Chapitre 1 – Processus

Exercice 1.1 :

Le but de cet exercice est de créer un programme qui lancera un processus puis s’endormira juste après. De cette façon, on essaiera de constater que le processus fils devient un processus zombie.

Code source :

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <unistd.h>

#endif // HEADER\_H

Main.c :

#include "headers/header.h"

int main(int argc, char\*\* argv) {

printf("Programme principal\n");

int pid = fork();

if (pid == -1) { printf("Fork impossible\n");

} else if (pid == 0) {

//Le processus fils désire mourir mais doit attendre que son père

//récupérer son état pour se terminer.

printf("Processus fils\n");

exit(0);

} else {

//Le processus père ne pourra pas récupérer l’état du processus fils

//pour que celui-ci puisse se terminer.

printf("Processus père\n");

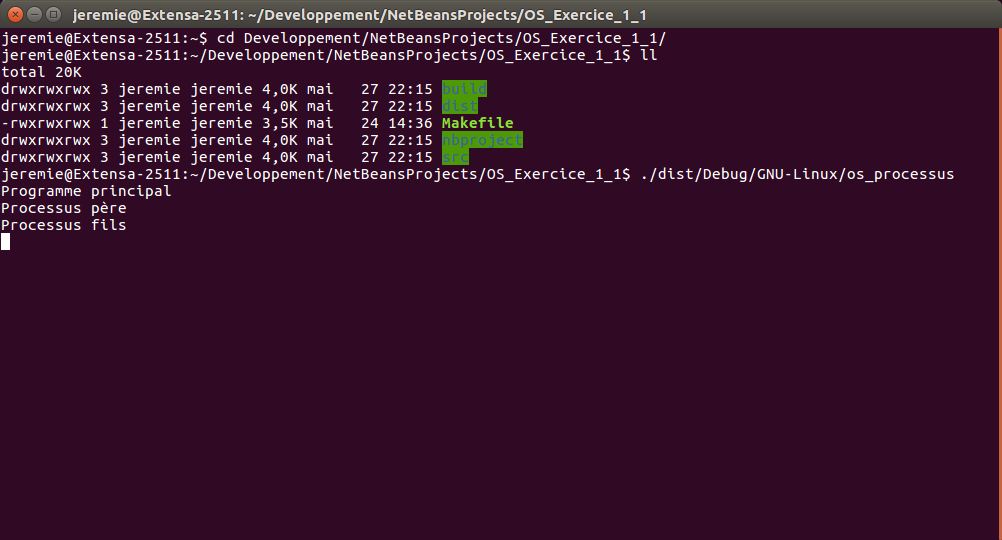
pause();

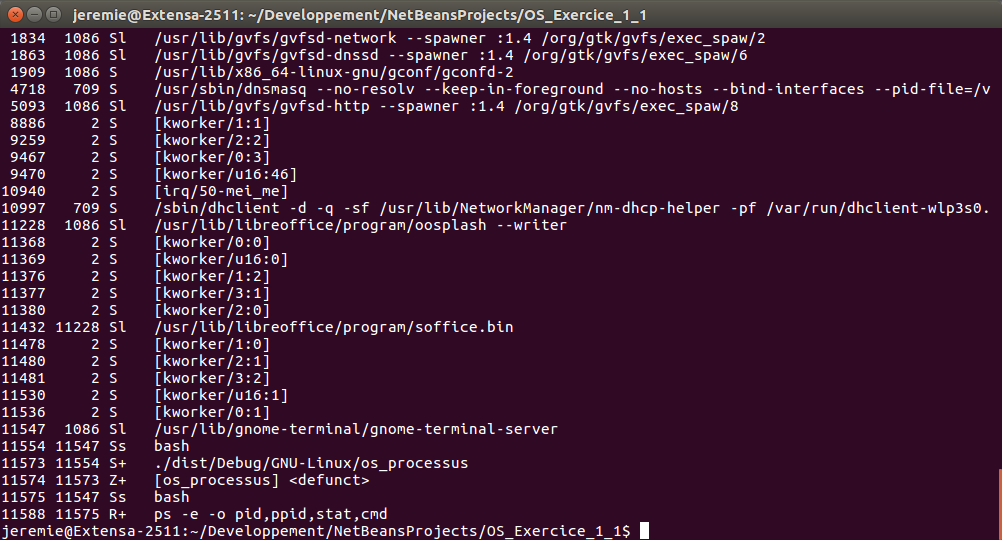
}

return (EXIT\_SUCCESS);

}

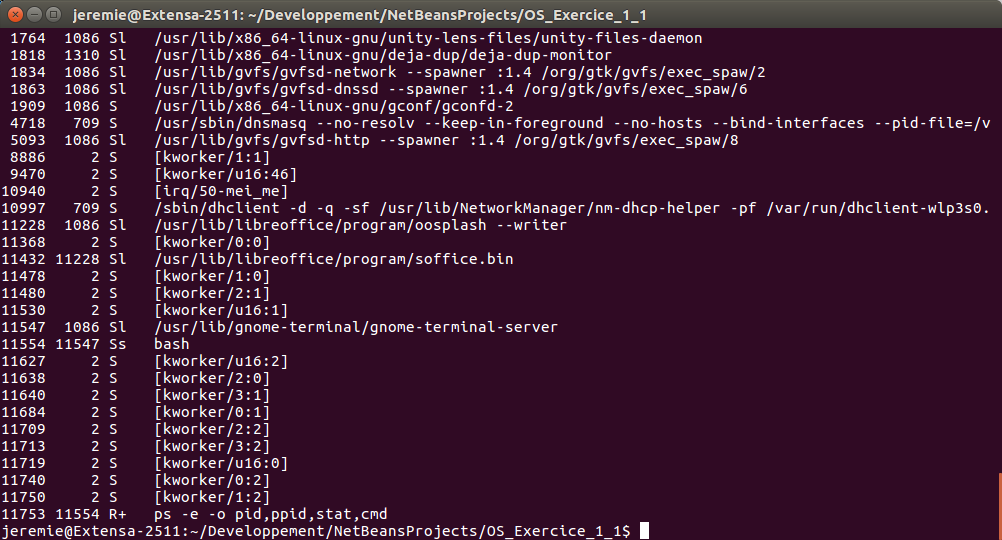
### Trace d’exécution :



Une fois lancé, le programme crée bien deux processus, un père et un fils. En exécutant la commande « ps -e -o pid,ppid,stat,cmd » on obtient ceci :

On constate alors que le processus 11574, lancé par le processus 11573 est en mode Zombie (Z+). En effet, le processus fils envoie un signal indiquant au père qu’il est arrivé au bout de son fil d’exécution, il cherche alors à mourir, mais le père est en mode sommeil et ne peut pas récupérer le signal envoyé par le fils. Le processus fils passe alors en mode zombie.

En interrompant le processus, on constate la disparition du processus père et du processus zombie :



## Exercice 1.2 :

Le but de cet exercice est de nous faire créer deux processus concurrents qui vont partager des descripteurs de fichier. De cette façon, on pourra rediriger les flux d’entrée sortie (dans notre cas, de sortie) vers un fichier.

### Code source :

Header.h

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <unistd.h>

#include <sys/wait.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/stat.h>

#include <fcntl.h>

#endif // HEADER\_H

Main.c

#include "headers/header.h"

int main(int argc, char\*\* argv) {

int pid\_filsDate = 0;

int pid\_filsAttente = 0;

FILE\* canal;

canal = fopen("message.log", "wt");

if (canal == NULL) {

printf("%s\n", "Impossible d'ouvrir le fichier message.log");

exit(0);

}

pid\_filsDate = fork();

if (pid\_filsDate == 0) {

for (int i = 0; i < 10; i++) {

sleep(3);

pid\_filsDate = fork();

dup2(canal->\_fileno, 1);

//Redirection de la sortie standard vers message.log.

if (pid\_filsDate == 0) {

execl("/bin/date", "date", "-u", NULL);

//execl ecrase le processus qui l'a lancé.

//Les petits fils ne crééront pas d'autres processus.

}

}

close(canal->\_fileno);

exit(1);

}

pid\_filsAttente = fork();

if (pid\_filsAttente == 0) {

for (int i = 0; i < 30; i++) {

sleep(2);

pid\_filsAttente = fork();

dup2(canal->\_fileno, 1);

//Redirection de la sortie standard vers message.log.

if (pid\_filsAttente == 0) {

printf("Attendre\n");

break; //Seul le fils parcours la boucle, pas les petits fils.

}

}

close(canal->\_fileno);

exit(2);

}

while (wait(NULL) > -1) {

}

dup2(canal->\_fileno, 1);

printf("%s\n", "C'est terminé !");

close(canal->\_fileno);

fclose(canal);

}

En exécutant le code ci-dessus, on remplit au fur et à mesure un fichier message.log qui contient les sorties du programme « date -u » et la sortie de notre programme. En effet, en utilisant les descripteurs de fichier, il nous est possible de rediriger le flux de sortie de printf vers un fichier (en l’occurrence, message.log).

### Trace d’exécution :

Contenu de message.log :

Attendre

jeudi 26 mai 2016, 10:32:28 (UTC+0000)

Attendre

Attendre

jeudi 26 mai 2016, 10:32:31 (UTC+0000)

Attendre

jeudi 26 mai 2016, 10:32:34 (UTC+0000)

Attendre

jeudi 26 mai 2016, 10:32:37 (UTC+0000)

Attendre

Attendre

jeudi 26 mai 2016, 10:32:40 (UTC+0000)

Attendre

Attendre

jeudi 26 mai 2016, 10:32:43 (UTC+0000)

Attendre

jeudi 26 mai 2016, 10:32:46 (UTC+0000)

Attendre

Attendre

jeudi 26 mai 2016, 10:32:49 (UTC+0000)

Attendre

jeudi 26 mai 2016, 10:32:52 (UTC+0000)

Attendre

jeudi 26 mai 2016, 10:32:55 (UTC+0000)

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

Attendre

C'est terminé !

On constate bien que l’écriture des sorties se fait dans le fichier message.log. De plus, on peut remarquer qu’à chaque appel de la fonction sleep(), l’ordonnanceur passe la main à un autre processus, d’où l’enchevêtrement de l’affichage. Le timecode nous montre toutefois que les timings sont bien respectés.

Une fois tous les fils terminés, le processus père quitte en affichant « C’est terminé ! ».

Chapitre 2 - Communication inter-processus (IPC)

## Exercice 2.1 :

Le but de ce programme est de permettre d’intercepter les signaux émis aux processus pour associer des actions à ces signaux. Dans notre cas, on interceptera les signaux SIGTERM (15 - envoyé par défaut grâce à la commande « kill ») pour incrémenter une variable.

### Code source :

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <unistd.h>

#include <sys/signal.h>

void handler(int);

#endif // HEADER\_H

Main.c :

#include "headers/header.h"

int N = 0; //Attention, variable globale !

int main(int argc, char\*\* argv) {

signal(SIGTERM, handler); //Assignation d'un handler

while (1) {

printf("Toc toc %d\n", N);

sleep(2);

}

return (EXIT\_SUCCESS);

}

void handler(int sig) {

if (sig == SIGTERM) {

N += 1;

signal(SIGTERM, handler); //Sans cela le programme s’arrête au prochain //SIGTERM

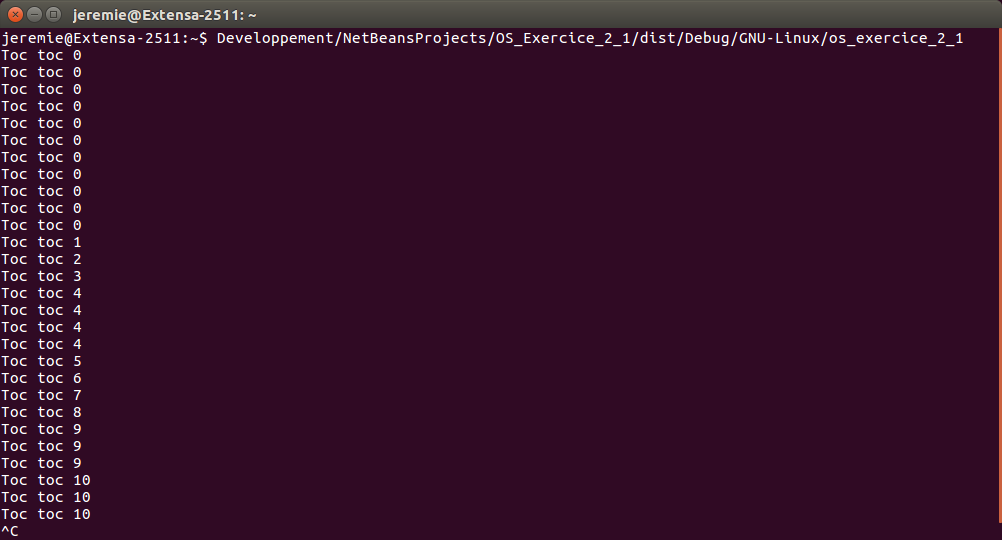
} else if (sig == SIGQUIT) { exit(0); }

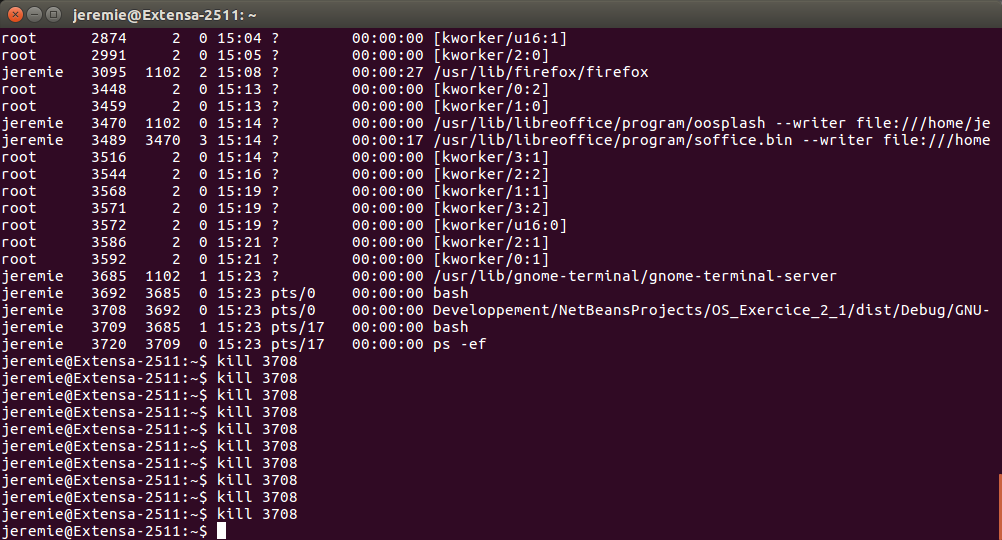
}

### Trace d’exécution :

Au lancement du programme, la variable globale N est initialisée à 0. L’affichage de la chaîne de caractère « toc toc » se fait toutes les deux secondes. Chaque fois que le programme reçoit le signal SIGTERM, la variable N est incrémentée.

Sur les deux captures ci-dessous, on constate que la variable N est incrémentée autant de fois que l’on appelle la commande « kill 3708 ».





## Exercice 2.2 :

Le but de cet exercice est de nous faire ouvrir un canal de communication nommé entre deux processus sans lien de parenté. Le premier processus (le producteur) va enfiler des caractères aléatoires dans le pipe. Le second processus (le consommateur) va les lire et lorsque deux caractère identiques successifs sont lus, on quitte les deux programmes.

### Code source :

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <unistd.h>

#include <string.h>

#include <fcntl.h>

#include <time.h>

#include <sys/signal.h>

#include <sys/stat.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/wait.h>

#endif // HEADER\_H

Producer.c :

#include "headers/header.h"

int main(int argc, char\*\* argv) {

char\* pipeName = argv[1];

printf("Producer\n");

char\* character = (char\*) malloc(1 \* sizeof(char));

srand(time(NULL));

int fileno = open(pipeName, O\_WRONLY);

int fifo = mkfifo(pipeName, 0666);

if (fileno == -1) {

printf("Erreur à l'ouverture du pipe.\n");

exit(-1);

}

while (1) {

\*character = 'A' + rand() % 26;

int writed;

do {

writed = write(fileno, character, 1);

} while (writed == -1);

\*character = 'A';

sleep(1);

}

free(character);

close(fileno);

return EXIT\_SUCCESS;

}

Consumer.c :

#include "headers/header.h"

int main (int argc, char\*\* argv) {

char\* pipeName = argv[1];

printf("Consumer\n");

char\* buffer = (char\*) malloc(1 \* sizeof(char));

char\* lastChar = (char\*) malloc(1 \* sizeof(char));

srand(time(NULL));

int fileno = open(pipeName, O\_RDONLY);

int fifo = mkfifo(pipeName, 0666);

if (fileno == -1) {

printf("Erreur à l'ouverture du pipe.\n");

exit(-1);

}

lastChar[0] = 'a';

int readed, sameChar = 0;

do {

readed = read(fileno, buffer, 1);

if (readed != -1) {

printf("%s\n", buffer);

}

if (strcmp(lastChar, buffer) == 0) {

sameChar = 1;

} else {

strcpy(lastChar, buffer);

}

} while (sameChar != 1);

free(buffer);

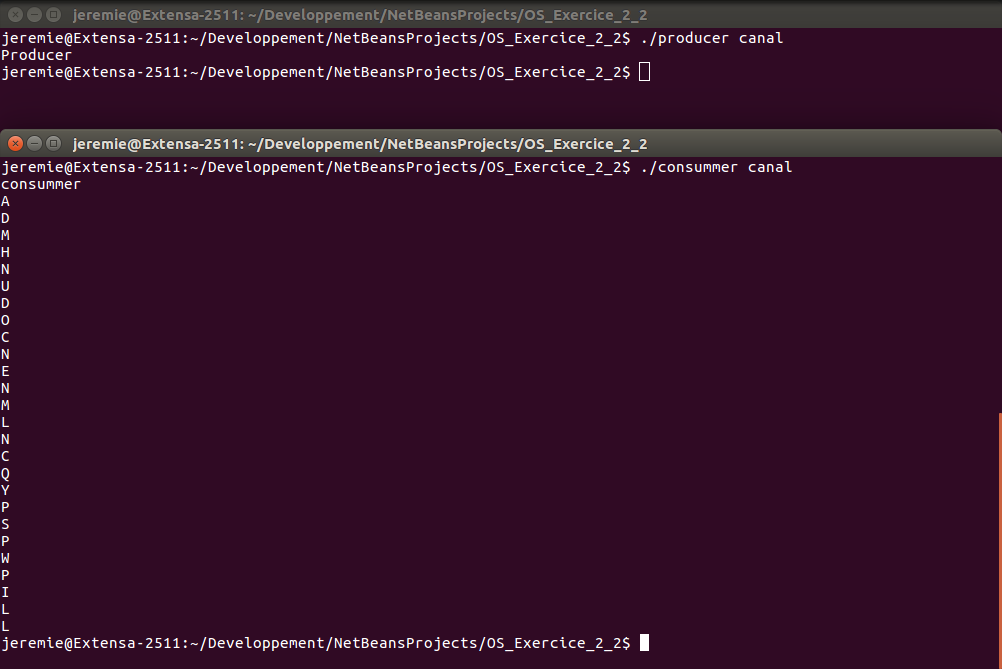
close(fileno);

return EXIT\_SUCCESS;

}

### Trace d’exécution :

On lance, dans deux consoles différentes, les programmes producer et consumer en spécifiant un même nom de canal en argument. Voici le résultat observé :



Comme on peut le constater, le programme producer rempli le canal avec des caractères et le programme consumer les lis. Lorsque deux caractères identiques successifs sont repérés, le programme consumer ferme le pipe et quitte, faisant quitter le programme producer par la même occasion.

## Exercice 2.3 :

Le but de ce programme est de permettre de faire des échanges entre le processus père et le processus fils via des pipes. Ainsi, le processus père s'occupera de récupérer la chaîne de caractère et de l'afficher après transformation quant au processus fils, il devra transformer cette chaîne en majuscule.

### Code source :

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <unistd.h>

#include <string.h>

#include <fcntl.h>

#include <time.h>

#include <ctype.h>

#include <sys/signal.h>

#include <sys/stat.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/wait.h>

#define BUFF\_SIZE 32

void clearBuffer(char\*);

#endif // HEADER\_H

Main.c :

#include "headers/header.h"

int main(void) {

int tube\_pere\_fils[2];

int tube\_fils\_pere[2];

if (pipe(tube\_pere\_fils) == 1 || pipe(tube\_fils\_pere)) {

perror("Pipes invalides\n");

exit(0);

}

char\* output = (char\*) malloc(BUFF\_SIZE \* sizeof (char));

char\* input = (char\*) malloc(BUFF\_SIZE \* sizeof (char));

clearBuffer(input);

clearBuffer(output);

pid\_t pid = fork();

if (pid == -1) {

perror("Fork impossible\n");

} else if (pid == 0) {

close(tube\_fils\_pere[0]);

close(tube\_pere\_fils[1]);

do {

read(tube\_pere\_fils[0], input, BUFF\_SIZE);

int i = 0;

for (i = 0; i < strlen(input); i++) {

output[i] = toupper(input[i]);

}

output[i] = '\0';

write(tube\_fils\_pere[1], output, strlen(input) + 1);

} while (input[0] != 'q' && input[1] != 'u' && input[2] != 'i' && input[3] != 't'); //Detection de "quit"

} else {

close(tube\_pere\_fils[0]);

close(tube\_fils\_pere[1]);

do {

printf("String to transform : ");

fgets(output, BUFF\_SIZE, stdin);

if (output[0] == 'q' && output[1] == 'u' && output[2] == 'i' && output[3] == 't') { //Detection de "quit"

write(tube\_pere\_fils[1], output, strlen(output) + 1);

break;

}

write(tube\_pere\_fils[1], output, strlen(output) + 1);

read(tube\_fils\_pere[0], input, strlen(output) + 1);

printf("-> %s\n", input);

} while (strcmp(output, "quit") != 0);

}

return EXIT\_SUCCESS;

}

void clearBuffer(char\* buff\_out) {

for (int i = 0; i < BUFF\_SIZE; i++) {

buff\_out[i] = '\0';

}

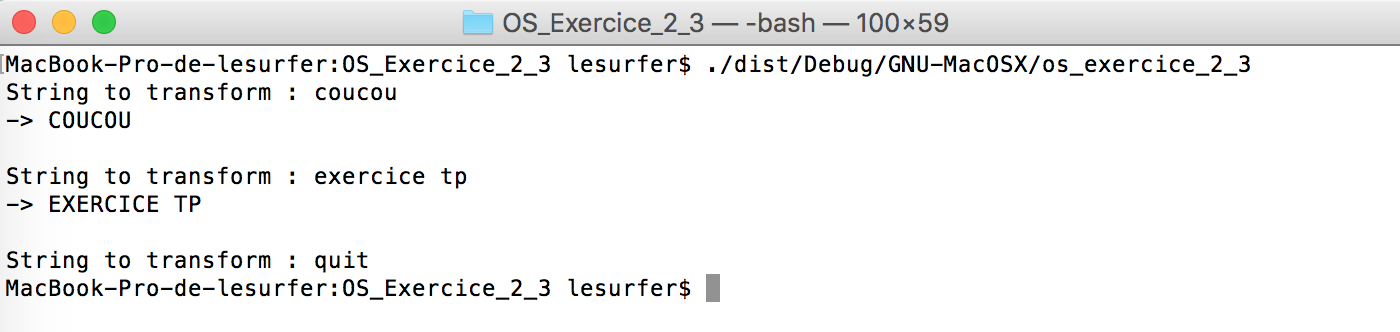
}

### Trace d’exécution :

Au lancement du programme :

* Le processus père demande la saisi d'une chaîne de caractère.
* Le père écrit la chaîne de caractère dans le pipe pour la transmettre à son fils.
* Le fils va lire le pipe afin de réceptionner la chaîne pour la transformer en majuscule.
* Une fois transformé, le processus fils va écrire la chaîne dans le pipe.
* Le processus père va lire le pipe afin de récupérer le résultat retourné par le processus fils pour l'afficher.
* Si la chaîne saisi est 'quit' alors le programme s'arrête.

Voici le résultat observé :



Comme on peut le constater ci-dessus, la chaîne de caractère prise en entrée par le processus père est en minuscule et celle-ci est transformé en majuscule via le processus fils. On peut constater, que dès la saisi du mot 'quit', on quitte l'application.

## Exercice 2.4 :

Le but de ce programme est de nous permettre d'effectuer une opération mathématique en utilisant la commande bc (Sous UNIX, cette commande permet d'implémenter une calculatrice en mode ligne). Cette commande sera appelée dans le processus fils permettant d'effectuer l'opération et le processus père s'occupera simplement de récupérer la chaîne entrée et d'afficher le résultat de l'opération.

### Code source :

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <unistd.h>

#include <string.h>

#include <fcntl.h>

#include <time.h>

#include <ctype.h>

#include <sys/signal.h>

#include <sys/stat.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/wait.h>

#define BUFF\_SIZE 42

void clearBuffer(char\*);

#endif // HEADER\_H

Main.c

#include "headers/header.h"

int main(void) {

int tube\_pere\_fils[2];

int tube\_fils\_pere[2];

if (pipe(tube\_pere\_fils) == 1 || pipe(tube\_fils\_pere) == 1) {

perror("Pipes invalides\n");

}

char\* output = (char\*) malloc(BUFF\_SIZE \* sizeof (char));

char\* input = (char\*) malloc(BUFF\_SIZE \* sizeof (char));

clearBuffer(input);

clearBuffer(output);

pid\_t pid = fork();

if (pid == -1) {

perror("Fork impossible\n");

} else if (pid == 0) {

close(tube\_pere\_fils[1]);

close(tube\_fils\_pere[0]);

dup2(tube\_pere\_fils[0], STDIN\_FILENO);

dup2(tube\_fils\_pere[1], STDOUT\_FILENO);

execl("/usr/bin/bc", "bc", NULL, NULL);

} else {

close(tube\_pere\_fils[0]);

close(tube\_fils\_pere[1]);

do {

printf("String to compute : ");

fgets(output, BUFF\_SIZE, stdin);

if (output[0] == 'q' && output[1] == 'u' && output[2] == 'i' && output[3] == 't') { //Detection de "quit"

write(tube\_pere\_fils[1], output, strlen(output));

break;

}

write(tube\_pere\_fils[1], output, strlen(output));

read(tube\_fils\_pere[0], input, strlen(output));

printf("-> %s\n", input);

clearBuffer(input);

clearBuffer(output);

} while (strcmp(output, "quit") != 0);

}

return EXIT\_SUCCESS;

}

void clearBuffer(char\* buff\_out) {

for (int i = 0; i < BUFF\_SIZE; i++) {

buff\_out[i] = '\0';

}

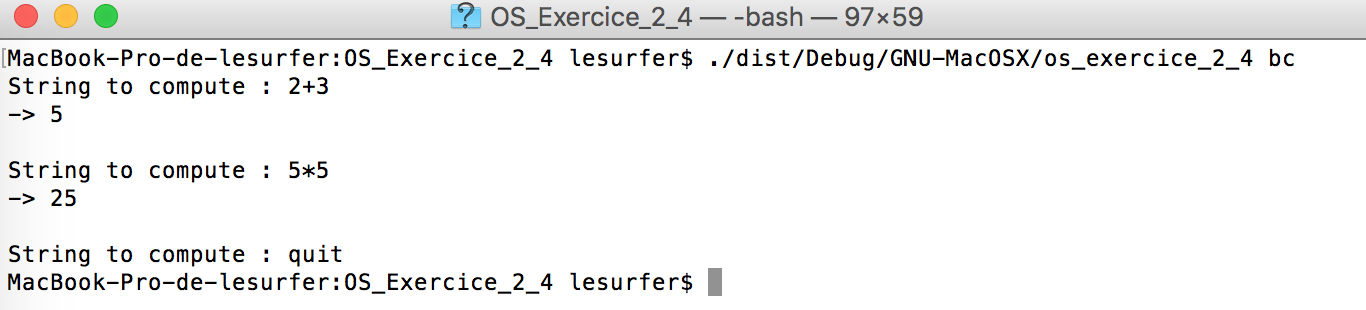
}

### Trace d’exécution :

Au lancement du programme :

* Le processus père demande la saisi de l'opération.
* Opération est écrite dans le pipe par le processus père.
* Le processus fils, lit l'opération et effectue l'opération.
* Le processus fils écrit le résultat dans le pipe.
* Le processus père lit le pipe et affiche le résultat de l'opération transmit par le processus fils.

Voici le résultat observé :



On constate que le processus père a comme valeur, la chaîne de caractère saisie par l'utilisateur. Ainsi le processus fils s'occupe quant à lui d'effectuer l'opération et le processus père récupère la chaîne et l'affiche une fois la transformation effectuée.

Si le mot 'quit' est saisi alors on quitte l'application.

## Exercice 2.5 :

Le but de ce programme est d'interpréter des commandes pour faire un programme de dessin. Ainsi le programme board et l'interpréteur devront communiquer via des tubes.

### Code source :

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <unistd.h>

#include <string.h>

#include <fcntl.h>

#include <time.h>

#include <ctype.h>

#include <sys/signal.h>

#include <sys/stat.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/wait.h>

#define BUFF\_SIZE 42

void clearBuffer(char\*);

struct DrawingCommand\* parseCommand(char\*);

#endif // HEADER\_H

DrawingCommands.h :

#ifndef \_DRAWING\_COMMANDS\_H\_

#define \_DRAWING\_COMMANDS\_H\_

struct LineArgs {

int x1; /\*\*< Colonne du premier point \*/

int y1; /\*\*< Ligne du premier point \*/

int x2; /\*\*< Colonne du second point \*/

int y2; /\*\*< Ligne du second point \*/

};

struct CircleArgs {

int x; /\*\*< Colonne du centre du cercle \*/

int y; /\*\*< Ligne du centre du cercle \*/

int radius; /\*\*< Rayon du cercle \*/

};

struct ColorArgs {

int red; /\*\*< Composante rouge de la couleur \*/

int green; /\*\*< Composante verte de la couleur \*/

int blue; /\*\*< Composante bleue de la couleur \*/

};

enum CommandType {

Pen = 0, /\*\*< Changer la couleur de trait \*/

Fill, /\*\*< Changer la couleur de remplissage \*/

Line, /\*\*< Dessiner une ligne droite \*/

Circle, /\*\*< Dessiner un cercle \*/

Quit /\*\*< Fermer le programme de dessin \*/

};

/\*\*

\* Structure de commandes de dessin. Un champs (type) donne

\* le type de la commande et un champ de type union donne les

\* argument de la commande.

\*/

struct DrawingCommand {

enum CommandType type; /\*\*< Type de commande \*/

union {

struct LineArgs line; /\*\*< Arguments pour une ligne \*/

struct CircleArgs circle; /\*\*< Arguments pour un cercle \*/

struct ColorArgs color; /\*\*< Arguments pour une couleur (trait/remplissage) \*/

} args; /\*\*< Arguments de la commande \*/

};

#endif /\* !defined \_DRAWING\_COMMANDS\_H\_ \*/

Main.c :

#include "headers/header.h"

#include "Board\_full/Board/DrawingCommands.h"

int main(void) {

int father\_son\_pipe[2];

int son\_father\_pipe[2];

if (pipe(father\_son\_pipe) == 1 || pipe(son\_father\_pipe) == 1) {

perror("Pipes invalides\n");

}

char\* output = (char\*) malloc(BUFF\_SIZE \* sizeof (char));

char\* input = (char\*) malloc(BUFF\_SIZE \* sizeof (char));

clearBuffer(input);

clearBuffer(output);

pid\_t pid = fork();

if (pid == -1) {

perror("Fork impossible\n");

} else if (pid == 0) {

close(father\_son\_pipe[1]);

close(son\_father\_pipe[0]);

dup2(father\_son\_pipe[0], STDIN\_FILENO);

dup2(son\_father\_pipe[1], STDOUT\_FILENO);

execl("/home/jeremie/Developpement/NetBeansProjects/OS\_Exercice\_2\_5/src/Board\_full/Board/board", "board", "-", NULL);

} else {

close(father\_son\_pipe[0]);

close(son\_father\_pipe[1]);

do {

printf("shell\_board : ");

fgets(output, BUFF\_SIZE, stdin);

struct DrawingCommand\* dCom = parseCommand(output);

if (output[0] == 'q' && output[1] == 'u' && output[2] == 'i' && output[3] == 't') { //Detection de "quit"

write(father\_son\_pipe[1], dCom, sizeof (dCom));

read(son\_father\_pipe[0], input, BUFF\_SIZE);

free(dCom);

break;

}

write(father\_son\_pipe[1], dCom, sizeof (dCom));

read(son\_father\_pipe[0], input, BUFF\_SIZE);

printf("Board says : %s\n", input);

clearBuffer(input);

clearBuffer(output);

} while (strcmp(output, "quit") != 0);

}

return EXIT\_SUCCESS;

}

void clearBuffer(char\* buff\_out) {

for (int i = 0; i < BUFF\_SIZE; i++) {

buff\_out[i] = '\0';

}

}

struct DrawingCommand\* parseCommand(char\* input) {

char buff[10];

int arg1, arg2, arg3, arg4;

sscanf(input, "%s %d %d %d %d", buff, &arg1, &arg2, &arg3, &arg4);

struct DrawingCommand\* dCom = (struct DrawingCommand\*) malloc (1 \* sizeof(struct DrawingCommand));

if (strcmp(buff, "line") == 0) {

dCom->type = Line;

} else if (strcmp(buff, "pen") == 0) {

dCom->type = Pen;

} else if (strcmp(buff, "fill") == 0) {

dCom->type = Fill;

} else if (strcmp(buff, "circle") == 0) {

dCom->type = Circle;

} else if (strcmp(buff, "quit") == 0) {

dCom->type = Quit;

}

struct LineArgs lArgs;

struct ColorArgs coArgs;

struct CircleArgs ciArgs;

switch (dCom->type) {

case Line:

lArgs.x1 = arg1;

lArgs.y1 = arg2;

lArgs.x2 = arg3;

lArgs.y2 = arg4;

dCom->args.line = lArgs;

break;

case Pen:

coArgs.red = arg1;

coArgs.green = arg2;

coArgs.blue = arg3;

dCom->args.color = coArgs;

break;

case Fill:

coArgs.red = arg1;

coArgs.green = arg2;

coArgs.blue = arg3;

dCom->args.color = coArgs;

break;

case Circle:

ciArgs.x = arg1;

ciArgs.y = arg2;

ciArgs.radius = arg3;

dCom->args.circle = ciArgs;

break;

case Quit:

break;

default:

printf("Unknowm command\n");

break;

}

return dCom;

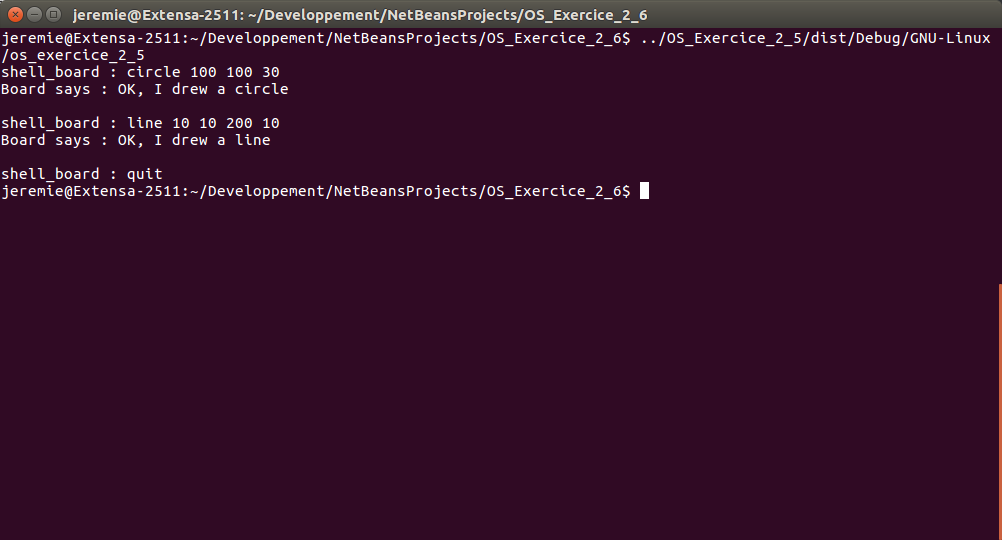
}

### Trace d’exécution :

Au lancement du programme :

* Le processus fils ouvre une fenêtre graphique.
* Le processus père récupère la commande saisie par l'utilisateur.
* Celle-ci est ensuite écrite dans le pipe par le processus père.
* Le processus fils traite la commande et met à jour la fenêtre graphique.
* Le processus fils écrit le résultat dans le pipe.
* Le processus père lit le pipe et affiche le résultat de la commande.

Voici le résultat observé :



On constate que les commandes sont bien prises en compte mais dans notre cas, le résultat de celles-ci ne s'affiche pas dans la fenêtre graphique. Il est possible que le dessin dans la fenêtre graphique se fasse en blanc et apparaisse sur le fond blanc de l’image, mais à cause d’un bug de l’application board, il ne nous est pas possible de changer la couleur du dessin.

## Exercice 2.6 :

Le but de ce programme est de garantir l'alternance stricte entre le processus père et le processus fils. Par conséquent pour effectuer cette opération d'alternance, deux sémaphores doivent être crées.

### Code source :

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <unistd.h>

#include <string.h>

#include <fcntl.h>

#include <time.h>

#include <ctype.h>

#include <sys/signal.h>

#include <sys/stat.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/wait.h>

#include <sys/ipc.h>

#include <sys/sem.h>

#define BUFF\_SIZE 42

void clearBuffer(char\*);

struct DrawingCommand\* parseCommand(char\*);

#endif // HEADER\_H

Main.c :

#include "headers/header.h"

void p(int, int);

void v(int, int);

int main(int argc, char\*\* argv) {

key\_t key = ftok(argv[0], 'E');

int semid = semget(key, 2, IPC\_CREAT | IPC\_EXCL | 0600);

if (semid == -1) {

printf("%s\n", "Creation de semaphore impossible.");

exit(0);

}

semctl(semid, 0, SETVAL, 1);

semctl(semid, 1, SETVAL, 0);

int count = 10;

pid\_t pid = fork();

if (pid == -1) {

printf("%s\n", "Fork impossible.");

} else if (pid == 0) {

while (count > 0) {

p(semid, 1);

printf("Je suis le processus fils de PID %d\n", getpid());

count -= 1;

v(semid, 0);

}

} else {

while (count > 0) {

p(semid, 0);

printf("Je suis le processus pere de PID %d\n", getpid());

count -= 1;

v(semid, 1);

}

}

semctl(semid, 0, IPC\_RMID, 0);

return (EXIT\_SUCCESS);

}

void p(int semid, int num) {

struct sembuf op;

op.sem\_flg = 0;

op.sem\_num = num;

op.sem\_op = -1;

semop(semid, &op, 1);

}

void v(int semid, int num) {

struct sembuf op;

op.sem\_flg = 0;

op.sem\_num = num;

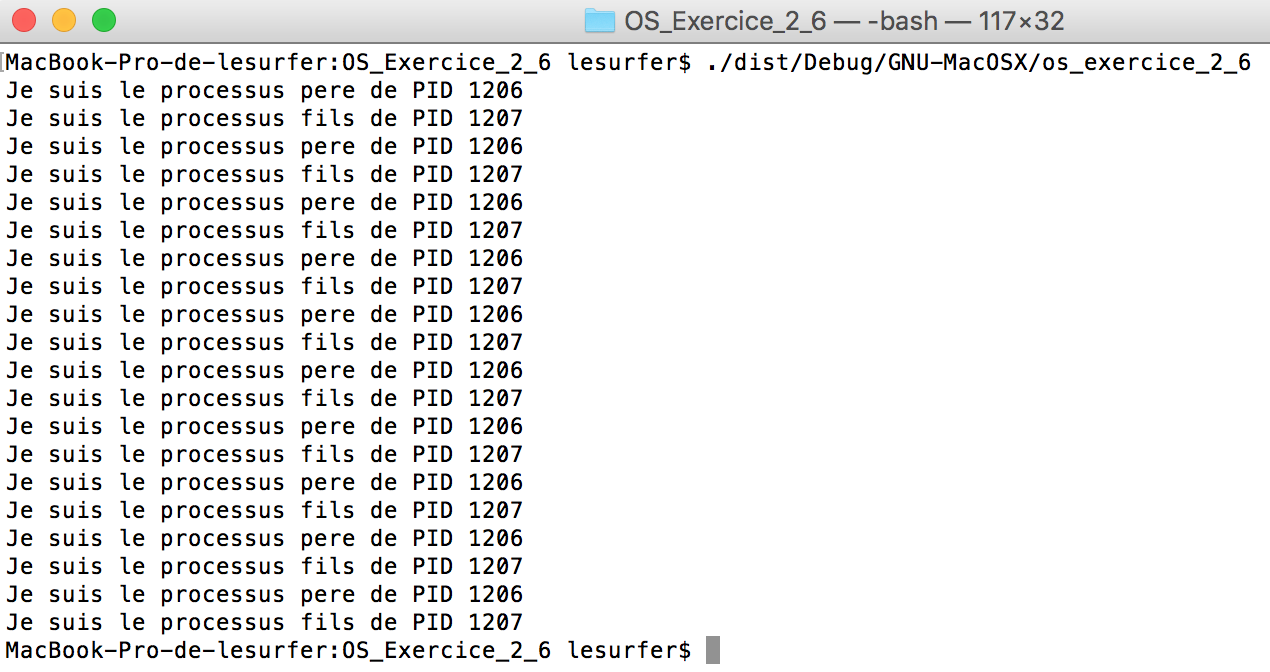
op.sem\_op = 1;

semop(semid, &op, 1);

}

### Trace d’exécution :

Au lancement du programme, le processus père prendra la main afin d'alterner avec le processus fils. Chaque processus affichera 10 fois un message de manière alternés afin de bien voir l'action des deux fonctions avec le protocole de d'acquisition et le protocole de libération.

Voici les résultats observés :

On peut constater que les deux processus alterne correctement en affichant leur pid. Chaque processus applique donc correctement le protocole d'acquisition et de libération.

## Exercice 2.7 :

Le but de ce programme est de simuler le diner de 5 philosophes en utilisant les sémaphores sur les philosophes. Ainsi chaque philosophe sera représenté par un processus. Un philosophe peut être dans différents états : Manger (E), Penser (T) et Demander à manger (A). Un philosophe à le droit de manger uniquement si les deux fourchettes sont disponibles, autrement dit, si ses voisins de droite et de gauche ne mangent pas.

### Code source :

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <unistd.h>

#include <string.h>

#include <fcntl.h>

#include <time.h>

#include <ctype.h>

#include <sys/signal.h>

#include <sys/stat.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/wait.h>

#include <sys/ipc.h>

#include <sys/sem.h>

#include <sys/shm.h>

#define THINK 'T' //Penser

#define ASK 'A' //Demande à manger

#define EAT 'E' //Manger

void Probeer (int semid, int semNum); //P = Probeer ('Try')

void Verhoog (int semid, int semNum); //V = Verhoog ('Increment', 'Increase by one').

void printPhilState (int semid, int philNum, char\* philStatus);

void checkIfPhilCanEat (int semid, int philNum, char\* philStatus);

void setPhilState (char\* philStatus, int philNum, char state);

void think (int semid, int philNum, char\* philStatus);

void ask (int semid, int philNum, char\* philStatus);

void eat (int semid, int philNum, char\* philStatus);

void thinkAskEatRepeat (int semid, int philNum, char\* philStatus);

#endif // HEADER\_H

Main.c :

#include "headers/header.h"

int main(int argc, char\*\* argv) {

key\_t semKey = ftok(argv[0], 'E');

int semid = semget(semKey, 7, IPC\_CREAT | IPC\_EXCL | 0600);

if (semid == -1) {

printf("%s\n", "Creation de semaphore impossible.");

exit(0);

}

semctl(semid, 0, SETVAL, 0);

semctl(semid, 1, SETVAL, 0);

semctl(semid, 2, SETVAL, 0);

semctl(semid, 3, SETVAL, 0);

semctl(semid, 4, SETVAL, 0);

semctl(semid, 5, SETVAL, 1); //Gestion de l'accès à la ressource partagée

semctl(semid, 6, SETVAL, 1); //Gestion de l'accès à l'affichage.

int shmKey = ftok(argv[0], 'J');

int shmid = shmget(shmKey, 6 \* sizeof (char), IPC\_CREAT | 0600);

if (shmid == -1) {

printf("%s\n", "Creation de shmem impossible.");

exit(0);

}

//Obtention des informations

printf("semid : %d\n", semid);

printf("shmid : %d\n\n", shmid);

fflush(stdout);

char\* philStatus = shmat(shmid, NULL, SHM\_R | SHM\_W);

for (int i = 0; i < 5; i++) {

philStatus[i] = THINK;

}

philStatus[5] = '\0';

pid\_t pid;

for (int i = 0; i < 5; i++) {

pid = fork();

srand(time(NULL) + getpid());

if (pid == -1) {

printf("%s\n", "Fork impossible.");

exit(-1);

} else if (pid == 0) {

int count = 3;

while (count > 0) {

thinkAskEatRepeat(semid, i, philStatus);

count--;

}

exit(1);

}

}

for (int i = 0; i < 5; i++) {

wait(NULL);

}

semctl(semid, 0, IPC\_RMID, 0);

shmctl(shmid, IPC\_RMID, NULL);

return (EXIT\_SUCCESS);

}

void Probeer(int semid, int num) {

struct sembuf op;

op.sem\_flg = 0;

op.sem\_num = num;

op.sem\_op = -1;

semop(semid, &op, 1);

}

void Verhoog(int semid, int num) {

struct sembuf op;

op.sem\_flg = 0;

op.sem\_num = num;

op.sem\_op = 1 ;

semop(semid, &op, 1);

}

void printPhilState(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

Probeer(semid, 6);

for (int i = 0; i < 5; i++) {

switch (philStatus[i]) {

case THINK:

printf("[%s] Philosophe %d %s\n", philStatus, i, "pense.");

break;

case ASK:

printf("[%s] Philosophe %d %s\n", philStatus, i, "demande à manger.");

break;

case EAT:

printf("[%s] Philosophe %d %s\n", philStatus, i, "mange.");

break;

}

fflush(stdout);

}

printf("\n");

Verhoog(semid, 6);

}

void checkIfPhilCanEat(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

if (philStatus[(philNum + 4) % 5] != EAT) {

if (philStatus[(philNum + 1) % 5] != EAT) {

if (philStatus[philNum] == ASK) {

Verhoog(semid, philNum);

}

}

}

}

void setPhilState(char\* philStatus, int philNum, char state) {

switch (state) {

case THINK:

philStatus[philNum] = THINK;

break;

case ASK:

philStatus[philNum] = ASK;

break;

case EAT:

philStatus[philNum] = EAT;

break;

default:

break;

}

}

void think(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

int timeThinking = rand() % 3 + 1;

Probeer(semid, 5);

setPhilState(philStatus, philNum, THINK);

Verhoog(semid, 5);

sleep(timeThinking);

}

void ask(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

Probeer(semid, 5);

setPhilState(philStatus, philNum, ASK);

checkIfPhilCanEat(semid, philNum, philStatus);

Verhoog(semid, 5);

}

void eat(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

Probeer(semid, philNum);

int timeEating = rand() % 3 + 1;

Probeer(semid, 5);

setPhilState(philStatus, philNum, EAT);

Verhoog(semid, 5);

sleep(timeEating);

Probeer(semid, 5);

setPhilState(philStatus, philNum, THINK);

checkIfPhilCanEat(semid, (philNum + 4) % 5, philStatus);

checkIfPhilCanEat(semid, (philNum + 1) % 5, philStatus);

Verhoog(semid, 5);

}

void thinkAskEatRepeat(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

think(semid, philNum, philStatus);

printPhilState(semid, philNum, philStatus);

ask(semid, philNum, philStatus);

printPhilState(semid, philNum, philStatus);

eat(semid, philNum, philStatus);

printPhilState(semid, philNum, philStatus);

}

### Trace d’exécution :

Au lancement du programme, les 5 philosophes pensent pendant un temps aléatoire. L’un d’entre eux va vérifier que ses voisins ne sont pas a table il demande à manger. Si la place est libre, il mange. A la fin du repas d’un philosophe, on vérifie que l’un des voisins demande à manger. Si c’est le cas, on place un ticket (Verhoog) pour ce philosophe.

Voici les résultats observés :

semid : 0

shmid : 24150017

[TTTTT] Philosophe 0 pense.

[TTTTT] Philosophe 1 pense.

[TTTTT] Philosophe 2 pense.

[TTTTT] Philosophe 3 pense.

[TTTTT] Philosophe 4 pense.

[TTATT] Philosophe 0 pense.

[TTATT] Philosophe 1 pense.

[TTATT] Philosophe 2 demande à manger.

[TTATT] Philosophe 3 pense.

[TTATT] Philosophe 4 pense.

[TTETT] Philosophe 0 pense.

[TTETT] Philosophe 1 pense.

[TTETT] Philosophe 2 mange.

[TTETT] Philosophe 3 pense.

[TTETT] Philosophe 4 pense.

[TAETT] Philosophe 0 pense.

[TAETT] Philosophe 1 demande à manger.

[TAETT] Philosophe 2 mange.

[TAETT] Philosophe 3 pense.

[TAETT] Philosophe 4 pense.

[TAETT] Philosophe 0 pense.

[TAETT] Philosophe 1 demande à manger.

[TAETT] Philosophe 2 mange.

[TAETT] Philosophe 3 pense.

[TAETT] Philosophe 4 pense.

[AAETT] Philosophe 0 demande à manger.

[AAETT] Philosophe 1 demande à manger.

[AAETT] Philosophe 2 mange.

[AAETT] Philosophe 3 pense.

[AAETT] Philosophe 4 pense.

[EAETT] Philosophe 0 mange.

[EAETT] Philosophe 1 demande à manger.

[EAETT] Philosophe 2 mange.

[EAETT] Philosophe 3 pense.

[EAETT] Philosophe 4 pense.

[EAEAT] Philosophe 0 mange.

[EAEAT] Philosophe 1 demande à manger.

[EAEAT] Philosophe 2 mange.

[EAEAT] Philosophe 3 demande à manger.

[EAEAT] Philosophe 4 pense.

[EAEAA] Philosophe 0 mange.

[EAEAA] Philosophe 1 demande à manger.

[EAEAA] Philosophe 2 mange.

[EAEAA] Philosophe 3 demande à manger.

[EAEAA] Philosophe 4 demande à manger.

[EATEA] Philosophe 0 mange.

[EATEA] Philosophe 1 demande à manger.

[EATEA] Philosophe 2 pense.

[EATEA] Philosophe 3 mange.

[EATEA] Philosophe 4 demande à manger.

[EATEA] Philosophe 0 mange.

[EATEA] Philosophe 1 demande à manger.

[EATEA] Philosophe 2 pense.

[EATEA] Philosophe 3 mange.

[EATEA] Philosophe 4 demande à manger.

[EATEA] Philosophe 0 mange.

[EATEA] Philosophe 1 demande à manger.

[EATEA] Philosophe 2 pense.

[EATEA] Philosophe 3 mange.

[EATEA] Philosophe 4 demande à manger.

[EAAEA] Philosophe 0 mange.

[EAAEA] Philosophe 1 demande à manger.

[EAAEA] Philosophe 2 demande à manger.

[EAAEA] Philosophe 3 mange.

[EAAEA] Philosophe 4 demande à manger.

[TAAEA] Philosophe 0 pense.

[TAAEA] Philosophe 1 demande à manger.

[TAAEA] Philosophe 2 demande à manger.

[TAAEA] Philosophe 3 mange.

[TAAEA] Philosophe 4 demande à manger.

[TEATA] Philosophe 0 pense.

[TEATA] Philosophe 1 mange.

[TEATA] Philosophe 2 demande à manger.

[TEATE] Philosophe 3 pense.

[TEATE] Philosophe 4 mange.

[TEATT] Philosophe 0 pense.

[TEATT] Philosophe 1 mange.

[TEATT] Philosophe 2 demande à manger.

[TEATT] Philosophe 3 pense.

[TEATT] Philosophe 4 pense.

[TEATT] Philosophe 0 pense.

[TEATT] Philosophe 1 mange.

[TEATT] Philosophe 2 demande à manger.

[TEATT] Philosophe 3 pense.

[TEATT] Philosophe 4 pense.

[TEAAT] Philosophe 0 pense.

[TEAAT] Philosophe 1 mange.

[TEAAT] Philosophe 2 demande à manger.

[TEAAT] Philosophe 3 demande à manger.

[TEAAT] Philosophe 4 pense.

[TTAET] Philosophe 0 pense.

[TTAET] Philosophe 1 pense.

[TTAET] Philosophe 2 demande à manger.

[TTAET] Philosophe 3 mange.

[TTAET] Philosophe 4 pense.

[ATAET] Philosophe 0 demande à manger.

[ATAET] Philosophe 1 pense.

[ATAET] Philosophe 2 demande à manger.

[ATAET] Philosophe 3 mange.

[ATAET] Philosophe 4 pense.

[ATAET] Philosophe 0 demande à manger.

[ATAET] Philosophe 1 pense.

[ATAET] Philosophe 2 demande à manger.

[ATAET] Philosophe 3 mange.

[ATAET] Philosophe 4 pense.

[TTAET] Philosophe 0 mange.

[TTAET] Philosophe 1 pense.

[TTAET] Philosophe 2 demande à manger.

[TTAET] Philosophe 3 mange.

[TTAET] Philosophe 4 pense.

[TAAET] Philosophe 0 pense.

[TAAET] Philosophe 1 demande à manger.

[TAAET] Philosophe 2 demande à manger.

[TAAET] Philosophe 3 mange.

[TAAET] Philosophe 4 pense.

[TAAET] Philosophe 0 pense.

[TAAET] Philosophe 1 demande à manger.

[TAAET] Philosophe 2 demande à manger.

[TAAET] Philosophe 3 mange.

[TAAET] Philosophe 4 pense.

[TEAET] Philosophe 0 pense.

[TEAET] Philosophe 1 mange.

[TEAET] Philosophe 2 demande à manger.

[TEAET] Philosophe 3 mange.

[TEAET] Philosophe 4 pense.

[TEAEA] Philosophe 0 pense.

[TEAEA] Philosophe 1 mange.

[TEAEA] Philosophe 2 demande à manger.

[TEAEA] Philosophe 3 mange.

[TEAEA] Philosophe 4 demande à manger.

[TEAEA] Philosophe 0 pense.

[TEAEA] Philosophe 1 mange.

[TEAEA] Philosophe 2 demande à manger.

[TEAEA] Philosophe 3 mange.

[TEATE] Philosophe 4 demande à manger.

[AEATE] Philosophe 0 demande à manger.

[AEATE] Philosophe 1 mange.

[AEATE] Philosophe 2 demande à manger.

[AEATE] Philosophe 3 pense.

[AEATE] Philosophe 4 mange.

[AEATE] Philosophe 0 demande à manger.

[AEATE] Philosophe 1 mange.

[AEATE] Philosophe 2 demande à manger.

[AEATE] Philosophe 3 pense.

[AEATE] Philosophe 4 mange.

[AEATT] Philosophe 0 demande à manger.

[AEATT] Philosophe 1 mange.

[AEATT] Philosophe 2 demande à manger.

[AEATT] Philosophe 3 pense.

[AEATT] Philosophe 4 pense.

[ATATT] Philosophe 0 demande à manger.

[ATATT] Philosophe 1 pense.

[ATATT] Philosophe 2 demande à manger.

[ATATT] Philosophe 3 pense.

[ATATT] Philosophe 4 pense.

[ETETT] Philosophe 0 mange.

[ETETT] Philosophe 1 pense.

[ETETT] Philosophe 2 mange.

[ETETT] Philosophe 3 pense.

[ETETT] Philosophe 4 pense.

[ETETA] Philosophe 0 mange.

[ETETA] Philosophe 1 pense.

[ETETA] Philosophe 2 mange.

[ETETA] Philosophe 3 pense.

[ETETA] Philosophe 4 demande à manger.

[TTETA] Philosophe 0 pense.

[TTETA] Philosophe 1 pense.

[TTETA] Philosophe 2 mange.

[TTETA] Philosophe 3 pense.

[TTETA] Philosophe 4 demande à manger.

[TTETE] Philosophe 0 pense.

[TTETE] Philosophe 1 pense.

[TTETE] Philosophe 2 mange.

[TTETE] Philosophe 3 pense.

[TTETE] Philosophe 4 mange.

[TTEAE] Philosophe 0 pense.

[TTEAE] Philosophe 1 pense.

[TTEAE] Philosophe 2 mange.

[TTEAE] Philosophe 3 demande à manger.

[TTEAE] Philosophe 4 mange.

[TTEAT] Philosophe 0 pense.

[TTEAT] Philosophe 1 pense.

[TTEAT] Philosophe 2 mange.

[TTEAT] Philosophe 3 demande à manger.

[TTEAT] Philosophe 4 pense.

[TTTAT] Philosophe 0 pense.

[TTTET] Philosophe 1 pense.

[TTTET] Philosophe 2 pense.

[TTTET] Philosophe 3 mange.

[TTTET] Philosophe 4 pense.

[TATET] Philosophe 0 pense.

[TATET] Philosophe 1 demande à manger.

[TATET] Philosophe 2 pense.

[TATET] Philosophe 3 mange.

[TATET] Philosophe 4 pense.

[TATET] Philosophe 0 pense.

[TATET] Philosophe 1 demande à manger.

[TATET] Philosophe 2 pense.

[TATET] Philosophe 3 mange.

[TATET] Philosophe 4 pense.

[TETTT] Philosophe 0 pense.

[TETTT] Philosophe 1 mange.

[TETTT] Philosophe 2 pense.

[TETTT] Philosophe 3 pense.

[TETTT] Philosophe 4 pense.

[TTTTT] Philosophe 0 pense.

[TTTTT] Philosophe 1 pense.

[TTTTT] Philosophe 2 pense.

[TTTTT] Philosophe 3 pense.

[TTTTT] Philosophe 4 pense.

[TTTTT] Philosophe 0 pense.

[TTTTT] Philosophe 1 pense.

[TTTTT] Philosophe 2 pense.

[TTTTT] Philosophe 3 pense.

[TTTTT] Philosophe 4 pense.

[TTATT] Philosophe 0 pense.

[TTATT] Philosophe 1 pense.

[TTATT] Philosophe 2 demande à manger.

[TTATT] Philosophe 3 pense.

[TTATT] Philosophe 4 pense.

[TTTTT] Philosophe 0 pense.

[TTTTT] Philosophe 1 pense.

[TTTTT] Philosophe 2 pense.

[TTTTT] Philosophe 3 pense.

[TTTTT] Philosophe 4 pense.

On peut constater que les 5 philosophes pensent au départ puis au fur et à mesure, aléatoirement, l'un d'entre eux fait une demande pour manger et passe dans l’état « mange ».

Pour que les philosophes puissent vérifier l’état de leurs voisins, on utilise un segment de mémoire partagée qui contient une chaine de caractère pour en faciliter l’affichage (l’état d’un philosophe correspond au caractère situé à l’indice du philosophe dans la chaine).

## Exercice 2.8 :

Le but de cet exercice est le même que celui de l’exercice 2.7 à ceci près que les sémaphores sont désormais attribués aux fourchettes plutôt qu’aux philosophes. De cette façon, nous n’avons qu’a modifier les étapes de vérification des demandes et effectuer la prise et la relâche de deux sémaphores chaque fois qu’un processus (philosophe) cherche à manger. Si les sémaphores ne sont pas disponibles, le philosophe sera mis en attente par le système.

### Code source :

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <unistd.h>

#include <string.h>

#include <fcntl.h>

#include <time.h>

#include <ctype.h>

#include <sys/signal.h>

#include <sys/stat.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/wait.h>

#include <sys/ipc.h>

#include <sys/sem.h>

#include <sys/shm.h>

#define THINK 'T'

#define ASK 'A'

#define EAT 'E'

void Probeer\_one (int semid, int semNum); //P = Probeer ('Try')

void Verhoog\_one (int semid, int semNum); //V = Verhoog ('Increment', 'Increase by one').

void Probeer\_two (int semid, int semNum\_1, int semNum\_2); //P = Probeer ('Try')

void Verhoog\_two (int semid, int semNum\_1, int semNum\_2); //V = Verhoog ('Increment', 'Increase by one').

void printPhilState (int semid, int philNum, char\* philStatus);

void setPhilState (char\* philStatus, int philNum, char state);

void think (int semid, int philNum, char\* philStatus);

void ask (int semid, int philNum, char\* philStatus);

void eat (int semid, int philNum, char\* philStatus);

void thinkAskEatRepeat (int semid, int philNum, char\* philStatus);

#endif // HEADER\_H

Main.c :

#include "headers/header.h"

int main(int argc, char\*\* argv) {

key\_t semKey = ftok(argv[0], 'E');

int semid = semget(semKey, 7, IPC\_CREAT | IPC\_EXCL | 0600);

if (semid == -1) {

printf("%s\n", "Creation de semaphore impossible.");

exit(0);

}

semctl(semid, 0, SETVAL, 1); //fourchette 0

semctl(semid, 1, SETVAL, 1); //fourchette 1

semctl(semid, 2, SETVAL, 1); //fourchette 2

semctl(semid, 3, SETVAL, 1); //fourchette 3

semctl(semid, 4, SETVAL, 1); //fourchette 4

semctl(semid, 5, SETVAL, 1); //Gestion de l'acces à la ressource partagée

semctl(semid, 6, SETVAL, 1); //Gestion de l'acces à l'affichage.

int shmKey = ftok(argv[0], 'J');

int shmid = shmget(shmKey, 6 \* sizeof (char), IPC\_CREAT | 0600);

if (shmid == -1) {

printf("%s\n", "Creation de shmem impossible.");

exit(0);

}

//Obtention des informations

printf("semid : %d\n", semid);

printf("shmid : %d\n\n", shmid);

fflush(stdout);

char\* philStatus = shmat(shmid, NULL, SHM\_R | SHM\_W);

for (int i = 0; i < 5; i++) {

philStatus[i] = THINK;

}

philStatus[5] = '\0';

pid\_t pid;

for (int i = 0; i < 5; i++) {

pid = fork();

srand(time(NULL) + getpid());

if (pid == -1) {

printf("%s\n", "Fork impossible.");

exit(-1);

} else if (pid == 0) {

int count = 3;

while (count > 0) {

thinkAskEatRepeat(semid, i, philStatus);

count--;

}

printPhilState(semid, i, philStatus);

exit(1);

}

}

for (int i = 0; i < 5; i++) {

wait(NULL);

}

semctl(semid, 0, IPC\_RMID, 0);

shmctl(shmid, IPC\_RMID, NULL);

return (EXIT\_SUCCESS);

}

void Probeer\_one(int semid, int num) {

struct sembuf op;

op.sem\_flg = 0;

op.sem\_num = num;

op.sem\_op = -1;

semop(semid, &op, 1);

}

void Verhoog\_one(int semid, int num) {

struct sembuf op;

op.sem\_flg = 0;

op.sem\_num = num;

op.sem\_op = 1;

semop(semid, &op, 1);

}

void Probeer\_two(int semid, int num\_1, int num\_2) {

struct sembuf ops[2];;

ops[0].sem\_flg = 0;

ops[0].sem\_num = num\_1;

ops[0].sem\_op = -1;

ops[1].sem\_flg = 0;

ops[1].sem\_num = num\_2;

ops[1].sem\_op = -1;

semop(semid, ops, 2);

}

void Verhoog\_two(int semid, int num\_1, int num\_2) {

struct sembuf ops[2];;

ops[0].sem\_flg = 0;

ops[0].sem\_num = num\_1;

ops[0].sem\_op = 1;

ops[1].sem\_flg = 0;

ops[1].sem\_num = num\_2;

ops[1].sem\_op = 1;

semop(semid, ops, 2);

}

void printPhilState(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

Probeer\_one(semid, 6);

for (int i = 0; i < 5; i++) {

switch (philStatus[i]) {

case THINK:

printf("[%s] Philosophe %d %s\n", philStatus, i, "pense.");

break;

case ASK:

printf("[%s] Philosophe %d %s\n", philStatus, i, "demande à manger.");

break;

case EAT:

printf("[%s] Philosophe %d %s\n", philStatus, i, "mange.");

break;

}

fflush(stdout);

}

printf("\n");

Verhoog\_one(semid, 6);

}

/\*void checkIfPhilCanEat(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

if (philStatus[(philNum + 4) % 5] != EAT) {

if (philStatus[(philNum + 1) % 5] != EAT) {

if (philStatus[philNum] == ASK) {

Verhoog\_one(semid, philNum);

}

}

}

}\*/

void setPhilState(char\* philStatus, int philNum, char state) {

switch (state) {

case THINK:

philStatus[philNum] = THINK;

break;

case ASK:

philStatus[philNum] = ASK;

break;

case EAT:

philStatus[philNum] = EAT;

break;

default:

break;

}

}

void think(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

int timeThinking = rand() % 3 + 1;

Probeer\_one(semid, 5);

setPhilState(philStatus, philNum, THINK);

Verhoog\_one(semid, 5);

printPhilState(semid, philNum, philStatus);

sleep(timeThinking);

}

void ask(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

Probeer\_one(semid, 5);

setPhilState(philStatus, philNum, ASK);

Verhoog\_one(semid, 5);

printPhilState(semid, philNum, philStatus);

}

void eat(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

Probeer\_two(semid, (philNum + 4) % 5, philNum);

int timeEating = rand() % 3 + 1;

Probeer\_one(semid, 5);

setPhilState(philStatus, philNum, EAT);

Verhoog\_one(semid, 5);

printPhilState(semid, philNum, philStatus);

sleep(timeEating);

Probeer\_one(semid, 5);

setPhilState(philStatus, philNum, THINK);

Verhoog\_one(semid, 5);

Verhoog\_two(semid, (philNum + 4) % 5, philNum);

}

void thinkAskEatRepeat(int semid, int philNum, char\* philStatus) {

think(semid, philNum, philStatus);

ask(semid, philNum, philStatus);

eat(semid, philNum, philStatus);

}

### Trace d’exécution :

Au lancement du programme chaque philosophe est en train de penser. Aléatoirement, l’un d’entre eux fait une demande pour manger, se saisi de deux fourchettes et se met à table. En fin de repas, il repose les deux fourchettes. Si un autre philosophe voisin avait eu l’envie de se mettre à table et que les fourchettes étaient déjà prises, le système les aurait mis en attente, une fois les fourchettes libérées, le système les réveils et ils reprennent leur évolution.

Voici les résultats observés :

semid : 262144

shmid : 13795348

[TTTTT] Philosophe 0 pense.

[TTTTT] Philosophe 1 pense.

[TTTTT] Philosophe 2 pense.

[TTTTT] Philosophe 3 pense.

[TTTTT] Philosophe 4 pense.

[TTTTT] Philosophe 0 pense.

[TTTTT] Philosophe 1 pense.

[TTTTT] Philosophe 2 pense.

[TTTTT] Philosophe 3 pense.

[TTTTT] Philosophe 4 pense.

[TTTTT] Philosophe 0 pense.

[TTTTT] Philosophe 1 pense.

[TTTTT] Philosophe 2 pense.

[TTTTT] Philosophe 3 pense.

[TTTTT] Philosophe 4 pense.

[TTTTT] Philosophe 0 pense.

[TTTTT] Philosophe 1 pense.

[TTTTT] Philosophe 2 pense.

[TTTTT] Philosophe 3 pense.

[TTTTT] Philosophe 4 pense.

[TTTTT] Philosophe 0 pense.

[TTTTT] Philosophe 1 pense.

[TTTTT] Philosophe 2 pense.

[TTTTT] Philosophe 3 pense.

[TTTTT] Philosophe 4 pense.

[TATTT] Philosophe 0 pense.

[TATTT] Philosophe 1 demande à manger.

[TATTT] Philosophe 2 pense.

[TATTT] Philosophe 3 pense.

[TATTT] Philosophe 4 pense.

[TETTT] Philosophe 0 pense.

[TETTT] Philosophe 1 mange.

[TETTT] Philosophe 2 pense.

[TETTT] Philosophe 3 pense.

[TETTT] Philosophe 4 pense.

[TETAT] Philosophe 0 pense.

[TETAT] Philosophe 1 mange.

[TETAT] Philosophe 2 pense.

[TETAT] Philosophe 3 demande à manger.

[TETAT] Philosophe 4 pense.

[TETET] Philosophe 0 pense.

[TETET] Philosophe 1 mange.

[TETET] Philosophe 2 pense.

[TETET] Philosophe 3 mange.

[TETET] Philosophe 4 pense.

[AETET] Philosophe 0 demande à manger.

[AETET] Philosophe 1 mange.

[AETET] Philosophe 2 pense.

[AETET] Philosophe 3 mange.

[AETET] Philosophe 4 pense.

[AEAET] Philosophe 0 demande à manger.

[AEATT] Philosophe 1 mange.

[AEATT] Philosophe 2 demande à manger.

[AEATT] Philosophe 3 pense.

[AEATT] Philosophe 4 pense.

[AEATT] Philosophe 0 demande à manger.

[AEATT] Philosophe 1 mange.

[AEATT] Philosophe 2 demande à manger.

[AEATT] Philosophe 3 pense.

[AEATT] Philosophe 4 pense.

[AEATA] Philosophe 0 demande à manger.

[AEATA] Philosophe 1 mange.

[AEATA] Philosophe 2 demande à manger.

[AEATA] Philosophe 3 pense.

[AEATA] Philosophe 4 demande à manger.

[AEATE] Philosophe 0 demande à manger.

[AEATE] Philosophe 1 mange.

[AEATE] Philosophe 2 demande à manger.

[AEATE] Philosophe 3 pense.

[AEATE] Philosophe 4 mange.

[ATATE] Philosophe 0 demande à manger.

[ATETE] Philosophe 1 pense.

[ATETE] Philosophe 2 mange.

[ATETE] Philosophe 3 pense.

[ATETE] Philosophe 4 mange.

[ATETE] Philosophe 0 demande à manger.

[ATETE] Philosophe 1 pense.

[ATETE] Philosophe 2 mange.

[ATETE] Philosophe 3 pense.

[ATETE] Philosophe 4 mange.

[ATETT] Philosophe 0 demande à manger.

[ETETT] Philosophe 1 pense.

[ETETT] Philosophe 2 mange.

[ETETT] Philosophe 3 pense.

[ETETT] Philosophe 4 pense.

[ETETT] Philosophe 0 mange.

[ETETT] Philosophe 1 pense.

[ETETT] Philosophe 2 mange.

[ETETT] Philosophe 3 pense.

[ETETT] Philosophe 4 pense.

[EAEAT] Philosophe 0 mange.

[EAEAT] Philosophe 1 demande à manger.

[EAEAT] Philosophe 2 mange.

[EAEAT] Philosophe 3 demande à manger.

[EAEAT] Philosophe 4 pense.

[EAEAT] Philosophe 0 mange.

[EAEAT] Philosophe 1 demande à manger.

[EAEAT] Philosophe 2 mange.

[EAEAT] Philosophe 3 demande à manger.

[EAEAT] Philosophe 4 pense.

[TAEAT] Philosophe 0 pense.

[TAEAT] Philosophe 1 demande à manger.

[TAEAT] Philosophe 2 mange.

[TAEAT] Philosophe 3 demande à manger.

[TAEAT] Philosophe 4 pense.

[TATAT] Philosophe 0 pense.

[TETET] Philosophe 1 mange.

[TETET] Philosophe 2 pense.

[TETET] Philosophe 3 mange.

[TETET] Philosophe 4 pense.

[TETET] Philosophe 0 pense.

[TETET] Philosophe 1 mange.

[TETET] Philosophe 2 pense.

[TETET] Philosophe 3 mange.

[TETET] Philosophe 4 pense.

[TETET] Philosophe 0 pense.

[TETET] Philosophe 1 mange.

[TETET] Philosophe 2 pense.

[TETET] Philosophe 3 mange.

[TETET] Philosophe 4 pense.

[TETEA] Philosophe 0 pense.

[AETEA] Philosophe 1 mange.

[AETEA] Philosophe 2 pense.

[AETEA] Philosophe 3 mange.

[AETEA] Philosophe 4 demande à manger.

[AETEA] Philosophe 0 demande à manger.

[AETEA] Philosophe 1 mange.

[AETEA] Philosophe 2 pense.

[AETEA] Philosophe 3 mange.

[AETEA] Philosophe 4 demande à manger.

[AEAEA] Philosophe 0 demande à manger.

[ATATE] Philosophe 1 pense.

[ATATE] Philosophe 2 demande à manger.

[ATATE] Philosophe 3 pense.

[ATATE] Philosophe 4 mange.

[ATETE] Philosophe 0 demande à manger.

[ATETE] Philosophe 1 pense.

[ATETE] Philosophe 2 mange.

[ATETE] Philosophe 3 pense.

[ATETE] Philosophe 4 mange.

[ATETE] Philosophe 0 demande à manger.

[ATETE] Philosophe 1 pense.

[ATETE] Philosophe 2 mange.

[ATETE] Philosophe 3 pense.

[ATETE] Philosophe 4 mange.

[ATETE] Philosophe 0 demande à manger.

[ATETE] Philosophe 1 pense.

[ATETE] Philosophe 2 mange.

[ATETE] Philosophe 3 pense.

[ATETE] Philosophe 4 mange.

[ATETE] Philosophe 0 demande à manger.

[ATETE] Philosophe 1 pense.

[ATETE] Philosophe 2 mange.

[ATETE] Philosophe 3 pense.

[ATETE] Philosophe 4 mange.

[ATTTT] Philosophe 0 demande à manger.

[ETTTT] Philosophe 1 pense.

[ETTTT] Philosophe 2 pense.

[ETTTT] Philosophe 3 pense.

[ETTTT] Philosophe 4 pense.

[ETTTT] Philosophe 0 mange.

[ETTTT] Philosophe 1 pense.

[ETTTT] Philosophe 2 pense.

[ETTTT] Philosophe 3 pense.

[ETTTT] Philosophe 4 pense.

[ETTTT] Philosophe 0 mange.

[ETTTT] Philosophe 1 pense.

[ETTTT] Philosophe 2 pense.

[ETTTT] Philosophe 3 pense.

[ETTTT] Philosophe 4 pense.

[EATAT] Philosophe 0 mange.

[EATAT] Philosophe 1 demande à manger.

[EATAT] Philosophe 2 pense.

[EATAT] Philosophe 3 demande à manger.

[EATAT] Philosophe 4 pense.

[EATAT] Philosophe 0 mange.

[EATAT] Philosophe 1 demande à manger.

[EATAT] Philosophe 2 pense.

[EATAT] Philosophe 3 demande à manger.

[EATAT] Philosophe 4 pense.

[EATET] Philosophe 0 mange.

[EATET] Philosophe 1 demande à manger.

[EATET] Philosophe 2 pense.

[EATET] Philosophe 3 mange.

[EATET] Philosophe 4 pense.

[EAAEA] Philosophe 0 mange.

[EAAEA] Philosophe 1 demande à manger.

[EAAEA] Philosophe 2 demande à manger.

[EAAEA] Philosophe 3 mange.

[EAAEA] Philosophe 4 demande à manger.

[EAAEA] Philosophe 0 mange.

[EAAEA] Philosophe 1 demande à manger.

[EAAEA] Philosophe 2 demande à manger.

[EAAEA] Philosophe 3 mange.

[EAAEA] Philosophe 4 demande à manger.

[TAAEA] Philosophe 0 pense.

[TEAEA] Philosophe 1 mange.

[TEAEA] Philosophe 2 demande à manger.

[TEAEA] Philosophe 3 mange.

[TEAEA] Philosophe 4 demande à manger.

[TEAEA] Philosophe 0 pense.

[TEAEA] Philosophe 1 mange.

[TEAEA] Philosophe 2 demande à manger.

[TEAEA] Philosophe 3 mange.

[TEAEA] Philosophe 4 demande à manger.

[AEAEA] Philosophe 0 demande à manger.

[AEAEA] Philosophe 1 mange.

[AEAEA] Philosophe 2 demande à manger.

[AEAEA] Philosophe 3 mange.

[AEAEA] Philosophe 4 demande à manger.

[AEATA] Philosophe 0 demande à manger.

[AEATE] Philosophe 1 mange.

[AEATE] Philosophe 2 demande à manger.

[AEATE] Philosophe 3 pense.

[AEATE] Philosophe 4 mange.

[ATETE] Philosophe 0 demande à manger.

[ATETE] Philosophe 1 pense.

[ATETE] Philosophe 2 mange.

[ATETE] Philosophe 3 pense.

[ATETE] Philosophe 4 mange.

[ATETE] Philosophe 0 demande à manger.

[ATETE] Philosophe 1 pense.

[ATETE] Philosophe 2 mange.

[ATETE] Philosophe 3 pense.

[ATETE] Philosophe 4 mange.

[ATETE] Philosophe 0 demande à manger.

[ATETE] Philosophe 1 pense.

[ATETE] Philosophe 2 mange.

[ATETE] Philosophe 3 pense.

[ATETE] Philosophe 4 mange.

[ATETT] Philosophe 0 demande à manger.

[ETTTT] Philosophe 1 pense.

[ETTTT] Philosophe 2 pense.

[ETTTT] Philosophe 3 pense.

[ETTTT] Philosophe 4 pense.

[ETTTT] Philosophe 0 mange.

[ETTTT] Philosophe 1 pense.

[ETTTT] Philosophe 2 pense.

[ETTTT] Philosophe 3 pense.

[ETTTT] Philosophe 4 pense.

[ETTTT] Philosophe 0 mange.

[ETTTT] Philosophe 1 pense.

[ETTTT] Philosophe 2 pense.

[ETTTT] Philosophe 3 pense.

[ETTTT] Philosophe 4 pense.

[TTTTT] Philosophe 0 pense.

[TTTTT] Philosophe 1 pense.

[TTTTT] Philosophe 2 pense.

[TTTTT] Philosophe 3 pense.

[TTTTT] Philosophe 4 pense.

Dans l’exercice précédent, pour une raison inconnue, certains philosophes trop gourmands passaient à table en même temps que les autres. Dans le cas de l’exercice 2.8, aucun philosophe ne mange côte à côte.

Chapitre 3 – Processus légers

Exercice 3.1 :

Dans cet exercice, nous allons tenter de montrer l’utilité d’un mutex lorsque l’on utilise des threads. Autrement dit, lorsque l’on déclare plusieurs fils d’exécution au sein d’un même programme. Dans le programme qui nous est fourni, on tente d’incrémenter une variable en décomposant cette opération en plusieurs sous opérations inutiles. De cette façon, l’ordonnanceur peut interrompre notre programme au moment où il effectue une action critique.

Code source :

Attention, pour compiler ce code, il ne faut pas oublier d’ajouter l’option « -lpthread » lors de l’appel de GCC.

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <pthread.h>

#endif // HEADER\_H

Main.c :

#include "headers/header.h"

int count = 0;

pthread\_mutex\_t mutex = PTHREAD\_MUTEX\_INITIALIZER;

void \* counting(void \* arg) {

int i, a;

for (i = 0; i < 1000000; i++) {

pthread\_mutex\_lock(&mutex);

a = count;

a \*= 3;

a = (a / 3) + 1;

count = a;

pthread\_mutex\_unlock(&mutex);

}

return 0;

}

int main(int argc, char\*\* argv) {

int init = pthread\_mutex\_init(&mutex, NULL);

if (init != 0) {

printf("%s\n", "Création de mutex impossible");

exit(0);

}

int res1, res2;

pthread\_t a\_thread1, a\_thread2;

void \*thread\_result1, \*thread\_result2;

res1 = pthread\_create(&a\_thread1, NULL, counting, NULL);

res2 = pthread\_create(&a\_thread2, NULL, counting, NULL);

printf("On attend la fin des threads\n");

pthread\_join(a\_thread1, &thread\_result1);

pthread\_join(a\_thread2, &thread\_result2);

printf("count = %d\n", count);

pthread\_mutex\_destroy(&mutex);

return (EXIT\_SUCCESS);

}

Trace d’exécution :

A l’exécution du programme :

On attend la fin des threads

count = 2000000

En ajoutant un mutex, on peut protéger l’accès à la section critique de notre programme et ainsi garantir l’alternance stricte de nos deux fils d’exécution. De cette façon, notre variable est bien incrémentée à chaque passage dans la fonction counting.

Exercice 3.2 :

Dans cet exercice, nous allons créer plusieurs threads qui n’auront que pour objectif de compter un certain nombre de fois de 1 à N avec N quelconque. A la fin du comptage de chaque thread, celui-ci indique son nom et combien de fois il a compté. Dans un second temps, on ajoutera une exclusion mutuelle pour que les compteurs affichent leur ordre d’arrivé dès qu’ils ont fini de compter.

Code source :

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <pthread.h>

#include <time.h>

#include <unistd.h>

#include <string.h>

typedef struct data {

char\* name;

int n;

} DATA;

#endif // HEADER\_H

Main.c :

#include "headers/header.h"

int rank = 1;

pthread\_mutex\_t mutex = PTHREAD\_MUTEX\_INITIALIZER;

void\* counting(void\* arg) {

DATA\* data = (DATA\*) arg;

int time\_sleeping;

for (int i = 0; i < data->n; i++) {

time\_sleeping = rand() % 3 + 1;

printf("%s : %d\n", data->name, i);

sleep(time\_sleeping);

}

pthread\_mutex\_lock(&mutex);

printf("%s a fini de compter jusqu'a : %d en position %d\n", data->name, data->n, rank);

rank += 1;

pthread\_mutex\_unlock(&mutex);

pthread\_exit(NULL);

}

int main(int argc, char\*\* argv) {

int init = pthread\_mutex\_init(&mutex, NULL);

if (init != 0) {

printf("%s\n", "Création de mutex impossible");

exit(0);

}

pthread\_t counter\_1, counter\_2, counter\_3;

char\* counter\_1\_name = "counter 1";

char\* counter\_2\_name = "counter 2";

char\* counter\_3\_name = "counter 3";

srand(time(NULL));

DATA one = {counter\_1\_name, 5};

DATA two = {counter\_2\_name, 5};

DATA three = {counter\_3\_name, 5};

pthread\_create(&counter\_1, NULL, counting, (void\*) &one);

pthread\_create(&counter\_2, NULL, counting, (void\*) &two);

pthread\_create(&counter\_3, NULL, counting, (void\*) &three);

pthread\_join(counter\_1, NULL);

pthread\_join(counter\_2, NULL);

pthread\_join(counter\_3, NULL);

pthread\_mutex\_destroy(&mutex);

return (EXIT\_SUCCESS);

}

Trace d’exécution :

Pour afficher l’ordre d’arrivé de chaque compteur, nous devons faire appel à un mutex pour éviter le cas ou deux compteurs souhaiterais accéder en même temps à la même ressource et obtienne le même numéro d’arrivé.

counter 1 : 0

counter 2 : 0

counter 3 : 0

counter 1 : 1

counter 2 : 1

counter 3 : 1

counter 2 : 2

counter 3 : 2

counter 1 : 2

counter 2 : 3

counter 1 : 3

counter 3 : 3

counter 2 : 4

counter 1 : 4

counter 3 : 4

counter 2 a fini de compter jusqu'a : 5 en position 1

counter 1 a fini de compter jusqu'a : 5 en position 2

counter 3 a fini de compter jusqu'a : 5 en position 3

Exercice 3.3 :

Dans ce dernier exercice, le but est de réaliser un produit de matrice carrées de deux façons. La première en lançant un seul thread qui se charge de la multiplication complète de deux matrices de 1000 par 1000. La seconde méthode consiste à découper les deux matrices en 4 et à laisser 4 threads différents se charger la multiplication des 8 sous matrices entre elles. On regarde alors le temps mis par chacune des deux méthodes pour faire la même opération.

Code source :

Header.h :

#ifndef HEADER\_H

#define HEADER\_H

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <pthread.h>

#include <time.h>

#include <unistd.h>

#define NBTHREAD 4

#define MAXVAL 9999

#define MAT\_SIZE 1000 //La matrice doit etre de taille paire

typedef struct thread\_Args {

int rowFrom;

int rowTo;

double\*\* matrix\_1;

double\*\* matrix\_2;

double\*\* resMat;

unsigned int rows\_1;

unsigned int columns\_1;

unsigned int rows\_2;

unsigned int columns\_2;

} THREAD\_ARGS;

#endif // HEADER\_H

Main.c :

#include "headers/header.h"

double\*\* alloc\_matrix(unsigned int rows, unsigned int columns) {

double\*\* matrix = (double\*\*) calloc(rows, sizeof (double\*));

if (!matrix) {

return NULL;

}

for (int i = 0; i < rows; i++) {

matrix[i] = (double\*) calloc(columns, sizeof (double));

}

return matrix;

}

void free\_matrix(double\*\* matrix) {

free(matrix[0]);

free(matrix);

}

void random\_matrix(double\*\*\* matrix, unsigned int rows, unsigned int columns) {

for (int y = 0; y < rows; y++) {

for (int x = 0; x < columns; x++) {

(\*matrix)[y][x] = rand() % MAXVAL;

}

}

}

void\* product\_thread(void\* arg) {

THREAD\_ARGS\* argsThread = (THREAD\_ARGS\*) arg;

for (int y = argsThread->rowFrom; y < argsThread->rowTo; y++) {

for (int x = 0; x < argsThread->columns\_2; x++) {

for (int k = 0; k < argsThread->rows\_2; k++) {

argsThread->resMat[y][x] += argsThread->matrix\_1[y][k] \* argsThread->matrix\_2[k][x];

}

}

}

return NULL;

}

double\*\* product(double\*\* matrix\_1, unsigned int rows\_1, unsigned int columns\_1, double\*\* matrix\_2, unsigned int rows\_2, unsigned int columns\_2) {

double\*\* resMat = alloc\_matrix(columns\_2, rows\_1);

for (int y = 0; y < rows\_1; y++) {

for (int x = 0; x < columns\_2; x++) {

for (int k = 0; k < rows\_2; k++) {

resMat[y][x] += matrix\_1[y][k] \* matrix\_2[k][x];

}

}

}

return resMat;

}

void print\_matrix(double\*\* matrix, unsigned int rows, unsigned int columns) {

for (int y = 0; y < rows; y++) {

for (int x = 0; x < columns; x++) {

printf("%.3f | ", matrix[y][x]);

}

printf("\n");

}

}

int main(int argc, char\*\* argv) {

int resThread[NBTHREAD];

pthread\_t threadTab[NBTHREAD];

void\* threadResults[NBTHREAD];

THREAD\_ARGS argsTab[NBTHREAD];

clock\_t startClock;

clock\_t endClock;

time\_t startTime;

time\_t endTime;

int spaceLength;

double\*\* matrix\_1 = alloc\_matrix(MAT\_SIZE, MAT\_SIZE);

double\*\* matrix\_2 = alloc\_matrix(MAT\_SIZE, MAT\_SIZE);

double\*\* resMat = alloc\_matrix(MAT\_SIZE, MAT\_SIZE);

srand(time(NULL));

random\_matrix(&matrix\_1, MAT\_SIZE, MAT\_SIZE);

random\_matrix(&matrix\_2, MAT\_SIZE, MAT\_SIZE);

printf("Produit matriciel classique : \n");

startClock = clock();

startTime = time(NULL);

resMat = product(matrix\_1, MAT\_SIZE, MAT\_SIZE, matrix\_2, MAT\_SIZE, MAT\_SIZE);

endClock = clock();

endTime = time(NULL);

printf("Clock : Avec un seul thread il faut : %f secondes\n", ((double) (endClock - startClock) / CLOCKS\_PER\_SEC));

printf("Time : Avec un seul thread il faut : %f secondes\n\n", difftime(endTime, startTime));

//Séparation du calcul

spaceLength = MAT\_SIZE / NBTHREAD;

printf("Produit matriciel multithreadé :\n");

startClock = clock();

startTime = time(NULL);

//Parametrage des threads

for (int i = 0; i < NBTHREAD; i++) {

argsTab[i].rowFrom = i \* spaceLength;

argsTab[i].rowTo = (i + 1) \* spaceLength;

argsTab[i].matrix\_1 = matrix\_1;

argsTab[i].rows\_1 = MAT\_SIZE;

argsTab[i].columns\_1 = MAT\_SIZE;

argsTab[i].matrix\_2 = matrix\_2;

argsTab[i].rows\_2 = MAT\_SIZE;

argsTab[i].columns\_2 = MAT\_SIZE;

argsTab[i].resMat = resMat;

}

//Lancement des threads

for (int i = 0; i < NBTHREAD; i++) {

resThread[i] = pthread\_create(&threadTab[i], NULL, product\_thread, &argsTab[i]);

}

//Attente de la fin des threads

for (int i = 0; i < NBTHREAD; i++) {

pthread\_join(threadTab[i], &threadResults[i]);

}

endClock = clock();

endTime = time(NULL);

printf("Clock : Avec %d threads il faut : %f secondes\n", NBTHREAD, ((double) (endClock - startClock) / CLOCKS\_PER\_SEC));

printf("Time : Avec %d threads il faut : %f secondes\n", NBTHREAD, difftime(endTime, startTime));

free\_matrix(matrix\_1);

free\_matrix(matrix\_2);

free\_matrix(resMat);

return EXIT\_SUCCESS;

}

Trace d’exécution :

Voici le résultat obtenu :

Produit matriciel classique :

Clock : Avec un seul thread il faut : 13.672880 secondes

Time : Avec un seul thread il faut : 14.000000 secondes

Produit matriciel multithreadé :

Clock : Avec 4 threads il faut : 28.433513 secondes

Time : Avec 4 threads il faut : 7.000000 secondes

On constate effectivement une diminution du temps de calcul ainsi qu’un meilleur usage des CPU multicoeurs / multithread. Ce gain de temps n’est cependant significatif que si les matrices à multiplier sont grandes. Dans notre cas, 1000 par 1000.