

Лабораторное занятие №4

«Взаимодействие со средой исполнения»

Аргументы командной строки

Задание №1

Написать функцию, предназначенную для решения квадратного уравнения $a \cdot x^2 + b \cdot x + c = 0$ для произвольных значений коэффициентов a , b и c . Значения коэффициентов передать в функцию `main` с помощью параметров командной строки.

Замечания: для того, чтобы получить параметры, переданные при вызове программе, следует воспользоваться вторым вариантом описания функции `main`:

```
int main(int argc, char * argv[]) или int main(int argc, char ** argv)
```

Для преобразования строкового представления числа к числовому значению можно воспользоваться функциями (заголовочные файлы `string.h`, `stdlib.h`):

`int atoi(const char * string);` — преобразует строку `string` в целое значение типа `int`.

`long int atol(const char * string);` — преобразовывает строку `string` в длинное целое.

`double atof(const char * string);` — преобразует строку в значение типа `double`.

Задание №2

Написать программу, которой могут быть переданы три «короткие опции»: `-h` (справка по использованию программы и завершение работы), `-o out_file_name` (задание нестандартного имени выходного файла), `-c` (особый режим работы). Кроме того, программе могут быть переданы дополнительные аргументы, задающие имена входных файлов. Вывести сообщение, указывающее режим работы программы.

Замечания: для того, чтобы выполнить разбор коротких опций командной строки можно воспользоваться специальной функцией `getopt` (заголовочные файлы `getopt.h`, `unistd.h`) (http://www.gnu.org/software/libc/manual/html_node/Getopt.html#Getopt):

```
int getopt(int argc, char *argv[], const char *optstring);
```

```
extern char *optarg;
```

```
extern int optind, opterr, optopt;
```

Аргументы `argc` и `argv` передаются непосредственно от функции `main()`, а `optstring` является строкой символов опций. Если за какой-либо буквой в строке следует двоеточие, значит эта опция принимает аргумент.

Для использования `getopt()` ее вызывают повторно в цикле. При этом функция возвращает код очередной фактически переданной опции. Когда все указанные опции обработаны, функция возвращает значение `-1`. Каждый раз обнаружив действительный символ опции, функция возвращает этот символ. Если пользователь ввел опцию, не указанную в строке `opts`, то `getopt()` возвращает код символа `"?"` (знак вопроса).

Для чтения аргументов опций и независимых аргументов предназначены следующие внешние переменные, также объявленные в указанных заголовочных файлах:

```
extern char * optarg; extern int optind;
```

Строка `optarg` содержит зависимый аргумент обрабатываемой опции, а в переменной `optind` хранится индекс первого свободного аргумента в массиве `argv`. При этом следует

учитывать, что `getopt()` перемещает все свободные аргументы в конец `argv`. Таким образом, они оказываются в диапазоне между `optind` и `argc-1`. Если `optind` больше или равно `argc`, то это означает, что свободные аргументы отсутствуют.

Пример:

```
#include <unistd.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>

int main(int argc, char **argv) {
    if(argc == 1) { // если запускаем без аргументов, выводим справку
        printf(«getopt test\n»);
        printf(«usage:\n»);
        printf(" opts -a n -b m -o s\n");
        printf(«example:\n»);
        printf(" $ opts -a 323 -b 23 -o '-'\n");
        printf(" 323 — 23 = 300\n");
        return 0;
    }
    char *opts = «a:b:o:»; // доступные опции, каждая принимает аргумент
    int a, b; // тут храним числа
    char op; // а тут оператор
    int opt; // каждая следующая опция попадает сюда
    while((opt = getopt(argc, argv, opts)) != -1) {
        // вызываем getopt пока она не вернет -1
        switch(opt) {
            case 'a': // если опция -a, преобразуем строку с аргументом в число
                a = atoi(optarg);
                break;
            case 'b': // тоже для -b
                b = atoi(optarg);
                break;
            case 'o': // в op сохраняем оператор
                op = optarg[0];
                break;
        }
    }
    switch(op) {
        case '+': // если оператор + складываем, и т.д.
            printf("%d + %d = %d\n", a, b, a + b);
            break;
        case '-':
            printf("%d — %d = %d\n", a, b, a - b);
            break;
        case '*':
            printf("%d * %d = %d\n", a, b, a * b);
            break;
        case '/':
            printf("%d / %d = %d\n", a, b, a / b);
            break;
    }
}
```

```

    return 0;
}

```

Задание №3

Написать программу, которой могут быть переданы указанные в предыдущем задании «короткие опции» и соответствующие им «длинные опции»: (`--help`, `--output out_file_name` и `—compile`).

Замечания: для того, чтобы выполнить разбор длинных опций командной строки можно воспользоваться специальной функцией `getopt_long`, которая может обрабатывать как длинные, так и короткие опции (заголовочные файлы `getopt.h`, `unistd.h`) (http://www.gnu.org/software/libc/manual/html_node/Getopt-Long-Options.html#Getopt-Long-Options):

```

int getopt_long(int argc, char *argv[], const char *optstring,
               const struct option *longopts, int *longindex);

```

Первые три аргумента этой функции такие же, как и у функции `getopt()`. Аргумент `longopts` является массивом указателей на массив структур `option`, описывающий длинные опции и соответствующие им короткие опции, а аргумент `longindex` указывает на переменную, в которую помещается индекс обнаруженной длинной опции в `longopts`; если в этом нет необходимости, то в качестве данного параметра может быть `NULL`.

Структура `option` содержит четыре поля:

```

struct option { const char *name; int has_arg; int *flag; int val; }

```

`name` — имя опции без предшествующих черточек;

`has_arg` — признак того, имеет ли длинная опция аргумент;

может принимать три значения:

0 — не принимает аргумент;

1 — обязательный аргумент;

2 — необязательный аргумент.

`flag` — если этот указатель равен `NULL`, то `getopt_long()` возвращает значение поля `val`, иначе она возвращает 0, а переменная на которую указывает `flag` заполняется значением `val`;

`val` — обычно содержит некоторую символьную константу, если длинная опция соответствует короткой, то эта константа должна быть такой же как и та что появляется в аргументе `optstring`.

Следует отметить, что последний элемент массива `longopts`, должен содержать только нулевые значения:

```

name = NULL;   has_arg = 0;   flag = NULL;   val = 0;

```

Пример:

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>
#include <getopt.h>

```

```

void usage(char *name)
{
    printf(«usage: %s\n \    \t-h this message\n \    \t-c [config file]\n \    \t--help this
message\n \    \t--config=config_file\n», name);
}

```

```

return;
}

int main (int argc, char *argv[])
{
int c;
const struct option long_opt[] = {
    {«help», 0, 0, 'h'},
    {«config», 1, 0, 'c'},
    {NULL,0,NULL,0}
};
while ((c = getopt_long(argc, argv, «c:h», long_opt, NULL)) == -1){
switch( c ){
case 'h':
    usage(argv[0]);
    return(-1);

case 'c':
    printf(«option 'c' selected, filename: %s\n», optarg);
    return(1);
case '?':
    fprintf(stderr, "%s\n", "Unknown option");
    return 2;

default:
    usage(argv[0]);
    return(-1);
}
}

return(0);
}

```

Переменные окружения

Задание №4

Написать программу, которая выводит полный список переменных окружения.

Замечание: для того, чтобы в программе получить доступ ко всему списку переменных окружения вместе с их значениями можно воспользоваться переменной `environ`, которая в программе объявляется, как:

```
#include <stdlib.h> /* или unistd.h */
```

```
extern char **environ;
```

Данная переменная указывает на массив строк, называемый *environment* (окружение). После последней переменной окружения в данном массиве следует `NULL`.

Задание №5

Написать программу, которая выводит в стандартный поток вывода значение

некоторой конкретной переменной окружения, указанной при вызове программы. Если имя переменной окружения не указано при вызове программы, то вывести информацию об использовании программы.

Замечание: Окружение состоит из строк вида *имя=значение*. Для получения значения конкретной переменной окружения предназначена функция `getenv()`.

```
#include <stdlib.h>
```

```
char *getenv(const char *name);
```

Функция `getenv` ищет в окружении строку с заданным именем и возвращает значение, ассоциированное с этим именем. Она вернет `NULL`, если требуемая переменная не существует. Если переменная есть, но ее значение не задано, функция `getenv` завершится успешно и вернет пустую строку, в которой первый байт равен `null`. Строка, возвращаемая `getenv`, хранится в статической памяти, принадлежащей функции, поэтому для ее дальнейшего использования вы должны скопировать эту строку в другую, поскольку она может быть перезаписана при последующих вызовах функции `getenv`.

Задание №6

Написать программу, которая присваивает заданной переменной окружения указанное значение, затем проверяет только что установленную переменную и выводит полученную пару *переменная — значение* в стандартный поток вывода. Если при запуске программы необходимая информация не указана, то вывести рекомендацию по использованию программы.

Замечание: Для установки значения переменной окружения для работающей программы можно воспользоваться функциями:

```
#include <stdlib.h>
```

```
int setenv(const char *name, const char *value, int overwrite);
```

Функция `setenv()` добавляет к окружению переменную `name` со значением `value`, если переменной с этим именем не существует. Если же переменная окружения `name` уже существует, то ее значение изменяется на `value` в случае, если флаг `overwrite` не равен нулю; если же `overwrite` равен нулю, то значение переменной `name` не изменится. Функция `setenv()` возвращает `0` при успешном завершении и `-1`, если произошла ошибка (в памяти среды было недостаточно места).

```
#include<stdlib.h>
```

```
int putenv(const char *init_str);
```

Функция `putenv()` добавляет новую или заменяет существующую переменную окружения, используя строку инициализации `init_str` в формате *переменная=значение*. Функция `putenv()` возвращает `0` при успешном завершении и `-1`, если произошла ошибка. Следует отметить, что функция `putenv()` реализована не во всех *Unix*-подобных системах, что может сказаться на переносимости программ.

Написать две версии программы, чтобы протестировать работу этих двух функций.

Для формирования строки инициализации можно применить строковые функции `strcpy()` и `strcat()`:

```
#include <string.h>
```

```
char * strcpy( char * destptr, const char * srcptr );
```

Функция копирует *C*-строку *srcptr*, включая завершающий нулевой символ в строку назначения, на которую ссылается указатель *destptr*. Чтобы избежать переполнения, строка, на которую указывает *destptr* должна быть достаточно длинной, чтобы в неё поместилась копируемая строка (включая завершающий нулевой символ). Копируемая строка и строка назначения не должны перекрываться в памяти. Функция возвращает указатель на строку назначения.

```
char * strcat( char * destptr, const char * srcptr );
```

Объединение строк. Функция добавляет копию строки *srcptr* в конец строки *destptr*. Нулевой символ конца строки *destptr* заменяется первым символом строки *srcptr*, и новый нуль-символ добавляется в конец уже новой строки, сформированной объединением символов двух строк в строке *destptr*. Функция возвращает указатель на строку назначения.

Задание №7

Напишите программу, которая удаляет указанную переменную из окружения. Если имя переменной, которую нужно удалить, не указано при запуске программы, то удалить все окружение. После этого вывести текущее окружение в стандартный поток вывода.

Замечание: для удаления переменной из окружения можно использовать функцию `unsetenv()`:

```
int unsetenv (const char * NAME);
```

Функция `unsetenv()` удаляет переменную с именем *NAME* из окружения. Ранее функция `unsetenv()` ничего не возвращала, а в настоящее время `unsetenv()` возвращает 0 при успешном завершении или -1 в случае ошибки. Передача в функцию `unsetenv()` имени несуществующей переменной не считается ошибкой.

Для очистки всего окружения можно воспользоваться функцией `clearenv()`.

```
#include <stdlib.h>
```

```
int clearenv(void);
```

Следует отметить, что функция `clearenv()` реализована не во всех *Unix*-подобных системах.

Получение информации

Информация о пользователе

Задание №8

Написать программу, получающую информацию о пользователе, который ее запустил.

Замечания: Когда пользователь регистрируется в системе *Linux* он указывает имя пользователя и пароль. После того как эти данные проверены, пользователю предоставляется командная оболочка. В системе у пользователя также есть уникальный идентификатор пользователя, называемый *UID* (*user identifier*). Каждая программа, выполняемая *Linux*, запускается от имени пользователя и имеет связанный с ней *UID*.

У *UID* есть свой тип `uid_t`, определенный в файле `sys/types.h`. Обычно это короткое целое (*small integer*). Одни идентификаторы пользователя заранее определены системой, другие создаются системным администратором, когда новые пользователи становятся известны системе. Как правило, идентификаторы пользователей имеют значения, большие 100.

```
#include <sys/types.h>
#include <unistd.h>
```

```
uid_t getuid(void);
char *getlogin(void);
```

Функция `getuid` возвращает *UID*, с которым связана программа. Обычно это *UID* пользователя, запустившего программу.

Функция `getlogin` возвращает регистрационное имя, ассоциированное с текущим пользователем.

Если программа определила *UID* пользователя, запустившего ее, то можно заглянуть в файл **passwd** для выяснения, например, полного имени пользователя. Для этого определены функции, позволяющие получить дополнительную пользовательскую информацию.

```
#include <sys/types.h>
#include <pwd.h>
```

```
struct passwd *getpwuid(uid_t uid);
struct passwd *getpwnam (const char *name);
```

Структура базы данных учетных записей пользователей `passwd` определена в файле `pwd.h` и включает элементы, перечисленные в табл:

<i>Элемент passwd</i>	<i>Описание</i>
<code>char *pw_name</code>	Регистрационное имя пользователя
<code>uid_t pw_uid</code>	Номер <i>UID</i>
<code>gid_t pw_gid</code>	Номер <i>GID</i>
<code>char *pw_dir</code>	Исходный каталог пользователя
<code>char *pw_gecos</code>	Полное имя пользователя
<code>char *pw_shell</code>	Командная оболочка пользователя, запускаемая по умолчанию

В некоторых системах *UNIX* может использоваться другое имя для поля с полным именем пользователя: в одних системах это `pw_gecos`, как в *OS Linux*, в других — `pw_comment`. Обе функции (и `getpwuid`, и `getpwnam`) возвращают указатель на структуру `passwd`, соответствующую пользователю. Пользователь идентифицируется по *UID* в функции `getpwuid` и по регистрационному имени в функции `getpwnam`. В случае ошибки обе функции вернут пустой указатель и установят переменную `errno`.

Попробовать получить информацию о пользователе с помощью его *UID* и узнать доступную информацию о пользователе `root` по его регистрационному имени.

Информация о компьютере

Задание №9

Написать программу, получающую информацию о компьютере, на котором выполняется.

Замечания: Если в системе установлены сетевые компоненты, то сетевое имя компьютера можно получить с помощью функции `gethostname`:

```
#include <unistd.h>
```

```
int gethostname(char *name, size_t namelen);
```

Эта функция записывает сетевое имя машины в строку `name`. Предполагается, что длина строки, как минимум, `namelen` символов. Функция `gethostname` возвращает 0 в случае успешного завершения и -1 в противном случае.

Более подробную информацию о рабочем компьютере можно получить с помощью функции `uname`:

```
#include <sys/utsname.h>
```

```
int uname(struct utsname *name);
```

Функция `uname` записывает информацию о компьютере в структуру, на которую указывает параметр `name`. Структура типа `utsname`, определенная в файле `sys/utsname.h`, обязательно должна включать элементы, перечисленные в табл.

<i>Элемент структуры utsname</i>	<i>Описание</i>
<code>char sysname[]</code>	Имя операционной системы
<code>char nodename[]</code>	Имя компьютера
<code>char release[]</code>	Номер выпуска (релиза) системы
<code>char version[]</code>	Номер версии системы
<code>char machine[]</code>	Аппаратный тип

В случае успешного завершения функция `uname` возвращает неотрицательное целое и -1 в противном случае с установленной переменной `errno` для обозначения любой возникшей ошибки.

Уникальный идентификатор каждого рабочего компьютера можно получить с помощью функции `gethostid`.

```
#include<unistd.h>
```

```
long gethostid(void);
```

Данная функция предназначена для возврата уникального значения, характеризующего рабочий компьютер.

Домашнее задание №2

«Взаимодействие со средой исполнения»

Написать программу `environ`, которая принимает короткие и длинные опции и выполняет следующие задачи:

- ◆ если программа вызвана без опций, то в стандартный поток вывода выводится информация о текущем окружении;
- ◆ если указана короткая опция `-h` (или длинная `--help`), то в стандартный поток вывода будет выведена информация по работе с программой;
- ◆ если указана короткая опция `-i <переменная>` (или длинная `--info <переменная>`), то в стандартный поток вывода будет выведено значение указанной переменной или сообщение о том, что данной переменной в окружении нет;
- ◆ если указана короткая опция `-s <переменная=значение>` (или длинная `--set <переменная=значение>`), то указанная переменная окружения получит новое значение и в стандартный поток вывода будет выведено установленное значение указанной переменной;
- ◆ если указана короткая опция `-a <переменная>` и `-v <значение>` (или длинная `--assign <переменная>` и `--value <значение>`), то указанная переменная окружения получит новое значение и в стандартный поток вывода будет выведено установленное значение указанной переменной; если значение не указано, то присваивается пустая строка; если переменная не указана, то присваивание не производится и в стандартный поток ошибок выводится соответствующее сообщение;
- ◆ если указана короткая опция `-d <переменная>` (или длинная `--del <переменная>`), то указанная переменная удаляется из окружения;
- ◆ если указана короткая опция `-c` (или длинная `--clear`), то программа полностью очищает окружение.

Каждое действие должно быть оформлено в виде функции; функции, выполняющие действия, должны быть собраны в отдельном исходном файле. Подготовить `Makefile` для сборки программы.