به نام خدا

دانشگاه صنعتی امیرکبیر، دانشکده ریاضی و علوم کامپیوتر

درس اصول سیستمهای عامل – ترم دوم ۱۳۹۹-۱۴۰۰

مهلت انجام تمرین و ارسال: تا پایان شنبه ۲۶ تیر ۱۴۰۰

پروژه: ارزیابی کارایی

مقدمه

ارزیابی کارایی ارتباطات مبتنی بر سوکت و حافظهٔ اشتراکی، پروژهٔ این ترم درس است که بـر برنامهنویسـی سـوکت که در کتاب شرح داده شده تکیه دارد.

در این بخش باید * برنامه به زبان * پیادهسازی شود:

۲. سرور سوکت (socket-server.c)

۱. کلاینت سوکت (socket-client.c)

۲. سرور حافظهٔ اشتراکی (shm-server.c)

۱. كلاينت حافظهٔ اشتراكي (shm-client.c)

نحوهٔ عملکرد این دو برنامه بدین شکل است که پیام از کلاینت به سـمت سـرور فرسـتاده میشـود و سـرور پس از دریافت پیام، جواب مناسب را در به سمت کلاینت ارسال میکند این کلاینت و سرور مبتنی بـر سـوکت و حافظـهٔ مشترک نوشته میشوند و در نهایت، در بخش ارزیابی کارایی، تأخیر ارتباطات در این دو روش به ازای پیامهـایی بـا اندازههای متفاوت سنجیده میشود.

اهداف يروژه

- ۱. یادگیری برنامهنویسی سیستمی در سیستم عامل
- C با زبان) با (shared memory) با زبان کا.
 - ۳. آشنایی با ارزیابی کارایی

نیازمندیهای پروژه

در این پروژه قصد داریم که پیامهایی با اندازهٔ ۱۰۰ بایت، ۱ کیلو بایت، ۲ کیلوبایت، ۴ کیلوبایت و ۸ کیلوبایت را از طریق سوکت و حافظهٔ اشتراکی ارسال کنیم و تأخیری که از ارسال پیام تـا دریـافت آن و سـپس ارسـال تأییدیـه و نهایتاً دریافت آن ایجاد میشود بسنجیم.

جزئيات پروژه

۱-سوکت:

۱-۱- برنامه نویسی سرور سوکت

نرمافزار سروری باید با ایجاد یک سوکت «TCP» روی یک «پورت» (port) مشخص بر روی سرور گوش دهد که توانایی پاسخ به صورت همزمان به کلاینتها را داشته باشد و بعد از برقراری ارتباط با کلاینت تعداد کلاینتهای متصل شده به سرور بر روی صفحه نمایش سرور نمایش داده شود.

./socket-server -h listenaddress -p portnumber

۱-۲- برنامهنویسی کلاینت سوکت

ساخت یک ارتباط «TCP» با سرور روی پورت از قبل مشخص شده در سرور و آماده شدن برای دریافت اطلاعات از کاربر از طریق رابط کاربری

کاربر برای ساخت ارتباط با سرور مشخص با پورت مشخص باید دستوری با ساختار زیر تایپ کند:

./socket-client -h serveraddress -p portnumber text

بلافاصله پس از دریافت پاسخ، باید متن پاسخ نمایش داده شود. همچنین زمان سپری شده از زمان ارسال پیام تا زمان دریافت پاسخ بر حسب میلی ثانیه نمایش یابد.

٢- حافظة اشتراكي

٢-١- برنامه نويسي سرور حافظهٔ اشتراكي

نرمافزار سروری باید با ایجاد دو بخش حافظهٔ مشترک a و b توانایی دریافت اطلاعات و پاسخ به صورت همزمان به کلاینتهای متعدد را داشته باشد و بعد از برقراری ارتباط با کلاینت، تعداد کلاینتهای تاکنون متصل شده به سرور بر روی صفحه نمایش سرور نمایش داده شود.

پیامهای دریافتی از کلاینتها در بخش a نوشته می شود و موقعیت و تعداد پیامها باید در یک ساختمان دادهٔ مشخص در ابتدای حافظهٔ اشتراکی نوشته شود. همچنین پیامهای ارسالی از سوی سرور باید در بخش b نوشته شود. شوند و موقعیت و تعداد پیامها باید در یک ساختمان دادهٔ مشخص در ابتدای حافظهٔ اشتراکی نوشته شود.

نحوهٔ نوشتن بر روی حافظهٔ مشترک باید به گونهای باشد که چند کلاینت حافظهٔ مشترک را خراب نکنند. برای این کار می توانید از سمافور و میوتکس استفاده کنید. نحوهٔ فراخوانی باید به صورت زیر باشد:

./server-shm

٢-٢- برنامه نويسي كلاينت حافظة اشتراكي

کلاینت باید پیام را روی حافظهٔ اشتراکی a نوشته و آماده شدن برای دریافت اطلاعات از طریق حافظهٔ اشتراکی b کلاینت باید پیام را روی حافظهٔ اشتراکی a نوشته و آماده شود. همچنین زمان سپری شده از زمان ارسال باشد. بلافاصله پس از دریافت پاسخ، باید متن پاسخ نمایش یابد.

./socket-client text

۳- ارزیابی کارایی

با در اختیار داشتن دو بخش قبلی، پیامهایی با اندازهٔ ۱۰۰ بایت، ۱ کیلو بایت، ۲ کیلوبایت، ۴ کیلوبایت و ۸ کیلوبایت و ۱ کیلوبایت را از طریق سوکت و حافظهٔ اشتراکی تولید و ارسال کرده و تأخیری که از ارسال پیام تا دریافت آن و سپس ارسال تأییدیه و نهایتاً دریافت آن ایجاد میشود بسنجید و گزارش نمایید.

نحوة تحويل

کد منبع فایلهای C نوشته شده و گزارش پروژه را از طریق courses.aut.ac.ir تحویل نمائید.

نكته مهم

کپیبرداری به هیچ وجه قابل قبول نیست. اگر در هر مرحلهای مشخص شود که تمرین شما کپیبرداری شده یا حاصل کار شما نیست، نه تنها نمرهای برای شما در نظر گرفته نمی شود، بلکه نمره منفی لحاظ خواهد شد. هر نکته، پیشنهاد یا درخواست راهنمائی در این زمینه را می توانید با من در میان بگذارید.

nourikhah@aut.ac.ir
hossein.ir@gmail.com

با آرزوی موفقیت برای شما

نورىخواه

۱۲ خرداد ۱۴۰۰