

Лабораторная работа №4. Управление процессами в ОС Linux

Рассматриваемые вопросы

1. Директивы объединения команд
2. Команды для управления процессами
3. Планирование времени запуска процессов
4. Передача данных и управления между процессами

Директивы (команды) объединения команд

Командный интерпретатор **bash** поддерживает следующие директивы объединения команд:

команда1 | команда2 – перенаправление стандартного вывода,
команда1 ; команда2 – последовательное выполнение команд,
команда1 && команда2 – выполнение команды при успешном завершении предыдущей,
команда1 || команда2 – выполнение команды при неудачном завершении предыдущей,
команда1 \$(команда2) – передача результатов работы команды 2 в качестве аргументов запуска команды 1,
команда 1 > файл – направление стандартного вывода в файл (содержимое существующего файла удаляется),
команда 1 >> файл – направление стандартного вывода в файл (поток дописывается в конец файла).

{
команда1
команда 2
} – объединение команд после директив **| |**, **&&** или в теле циклов и функций.

команда1 & – запуск команды в фоновом режиме (стандартный вход и стандартный выход не связаны с консолью, из которой запускается процесс; управление процессом возможно в общем случае только с помощью сигналов).

Команды для управления процессами

(с подробным описанием возможностей и синтаксисом команд можно ознакомиться в документации, доступной по команде **man команда**)

kill – передает сигнал процессу. Сигнал может передаваться в виде его номера или символьного обозначения. По умолчанию (без указания сигнала) передает сигнал завершения процесса. Идентификация процесса для команды **kill** производится по PID. Перечень системных сигналов, доступных в GNU/Linux, с указанием их номеров и символьных обозначений можно получить с помощью команды **kill -l**;

killall – работает аналогично команде **kill**, но для идентификации процесса использует его символьное имя, а не PID;

pidof – определяет PID процесса по его имени;

pgrep – определяет PID процессов с заданными характеристиками (например, запущенные конкретным пользователем);

pkill – позволяет отправить сигнал группе процессов с заданными характеристиками;

nice – запускает процесс с заданным значением приоритета. Уменьшение значения (повышение приоритета выполнения) может быть инициировано только пользователем **root**;

renice – изменяет значения приоритета для запущенного процесса. Уменьшение значения (повышение приоритета выполнения) может быть инициировано только пользователем **root**;

at – осуществляет однократный отсроченный запуск команды.

cron – демон, который занимается планированием и выполнением команд, запускаемых по определенным датам и в определенное время. Команды, выполняемые периодически, указываются в файле **/etc/crontab** (не через команду **cron**, а путем внесения строк в файл **crontab** или с использованием одноименной команды **crontab**). Команды, которые должны быть запущены лишь однажды, добавляются при помощи **at**. Синтаксис строки в **crontab** подробно описан здесь: <http://www.opennet.ru/man.shtml?topic=crontab&category=5&russian=2>.

tail – не только выводит последние **n** строк из файла, но и позволяет организовать "слежение" за файлом – обнаруживать и выводить новые строки, появляющиеся в конце файла.

sleep – задает паузу в выполнении скрипта.

Организация взаимодействия двух процессов

Существует несколько вариантов организации взаимодействия процессов. Поскольку суть взаимодействия состоит в передаче данных и/или управления от одного процесса к другому, рассмотрим два распространенных варианта организации такого взаимодействия: передачу данных через файл и передачу управления через сигнал.

Взаимодействие процессов через файл

Для демонстрации передачи информации через файл рассмотрим два скрипта – «Генератор» и «Обработчик». Требуется считывать информацию с консоли с помощью процесса «Генератор» и выводить ее на экран с помощью процесса «Обработчик», причем таким образом, чтобы считывание генератором строки «QUIT» приводило к завершению работы обработчика. Каждый скрипт запускается в своей виртуальной консоли. Переключаясь между консолями, можно управлять скриптами и наблюдать результаты их работы.

Генератор	Обработчик
<pre>#!/bin/bash while true; do read LINE echo \$LINE >> data.txt done</pre>	<pre>#!/bin/bash (tail -n 0 -f data.txt) while true; do read LINE; case \$LINE in</pre>

	<pre> QUIT) echo "exit" killall tail exit ;; *) echo \$LINE ;; esac done </pre>
--	---

Скрипт «Генератор» в бесконечном цикле считывает строки с консоли и дописывает их в конец файла data.txt.

Скрипт «Обработчик» рассмотрим подробнее.

Команда **tail** позволяет считывать последние **n** строк из файла. Но один из наиболее распространенных вариантов ее использования – организация «слежения» за файлом. При использовании конструкции **tail -f** считывание из файла будет происходить только в случае добавления информации в этот файл. При этом ключ

-n 0 предотвращает чтение из файла, пока его содержимое не обновилось после запуска команды **tail**. Поскольку необходимо передавать выход команды **tail** на вход скрипта «Обработчик», используем конструкцию **(команды)**. Круглые скобки позволяют запустить независимый подпроцесс (дочерний процесс) внутри родительского процесса «Обработчик», а оператор конвейера в конце позволит направить выход этого подпроцесса на вход родительского процесса. Таким образом, команда **read** в этом скрипте читает выход команды **tail**. Остальная часть скрипта основывается на конструкциях, изученных в предыдущих лабораторных работах, и не требует детального рассмотрения. Исключение составляет только команда

killall tail. С ее помощью завершается вызванный в подпроцессе процесс **tail** перед завершением родительского процесса. Использование **killall** в этом случае используется для упрощения кода, но не всегда является корректным. Лучше определять PID конкретного процесса **tail**, вызванного в скрипте, и завершать его с помощью команды **kill**.

Взаимодействие процессов с помощью сигналов

Сигналы являются основной формой передачи управления от одного процесса к другому. Существуют «стандартные» (системные) сигналы, имеющие фиксированные имена и названия (например, SIGTERM, SIGKILL и т.д.), но существует возможность передавать процессу и вновь создаваемый, пользовательский сигнал. В случае системных сигналов процесс, как правило, имеет обработчик этого сигнала – код, который выполнится в случае получения процессом этого сигнала. Для использования пользовательских сигналов необходимо написать свой обработчик.

Для обработки сигналов в **sh (bash)** используется встроенная команда **trap** с форматом

trap action signal

Команде нужно передать два параметра: действие при получении сигнала и сигнал, для которого будет выполняться указанное действие. Обычно в качестве действия указывают вызов функции, описанной выше в коде скрипта.

С помощью команды **trap** можно не только задать обработчик для пользовательского сигнала, но и подменить обработчик для некоторых из системных сигналов (кроме тех, перехват которых запрещен). В этом случае обработка сигнала перейдет к указанному в **trap** обработчику.

Для демонстрации передачи управления от одного процесса к другому рассмотрим еще одну пару скриптов.

Генератор	Обработчик
<pre> #!/bin/bash while true; do read LINE case \$LINE in STOP) kill -USR1 \$(cat .pid) ;; *) : ;; esac done </pre>	<pre> #!/bin/bash echo \$\$ > .pid A=1 MODE="rabota" usr1() { MODE="ostanov" } trap 'usr1' USR1 while true; do case \$MODE in "rabota") let A=\$A+1 echo \$A ;; "ostanov") echo "Stopped by SIGUSR1" exit ;; esac sleep 1 done </pre>

В этом случае скрипт «Генератор» будет в бесконечном цикле считывать строки с консоли и бездействовать (используется оператор :) для любой входной строки, кроме строки STOP, получив которую, он отправит пользовательский сигнал **USR1** процессу «Обработчик». Поскольку процесс «Генератор» должен знать PID процесса «Обработчик», передача этого идентификационного номера осуществляется через скрытый файл. В процессе «Обработчик» определение PID процесса производится с помощью системной переменной **\$\$**. Процесс «Обработчик» выводит на экран последовательность натуральных чисел до момента получения сигнала **USR1**. В этот момент запускается обработчик **usr1 ()**, который меняет значение переменной **MODE**. В результате на следующем шаге цикла будет выведено сообщение о прекращении работы в связи с появлением сигнала, и работа скрипта будет завершена.

Задание на лабораторную работу

Создайте скрипты или запишите последовательности выполнения команд для перечисленных заданий и предъявите их преподавателю.

1. Создайте и однократно выполните скрипт (в этом скрипте нельзя использовать условный оператор и операторы проверки свойств и значений), который будет пытаться создать директорию **test** в домашней директории. Если создание директории пройдет успешно, скрипт выведет в файл **~/report** сообщение вида **"catalog test was created successfully"** и создаст в директории **test** файл с именем **Дата_Время_Запуска_Скрипта**. Затем независимо от результатов предыдущего шага скрипт должен опросить с помощью команды **ping** хост www.net_nikogo.ru и, если этот хост недоступен, дописать сообщение об ошибке в файл **~/report**.
2. Задайте еще один однократный запуск скрипта из пункта 1 через 2 минуты. Организуйте слежение за файлом **~/report** и выведите на консоль новые строки из этого файла, как только они появятся.
3. Задайте запуск скрипта из пункта 1 каждые 5 минут каждого часа в день недели, в который вы будете выполнять работу.
4. Создайте два фоновых процесса, выполняющих одинаковый бесконечный цикл вычисления (например, перемножение двух чисел). После запуска процессов должна сохраниться возможность использовать виртуальные консоли, с которых их запустили. Используя команду **top**, проанализируйте процент использования ресурсов процессора этими процессами. Добейтесь, чтобы тот процесс, который был запущен первым, использовал ресурс процессора не более чем на 20%.
5. Процесс «Генератор» передает информацию процессу «Обработчик» с помощью файла. Процесс «Обработчик» должен осуществлять следующую обработку новых строк в этом файле: если строка содержит единственный символ «+», то процесс обработчик переключает режим на «сложение» и ждет ввода численных данных. Если строка содержит единственный символ «*», то обработчик переключает режим на «умножение» и ждет ввода численных данных. Если строка содержит целое число, то обработчик осуществляет текущую активную операцию (выбранный режим) над текущим значением вычисляемой переменной и считанным значением (например, складывает или перемножает результат предыдущего вычисления со считанным числом). При запуске скрипта режим устанавливается в «сложение», а вычисляемая переменная приравнивается к 1. В случае получения строки **QUIT** скрипт выдает сообщение о плановой остановке и завершает работу. В случае получения любых других значений строки скрипт завершает работу с сообщением об ошибке входных данных.
6. Процесс «Генератор» считывает строки с консоли, пока ему на вход не поступит строка **TERM**. В этом случае он посылает системный сигнал **SYGTERM** процессу обработчику. Процесс «Обработчик» (как и в примере, выводящий в бесконечном цикле натуральное число каждую секунду) должен перехватить системный сигнал **SYGTERM** и завершить работу, предварительно выведя сообщение о завершении работы по сигналу от другого процесса.
7. Процесс «Генератор» считывает с консоли строки в бесконечном цикле. Если считанная строка содержит единственный символ «+», он посылает процессу «Обработчик» сигнал **USR1**. Если строка содержит единственный символ «*», генератор посылает обработчику сигнал **USR2**. Если строка содержит слово **TERM**, генератор посылает обработчику сигнал **SYGTERM**. Другие значения входных строк игнорируются. Обработчик добавляет 2 или умножает на 2 текущее значение обрабатываемого числа (начальное значение принять на единицу) в зависимости от полученного пользовательского сигнала и выводит результат на экран. Вычисление и вывод производятся один раз в секунду. Получив сигнал **SYGTERM**, «Обработчик» завершает свою работу, выведя сообщения о завершении работы по сигналу от другого процесса.