Εργασία 1

ΕΝΣΩΜΑΤΩΜΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΥ ΧΡΟΝΟΥ

Απρίλιος 2018



του φοιτητή

Παπαδόπουλου Κωνσταντίνου ΑΕΜ 8677

Εισαγωγή:

Λειτουργικό Σύστημα

Η εργασία, λόγω θεμάτων συμβατότητας του λογισμικού που χρησιμοποιείται, διεκπεραιώνεται με λιγότερα προβλήματα δουλεύοντας αρχικά με το λειτουργικό σύστημα *Ubuntu 16.04* (βέβαια αυτό δεν είναι η μόνη λύση).

Εγκατάσταση του QEMU

Εκτελούμε στο terminal των Linux την εντολή sudo apt-get install gemu.

<u>Δημιουργία εικόνας OpenWrt Malta Mips</u>

Αρχικά κατεβάζουμε το αρχείο openwrt-zsun-zsun από το Github (κάνουμε unzip το αρχείο αν χρειάζεται).

Στη συνέχεια τρέχουμε στο terminal:

cd ./ sudo apt-get install gemu

make menuconfig – κατεβάζουμε όποια dependencies απαιτούνται και ρυθμίζουμε τις παραμέτρους που είναι συμβατές με το QEMU στο GUI που εμφανίζεται

make

Φόρτωση εικόνας στο QEMU

Η εκκίνηση του QEMU γίνεται με την εντολή *aemu-system-mips -kernel ~/path/to/openwrt-malta-be-v*

qemu-system-mips -kernel ~/path/to/openwrt-malta-be-vmlinux-initramfs.elf -redir tcp:2222::22 -nographic

Cross-compiling

Προσθέτω στο path τον ειδικό gcc compiler με την εντολή source ./loadenv.sh, όπου το loadenv.sh περιέχει τον κώδικα:

export STAGING_DIR=/path/to/openwrt/staging_dir/toolchain-mips_34kc_gcc-4.6-linaro_uClibc-0.9.33.2

export PATH=\$PATH:\$STAGING_DIR/bin

Κάνω compile πχ με

mips-openwrt-linux-gcc ~/Desktop/hello_world.c -o hello (-static) ή mips-openwrt-linux-gcc ~/Desktop/hello world threads.c -o hello threads -lpthread

Γενικά

Κάθε φορά με την εκκίνηση της εικόνας πρέπει να αλλάξουμε κωδικό με την εντολή passwd

Για να τρέξουμε τα threads πρέπει επίσης να ενσωματώσουμε την βιβλιοθήκη libpthread.so.0, αυτό γίνεται με scp -P 2222 /path/to/file.../libpthread.so.0 root@hostIP:/lib/

Ομοίως αντιγράφω και κάνω επικόλληση το εκτελέσιμο που έχω μεταγλωττίσει με τον cross-compiler.

Ζητούμενα:

<u>Γενικά</u>

Στην συγκεκριμένη εργασία, δημιουργούμε μία σύνδεση cp ανάμεσα στις δύο συσκευές. Εφόσον έχει επιτευχθεί η σύνδεση, τα προγράμματα πρέπει να ανταλλάσσουν μηνύματα μεταξύ των δύο συσκευών. Συγκεκριμένα, η εφαρμογή server περιμένει την αποστολή μιας συμβολοσειράς (string) από τον client.

Μόλις αυτή σταλθεί και ληφθεί επιτυχώς, ο server εκτυπώνει το μήνυμα στην κονσόλα και περιμένει εκ νέου την αποστολή νέου μηνύματος.

Ειδικά

Το πρόγραμμα server πρέπει να

- κάνει χρήση των συναρτήσεων socket, bind, listen, accept και connect,
- χρησιμοποιεί τις αντίστοιχες βιβλιοθήκες, οι οποίες υπάρχουν και στο toolchain του OpenWRT,
- επιτρέπει την ταυτόχρονη εξυπηρέτηση πολλών συσκευών με την εφαρμογή client. Για την ταυτόχρονη εξυπηρέτηση πολλών συσκευών, υλοποιούμε δύο εκδόσεις του server, μία με χρήση processes και μία με χρήση threads.

Client program

Η εφαρμογή client δέχεται δύο ορίσματα εισόδου: την IP της συσκευής όπου εκτελείται το πρόγραμμα server και την αντίστοιχη πόρτα.

Το πρόγραμμα client κάνει χρήση των συναρτήσεων socket και connect για την επικοινωνία με τον server και την αποστολή ενός μηνύματος. Ύστερα από την αποστολή, το πρόγραμμα τερματίζει.

Έχουν προστεθεί σχόλια στον κώδικα του προγράμματος που εξηγούν αναλυτικότερα τη λειτουργία του.

Server program

Η εφαρμογή πρέπει να δέχεται ένα όρισμα εισόδου με τον αριθμό της πόρτας στο μηχάνημα.

Η εφαρμογή server είναι υπεύθυνη να ανοίξει ένα socket σε μία καθορισμένη πόρτα της συσκευής όπου εκτελείται. Η εφαρμογή εκτελείται συνέχεια, αναμένοντας κάποιο χρήστη να συνδεθεί στη συγκεκριμένη πόρτα ώστε να ξεκινήσει η επικοινωνία.

Server program – Threads

Γίνεται χρήση του *pthread.h* header και βασικών συναρτήσεων για τη δημιουργία νημάτων, όπως η *pthread_create*, καθώς και μια συνάρτηση *connection_handler* που δημιουργήσαμε για να ελέγχουμε τη σύνδεση για κάθε client.

Server program – Processes

Χρησιμοποιούμε τη συνάρτηση fork() για τη δημιουργία διεργασιών που θα εξυπηρετούν τον κάθε client.

Έχουν προστεθεί σχόλια στον κώδικα του προγράμματος που εξηγούν αναλυτικότερα τη λειτουργία του.

***Ο κώδικας της εργασίας βρίσκεται στο:

https://www.dropbox.com/sh/ltiszd04yb4ggey/AACyzTrfpgFYrwRtpZrTEDmda?dl=0