进程池

■ 定义数据结构: struct 结构体,保存子进程信息:子进程ID,管道,进程状态。

▼ 流程

- 增量编写,每一步完成之后检查一下,没有问题才继续写后面的功能
- ▼ 父进程
 - 创建管道, 创建子进程并初始化, 记录子进程的信息 (管道, pid, busy)
 - 初始化tcp: tcplnit (socket, bind, listen)
 - 创建epoll, epoll监听所有管道和socketFd。
 - ▼ 等待描述符就绪
 - 如果客户端连接, newFd交给非忙碌子进程, 并标记为忙碌态。
 - 如果管道可读,说明子进程完成任务,读管道,并标记为空闲态。

▼ 子进程

- 读管道,如果管道中没数据,阻塞,等待父进程发任务。
- 管道可读后,拿到客户端newFd,发文件给客户端。
- 发完文件后,断开连接写管道,通知父进程任务完成。继续等待下次任务

▼ 传输文件

- ▼ 流程
 - 先发文件名
 - 再发文件内容,先read,再send(newFd) recv,write
 - 内容发完后,发送文件结束标志
- ▼ ●注意问题
 - ▼ TCP粘包问题
 - 问题描述:发送方多次send的数据停留在接收方的接收缓冲区里,导致多次send的数据不能清晰的分辨出来,造成混乱。

可以理解为发送速度快,接收速度慢。

▼ 举例:

- 我们希望的流程是: 发送("hello"),接收("hello"),发送("world"),接收("world");
- 实际的流程可能是: 发送("hellowo"),接收("hellowo"),发送(rld"),接收("rld");
- ▼ 解决方法:
 - 小火车:增加控制信息,火车头记录发送字节数,火车车厢装真正要发的数

据。

- 接收方接收的时候,先接火车头,按照火车头记载的长度精确去接后面的数据。这样就不会把多次发送的数据接到一起,造成混淆
- ▼ 发送速度慢,接收速度快问题:
 - 问题描述:接收方想接1000个字节,但是发送方发送速度慢,接收方的接收缓冲区中只有300个字节,recv读了300个字节之后,就会返回。

▼ 举例

- 发送方:本来每次要发4个字节火车头+1000个字节火车内容,但是第一次只发了4个字节+300个字节,第二次发了700个字节,第三次发4个字节火车头+1000字节内容。
- 接收方:本来每次要接4个字节火车头+1000个字节火车内容,但是发送方发的慢,第一次到缓冲区取数据的时候,缓冲区只有4个字节头部和300个字节内容,此时虽然没有接完1004个字节,但是缓冲区中有数据,recv也会返回,返回值为104,下一次再接的时候还是先接火车头的4个字节,但是此时缓冲区中可能只有第二次发过来的700个字节内容,因此会把这700个字节里的前4个字节当做火车头来接。这就导致数据错乱。
- ▼ 解决方法: recvCycle(int fd,void *buf, int recvLen)
 - 定义一个函数,只有真正从缓冲区读了recvLen个字节的数据后,才返回,代替 recv,这样就能够保证接到足够的数据。

▼ 断开:

■ 服务器给客户端发送文件,如果发送过程中,客户端断开,服务器仍在发送文件,第一次send会返回-1,第二次send时调用send的子进程会收到SIGPIPE信号,子进程收到信号终止之后,父子进程间的管道会变成就绪状态,父进程的epoll会一直唤醒。为了避免子进程收到信号终止,每次send判断send的返回值是否为-1,如果是-1,就停止发送,直接返回。

▼ 提升效率: "零"拷贝

更加现实的情况是,系统的性能瓶颈往往是网络IO

- read+send的缺点: 先从内核缓冲区读到用户态缓冲区,又从用户态缓冲区拷贝到socket 缓冲区,多次拷贝,效率低。
- mmap方式:将内核缓冲区与用户共享,这样能减少内核缓冲区到用户缓冲区的之间的复制。

▼ sendfile:

- sendfile在内核里把数据从一个描述符缓冲区拷贝到另一个描述符缓冲区,不需要经历,从内核拷贝到用户空间的过程,因此效率更高。
- sendfile的一个限制是只能用于发送端,另一个限制是不能发送超过2G的文件。

▼ splice:

■ splice可以从两个文件描述符之间拷贝数据而不用经过用户地址空间

▼ 进程池的退出:

- 给父进程发信号,通知父进程退出,父进程收到信号后,在信号处理函数里通过写管道的方式,唤醒epoll,epoll监听的管道读端可读,通知子进程退出。
- ▼ 子进程退出方式1:
 - 遍历的方式给子进程发信号,子进程收到信号终止,父进程回收子进程资源,然后退出。
 - 通过管道,给子进程发一条信息。子进程每次读管道时,如果发现退出标志位是1, 就退出