S4 2019-2020

Nathan TONNELLE

**Système d'exploitation**

INFO0403

Table des matières

[Introduction Système d'exploitation 4](#_Toc30408003)

[Définition d'un système d'exploitation 4](#_Toc30408004)

[Fonctionnement 4](#_Toc30408005)

[Rôle 4](#_Toc30408006)

[Exemple : disque 4](#_Toc30408007)

[Partage de ressource 4](#_Toc30408008)

[Exemple : 4](#_Toc30408009)

[Historique 4](#_Toc30408010)

[Les processus 6](#_Toc30408011)

[Définition 6](#_Toc30408012)

[Plusieurs 6](#_Toc30408013)

[La concurrence : 6](#_Toc30408014)

[Programmation système 7](#_Toc30408015)

[Exemple : 7](#_Toc30408016)

[Quelques appels system 7](#_Toc30408017)

[Les processus 8](#_Toc30408018)

[Programme : 8](#_Toc30408019)

[Processus : 8](#_Toc30408020)

[La création de processus survient lorsque : 8](#_Toc30408021)

[Identification 8](#_Toc30408022)

[Création : 8](#_Toc30408023)

[pid\_t fork(): 9](#_Toc30408024)

[Etats des processus 9](#_Toc30408025)

[Ordonnancement 9](#_Toc30408026)

[Motivations : 9](#_Toc30408027)

[Equité en temps : 9](#_Toc30408028)

[Définition : 9](#_Toc30408029)

[Type d'ordonnanceur 10](#_Toc30408030)

[Non préemptif 10](#_Toc30408031)

[Préemptif 10](#_Toc30408032)

[Non préemptif 10](#_Toc30408033)

[Préemptif 10](#_Toc30408034)

[Exécution d'un programme 10](#_Toc30408035)

[Programmation Système 10](#_Toc30408036)

[Fonction principale 11](#_Toc30408037)

[Schéma mémoire d'un processeur 11](#_Toc30408038)

[La mémoire d'un processus est composée de : 11](#_Toc30408039)

[Allocation dynamique 11](#_Toc30408040)

[Récupérer et modifier les variables d'environnement 12](#_Toc30408041)

[Exemple de variables d'environnement : 12](#_Toc30408042)

[Exercice : 12](#_Toc30408043)

[Limitation ressources 12](#_Toc30408044)

[Exemple : 12](#_Toc30408045)

[Identifier un processus 13](#_Toc30408046)

[Création de processus 13](#_Toc30408047)

[Exemple : 13](#_Toc30408048)

[Terminaison de processus 13](#_Toc30408049)

[Exemple : 14](#_Toc30408050)

[Chargement d'un programme 14](#_Toc30408051)

[La gestion Mémoire 14](#_Toc30408052)

[Quand la mémoire est insuffisante 15](#_Toc30408053)

[Pour maintenir tous les processus actifs 15](#_Toc30408054)

[2 approches 15](#_Toc30408055)

[Le va et vient 15](#_Toc30408056)

[Gestion mémoire (va et vient) 15](#_Toc30408057)

[Gestion par liste chainée 15](#_Toc30408058)

[Gestion mémoire (va et vient) 16](#_Toc30408059)

[Plusieurs stratégies 16](#_Toc30408060)

[First fit : 16](#_Toc30408061)

[Next fit : 16](#_Toc30408062)

[Best fit : 16](#_Toc30408063)

[Wost fit : 16](#_Toc30408064)

[La mémoire virtuelle 16](#_Toc30408065)

[Technique utilisée : la pagination 16](#_Toc30408066)

[Le défaut de page 16](#_Toc30408067)

[La pagination 16](#_Toc30408068)

[Algorithmes de pagination 16](#_Toc30408069)

[Belady 17](#_Toc30408070)

[Algorithme de la seconde chance 17](#_Toc30408071)

[Les fichiers 18](#_Toc30408072)

[Problèmes posés à un processus 18](#_Toc30408073)

[Solution 18](#_Toc30408074)

[Type de fichiers 18](#_Toc30408075)

[Exemples 18](#_Toc30408076)

[Nom des fichiers 18](#_Toc30408077)

[Accès aux fichiers 18](#_Toc30408078)

[Attributs des fichiers 18](#_Toc30408079)

[Utilisation des répertoires 18](#_Toc30408080)

[Exemple 18](#_Toc30408081)

[Partitionnement 19](#_Toc30408082)

[Disque 19](#_Toc30408083)

[Une partition 19](#_Toc30408084)

[Implémentation des fichiers sur le disque 19](#_Toc30408085)

[Mémorisation des blocs libres 19](#_Toc30408086)

[La fermeture d'un fichier 19](#_Toc30408087)

[Lecteur d'un fichier 19](#_Toc30408088)

[L'écriture d'un fichier 19](#_Toc30408089)

[Exemple 19](#_Toc30408090)

[Se déplacer dans le fichier 20](#_Toc30408091)

[Se déplacer dans un fichier 20](#_Toc30408092)

[Supprimer un fichier 20](#_Toc30408093)

[Obtenir des informations sur un fichier 20](#_Toc30408094)

[Exercice 20](#_Toc30408095)

[Manipulation des répertoires 20](#_Toc30408096)

[Exemple 21](#_Toc30408097)

[Autres opérations sur répertoire 21](#_Toc30408098)

[Exemple 21](#_Toc30408099)

# Introduction Système d'exploitation

## Définition d'un système d'exploitation

* Interface entre un utilisateur et une machine physique
* Dédié à la gestion des périphériques

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SGBD | Appli de calcul scientifique | … | Traitement de texte | **Application** |
| Interpréteur commande | Compilateur | … | Edition de fichier | **Programme Système** |
| Système d'exploitation | | | |
| Langage Machine | | | | **Matériel** |
| Micro Architecture | | | |
| Périphérique physique | | | |

## Fonctionnement

* Portion de code en mode noyau
* Protégé des modifications apportées par un utilisateur

## Rôle

* Gestion de ressources
* Il offre une vision étendue de la machine

### Exemple : disque

* Vision "haut niveau" : Système de fichiers
* Vision "bas niveau" : surface d'enregistrement tête de lecture, moteur, blocs
* Gestion de ressources :
  + Permettre le partage d'accès
  + Solution pour partager sera dépendante des ressources
  + Equitable
  + Récupérer la connaissance des accès concurrents sur une ressource

### Partage de ressource

Peut se faire sur 2 dimensions :

* + Le temps
  + L'espace

#### Exemple :

* Mémoire : Espace
* Processeur : Temps
* Un ensemble de Processeurs : Temps et Espace

## Historique

* Machine de Charle Babbage (~1800)

Non fonctionnel : Mécanique pas suffisamment précise

* 1ère génération 1945-1955
  + Tube à vide et de tableau d'interrupteur
    - 1950 : introduction de la carte perforées
* 2eme génération 1955-1965
  + Introduction du transistor
    - Accroissement de la fiabilité
    - Introduction du traitement par lots
  + Soumission d'un travail en 4 étapes :
    - Ecriture du programme
    - Soumission à l'opération
    - Introduction des cartes perforées
    - Compilation en fortran
  + Traitement par lots (actuellement : script)
* 3eme génération 1965-1980
  + 2 architectures incompatibles en termes de matériel (unité de données : caractère/mot)
  + IBM : introduction System 360 (-> compatibilité ai niveau logiciel)
  + Introduction Multiprogrammation
  + Introduction Spodage
  + Introduction Temps partagé
  + Multitâche (simple/préemptif)
  + Début d'Unix (-> System V, -> BSD)
* 1980-?? (2010) Ordinateurs personnels
  + Intel 8080
  + MSDOS (Bil Gates Tim Paterson)
  + Lisa, Mac Intosh (Steve Jobs (-> IHM))
  + Windows (d'abord comme surcouche à MSDOS puis comme SE à part entière)
  + Développement UNIX (->Linux)
  + Système d'exploitation Distribué
* 2010-today
  + Dématérialisation
  + Big-Data

# Les processus

## Définition

* Programme en cours d'exécution
* Espace d'adressage propre :
  + Code du programme exécutable
  + Données
  + Ensemble de registres
* Table de processus
  + Un processeur est lié à un autre processus par une relation de parenté
    - Arborescence de processus avec un ancêtre commun : 'int'

## Plusieurs

Processus en concurrence pour l'accès à une ressource :

## La concurrence :

Résoudre le problème de concurrence entre plusieurs processus c'est :

* Sureté de l'exécution de la portion de code durant laquelle le processus accède à la ressource s'appelle la section critique. A un moment donné, au plus un processus exécute en section critique
* Vivacité : un processus qui demande à accéder à sa section critique finit par pouvoir l'exécuter
  + Absence d'interblocage

# Programmation système

## Exemple :

cpt =read(df,&tampon, nboctet);



Retour appelant

Déroulement Noyau

5 Place de code de read() en mémoire



11 Incrémentation CO

4 Appel read

3 Empiler nombre octets

2 Empiler tampon

1 Empiler df



Noyau du SE

Colle de l'appel Sys

Branchement



## Quelques appels system

* Gestion de processus fork(), waitpid(), execve(), …)
* Gestion de fichiers open(), close(), read(), write(), stat(),…)
* Gestion du système de fichier mkdir(), rmdir(), chdir(), link(), unlink(),…)

# Les processus

## Programme :

Suite d'instructions

## Processus :

Programme en cours d'exécution.

Sur un processeur, un utilisateur non averti à l'impression que plusieurs processus s'exécutent en même temps.

La simultanéité résulte du fait que des lots de temps suffisamment courts sont alloués à chaque processus.

On a donc cette idée de "continuité".

La simultanéité réelle provient du fait qu'on a plusieurs processeurs.

* Cette "presque simultanéité" s'appelle la multiprogrammation

### La création de processus survient lorsque :

* Requête utilisateur
* Traitement par lot
* Initialisation du système
* Utilisation de l'appel système fork()

### Identification

* pid (cf commande ps)

Identifier l'utilisateur d'un processus

UID (réel/effectif/sauvé)

Identifier le groupe de l'utilisateur du processus

GID (réel/effectif/sauvé)

### Création :

Les processus sont créés par l'appel system fork() et se terminent :

* De manière normale
* Avec une erreur
* Avec une erreur fatale
* A cause d'un autre processus (via des signaux)

Premier processus créé : int

* Création de processus à l'initiative d'autres processus
* Relation de parenté entre processus (-> Arborescence)
* Visualisation des processus (ps, top, pstree)
* Suppression de processus (kill -9)

Appel system fork() :

pid=342

fork();

pid=??

pid=342

a==0

a==0

a==0

pid: 300

pid: 347

int main(int argc, char \*argv[])

A==0

B==0

A==0

B==0

{

int a=0;

int b=0;

fork();

printf("a %d, b %d\n",a,b);

exit(0);

}

## pid\_t fork():

Duplique l'espace mémoire du courant et crée un fil d'exécution dont l'exécution démarre à l'instant où le processus s'est dupliqué.

La valeur retournée (de type pid\_t) est l'identifiant du processus créé dans le processus créant (ou père) et 0 dans le processus créé.

int main(int argc, char \*argv[])

{

int a=0;

int b=0;

if(fork()==0)

{

a=1;

b=432;

exit(0);

}

printf("a %d, b %d \n",a,b);

exit(0);

}

## Etats des processus

Sommeil

fork()

Evénement

Interruption



Création



Zombie

Exécution



FIN



SIGCONT

SIGSTOP



Arrêt

## Ordonnancement

### Motivations :

#### Equité en temps :

* Critère pour un "bon" ordonnancement
* Pourcentage utilisation CPU
* Nombre de processus exécutés en un temps donnée
* Temps nécessaire pour exécuter un processus
* Temps d'attente d'un processus dans la file prêt

### Définition :

L'ordonnanceur est un algorithme qui élit un processus. Ce processus a le privilège d'accéder au CPU.

## Type d'ordonnanceur

### Non préemptif

Sélectionne un processus qui s'exécute jusqu'à ce qu'il bloque ou se termine

### Préemptif

Sélectionne un processus qui s'exécute pendant un délai donné

Si le processus est toujours en cours d'exécution, il est suspendu (Etat sommeil) et un autre processus est alors choisi.

### Non préemptif

Ordonnancement

* FIFO : exécution des processus dans l'ordre de soumission
* SJF : exécution des processus les plus courts d'abord
* LJF : exécution des processus les plus longs d'abord

### Préemptif

Ordonnancement :

* SRTN : au plus court reste d'abord
* Roud Robin : on exécute chaque processus durant un laps de temps donné en suivant l'ordre de soumission
* Priorité : on utilise Round Robin par file de priorité

## Exécution d'un programme

* On utilise la famille d'appels Système exec :

Ces appels système chargent en mémoire du processus le contenu d'un programme stocké sue Disque.

int execv (const char \* app, const char \* argv[])

App : chemin complet du programme

Argv : tableau des différents arguments

int execl (const char \* app, const char \* arg1, const char \* arg2, …)

App : chemin complet de l'application

Arg1 ,…,n : arguments à passer. La liste se termine par NULL

Exercice 1 :

Ecrire un programme qui exécute "ls-al"

int main()

{

char \* app="/bin/ls";

char \* arg[]={"ls","-al"};

execv(app,arg);

exit(0);

}

Exercice 2 :

Ecrire un programme qui exécute "ps" puis "ls-al"

int main(){

{

char \* app="/bin/ls";

char \* arg[]={"ls","-al"};

if(fork()==0){

execv(app,arg);

exit(0);

}

}

## Programmation Système

Langage C

## Fonction principale

Int main(int argc, char \* argv[])

argc : nombre de paramètres à la fonction

argv : tableau de chaine de caractères des paramètres

$ ./programme toto 423 arg1

Int t=512;

Char \* s=malloc(…)

sprintf(s,"%d",t);

argc =4

argv[0]="./programme"

argv[1]="toto"

argv[2]="423"

argv[3]="arg1"

## Schéma mémoire d'un processeur

### La mémoire d'un processus est composée de :

* Le segment texte : ce sont les différentes instructions exécutées par le processeur. Le segment est en lecture seule et peut être éventuellement partagé.
* Segment de données initialisées on y retrouve les données initialisées

Int max=100;

* Segment de données non initialisées, elles sont normalement initialisées à 0 ou à NULL

Int sum[100];

* Pile : sert à la sauvegarde d'informations en particulier lors de l'appel d'une fonction.
* Tas : sert à l'allocation dynamique de mémoire
* Arguments et les variables d'environnement

La commande size fournit la taille des différents segments

# Allocation dynamique

* Void \* malloc (size\_t T)

Reserve un emplacement de taille T dont l'adresse du premier octet est retourné.

Void \* ptr;

ptr = malloc (10);

* Void \* calloc (int n, size\_t T)

Fonctionne comme malloc, reserve de la place dans le tas pour contenir n objets de taille T, soit n x T octets

* Void \* realloc (void \* ptr, size\_t T)

Change la taille de la zone de mémoire précédemment allouée. La nouvelle taille est T.

* Void free(void \* p);

Désalloue la zone mémoire dont la première case est située à l'adresse p

# Récupérer et modifier les variables d'environnement

## Exemple de variables d'environnement :

* HOME : chaine de caractère contenant le répertoire de travail de l'utilisation
* LOGNAME : nom de login d'utilisateur
* PATH : ensemble de chemin désignant les répertoires contenant les exécutables
* TERM : type de terminal

1. Char \* getenv(const char \* name);
2. Int putenv(const char \* name);
3. Int setenv(const char \* name, const char \* value, int valur);
4. Void unsetenv(cast char \* name);
5. Récupérer la valeur de la var. d'env name
6. Déclarer une variable d'env name
7. Positionner la variable d'env name à la valeur value
8. Retirer la var d'env name

## Exercice :

Créer une variable d'environnement TRUC. Positionnez sa valeur à "c'est les vacances". Afficher sa valeur, puis supprimer cette variable d'environnement.

Int main (int argc, char \* argv[])

{

putenv("TRUC");

setenv("TRUC","C'est les vacances");

printf("%s\n",getenv("TRUC"));

unsetenv("TRUC");

exit(0);

}

## Limitation ressources

### Exemple :

RLIMIT\_CORE taille max du fichier Core crée en cas d'erreur fatale

RLIMIT\_CPU maximum temps CPU

RLIMIT\_DATA taille max segment de données (init et non init)

RLIMIT\_FSIZE taille max des fichiers ouverts

RLIMIT\_NOFILE nombre max de fichiers ouvert

RLIMIT\_NPROC nombre max de processus fils

RLIMIT\_STACK taille max de la pile

…

struct rlimit{

rlim\_t rlim\_cur; //limite courante

rlim\_t rlim\_max; //maximum pour le système

}

Int getrlimit(int ressource, struct rlimit \* ptr);

Int setrlimit(int ressource, const struct rlimit \* ptr);

## Identifier un processus

pid\_t getpid(); retourne l'id du processus

pid\_t getppid(); retourne l'id du processus père

pid\_t getuid(); retourne l'id de l'utilisateur

pid\_t geteuid(); retourne l'id de l'utilisateur effectif

pid\_t getgid(); retourne l'id du groupe

pid\_t getegid(); retourne l'id du groupe effectif

## Création de processus

pid\_t fork(); créer un processus fils. La valeur de 0 dans le processus fils

Retour est : le pid du processus crée dans le processus père

### Exemple :

int gbb=6;

int main()

{

int var;

pid\_t pid;

var =88;

printf("avant fork\n");

if((pid=fork())==0)

{

glob++;

var++;

printf("%d,%d\n",glob, var);

exit(0);

}

sleep(2);

printf("%d,%d\n", glob, var);

exit(0);

}

## Terminaison de processus

* Void exit(int s);

Effectue un "ménage" et quitte le processus avec le statut s

* Void \_ext(int s);

Quitte le processus et retourne au système avec le statut s

* Int atexit(void (\*fonc) (void));

Spécifie les opérations à réaliser à la terminaison du processus **(voir ce qu'est qu'un pointeur de fonction)**

Pid\_t wait(int \* stat)

Attend la fin d'un processus fils. La variable stat contient la valeur du statut de terminaison SD1 du processus fils. L'appel à wait est bloquant.

### Exemple :

int gbb=6;

int main()

{

int var;

pid\_t pid;

var =88;

printf("avant fork\n");

if((pid=fork())==0)

{

glob++;

var++;

printf("%d,%d\n",glob, var);

exit(0);

}

Wait(NULL);

printf("%d,%d\n", glob, var);

exit(0);

}

## Chargement d'un programme

* Famille de fonction exec (cf cours plus haut)

## La gestion Mémoire

* Monoprogrammation

|  |
| --- |
| ROM (Read Only Memory) |
| Programme utilisateur |

|  |
| --- |
| (ROM) gestion de périphérique |
| Programme utilisateur |
| System d'exploitation |

RAM



|  |
| --- |
| Programmation utilisateur |
| System d'exploitation |

(Random Access Memory)

RAM

RAM

* Multiprogrammation

RAM

|  |
| --- |
| Prog 1 |
| Prog 2 |
| Prog 3 |
| … |
| Prog n |

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
| … |
|  |



### Quand la mémoire est insuffisante

#### Pour maintenir tous les processus actifs

* Sauvegarde des processus sur disque
* Chargement dynamique

#### 2 approches

Le va et vient :

Chaque processus est considéré dans son intégralité

Exécution et sauvegarde sur disque

La mémoire virtuelle :

Un processus est découpé en page

Il peut donc s'exécuter meme s'il n'est que partiellement en mémoire

#### Le va et vient

* Chargement complet du processus
* Sauvegarde complète éventuelle en cas de manque de mémoire
* Au chargement :

Nécessité de localiser correctement le processus

* Possibilité d'apparition de "trous" mémoire 🡪 Technique de compactage (couteux !)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **P1** | | **P4** | **P5** | | |
|
| **P2** |  | **P7** |  | **P6** |
| **P9** |
| **P3** | | **P8** | |
|

Quand la taille des processus est fixe, le SE alloue exactement la place Mémoire nécessaire

Quand un processus doit augmenter sa taille :

* Soit il y a de l'espace libre contiguë à l'espace mémoire du processus (pas de soucis !)
* Il est contigu à d'autres processus : il faut alors déplacer le processus
* S'il n'y a pas suffisamment de place : attente ou terminaison

#### Gestion mémoire (va et vient)

* Tableau de bits
* La mémoire est répartie en unités d'allocation (UA)
* Chaque UA possède une taille fixe comprise entre quelques octets et plusieurs ko
* A chaque UA correspond un bit dans le tableau

0 : vide 1 : sinon

* Problème : trouver la bonne taille !

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A |  | B |  | C |  |  |  |
| 0 | 8 | 12 | 16 | 18 | 22 | 24 | UA |

1111 1111

0000 1111

0011 1100

### Gestion par liste chainée

Liste chainée des segments mémoire

Chaque entrée indique :

* L'état du segment (L: libre, 0 : occupé)
* L'adresse à laquelle il débute
* Sa longueur

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 , 0 , 8 |  | L , 8 , 4 |  | 0 , 12 , 4 |

### Gestion mémoire (va et vient)

Où placer les processeurs ?

Dans quel espace libre ?

Peut-on optimiser la taille des espaces libres ?

Optimiser la recherche d'un espace libre ?

#### Plusieurs stratégies

##### First fit :

On parcourt la mémoire depuis le début pour trouver le premier emplacement qui suffit en termes de place

##### Next fit :

On parcourt la mémoire depuis la dernière position pour trouver le premier emplacement qui suffit en termes de place

##### Best fit :

On parcourt l'espace mémoire en cherchant l'espace mémoire dont la taille s'approche le plus de la taille du processus

##### Wost fit :

On parcourt l'espace mémoire pour trouver le plus grand espace libre, si la taille est suffisante, on place le processus "on multiplie "

### La mémoire virtuelle

* La taille d'un programme (instruction, données, pile, …) peut être supérieure à la capacité mémoire physique
* Le système d'exploitation conserve en mémoire des parties d'un programme en cours d'exécution le reste est stocké sur disque

### Technique utilisée : la pagination

Schéma 6

|  |  |
| --- | --- |
| Mémoire Rapide de taille m |  |
|  | m <<< M |
| Mémoire Lente de taille M (∞) |  |

Un ensemble de processus est découpé en "pages" mémoire

On doit gérer les échanges de pages entre mémoire rapide et mémoire lente

Pour fonctionner, le système exécute les instructions d'un processus si une partie de ses pages sont en mémoire rapide.

#### Le défaut de page

C'est un accès à une page absente de la mémoire rapide.

Dans ce cas : le SE choisit une page présente en mémoire rapide, l'écrit sur la mémoire lente, et charge la page qui faisait défaut à sa place.

### La pagination

On considère des pages mémoire (qui correspondent à des morceaux de processus).

Une exécution du problème de pagination correspond à une séquence de pages appelées.

Un algorithme est chargé du chargement / déchargement de page entre la mémoire lente et la mémoire rapide.

#### Algorithmes de pagination

* FIFO (First In First Out)
* LIFO (Last in First Out)
* LRU (Least Recently Used)
* FWF (Flush When Full)
* 2ème Chance
* Belady (Théorique)

##### Belady

Algorithme Optimal !

Lors d'un défaut de page, il choisit pour page à décharger (évincer) la page qui sera utilisée le plus tard possible.

6=1,3,4,2,7,2,3,4,1,8,5,6,4,3,8,5,7,4,3,2,1,2,4,1,3,7 On considère une mémoire rapide pouvant contenir 4 pages

##### Algorithme de la seconde chance

* On a une liste chainée des pages mémoire
* A chaque "case" de page mémoire on associe un bit
* Lorsqu'une page est attribuée / chargée, son bit est placé à 1
* Lors d'un défaut de page, à l'aide d'une "tête de lecture" on parcourt les bits de cases de page mémoire :

Si on trouve un "1" on bascule le bit à 0 et on passe à la case suivante.

Si on trouve un bit à 0, on charge la page qui faisait défaut dans cette case (et on repositionne le bit à 1). L'emplacement de la tête de lecture est sauvegardé.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Soumissions | Priorité |
| J1 | 6 s | t=4 | 5 |
| J2 | 10 s | t=0 | 3 |
| J3 | 8 s | t=2 | 4 |
| J4 | 7 s | t=1 | 4 |
| J5 | 9 s | t=0 | 3 |

|  |  |
| --- | --- |
| FIFO | Non préemptif |
| SJF |
| LJF |
| SRTN |  |
| RR Q=2s | Préemptif |
| Priorité Q=2s |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| FIFO (First In First Out) (date de soumission par ordre croissant) | | | | |
| J2 | J5 | J4 | J3 | J1 |



TMA (Temps Moyen Attente) =

TME (Temps Moyen Exécution) =

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SJF (Short Job First) (1ère date de soumission, puis durée par ordre croissant) | | | | |
| J5 | J1 | J4 | J3 | J2 |



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| LJF (Longest Job First) (la plus longue durée puis décroissant) | | | | |
| J2 | J5 | J3 | J4 | J1 |



|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| SRTN (Shortest Time Remaining Next) ( | | | | | |
| J5 | J4 | J1 | J3 | J5 | J2 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| RR (Round Robin) (compliqué) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| J2 | J5 | J4 | J3 | J1 | J2 | J5 | J4 | J3 | J1 | J2 | J5 | J4 | J3 | J1 | J2 | J5 | J4 | J3 | J2 | J5 |



TMA= (SOMME(Temps début exe – Temps soumission))/nb processus

TME= (SOMME(Temps fin exe – Temps soumission))/nb processus

# Les fichiers

## Problèmes posés à un processus

* Mémoriser une grande quantité d'informations
* Persistance des informations en mémoire
* Accès "simplifié" à ces informations par d'autres processus

## Solution

Utiliser des fichiers

## Type de fichiers

* Fichier ASCII
  + Ligne de texte
  + Editable via un éditeur de texte
* Fichiers Binaires

### Exemples

.jpg Binaire

.html ASCII

.docx binaire

.pdf binaire

### Nom des fichiers

* Abstraction des données techniques qui permettent de référencer le contenu du fichier sur le disque
* Unix : l'extension est indicative mais pas imposée
* Dos : extension était définie par le système
  + C-> code source C
  + Jpg -> image
  + Rip -> archive

## Accès aux fichiers

* Accès séquentiel
  + Lecture du périphérique de stockage du début vers la fin
* Accès aléatoire
  + Accès direct à n'importe quel fichier

Aujourd'hui quasiment tous les périphériques d'enregistrement sont en accès aléatoire

## Attributs des fichiers

Informations complémentaires concernant un fichier du système:

* Protection sur le fichier
* Propriétaire
* Date de création
* Taille
* Date de modification
* …

## Utilisation des répertoires

* Hiérarchiser
* Organiser

### Exemple

Cours :

Info401 :

Projet

Tp

Td

cm

Info402

Info403

Minfo401

## Partitionnement

### Disque

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MBR | Table des partition | Partition 1 | Partition 2 | … | Partition n |

### Une partition

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bloc de boat | Superblock | Gestion espace libre | i-nodes | Répertoire racine | Répertoires et fichiers |

### Implémentation des fichiers sur le disque

* Contigüe
  + Perte d'espace à la suppression
  + Perte de temps à l'accès
* Aléatoire (solution utilisée)
* Des blocks sont de taille fixes

### Mémorisation des blocs libres

* Tableau de bits
* Liste chainée

Primitives de manipulation de fichiers (unix et C)

int open (const char \* path, int flags, mode\_t m);

Ouvre le fichier de nom path et retourne le descripteur de fichier

Flags peut prendre les valeurs

O\_RDONLY

O\_WRONLY

O\_RDWR

O\_APPREND

O\_CREAT

…

N indique les droits sur le fichier (700, 744, …)

## La fermeture d'un fichier

int close (int d);

Ferme le fichier dont le descripteur est d

## Lecteur d'un fichier

ssize\_t read (int d, void \* buf, ssize\_t n);

Tente de lire n octets sur le fichier décrit par d, place les octets lus dans buf et retourne le nb d'octets effectivement lu

## L'écriture d'un fichier

ssize\_t write (int d, const void \* buf, ssize\_t n);

Tente d'écrire les n premiers octets de la zone référencée par buf sur le fichier décrit par d et retourne le nb d'octets effectivement écrits.

## Exemple

Ecrire un programme qui copie le contenu d'un fichier source dans un fichier destination :

int main (int argc, char\* argv[])

{

    int source, dest;

    char buf[255];

    source = open (argv[1], O\_RDONLY, 0);

    dest = open (argv[2],O\_CREAT | O\_WRONLY, 744);

    int char lu;

    while((char lu = read(source, buf, 255))==255)

    {

        write(dest, buf, char lu);

    }

    write(dest, buf, char lu);

    close (source);

    close (dest);

    exit (0);

}

## Se déplacer dans le fichier

off\_t | seek (int d, off\_t t, int whence);

Déplace la "tête de lecture du fichier décrit par d de t octets depuis la position whence :

SEEK\_SET début de fichier

SEEK\_ENO fin de fichier

SEEK\_CVR position courante

Retourne le nb d'octets dans la tête de lecture/écriture s'est déplacé

### Se déplacer dans un fichier

lseek

### Supprimer un fichier

int unlink (const char\* pathname)

Supprime l'entrée fichier pathname du système de fichier

### Obtenir des informations sur un fichier

struct stat{

dev\_t st\_dev; //périphérique

ino\_t st\_ino; //num inode

mode\_t st\_mode; //protection

nlink\_t st\_nlink; //nb de liens matériel

uid\_t st\_vid; //uid du propriétaire

gid\_t st\_gid; //gid du propriétaire

dev\_t st\_rdev; //type de périphérique

off\_t st\_size; //taille en octets

blksize\_t st\_blksize; //taille des blocks E/S

blkcnt\_t st\_blocks; //nb de blocks

time\_t st\_atime; //date dernier Accès

time\_t st\_ntime; //date dernier modification

time\_t st\_ctime; //date dernier changement

}

Int stat(const char\* p, struct stat\* b);

Récupère dans b la structure stat associée au fichier p.

### Exercice

Ecrire un programme sui affiche la taille du fichier passé en paramètre.

int main(int argc, char\* argv[])

{

struct stat b;

stat(argv[1],&b);

printf("taille du fichier %s : %d\n", argv(1],b.st\_size);

exit(0);

}

## Manipulation des répertoires

DIR \* opendir (const char \* p); //ouvrir un répertoire

int close dir (DIR\* d); //fermer un répertoire

struct dirent \* readdir(DIR \* d); //lecture d'une entrée d'un répertoire

void rewinddir(DIR \* d); //repositionner la tête de lecture d'un répertoire sur la première entrée

struct dirent{

…

char d\_name[256];

…

};

### Exemple

Ecrire un programme qui affiche les fichiers du répertoire.

int main(int argc, char\*argv[])

{

struct dirent \*de;

DIR \* D;

D=opendir("./");

while((de=readdir(D))!=NULL)

{

printf("%s\n",de->d\_name);

}

closedir(D);

exit(0);

}

Ecrire un programme qui supprime tous les fichiers d'un répertoire.

* Utiliser les tests sur fichier

S\_ISREG() //mode\_t

S\_ISDIR() s'utilise sur le mode du fichier (cf fonction et structure stat)

S\_ISLINK()

…

int main(int argc, char\*argv[])

{

Struct dirent \* de ;

DIR \* D;

D=opendir("./");

While((de=readdir(D))!=NULL)

{

stat(de->d\_name,&b);

if (S\_ISREG(b.st\_mode))

{

Unlink(de->d\_name);

}

}

closedir(D);

exit(0);

}

### Autres opérations sur répertoire

char \* BITE get cwd(char \* b , size\_t s);

int chdir (const char\* p);

int rmdir (const char\* p);

### Exemple

Afficher tous les fichiers de plus de 50 ko du répertoire père.

Int main(int argc, char\* argv[])

{

Struct dirent \* de;

DIR\* D;

Struct stat b;

Chdir("../");

D=opendir("./");

While((de=readdir(D))!=NULL

{

Stat(de->d\_name,&b);

If((S\_ISREG(b.st\_mode))&&(b.st\_size>51200))

{

Printf("fichier %s taille %d \n", de\_dname, b.st\_size);

}

}

Closedir(D);

Exit(0);

}

# La concurrence

Problème se posant à plusieurs processus accédant à une même ressource partagée.

#### Exemple

Soit une variable partagée A et 2 processus de même code :

X<-Lire(A)

X<-X+1

Ecrire(A,X)

Si A=1

Apres exécution des 2 processus on imagine A=3

P1 P2

X=1 X=1

X=2 X=2

Si on exécute les processus de manière séquentielle ((P1 puis P2) ou (P2 puis P1)), A=3

Si P1 et P2 s'exécutent en même temps, peut être A=2

Le problème vient d'autoriser une lecture d'une variable déjà lue mais pas encore écrite

P1 : x<-lire(A)

P1 : x<-x+1

P2 : x<-lire(A)

P2 : x<-x+1

P1 : écrire(A,x)

P2 : écrire(A,x)

De manière plus générale, dès lors que plusieurs processus lisent et écrient sur une meme variable, ce problème est susceptible de survenir. Conflit lecture/écriture et écriture/écriture

On isole la portion de code qui accède a ces variables partagées. On appelle ces morceaux de code la section critique.

Une exécution qui satisfait le problème de concurrence vérifie 2 propriétés :

* La sûreté :

Un seul processus exécute sa portion de code en section critique à un moment donnée

* La vivacité :

Un processus qui souhaite entrer en section critique finira par y entrer

Solution :

* Désactivation des interruptions (pas envisageable !)
* Variables verrou (marche pas !)
* Alternance stricte (marche, mais pas efficace)

## Alternance de Peterson

(Fonctionne pour 2 processus)

Tant que vrai

Action avant SC

Di<-vrai

Tour<-i

Tant que (D(i+1)/2) ∩ (Tour = i)

Rien

Fin TQ

Action SC

Di<-faux

Action après SC

Fin TQ

Soit 2 processus : P0 et P1 de manière séquentielle puis parallèle pour vérifier les 2 propriétés

P1 puis P0

Tour= 1 0

D0= ~~F~~ ~~Vrai~~ faux

D1= ~~F~~ ~~Vrai~~ faux

P0//P1

Tour = 0 1

D0= vrai P1 passe au SC p0 passe en SC

D1= vrai P0 attend P1 attend

**Fonctionne bien**

* Sémaphores

(Introduction par Dijkastra)

Un sémaphore est un drapeau qui est soir levé soit baissé.

Avant d'entrer en SC, un processus attend que le drapeau soit levé, puis il le baisse (opération P()).

En fin de section critique (SC) il le lève (opération V()).

Les opérations P() et V() sont réalisées de manière atomique (c’est-à-dire la lecture et l'écriture de la variable sémaphore ne peuvent pas être interrompues)

* 2 opérations P() ne peuvent pas être exécutées en même temps.

En informatique un sémaphore est un entier :

P() est une lecture, un test et une décrémentation de l'entier du sémaphore. V() est une incrémentation.

Réécrire le code de départ avec la variable A de manière que dans toutes les exécutions, A=3

S1:

P(S)

X<-Lire (A)

X<-x+1

Ecrire(A,x)

V(S)

Les opérations P(S) et V(S) doivent "encadrer" l'accès aux variables partagées (et donc l'accès à la section critique).

On peut aussi utiliser les sémaphores pour réaliser de la synchronisation entre processus.

Si P1 est constitué d'une action A et P2 d'une action B et qu'on souhaite que a précède B.

On utilise un sémaphore **S** initialisé à 0

P …

A

V(S)

…