

**МОСКОВСКИЙ АВИАЦИОННЫЙ ИНСТИТУТ
(НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ)**

**Институт №8 «Компьютерные науки и прикладная математика»
Кафедра 806 «Вычислительная математика и программирование»**

**Курсовой проект
по курсу «Операционные системы»**

**Выполнил: М. А. Бурмакин
Группа: М8О-207БВ-24
Преподаватель: Е. С. Миронов**

Москва, 2025

Условие

Цель курсового проекта:

- Приобретение практических навыков в использовании знаний, полученных в течении курса
- Проведение исследования в выбранной предметной области

Задание:

Необходимо спроектировать и реализовать программный прототип в соответствии с выбранным вариантом. Произвести анализ и сделать вывод на основании данных, полученных при работе программного прототипа.

Проектирование консольной клиент-серверной игры

На основе любой из выбранных технологий:

- Pipes
- Sockets
- Сервера очередей
- И другие

Создать собственную игру более, чем для одного пользователя. Игра может быть устроена по принципу: клиент-клиент, сервер-клиент.

Вариант: 7

Быки и коровы, угадывать необходимо слова. Общение между сервером и клиентом необходимо организовать при помощи pipe'ов. При создании каждой игры необходимо указывать количество игроков, которые будут участвовать. То есть угадывать могут несколько игроков. Если кто-то из игроков вышел из игры, то игра должна быть продолжена.

Метод решения

Общее описание алгоритма

Проект представляет собой многопользовательскую игру "Быки и коровы" с использованием именованных pipe'ов (FIFO) для межпроцессного взаимодействия между сервером и клиентами.

Сервер выполняет следующие действия:

1. Создает именованный pipe для приема сообщений от клиентов
2. Генерирует случайное слово из словаря
3. Ожидает подключения игроков через именованные pipe'ы
4. Обрабатывает сообщения от клиентов: подключение, предположения, отключение
5. Вычисляет количество быков и коров для каждого предположения
6. Рассыпает результаты всем активным игрокам
7. Определяет победителя и завершает игру

Клиент выполняет следующие действия:

1. Создает именованный pipe для получения сообщений от сервера
2. Подключается к серверу, отправляя сообщение CONNECT
3. В цикле читает ввод пользователя и сообщения от сервера через select()
4. Отправляет предположения серверу в формате GUESS
5. Обрабатывает ответы сервера: результаты, состояние игры, победу
6. Корректно завершает работу при отключении

Архитектура программы

- Сервер (server.c)
 - Управляет игровой сессией
 - Обрабатывает подключения и отключения игроков
 - Вычисляет результаты предположений
 - Использует select() для мультиплексирования ввода
- Клиент (client.c)
 - Подключается к серверу через именованные pipe'ы
 - Обрабатывает пользовательский ввод и сообщения сервера
 - Использует select() для одновременной работы с stdin и pipe

- Логика игры (game_logic.c)
 - Генерация случайного слова из словаря
 - Вычисление быков и коров
 - Валидация предположений
- Общие структуры (shared.h)
 - Определения структур Player и Game
 - Константы и макросы
 - Макросы для логирования

Протокол обмена сообщениями

Сообщения передаются через именованные pipe'ы в текстовом формате с разделителем |:

От клиента к серверу:

- CONNECT|player_id|player_name - подключение к игре
- GUESS|player_id|слово - предположение игрока
- DISCONNECT|player_id - отключение от игры

От сервера к клиенту:

- CONNECT|player_id|сообщение - подтверждение подключения
- RESULT|player_id|быки|коровы|сообщение - результат предположения
- WIN|player_id|слово|сообщение - объявление победителя
- GAME_STATE|сообщение - состояние игры
- DISCONNECT|player_id|сообщение - уведомление об отключении игрока

Описание программы

Проект состоит из сервера и клиентов, взаимодействующих через именованные pipe'ы (FIFO). Сервер управляет игровой сессией, обрабатывает подключения игроков и вычисляет результаты предположений. Клиенты подключаются к серверу, отправляют предположения и получают результаты.

Сервер создает именованный pipe /tmp/bulls_cows_server для приема сообщений от клиентов. Каждый клиент создает свой именованный pipe по шаблону /tmp/bulls_cows_client_%d, где %d - ID игрока. Сервер открывает pipe клиента для отправки ответов.

Используемые системные вызовы и функции

`mkfifo(const char *pathname, mode_t mode)` Создает именованный pipe (FIFO) для межпроцессного взаимодействия. Используется для создания серверного pipe и клиентских pipe'ов.

`open(const char *pathname, int flags)` Открывает именованный pipe для чтения или записи. Сервер открывает pipe в неблокирующем режиме (O_NONBLOCK) для работы с `select()`.

`read(int fd, void *buf, size_t count)` Читает данные из pipe. Используется сервером для получения сообщений от клиентов и клиентами для получения ответов от сервера.

`write(int fd, const void *buf, size_t count)` Записывает данные в pipe. Используется для отправки сообщений между процессами.

`select(int nfds, fd_set *readfds, fd_set *writefds, fd_set *exceptfds, struct timeval`
Мультиплексирует ввод-вывод, позволяя одновременно ожидать данные из нескольких файловых дескрипторов. Используется для обработки сообщений от нескольких клиентов и пользовательского ввода.

`unlink(const char *pathname)` Удаляет именованный pipe из файловой системы. Вызывается при завершении работы для очистки ресурсов.

`close(int fd)` Закрывает файловый дескриптор. Используется для освобождения ресурсов после работы с pipe'ами.

`signal(int signum, sighandler_t handler)` Устанавливает обработчик сигналов. Используется для корректного завершения работы при получении SIGINT или SIGTERM.

`atexit(void (*function)(void))` Регистрирует функцию, вызываемую при нормальном завершении программы. Используется для очистки ресурсов.

Обработка ошибок

Программа обрабатывает следующие ошибки:

- Ошибки создания именованных pipe'ов (`mkfifo()` возвращает -1)
- Ошибки открытия pipe'ов (`open()` возвращает -1)
- Ошибки чтения/записи (`read()/write()` возвращают -1)
- Разрыв соединения (EOF при чтении из pipe)
- Некорректные сообщения от клиентов (неверный формат, отсутствие разделителей)
- Некорректные предположения (неверная длина слова, недопустимые символы)
- Превышение максимального количества игроков

Все ошибки обрабатываются через проверку возвращаемых значений системных вызовов и вывод сообщений об ошибках через `perror()`, `fprintf(stderr, ...)` и макросы логирования `LOG_ERROR`, `LOG_INFO`, `LOG_DEBUG`.

Результаты

Сборка проекта: make

Тест 1: Запуск сервера для 2 игроков. Сервер успешно создает именованный pipe и ожидает подключения игроков. Работает корректно.

Тест 2: Подключение первого клиента. Клиент создает свой pipe, отправляет сообщение CONNECT серверу и получает подтверждение. Работает корректно.

Тест 3: Подключение второго клиента. После подключения второго игрока сервер автоматически запускает игру и рассыпает сообщение GAME_STATE всем игрокам. Работает корректно.

Тест 4: Отправка предположения от игрока. Игрок отправляет слово "apple" сервер вычисляет быков и коров, рассыпает результат всем игрокам. Работает корректно.

Тест 5: Победа игрока. Когда игрок угадывает слово (количество быков равно длине слова), сервер рассыпает сообщение WIN всем игрокам и завершает игру. Работает корректно.

Тест 6: Валидация предположений. Сервер проверяет длину слова и наличие только букв. При неверном формате отправляет сообщение об ошибке. Работает корректно.

Тест 7: Отключение игрока. При отключении игрока сервер помечает его как неактивного, удаляет его pipe и уведомляет остальных игроков. Работает корректно.

Тест 8: Мультиплексирование ввода. Сервер корректно обрабатывает сообщения от нескольких клиентов одновременно через select(). Работает корректно.

Выводы

В ходе выполнения курсового проекта была реализована многопользовательская игра "Быки и коровы" с использованием именованных pipe'ов для межпроцессного взаимодействия:

- Именованные pipe'ы (FIFO):** Освоено создание и использование именованных pipe'ов для организации межпроцессного взаимодействия между сервером и клиентами. Сервер создает pipe для приема сообщений, каждый клиент создает свой pipe для получения ответов.
- Мультиплексирование ввода-вывода:** Реализована обработка множественных соединений с использованием системного вызова select(), позволяющего одновременно ожидать данные из нескольких файловых дескрипторов. Это обеспечивает эффективную обработку сообщений от нескольких клиентов.
- Неблокирующий ввод-вывод:** Все pipe'ы открываются в неблокирующем режиме (O_NONBLOCK), что позволяет использовать select() для проверки готовности данных без блокировки выполнения программы.
- Протокол обмена сообщениями:** Разработан простой текстовый протокол с разделителем | для обмена сообщениями между сервером и клиентами. Протокол поддерживает подключение, отправку предположений, получение результатов и отключение.
- Обработка сигналов:** Реализована корректная обработка сигналов SIGINT и SIGTERM для graceful shutdown сервера и клиентов. Используется функция atexit() для автоматической очистки ресурсов при завершении работы.

6. **Логика игры:** Реализован алгоритм вычисления быков (правильные буквы на правильных позициях) и коров (правильные буквы на неправильных позициях) с учетом того, что каждая буква может быть использована только один раз.
7. **Валидация данных:** Реализована проверка корректности входящих сообщений и предположений игроков, включая проверку формата, длины и допустимых символов.
8. **Обработка отключений:** Реализована корректная обработка отключения игроков во время игры. Сервер помечает отключенных игроков как неактивных, удаляет их pipe'ы и уведомляет остальных игроков.

Программа успешно выполняет все поставленные задачи и демонстрирует корректную работу механизмов межпроцессного взаимодействия через именованные pipe'ы. Реализованная система позволяет эффективно организовать многопользовательскую игру с централизованным управлением на сервере и независимыми клиентскими процессами.

Исходная программа

Заголовочный файл shared.h

```

1 #ifndef SHARED_H
2 #define SHARED_H
3
4 #include <stdio.h>
5 #include <stdlib.h>
6 #include <string.h>
7 #include <unistd.h>
8 #include <sys/stat.h>
9 #include <fcntl.h>
10 #include <time.h>
11 #include <errno.h>
12
13 #define MAX_PLAYERS 4
14 #define MAX_WORD_LEN 20
15 #define MAX_NAME_LEN 50
16 #define PIPE_SERVER_NAME "/tmp/bulls_cows_server"
17 #define PIPE_CLIENT_TEMPLATE "/tmp/bulls_cows_client_%d"
18
19 #define BUFFER_SIZE 256
20 #define PIPE_NAME_LENGTH 50
21
22 #ifndef DEBUG
23 #define DEBUG 0
24 #endif
25
26 typedef struct {
27     int id;
28     char name[MAX_NAME_LEN];
29     int active;
30     char pipe_name[PIPE_NAME_LENGTH];
31 } Player;
32
33 typedef struct {
34     char secret_word[MAX_WORD_LEN];

```

```
35     Player players[MAX_PLAYERS];
36     int player_count;
37     int game_active;
38 } Game;
39
40 #endif
```

Функция проверки предположения (game_logic.c)

```
1 void check_guess(const char *secret, const char *guess, int *bulls, int *cows) {
2     *bulls = 0;
3     *cows = 0;
4
5     int secret_len = strlen(secret);
6     int guess_len = strlen(guess);
7
8     if (secret_len != guess_len) {
9         return;
10    }
11
12    int secret_used[secret_len];
13    int guess_used[guess_len];
14
15    for (int i = 0; i < secret_len; i++) {
16        secret_used[i] = 0;
17        guess_used[i] = 0;
18    }
19
20    for (int i = 0; i < secret_len; i++) {
21        if (secret[i] == guess[i]) {
22            (*bulls)++;
23            secret_used[i] = 1;
24            guess_used[i] = 1;
25        }
26    }
27
28    for (int i = 0; i < guess_len; i++) {
29        if (guess_used[i]) {
30            continue;
31        }
32
33        for (int j = 0; j < secret_len; j++) {
34            if (secret_used[j]) {
35                continue;
36            }
37
38            if (secret[j] == guess[i]) {
39                (*cows)++;
40                secret_used[j] = 1;
41                guess_used[i] = 1;
42                break;
43            }
44        }
45    }
46}
```

Обработка подключения клиента (server.c)

```
1 void handle_client_connect(int player_id, const char *player_name) {
2     if (find_player_index(player_id) != -1) {
3         LOG_ERROR(" ID %d ", player_id);
4         return;
5     }
6
7     if (game.player_count >= required_players) {
8         LOG_ERROR(" ");
9         return;
10    }
11
12    char client_pipe_name[PIPE_NAME_LENGTH];
13    snprintf(client_pipe_name, PIPE_NAME_LENGTH, PIPE_CLIENT_TEMPLATE, player_id);
14
15    struct stat st;
16    if (stat(client_pipe_name, &st) != 0) {
17        LOG_ERROR("Pipe : %s", client_pipe_name);
18        return;
19    }
20
21    Player *player = &game.players[game.player_count];
22    player->id = player_id;
23    strncpy(player->name, player_name, MAX_NAME_LEN - 1);
24    player->name[MAX_NAME_LEN - 1] = '\0';
25    strncpy(player->pipe_name, client_pipe_name, PIPE_NAME_LENGTH - 1);
26    player->pipe_name[PIPE_NAME_LENGTH - 1] = '\0';
27    player->active = 1;
28
29    game.player_count++;
30
31    char welcome_msg[BUFFER_SIZE];
32    snprintf(welcome_msg, BUFFER_SIZE,
33              "CONNECT|%d| ! (%d/%d)",
34              player_id, game.player_count, required_players);
35    send_text_to_player(game.player_count - 1, welcome_msg);
36
37    if (game.player_count >= required_players) {
38        game.game_active = 1;
39        char game_start_msg[BUFFER_SIZE];
40        snprintf(game_start_msg, BUFFER_SIZE,
41                  "GAME_STATE| ! . %d .",
42                  (int)strlen(game.secret_word));
43        broadcast_message(game_start_msg);
44    }
45 }
```

Основной цикл сервера (server.c)

```
1 void game_loop(void) {
2     fd_set read_fds;
3     struct timeval timeout;
4     char buffer[BUFFER_SIZE];
5
6     while (running) {
```

```

7     FD_ZERO(&read_fds);
8     FD_SET(server_fd, &read_fds);
9
10    timeout.tv_sec = 1;
11    timeout.tv_usec = 0;
12
13    int activity = select(server_fd + 1, &read_fds, NULL, NULL, &timeout);
14
15    if (activity < 0 && errno != EINTR) {
16        perror("select");
17        break;
18    }
19
20    if (FD_ISSET(server_fd, &read_fds)) {
21        ssize_t bytes = read(server_fd, buffer, BUFFER_SIZE - 1);
22
23        if (bytes > 0) {
24            buffer[bytes] = '\0';
25            char *line = buffer;
26            char *line_end;
27            while ((line_end = strchr(line, '\n')) != NULL) {
28                *line_end = '\0';
29                if (strlen(line) > 0) {
30                    parse_message(line);
31                }
32                line = line_end + 1;
33            }
34            if (strlen(line) > 0) {
35                parse_message(line);
36            }
37        }
38    }
39}
40}

```

Основной цикл клиента (client.c)

```

1 void client_loop(void) {
2     fd_set read_fds;
3     struct timeval timeout;
4     char buffer[BUFFER_SIZE];
5
6     while (active) {
7         FD_ZERO(&read_fds);
8
9         if (client_pipe_fd >= 0) {
10            FD_SET(client_pipe_fd, &read_fds);
11        }
12        FD_SET(STDIN_FILENO, &read_fds);
13
14        int max_fd = STDIN_FILENO;
15        if (client_pipe_fd >= 0 && client_pipe_fd > max_fd) {
16            max_fd = client_pipe_fd;
17        }
18
19        timeout.tv_sec = 1;

```

```
20     timeout.tv_usec = 0;
21
22     int activity = select(max_fd + 1, &read_fds, NULL, NULL, &timeout);
23
24     if (FD_ISSET(client_pipe_fd, &read_fds)) {
25         ssize_t bytes = read(client_pipe_fd, buffer, BUFFER_SIZE - 1);
26         if (bytes > 0) {
27             buffer[bytes] = '\0';
28             char *line = buffer;
29             char *line_end;
30             while ((line_end = strchr(line, '\n')) != NULL) {
31                 *line_end = '\0';
32                 if (strlen(line) > 0) {
33                     handle_server_message(line);
34                 }
35                 line = line_end + 1;
36             }
37         }
38     }
39
40     if (FD_ISSET(STDIN_FILENO, &read_fds)) {
41         if (fgets(buffer, BUFFER_SIZE, stdin) != NULL) {
42             buffer[strcspn(buffer, "\n")] = '\0';
43             handle_user_input(buffer);
44         }
45     }
46 }
47 }
```

Strace

Strace сервера


```

1525 newfstatat(AT_FDCWD, "/tmp/bulls_cows_client_1235", {st_mode=S_IFIFO|0644, st_size=0, ...}, 0) = 0
1525 openat(AT_FDCWD, "/tmp/bulls_cows_client_1235", O_WRONLY) = 4
1525 write(4, "WIN|1234|keyboard|\320\237\320\236\320\221\320\225\320\224\320\220! \320\230\320\263\321\200\320\276\320\272"
1525 write(4, "\n", 1) = -1 EPIPE (Broken pipe)
1525 --- SIGPIPE {si_signo=SIGHUP, si_code=SI_USER, si_pid=1525, si_uid=1000} ---
1525 rt_sigreturn({mask=[]}) = -1 EPIPE (Broken pipe)
1525 close(4) = 0
1525 openat(AT_FDCWD, "server.log", O_WRONLY|O_CREAT|O_APPEND, 0666) = 4
1525 lseek(4, 0, SEEK_END) = 12194
1525 newfstatat(4, "", {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=12194, ...}, AT_EMPTY_PATH) = 0
1525 write(4, "[DEBUG] \320\236\321\202\320\277\321\200\320\260\320\262\320\273\320\265\320\275\320\276 \321\201\320\276\320\271"
1525 close(4) = 0
1525 write(2, "[DEBUG] \320\236\321\202\320\277\321\200\320\260\320\262\320\273\320\265\320\275\320\276 \321\201\320\276\320\271"
1525 write(1, "\320\230\320\263\321\200\320\276\320\272 player1 \320\262\321\213\320\270\320\263\321\200\320\260\320\273! \320\230\261\320\271"
1525 clock_nanosleep(CLOCK_REALTIME, 0, {tv_sec=1, tv_nsec=0}, NULL) = 0
1525 pselect6(4, [3], NULL, NULL, {tv_sec=1, tv_nsec=0}, NULL) = 1 (in [3], left {tv_sec=0, tv_nsec=999995371})
1525 read(3, "DISCONNECT|1234\nDISCONNECT|1235\n", 255) = 32
1525 openat(AT_FDCWD, "server.log", O_WRONLY|O_CREAT|O_APPEND, 0666) = 4
1525 lseek(4, 0, SEEK_END) = 12351
1525 newfstatat(4, "", {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=12351, ...}, AT_EMPTY_PATH) = 0
1525 write(4, "[DEBUG] \320\237\320\276\320\273\321\203\321\207\320\265\320\275\320\276 \321\201\320\276\320\276\320\261\320\271"
1525 close(4) = 0
1525 write(2, "[DEBUG] \320\237\320\276\320\273\321\203\321\207\320\265\320\275\320\276 \321\201\320\276\320\276\320\261\320\271"
1525 openat(AT_FDCWD, "server.log", O_WRONLY|O_CREAT|O_APPEND, 0666) = 4
1525 lseek(4, 0, SEEK_END) = 12463
1525 newfstatat(4, "", {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=12463, ...}, AT_EMPTY_PATH) = 0
1525 write(4, "[DEBUG] \320\237\320\260\321\200\321\201\320\270\320\275\320\263 \321\201\320\276\320\276\320\261\321\211\320\271"
1525 close(4) = 0
1525 write(2, "[DEBUG] \320\237\320\260\321\200\321\201\320\270\320\275\320\263 \321\201\320\276\320\276\320\261\321\211\320\271"
1525 openat(AT_FDCWD, "server.log", O_WRONLY|O_CREAT|O_APPEND, 0666) = 4
1525 lseek(4, 0, SEEK_END) = 12522
1525 newfstatat(4, "", {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=12522, ...}, AT_EMPTY_PATH) = 0
1525 write(4, "[INFO] \320\236\320\261\321\200\320\260\320\261\320\276\321\202\320\272\320\260 \320\276\321\202\320\272\320\271"
1525 close(4) = 0
1525 write(2, "[INFO] \320\236\320\261\321\200\320\260\320\261\320\276\321\202\320\272\320\260 \320\276\321\202\320\272\320\271"
1525 unlink("/tmp/bulls_cows_client_1234") = -1 ENOENT (No such file or directory)
1525 openat(AT_FDCWD, "server.log", O_WRONLY|O_CREAT|O_APPEND, 0666) = 4
1525 lseek(4, 0, SEEK_END) = 12591
1525 newfstatat(4, "", {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=12591, ...}, AT_EMPTY_PATH) = 0
1525 write(4, "[DEBUG] Pipe \320\270\320\263\321\200\320\276\320\272\320\260 /tmp/bulls_cows_client_1234 \321\203\320\266\320\271"
1525 close(4) = 0
1525 write(2, "[DEBUG] Pipe \320\270\320\263\321\200\320\276\320\272\320\260 /tmp/bulls_cows_client_1234 \321\203\320\266\320\271"
1525 write(1, "\320\230\320\263\321\200\320\276\320\272 player1 (ID: 1234) \320\276\321\202\320\272\320\273\321\216\321\207\320\271"
1525 openat(AT_FDCWD, "server.log", O_WRONLY|O_CREAT|O_APPEND, 0666) = 4
1525 lseek(4, 0, SEEK_END) = 12698
1525 newfstatat(4, "", {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=12698, ...}, AT_EMPTY_PATH) = 0
1525 write(4, "[DEBUG] \320\237\320\260\321\200\321\201\320\270\320\275\320\263 \321\201\320\276\320\276\320\261\321\211\320\271"
1525 close(4) = 0
1525 write(2, "[DEBUG] \320\237\320\260\321\200\321\201\320\270\320\275\320\263 \321\201\320\276\320\276\320\261\321\211\320\271"
1525 openat(AT_FDCWD, "server.log", O_WRONLY|O_CREAT|O_APPEND, 0666) = 4
1525 lseek(4, 0, SEEK_END) = 12757
1525 newfstatat(4, "", {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=12757, ...}, AT_EMPTY_PATH) = 0
1525 write(4, "[INFO] \320\236\320\261\321\200\320\260\320\261\320\276\321\202\320\272\320\260 \320\276\321\202\320\272\320\271"
1525 close(4) = 0
1525 write(2, "[INFO] \320\236\320\261\321\200\320\260\320\261\320\276\321\202\320\272\320\260 \320\276\321\202\320\272\320\271"
1525 unlink("/tmp/bulls_cows_client_1235") = -1 ENOENT (No such file or directory)
1525 openat(AT_FDCWD, "server.log", O_WRONLY|O_CREAT|O_APPEND, 0666) = 4
1525 lseek(4, 0, SEEK_END) = 12826
1525 newfstatat(4, "", {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=12826, ...}, AT_EMPTY_PATH) = 0
1525 write(4, "[DEBUG] Pipe \320\270\320\263\321\200\320\276\320\272\320\260 /tmp/bulls_cows_client_1235 \321\203\320\266\320\271"
1525 close(4) = 0
1525 write(2, "[DEBUG] Pipe \320\270\320\263\321\200\320\276\320\272\320\260 /tmp/bulls_cows_client_1235 \321\203\320\266\320\271"
1525 write(1, "\320\230\320\263\321\200\320\276\320\272 player2 (ID: 1235) \320\276\321\202\320\272\320\273\321\216\321\207\320\271"
1525 write(1, "\320\222\321\201\320\265 \320\270\320\263\321\200\320\276\320\272\320\270 \320\276\321\202\320\272\320\273\321\216\321\207\320\271"
1525 write(1, "\320\227\320\260\320\262\320\265\321\200\321\210\320\265\320\275\320\270\320\265 \321\200\320\260\320\261\320\271"
1525 openat(AT_FDCWD, "server.log", O_WRONLY|O_CREAT|O_APPEND, 0666) = 4
1525 lseek(4, 0, SEEK_END) = 12933
1525 newfstatat(4, "", {st_mode=S_IFREG|0644, st_size=12933, ...}, AT_EMPTY_PATH) = 0
1525 write(4, "[INFO] \320\227\320\260\320\262\320\265\321\200\321\210\320\265\320\275\320\270\320\265 \321\200\320\260\320\271"
1525 close(4) = 0
1525 write(2, "[INFO] \320\227\320\260\320\262\320\265\321\200\321\210\320\265\320\275\320\270\320\265 \321\200\320\260\320\271"
1525 write(1, "\n", 1) = 1
1525 write(1, "\320\227\320\260\320\262\320\265\321\200\321\210\320\265\320\275\320\270\320\265 \321\200\320\260\320\271\321\200\320\260\320\271"

```

Strace клиента

