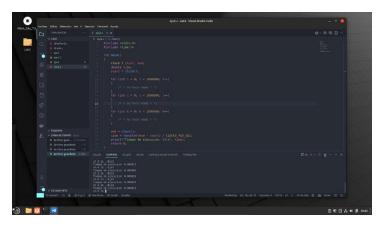
# Ejercicio 1 (10 puntos)

Si no está apagada, apague su máquina virtual y revise que esté usando más de un procesador (recomendable, cuatro) en el menú de configuración de VirtualBox. De no ser así, configúrela para que use más de un procesador (o cámbiese de computadora host a una multinúcleo). Cree un programa en C que ejecute cuatro fork()s consecutivos. Luego cree otro programa en C que ejecute fork() dentro de un ciclo for de cuatro iteraciones.

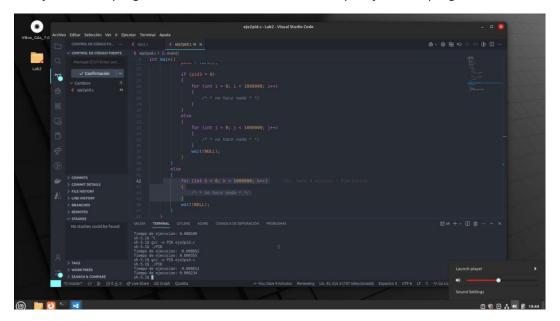
- ¿Cuántos procesos se crean en cada uno de los programas?
  - Para cada programa se ejecuta 4 veces la función fork por lo que se genera 2^4 (16) procesos padres/hijos
- ¿Por qué hay tantos procesos en ambos programas cuando uno tiene cuatro llamadas fork() y el otro sólo tiene una?
  - Básicamente tiene que ver con el hecho del funcionamiento de los fork() en un for ya que el hijo obtiene el mismo índice que el padre y continua su ejecución desde el punto que el padre lo creo.

### Ejercicio 2 (20 puntos)

- 1. Cree un programa en C que #incluya los encabezados y . Este programa deberá ejecutar tres ciclos for consecutivos, de un millón de iteraciones cada uno. Ninguno de los ciclos deberá desplegar ni hacer nada.
- 2. Declare, al principio de su programa, dos variables de tipo clock\_t. Ejecute la función clock() justo antes del primer ciclo for, almacenando el resultado en una variable de tipo clock\_t. También ejecute la llamada a clock() justo después del último for y almacene el resultado en la segunda variable clock\_t.
- 3. En el programa, luego de los tres ciclos, almacene en una variable de tipo double el resultado de la resta entre las variables clock\_t (la variable que está antes se resta a la que está después). Tome en cuenta que, por almacenarse en una variable double, la resta debe ser casteada a este tipo.
- 4. Haga que el programa despliegue el contenido de la variable double en pantalla. El especificador de formato que debe usar es %f, que sirve para números de punto flotante. Universidad del Valle de Guatemala Sistemas Operativos Docente: Sebastián Galindo Semestre I, 2023
- 5. Ejecute su programa varias veces (tres o cinco veces suele exhibir el comportamiento deseado) y apunte los resultados de cada vez.



- 6. Cree un nuevo programa en C que #incluya los encabezados , , y . Al principio del programa declare tres variables de tipo pid t y dos variables de tipo clock t.
- 7. Este programa hará lo mismo que en el primero, pero de forma concurrente (recuerde que esto no es sinónimo de "paralelo"). Para lograrlo comience por realizar y almacenar el resultado de una llamada a clock() justo antes de un fork(), y almacene el resultado de cada llamada en las variables con tipos correspondientes.
- 8. Haga que el proceso hijo realice otro fork(), y que este nuevo proceso (sería el proceso nieto) haga también un nuevo fork().
- 9. El proceso bisnieto (el creado por el fork() más anidado) debe realizar un ciclo for de un millón de iteraciones que no hagan nada. El proceso nieto debe realizar lo mismo que el bisnieto en el inciso anterior, pero de forma exclusiva. Es decir, en el else del if que restringe el for al inicio de este inciso al proceso bisnieto. Asegúrese de que el proceso nieto espere, luego de completar su for, a que termine el proceso bisnieto con wait(NULL).
- 10. El proceso hijo debe realizar lo mismo, y en las mismas condiciones, que el proceso nieto en el inciso anterior.
- 11. En el proceso raíz o padre exclusivamente (es decir, en el else menos anidado) espere a que termine la ejecución del proceso hijo y luego ejecute clock(). Despliegue la diferencia entre las variables clock\_t y deje terminar el programa.
- 12. Ejecute este programa la misma cantidad de veces que ejecutó el programa no concurrente.



- 13. Compare los resultados de tiempos de cada uno de sus programas, y responda:
  - ¿Cuál, en general, toma tiempos más largos?
    - El que mas tiempo tomo en general fue el primero ya que sucede de forma secuencial en cambio el segundo sucede de una forma recurrente y distribuye la carga.
  - ¿Qué causa la diferencia de tiempo, o por qué se tarda más el que se tarda más?
    - O Por lo mismo que el segundo puede distribuir la carga de los fors aunque no se realice de forma paralela se tiene que el bisnieto realiza uno de los ciclos, el nieto otro y el hijo otro por lo que el padre espera a que los 3 realicen sus ciclos y muestra el tiempo de ejecución.

# Ejercicio 3 (20 puntos)

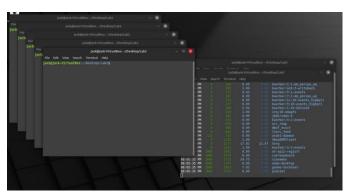
Descargue e instale el paquete sysstat usando apt-get en una terminal (o el manejador de paquetes del sistema operativo que tenga, e.g., yum o dpkg):

sudo apt-get install sysstat

- 2. Investigue un poco sobre los cambios de contexto voluntarios e involuntarios.
- 3. Abra una segunda terminal y diríjase en ella al directorio donde estén los programas que hizo en el ejercicio anterior.
- 4. Coloque las terminales en pantalla de forma que pueda ver ambas a la vez.
- 5. Ejecute el comando pidstat en la primera terminal con la opción -w para desplegar el número de cambios de contexto que se realizan por proceso; y agregue el parámetro 1 al final para que se realice este reporte cada segundo. La instrucción debe verse así:

#### pidstat -w 1

6. Realice acciones en la interfaz gráfica (e.g., mueva la ventana donde ejecutó pidstat o abra una ventana nueva) y observe el efecto que esto tiene sobre el proceso Xorg. En la terminal que está ejecutando pidstat, teclee cosas y observe qué procesos aparecen o responden ante estas interacciones.

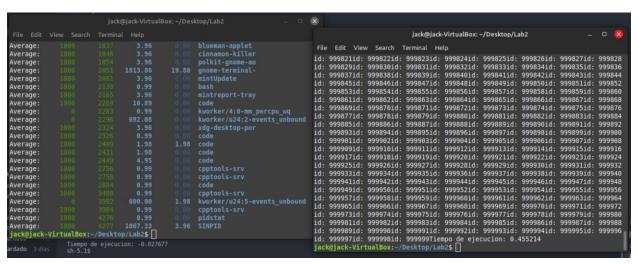


• ¿Qué tipo de cambios de contexto incrementa notablemente en cada caso, y por qué?

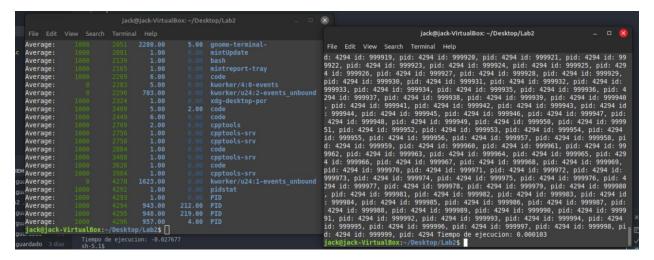
Al realizar los cambios de contexto voluntarios como escribir en la terminal se notaban mas cambios de contexto voluntarios que involuntarios y cuando se hacia el movimiento de la pestaña se

podía observar que aumentaba la cantidad de cambios de contexto involuntarios esto debido a que el OS espera que el usuario ingrese datos a la terminal ya que siempre esta esperando un input.

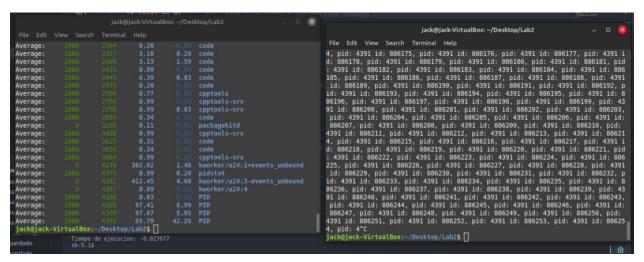
- 7. Modifique los programas de su ejercicio anterior para que desplieguen el índice de sus ciclos con cada iteración. En la segunda terminal, ejecute cada programa y tome el tiempo en segundos que toma cada uno en terminar.
- 8. Cancele la ejecución de pidstat con Ctrl-C. Escriba (pero no ejecute) en la primera terminal el siguiente comando: pidstat –w X 1 donde X es la cantidad (o el entero superior inmediato) de segundos que calculó para el programa sin fork().
- 9. Escriba (pero no ejecute) en la segunda terminal el comando para ejecución del programa sin fork()s.
- 10. Ejecute primero el pidstat y luego, lo más inmediatamente posible, el programa sin fork()s, y espere a que este último termine.



11. Anote el número de cambios de contexto de cada tipo para el proceso correspondiente a la ejecución de su programa. Si no percibe resultados, reste 1 a X en pidstat e intente de nuevo.



- 12. Repita los pasos anteriores para el programa con fork()s que realizó en el ejercicio anterior.
  - ¿Qué diferencia hay en el número y tipo de cambios de contexto de entre programas?
    - Se puede observar que cuando se realizan los forks() existen una mayor cantidad de cambios de contexto no voluntarios y cuando se corrió con los 3 fors se obtuvo una mayor cantidad de cambios de contexto voluntarios.
  - ¿A qué puede atribuir los cambios de contexto voluntarios realizados por sus programas?
    - A las llamadas de wait() y print()
  - ¿A qué puede atribuir los cambios de contexto involuntarios realizados por susprogramas?
    - A las llamadas de fork()
  - ¿Por qué el reporte de cambios de contexto para su programa con fork()s muestra cuatro procesos, uno de los cuales reporta cero cambios de contexto?
    - O Porque es cada proceso que se creo con fork() y el que tiene 0 es el padre ya que no hace ninguno de los fors con prints simplemente espera a sus hijos.
- 13. Vuelva a realizar los procedimientos de medición de cambios de contexto, pero esta vez haga que se muestre el reporte cada segundo una cantidad indefinida de veces con el siguiente comando: pidstat –w 1
- 14. Mientras pidstat se ejecuta en una terminal, en la otra ejecute cualquiera de sus programas del ejercicio anterior. Intente intervenir en la ejecución de este programa jugando con la interfaz gráfica o escribiendo en la terminal (o en un editor de texto).



• ¿Qué efecto percibe sobre el número de cambios de contexto de cada tipo?

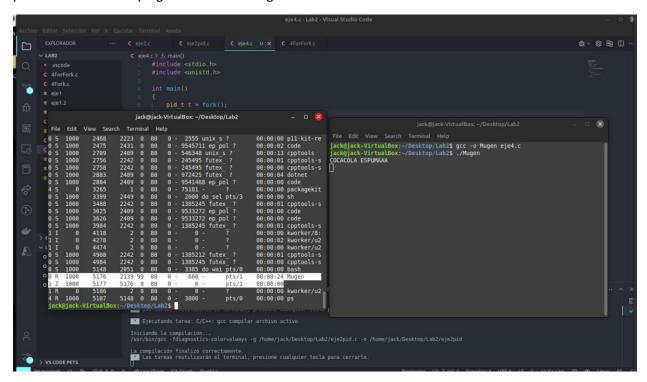
Lo que se puede observar es que al ejecutar el programa sin forks podemos observar que al realizar cambios de contexto involuntarios como el de mover la pantalla sea crearon las interrupciones parecidas a como las que se crearon con los forks() es decir que ocurrieron cambios de contexto involuntarios que afectaron a mi programa.

# Ejercicio 4 (10 puntos)

- 1. Escriba un programa en C que realice un fork(). En el proceso hijo debe desplegarse un mensaje en pantalla únicamente, y en el proceso padre (exclusivamente) debe ejecutarse un ciclo while infinito.
- 2. Abra dos terminales.
- 3. Ejecute el programa escrito en el inciso anterior en una de las terminales. En la otra ejecute el siguiente comando:

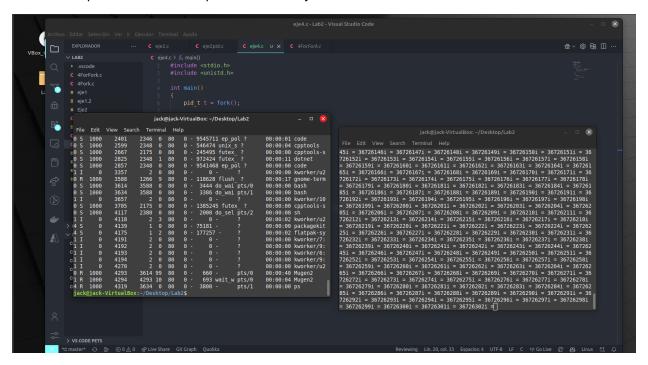
ps –ael

En el resultado verá dos procesos con el nombre de su programa, uno de los cuales tendrá añadido <defunct>,si no logra verlo a la primera vez de ejecutar el comando, pruebe ejecutarlo varias veces. Este proceso también desplegará una Z en la segunda columna.

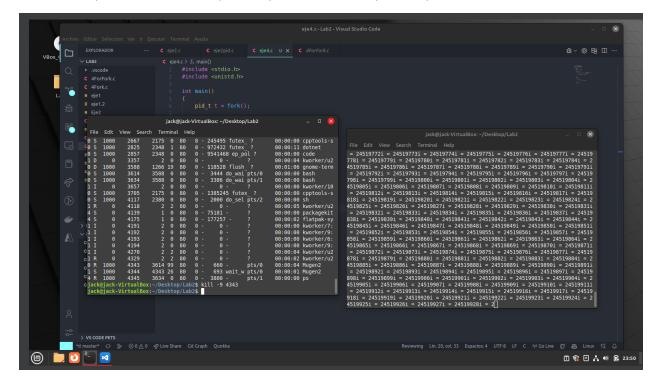


- ¿Qué significa la Z y a qué se debe?
  - La Z significa que es un proceso zombie,e stoo debido a que el hijo termino su funcionamiento pero el padre aun no lo ha recolectado entonces esta esperando a ser eliminado.
- 4. Ahora modifique su programa para que en lugar de desplegar un mensaje en el proceso hijo despliegue el conteo de 1 a 4,000,000. El objetivo es que los despliegues en pantalla tomen entre 5 y 15 segundos, por lo que puede incrementar el límite del conteo si es necesario.

5. Ejecute su programa en una de las dos terminales y en la otra vuelva a ejecutar ps –ael. Anote los números de proceso de tanto el padre como el hijo.



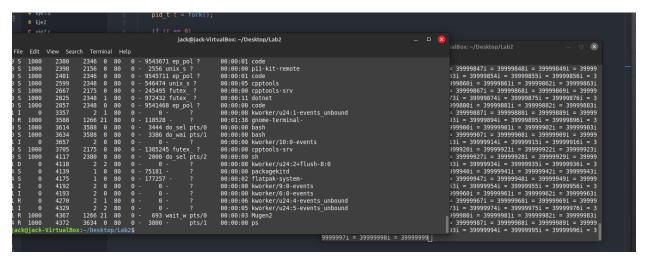
6. Repita el inciso anterior de modo que éste y el próximo paso se realicen antes de que termine el conteo. En la terminal donde ejecutó el comando ps ejecute el siguiente comando: kill -9 < numproc donde < numproc > debe ser reemplazado por el número de proceso padre.



• ¿Qué sucede en la ventana donde ejecutó su programa?

El programa continuo y cuando termina el for el proceso hijo nunca es terminado.

7. Vuelva a ejecutar ps –ael.



• ¿Quién es el padre del proceso que quedó huérfano?

El padre de este proceso es el systemd

# Ejercicio 5 (40 puntos)

- ¿Qué diferencia hay entre realizar comunicación usando memoria compartida en lugar de usando un archivo de texto común y corriente?
  - La memoria compartida es una técnica de comunicación interprocesos en la que varios procesos pueden acceder a una región de memoria común para compartir datos. Esto significa que los procesos pueden leer y escribir en la misma región de memoria, lo que puede hacer que la comunicación sea más rápida y eficiente en comparación con el uso de archivos de texto.
    - Por otro lado, el uso de un archivo de texto común y corriente implica escribir y leer datos en un archivo en el sistema de archivos del disco. Esto significa que los procesos deben acceder al archivo y realizar operaciones de lectura y escritura en el archivo. Esto puede ser más lento que el acceso a la memoria compartida, especialmente si se trata de grandes volúmenes de datos o si hay muchos procesos accediendo al archivo al mismo tiempo.

Además, la memoria compartida tiene la ventaja de ser más segura que el uso de archivos de texto, ya que los procesos que acceden a la memoria compartida deben tener permisos explícitos para hacerlo. En cambio, cualquier proceso que tenga acceso al sistema de archivos del disco puede leer o escribir en un archivo de texto, lo que puede ser un riesgo de seguridad si se trata de datos sensibles.

- ¿Por qué no se debe usar el file descriptor de la memoria compartida producido por otra instancia para realizar el mmap?
  - Porque el file descriptor es válido sólo para el proceso que lo creó. Cada proceso que desea acceder a la memoria compartida debe crear su propio file descriptor para mapear la memoria compartida. Además, es importante que cada proceso cree su propio file descriptor para acceder a la memoria compartida. El uso del file descriptor de otra instancia puede llevar a errores y problemas de sincronización de datos, lo que puede resultar en comportamientos impredecibles e inesperados.
- ¿Es posible enviar el output de un programa ejecutado con exec a otro proceso por medio de un pipe? Investigue y explique cómo funciona este mecanismo en la terminal (e.g., la ejecución de ls | less).
  - Sí, es posible enviar la salida (output) de un programa ejecutado con exec a otro proceso por medio de un pipe (tubería).
  - Un pipe es un mecanismo de comunicación interprocesos (IPC) que permite la comunicación entre dos procesos, donde la salida (output) de un proceso se convierte en la entrada (input) del otro proceso. En la terminal, esto se logra con el uso del operador "|" (pipe), que conecta la salida estándar (stdout) de un programa al input estándar (stdin) del siguiente programa en la cadena de pipes.
  - O Por ejemplo, en la ejecución de ls | less, el comando ls muestra una lista de archivos y directorios en el directorio actual. La salida (output) de este comando se pasa por el pipe al comando less, que toma la entrada (input) del pipe y la muestra en una pantalla paginada, lo que permite al usuario desplazarse hacia arriba y hacia abajo por la lista de archivos y directorios.
  - Para utilizar un pipe en un programa ejecutado con exec, se debe crear un par de descriptores de archivo (file descriptors) que se usarán para la comunicación a través del pipe. El primer descriptor de archivo será usado para la salida estándar (stdout) del programa y el segundo descriptor de archivo será usado para la entrada estándar (stdin) del programa siguiente en la cadena de pipes.
- ¿Cómo puede asegurarse de que ya se ha abierto un espacio de memoria compartida con un nombre determinado? Investigue y explique errno.
  - Para asegurarse de que ya se ha abierto un espacio de memoria compartida con un nombre determinado, se puede utilizar la función shm\_open() con el nombre del espacio de memoria compartida y la bandera O\_EXCL.
  - La variable global errno es una variable de tipo entero que se utiliza para indicar errores en las funciones del sistema y las llamadas al sistema. Cuando una función falla, establece errno en un valor que indica el tipo de error que se produjo. Los valores de errno están definidos en la biblioteca de cabecera errno.h. Algunos de los valores más comunes incluyen:
  - o EACCES: permiso denegado
  - ENOENT: no se encontró el archivo o directorio
  - o ENOMEM: no hay suficiente memoria disponible
  - o EEXIST: el objeto ya existe

- ¿Qué pasa si se ejecuta shm\_unlink cuando hay procesos que todavía están usando la memoria compartida?
  - La función shm\_unlink se utiliza para eliminar un objeto de espacio de memoria compartida con un nombre específico. Si se ejecuta shm\_unlink cuando hay procesos que todavía están usando la memoria compartida, el objeto no se eliminará inmediatamente, sino que permanecerá en el sistema hasta que todos los procesos que lo están utilizando lo cierren.
  - Cuando se llama a shm\_open, se crea una referencia al objeto de espacio de memoria compartida en el sistema. Esta referencia se mantiene mientras el objeto está siendo utilizado por algún proceso. Cuando un proceso llama a shm\_unlink, se elimina el nombre del objeto del sistema de archivos, pero la referencia al objeto permanece en el sistema hasta que todos los procesos que lo están utilizando lo cierren.
  - Por lo tanto, si se llama a shm\_unlink mientras todavía hay procesos que están utilizando el objeto de espacio de memoria compartida, estos procesos podrán seguir accediendo al objeto normalmente. El objeto no se eliminará del sistema hasta que todos los procesos que lo están utilizando lo cierren.
- ¿Cómo puede referirse al contenido de un espacio en memoria al que apunta un puntero? Observe que su programa deberá tener alguna forma de saber hasta dónde ha escrito su otra instancia en la memoria compartida para no escribir sobre ello.
  - Para referirse al contenido de un espacio en memoria al que apunta un puntero, simplemente hay que acceder a través del puntero a la posición de memoria donde se encuentra el dato que se quiere leer o escribir. Por ejemplo, si se tiene un puntero ptr que apunta a un espacio en memoria compartida y se quiere leer un carácter de la posición 10, se puede hacer lo siguiente:

char c = ptr[10];

- Imagine que una ejecución de su programa sufre un error que termina la ejecución prematuramente, dejando el espacio de memoria compartida abierto y provocando que nuevas ejecuciones se queden esperando el file descriptor del espacio de memoria compartida. ¿Cómo puede liberar el espacio de memoria compartida "manualmente"?
  - Si una ejecución de un programa que utiliza memoria compartida termina prematuramente y deja el espacio de memoria compartida abierto, es posible que el espacio de memoria compartida se quede abierto y no pueda ser utilizado por nuevas ejecuciones del programa. En ese caso, es posible liberar manualmente el espacio de memoria compartida utilizando la función shm\_unlink(). Esta función elimina la referencia al objeto de memoria compartida del sistema de archivos y libera cualquier recurso asociado con el objeto de memoria compartida.
  - Para liberar manualmente el espacio de memoria compartida, es necesario conocer el nombre con el que se creó el objeto de memoria compartida. Por lo tanto, la primera instancia del programa debería asegurarse de que se ha llamado a shm\_unlink() antes de salir, incluso si la ejecución del programa se termina prematuramente debido a un error.

Si no se ha llamado a shm\_unlink() y se ha dejado el espacio de memoria compartida abierto, se puede liberar manualmente el espacio de memoria compartida utilizando la función shm\_unlink() con el nombre del objeto de memoria compartida. Por ejemplo, si el objeto de memoria compartida se creó con el nombre "shared", se puede liberar manualmente el espacio de memoria compartida utilizando la siguiente llamada:

# shm\_unlink("shared");

- Observe que el programa que ejecute dos instancias de ipc.c debe cuidar que una instancia no termine mucho antes que la otra para evitar que ambas instancias abran y cierren su propio espacio de memoria compartida. ¿Aproximadamente cuánto tiempo toma la realización de un fork()? Investigue y aplique usleep
  - El tiempo que toma la realización de un fork() depende de varios factores, como la velocidad del procesador y la cantidad de procesos en ejecución en el sistema. En general, el tiempo de ejecución del fork() es relativamente bajo en comparación con el tiempo que puede tomar la ejecución del programa completo. En algunos casos, si se realizan múltiples forks en un corto período de tiempo, puede haber una pequeña ralentización debido a la sobrecarga de memoria y procesos.
  - Se uso usleep() con un valor de 1400 microsegundos antes de la ejecución del segundo proceso es una manera de evitar que ambos procesos abran y cierren su propio espacio de memoria compartida al mismo tiempo. Esto asegura que el primer proceso tenga suficiente tiempo para crear y configurar el espacio de memoria compartida antes de que el segundo proceso lo intente. Sin embargo, el valor de 1400 microsegundos es solo una aproximación y podría requerir ajustes dependiendo de la velocidad del procesador y el sistema.