

دانشگاه صنعتی اصفهان دانشکده برق و کامپیوتر

آزمایشگاه سیستم عامل

دستور کار جلسه هفتم برنامهنویسی سیگنال

> علی فانیان زینب زالی

تابستان ۱۳۹۸



مروری کلی بر رفتار signal

- Signal ارتباط بین فرآیندها از راه کنترل رخدادهای خاص و تعریف رفتار فرآیند در قبال رخدادهای تعریف شده است.
- برخلاف socket و pipe <mark>نمی توان مقداری را از طریق signal منتقل کرد،</mark> این روش <mark>تنها برای آگاهی از اتفاق افتادن</mark> یک رخداد خاص به کار می رود.
- Signal ها نسبت به pipe و socket پیچیدگیهای بیشتری دارند و به همین دلیل بایستی با احتیاط به کار برده شوند.
 - در لینوکس، ۳۲ سیگنال تعریفشده وجود دارد. لیست این سیگنالها را با اجرای دستور ۱- kill یا man 7 signal می توانید مشاهده کنید. جدول زیر تعدادی از این سیگنالها را به ترتیب شماره شناسه نشان می دهد.

signal	ID	description
SIGHUP	1	Hangup
SIGINT	2	Interrupt (usually DEL or CTRL-C)
SIGQUIT	3	Quit (usually CTRL-\)
SIGILL	4	Illegal instruction
SIGTRAP	5	Trace trap
SIGABRT	6	Abort program
SIGBUS	7	Bus error
SIGFPE	8	Floating point exception
SIGKILL	9	Kill Control of the C
SIGUSR1	10	User defined signal #1
SIGSEGV	11	Segmentation fault
SIGUSR2	12	User defined signal #2
SIGPIPE	13	Write to a pipe with no reader
SIGALRM	14	Alarm clock
SIGTERM	15	Terminate (default for kill(1))

دریافت و مدیریت سیگنال

سیگنال دریافت شده به یکی از ۳ راه زیر ارزیابی می شود:

Ignoring .\

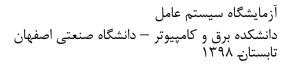
در این حالت، سیگنال دریافت شده ولی هیچ تابعی برای مدیریت آن فراخوانی نمی شود.

Handler Function .Y

سیگنال دریافت شده و یک تابع متناظر برای مدیریت آن فراخوانی میشود. <mark>در حین اجرای تابع یاد شده ممکن است</mark> سیگنالهای دیگری نیز دریافت شوند که بسته به شرایط میتوانند آنها نیز تابع متناظر خود را فراخوانی کنند و یا موقتا block شوند.

Default Action .Y

در اینجا رفتار پیش فرض تعیین شده برای همه سیگنالها در همهی فرآیندها اجرا میشود.





فراخوانیهای سیستمی مدیریت Signal

Header

#include <signal.h>

sigaction

int sigaction (int signum, const struct sigaction *act, struct sigaction *oldact);

این system call در هر پروسس که فراخوانی شود، رفتار پروسس در هنگام دریافت یک سیگنال مشخص را تغییر میدهد. آرگومان اول، سیگنال موردنظر را مشخص میکند. آرگومان دوم یک structure است که رفتار موردنظر را تعریف میکند و در ادامه توضیح داده میشود. آرگومان سوم هم رفتار قبلی را ذخیره میکند.

struct sigaction

```
struct sigaction {

void (*sa_handler)(int);

void (*sa_sigaction)(int, siginfo_t *, void *);

sigset_t_sa_mask;

int sa_flags;

void (*sa_restorer)(void);
};

...

sigaction یک رفتار را تعریف می کند که می توان آن را برای اجرا حین رخداد یک سیگنال انتظار داریم اجرا

این ساختار، یک رفتار را تعریف می کند که چه سیگنال هایی حین اجرای این رفتار، بلاک شوند. آرگومان اول sa_flag نیز می کومان اول این رفتار، بلاک شوند. آرگومان اول این اول این می کند که چه سیگنال هایی حین اجرای این رفتار، بلاک شوند. آرگومان اول هاها می توانند با هم مجموعهای از این هاهاها می توانند با هم مجموعهای خاص از هاهاها می توانند با هم می کند که رفتار سیگنال را تغییر می دهند. مجموعهای از این هاهاها می توانند با هم
```

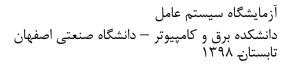
Handler function

در این قسمت، قالب کلی یک تابع signal handler که به ساختار بالا داده می شود، نشان داده شده است. Signo مشخص می کند که سیگنالی که اتفاق افتاده و باعث اجرای این تابع شده است، کدام سیگنال است. از این شناسه سیگنال در پیاده سازی handler همان طور که نشان داده شده است استفاده می شود. بدین ترتیب می توان برای چند سیگنال متفاوت، از یک تابع signal handler استفاده کرد که در بدنه آن با توجه به شناسه سیگنال رخداده، عملیات متفاوت اجرا شود.

sigset*

```
int sigemptyset(sigset_t *set);
int sigfillset(sigset_t *set);
int sigaddset(sigset_t *set);
int sigaddset(sigset_t *set, int signum);
int sigdelset(sigset_t *set, int signum);
int sigismember(const sigset_t *set, int signum);
int sigismember(const sigset_t *set, int signum);

با استفاده از این توابع، مجموعه سیگنالها جهت mask کردن (که در sigprocmask استفاده می شود، تعریف و ساخته
می شود (به برنامه نمونه و man مراجعه کنید)
```





sigprocmask

int sigprocmask(int how, const sigset_t *set, sigset_t *oldset);

با استفاده از این تابع، میتوان سیگنالهایی را که برای thread جاری mask شدهاند (تا فعلاً بلاک شوند و دریافت نشوند)، مشخص کرد یا بدست آورد. با استفاده از آرگومان how میتوان مشخص کرد که مجموعه جدید mask به قبلیها اضافه شود؟ یا از قبلیها حذف شود یا مجموعه جدید به جای مجموعه قبلی، در نظر گرفته شود. (به man مراجعه کنید)

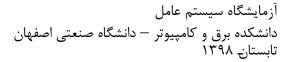
kill

#include <sys/types.h> #include <signal.h>

int kill(pid_t pid, int sig);

با استفاده از تابع kill میتوان به یک پروسس، سیگنال مشخصی را با استفاده از شناسه آن سیگنال ارسال کرد.

در ادامه مثالهایی از نحوه استفاده از سیگنال آمده است. لطفاً مثالها را به دقت اجرا کنید و عمل کرد آنها را مشاهده کنید.





مثال ها

Handling Interrupt Signal

```
this program initializes a signal action
assigns a handler to this action and waits for SIGINT (ctrl+c) to be handled
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <unistd.h>
#include <sys/types.h>
#include <signal.h>
// "handler1" is handler function for action1
void handler1(int signo)
         switch(signo)
                  case SIGINT:
                  printf("Interrupt Signal received \n");
                  break;
         }
}
int main()
         //initializing sigaction structure
         struct sigaction action1;
         action1.sa_handler = handler1;
action1.sa_flags = 0;
sigaction(SIGINT,(struct sigaction *) &action1,NULL);
         //runnign forever, while process is sensitive to SIGINT
         while (1);
         return 0;
```



Blocking a Signal in Handler

```
this program initializes 2 signal actions, assigns same handler to both actions.
while action1 is handled, SIGUSR2 will be blocked on delivery.
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <unistd.h>
#include <sys/types.h>
#include <signal.h>
#define MAXCHILD 1
// "handler1" is handler function for action1 and action2, returns void
void handler1(int signo)
          switch(signo)
          /* handling SIGUSR1 takes one second
          during this time if SIGUSR2 will be blocked on delivery. */
          case SIGUSR1:
                    sleep(1):
                    printf("SIGUSR1 received \n"):
                    break;
          case SIGUSR2:
                    printf("SIGUSR2 received \n");
                    break;
          }
}
int main()
          //initializing sigaction structures, action1 and action2 both use handler1
          struct sigaction action1;
          struct sigaction action2;
                                        //define signal set named "set1"
          sigset t set1;
          sigemptyset(&set1);
                                        //making set1 empty
          sigaddset(&set1, SIGUSR2);
                                        //adding SIGUSR2 to set1
          action1.sa handler = handler1;
          action1.sa mask = set1;
          //set1 includes SIGUSR2, it means if during handling action1
          //SIGUSR2 will be blocked on delivery.
          action1.sa flags = 0;
          action2.sa_handler = handler1;
          action 2.sa_mask = 0;
                                        //no signal has been blocked for action2
//
          action 2.sa_flags = 0;
          int inchild=0;
          //initializng parent process before fork()
          sigaction(SIGUSR1,(struct sigaction *) &action1,NULL);
          sigaction(SIGUSR2,(struct sigaction *) &action2,NULL);
          pid t parent=getpid();
```





Blocking a Signal in Whole Process

```
this program initializes a signal action
assigns a handler to this action and waits.
during whole process SIGUSR2 will be blocked on delivery.
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <unistd.h>
#include <sys/types.h>
#include <signal.h>
#define MAXCHILD 1
// "handler1" is handler function for action1 and action2, returns void
void handler1(int signo)
          switch(signo)
          // handling SIGUSR1 takes one second
          //during this time if SIGUSR2 will be blocked on delivery.
          case SIGUSR1:
                     sleep(1):
                     printf("SIGUSR1 received \n");
                     break;
          case SIGUSR2:
                     printf("SIGUSR2 received \n");
                     break;
          }
int main()
          //initializing sigaction structures, action1 and action2 both use handler1
          struct sigaction action1;
          struct sigaction action2;
                                           //define signal set named "set1"
          sigset_t set1;
          sigemptyset(&set1);
                                           //making set1 empty
          sigaddset(&set1, SIGUSR2); //adding SIGUSR2 to set1
          //set1 includes SIGUSR2, it means if SIGUSR2 will be blocked on delivery.
          sigprocmask(SIG_SETMASK, &set1, NULL);
          action1.sa_handler = handler1;
          action2.sa_handler = handler1;
          int inchild=0:
          //initializng parent process before fork()
          sigaction(SIGUSR1,(struct sigaction *) &action1,NULL); sigaction(SIGUSR2,(struct sigaction *) &action2,NULL);
          pid_t parent=getpid();
          pid_t pid[MAXCHILD];
```

