

Práctica 1

Introducción al entorno de desarrollo

1. Introducción al entorno de desarrollo	1
1.1. Objetivos	1
1.2. Requisitos	1
1.3. Desarrollo de la práctica	2
1.4. Script de comprobación	2

1.1. Objetivos

- Familiarizarse con el entorno de desarrollo de aplicaciones C en LINUX, y comprender los conceptos de proyecto, ejecutable y biblioteca en este contexto.
- Familiarizarse con el manejo básico del shell y aprender a desarrollar *shell scripts* sencillos

1.2. Requisitos

Para poder realizar con éxito la práctica, el alumno debe haber leído y comprendido los siguientes documentos facilitados por el profesor:

- Presentación "Revisión: Programación en C", que realiza un repaso de los conocimientos de C necesarios para realizar las prácticas, haciendo especial hincapié en los errores que cometen habitualmente aquellos con poca experiencia con el lenguaje C.
- Manual "Entorno de desarrollo C para GNU/Linux", que describe las herramientas que componen el entorno de desarrollo que vamos a utilizar, así como las funciones básicas de la biblioteca estándar de C que los alumnos deben conocer.
- Presentación "Introducción al entorno de desarrollo", que realiza una introducción al uso básico GNU/Linux y a las páginas de manual del sistema. Este documento también ilustra cómo podemos usar proyectos con Makefile desde el entorno de desarrollo integrado (IDE) Eclipse y desde consola de comandos.

- Presentación “Introducción al shell Bash”, que presenta una breve introducción al intérprete de órdenes (shell) Bash.

1.3. Desarrollo de la práctica

En esta práctica el alumno debe crear una herramienta de línea de comandos llamada *mitar*, capaz de crear un archivo *tarball* que contenga varios ficheros, o de extraer los ficheros de un *tarball* previamente creado. Por ejemplo, la orden:

```
./mitar -cf proyecto1.mtar mitar.c mitar.h rut_mitar.c
```

deberá crear un archivo *proyecto1.mtar* que recopile el contenido de los ficheros *mitar.c*, *mitar.h* y *rut_mitar.c*. De manera similar, la orden:

```
./mitar -xf proyecto1.mtar
```

extraerá el contenido del *tarball* *proyecto1.mtar*, es decir, los ficheros *mitar.c*, *mitar.h* y *rut_mitar.c*.

Nuestra versión del *tarball* consistirá en una cabecera que describirá el contenido del archivo, seguida del contenido binario de cada uno de los ficheros incluidos en él. La cabecera estará formada por un entero de 4 bytes que indicará el número de ficheros almacenados (N), seguido de N descriptores de fichero. Cada uno de estos descriptores se compondrá de una cadena de caracteres (terminada en un byte 0) con el nombre del fichero (su ruta), y un entero sin signo de cuatro bytes con el tamaño en bytes del fichero. Es decir, la estructura descriptor en memoria sería:

```
typedef struct {  
    char* name;  
    unsigned int size;  
} stHeaderEntry;
```

Para almacenar el nombre del fichero habrá que reservar memoria del heap almacenando en el campo *name* la dirección de comienzo devuelta por *malloc*.

Volviendo sobre nuestro ejemplo, el fichero *proyecto1.mtar* comenzará con cuatro bytes que representan un entero con valor 3 (el número de ficheros almacenados), seguido de 3 descriptores de fichero, cada uno con el nombre de uno de los ficheros y su tamaño en bytes.

El proyecto *mitar* estará constituido por los siguientes ficheros que proporcionará el profesor:

- *makefile*: fichero de entrada a la herramienta make para la compilación del proyecto.
- *mitar.h*: contiene las declaraciones de tipos de datos que se usarán en el resto del código.
- *mitar.c*: es el fichero principal, que contiene la función **main**.
- *rut-mitar.c*: fichero en el que se implementan las funciones de tratamiento del *tarball*. Este fichero se da incompleto, y los alumnos deben completarlo siguiendo las indicaciones de los comentarios.

1.4. Script de comprobación

Con el fin de practicar el uso del shell, se pide también al alumno que desarrolle su propio script bash que compruebe el funcionamiento de la práctica. El script creará un *tarball* con el

contenido de unos ficheros utilizando nuestro programa `mitar`, y luego extraerá el contenido y comprobará que los ficheros extraídos son idénticos a los originales. Si todo es correcto terminará devolviendo 0. Si hay errores terminará devolviendo 1. El script deberá seguir el siguiente esquema:

1. Comprobará que el programa `mitar` está en el directorio actual y que es ejecutable. En caso contrario mostrará un mensaje informativo por pantalla y terminará.
2. Comprobará si existe un directorio `tmp` dentro del directorio actual. Si existe lo borrará, incluyendo todo lo que haya dentro de él (mirar la opción `-r` del comando `rm`).
3. Creará un nuevo directorio temporal `tmp` dentro del directorio actual y cambiará a este directorio.
4. Creará tres ficheros (dentro del directorio):
 - `fich1.txt`: con el contenido "Hola Mundo!", utilizando la orden `echo` y redirigiendo la salida al fichero.
 - `fich2.txt`: con una copia de las 10 primeras líneas del fichero `/etc/passwd`. Se hace fácil utilizando el programa `head` y redirigiendo la salida al fichero.
 - `fich3.dat`: con un contenido binario aleatorio de 1024 bytes, tomado del dispositivo `/dev/random`. De nuevo conviene utilizar `head` con la opción `-c`.
5. Invocará el programa `mitar` que hemos desarrollado, para crear un fichero `fichtar.mtar` con el contenido de los tres ficheros anteriores.
6. Creará un directorio `out` (dentro del directorio actual, que debe ser `tmp`) y copiará el fichero `fichtar.mtar` al nuevo directorio.
7. Cambiará al directorio `out` y ejecutará el programa `mitar` para extraer el contenido del tarball.
8. Usará el programa `diff` para comparar los ficheros extraídos con los originales, que estarán en el directorio anterior (`.`).
9. Si los tres ficheros extraídos son iguales que los originales, volverá al directorio original (`./.`), mostrará el mensaje "Correcto" por pantalla y devolverá 0. Si hay algún error, volverá al directorio original, mostrará un mensaje descriptivo por pantalla y devolverá 1.