

시스템프로그래밍

Proxy #3-1

담당 교수 : 최상호 교수님(목4)

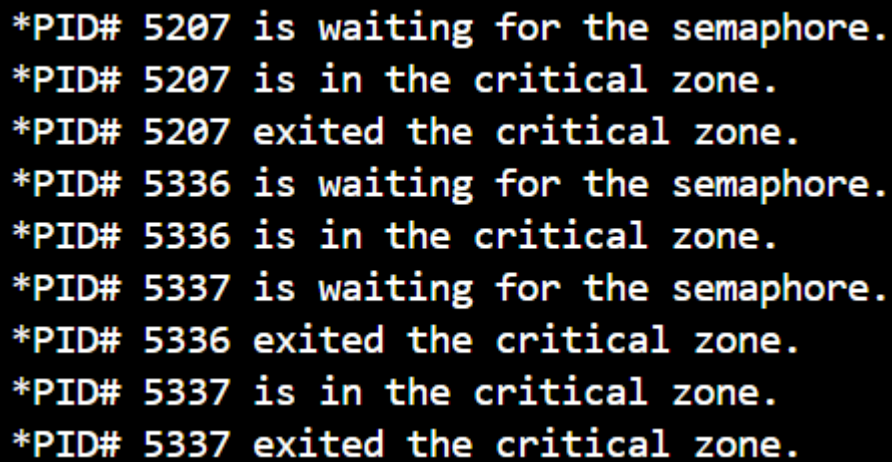
2021202003 강준우

Proxy #2-4

Introduction

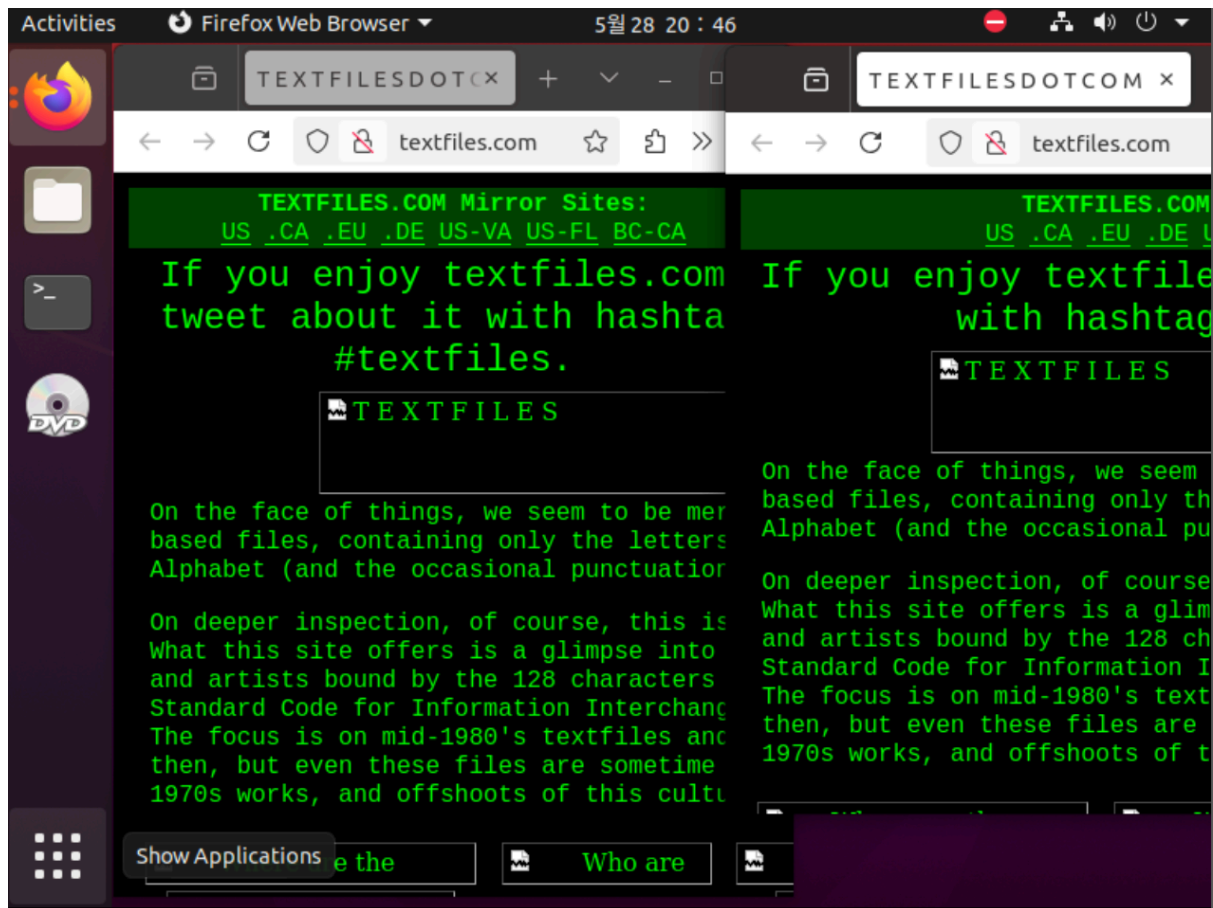
이번 과제에서는 기존의 2-4과제에서 추가로 동시접근에 따른 제어를 추가하게 되었습니다. **semkey**값은 포트숫자와 같게 하며 추가로 한번의 프로세스에 따라 한번의 로그파일을 기록하게 설정하도록 요구됩니다. 하지만 접근시 터미널에서는 대기과 크리티컬 엑싯에 대한 내용들이 기록되어야 합니다.

결과화면

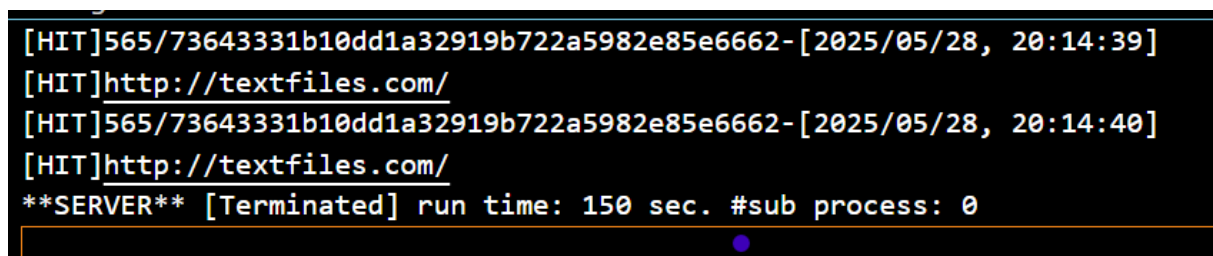
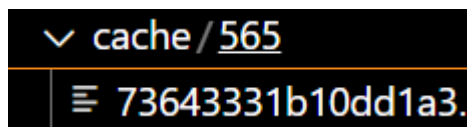


```
*PID# 5207 is waiting for the semaphore.  
*PID# 5207 is in the critical zone.  
*PID# 5207 exited the critical zone.  
*PID# 5336 is waiting for the semaphore.  
*PID# 5336 is in the critical zone.  
*PID# 5337 is waiting for the semaphore.  
*PID# 5336 exited the critical zone.  
*PID# 5337 is in the critical zone.  
*PID# 5337 exited the critical zone.
```

파이어폭스 페이지 2개를 연달아서 접속하여 시도해보았습니다.
이에따라 5336번과 5337번의 프로세스가 실패지만 늦게 들어온 5337번은 대기하다가 이후에 처리되는 모습을 확인할 수 있었습니다.

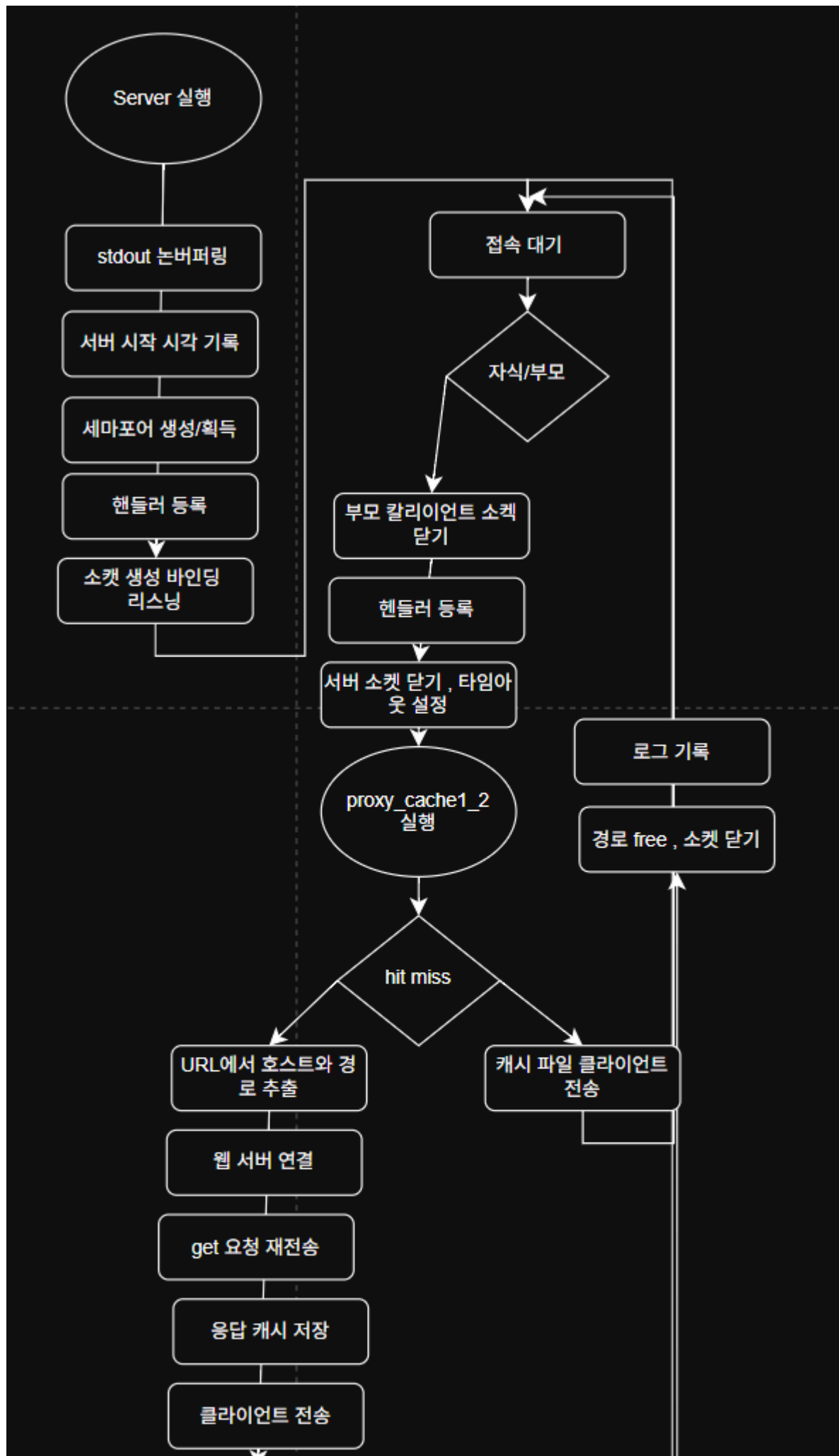


해당 결과 이전에 경로가 5207로 인해 생성되어 hit hit가 발생한 모습입니다.



마지막 두개의 로그파일을 확인한 모습입니다.

Algorithm – Flow Chart



psudo code

프로그램 시작

- 표준 출력 버퍼링 해제
- 서버 시작 시간 기록
- 세마포어(동기화용) 생성 또는 이미 있으면 획득 (PORTNO 사용)
- 시그널 핸들러 등록 (SIGINT: 종료 처리, SIGCHLD: 좀비 프로세스 방지)
- 서버 소켓 생성, 주소 바인딩, 리스닝 시작

클라이언트 접속 대기 및 처리 (메인 루프)

- [반복] 클라이언트 연결 대기 (accept)
- 연결 성공 시 자식 프로세스 생성 (fork)

자식 프로세스 분기

부모 프로세스:

- 클라이언트 소켓 닫고, 다시 루프(새 연결 대기)

자식 프로세스:

- SIGALRM 핸들러 등록 (읽기 타임아웃)
- 서버 소켓 닫음
- sub_process_count++
- 15초 타임아웃 알람 설정

클라이언트 요청 처리

- 클라이언트로부터 요청 메시지 읽기
- 요청 메시지에서 HTTP 메소드, URL, 프로토콜 파싱
- 메인 리소스인지 확인

캐시/로그 동기화 처리 - proxy_cache1_2

- 캐시 폴더, 하위폴더, 파일 경로 생성(없으면 생성)
- 파일이 이미 있는지(캐시 HIT 여부) 확인
- 세마포어 P 연산: 진입 대기

크리티컬 섹션

- 1초간 sleep
- 로그 파일에 HIT/MISS 기록
- 세마포어 V 연산: 진입 종료
- 캐시 파일 경로 리턴

HIT/MISS 분기 응답

캐시 HIT 시:

- 캐시 파일을 열어 클라이언트로 전송

캐시 MISS 시:

- URL에서 host, path 추출
- 웹서버 DNS 조회, 소켓 연결
- HTTP GET 재전송

웹서버 응답을 캐시에도 저장, 클라이언트에도 전송

리소스 정리 및 종료

동적 메모리 해제, 클라이언트 소켓 닫기

자식 프로세스 종료 (**exit**)

서버 종료 처리(**SIGINT**)

서버 종료 시 서버 실행시간, 프로세스 수 로그 기록

세마포어 삭제(**IPC_RMID**)

고찰

이번 과제에서는 세마포어를 통해서 프로세스의 동시접근을 관리 할 수 있었습니다.

특히 동시접근에 있어서는 대기 및 수행등을 처리해야하는 부분이 있었습니다.

함수중 프록시 **1-2**라는 함수가 있지만 사실상 계속 변경하다보니 더이상 **1-2**가 아닌 느낌을 받기도 했습니다. 함수 이름을 만들 때 규칙등을 좀더 연습해봐야 한다는 생각을 하게 되었습니다.