

Taller de IPC

Sistemas Operativos

2do Cuatrimestre de 2016

Lucas Gabriel Vuotto (Christian Heitman)



- Conceptos básicos de IPC.
- Comunicación vía pipes.
- Comunicación vía sockets.
- ¡Taller!

Un proceso en un sistema operativo se dice que es:

Independiente si no se relaciona con otros procesos.

Cooperativo si comparte datos con otros procesos.

Podemos estar interesados en compartir datos si queremos:

- que varios procesos puedan acceder a un mismo archivo o recurso.
- aprovechar varias CPUs para paralelizar cálculos.
- modularizar un proceso y separar sus funcionalidades.

Una opción para dos procesos que se comunican es compartir una región de memoria.

- Un proceso crea una región de memoria compartida en su heap asignándole ciertos permisos.
- Otros procesos se asocian a dicha región.
- Todos pueden usar dicha región según los permisos establecidos.

IPC vía Pasaje de Mensajes

Otra opción para que dos procesos se comuniquen es el pasaje de mensajes entre ellos.

- Un proceso **P** envía un mensaje a otro proceso **Q** (**send**).
- El proceso **Q** recibe dicho mensaje (**receive**).

Bloqueante:

- Un proceso se bloquea al enviar un mensaje, se desbloquea cuando ese mensaje es recibido.
- Un proceso se bloquea al intentar recibir un mensaje, se mantiene bloqueado mientras el buzón esté vacío.

Bloqueante:

- Un proceso se bloquea al enviar un mensaje, se desbloquea cuando ese mensaje es recibido.
- Un proceso se bloquea al intentar recibir un mensaje, se mantiene bloqueado mientras el buzón esté vacío.

No Bloqueante:

- Un proceso envía el mensaje y sigue ejecutando, sin importar si este es recibido o no.
- Un proceso intenta recibir un mensaje y lo obtiene, si es que hay alguno esperando en el buzón, o obtiene un mensaje nulo en caso contrario.

Memoria Compartida vs. Pasaje de Mensajes

- Pasar mensajes es útil para pequeños datos, pero es lento porque requiere una llamada al sistema para cada mensaje.
- Memoria compartida es más veloz ya que requiere llamadas al sistema sólo para la inicialización.

Memoria Compartida vs. Pasaje de Mensajes

- Pasar mensajes es útil para pequeños datos, pero es lento porque requiere una llamada al sistema para cada mensaje.
- Memoria compartida es más veloz ya que requiere llamadas al sistema sólo para la inicialización.
- El paso de mensajes se puede utilizar para comunicar procesos que residen en distintas computadoras.
- La memoria compartida requiere que los procesos estén en la misma computadora.

Comunicación vía pipes

Recordemos, **pipes**, escritos como "|".

Por ejemplo, qué sucede si escribimos en **bash**:

```
echo "sistemas es lo más" | wc -c
```

Comunicación vía pipes

Recordemos, **pipes**, escritos como “|”.

Por ejemplo, qué sucede si escribimos en **bash**:

```
echo "sistemas es lo más" | wc -c
```

1. Se llama a `echo`, un programa que escribe su parámetro por **stdout**.
2. Se llama a `wc -c`, un programa que cuenta cuántos caracteres entran por **stdin**.
3. Se conecta el **stdout** de `echo` con el **stdin** de `wc -c`.

¿Cuál es el resultado?

Comunicación vía pipes

Recordemos, **pipes**, escritos como “|”.

Por ejemplo, qué sucede si escribimos en **bash**:

```
echo "sistemas es lo más" | wc -c
```

1. Se llama a `echo`, un programa que escribe su parámetro por **stdout**.
2. Se llama a `wc -c`, un programa que cuenta cuántos caracteres entran por **stdin**.
3. Se conecta el **stdout** de `echo` con el **stdin** de `wc -c`.

¿Cuál es el resultado? **20.**

Demo pipe

Comunicación vía pipes

Para crear un pipe usamos:

```
int pipe(int pipefd[2]);
```

Luego de ejecutar pipe, tenemos:

- En pipefd[0] un **file descriptor** que apunta al extremo del pipe en el cual se **lee**.
- En pipefd[1] otro **file descriptor** que apunta al extremo del pipe en el cual se **escribe**.

Se retorna 0 si el llamado fue exitoso, -1 en caso contrario.

Comunicación vía pipes

Para leer de un **file descriptor** usamos:

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

- `fd` **file descriptor**.
- `buf` puntero al **buffer** donde almacenar lo leído.
- `count` cantidad máxima de bytes a leer.

Se retorna la cantidad de bytes leídos, -1 en caso de error.

Comunicación vía pipes

Para leer de un **file descriptor** usamos:

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

- **fd** **file descriptor**.
- **buf** puntero al **buffer** donde almacenar lo leído.
- **count** cantidad máxima de bytes a leer.

Se retorna la cantidad de bytes leídos, -1 en caso de error.

`read` es bloqueante, aunque pueden configurarse ciertos **flags** para que no lo sea.

Los **pipes** requieren que los procesos que se comunican tengan un ancestro en común que configure ambos extremos de la conexión.

¿Qué pasa si los procesos no se conocen entre sí?

Los **pipes** requieren que los procesos que se comunican tengan un ancestro en común que configure ambos extremos de la conexión.

¿Qué pasa si los procesos no se conocen entre sí?

Sockets

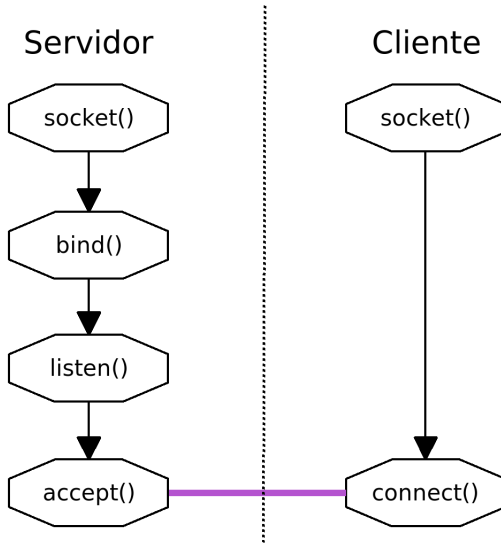
- Un **socket** es el extremo de una conexión y tiene asociado un nombre.
- Dos procesos que se quieren comunicar entre sí se ponen de acuerdo en dicho nombre.

Comunicación vía sockets

- Los **sockets** pueden trabajar en distintos dominios.
- En el dominio UNIX las direcciones son un nombre de archivo.
- Dos procesos que se ponen de acuerdo en tal nombre de archivo se pueden comunicar.

Demo socket

Estableciendo la Comunicación con sockets



Estableciendo sockets: Servidor

- 1 `int socket(int domain, int type, int protocol);`
Crear un nuevo **socket**.
- 2 `int bind(int fd, sockaddr* a, socklen_t len);`
Conectar un **socket** a una cierta dirección.
- 3 `int listen(int fd, int backlog);`
Esperar conexiones entrantes en un **socket**.
- 4 `int accept(int fd, sockaddr* a, socklen_t* len);`
Aceptar la próxima conexión en espera en un **socket**.

Estableciendo sockets: Cliente

- 1 `int socket(int domain, int type, int protocol);`
Crear un nuevo **socket**.
- 2 `int connect(int fd, sockaddr* a, socklen_t* len);`
Conectarse a un **socket** remoto que debe estar escuchando.

Comunicación vía sockets: Mensajes

Una vez que un cliente solicita conexión y esta es aceptada por el servidor puede comenzar el intercambio de mensajes con:

```
ssize_t send(int s, void *buf, size_t len, int flags);
```

```
ssize_t recv(int s, void *buf, size_t len, int flags);
```


Comunicación vía sockets: ¿Bloqueante?

`accept()`, `send()`, `recv()` se bloquean hasta que la otra parte cumple con su parte.

Comunicación vía sockets: ¿Bloqueante?

`accept()`, `send()`, `recv()` se bloquean hasta que la otra parte cumple con su parte.

¿Cómo hacemos si tenemos un servidor que se comunica con dos clientes a la vez?

Demo

Ahora el servidor muestra por pantalla lo que **dos** clientes le indican.

Comunicación vía sockets: ¿Bloqueante?

Si usamos llamadas bloqueantes podemos esperar indefinidamente por el primer cliente mientras el segundo tiene mucho que enviarnos y nunca se lo pedimos.

Comunicación vía sockets: ¿Bloqueante?

Si usamos llamadas bloqueantes podemos esperar indefinidamente por el primer cliente mientras el segundo tiene mucho que enviarnos y nunca se lo pedimos.

Soluciones:

- ❶ Llamadas no bloqueantes y espera activa.
- ❷ Usar las llamadas al sistema `pselect(2)` o `poll(2)`.
- ❸ Utilizar un proceso (o thread) para atender cada cliente.
(*No la veremos en esta clase.*)

Solución 1: Llamadas No Bloqueantes

Demo: espera activa y llamadas no bloqueantes.

Solución 1: Llamadas No Bloqueantes

Demo: espera activa y llamadas no bloqueantes.

- Se usa la llamada `fcntl(2)` para indicar que los sockets del servidor sean no bloqueantes.
- Al intentar recibir mensajes, si se devuelve `-1` tenemos que ver si es por un error verdadero o porque no había nada en espera de ser recibido. Usamos la variable `errno` para discernir esto.

Solución 1: Llamadas No Bloqueantes

Demo: espera activa y llamadas no bloqueantes.

- Se usa la llamada `fcntl(2)` para indicar que los sockets del servidor sean no bloqueantes.
- Al intentar recibir mensajes, si se devuelve `-1` tenemos que ver si es por un error verdadero o porque no había nada en espera de ser recibido. Usamos la variable `errno` para discernir esto.

Este enfoque tiene un problema, al realizar una “espera activa”, ocupamos el procesador innecesariamente.

¡Necesitamos algo mejor!

The Ultimate Client-Server Implementation (sin Threads)

Demo: llamadas bloqueantes y `pselect(2)` o `poll(2)`.

The Ultimate Client-Server Implementation (sin Threads)

Demo: llamadas bloqueantes y `pselect(2)` o `poll(2)`.

- La llamada al sistema `pselect(2)` toma como parámetro un conjunto de **file descriptors** sobre los cuales se quiere esperar y un **timeout**.
- Se puede separar los **fds** según si se espera por lectura, escritura, etc.
- Vencido el plazo retorna el control y avisa que no hubo eventos.
- Si hay algún evento, nos retorna el **fd** correspondiente.

The Ultimate Client-Server Implementation (sin Threads)

Demo: llamadas bloqueantes y `pselect(2)` o `poll(2)`.

- La llamada al sistema `pselect(2)` toma como parámetro un conjunto de **file descriptors** sobre los cuales se quiere esperar y un **timeout**.
- Se puede separar los **fds** según si se espera por lectura, escritura, etc.
- Vencido el plazo retorna el control y avisa que no hubo eventos.
- Si hay algún evento, nos retorna el **fd** correspondiente.

De esta forma evitamos la espera activa y logramos el mismo efecto que las llamadas no bloqueantes sin hacer morfar el CPU.

Sockets de Internet

¿Qué pasa si queremos comunicar dos procesos en computadoras distintas? Quizás incluso se trata de computadoras de sistemas operativos totalmente diferentes.

¹Más sobre protocolos de red y sockets en Teoría de las Comunicaciones

¿Qué pasa si queremos comunicar dos procesos en computadoras distintas? Quizás incluso se trata de computadoras de sistemas operativos totalmente diferentes.

Socket de Internet

- En vez de usar nombres de archivo para establecer la comunicación, se usa la dirección IP y un número de puerto.
- Determinados servicios usan puertos estándar: 80 para HTTP, 22 para SSH, etc.

¹Más sobre protocolos de red y sockets en Teoría de las Comunicaciones

Sockets de Internet

¿Qué pasa si queremos comunicar dos procesos en computadoras distintas? Quizás incluso se trata de computadoras de sistemas operativos totalmente diferentes.

Socket de Internet

- En vez de usar nombres de archivo para establecer la comunicación, se usa la dirección IP y un número de puerto.
- Determinados servicios usan puertos estándar: 80 para HTTP, 22 para SSH, etc.

Tipos de comunicación¹:

TCP: Provee un medio de comunicación de confianza.

UDP: No garantiza que los mensajes lleguen a destino, ni que lleguen en el orden enviado, ni que los datos que llegan sean los mismos que salen.

¹Más sobre protocolos de red y sockets en Teoría de las Comunicaciones

¿Preguntas?