



**Facultad de Ingeniería en
Electricidad y Computación**

Programación de Sistemas

CCPG1051

Federico Domínguez, PhD.

Unidad 5 – Sesión 2: Llamadas I/O en Linux

Agenda

Operaciones bitwise

Llamadas I/O

Manipulación de bits

En C es posible manipular directamente los bits en una variable usando operaciones a nivel de bits conocidas como *bitwise operations*.

Estas operaciones trabajan directamente sobre la representación binaria de la variable.

Símbolo	Operador
&	bitwise AND
	bitwise inclusive OR
^	bitwise XOR (eXclusive OR)
<<	left shift
>>	right shift
~	bitwise NOT (one's complement) (unary)

Manipulación de bits

Las operaciones booleanas a nivel de bits se aplican sobre cada bit del valor binario de una variable.

Ejemplo: Si A = 0xC8 (200) y B = 0xB8 (184) entonces A&B = 0x88 (136)

$$\begin{array}{r} 11001000 \\ \& 10111000 \\ \hline = 10001000 \end{array}$$

Manipulación de bits

Las operaciones booleanas a nivel de bits se aplican sobre cada bit del valor binario de una variable.

Ejemplo: Si A = 0xC8 (200) y B = 0xB8 (184) entonces $A \mid B = 0xF8$ (248)

$$\begin{array}{r} 11001000 \\ | 10111000 \\ \hline = 11111000 \end{array}$$

Manipulación de bits

Las operaciones booleanas a nivel de bits se aplican sobre cada bit del valor binario de una variable.

Ejemplo: Si A = 0xC8 (200) y B = 0xB8 (184) entonces $A \wedge B = 0x70$ (112)

$$\begin{array}{r} 11001000 \\ \wedge 10111000 \\ \hline = 01110000 \end{array}$$

Manipulación de bits

Las operaciones booleanas a nivel de bits se aplican sobre cada bit del valor binario de una variable.

Ejemplo: Si A = 0xC8 (200) entonces $\sim A = 0x37$ (55)

$\sim 11001000 = 00110111$

Manipulación de bits

Shifts o desplazamiento de bits

Los operadores `<<`, `>>` desplazan los bits en una variable. El operador `<<` o *left shift* simplemente desplaza todos los bits a la izquierda, reemplazando los menos significativos con cero. Los bits que se desbordan son eliminados.

Ejemplo:

Si A = 0xC8 (200) entonces A `<< 2` es DEPENDE!

A `<< 2` 11001000 → 001000**00** (32) si A es tipo *char*

A `<< 2` 0000000011001000 → 00000011001000**00** (800) si A es tipo *short*

A `<< 3` 0000000011001000 → 0000011001000**000** (1600) si A es tipo *short*

Manipulación de bits

Shifts o desplazamiento de bits

El operador `>>` o *right shift* es un poco más complicado, el operador desplaza todos los bits a la derecha, eliminando los menos significativos y reemplazando los más significativos con 1 o 0 dependiendo del tipo de datos. Si el tipo de datos es *unsigned*, entonces llena los bits más significativos con el valor de 0, de lo contrario los llena con el valor del bit más significativo.

Ejemplo:

Si A = 0xC8 (200) entonces A `>> 2` es DEPENDE!

A `>> 2` 11001000 → **00**110010 (50) si A es tipo *unsigned char* (logical shift)

A `>> 2` 11001000 → **11**110010 (-14) si A es tipo *char* (arithmetic shift)

A `>> 3` 0000000011001000 → 00000000000011001 (25) si A es tipo *short*

Ejercicio

```
/*
 * Retorna verdadero si el bit de "valor" en la posición "pos" es 1. La
función asume que el primer bit es posición 0.
*/
bool isBitSet(unsigned char valor, int pos);
```

Ejercicio

```
/*
 * Retorna verdadero si el bit de "valor" en la posición "pos" es 1. La
función asume que el primer bit es posición 0.
*/
bool isBitSet(unsigned char valor, int pos);
```

<https://repl.it/join/qttquntw-fexadom>

Llamadas I/O en sistemas UNIX/LINUX

Input/Output es el proceso de copiar datos entre la memoria y dispositivos externos como discos duros, terminales y redes.

En C, la librería estándar I/O provee funciones *fprintf* y *fscanf* que permiten I/O entre archivos y buffers.

C++ provee los operadores “<<” y “>>” para operaciones similares.

Estas funciones son implementadas usando funciones I/O que llaman directamente al kernel.

En la gran mayoría de los casos es preferible usar las funciones de alto nivel como *fprintf* o “>>”.

En ciertos casos, es necesario usar directamente las funciones del sistema: drivers, comunicación con sockets y otros.

En sistemas UNIX, un archivo es una secuencia de bytes y todos los dispositivos son modelados como archivos.

La filosofía de UNIX “todo es un archivo” permite el uso de una única interface de bajo nivel para acceder a todo tipo de dispositivos, conocida como UNIX I/O.

Abrir archivos: Una aplicación notifica al *kernel* que tiene la intención de acceder un archivo con la llamada de sistema *open*.

Cerrar archivos: Una aplicación debe notificar al *kernel* que libere los recursos de memoria relacionados a la gestión de un archivo con la llamada *close*.

Descriptor de archivo: Una llamada a *open* retorna un descriptor de archivo, un entero no negativo.

Posición de archivo: El *kernel* mantiene un puntero de posición de archivo para cada archivo abierto. Es un offset del principio del archivo.

Lectura: Una llamada a *read* copia *n* bytes de un archivo, empezando desde la posición de archivo, hacia un buffer en memoria.

Escribir: Una llamada a *write* copia *n* bytes desde un buffer en memoria hacia un archivo, empezando desde la posición de archivo.

Una aplicación notifica al kernel que tiene la intención de acceder a un archivo con la llamada de sistema *open*.

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/stat.h>
#include <fcntl.h>

int open(char *filename, int flags, mode_t mode);
```

Returns: new file descriptor if OK, -1 on error

La llamada *open* usa *bit masks* para configurar los modos de acceso.

- O_RDONLY: Reading only
- O_WRONLY: Writing only
- O_RDWR: Reading and writing
- O_CREAT: If the file doesn't exist, then create a *truncated* (empty) version of it.
- O_TRUNC: If the file already exists, then truncate it.
- O_APPEND: Before each write operation, set the file position to the end of the file.

```
fd = Open("foo.txt", O_WRONLY|O_APPEND, 0);
```

Cuando una aplicación no va a acceder más a un archivo notifica al **kernel** con la llamada de sistema *close*.

```
#include <unistd.h>  
  
int close(int fd);
```

Returns: zero if OK, -1 on error

Las llamadas *read* y *write* copian n bytes entre memoria y el archivo (o viceversa) retornando el número de bytes copiado.

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

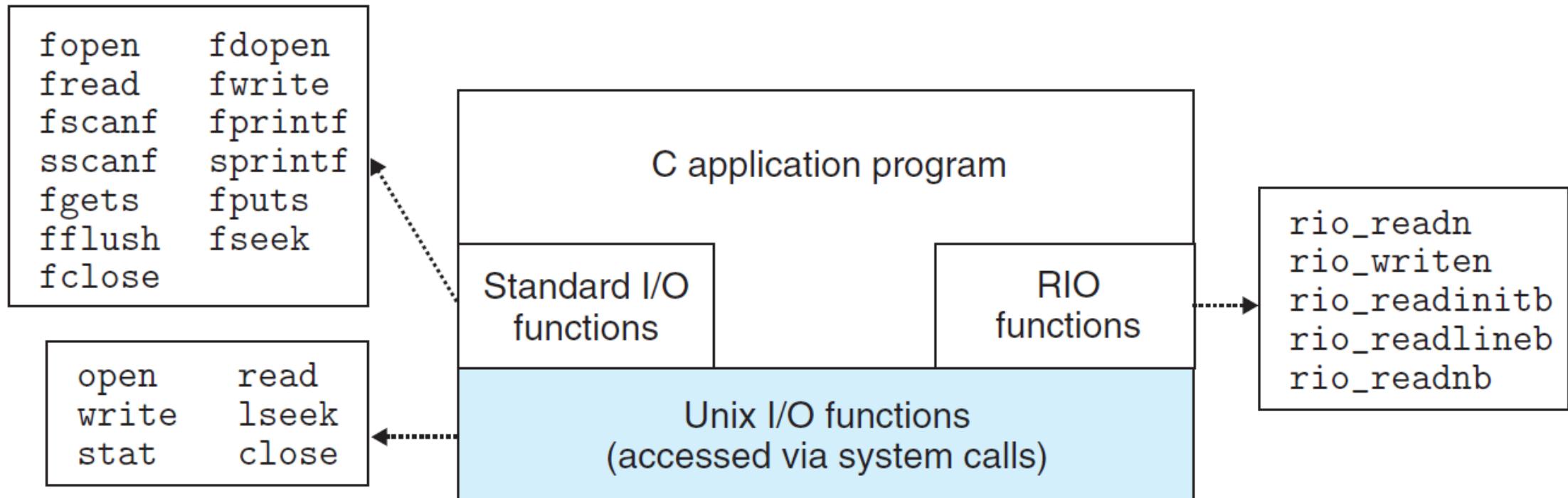
```
ssize_t read(int fd, void *buf, size_t n);
```

Returns: number of bytes read if OK, 0 on EOF, -1 on error

```
ssize_t write(int fd, const void *buf, size_t n);
```

Returns: number of bytes written if OK, -1 on error

Las funciones I/O estándar y UNIX I/O



Demostración

<https://repl.it/join/unzizuex-fexadom>

Referencias

Libro guía Computer Systems: A programmers perspective. Secciones 10.0 – 10.4, 10.10 – 10.12

Importante: En la segunda edición equivale a 10.0 – 10.3, 10.8 – 10.10