προσδιορίζει την εγγραφή \*/)*

Η συνάρτηση HT\_InsertEntry χρησιμοποιείται για την εισαγωγή μιας εγγραφής στο αρχείο κατακερματισμού. Οι πληροφορίες που αφορούν το αρχείο βρίσκονται στον πίνακα ανοιχτών αρχείων, ενώ η εγγραφή προς εισαγωγή προσδιορίζεται από τη δομή record. Σε περίπτωση που εκτελεστεί επιτυχώς επιστρέφεται HT\_OK, ενώ σε διαφορετική περίπτωση κάποιος κωδικός λάθους.

***HT\_ErrorCode HT\_PrintAllEntries(***  
*int indexDesc, /\* θέση στον πίνακα με τα ανοιχτά αρχεία \*/*  
*int \*id /\* τιμή του πεδίου-κλειδιού προς αναζήτηση \*/)*

Η συνάρτηση HT\_PrintAllEntries χρησιμοποιείται για την εκτύπωση όλων των εγγραφών που το record.id έχει τιμή id. Αν το id είναι NULL τότε θα εκτυπώνει όλες τις εγγραφές του αρχείου κατακερματισμού. Σε περίπτωση που εκτελεστεί επιτυχώς επιστρέφεται HT\_OK, ενώ σε διαφορετική περίπτωση κάποιος κωδικός λάθους.

***HT\_ErrorCode HashStatistics(***  
*char\* filename /\* όνομα του αρχείου που ενδιαφέρει \*/)*

Η συνάρτηση διαβάζει το αρχείο με όνομα filename και τυπώνει στατιστικά στοιχεία: α) Το πόσα blocks έχει ένα αρχείο, β) Το ελάχιστο, το μέσο και το μέγιστο πλήθος εγγραφών που έχει κάθε bucket ενός αρχείου, Σε περίπτωση που εκτελεστεί επιτυχώς επιστρέφεται HT\_OK, ενώ σε διαφορετική περίπτωση κάποιος κωδικός λάθους.

## Έλεγχος ορθότητας του προγράμματός σας

Η main που σας δίνεται σε αυτή την εργασία είναι ενδεικτική. Καλείστε να δημιουργήσετε δικές σας συναρτήσεις/mains που θα αποδεικνύουν την ορθή λειτουργία του προγράμματός σας.

## Αρχεία που σας δίνονται

Στα αρχεία που σας δίνονται θα βρείτε δύο φακέλους που περιέχουν το project που θα πρέπει να επιστρέψετε. Το project έχει την πιο κάτω δομή:

- **bin**: Ο κώδικας των εκτελέσιμων που δημιουργούνται
- **build**: Περιέχει όλα τα object files που δημιουργούνται κατά την μεταγλώττιση.
- **include**: Περιέχει όλα τα αρχεία κεφαλίδας που θα έχει το project σας. Θα βρείτε το αρχείο bf.h και ht\_file.h.
- **lib**: Περιέχει όλες τις βιβλιοθήκες που θα χρειαστείτε για το project σας. Θα βρείτε το αρχείο libbf.so που είναι η βιβλιοθήκη για να καλείτε το επίπεδο BF.
- **src**: Τα αρχεία κώδικα (.c) τις εφαρμογής σας.
- **examples**: Σε αυτό τον φάκελο θα βρείτε ένα αρχείο main (ht\_main.c) το οποίο περιέχει κώδικα που τρέχει τις συναρτήσεις που πρέπει να υλοποιήσετε.

Επίσης σας δίνετε και ένα αρχείο Makefile για να κάνετε αυτόματα compile των κωδικά σας.

## Πράγματα που πρέπει να προσέξετε

- Θα πρέπει να καλείτε την συνάρτηση *BF\_UnpinBlock* για κάθε BF\_Block που δεν χρειάζεστε πλέον. Αν δεν τα κάνετε Unpin τότε ο buffer του επιπέδου BF γεμίζει και δεν μπορεί να “θυσιάσει” κάποιο Block γιατί όλα θα είναι ενεργά.
- Πάντα να καλείτε την συνάρτηση *BF\_Block\_SetDirty* για τα Block που αλλάζετε τα δεδομένα τους. Αν δεν τα κάνετε dirt τότε δεν γράφονται στον δίσκο.

## Παράδοση εργασίας

Η εργασία αυτή είναι αυστηρά ομαδική (2 ή 3 ατόμων).

**Προθεσμία παράδοσης:** 15/12/2021

**Γλώσσα υλοποίησης:** C / C++ χωρίς χρήση βιβλιοθηκών που υπάρχουν μόνο στην C++.

**Περιβάλλον υλοποίησης:** Linux (gcc 5.4+).

**Περιβάλλον εξέτασης:** Η εργασία θα εξεταστεί στα linux του di.uoa και καλείστε να έχετε ελέγξει ότι εκτελείται ορθώς στο συγκεκριμένο περιβάλλον.

## Παραδοτέα

Όπως ο φάκελος hashfile μαζί με αρχείο Makefile που θα κάνει link τον κώδικά σας με την ήδη υπάρχουσα main αλλά και με τις υπόλοιπες που θα υλοποιήσετε. Ένα README που θα εξηγήει τις σχεδιαστικές επιλογές ή τυχόν παραδοχές που έχετε κάνει. Επίσης θα αναφέρεται τυχόν δυσλειτουργίες του προγράμματος σας που έχετε παρατηρήσει. Για κάθε ομάδα παραδίδει μόνο 1 άτομο και βάζει στο README τα ον/επ και τους ΑΜ των υπόλοιπων μελών.