

Práctica 3: Señales

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I

Ejercicios

Las señales están relacionadas con las interrupciones al flujo regular de la ejecución de un programa, por ejemplo: error de punto flotante, falla de corriente, alarma, terminación de un proceso hijo, ctrl.-c, ctrl.-z, etc.

1. Estudiar el archivo `signal.h` y hacer una lista de las señales predefinidas indicando la macro, el número y la descripción de la señal.
2. Escribir un programa tal que el proceso correspondiente recibe una señal de alarma utilizando la llamada `alarm()`.
3. Modificar el programa del ejercicio anterior para que capture y procese la señal `SIGALRM`, de acuerdo con una lógica definida por el programador.
4. Escribir un programa que se proteja contra señales `SIGINT`.
5. Explicar cómo funciona la llamada al sistema: `int kill(int pid, int sigCod)`.
6. Documentar el siguiente código:

```
1 int delay;
2 manejarHijo ();
3
4 main ( int argc, char* argv[] ) {
5     int pid;
6     signal ( SIGCHLD,manejarHijo );
7     pid = fork();
8     if(pid == 0) {
9         execvp (argv[2],&argv[2] );
10        perror ( "limite" );
11    } else {
12        sscanf ( argv[1], %d , &delay );
13        sleep ( delay );
14        printf ( "el Hijo %d excedio el limite y esta siendo eliminado\n" , pid )
15        ;
16        kill ( pid,SIGINT );
17    }
18 }
19
20 manejarHijo () {
21     int pidHijo, statusHijo;
22
23     pidHijo = wait ( &statusHijo );
24     printf ( "hijo % terminados dentro de %d segundos \n", pidHijo, delay );
25     exit ( 0 );
26 }
```

7. 1.Hacer un programa que:
 - a) Cree dos hijos tales que ambos entren en un lazo infinito y muestren un mensaje cada segundo
 - b) El programa principal espera 3 segundos y suspende al primer hijo
 - c) El segundo hijo continúa ejecutándose

d) Luego de otros tres segundos, el padre recomienza al primer hijo, espera algo más y termina con ambos hijos

8. En el siguiente código, explicar cómo es afectado por un ctrl.- c, el proceso hijo:

```

1  manejarSigint ();
2
3  main () {
4      int i;
5      signal ( SIGINT, manejarSigint );
6      if ( fork() == 0 )
7          setpgroup ( 0,getpid() );
8      printf ( "el proceso de PID %d y PGRP %d esta esperando\n",getpid(), getpgroup(0) );
9      for ( i = 1; i <= 3; i++ ) {
10         printf ( "El proceso %d sigue vivo\n",getpid() );
11         sleep ( 1 );
12     }
13 }
14
15
16 manejarSigint () {
17     printf ( "el proceso %d obtuvo un SIGINT \n",getpid() );
18     exit ( 1 );
19 }

```

9. Describir la cabecera setjmp.h.

10. Explicar las principales características de las señales.

11. Estudiar qué relación tiene struct sigaction con las señales en UNIX.

12. ¿Qué es la estructura de control de señales de un proceso Unix-Linux? Hacer una descripción.

Apuntes

Introducción
Origen de las señales
Envío de señales
Bloqueo y administración de señales
Asociación de handlers
Aplicación de patrones de diseño
Bibliografía

Señales

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I

Facultad de Ingeniería - Universidad de Buenos Aires

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I Señales

Introducción
Origen de las señales
Envío de señales
Bloqueo y administración de señales
Asociación de handlers
Aplicación de patrones de diseño
Bibliografía

Resumen

- 1 Introducción
- 2 Origen de las señales
- 3 Envío de señales
- 4 Bloqueo y administración de señales
- 5 Asociación de handlers
- 6 Aplicación de patrones de diseño
- 7 Bibliografía

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
 Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Introducción (I)

- Son notificaciones que se envían a los procesos, relacionadas con eventos asincrónicos que pueden afectar su comportamiento
- Son similares a las interrupciones que los dispositivos de hardware envían al sistema operativo
- Pueden ser enviadas por el kernel o bien por otro proceso
- Cada señal es un número entero con un nombre simbólico asociado
 - Están definidas en la cabecera `/usr/include/linux/signal.h` (depende de la distribución)
 - Para obtener el listado de señales, ejecutar `kill -l` en la línea de comandos

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
 Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Introducción (II)

- Cada señal puede tener una función que la administra llamada *signal handler*
- Cuando el proceso recibe la señal, el SO interrumpe su ejecución y lo obliga a ejecutar el handler correspondiente
 - Si el proceso está en espera y no bloqueó la señal, el SO cambia su estado a Running para que el scheduler le otorgue tiempo de uso de la CPU
- Cuando finaliza la ejecución del handler, el proceso continúa su ejecución desde el punto en que fue interrumpido

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
Origen de las señales
Envío de señales
Bloqueo y administración de señales
Asociación de handlers
Aplicación de patrones de diseño
Bibliografía

Introducción (III)

No todos los procesos pueden enviar señales a cualquier otro proceso:

- El kernel y los procesos que se ejecutan como *root* pueden enviar señales a cualquier otro proceso
- El resto de los procesos pueden enviar señales a otros procesos con el mismo *uid* real o efectivo

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
Origen de las señales
Envío de señales
Bloqueo y administración de señales
Asociación de handlers
Aplicación de patrones de diseño
Bibliografía

Origen de las señales

¿Qué circunstancias dan origen a señales?

- Error en el programa: p.ej. división por cero o acceso a una dirección de memoria no válida
- Petición del usuario: `ctrl+z` o `ctrl+c`
- Finalización de un proceso hijo
- Finalización de un *timer* o alarma
- Llamada a `kill()` o `raise()` en el mismo proceso
- Llamada a `kill()` en otro proceso

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
 Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Envío de señales

¿Cómo se envía una señal a un proceso?

- Función *kill()*

```
int kill ( pid_t pid,int sig );
```

 - Parámetros:
 - pid: ID del proceso destino
 - sig: señal que se quiere enviar
 - Retorna:
 - 0 en caso de éxito; -1 en caso de error, seteando *errno*
- Función *raise()*

```
int raise ( int sig );
```

 - Parámetros:
 - sig: señal que se quiere enviar
 - Retorna:
 - 0 en caso de éxito; un número distinto de cero en caso de error, seteando *errno*

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
Bloqueo y administración de señales
 Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Bloqueo de señales (I)

Un proceso puede bloquear señales en forma temporal (se retrasa la entrega)

- *Signal mask*: pertenece al proceso e indica qué señales se bloquean; se hereda del padre
- Función *sigprocmask()*:


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

 - Parámetros:
 - how: SIG_BLOCK, SIG_UNBLOCK o SIG_SETMASK
 - set: conjunto de señales a bloquear / desbloquear
 - oldset: se utiliza para retornar el valor anterior de *signal mask*

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
Bloqueo y administración de señales
 Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Bloqueo de señales (II)

Señales que no se pueden bloquear

- SIGKILL: finaliza inmediatamente la ejecución del proceso
- SIGSTOP: cambia el estado del proceso a *Stopped* y se ejecuta el scheduler para que elija al siguiente proceso (el proceso queda detenido y sólo continúa si se envía la señal *SIGCONT*)

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
Bloqueo y administración de señales
 Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Administración de señales

Un proceso que recibe una señal puede:

- Ignorar la señal (salvo las excepciones mencionadas anteriormente)
- Definir un *handler* específico para esa señal
- Aceptar la acción *default* de la señal
 - Finalizar el proceso
 - No hacer nada

Si no se definió una acción específica para una señal, se ejecuta la acción *default*

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Asociación de *handlers* (I)

Primera forma: función *signal* ()

```
typedef void (*sighandler_t)(int);
sighandler_t signal ( int signum,sighandler_t handler );
```

- Parámetros:
 - signum: número de la señal a la cual se quiere asociar el *handler*
 - handler: puntero a la función *handler*, SIG_IGN para ignorar la señal recibida, o bien SIG_DFL para asignar el *handler* default (ejemplo: SIGINT ejecuta `exit()`)
- Retorna:
 - El puntero al *handler* anterior en caso de éxito
 - SIG_ERR en caso de error

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Asociación de *handlers* (II)

Segunda forma: función *sigaction*(): permite un mayor control que *signal*()

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

- Parámetros:
 - signum: número de la señal al cual se quiere asociar el *handler*
 - act: puntero a la acción que se quiere realizar
 - oldact: buffer que se utiliza para retornar el puntero a la acción anterior, generalmente se deja NULL
- Retorna:
 - 0 en caso de éxito
 - -1 en caso de error

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Asociación de *handlers* (III)

Estructura 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);
};
  
```

- sa_handler: puntero a la función *handler*
- sa_mask: señales que se quieren bloquear durante la ejecución del handler

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Asociación de *handlers* (IV)

Para registrar una función como *signal handler*:

- Definir las señales que se quieren bloquear durante la ejecución del signal handler


```

struct sigaction sa;
sigemptyset ( &sa.sa_mask );
sigaddset ( &sa.sa_mask, SIGINT );
sigaddset ( &sa.sa_mask, SIGQUIT );
      
```
- Definir el signal handler


```

sa.sa_handler = funcion
      
```
- Cambiar la acción de la señal


```

sigaction ( signal, &sa, 0 );
      
```

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Ejemplo

```

sig_atomic_t graceful_quit = 0;

void SIGINT_handler ( int signum ) {
    assert ( signum == SIGINT );
    graceful_quit = 1;
}

void RegistrarFuncion () {
    struct sigaction sa;
    sigemptyset ( &sa.sa_mask );
    sa.sa_flags = 0;
    sa.sa_handler = SIGINT_handler;
    sigaction ( SIGINT,&sa,0 );
}

int main ( void ) {
    RegistrarFuncion ();

    while ( graceful_quit == 0 ) {
        cout << "Soy el proceso " << getpid() << endl;
        sleep ( 2 );
    }

    cout << "Fin del proceso" << endl;
    return 0;
}

```

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
 Asociación de handlers
Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Aplicación de patrones de diseño (I)

La implementación tradicional de señales presenta varios problemas:

- Obliga a la declaración de variables globales
- Solución poco elegante
- No orientada a objetos

Para evitar estos problemas se aplicarán patrones de diseño

- Patrón de diseño: describe un problema de diseño particular y recurrente que aparece en contextos de diseño específicos, y presenta un esquema genérico para su solución

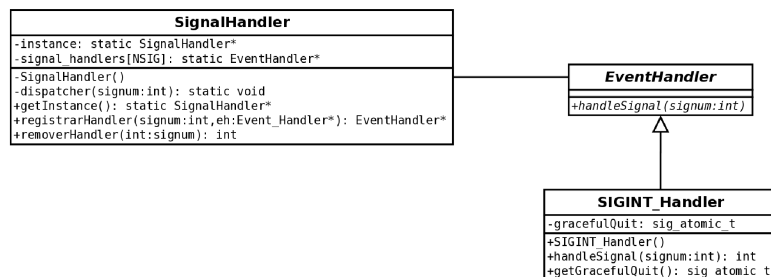
75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Aplicación de patrones de diseño (II)

Los patrones que se utilizarán son:

- Patrón Singleton: se aplica porque existe una única tabla de mapeo de señales en el proceso
- Patrón Adapter: transforma una interface en otra. Se aplica para adaptar el header de la función handler a métodos de C++
- Patrón Hook Method: desacopla la registración del handler de su implementación. El método hook es abstracto y debe implementarse en cada handler

Implementación de la solución (I)



Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
 Asociación de handlers
Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Implementación de la solución (II)

```

SignalHandler* SignalHandler :: getInstance () {
    if ( instance == NULL )
        instance = new SignalHandler ();

    return instance;
}

EventHandler* SignalHandler :: registrarHandler(int signum,EventHandler* eh) {
    EventHandler* old_eh = SignalHandler :: signal_handlers [ signum ];
    SignalHandler :: signal_handlers [ signum ] = eh;

    struct sigaction sa;
    sa.sa_handler = SignalHandler :: dispatcher;
    sigemptyset ( &sa.sa_mask );
    sa.sa_flags = 0;
    sigaction ( signum,&sa,0 );

    return old_eh;
}

void SignalHandler :: dispatcher ( int signum ) {
    if ( SignalHandler :: signal_handlers[signum] != 0 )
        SignalHandler :: signal_handlers[signum]->handleSignal ( signum );
}
  
```

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
 Asociación de handlers
Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Ejemplo (I)

Se hereda la clase SIGINT_Handler de EventHandler

```

class SIGINT_Handler : public EventHandler {

private:
    sig_atomic_t gracefulQuit;

public:
    SIGINT_Handler () {
        this->gracefulQuit = 0;
    }

    virtual int handleSignal ( int signum ) {
        assert ( signum == SIGINT );
        this->gracefulQuit = 1;
        return 0;
    }

    sig_atomic_t getGracefulQuit () {
        return this->gracefulQuit;
    }
};
  
```

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
 Asociación de handlers
Aplicación de patrones de diseño
 Bibliografía

Ejemplo (II)

El main del programa queda de la siguiente manera:

```
int main ( void ) {
    SIGINT_Handler sigint_handler;
    SignalHandler :: getInstance()->registrarHandler(SIGINT,&sigint_handler);

    while ( sigint_handler.getGracefulQuit() == 0 ) {
        cout << "Soy el proceso " << getpid() << endl;
        sleep ( 2 );
    }

    SignalHandler :: destruir ();
    cout << "Termino el proceso" << endl;
    return 0;
}
```

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Introducción
 Origen de las señales
 Envío de señales
 Bloqueo y administración de señales
 Asociación de handlers
 Aplicación de patrones de diseño
Bibliografía

Bibliografía

- Manuales del sistema operativo
- *The Design of the Unix Operating System*, Maurice Bach
- *Linux System Programming*, Robert Love
- *Applying Design Patterns to Simplify Signal Handling*, Douglas Schmidt,
<http://www.cs.wustl.edu/~schmidt/signal-patterns.html>
- *ACE Framework (ADAPTIVE Communication Environment)*,
<http://www.cs.wustl.edu/~schmidt/ACE.html>
- *Design Patterns*, E. Gamma, R. Helm, R. Johnson & J. Vlissides

75.59 - Técnicas de Programación Concurrente I
Señales

Fuentes de los ejemplos

Listado 1: Programa principal

```

1  #include <iostream>
2  #include <unistd.h>
3
4  #include "SIGINT_Handler.h"
5  #include "SignalHandler.h"
6  void bloquearSigint ();
7
8  using namespace std;
9
10 int main () {
11
12     // event handler para la senial SIGINT (-2)
13     SIGINT_Handler sigint_handler;
14
15     // se registra el event handler declarado antes
16     SignalHandler :: getInstance()->registrarHandler ( SIGINT,&sigint_handler );
17
18     // mientras no se reciba la senial SIGINT, el proceso realiza su trabajo
19     while ( sigint_handler.getGracefulQuit() == 0 ) {
20         cout << "Soy el proceso " << getpid() << endl;
21         sleep ( 2 );
22     }
23
24     // se recibio la senial SIGINT, el proceso termina
25     SignalHandler :: destruir ();
26     cout << "Termino el proceso" << endl;
27     return 0;
28 }
29
30 void bloquearSigint () {
31     sigset_t sa;
32     sigemptyset ( &sa );
33     sigaddset ( &sa,SIGINT );
34     sigprocmask ( SIG_BLOCK,&sa,NULL );
35 }

```

Listado 2: Clase EventHandler

```

1  #ifndef EVENTHANDLER_H_
2  #define EVENTHANDLER_H_
3
4  class EventHandler {
5
6  public:
7      virtual int handleSignal ( int signum ) = 0;
8      virtual ~EventHandler () {};
9  };
10
11 #endif /* EVENTHANDLER_H_ */

```

Listado 3: Clase SIGINT_Handler

```

1  #ifndef SIGINT_HANDLER_H_
2  #define SIGINT_HANDLER_H_
3
4  #include <signal.h>
5  #include <assert.h>
6
7  #include "EventHandler.h"
8
9  class SIGINT_Handler : public EventHandler {
10
11  private:
12      sig_atomic_t gracefulQuit;
13
14  public:
15
16      SIGINT_Handler () : gracefulQuit(0) {
17      }
18
19      ~SIGINT_Handler () {
20      }
21
22      virtual int handleSignal ( int signum ) {
23          assert ( signum == SIGINT );

```

```

24         this->gracefulQuit = 1;
25         return 0;
26     }
27
28     sig_atomic_t getGracefulQuit () const {
29         return this->gracefulQuit;
30     }
31
32 };
33
34 #endif /* SIGINT_HANDLER_H_ */

```

Listado 4: Clase SignalHandler

```

1  #ifndef SIGNALHANDLER_H_
2  #define SIGNALHANDLER_H_
3
4  #include <signal.h>
5  #include <stdio.h>
6
7  #include "EventHandler.h"
8
9  class SignalHandler {
10
11     private:
12         static SignalHandler* instance;
13         static EventHandler* signal_handlers [ NSIG ];
14
15         SignalHandler ( void );
16         static void dispatcher ( int signum );
17
18     public:
19         static SignalHandler* getInstance ();
20         static void destruir ();
21         EventHandler* registrarHandler ( int signum, EventHandler* eh );
22         int removerHandler ( int signum );
23
24 };
25
26 #endif /* SIGNALHANDLER_H_ */

```

Listado 5: Clase SignalHandler

```

1  #include "SignalHandler.h"
2
3  SignalHandler* SignalHandler :: instance = NULL;
4  EventHandler* SignalHandler :: signal_handlers [ NSIG ];
5
6  SignalHandler :: SignalHandler () {
7  }
8
9  SignalHandler* SignalHandler :: getInstance () {
10
11     if ( instance == NULL )
12         instance = new SignalHandler ();
13
14     return instance;
15 }
16
17 void SignalHandler :: destruir () {
18     if ( instance != NULL ) {
19         delete ( instance );
20         instance = NULL;
21     }
22 }
23
24 EventHandler* SignalHandler :: registrarHandler ( int signum, EventHandler* eh ) {
25
26     EventHandler* old_eh = SignalHandler :: signal_handlers [ signum ];
27     SignalHandler :: signal_handlers [ signum ] = eh;
28
29     struct sigaction sa;
30     sa.sa_handler = SignalHandler :: dispatcher;
31     sigemptyset ( &sa.sa_mask ); // inicializa la mascara de seniales a bloquear durante
                                   la ejecucion del handler como vacio
32     sigaddset ( &sa.sa_mask, signum );
33     sigaction ( signum, &sa, 0 ); // cambiar accion de la senial
34
35     return old_eh;
36 }

```

```
37
38 void SignalHandler :: dispatcher ( int signum ) {
39
40     if ( SignalHandler :: signal_handlers [ signum ] != 0 )
41         SignalHandler :: signal_handlers [ signum ]->handleSignal ( signum );
42 }
43
44 int SignalHandler :: removerHandler ( int signum ) {
45
46     SignalHandler :: signal_handlers [ signum ] = NULL;
47     return 0;
48 }
```