
Programación de Servicios y Procesos

Publicación 1.0

Oscar Gomez

09 de October de 2014

1. Programación multiproceso	1
1.1. Ejecutables. Procesos. Servicios.	1
1.2. Hilos.	2
1.3. Programación concurrente.	2
1.4. Programación paralela y distribuida.	2
1.5. Creación de procesos.	2
1.6. Comunicación entre procesos.	5
1.7. Gestión de procesos.	6
1.8. Comandos para la gestión de procesos en sistemas libres y propietarios.	6
1.9. Sincronización entre procesos.	7
1.10. Documentación	8
1.11. Depuración.	8
2. Programación multihilo	9
2.1. Recursos compartidos por los hilos.	10
2.2. Estados de un hilo. Cambios de estado.	10
2.3. Elementos relacionados con la programación de hilos. Librerías y clases.	10
2.4. Gestión de hilos.	10
2.5. Creación, inicio y finalización.	10
2.6. Sincronización de hilos.	10
2.7. Información entre hilos. Intercambio.	10
2.8. Prioridades de los hilos.	10
2.9. Gestión de prioridades.	10
2.10. Compartición de información entre hilos.	10
2.11. Programación de aplicaciones multihilo.	10
2.12. Documentación.	10
2.13. Depuración.	10
3. Programación de comunicaciones en red	11
3.1. Comunicación entre aplicaciones.	12
3.2. Roles cliente y servidor.	12
3.3. Elementos de programación de aplicaciones en red. Librerías.	12
3.4. Funciones y objetos de las librerías.	12
3.5. Sockets.	12

3.6.	Tipos de sockets. Características.	12
3.7.	Creación de sockets.	12
3.8.	Enlazado y establecimiento de conexiones.	12
3.9.	Utilización de sockets para la transmisión y recepción de información.	12
3.10.	Programación de aplicaciones cliente y servidor.	12
3.11.	Utilización de hilos en la programación de aplicaciones en red.	12
3.12.	Depuración.	12
4.	Generación de servicios en red	13
4.1.	Protocolos estándar de comunicación en red a nivel de aplicación	14
4.2.	Librerías de clases y componentes.	14
4.3.	Utilización de objetos predefinidos.	14
4.4.	Propiedades de los objetos predefinidos.	14
4.5.	Métodos y eventos de los objetos predefinidos.	14
4.6.	Establecimiento y finalización de conexiones.	14
4.7.	Transmisión de información.	14
4.8.	Programación de aplicaciones cliente.	14
4.9.	Programación de servidores.	14
4.10.	Implementación de comunicaciones simultáneas.	14
4.11.	Documentación.	14
4.12.	Depuración.	14
4.13.	Monitorización de tiempos de respuesta.	14
5.	Utilización de técnicas de programación segura	15
5.1.	Prácticas de programación segura.	15
5.2.	Criptografía de clave pública y clave privada.	15
5.3.	Principales aplicaciones de la criptografía.	15
5.4.	Protocolos criptográficos.	15
5.5.	Política de seguridad.	15
5.6.	Programación de mecanismos de control de acceso.	15
5.7.	Encriptación de información.	15
5.8.	Protocolos seguros de comunicaciones.	15
5.9.	Programación de aplicaciones con comunicaciones seguras.	15
5.10.	Pruebas y depuración.	15

Programación multiproceso

1.1 Ejecutables. Procesos. Servicios.

1.1.1 Ejecutables

Un ejecutable es un archivo con la estructura necesaria para que el sistema operativo pueda poner en marcha el programa que hay dentro. En Windows, los ejecutables suelen ser archivos con la extensión .EXE.

Sin embargo, Java genera ficheros .JAR o .CLASS. Estos ficheros *no son ejecutables* sino que son archivos que el intérprete de JAVA (el archivo `java.exe`) leerá y ejecutará.

El intérprete toma el programa y lo traduce a instrucciones del microprocesador en el que estemos, que puede ser x86 o un x64 o lo que sea. Ese proceso se hace “al instante” o JIT (Just-In-Time).

Un EXE puede que no contenga las instrucciones de los microprocesadores más modernos. Como todos son compatibles no es un gran problema, sin embargo, puede que no aprovechemos al 100 % la capacidad de nuestro micro.

1.1.2 Procesos

Es un archivo que está en ejecución y bajo el control del sistema operativo. Un proceso puede atravesar diversas etapas en su “ciclo de vida”. Los estados en los que puede estar son:

- En ejecución: está dentro del microprocesador.
- Pausado/detenido/en espera: el proceso tiene que seguir en ejecución pero en ese momento el S.O tomó la decisión de dejar paso a otro.
- Interrumpido: el proceso tiene que seguir en ejecución pero *el usuario* ha decidido interrumpir la ejecución.
- Existen otros estados pero ya son muy dependientes del sistema operativo concreto.

1.1.3 Servicios

Un servicio es un proceso que no muestra ninguna ventana ni gráfico en pantalla porque no está pensado para que el usuario lo maneje directamente.

Habitualmente, un servicio es un programa que atiende a otro programa.

1.2 Hilos.

Un hilo es un concepto más avanzado que un proceso: al hablar de procesos cada uno tiene su propio espacio en memoria. Si abrimos 20 procesos cada uno de ellos consume 20x de memoria RAM. Un hilo es un proceso mucho más ligero, en el que el código y los datos se comparten de una forma distinta.

Un proceso no tiene acceso a los datos de otro procesos. Sin embargo un hilo sí accede a los datos de otro hilo. Esto complicará algunas cuestiones a la hora de programar.

1.3 Programación concurrente.

La programación concurrente es la parte de la programación que se ocupa de crear programas que pueden tener varios procesos/hilos que colaboran para ejecutar un trabajo y aprovechar al máximo el rendimiento de sistemas multinúcleo.

1.4 Programación paralela y distribuida.

Dentro de la programación concurrente tenemos la paralela y la distribuida:

- En general se denomina “programación paralela” a la creación de software que se ejecuta siempre en un solo ordenador (con varios núcleos o no)
- Se denomina “programación distribuida” a la creación de software que se ejecuta en ordenadores distintos y que se comunican a través de una red.

1.5 Creación de procesos.

En Java es posible crear procesos utilizando algunas clases que el entorno ofrece para esta tarea. En este tema, veremos en profundidad la clase `ProcessBuilder`.

El ejemplo siguiente muestra como lanzar un proceso de Acrobat Reader:

```
public class LanzadorProcesos {  
    public void ejecutar(String ruta) {  
  
        ProcessBuilder pb;
```

```

        try {
            pb = new ProcessBuilder(ruta);
            pb.start();
        } catch (Exception e) {
            // TODO Auto-generated catch block
            e.printStackTrace();
        }
    }
    /**
     * @param args
     */
    public static void main(String[] args) {
        String ruta=
            "C:\\Program Files (x86)\\Adobe\\Reader 11.0\\Reader\\Ac
        LanzadorProcesos lp=new LanzadorProcesos();
        lp.ejecutar(ruta);
        System.out.println("Finalizado");
    }
}

```

Supongamos que necesitamos crear un programa que aproveche al máximo el número de CPUs para realizar alguna tarea intensiva. Supongamos que dicha tarea consiste en sumar números.

Enunciado: crear una clase Java que sea capaz de sumar todos los números comprendidos entre dos valores incluyendo ambos valores.

Para resolverlo crearemos una clase `Sumador` que tenga un método que acepte dos números `n1` y `n2` y que devuelva la suma de todo el intervalo.

Además, incluiremos un método `main` que ejecute la operación de suma tomando los números de la línea de comandos (es decir, se pasan como argumentos al `main`).

El código de dicha clase podría ser algo así:

```

package com.ies;

public class Sumador {
    public int sumar(int n1, int n2){
        int resultado=0;
        for (int i=n1;i<=n2;i++){
            resultado=resultado+i;
        }
        return resultado;
    }
    public static void main(String[] args){
        Sumador s=new Sumador();
        int n1=Integer.parseInt(args[0]);
        int n2=Integer.parseInt(args[1]);
        int resultado=s.sumar(n1, n2);
        System.out.println(resultado);
    }
}

```

```

    }
}

```

Para ejecutar este programa desde dentro de Eclipse es necesario indicar que deseamos enviar *argumentos* al programa. Por ejemplo, si deseamos sumar los números del 2 al 10, deberemos ir a la pestaña “Run configuration” y en la pestaña “Arguments” indicar los argumentos (que en este caso son los dos números a indicar).



Figura 1.1: Modificando los argumentos del programa

Una vez hecha la prueba de la clase sumador, le quitamos el main, y crearemos una clase que sea capaz de lanzar varios procesos. La clase Sumador se quedará así:

```

public class Sumador {
    public int sumar(int n1, int n2) {
        int resultado=0;
        for (int i=n1;i<=n2;i++) {
            resultado=resultado+i;
        }
        return resultado;
    }
}

```

Y ahora tendremos una clase que lanza procesos de esta forma:


```
package com.ies;

public class Lanzador {
    public void lanzarSumador(Integer n1,
                               Integer n2){
        String clase="com.ies.Sumador";
        ProcessBuilder pb;
        try {
            pb = new ProcessBuilder(
                "java",clase,
                n1.toString(),
                n2.toString());

            pb.start();
        } catch (Exception e) {
            // TODO Auto-generated catch block
            e.printStackTrace();
        }
    }

    public static void main(String[] args){
        Lanzador l=new Lanzador();
        l.lanzarSumador(1, 51);
        l.lanzarSumador(51, 100);
        System.out.println("Ok");
    }
}
```

1.6 Comunicación entre procesos.

Las operaciones multiproceso pueden implicar que sea necesario comunicar información entre muchos procesos, lo que obliga a la necesidad de utilizar mecanismos específicos de comunicación que ofrecerá Java o a diseñar alguno separado que evite los problemas que puedan aparecer.

En el ejemplo, el segundo proceso suele sobrescribir el resultado del primero, así que modificaremos el código del lanzador para que cada proceso use su propio fichero de resultados.

```
public class Lanzador {
    public void lanzarSumador(Integer n1,
                               Integer n2, String fichResultado){
        String clase="com.ies.Sumador";
        ProcessBuilder pb;
        try {
            pb = new ProcessBuilder(
                "java",clase,
                n1.toString(),
                n2.toString());

            pb.redirectError(new File("errores.txt"));
            pb.redirectOutput(new File(fichResultado));
        }
    }
}
```

```
        pb.start();
    } catch (Exception e) {
        // TODO Auto-generated catch block
        e.printStackTrace();
    }
}

public static void main(String[] args) {
    Lanzador l=new Lanzador();
    l.lanzarSumador(1, 5, "result1.txt");
    l.lanzarSumador(6,10, "result2.txt");
    System.out.println("Ok");
}
}
```

Cuando se lanza un programa desde Eclipse no ocurre lo mismo que cuando se lanza desde Windows. Eclipse trabaja con unos directorios predefinidos y puede ser necesario indicar a nuestro programa cual es la ruta donde hay que buscar algo.

Usando el método `.directory(new File("c:\\dir\\"))` se puede indicar a Java donde está el archivo que se desea ejecutar.

1.7 Gestión de procesos.

La gestión de procesos se realiza de dos formas **muy distintas** en función de los dos grandes sistemas operativos: Windows y Linux.

- En Windows toda la gestión de procesos se realiza desde el “Administrador de tareas” al cual se accede con Ctrl+Alt+Supr. Existen otros programas algo más sofisticados que proporcionan algo más de información sobre los procesos, como Processviewer.

1.8 Comandos para la gestión de procesos en sistemas libres y propietarios.

En sistemas Windows, no existen apenas comandos para gestionar procesos. Puede obligarse al sistema operativo a arrancar la aplicación asociada a un archivo con el comando `START`. Es decir, si se ejecuta lo siguiente:

```
START documento.pdf
```

se abrirá el visor de archivos PDF el cual cargará automáticamente el fichero `documento.pdf`

En GNU/Linux se puede utilizar un terminal de consola para la gestión de procesos, lo que implica que no solo se pueden arrancar procesos si no tambien detenerlos, reanudarlos, terminarlos y modificar su prioridad de ejecución.

- Para arrancar un proceso, simplemente tenemos que escribir el nombre del comando correspondiente. Desde GNU/Linux se pueden controlar los servicios que se ejecutan

con un comando llamado `service`. Por ejemplo, se puede usar `sudo service apache2 stop` para parar el servidor web y `sudo service apache2 start` para volver a ponerlo en marcha. También se puede reiniciar un servicio (tal vez para que relea un fichero de configuración que hemos cambiado) con `sudo service apache2 restart`.

- Se puede detener y/o terminar un proceso con el comando `kill`. Se puede usar este comando para **terminar un proceso** sin guardar nada usando `kill -SIGKILL <numproceso>` o `kill -9 <numproceso>`. Se puede pausar un proceso con `kill -SIGPAUSE <numproceso>` y reanuncarlo con `kill -SIGCONT`
- Se puede enviar un proceso a segundo plano con comandos como `bg` o al arrancar el proceso escribir el nombre del comando terminado en `&`.
- Se puede devolver un proceso a primer plano con el comando `fg`.

1.8.1 Prioridades

En sistemas como GNU/Linux se puede modificar la prioridad con que se ejecuta un proceso. Esto implica dos posibilidades

- Si pensamos que un programa que necesitamos ejecutar es muy importante podemos darle más prioridad para que reciba “más turnos” del planificador.
- Y por el contrario, si pensamos que un programa no es muy necesario podemos quitarle prioridad y reservar “más turnos de planificador” para otros posibles procesos.

El comando `nice` permite indicar prioridades entre -20 y 19. El -20 implica que un proceso reciba la **máxima prioridad**, y el 19 supone asignar la **mínima prioridad**

1.9 Sincronización entre procesos.

Cuando se lanza más de un proceso de una misma sección de código no se sabe qué proceso ejecutará qué instrucción en un cierto momento, lo que es muy peligroso:

```
int i;
i=0;
if (i==0) {
    i=i+1;
    j=j+1
}
System.out.println("Ok");
i=i*2;
j=j-1;
```

Si dos o más procesos avanzan por esta sección de código es perfectamente que unas veces nuestro programa multiproceso se ejecute bien y otras no.

En todo programa multiproceso pueden encontrarse estas zonas de código “peligrosas” que deben protegerse especialmente utilizando ciertos mecanismos. El nombre global para todos

los lenguajes es denominar a estos trozos “secciones críticas”.

1.9.1 Mecanismos para controlar secciones críticas

Los mecanismos más típicos son los ofrecidos por UNIX/Windows:

- Semáforos.
- Colas de mensajes.
- Tuberías (pipes)
- Bloques de memoria compartida.

En realidad algunos de estos mecanismos se utilizan más para intercomunicar procesos.

En Java, si el programa piensa que un trozo de código es peligroso puede ponerle la palabra clave `synchronized` y la máquina virtual Java protege el código automáticamente.

```
synchronized
    public void actualizarPension(int nuevoValor) {
        /*..trozo de código largo omitido*/
        this.pension=nuevoValor
    }
```

```
/* Otro ejemplo*/
for (int i=0; i=i+1; i++){
    /* Código omitido*/
    synchronized {
        i=i*2;
        j=j+1;
    }
```

1.10 Documentación

1.11 Depuración.

Programación multihilo

- 2.1 Recursos compartidos por los hilos.**
- 2.2 Estados de un hilo. Cambios de estado.**
- 2.3 Elementos relacionados con la programación de hilos. Librerías y clases.**
- 2.4 Gestión de hilos.**
- 2.5 Creación, inicio y finalización.**
- 2.6 Sincronización de hilos.**
- 2.7 Información entre hilos. Intercambio.**
- 2.8 Prioridades de los hilos.**
- 2.9 Gestión de prioridades.**
- 2.10 Compartición de información entre hilos.**
- 2.11 Programación de aplicaciones multihilo.**
- 2.12 Documentación.**

Programación de comunicaciones en red

3.1 Comunicación entre aplicaciones.

3.2 Roles cliente y servidor.

**3.3 Elementos de programación de aplicaciones en red.
Librerías.**

3.4 Funciones y objetos de las librerías.

3.5 Sockets.

3.6 Tipos de sockets. Características.

3.7 Creación de sockets.

3.8 Enlazado y establecimiento de conexiones.

3.9 Utilización de sockets para la transmisión y recepción de información.

3.10 Programación de aplicaciones cliente y servidor.

3.11 Utilización de hilos en la programación de aplicaciones en red.

3.12 Depuración. Capítulo 3. Programación de comunicaciones en red

Generación de servicios en red

4.1 Protocolos estándar de comunicación en red a nivel de aplicación

4.1.1 Telnet

4.1.2 FTP

4.1.3 HTTP

4.1.4 POP3

4.1.5 SMTP

4.2 Librerías de clases y componentes.

4.3 Utilización de objetos predefinidos.

4.4 Propiedades de los objetos predefinidos.

4.5 Métodos y eventos de los objetos predefinidos.

4.6 Establecimiento y finalización de conexiones.

4.7 Transmisión de información.

4.8 Programación de aplicaciones cliente.

4.9 Programación de servidores.

4.10 Implementación de comunicaciones simultáneas

Utilización de técnicas de programación segura

5.1 Prácticas de programación segura.

5.2 Criptografía de clave pública y clave privada.

5.3 Principales aplicaciones de la criptografía.

5.4 Protocolos criptográficos.

5.5 Política de seguridad.

5.6 Programación de mecanismos de control de acceso.

5.7 Encriptación de información.

5.8 Protocolos seguros de comunicaciones.

5.9 Programación de aplicaciones con comunicaciones seguras.

5.10 Pruebas y depuración.