

**دانشگاه صنعتي اميرکبير**

**(پلي تکنيک تهران)**

**دانشکده مهندسي کامپيوتر**

**دستورکار آزمايشگاه سیستم­های عامل**

دکتر حميدرضا زرندي

با همکاري خانم سپیده ملانوروزی، آقای ژاله محرابی

و مدرسین آزمايشگاه

نسخه 1

تابستان 1398

بسمه تعالي

در برنامه آموزشی دانشکده، این آزمایشگاه هم­نیاز درس اصلی سیستم‌های عامل است. لذا اگر دانشجو این درس را در گذشته گذرانده باشد، لازم است مباحث آن مرور گردد. در طول ترم برای انجام آزمایش­ها از سیستم‌عامل لینوکس استفاده می‌شود چنانچه دانشجویی از لپ­تاپ شخصی در آزمایشگاه استفاده می‌کند، لازم است سیستم‌عامل لینوکس را نصب کند. جهت نصب این سیستم‌عامل، توضیحاتی توسط مدرس ارایه خواهد شد.

* تعداد آزمايش­هاي که در طول ترم انجام مي­شود، در جلسه اول، توسط مدرس آزمايشگاه تعيين می‌شود، دانشجويان در هر جلسه به صورت تک نفره این آزمایش‌ها را انجام می­دهند.
* زمان اتمام هر آزمايش، توسط مدرس آزمايشگاه با توجه به محتواي آزمايش مشخص می‌شود و دانشجويان قبل از شروع هر آزمايش نسبت به مهلت انجام آن مطلع می‌شوند.
* برای این درس در انتهای ترم، امتحانی در نظر گرفته نشده است، اما طبق صلاحدید مدرس، ممکن است پروژه­ای مد نظر قرار گیرد.
* قبل از شروع آزمايش هر گروه لازم است پيش­گزارش تهيه کرده و قبل از شروع کلاس تحويل مدرس آزمايشگاه دهد. مدرس آزمايشگاه قبل از شروع هر کلاس ممکن است پرسش­هاي شفاهي يا کتبي نسبت به آزمايش مورد نظر مطرح نمايد و دانشجويان موظف به پاسخگویی کامل و صحيح هستند.
* از آنجايي که شروع کلاس­هاي آزمايشگاه پس از زمان حذف و اضافه است، تعداد جلسات برگزار شده کمتر بوده و لذا حضور در کليه جلسات الزامي است و تنها يک جلسه غيبت مجاز خواهد بود. همچنين از ورود افراد بيش از 10 دقيقه تاخير ممانعت به عمل می­آید.
* نمره دهي نهايي بر اساس موارد زير انجام خواهد شد (مدرسين آزمايشگاه در صورت لزوم مي­توانند تغييراتي ايجاد نمايند):

|  |  |
| --- | --- |
| پيش­گزارش­هاي تحويل داده شده | مجموع آزمايش­ها حدود 10 درصد |
| نمره پرسش­هاي شفاهي/کتبي قبل از شروع هر آزمايش | مجموع آزمايش­ها حدود 15 درصد |
| انجام کامل هر آزمايش | مجموع آزمايش­ها حدود 30 درصد |
| کيفيت انجام هر آزمايش و پياده­سازي آن | مجموع آزمايش­ها حدود 30 درصد |
| حضور فعال، موثر در گروه همکاري با مدرس (کار کلاسي) | حدود 15 درصد |
| موارد ديگر (با صلاحديد مدرس آزمايشگاه) | به انتخاب مدرس آزمايشگاه |

فهرست آزمايش­ها

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| شماره آزمايش | موضوع | عنوان آزمايش | صفحه |
| 1 | Linux introduction | آشنایی با مقدمات لینوکس | 4 |
| 2 | Kernel module programming | برنامه­نویسی واحدهای هسته لینوکس | 13 |
| 3 | Bash scripting | دستورنویسی در سیستم‌عامل | 19 |
| 4 | Thread and process | فرآیندها و نخ‌ها | 28 |
| 5 | Inter-process communication | **استفاده از مکانیزم‌های ارتباط بین فرآیندها** | 31 |
| 6 | Synchronization | **همگام‌سازی فرآیندها** | 34 |
| 7 | Deadlock | **بن** بست و الگوریتم بانکداران | 36 |
| 8 | Scheduling | **شبیه‌سازی الگوریتم‌های زمان‌بندی** | 39 |
| 9 | Final project | **پروژه موضوعی از طرف مدرس** | - |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| موضوع: | Linux introduction | | | |
| شماره آزمايش: | 1 | | | |
| عنوان: | آشنایی با مقدمات Linux | | | |
| هدف: |  | | | |
| آشنا شدن با محیط سیستم‌عامل لینوکس | | | | |
| آمادگي پيش از آزمايش: |  |  |  |  |
|  | | | | |
| شرح آزمايش: |  |  |  |  |
| **بخش اول: تاریخچه**  در سال ۱۹۷۱، سیستم‌عامل یونیکس(Unix) به دست تعدادی از مهندسان شرکت تلفن و تلگراف آمریکا(AT&T Corp.) توسعه پیدا کرد. این سیستم‌عامل که هرساله پیشرفته‌تر می‌شد، چندان ارزان نبود و همه نمی‌توانستند از آن استفاده کنند. در سال ۱۹۸۴ میلادی، ریچارد استالمن (Richard Stallman) که رییس بنیاد نرم‌افزارهای آزاد بود، پروژه «گنو» (GNU) را آغاز کرد. در این پروژه که یک جنبش نرم‌افزاری محسوب می‌شد، برنامه‌نویسان با یکدیگر همکاری می‌کردند که این همکاری تابه‌حال هم ادامه دارد. تا چند سال بعد، ابزارهای متنوعی در پروژه گنو توسعه پیدا کردند. اما این ابزارها برای اجرا، نیازمند یک هسته‌ مناسب و آزاد به عنوان سیستم‌عامل بودند، هسته‌ای که توسعه آن به این زودی‌ها امکان‌پذیر نبود.  سال ۱۹۹۱، لینوس توروالدز (Linus Torvalds) یک دانشجوی ۲۱ ساله بود که در دانشگاه هلسینکی درس می‌خواند. او در ابتدای این سال، یک کامپیوتر IBM خرید که با سیستم‌عامل MS-DOS کار می‌کرد. او که از این سیستم‌عامل راضی نبود، علاقه داشت از یونیکس استفاده کند. ولی متوجه شد که ارزان‌ترین نوع سیستم‌عامل یونیکس، ۵ هزار دلار قیمت دارد. به همین خاطر و به دلیل عملکرد ضعیف پروژه گنو در زمینه‌ توسعه‌ هسته‌ سیستم‌عامل، لینوس تصمیم گرفت خودش دست‌به‌کار شود.  در ۲۵ آگوست همان سال، «لینوس» متنی را به گروه خبری comp.os.minix مبنی بر توسعه‌ هسته‌ یک سیستم‌عامل جدید می‌فرستد و از برنامه‌نویسان می‌خواهد که در این مسیر به او کمک کنند. این‌گونه بود که او اولین نسخه از سیستم‌عامل لینوکس را سپتامبر همان سال منتشر کرد. دومین نسخه‌ آن به فاصله‌ کمی در اکتبر همان سال منتشر شد. از آن زمان و تا امروز، هزاران برنامه‌نویس در توسعه لینوکس مشارکت داشته‌اند که به تعداد آن‌ها همواره افزوده می‌شود. اما شاید برخی بپرسند که درنهایت لینوکس هسته‌ سیستم‌عامل است یا به‌تنهایی یک سیستم‌عامل مستقل محسوب می‌شود؟  **لینوکس چیست؟**  از دید فنی، لینوکس تنها نامی است برای هسته سیستم‌عامل و نه کل آن. دلیل این تعریف‌های گوناگون از لینوکس، به دلیل ماهیت انعطاف‌پذیر آن است. کمی بعد از عرضه این سیستم‌عامل، توروالدز تصمیم گرفت که به پروژه گنو بپیوندد. با این کار به‌سرعت توسعه لینوکس افزوده شد و توزیع‌های مختلفی ظاهر شدند. توزیع‌ها مجموعه‌ای از ابزارها هستند که برای رسیدن به اهدف مختلف در کنار هم قرار می‌گیرند و از هسته لینوکس استفاده می‌کنند. به همین خاطر، لغت لینوکس را به سیستم‌عامل‌هایی اطلاق می‌کنند که از ترکیب‌بندی لینوکس (به‌عنوان هسته سیستم‌عامل) با نرم‌افزارهای آزاد و متن‌باز به دست می‌آیند. درصورتی‌که بنیاد نرم‌افزارهای آزاد تاکید دارد که از چنین سیستم‌عامل‌هایی، با عنوان گنو/لینوکس یاد شود. در این میان، سوالی که برای خیلی‌ها مطرح می‌شود این است که اگر لینوکس متن‌باز و رایگان است، پس درآمد توسعه‌دهندگان توزیع‌های آن چطور به دست می‌آید؟  **بخش دوم: نصب سیستم­عامل لینوکس**  در این بخش، دانشجویان باید بتوانند با توضیحات استاد محترم آزمایشگاه، نحوه نصب یک نسخه به­روز از سیستم‌عامل لینوکس را روی یک ماشین مجازی (یا حقیقی) را یاد گرفته و بصورت عملی انجام دهند.  **بخش سوم: فایل سیستم لینوکس**  ساختار فایل‌ها در سیستم یونیکس برای راحتی به صورت درختی در نظر گرفته می‌شود. در یک سیستم استاندارد شمای زیر وجود دارد.    دایرکتوری root با / مشخص می‌شود و تمامی فایل‌های دیگر را درون خود دارد.  **بخش چهارم : مدیریت فایل‌ها**  برای شروع این بخش لازم است ترمینال لینوکس را باز کنید. برای این کار می‌توانید از کلید میانبر Ctrl - Alt + T استفاده کنید.   1. دستور ls برای لیست کردن فایل‌ها و دایرکتوری‌ها استفاده می شود. البته می‌توان از سوییچ‌های مختلفی برای این دستور استفاده کرد که هر کدام کار خاص خود را انجام میدهند. در زیر لیست سوییچ‌ها قابل مشاهده است.  |  |  | | --- | --- | | **لیست سوییچ‌های دستور ls** | | | **-l** | نشان دادن جزئیات بیشتر در لیست | | **-1** | در هر خط فقط یک فایل لیست شود | | **-t** | بر اساس زمان تغییر یافتن مرتب می‌شود و آخرین تغییر در اول می‌آید | | **-r** | برعکس کردن اصل مرتب‌سازی | | **-s** | برای چاپ میزان حافظه مصرف شده برای هر فایل | | **-R** | زیر دایرکتوری‌ها را به صورت بازگشتی لیست کند |  1. دستور cp برای کپی کردن فایل‌ها و دایرکتوری‌ها استفاده می‌شود.حالت کلی استفاده در ذیل آمده است:   cp [options] source destination   1. دستور mv برای جا به جا کردن یک فایل و یا دایرکتوری و همچنین برای تغییر نام آنها به کار میرود. حالت کلی در ذیل آمده است:   mv [options] source destination   |  |  | | --- | --- | | **لیست سوییچ‌های دستور cp و mv** | | | **-f** | قبل از رونویسی .... | | **-i** | قبل از رونویسی ... | | **-b** | از فایل‌های رونویسی شده پشتیبان تهیه می‌کند | | **-p** | صفات را حفظ می‌کند |  1. دستور rm برای پاک کردن یک فایل و یا دایرکتوری به کار میرود. حالت کلی در ذیل آمده است:   rm [options] file   |  |  | | --- | --- | | **لیست سوییچ‌های دستور rm** | | | -r,-R | برای پاک کردن دایرکتوری‌ها و محتوای داخل آن‌ها به صورت بازگشتی | | -f | حذف کردن به صورت اجباری | | -i | قبل از هر حذف از کاربر سوال می‌کند |  1. دستور mkdir برای ساختن دایرکتوری‌ها به کار میرود. حالت کلی در ذیل آمده است.   mkdir [options] dir\_name   1. دستور rmdir برای پاک کردن دایرکتوری خالی به کار میرود. حالت کلی در ذیل آمده است.   rmdir [options] dir\_name  اگر دایرکتوری خالی نباشد برای پاک کردن آن از دستور rm -r dit\_name استفاده می‌شود که در مورد 4 گفته شد.   1. علایم (wildcards) را می‌توان برای استفاده‌های متعددی که در یک مرحله کاربر روی تعداد زیادی فایل می­خوهد انجام شود، استفاده کرد. برای مثال:  |  |  | | --- | --- | | \* | به معنی تمامی رشته‌ها | | ? | به معنی تمامی تک حرف‌ها است | | [ABC] | تطابق می‌دهد با A، B و C | | [a-k] | تطابق می‌دهد با حروف از a تا k | | [0-9a-z] | تطابق می‌دهد همه ارقام و همه حروف را | | [!x] | به معنی هر حرف به جز x است |   می‌توان در دستوراتی که تا الان معرفی شده استفاده کرد. مثال:   |  | | --- | | rm \*  cp \* directory  cp \* [a-f] directory  ls n\*  ls t? |  1. دستور touch برای تغییر دادن تاریخ و زمان (Timestamp) به کار میرود و اگر فایل موجود نباشد آن را ایجاد می‌کند:   touch [options] file   |  |  | | --- | --- | | **لیست سوییچ‌های دستور touch** | | | -a | فقط زمان دستیابی (Access time) تغییر کند | | -c | اگر فایل موجود نبود فایلی جدید تولید نکند | | -d | رشته­ای که پس از آن می‌آید را پارس کرده و به جای زمان فعلی استفاده می‌کند | | -m | فقط زمان تغییر (Modification time) تغییر کند | | -r | از زمآن‌های فایل به جای زمان فعلی استفاده کند | | -t | فایلی با زمان مشخص تولید کند |   سه نوع از تاریخ و زمان در زیر شرح داده شده است:   1. Access time: آخرین زمانی است که فایل خوانده شده است. 2. Modification time: آخرین زمانی که محتوی فایل تغییر کرده است. 3. Change time: آخرین زمانی که ابرداده (meta data) فایل (مانند permissions) تغییر کرده است.   برای مثال استفاده های مختلفی از این دستور در جدول زیر قایل مشاهده است:   |  | | --- | | touch filename  touch -d 10am filename  touch -d 13:50 filename  touch -d "yesterday 9pm" filename  touch -r referenceFile targetFile |   مثال: برای مشاهده زمان دستیابی (Access time) فایل‌ها از ls –l استفاده کنید.   1. دستور find برای جستجو به صورت سلسله مراتبی استفاده می‌شود:  |  |  | | --- | --- | | **لیست سوییچ‌های دستور find** | | | -name | دنبال الگویی که پس از این سوییچ می‌آید، میگردد. | | -iname | فرقی با بخش بالایی ندارد به جز اینکه به کوچک یا بزرگ بودن حساس نیست | | -type d | جستجوی دایرکتوری | | -type f | جستجوی فایل | | -size +N/-N | برای جستجو بر اساس حجم فایل استفاده می‌شود. + به معنی بزرگ تر از N و – به معنی کوچکتر از N است. اگر عدد خالی بیاید به معنی بلوک است و با استفاده از c برای کاراکتر، G برای گیگابایت و ... می‌توان حجم را معلوم کرد. | | -empty | برای جستجوی فایل یا دایرکتوری خالی استفاده می‌شود. | | -atime n | برای جستجوی فایل‌هایی که n\*24 ساعت قبل خوانده شده است. | | -ctime n | برای جستجوی فایل‌هایی که n\*24 ساعت قبل متا دیتا آن تغییر کرده است. | | -mtime n | برای جستجوی فایل‌هایی که n\*24 ساعت قبل محتوی آن تغییر کرده است. | | -amin n | برای جستجوی فایل‌هایی که n دقیقه قبل خوانده شده است. | | -cmin n | برای جستجوی فایل‌هایی که n دقیقه قبل متا دیتا آن تغییر کرده است. | | -mmin n | برای جستجوی فایل‌هایی که n دقیقه قبل محتوی آن تغییر کرده است. |   مثال:   |  | | --- | | find .  find directory/  find . -name "f\*"  find . -iname "f\*"  find . -type f -iname "t\*"  find . -type d -iname "t\*"  find -size 65c  find -size +5k  find –empty  find . -mtime -1  find . -amin -45 -type d |   **نکته**: حال اگر قرار باشد روی فایل‌هایی که با استفاده از دستور بالا پیدا شده­است، عملی انجام شود، راه مناسب استفاده از –exec است که پس از این از سوییچ{} یا '{}' برای اشاره به فایل‌ها و پس از پایان دستور از \; باید استفاده کرد.  مثال:   |  | | --- | | find . -mmin -1 -exec cat '{}' \;  find /etc/rc\* -exec echo Arg: {} \; |  1. از دستور file برای مشاهده نوع فایل به طوری که برای بیننده واضح باشد میتوان استفاده کرد. 2. دستور gzip و gunzip برای فشرده­سازی و بازکردن فایل فشرده استفاده می‌شود. این دستورات پس از فشردا­سازی، نسخه اصلی آن را پاک می‌کنند و فایل جدید با اسم قبلی ولی با پسوند ".gz" می‌سازند. با استفاده از پسوند –d می‌توان فایل فشرده را باز کرد. مثال:  |  | | --- | | gzip filename  gzip -d filename.gz (Decompress.)  gunzip filename.gz |   **بخش پنجم: مالکیت و مجوزهای فایل**  هر فایل شامل سه قسمت مجوز است:  الف) User permissions: مربوط به مالک فایل است.  ب) Group permissions: مربوط به گروه های تعریف شده در سیستم است.  ج) Other permissions: مربوط به سایر افراد استفاده کننده از سیستم است.  هر دسته می‌توانند نوع مجوزهای خاص خود را داشته باشند.     1. دستور chown برای تغییر مالکیت فایل و دایرکتوری استفاده می‌شود. فقط کاربر اصلی می‌تواند اینکار را در لینوکس انجام دهد. مثال:  |  | | --- | | sudo chown root:root hello.sh |  1. دستور chgrp برای تغییر مالکیت گروهی فایل و دایرکتوری استفاده می‌شود. فقط کاربر اصلی می‌تواند اینکار را در لینوکس انجام دهد. مثال:  |  | | --- | | chgrp adm hello.sh |  1. دستور chmod برای تغییر اجازه ها برای فایل و دایرکتوری استفاده می‌شود. حالت کلی در ذیل آمده است.   chmod symbolic-mode filename  دسته‌بندی‌هایی که با آن‌ها کار می‌شود:  الف) u = user  ب) g = group  ج) o = others  د) a = all  عملیات ها:  الف) set(=)  ب) remove(-)  ج) give(+)  مجوزها:  الف) read(r)  ب) write(w)  ج) execute(x)  مثال:   |  | | --- | | chmod u+x filename  chmod ug-x filename  chmod o-r filename  chmod o=wrx filename  chmod o=r,g=r,u=wrx filename |   همچنین مدل دیگری برای اینکار وجود دارد که در شکل زیر قابل مشاهده است:    مثال:   |  | | --- | | chmod 755 filename  755: rwxr-xr-x  744:rwxr--r—  777:rwxrwxrwx  666:rw-rw-rw- |   تمرین‌ها:   1. دایرکتوری داخل میزکاری (Desktop) بسازید و تمامی مجوزهای آن را به گونه‌ای تغییر دهید که فقط شما و اعضای گروه بتوانند بنویسند، بخوانند و در آن جستجو کنند. 2. گروه‌هایی که شما در آن عضو هستید، را لیست کنید، سپس مالکیت فایل قبلی را به یکی دیگر از گروه‌های خود بدهید. 3. این دستور چه کاری انجام می‌دهد؟   Chmod 4664 file.txt   1. درون کل دایرکتوری‌های موجود، فایل‌های خالی را پیدا کرده و پاک کنید (اینکار باید در یک خط دستور انجام شود). | | | | |
| خروجي­هاي مورد انتظار آزمايش: | |  |  |  |
| * انتظار میرود بخش تمرین ها به صورت کامل توسط دانشجویان انجام شود و نتیجه به مدرس آزمایشگاه تحویل داده شود. | | | | |
| مراجع مطالعه/پیوست‌ها: |  |  |  |  |

1. R. Smith, LPIC-1, 3rd ed. Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons, 2013.

2. https://jadi.gitbooks.io/lpic1/content

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| موضوع: | Kernel module programming | | | | |
| شماره آزمايش: | 2 | | | | |
| عنوان: | برنامه‌نویسی واحدها هسته لینوکس | | | | |
| هدف: |  | | | | |
| آشنا شدن با نحوه نوشتن انواع واحدهای هسته و اجرای آن‌ها روی هسته | | | | | |
| آمادگي پيش از آزمايش: | |  |  |  |  |
|  | | | | | |
| شرح آزمايش: | |  |  |  |  |
| **ماژول‌های هسته لینوکس**:  در این جلسه چگونگی ایجاد یک ماژول هسته و بارگذاری آن روی هسته لینوکس آموزش داده می­شود. می‌توان برای نوشتن این برنامه‌های از یک ویرایشگر استفاده شود، لازم است که از یک برنامه ترمینال برای کامپایل برنامه‌ها استفاده کرده و فرمان‌ها را از طریق خط فرمان برای مدیریت ماژول‌های هسته وارد کنید. ماژول‌های هسته در آدرس /lib/modules قرار گرفته‌اند و با پسوند .ko و در نسخه‌های قدیمی تر از 6.2 با پسوند .o مشخص می‌شوند  حسن نوشتن ماژول‌های هسته، این است که یک روش آسان برای تعامل با هسته ایجاد شود، لذا این امکان فراهم است که برنامه‌ای نوشته شود تا مستقیما توابع هسته را فراخوانی کند. از آنجایی که این برنامه­ها در هسته بارگزاری می­شود، هر خطایی در کد برنامه می‌تواند باعث خرابی سیستم شود! با این وجود، بهتر است از ماشین مجازی استفاده شود تا هر خطا در بدترین حالت مستلزم راه اندازی مجدد سیستم شود.  **بخش 1- ایجاد ماژول‌های هسته:**  اولین بخش این جلسه شامل یک سری مراحل برای ایجاد و درج یک ماژول در هسته ی لینوکس است. می‌توان تمامی  ماژول‌های هسته را که در حال حاضر بار شده‌اند، با فرمان زیر فهرست کنید:   |  |  | | --- | --- | |  | Lsmod |   این فرمان، ماژول‌های فعلی هسته را در سه ستون فهرست می‌کند که عبارتند از: نام، اندازه و جایی که ماژول استفاده می‌شود. برنامه زیر یک ماژول هسته بسیار ساده را به تصویر می‌کشد که در موقع بارگذاری و برداشتن ماژول هسته، پیغام‌های مناسبی  چاپ می‌کند.   |  | | --- | | #include <linux/init.h>  #include <linux/kernel.h>  #include <linux/module.h>  /\* this function is called when the module is loaded\*/  int simple\_init(void)  {  printk(KERN\_INFO "Loading Module\n");  return 0;  }  /\* this function is called when the module is removed\*/  void simple\_exit(void)  {  printk(KERN\_INFO "Removing Module\n");  }  /\* Macros for registering module entry and exit points.  \*/  module\_init(simple\_init);  module\_exit(simple\_exit);  MODULE\_LICENSE("GPL");  MODULE\_DESCRIPTION("simple module");  MODULE\_AUTHOR("SGG"); |   تابع simple\_init()، نقطه ورود ماژول است که معرف تابعی است که موقع بارگذاری ماژول در هسته احضار می‌شود. به طور مشابه تابع simple\_exit() نقطه خروج ماژول است که موقع حذف ماژول از هسته فراخوانی می‌شود. تابع نقطه ورود ماژول باید یک مقدار صحیح برگرداند، صفر معرف موفقیت‌آمیز بودن عملیات و مقادیر دیگر معرف خطا است. تابع نقطه خروج ماژول،void برمی‌گرداند. به هیچ یک از نقاط ورود یا خروج ماژول پارامتری ارسال نمی‌شود. دو ماکروی زیر برای ثبت نقاط ورود و خروج ماژول در هسته استفاده می‌شوند:   |  | | --- | | module\_init()  module\_exit() |   توجه گردد که چگونه هر دو تابع نقاط ورود و خروج، تابع printk() را فراخوانی می‌کنند. تابع printk() معادل هسته تابع printf() است. هرچند خروجی آن به یک بافر سابقه هسته فرستاده می‌شود که محتوی آن می‌تواند توسط فرمان dmesg خوانده شود. فرق میان printk() و printf() در این است که printk() امکان می‌دهد یک پرچم الویت مشخص گردد تا مقادیر آن در فایل سرآیند <linux/printk.h> مشخص گردد. در اینجا، اولویت KERN\_INFO تنظیم شده است که به عنوان یک پیغام اطلاعاتی تعریف می‌شود.  خطوط آخر MODULE\_LICENSE()، MODULE\_DESCRIPTION() و MODULE\_AUTHOR()) معرف جزئیات مربوط به مجوز نرم افزار، توصیف ماژول و نویسنده است. اینکار تجربه استاندارد در نوشتن ماژول‌های هسته به حساب می‌آید. برای کامپایل ماژول‌های فرمان زیر را در خط فرمان وارد کنید:   |  | | --- | | make |   کامپایل، فایل‌های متعددی تولید می‌کند. فایل simple.ko معرف ماژول هسته کامپایل شده است. مرحله بعدی، درج  این ماژول را در هسته لینوکس روشن می‌سازد.  **بارگذاری و حذف ماژول‌های هسته:**  ماژول‌های هسته با استفاده از فرمان insmod بارگذاری می‌شوند که به صورت زیر اجرا می‌شود:   |  | | --- | | sudo insmod simple.ko |   به منظور بررسی اینکه ماژول بارگذاری شده است یا خیر، فرمان lsmod را اجرا می‌گردد و ماژول simple را جستجو می‌شود. توجه شود نقطه ورود ماژول در موقع درج ماژول در هسته احضار می‌شود. برای بررسی محتوی این پیغام در بافر سابقه هسته، فرمان زیر استفاده می­شود:   |  | | --- | | dmesg |   بایستی پیغام "Loading Module" را مشاهده گردد. به منظور برداشتن ماژول هسته، فرمان rmmod استفاده می‌شود:   |  | | --- | | sudo rmmod simple |   با بررسی فرمان dmesg اطمینان از برداشته شدن ماژول، حاصل می‌شود. چون بافر سابقه هسته می‌تواند به سرعت پر شود، بهتر است که به تناوب بافر را خالی شود.این کار می‌تواند به صورت زیر انجام می‌شود:   |  | | --- | | sudo dmesg -c |   **تمرین 1:**  مراحل بالا را دنبال کنید تا یک ماژول هسته را ایجاد، بارگذاری و بردارید.ضمن بررسی محتوی بافر سابقه هسته مطمئن شوید مراحل کار را به درستی انجام داده اید.  **بخش 2- ساختمان داده‌های هسته**  بخش دوم این جلسه شامل اصلاح ماژول هسته است، طوری‌که از ساختمان داده لیست پیوندی هسته استفاده می‌کند.  هسته لینوکس چند نمونه از ساختمان داده‌های مختلف را پوشش می‌دهد که در این جلسه استفاده از لیست پیوندی دو طرفه  چرخشی را که برای توسعه دهندگان هسته فراهم است، بررسی می‌شود. آنچه در اینجا بحث می‌شود در کد اصلی لینوکس که در فایل سرآیند <linux/list.h> موجود است و با گذر از گامهای زیرین، بررسی می‌شود. در ابتدا، باید یک struct شامل عناصری که در لیست پیوندی درج می‌شوند، تعریف گردد:   |  | | --- | | struct birthday{  int day;  int month;  int year;  struct list\_head list;  } |   به عضو struct list\_head list توجه گردد. رکورد list\_head در فایل سرآیند <linux/types.h> تعریف می‌شود. هدف آن، گذاشتن لیست پیوندی در میان گره‌های سازنده لیست است. رکورد list\_head کاملا ساده بوده و فقط دو عنصر دارد، next  و prev، که به گره‌های قبلی و بعدی در لیست اشاره می کنند. با گذاشتن لیست پیوندی در میان رکوردها، لینوکس مدیریت ساختمان داده را به یک سری توابع ماکرو ممکن می‌سازد.  **درج عناصر در لیست پیوندی:**  ماکروی LIST\_HEAD یک شی birthday\_list اعلان می‌کند که به عنوان اشاره‌گری به ابتدای لیست استفاده می‌گردد:   |  | | --- | | static LIST\_HEAD(birthday\_list); |   این ماکرو متغیر birthday\_list را که از نوع struct list\_head است، تعریف و مقداردهی می‌کند. نمونه‌های struct birthday را به صورت زیر ایجاد کرده و مقداردهی می‌شود:   |  | | --- | | struct birthday \*person;  person = kmalloc(sizeof(person),GFP\_KERNEL);  person->day = 2;  person->month = 8;  person->year = 1995;  INIT\_LIST\_HEAD(&person->list); |   تابع kmalloc() معادل هسته‌ای تابع سطح کاربری malloc() برای تخصیص حافظه می‌باشد، جز اینکه در اینجا، حافظه هسته تخصیص داده می‌شود. (پرچم GFP\_KERNEL تخصیص معمول حافظه هسته را نشان می‌دهد) دقت داشته باشید برای استفاده از kmalloac() می‌بایست از کتابخانه‌ی <linux/slab.h> استفاده کنید. ماکروی INIT\_LIST\_HEAD، عضو list در struct birthday را مقدار اولیه می‌دهد. در ادامه، می‌توان این نمونه را با استفاده از ماکروی list\_add\_tail() به انتهای لیست پیوندی اضافه کرد:   |  | | --- | | list\_add\_tail(&person->list,&birthday\_list); |   **پیمایش لیست پیوندی**  پیمایش لیست مشمول استفاده از ماکروی list\_for\_each\_entry() است که سه پارامتر زیر را می‌پذیرد:   * اشاره گری به رکوردی که پیمایش روی آن صورت می‌گیرد. * اشاره گری به سر لیستی که پیمایش روی آن صورت می‌گیرد. * نام متغیر شامل رکورد list\_head   کد زیر این ماکرو را به تصویر می‌کشد:   |  | | --- | | struct birthday \*ptr;  list\_for\_each\_entry(ptr,&birthday\_list,list){  /\*on each iteration ptr points to the next birthday struct\*/  } |   **تمرین 2:**  در نقطه ورود ماژول، یک لیست پیوندی شامل پنج عنصر struct birthday ایجاد کنید. لیست پیوندی را پیمایش کنید و محتوای آن را به بافر سابقه هسته انتقال دهید. فرمان dmesg را احضار کنید تا مطمئن شوید که به محض بار شدن ماژول هسته، لیست به درستی ایجاد می‌شود.  در نقطه خروج ماژول، عناصر لیست را از لیست پیوندی حذف کرده و دوباره حافظه آزاد شده را به هسته برگردانید. باز هم فرمان dmesg را احضار کنید تا بررسی کنید به محض برداشتن ماژول هسته، لیست حذف می‌شود. | | | | | |
| خروجي­هاي مورد انتظار آزمايش: | | |  |  |  |
| * انتظار میرود بخش تمرین ها به صورت کامل توسط دانشجویان انجام شود و نتیجه به مدرس آزمایشگاه تحویل داده شود. * تمامی مراحل انجام تمرین باید مرحله به مرحله توسط تمامی دانشجویان انجام شده و تمامی آن‌ها باید پس از انجام آزمایش قادر به توضیح مراحل مختلف باشند. | | | | | |
| مراجع مطالعه/پیوست‌ها: | |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| موضوع: | Bash scripting | | | | |
| شماره آزمايش: | 3 | | | | |
| عنوان: | دستور نویسی در سیستم عامل | | | | |
| هدف: |  | | | | |
| آشنایی با دستور نویسی در سیستم‌عامل و خودکارسازی کارهای لازم در خط دستور | | | | | |
| آمادگي پيش از آزمايش: | |  |  |  |  |
| آشنایی با فایل سیستم‌های لینوکس و دستورات مقدماتی ترمینال لینوکس | | | | | |
| شرح آزمايش: | |  |  |  |  |
| Bash مفسر زبان دستورات است. shell یک پردازشگر ماکرو است که دستورات را اجرا می‌کند. اصطلاح پردازشگر ماکرو به معنای عملکرد است که در آن متن و نمادها برای ایجاد عبارات بزرگ‌تر گسترش می‌یابد.  Unix shell مترجم دستورات و یک زبان برنامه‌نویسی است. به عنوان یک مفسر دستور، Shell رابط کاربری مشتمل بر مجموعه‌ای غنی از سرویسهای GNU ارائه می‌دهد. ویژگی‌های زبان برنامه‌نویسی اجازه می‌دهد که این سرویس‌ها ترکیب شوند. فایل‌هایی که حاوی دستورات هستند می‌توانند ایجاد شوند و خودشان تبدیل به دستور شوند. این دستورات جدید همانند دستورات سیستم در دایرکتوری‌هایی مانند /bin هستند، این امکان را ایجاد می‌کنند تا کاربران یا گروه ها محیط هایی شخصی را برای بهینه‌سازی کارهای معمول خود ایجاد کنند.  با نوشتن مجموعه‌ای از دستورات در یک فایل متنی می‌توان به جای اجرای تک‌تک دستورات در ترمینال لینوکس با اجرای فایل به این هدف دست یافت. اگر قالب این فایل به صورت .sh باشد و اسم فایل را Sample.sh فرض شود، می‌توان با دستور ./sample.sh این فایل را اجرا کرد. حالت دیگر آن است که از دستور bash filename در ترمینال استفاده شود. برای ایجاد این فایل لازم است در اولین خط عبارت #!/bin/bash را قرار گیرد تا مشخص شود مفسر این دستورات bash است.  همانطور که میدانید، همه چیز در یونیکس یک فایل است (به جز آنچه که بین فایل‌ها قرار دارد). یونیکس بین فایل‌ها مکانیزمی به نام جریان[[1]](#footnote-1) را تعیین می‌کند که به داده‌ها اجازه می‌دهد بیت به بیت از یک فایل به یک فایل دیگر حرکت کنند. جریان دقیقا چیزی است که به نظر می رسد: یک رودخانه کوچک از بیت‌ها که از یک فایل به دیگری میریزد. اگر چه شاید پل نام بهتری باشد زیرا بر خلاف جریان (که یک جریان دائمی از آب است) جریان بیت‌ها بین فایل‌ها نباید ثابت باشد و یا حتی در همه موارد استفاده شود. سه جریان استاندارد پایه‌ای برای همه فایل‌ها به شرح زیر وجود دارد:  Standard in (stdin): جریان استاندارد برای ورودی به فایل  Standard out (stdout): جریان استاندارد برای خروجی از فایل  Standard error (stderr): جریان استاندارد برای ارورهای خروجی از فایل   |  |  | | --- | --- | | process > data file | redirect the output of process to the data file; create the file if necessary, overwrite its existing contents otherwise. | | process >> data file | redirect the output of process to the data file; create the file if necessary, append to its existing contents otherwise. | | process < data file | read the contents of the data file and redirect that contents to process as input. |  |  | | --- | | #!/bin/bash  ls > filename |   **مقداردهی به متغیرها:**  مانند هر زبان برنامه‌نویسی دیگر در این زبان هم می‌توان متغیر تعریف کرد و به آن مقادیری نسبت داد. بدین منظور به مثال های زیر دقت کنید و برای هر قسمت فایلی ایجاد کرده و آن را اجرا کنید. برای چاپ مقادیر از دستور echo استفاده می‌شود.   |  | | --- | | #!/bin/bash  #variable assignment  # no space around = during assignment  a=24  echo $a  echo "$a"  echo "The value of \"a\" is $a."  a=`echo Hello!` # Assigns result of 'echo' command to 'a' ...  echo $a  a=`ls -l` # Assigns result of 'ls -l' command to 'a'  echo "$a"  echo $a # Unquoted, however, it removes tabs and newlines.    # Assignment using 'let'  let a=16+5  echo "The value of a is now $a." |   متغیرهای خاصی وجود دارند که مقادیر آنها از قبل تعیین شده‌اند و می‌توان در کابردهای خاص از آنها استفاده کرد. مانند:  $0 – $1 - $9 – $# – $@ – $$ – $USER –  که در هنگام اجرای فایل می‌توان به فایل ورودی داد مثال: bash samplefile 1 3  که در آن مقادیر 1 و 3 که با فاصله آمده‌اند آرگومان هستند و برای استفاده از این آرگومان‌ها باید از متغیرهای $1 و $2 استفاده کرد. مقدار سایر متغیرهای خاص را بیاید. اگر بیش از 10 آرگومان ورودی باشد، چگونه باید به مقدار 10-امین آرگومان دست یافت؟  برای دریافت مقادیر مورد نیاز از کاربر در حین اجرای برنامه از دستورread استفاده می‌شود. به مثال زیر توجه کنید –p و –sp چه امکانی را فراهم می‌کنند؟ کد را اجرا کنید و مقدار متغیرهای uservar و passvar را در فایلی ذخیره کنید.   |  | | --- | | read -p 'Username: ' uservar  read -sp 'Password: ' passvar |   برای انجام محاسبات شیوه‌های مختلفی وجود دارد. به مثال های زیر توجه کنید. کد را اجرا کنید و نتیجه را گزارش کنید.   |  | | --- | | let a=10+8  echo $a  expr 5 \\* 4  expr 5 / 4  expr 11 % 2  a=$( expr 10 - 3 )  echo $a  b=$(( a + 3 ))  echo $b  ((b++))  echo $b |   **عبارات شرطی:** برای نوشتن شرط از قالب زیر پیروی کنید:   |  | | --- | | if [ ] then  elif [ ] then else fi |   \* اگر چند شرط مختلف داشته باشیم می‌توان اینگونه آنها را استفاده کرد: [ ] && [ ] [ ] || [ ] \* برای مقایسه اعداد می‌توان از -lt -gt –eq استفاده کرد که در مثال زیر به کار رفته است:   |  | | --- | | var1=10  var2=20  if [ $var1 –gt $var2 ] then   echo “$var1 is greater than $var2”  fi |   **عبارات چند حالته:** قالب دستور case:   |  | | --- | | case $variable in  pattern-1)  commands  ;;  pattern-2)  commands  ;;  pattern-3|pattern-4|pattern-5)  commands  ;;  pattern-N)  commands  ;;  \*)  commands  ;;  esac |   برخی از مفاهیم وجود دارند که به شما در نوشتن کد کمک می‌کنند:   |  | | --- | | # ($#) Expands to the number of positional parameters in decimal.  ? ($?) Expands to the exit status of the most recently executed foreground pipeline.  - ($-, a hyphen.) Expands to the current option flags as specified upon invocation, by the set builtin command, or those set by the shell itself (such as the -i option).  $ ($$) Expands to the process ID of the shell. In a () subshell, it expands to the process ID of the invoking shell, not the subshell.  -n STRING The length of STRING is greater than zero  . -z STRING The lengh of STRING is zero (ie it is empty).  -d FILE FILE exists and is a directory.  -e FILE FILE exists.  -r FILE FILE exists and the read permission is granted.  -s FILE FILE exists and it's size is greater than zero (ie. it is not empty).  -w FILE FILE exists and the write permission is granted.  -x FILE FILE exists and the execute permission is granted. |   **حلقه‌ها:** قالب حلقه while و مثالی از آن در ادامه آمده است:   |  | | --- | | while [ condition ]  do  command1  command2  command3  done  counter=0  while [ $ counter -lt 10 ]  do  echo The counter is $ counter  let counter = counter +1  done |   قالب حلقه for و مثالی از آن در ادامه آمده است:   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | |  | | --- | | for VARIABLE in 1 2 3 4 5 .. N  do  command1  command2  command3  done |  |  | | --- | | for VARIABLE in file1 file2 file3  do  command1  command2  command3  done |  |  | | --- | | for OUTPUT in $(Linux-Or-Unix-Command-Here)  do  command1  command2  command3  done |   for i in $( ls )  do  echo item: $i  done |   **توابع:** تعریفتوابع بصورت زیر تعریف می‌شوند:   |  | | --- | | function function\_name(){  command1  command2  command3  #return  } |   دقت شود قبل از تعریف تابع نمی‌توان از آن استفاده کرد. اگر در تابع از دستور return استفاده گردد مقدار آن توسط ?$ قابل دسترسی است. برای ارسال آرگومان به تابع مشابه برنامه عمل می­شود. به مثال زیر دقت کنید:   |  | | --- | | function greeting(){ echo hello $1 return 2 }  print\_hello john  echo $? | | | | | | |
| خروجي­هاي مورد انتظار آزمايش: | | |  |  |  |
| انتظار می­رود دانشجويان پس از یادگیری مطالب فوق بتوانند به سوالات زیر پاسخ دهند و نتیجه را به مدرس ارائه دهند.   1. دست‌نوشتی (اسکریپتی) بنویسید که دو عددی که به صورت آرگومان به آن داده شده را الف- با هم جمع کند و نتیجه را اعلام کند ب- عدد بزرگتر را نمایش دهد. ج- اگر کاربر در وارد کردن ورودی ها اشتباه کرده بود راهنمای مناسبی چاپ کند. 2. ماشین حسابی با استفاده از case طراحی کنید. 3. برنامه‌ای بنوسید که به طور متوالی از کاربر عدد دریافت کند و عددی چاپ کند که ترتیب ارقامش معکوس باشد. مثلا 567 را به صورت 765 چاپ کند. سپس جمع ارقام آن را چاپ کند. 4. برنامه‌ای بنویسید که در هنگام اجرا دو عدد x,y و اسم یک فایل را دریافت کند و در خروجی خط x ام تا y ام فایل مذکور را نمایش دهد. 5. برنامه‌ای بنویسید که از کاربر یک عدد بین 1و2و3 دریافت کند و شکل مربوط به آن عدد را رسم کند.  |  |  |  | | --- | --- | --- | |  |  |  |     **سوال امتیازی:**  ماشین حسابی برای اعداد حقیقی بنویسید. | | | | | |
| مراجع مطالعه/پیوست‌ها: | |  |  |  |  |

1. <http://www.gnu.org/software/bash/manual/bashref.html>

2. <http://www-h.eng.cam.ac.uk/help/tpl/unix/scripts/node18.html>

3. <http://www.gnu.org/software/bash/manual/bashref.html>

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| موضوع: | | Threads and processes | | | | | | | | |
| شماره آزمايش: | | 4 | | | | | | | | |
| عنوان: | | فرآیندها و نخ‌ها | | | | | | | | |
| هدف: | |  | | | | | | | | |
| برنامه‌نویسی چند فرآیندی و کشیدن نمودار توزیع نرمال | | | | | | | | | | |
| آمادگي پيش از آزمايش: | | |  | | |  | |  | |  |
|  | | | | | | | | | | |
| شرح آزمايش: | | |  | | |  | |  | |  |
| **مقدمه:**  در روش‌های تحقیقات علمی، بررسی نمونه‌ای و تحقیقات آماری (Sampling)، به فرآیندی گفته می‌شود که براساس آن انتخاب اعضایی از جامعه آماری صورت می‌پذیرد. این کار با هدف برآورد پارامتر جامعه و یا شناخت بیشتر از آن انجام می‌شود. اهمیت نمونه‌گیری را می‌توان صرفه‌جویی در زمان برای تهیه مشاهدات از جامعه آماری به منظور انجام تحقیق علمی دانست. معمولا نمونه‌گیری در مقابل سرشماری قرار دارد. سرشماری به منظور بررسی همه اعضای جامعه آماری به کار می‌رود ولی گاهی دسترسی به تمام اعضای این جامعه میسر نیست یا تعداد اعضای آن نامتناهی است.  یک روش رایج برای برخی محاسبات در ریاضی روش نمونه برداری است. برای مثال می‌توان عدد را با همین روش محاسبه کرد. در این فرآیند با استفاده از تولید زوج عدد های تصادفی فراوان (به تعداد نمونه‌ها) و تشخیص اینکه هر زوج در مساحت دایره قرار می‌گیرد یا خیر و تقسیم آن‌ها به یکدیگر عدد محاسبه می‌شود. برای درک بهتر می‌توانید از مرجع (4) در این آزمایش استفاده کنید.  **تعریف مسائله:**  در این آزمایش هدف آن است که با استفاده از نمونه برداری، نمودار توزیع نرمال را ترسیم شود. در ابتدا یک ارایه با نام hist که 25 خانه دارد بسازید. از این آرایه برای نگهداری نتایج آزمایش استفاده می­شود. این 25 خانه نمایندگان اعداد 12- تا 12+ هستند. فرآیند نمونه برداری به این صورت است که مقدار ابتدایی متغیر counter شما با مقدار صفر شروع می‌شود و شما بایستی در 12 مرحله و در هر مرحله یک عدد تصادفی بین 0 تا 100 تولید کنید. اگر این عدد تصادفی بزرگتر یا مساوی 49 بود مقدار counter را یکی افزایش دهید و برعکس. پس از پایان 12 مرحله، بر اساس مقدار counter، خانه مربوطه از ارایه hist را افزایش دهید.  **شرح کلی:**  گام های زیر را انجام دهید:   1. ابتدا کد برنامه‌ای که در تعریف مسئله شرح داده شد را در حالت سریال بنویسید و زمان اجرا شدن برنامه خود را در جدول زیر گزارش دهید.  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | تعداد نمونه | 5000 | 50000 | 500000 | | زمان اجرا |  |  |  |  1. حال برنامه‌ای بنویسید که با استفاده از fork() و یا exec() تعدادی فرآیند فرزند ایجاد شود و کارها را پخش کنید. قطعه کد زیر مثالی از نحوه استفاده از fork() است. خروجی این کد در زیر آن آمده است.  |  | | --- | | #include <stdio.h>  #include <sys/types.h>  #include <unistd.h>    void forkexample()  {      int x = 1;      if (fork() == 0)          printf("Child has x = %d\n", ++x);      else          printf("Parent has x = %d\n", --x);  }  int main()  {      forkexample();      return 0;  } |   خروجی:   |  | | --- | | Parent has x = 0  Child has x = 2  (or)  Child has x = 2  Parent has x = 0 |   **نکته**: از مطالبی که در جلسه قبل (IPC) آموخته‌اید برای ارتباط بین فرآیند های فرزند و پدر استفاده کنید.  زمان اجرا برنامه خود را در جدول زیر گزارش دهید.   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | تعداد نمونه | 5000 | 50000 | 500000 | | زمان اجرا |  |  |  |  1. ایا این برنامه درگیر شرایط مسابقه می‌شود؟چگونه؟اگر جوابتان مثبت بود راه حلی برای آن بیابید. 2. نتایج قسمت اول و دوم را مقایسه کنید و میزان افزایش سرعت را در جدول زیر گزارش دهید.  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | تعداد نمونه | 5000 | 50000 | 500000 | | افزایش سرعت |  |  |  |   با استفاده از قطعه کد زیر می‌توانید نتایج حاصل از محاسبات را ترسیم کنید.   |  | | --- | | void printHistogram(int \*hist) {  int i, j;  for (i = 0; i < 25; i++) {  for (j = 0; j < hist[i]; j++) {  printf("\*");  }  printf("\n");  }  } | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | |
| **خروجي­هاي مورد انتظار آزمايش:** | | | |  | |  | |  | |
| * انتظار میرود بخش تمرین ها به صورت کامل توسط دانشجویان انجام شود و نتیجه به مدرس آزمایشگاه تحویل داده شود. * تمامی مراحل انجام تمرین باید مرحله به مرحله توسط تمامی دانشجویان انجام شده و تمامی آن‌ها باید پس از انجام آزمایش قادر به توضیح مراحل مختلف باشند. | | | | | | | | | |
| **مراجع مطالعه/پیوست‌ها:** | | |  |  | |  | |  | |

1. <https://www.geeksforgeeks.org/fork-system-call/>
2. https://www.geeksforgeeks.org/exec-family-of-functions-in-c/
3. <http://www.csl.mtu.edu/cs4411.ck/www/NOTES/process/fork/create.html>
4. https://www.youtube.com/watch?v=VJTFfIqO4TU

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| موضوع: | Inter-process communication | |
| شماره آزمايش: | 5 | |
| عنوان: | استفاده از مکانیزم‌های ارتباط بین فرآیندها | |
| هدف: |  | |
| ایجاد ارتباط بین فرآیندها در سیستم‌عامل لینوکس | | |
| آمادگي پيش از آزمايش: | |
| فرآیندهایی که همزمان در سیستم‌عامل اجرا می شوند، می‌توانند مستقل یا همکار باشند. یک فرآیند مستقل تحت تاثیر فرآیندهای در حال اجرا در سیستم نیست و بر آنها تاثیری نمی‌گذارد. فرآیند مستقل با هیچ فرآیند دیگری داده به اشتراک نمی گذارد. در مقابل فرآیند همکار با فرآیندهای دیگر در حال اجرا در سیستم داده به اشتراک می‌گذارد و می‌تواند از آنها تاثیر بگیرد و یا تاثیر بگذارد.  فراهم کردن محیطی که فرآیندها بتوانند در آن با یکدیگر همکاری کنند دلایل متعددی دارد:   1. **به اشتراک گذاری اطلاعات**: از آنجا که چندین کاربر ممکن است به یک اطلاعات مشترک علاقه‌مند باشند (مثلا یک فایل اشتراکی)، باید بتوان محیطی برای دسترسی همزمان به این اطلاعات فراهم کرد. 2. **بالا بردن سرعت محاسبات**: اگر قرار باشد کاری سریع انجام شود، یک روش، تقسیم آن به چند زیربخش و اجرای موازی آنهاست. 3. **پیمانه­ای بودن**: اگر قرار به ساخت سیستم بصورت پیمانه­ای باشد، کارهای مختلف سیستم را به فرآیندها یا ریسمآن‌های جداگانه تقسیم می­شود.   با استفاده از مکانیزم‌های ارتباط بین فرآیندها، نیازمندی‌های بالا فراهم می‌شود. دو مدل اساسی در این بحث وجود دارد:   1. حافظه مشترک (shared memory) 2. تبادل پیام (message passing)   برای انجام روش حافظه مشترک، آشنایی با قابلیت‌های زیر در سیستم‌های POSIX نیاز است. مورد 1 و 2 توضیح داده شده است، توضیحات مربوط به بخش 3 تا 5 را از کتاب درس مطالعه کنید.   1. هر فرآیندی برای ایجاد یک حافظه مشترک، از فراخوانی سیستمی shmget () استفاده می­کند. به مثال زیر توجه کنید:   segment\_id = shmget (IPCPRIVATE, size, S\_lRUSR I S\_lWUSR);  در این مثال، اولین پارامتر مشخص کننده کلید (identifier) برای قطعه حافظه مشترک است، اگر این مقدار برابر با IPC\_PRIVATE باشد، یک حافظه جدید ساخته می‌شود. دومین پارامتر اندازه این قطعه را مشخص می‌کند. سومین پارامتر نوع این حافظه اشتراکی را مشخص می‌کند که تعیین‌کننده نحوه استفاده از آن است و می‌تواند نوشتن، خواندن یا هر دو باشد. در این مثال، فرآیندی که این حافظه اشتراکی را ایجاد می‌کند، اجازه خواندن یا نوشتن دارد. این دستور در صورت موفقیت یک مقدار integer برمی‌گرداند که به عنوان identifier برای این حافظه اشتراکی است و سایر فرآیندها برای استفاده از حافظه مشترک باید این identifier را مشخص کنند.   1. فرآیند هایی که قصد استفاده از حافظه اشتراکی را دارند باید آن را به فضای آدرس خود اضافه کنند. این کار با فراخوانی سیستمی shmat() انجام می‌شود. به مثال زیر دقت کنید:  |  | | --- | | shared\_memory =(char\*) shmat(id, NULL, 0);  sprintf(shared\_memory, "Writing to shared memory");  shmdt(shared\_memory);  shmctl () |   **ارتباطات در یک سیستم خادم-خدمتگذار (Client-Server)**  علاوه بر مکانیزم‌های قبلی، در این بحث سه مکانیزم دیگر نیز مورد استفاده است:   1. socket 2. pipe 3. remote procedure calls (RPCs)   در این آزمایش هدف آن است به طور خاص روی برنامه‌نویسی سوکت تمرکز گردد. توابع لازم برای برنامه‌نویسی سوکت در هر زبان برنامه‌نویسی با دیگری تفاوت دارد. یک زبان توسط مدرس انتخاب شود و دانشجویان آن را این برنامه­نویس را آموفته و در قالب پیش گزارش، تحویل مدرس دهند. | |
| شرح آزمايش: | |
| **بخش اول:**  محیطی آماده کنید که دو فرآیند در آن وجود داشته باشند و از روش حافظه مشترک برای ارتباط استفاده کنند. (برای مثال می‌توانید دو فرآیند در نظر بگیرید که یکی مقداری بنویسد و دیگری آن را بخواند)  **بخش دوم:**  در این آزمایش باید یک برنامه کاربردی گفتگ (Chat application) را پیاده‌سازی کنید. این برنامه دو بخش دارد: سرور و کاربر. سرور اطلاعات کاربران را نگه‌داری می‌کند و وقتی پیامی توسط یک کاربر فرستاده می‌شود با توجه به گروه مورد نظر این پیام را بین کاربران پخش می‌کند. راه ارتباط کابران با یکدیگر، وارد شدن به یک گروه چت است.  راه اندازی سرور و کاربر توسط دستورات زیر انجام می‌شود:   |  | | --- | | server [server-port-number]  client [server-host-name] [server-port-number] [client-name] |   وقتی کاربر به سرور متصل شد، دستورات زیر باید پشتیبانی شوند:   |  | | --- | | join [groupId]: این کاربر را به گروه مشخص شده اضافه می‌کند  send [groupId] [message]: پیام کاربر را به گروه مشخص شده میفرستد  leave [groupId]: کاربر را از گروه مشخص شده حذف می‌کند  quit: کاربر کلا از برنامه خارج می‌شود |   وقتی یک کاربر درخواست join می‌دهد، اگر عضو آن گروه باشد، درخواست او بی‌اثر می‌شود و اگر عضو نیست به آن گروه اضافه شود. یک کاربر می‌تواند عضو گروه‌های متعددی شود. وقتی یک کاربر پیامی به یک گروه میفرستد این پیام باید به همه اعضای آن گروه فرستاده شود. برای مثال clientName: message می‌تواند قالب مناسبی برای این کار باشد.  **بخش سوم:**  محیطی فراهم کنید که در آن دو فرآیند با استفاده از خط لوله به تبادل یک پیام متنی بپردازند. فرآیند اول یک پیام متنی دارای حروف بزرگ و کوچک (برای مثال: This Is First Process) به فرآیند دوم ارسال می‌کند، فرآیند دوم این پیام را دریافت می‌کند و حروف بزرگ را به حروف کوچک و حروف کوچک را به حروف بزرگ تبدیل می‌کند (برای مثال: tHIS iS fIRST pROCESS) و به فرآیند اول میفرستد. راهنمایی: برای این کار به دو خط لوله نیاز دارید. | |
| خروجي­هاي مورد انتظار آزمايش: | |
| انتظار می­رود دانشجويان پس از یادگیری مطالب فوق بتوانند موارد خواسته شده را انجام دهند و نتیجه را به مدرس ارائه دهند. | |
| مراجع مطالعه/پیوست‌ها: | |

|  |  |
| --- | --- |
| موضوع: | Synchronization |
| شماره آزمايش: | 6 |
| عنوان: | همگام‌سازی فرآیندها |
| هدف: |  |
| ایجاد هماهنگی بین چند فرآیند در حال اجرا | |
| آمادگي پيش از آزمايش: | | |
| مطالب مربوط به این بحث در کلاس درس گفته شده است. قبل از شروع آزمایش آن‌ها را مرور کنید و در صورت ابهام، قبل از شروع آزمایش، سوالات خود را از مدرس آزمایشگاه بپرسید. | | |
| شرح آزمايش: | | |
| زمانی که فرآیندها به صورت همزمان اجرا می‌شوند و منابع بین آن‌ها مشترک است احتمال بروز شراب مسابقه وجود دارد که در آن برنامه الزاماً در هر بار اجرا، پاسخ یکسانی تولید نخواهد کرد. برای جلوگیری از این مساله، نیاز به همگام‌سازی است. در این آزمایش هدف بررسی بیشتر این مساله است.  **بخش اول: مساله خوانندگان-نویسندگان را پیاده‌سازی کنید.**  بدین منظور فرض کنید دو فرآیند reader و یک فرآیند writer وجود دارند که به ترتیب به خواندن مقدار بافر یا به روزرسانی آن می‌پردازند. بین این فرآیندها همانند روشی که در آزمایش قبل فراگرفتید یک حافظه مشترک در نظر بگیرید و در آن مقدار اولیه صفر را بنویسید. توجه داشته باشید که فرآیند writer دسترسی خواندن و نوشتن داشته باشد و فرآیند reader فقط دسترسی خواندن داشته باشد.  \* فرآیند writer با هر بار دسترسی به بافر مقدار موجود را یک واحد افزایش می‌دهد. writer بعد از دسترسی به بافر پیغامی چاپ می‌کند و در آن شماره فرآیند خودش (PID) و مقدار count را اعلام می‌کند.  \* هر reader نیز به طور مداوم مقدار بافر را میخواند و در پیغامی شماره فرآیند خودش و مقدار count را اعلام می‌کند.  توجه داشته باشید که هر دو reader می‌توانند با هم به بافر دسترسی داشته باشند.  \* شرط پایان این است که مقدار count به یک مقدار بیشینه دلخواه برسد.  برنامه مربوطه را بصورت کامل نوشته و سپس اجرا کنید. آیا مشکلی وجود دارد؟ در صورت وجود ناهماهنگی چه راهکاری ارائه می‌کنید؟  **راهنمایی**: برای همگام‌سازی فرآیندهای reader و writer می‌توانید از روش‌های همگام‌سازی استفاده کنید. در این صورت وقتی اولین reader به بافر دسترسی میابد باید آن را lock کند و وقتی آخرین reader کارش تمام شد lock را رها می‌کند. فرآیند writer زمانی می‌تواند مقداری بنویسد که فرآیند reader به بافر دسترسی نداشته باشد و تا اتمام عملیات نوشتن، فرآیند reader قادر به خواندن نیست.  **بخش دوم: مساله فیلسوف‌های غذاخور**  این یک مساله کلاسیک در مبحث همگام‌سازی فرآیندها است. این مسئله یک نمایش ساده از شرایطی است که تعدادی منبع در اختیار تعدادی فرآیند است و قرار است از پیش آمدن بن بست یا قحطی جلوگیری شود. میزی در نظر بگیرید که 5 فیلسوف دور آن نشسته‌اند و 5 چوب غذا برای غذا خوردن وجود دارد (بین هر دو صندلی یک چوب قرار دارد). هر فیلسوف مدتی تفکر می‌کند و وقتی گرسنه شد دو چوب غذا خوری لازم دارد تا از غذای وسط میز بخورد. فیلسوف در یک زمان مشخص می‌تواند فقط یک چوب بردارد و اگر چوب در اختیار فیلسوف کناری باشد، قاعدتاً نمی‌تواند آن را بردارد. پس از خوردن غذا چوب‌ها را روی میز می‌گذارد تا بقیه در صورت نیاز از آن‌ها استفاده کنند.  الف) آیا ممکن است بن بست رخ دهد؟ در صورت امکان چگونگی ایجاد آن را توضیح دهید.  هدف این بخش، پیاده‌سازی این مسئله به زبان c است. بدین منظور می‌توانید از موارد زیر استفاده کنید.   |  | | --- | | pthread\_t philosopher[5];  pthread\_mutex\_t chopstick[5]; |   برای اجرا کردن کدی که نوشته‌اید در ترمینال لازم است از دستوراتی مشابه دستورات زیر استفاده کنید.   |  | | --- | | gcc -pthread -o test1 test1.c  ./test1 |   خروجی کد شما می‌تواند مانند زیر باشد. | | |
| خروجي­هاي مورد انتظار آزمايش: | | |
| انتظار می­رود دانشجويان پس از انجام بخش‌های فوق نتیجه را به مدرس ارائه دهند. | | |
| مراجع مطالعه/پیوست‌ها: | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| موضوع: | Deadlock | | | | | |
| شماره آزمايش: | 7 | | | | | |
| عنوان: | بن بست و الگوریتم بانکداران | | | | | |
| هدف: |  | | | | | |
| پیاده‌سازی الگوریتم بانک دار ها | | | | | | |
| آمادگي پيش از آزمايش: | |  |  |  |  | |
| * مطالعه نحوه ایجاد یک نخ پوزیکس * مطالعه نحوه استفاده از امکانات اماده نخ های پوزیکس برای جلوگیری از شرایط مسابقه | | | | | | |
| شرح آزمايش: | |  |  |  |  | |
| **توجه: آمادگی پیش از آزمایش برای این آزمایش بسیار ضروری است.**  **الگوریتم بانکداران:**  در این آزمایش، یک برنامه چند نخی نوشته می‌شود که الگوریتم بانکداران را پیاده‌سازی کند. مشتری‌های متعددی منابع را از بانک درخواست می‌کنند و سپس پس میدهند بانکدار تنها در صورتی یک درخواست را اعطا خواهد کرد که سیستم در حالت امن باقی بماند. درخواستی که سیستم را در یک حالت نا امن باقی می‌گذارد رد می‌شود. در این جلسه 3 موضوع چند نخی، ممانعت از شرایط مسابقه و اجتناب از بن بست را با هم ترکیب خواهید کرد.  **بانکدار:**  بانکدار درخواست های n مشتری را برای m نوع منبع بررسی خواهد کرد. برای سادگی، فرض کنید 6 نوع منبع داریم. بانکدار با استفاده از ساختمان داده‌های زیر، پیگیر منابع خواهد بود:   |  | | --- | | #define NUMBER\_OF\_RESOURCES 5  /\* this maybe any values >= 0 \*/  #define NUMBER\_OF\_CUSTOMERS 5  /\* the available amount of each resource \*/  int available[NUMBER\_OF\_RESOURCES];  /\* the maximum demand of each customer\*/  int maximum[NUMBER\_OF\_CUSTOMERS][NUMBER\_OF\_RESOURCES];  /\* the amount currently allocated to each customer \*/  int allocation[NUMBER\_OF\_CUSTOMERS][NUMBER\_OF\_RESOURCES];  /\* the remaining need of each customer \*/  int need] NUMBER\_OF\_CUSTOMERS][NUMBER\_OF\_RESOURCES]; | | | | | | |
| **مشتری:**  تعداد n نخ مشتری ایجاد کنید که منابع بانک را درخواست و پس بدهند. مشتری‌ها به صورت مداوم، تعدادی تصادفی از منابع را درخواست و پس خواهند داد. درخواست های مشتری‌ها برای منابع به مقادیر متناظر آن‌ها در آرایه need محدود خواهند بود. بانکدار در صورتی با اعطای یک درخواست موافقت خواهد کرد که الگوریتم ایمنی مطرح شده در الگوریتم بانکداران را ارضا نماید. اگر درخواستی سیستم را در یک حالت امن باقی نگذارد، بانکدار آن را کنار خواهد زد. Prototype توابع درخواست و پس دادن منابع به صورت زیر هستند:   |  | | --- | | int request\_resources(int customer\_num, int request[]);  int release\_resources(int customer\_num, int request[]); |   این دو تابع با موفقیت، مقدار 0 و در صورت عدم موفقیت مقدار 1- را برمیگردانند. نخ های متعددی به صورت همروند، با استفاده از این دو تابع به داده‌های مشترکشان دسترسی خواهند داشت. بنابر این، دسترسی میبایست از طریق قفل های انحصار متقابل برای پیشگیری شرایط مسابقه کنترل شود. هر دوی API های نخ های پوزیکس و ویندوز، قفل های انحصار متقابل را فراهم می‌کنند.  **پیاده‌سازی:**  برنامه خود را با ارسال تعداد هر یک از انواع منابع بر روی خط فرمان احضار کنید. برای مثال اگر سه نوع منبع با ده نمونه از نوع اول، پنج نمونه از نوع دوم و هفت نمونه از نوع سوم وجود داشته باشد، برنامه خود را یه صورت زیر احضار خواهید کرد:   |  | | --- | | ./a.out 10 5 7 |   آرایه available با این مقادیر مقدار اولیه می‌گیرد.می‌توانید از کد زیر استفاده کنید. روش مناسب برای مقداردهی ارایه maximum بیابید.   |  | | --- | | int main(int argc, char\* \* argv)  {  int available[6];  if (argc < 7)  {  printf("not enough arguments\n");  return EXIT\_FAILURE;  }  for (int i = 0; i < 6; i++) {  available[i] = strtol(argv[i + 1], NULL, 10);  }  for (int i = 0; i < 6; i++) {  printf("av[%d]: %d\n", i, available[i]);  }  return 0;  } | | | | | | |
|  | | | | | | |
| خروجي­هاي مورد انتظار آزمايش: | | |  |  |  | |
| * انتظار میرود بخش تمرین ها به صورت کامل توسط دانشجویان انجام شود و نتیجه به مدرس آزمایشگاه تحویل داده شود. * تمامی مراحل انجام تمرین باید مرحله به مرحله توسط تمامی دانشجویان انجام شده و تمامی آن‌ها باید پس از انجام آزمایش قادر به توضیح مراحل مختلف باشند. | | | | | | |
| مراجع مطالعه/پیوست‌ها: | |  |  |  |  | |

1. <https://www.youtube.com/watch?v=rCssuKnHXiw>
2. <https://www.cs.cmu.edu/afs/cs/academic/class/15492-f07/www/pthreads.html>
3. https://stackoverflow.com/questions/9613934/pthread-race-condition-suspicious-behaviour

|  |  |
| --- | --- |
| موضوع: | Scheduling |
| شماره آزمايش: | 8 |
| عنوان: | شبیه‌سازی الگوریتم‌های زمان‌بندی |
| هدف: |  |
| زمان بندی اجرای فرآیندها جهت استفاده مناسب از منبع پردازشی سیستم‌عامل | |
| آمادگي پيش از آزمايش: | | |
| مطالعه انواع الگوریتم‌های زمان بندی | | |
| شرح آزمايش: | | |
| **بخش اول:** برنامه‌ای به زبان c بنویسید که الگوریتم first come first serve(FCFS) را پیاده‌سازی کند. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید.   1. تعداد فرآیندها را از کاربر دریافت کنید. 2. زمان سرویس‌دهی هر فرآیند را از کاربر دریافت کنید. 3. زمان انتظار برای فرآیند اول را با صفر مقداردهی کنید. 4. زمان انتظار سایر فرآیندها را مشخص کنید.(دقت کنید که زمان انتظار یک فرآیند برابر با زمان اجرای فرآیند قبل است. زمان اجرای یک فرآیند برابر است با مجموع زمان انتظار و زمان سرویس‌دهی). 5. زمان اجرای فرآیندها را حساب کنید. 6. متوسط زمان انتظار و زمان اجرا برای هر فرآیند را حساب کنید و نمایش دهید   **راهنمایی**: برای فرآیند می‌توانید از ساختاری مشابه ساختار زیر استفاده کنید.   |  | | --- | | struct process  {  int pid;  int bt;  int wt,tt;  }p[10]; |   **بخش دوم:** برنامه‌ای به زبان c بنویسید که الگوریتم shortest job first را پیاده‌سازی کند. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید.   1. تعداد فرآیندها را از کاربر دریافت کنید. 2. زمان سرویس‌دهی هر فرآیند را از کاربر دریافت کنید. 3. زمان انتظار برای فرآیند اول را با صفر مقداردهی کنید. 4. فرآیندها را بر اساس زمان سرویس‌دهی مرتب کنید. 5. زمان انتظار سایر فرآیندها را مشخص کنید (دقت کنید که زمان انتظار یک فرآیند برابر با زمان اجرای فرآیند قبل است. زمان اجرای یک فرآیند برابر است با مجموع زمان انتظار و زمان سرویس‌دهی). 6. زمان اجرای فرآیندها را حساب کنید. 7. متوسط زمان انتظار و زمان اجرا برای هر فرآیند را حساب کنید و نمایش دهید   **بخش سوم:** برنامه‌ای به زبان c بنویسید که الگوریتم اولویت دار (priority) را پیاده‌سازی کند. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید.   1. تعداد فرآیندها را از کاربر دریافت کنید. 2. زمان سرویس‌دهی و درجه اهمیت هر فرآیند را از کاربر دریافت کنید. 3. زمان انتظار برای فرآیند اول را با صفر مقداردهی کنید. 4. فرآیندها را بر اساس درجه اهمیت مرتب کنید. 5. زمان انتظار سایر فرآیندها را مشخص کنید.(دقت کنید که زمان انتظار یک فرآیند برابر با زمان اجرای فرآیند قبل است. زمان اجرای یک فرآیند برابر است با مجموع زمان انتظار و زمان سرویس‌دهی.) 6. زمان اجرای فرآیندها را حساب کنید. 7. متوسط زمان انتظار و زمان اجرا برای هر فرآیند را حساب کنید و نمایش دهید   **بخش چهارم:** برنامه‌ای به زبان c بنویسید که الگوریتم Round Robin را پیاده‌سازی کند. برای این کار مراحل زیر را انجام دهید.   1. تعداد فرآیندها را از کاربر دریافت کنید. 2. زمان سرویس‌دهی هر فرآیند را از کاربر دریافت کنید. 3. کوانتوم زمانی را از کاربر دریافت کنید 4. ترتیب انجام فرآیندها را نشان دهید. 5. متوسط زمان انتظار هر فرآیند را حساب کنید.   **بخش پنجم:** برای تعداد فرآیندهای به اندازه کافی بزرگ، روش‌های پیاده‌سازی شده در قبل را در قالب جدول بر اساس مشخصه‌های الگوریتم‌های زمانبند، مقایسه کنید و برای هریک دلیل بیاورید که در چه کاربردی مناسب و در چه کاربردی نامناسب است.  **بخش اختیاری:** دانشجویان می‌توانند بنابر صلاحدید مدرس یکی از بخش‌های فوق را بر روی هسته سیستم‌عامل اجرا کنند. در اینصورت نیازی به پیاده‌سازی بخش‌های فوق نیست. | | |
| خروجي­هاي مورد انتظار آزمايش: | | |
| انتظار می­رود دانشجويان پس از یادگیری مطالب فوق بتوانند موارد خواسته شده را انجام دهند و نتیجه را به مدرس ارائه دهند. بدین منظور لازم است نتایج بدست آمده هر بخش را در جدولی تنظیم کنید و مقایسه‌ای بین بخش‌های 1 الی 4 انجام دهید. | | |
| مراجع مطالعه/پیوست‌ها: | | |

|  |  |
| --- | --- |
| موضوع: | openMP |
| شماره آزمايش: | 10 |
| عنوان: | برنامه نویسی چند هسته ای با استفاده از openMP |
| هدف: |  |
| آشنا شدن با نحوه نوشتن انواع ماژول های هسته و اجرای آن ها روی هسته | |
| آمادگي پيش از آزمايش: | | |
|  | | |
| شرح آزمايش: | | |
| **مقدمه :**  شاید به ندرت بتوان در دنیای برنامه‌نویسی موازی رابطی خوشدست‌تر و ساده‌تر از (OpenMPسرنام Open Multi-Processing ) یافت. این رابط، انعطاف‌پذیر و ساده بوده و همچنین می‌تواند برای توسعه برنامه‌های موازی روی پلتفرم‌های مختلف به‌کار‌ رود OpenMP.یک API است که می‌تواند از برنامه‌نویسی چندپردازنده‌ای به‌صورت حافظه اشتراکی (Shared-memory) روی C++، C، فرترن و درمعماری‌های مختلفی از جمله پلتفرم‌های ویندوز و یونیکس پشتیبانی کند. البته، تولیدکنندگان کامپایلر برای زبان‌های دیگر از جمله جاوا نیز امکان نوشتن برنامه با رابط OpenMP رافراهم کرده‌اند.در این آزمایش قصد داریم کمی با openMP آشنا شویم.ابتدا نحوه ایجاد یک پروژه با قابلیت پشتیبانی از این رابط را گام به گام دنبال کنید و سپس مراحل مسئله مورد نظر را طی کنید.  **شرح مسئله :**  در این آزمایش یک کد آماده در اختیار شما قرار داده میشود که کد یک برنامه سریال است.این کد یک مسئله ضرب دو ماتریس بسیار بزرگ است و شما باید با استفاده از این رابط آن را موازی سازی کنید.  **ساختن یک پروژه با پشتیبانی OPENMP :**  **مرحله اول** **:** ساخت پروژه در ویژوال استودیو، تنظیم پروژه، کامپایل و اجرای کد   1. ابتدا محیط Visual Studioرا اجرا کرده و از منوی Fileگزینه New Project را انتخاب کنید. 2. در سمت چپ صفحه باز شده، از لیست Template، گزینهی C++را انتخاب کرده و Win32را انتخاب کنید. 3. از وسط صفحه گزینه Win32 Console Application را انتخاب کنید. مسیر و نام پروژه را مشخص کنید و کلید Next را کلیک کنید. 4. بر روی Next کلیک کنید Application type.باید Console Applicationباشد. EmpyProject را انتخاب و Finish را کلیک کنید. 5. در پنجره Solution Explorer بر روی پوشه Source Filesکلیک کنید. سپس کلید ترکیبی   Ctrl + Shift + Aرا فشار دهید C++ File .را انتخاب کنید. پیش از کلیک بر روی کلید Add اطمینان حاصل کنید که پسوند فایل شما .cppاست.   1. کد داده شده را بخوانید و سپس در فایل قرار دهید. 2. از نوارابزار بالای برنامه Debugرا به Releaseتغییر دهید. 3. برای اجرای برنامه از کلید ترکیبی Ctrl + F5استفاده کنید (این مرحله را پس از فعال سازی   Open MP انجام دهید)  **مرحله دوم :** فعالسازی OpenMPو موازی سازی برنامه  جهت فعال سازی OpenMPاز پنجره Solution Explorer پروژه را انتخاب کنید .کلیدترکیبی  Alt + Enterرافشارداده و از لیست سمت چپ ازشاخه C\C++ آیتم Language راانتخاب کنید.سپس در سمت راست گزینه OpenMP Supportرا فعال کنید .اطمینان حاصل کنید که در بالای صفحه Configuration وPlatform مطابق با انتخاب مرحله اول آزمایش باشند.  **شرح مسئله :**  در این آزمایش یک کد آماده در اختیار شما قرار داده میشود که کد یک برنامه سریال است.این کد یک مسئله ضرب دو ماتریس بسیار بزرگ است و شما باید با استفاده از این رابط آن را موازی سازی کنید.   1. در اولین گام زمان اجرا این کد سریال را به ازای طول ماتریس های داخل جدول اندازه گیری کرده و گزارش دهید.  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | اندازه ماتریس | 1000 | 10000 | 100000 | | زمان اجرا |  |  |  |  1. در این مرحله و با استفاده از توضیحات زیر کد برنامه را به گونه ای عوض کنید که به صورت موازی اجرا شود.پس از موازی سازی جدول زیر توضیحات را تکمیل نمایید. 2. دستور برای ایجاد ناحیه موازی :  |  | | --- | | #pragma omp parallel [clause list]  {  //The code that needs to run in parallel  } |   این دستور باعث ایجاد یک ناحیه موازی میشود که تعدادی نخ (تعداد آن ها با استفاده از دستوراتی که در ادامه گفته میشود تنظیم میشود)اجرا خواهد شد.   1. دستور برای تنظیم کردن تعداد نخ ها :  |  | | --- | | omp\_set\_num\_threads(NUM\_THREADS); |   با استفاده از این دستور تعداد نخ هایی را که میخواهید ناحیه موازی را اجرا کنند را تنظیم میکنید.توجه کنید ممکن است درخواست شما به طور کامل انجام نشود یعنی تعداد نخ هایی که ناحیه موازی را اجرا میکنند از تعداد نخ هایی که شما درخواست داده اید کمتر باشد.علت این موضوع چیست ؟   1. دستور برای گرفتن تعداد نخ های مشغول به کار در ناحیه موازی :  |  | | --- | | nthrds = omp\_get\_num\_threads(); |   توجه کنید که این دستور را باید در ناحیه موازی قرار دهید.   1. دستور برای گرفتن شناسه هر نخ داخل ناحیه موازی :  |  | | --- | | id = omp\_get\_thread\_num(); |   این دستور یک عدد int که شناسه آن نخ است را برمیگرداند.  مثال :  این برنامه برای محاسبه عدد نوشته شده است.کد اول نسخه سریال و کد دوم نسخه موازی آن است.همانطور که میدانید این عدد را با استفاده از روابط زیر میتوان محاسبه کرد.    برنامه سریال   |  | | --- | | static long num\_steps = 100000;  double step;  void main ()  {  int i;  double x, pi, sum = 0.0;  step = 1.0/(double) num\_steps;  for (i=0; i<num\_steps; i++){  x = (i+0.5)\*step;  sum = sum + 4.0/(1.0+x\*x);  }  pi = step \* sum;  } |   برنامه موازی   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | #include <omp.h>  static long num\_steps = 100000;  double step;  #define NUM\_THREADS 2  void main () {  int i, nthreads;  double pi, sum[NUM\_THREADS];  step = 1.0/(double) num\_steps;  omp\_set\_num\_threads(NUM\_THREADS);  #pragma omp parallel  {  int i, id, nthrds;  double x;  id = omp\_get\_thread\_num();  nthrds = omp\_get\_num\_threads();  if (id == 0) nthreads = nthrds;  for (i=id,sum[id]=0.0; i<num\_steps; i=i+nthrds){  x = (i+0.5)\*step;  sum[id] += 4.0/(1.0+x\*x);  }  }  for (i=0,pi=0.0; i<nthreads; i++) pi += step \* sum[i];  } | | | | | تعداد نخ ها | 4 | 8 | 16 | | زمان اجرا |  |  |  | | تسریع |  |  |  |  1. با توجه به نتایج قسمت قبل تحلیل کنید چرا عدد میزان تسریع با عدد نخ های متناظر برابر نیست؟   **راهنمایی :**  کار اصلی در اینگونه موازی سازی ها این است که بتوانید بر اساس شناسه هر نخ،مقداری از فضای ارایه هایی را که قرار است در هم ضرب شوند به هر نخ اختصاص دهید. | | |
| خروجي­هاي مورد انتظار آزمايش: | | |
| * انتظار میرود بخش تمرین ها به صورت کامل توسط دانشجویان انجام شود و نتیجه به مدرس آزمایشگاه تحویل داده شود. * تمامی مراحل انجام تمرین باید مرحله به مرحله توسط تمامی دانشجویان انجام شده و تمامی آن ها باید پس از انجام آزمایش قادر به توضیح مراحل مختلف باشند. | | |
| مراجع مطالعه/پیوست‌ها: | | |

|  |  |
| --- | --- |
| موضوع: | Final project |
| شماره آزمايش: | 9 |
| عنوان: | پروژه موضوعی از طرف مدرس |
| هدف: |  |
| توسط مدرس مشخص شود. | |
| آمادگي پيش از آزمايش: | | |
|  | | |
| شرح آزمايش: | | |
| توسط مدرس مشخص شود. | | |
| خروجي­هاي مورد انتظار آزمايش: | | |
| توسط مدرس مشخص شود. | | |
| مراجع مطالعه/پیوست‌ها: | | |

1. stream [↑](#footnote-ref-1)