

“黑色经典”系列之《嵌入式 Linux 应用程序开发详解》



第 7 章 进程控制开发

本章目标

文件是 Linux 中最常见最基础的操作对象，而进程则是系统调度的单位，在上一章学习了文件 I/O 控制之后，本章主要讲解进程控制开发部分，通过本章的学习，读者将会掌握以下内容。

-
- 掌握进程相关的基本概念 ☐
- 掌握 Linux 下的进程结构 ☐
- 掌握 Linux 下进程创建及进程管理 ☐
- 掌握 Linux 下进程创建相关的系统调用 ☐
- 掌握守护进程的概念 ☐
- 掌握守护进程的启动方法 ☐
- 掌握守护进程的输出及建立方法 ☐
- 学会编写多进程程序 ☐
- 学会编写守护进程 ☐

7.1 Linux 下进程概述

7.1.1 进程相关基本概念

1. 进程的定义

进程的概念首先是在 60 年代初期由 MIT 的 Multics 系统和 IBM 的 TSS/360 系统引入的。经过了 40 多年的发展，人们对进程有过各种各样的定义。现列举较为著名的几种。

- (1) 进程是一个独立的可调度的活动 (E. Cohen, D. Jofferson)
- (2) 进程是一个抽象实体，当它执行某个任务时，将要分配和释放各种资源 (P. Denning)
- (3) 进程是可以并行执行的计算部分。(S. E. Madnick, J. T. Donovan)

以上进程的概念都不相同，但其本质是一样的。它指出了进程是一个程序的一次执行的过程。它和程序是有本质区别的，程序是静态的，它是一些保存在磁盘上的指令的有序集合，没有任何执行的概念；而进程是一个动态的概念，它是程序执行的过程，包括了动态创建、调度和消亡的整个过程。它是程序执行和资源管理的最小单位。因此，对系统而言，当用户在系统中键入命令执行一个程序的时候，它将启动一个进程。

2. 进程控制块

进程是 Linux 系统的基本调度单位，那么从系统的角度看如何描述并表示它的变化呢？在这里，是通过进程控制块来描述的。进程控制块包含了进程的描述信息、控制信息以及资源信息，它是进程的一个静态描述。在 Linux 中，进程控制块中的每一项都是一个 `task_struct` 结构，它是在 `include/linux/sched.h` 中定义的。

3. 进程的标识

在 Linux 中最主要的进程标识有进程号 (PID, Process Identity Number) 和它的父进程号 (PPID, parent process ID)。其中 PID 唯一地标识一个进程。PID 和 PPID 都是非零的正整数。

在 Linux 中获得当前进程的 PID 和 PPID 的系统调用函数为 `getpid` 和 `getppid`，通常程序获得当前进程的 PID 和 PPID 可以将其写入日志文件以做备份。`getpid` 和 `getppid` 系统调用过程如下所示：

```
/*process.c*/
#include<stdio.h>
#include<unistd.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
/*获得当前进程的进程 ID 和其父进程 ID*/
printf("The PID of this process is %d\n",getpid());
printf("The PPID of this process is %d\n",getppid());
```

```
}

```

使用 arm-linux-gcc 进行交叉编译，再将其下载到目标板上运行该程序，可以得到如下结果，该值在不同的系统上会有所不同：

```
[root@localhost process]# ./process
The PID of this process is 78
The PPID of this process is 36
```

另外，进程标识还有用户和用户组标识、进程时间、资源利用情况等，这里就不做一一介绍，感兴趣的读者可以参见 W.Richard Stevens 编著的《Advanced Programming in the UNIX Environment》。

4. 进程运行的状态

进程是程序的执行过程，根据它的生命期可以划分成 3 种状态。

- 执行态：该进程正在，即进程正在占用 CPU。
- 就绪态：进程已经具备执行的一切条件，正在等待分配 CPU 的处理时间片。
- 等待态：进程不能使用 CPU，若等待事件发生则可将其唤醒。

它们之间转换的关系图如图 7.1 所示。

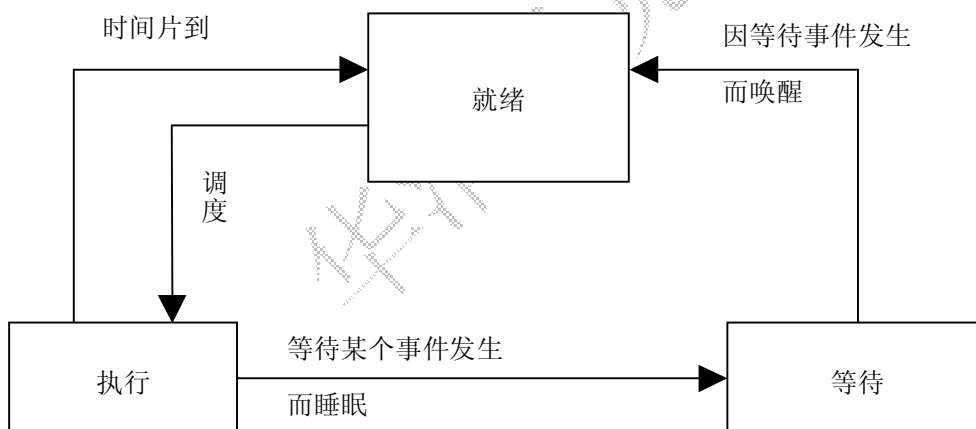


图 7.1 进程 3 种状态的转化关系

7.1.2 Linux 下的进程结构

Linux 系统是一个多进程的系统，它的进程之间具有并行性、互不干扰等特点。也就是说，进程之间是分离的任务，拥有各自的权利和责任。其中，每一个进程都运行在各自独立的虚拟地址空间，因此，即使一个进程发生异常，它也不会影响到系统中的其他进程。

Linux 中的进程包含 3 个段，分别为“数据段”、“代码段”和“堆栈段”。

- “数据段”存放的是全局变量、常数以及动态数据分配的数据空间（如 malloc 函数取得的内存空间）等。
- “代码段”存放的是程序代码的数据。
- “堆栈段”存放的是子程序的返回地址、子程序的参数以及程序的局部变量。如图

代码段	数据段	堆栈段	专家 http://www.farsight.com.cn
-----	-----	-----	--

7.2 所示。

图 7.2 Linux 中进程结构示意图

7.1.3 Linux 下进程的模式和类型

在 Linux 系统中，进程的执行模式划分为用户模式和内核模式。如果当前运行的是用户程序、应用程序或者内核之外的系统程序，那么对应进程就在用户模式下运行；如果在用户程序执行过程中出现系统调用或者发生中断事件，那么就要运行操作系统（即核心）程序，进程模式就变成内核模式。在内核模式下运行的进程可以执行机器的特权指令，而且此时该进程的运行不受用户的干扰，即使是 root 用户也不能干扰内核模式下进程的运行。

用户进程既可以在用户模式下运行，也可以在内核模式下运行，如图 7.3 所示。

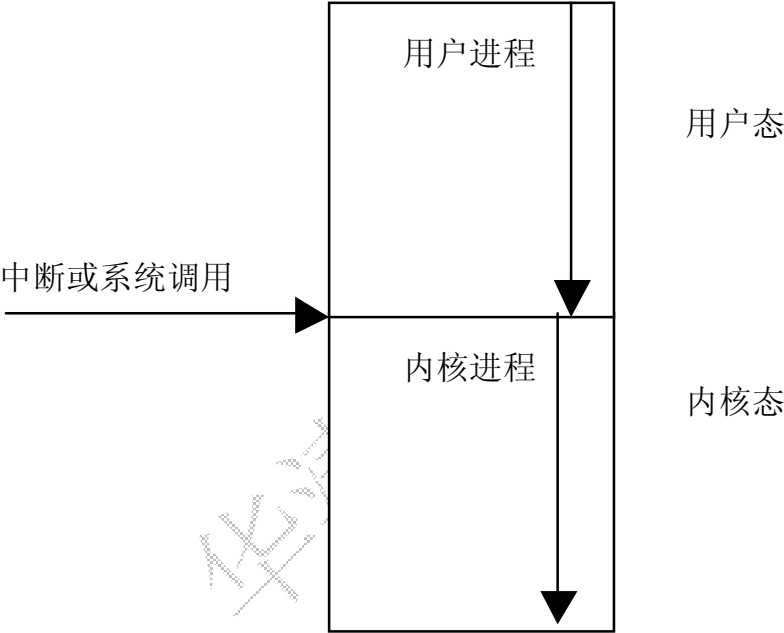


图 7.3 用户进程的两种运行模式

7.1.4 Linux 下的进程管理

Linux 下的进程管理包括启动进程和调度进程，下面就分别对这两方面进行简要讲解。

1. 启动进程

Linux 下启动一个进程有两种主要途径：手工启动和调度启动。手工启动是由用户输入命令直接启动进程，而调度启动是指系统根据用户的设置自行启动进程。

(1) 手工启动

手工启动进程又可分为前台启动和后台启动。

- 前台启动是手工启动一个进程的最常用方式。一般地，当用户键入一个命令如“ls -l”时，就已经启动了一个进程，并且是一个前台的进程。

- 后台启动往往是在该进程非常耗时，且用户也不急着需要结果的时候启动的。比如用户要启动一个需要长时间运行的格式化文本文件的进程。为了不使整个 `shell` 在格式化过程中都处于“瘫痪”状态，从后台启动这个进程是明智的选择。

（2）调度启动

有时，系统需要进行一些比较费时而且占用资源的维护工作，并且这些工作适合在深夜无人职守的时候进行，这时用户就可以事先进行调度安排，指定任务运行的时间或者场合，到时候系统就会自动完成这一切工作。

使用调度启动进程有几个常用的命令，如 `at` 命令在指定时刻执行相关进程，`cron` 命令可以自动周期性地执行相关进程，在需要使用时读者可以查看相关帮助手册。

2. 调度进程

调度进程包括对进程的中断操作、改变优先级、查看进程状态等，在 `Linux` 下可以使用相关的系统命令实现其操作，下表列出了 `Linux` 中常见的调用进程的系统命令，读者在需要的时候可以自行查找其用法。

表 7.1 `Linux` 中进程调度常见命令

选 项	参 数 含 义
<code>Ps</code>	查看系统中的进程
<code>Top</code>	动态显示系统中的进程
<code>Nice</code>	按用户指定的优先级运行
<code>Renice</code>	改变正在运行进程的优先级
<code>Kill</code>	终止进程（包括后台进程）
<code>crontab</code>	用于安装、删除或者列出用于驱动 <code>cron</code> 后台进程的任务。
<code>Bg</code>	将挂起的进程放到后台执行

7.2 Linux 进程控制编程

进程创建

1. `fork()`

在 `Linux` 中创建一个新进程的惟一方法是使用 `fork` 函数。`fork` 函数是 `Linux` 中一个非常重要的函数，和读者以往遇到的函数也有很大的区别，它执行一次却返回两个值。希望读者能认真地学习这一部分的内容。

（1）`fork` 函数说明

`fork` 函数用于从已存在进程中创建一个新进程。新进程称为子进程，而原进程称为父进

程。这两个分别带回它们各自的返回值，其中父进程的返回值是子进程的进程号，而子进程则返回 0。因此，可以通过返回值来判定该进程是父进程还是子进程。

使用 fork 函数得到的子进程是父进程的一个复制品，它从父进程处继承了整个进程的地址空间，包括进程上下文、进程堆栈、内存信息、打开的文件描述符、信号控制设定、进程优先级、进程组号、当前工作目录、根目录、资源限制、控制终端等，而子进程所独有的只有它的进程号、资源使用和计时器等。因此可以看出，使用 fork 函数的代价是很大的，它复制了父进程中的代码段、数据段和堆栈段里的大部分内容，使得 fork 函数的执行速度并不很快。

(2) fork 函数语法

表 7.2 列出了 fork 函数的语法要点。

表 7.2 fork 函数语法要点

所需头文件	#include <sys/types.h> // 提供类型 pid_t 的定义 #include <unistd.h>
函数原型	pid_t fork(void)
函数返回值	0: 子进程
	子进程 ID (大于 0 的整数): 父进程
	-1: 出错

(3) fork 函数使用实例

```

/*fork.c*/
#include <sys/types.h>
#include <unistd.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main(void)
{
    pid_t result;
    /*调用 fork 函数，其返回值为 result*/
    result = fork();
    /*通过 result 的值来判断 fork 函数的返回情况，首先进行出错处理*/
    if(result == -1){
        perror("fork");
        exit;
    }
    /*返回值为 0 代表子进程*/
    else if(result == 0){
        printf("The return value is %d\nIn child process!!\nMy PID is

```

```

%d\n",result,getpid());
    }
    /*返回值大于 0 代表父进程*/
    else
    {
        printf("The return value is %d\nIn father process!!\nMy PID is
%d\n",result,getpid());
    }
}

[root@localhost process]# arm-linux-gcc fork..c -o fork

```

将可执行程序下载到目标板上，运行结果如下所示：

```

The return value is 76
In father process!!
My PID is 75
The return value is :0
In child process!!
My PID is 76


```

从该实例中可以看出，使用 `fork` 函数新建了一个子进程，其中的父进程返回子进程的 PID，而子进程的返回值为 0。

(4) 函数使用注意点

`fork` 函数使用一次就创建一个进程，所以若把 `fork` 函数放在了 `if else` 判断语句中则要小心，不能多次使用 `fork` 函数。

由于 `fork` 完整地拷贝了父进程的整个地址空间，因此执行速度是比较慢的。为了加快 `fork` 的执行速度，有些 UNIX 系统设计者创建了 `vfork`。`vfork` 也能创建新进程，但它不产生父进程的副本。它是通过允许父子进程可访问相同物理内存从而伪装了对进程地址空间的真实拷贝，

 **小知识** 当子进程需要改变内存中数据时才拷贝父进程。这就是著名的“写操作时拷贝”(copy-on-write)技术。

现在很多嵌入式 Linux 系统的 `fork` 函数调用都采用 `vfork` 函数的实现方式，实际上 uClinux 所有的多进程管理都通过 `vfork` 来实现。

2. exec 函数族

(1) exec 函数族说明

`fork` 函数是用于创建一个子进程，该子进程几乎拷贝了父进程的全部内容，但是，这个新创建的进程如何执行呢？这个 `exec` 函数族就提供了一个在进程中启动另一个程序执行的方法。它可以根据指定的文件名或目录名找到可执行文件，并用它来取代原调用进程的数据段、代码段和堆栈段，在执行完之后，原调用进程的内容除了进程号外，其他全部被新的进

程替换了。另外，这里的可执行文件既可以是二进制文件，也可以是 Linux 下任何可执行的脚本文件。

在 Linux 中使用 exec 函数族主要有两种情况：

- 当进程认为自己不能再为系统和用户做出任何贡献时，就可以调用任何 exec 函数族让自己重生；
- 如果一个进程想执行另一个程序，那么它就可以调用 fork 函数新建一个进程，然后调用任何一个 exec，这样看起来就好像通过执行应用程序而产生了一个新进程。（这种情况非常普遍）

（2）exec 函数族语法

实际上，在 Linux 中并没有 exec()函数，而是有 6 个以 exec 开头的函数族，它们之间语法有细微差别，本书在下面会详细讲解。

下表 7.3 列举了 exec 函数族的 6 个成员函数的语法。

表 7.3 exec 函数族成员函数语法

所需头文件	#include <unistd.h>
函数原型	int execl(const char *path, const char *arg, ...)
	int execv(const char *path, char *const argv[])
	int execl(const char *path, const char *arg, ..., char *const envp[])
	int execve(const char *path, char *const argv[], char *const envp[])
	int execlp(const char *file, const char *arg, ...)
	int execvp(const char *file, char *const argv[])
函数返回值	-1：出错

这 6 个函数在函数名和使用语法的规则上都有细微的区别，下面就可执行文件查找方式、参数表传递方式及环境变量这几个方面进行比较。

• 查找方式

读者可以注意到，表 7.3 中的前 4 个函数的查找方式都是完整的文件目录路径，而最后 2 个函数（也就是以 p 结尾的两个函数）可以只给出文件名，系统就会自动从环境变量“\$PATH”所指出的路径中进行查找。

• 参数传递方式

exec 函数族的参数传递有两种方式：一种是逐个列举的方式，而另一种则是将所有参数整体构造指针数组传递。

在这里是以函数名的第 5 位字母来区分的，字母为“l”（list）的表示逐个列举的方式，其语法为 char *arg；字母为“v”（vector）的表示将所有参数整体构造指针数组传递，其语法为*const argv[]。读者可以观察 execl、execl、execlp 的语法与 execv、execve、execvp 的区别。它们具体的用法在后面的实例讲解中会举例说明。

这里的参数实际上就是用户在使用这个可执行文件时所需的全部命令选项字符串（包括该可执行程序命令本身）。要注意的是，这些参数必须以 NULL 表示结束，如果使用逐个列举方式，那么要把它强制转化成一个字符指针，否则 exec 将会把它解释为一个整型参数，如

果一个整型数的长度 char * 的长度不同，那么 exec 函数就会报错。

- 环境变量

exec 函数族可以默认系统的环境变量，也可以传入指定的环境变量。这里以“e”（Enviromen）结尾的两个函数 execl、execve 就可以在 envp[] 中指定当前进程所使用的环境变量。

下表 7.4 再对这 4 个函数中函数名和对应语法做一总结，主要指出了函数名中每一位所表明的含义，希望读者结合此表加以记忆。

表 7.4 exec 函数名对应含义

前 4 位	统一为：exec	
第 5 位	l: 参数传递为逐个列举方式	execl、execl、execlp
	v: 参数传递为构造指针数组方式	execv、execve、execvp
第 6 位	e: 可传递新进程环境变量	execl、execve
	p: 可执行文件查找方式为文件名	execlp、execvp

(3) exec 使用实例

下面的第一个示例说明了如何使用文件名的方式来查找可执行文件，同时使用参数列表的方式。这里用的函数是 execlp。

```
/*execlp.c*/
#include <unistd.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    if(fork()==0){
        /*调用 execlp 函数，这里相当于调用了“ps -ef”命令*/
        if(execlp("ps","ps","-ef",NULL)<0)
            perror("execlp error!");
    }
}
```

在该程序中，首先使用 fork 函数新建一个子进程，然后在子进程里使用 execlp 函数。读者可以看到，这里的参数列表就是在 shell 中使用的命令名和选项。并且当使用文件名的方式进行查找时，系统会在默认的环境变量 PATH 中寻找该可执行文件。读者可将编译后的结果下载到目标板上，运行结果如下所示：

```
[root@none 1]# ./execlp
PID TTY      Uid      Size State Command
1    root     1832    S      init
```

```

2      root      0      S      [keventd]
3      root      0      S      [ksoftirqd_CPU0]
4      root      0      S      [kswapd]
5      root      0      S      [bdflood]
6      root      0      S      [kupdated]
7      root      0      S      [mtddblockd]
8      root      0      S      [khubd]
35     root      2104    S      /bin/bash /usr/etc/rc.local
36     root      2324    S      /bin/bash
41     root      1364    S      /sbin/inetd
53     root      14260   S      /Qtopia/qtopia-free-1.7.0/bin/qpe -qws
54     root      11672   S      quicklauncher
65     root      0       S      [usb-storage-0]
66     root      0       S      [scsi_ah_0]
83     root      2020    R      ps -ef

[root@none) /]# env
PATH=/Qtopia/qtopia-free-1.7.0/bin:/usr/bin:/bin:/usr/sbin:/sbin
...
```

此程序的运行结果与在 Shell 中直接键入命令“ps -ef”是一样的，当然，在不同的系统不同时刻都会有不同的结果。

接下来的示例 2 使用完整的文件目录来查找对应的可执行文件。注意目录必须以“/”开头，否则将其视为文件名。

```

/*execl.c*/
#include <unistd.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    if(fork()==0){
        /*调用 execl 函数，注意这里要给出 ps 程序所在的完整路径*/
        if(execl("/bin/ps", "ps", "-ef", NULL)<0)
            perror("execl error!");
    }
}
```

同样下载到目标板上运行，运行结果同上例，如下所示：

```
[root@none) 1]# ./execl
```

PID	TTY	Uid	Size	State	Command
1		root	1832	S	init
2		root	0	S	[keventd]
3		root	0	S	[ksoftirqd_CPU0]
4		root	0	S	[kswapd]
5		root	0	S	[bdflush]
6		root	0	S	[kupdated]
...					

示例 3 利用函数 `execle`，将环境变量添加到新建的子进程中去，这里的“env”是查看当前进程环境变量的命令，如下所示：

```
/*execle*/
#include <unistd.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    /*命令参数列表，必须以 NULL 结尾*/
    char *envp[]={ "PATH=/tmp", "USER=sunq", NULL };
    if(fork()==0){
        /*调用 execle 函数，注意这里也要指出 env 的完整路径*/
        if(execle( "/bin/env", "env", NULL, envp)<0)
            perror("execle error!");
    }
}
```

下载到目标板后的运行结果如下所示：

```
[root@none) 1]# ./execle
PATH=/tmp
USER=sunq
```

最后一个示例使用 `execve` 函数，通过构造指针数组的方式来传递参数，注意参数列表一定要以 `NULL` 作为结尾标识符。其代码和运行结果如下所示：

```
#include <unistd.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
```

```
{
/*命令参数列表，必须以 NULL 结尾*/
    char *arg[]={"env",NULL};
    char *envp[]={"PATH=/tmp","USER=sunq",NULL};
    if(fork()==0){
        if(execve("/bin/env",arg,,envp)<0)
            perror("execve error!");
    }
}
```

下载到目标板后的运行结果如下所示：

```
[root@none 1]# ./execve
PATH=/tmp
USER=sunq
```

(4) exec 函数族使用注意点

在使用 exec 函数族时，一定要加上错误判断语句。因为 exec 很容易执行失败，其中最常见的原因有：

- 找不到文件或路径，此时 `errno` 被设置为 `ENOENT`；
- 数组 `argv` 和 `envp` 忘记用 `NULL` 结束，此时 `errno` 被设置为 `EFAULT`；
- 没有对应可执行文件的运行权限，此时 `errno` 被设置为 `EACCES`。



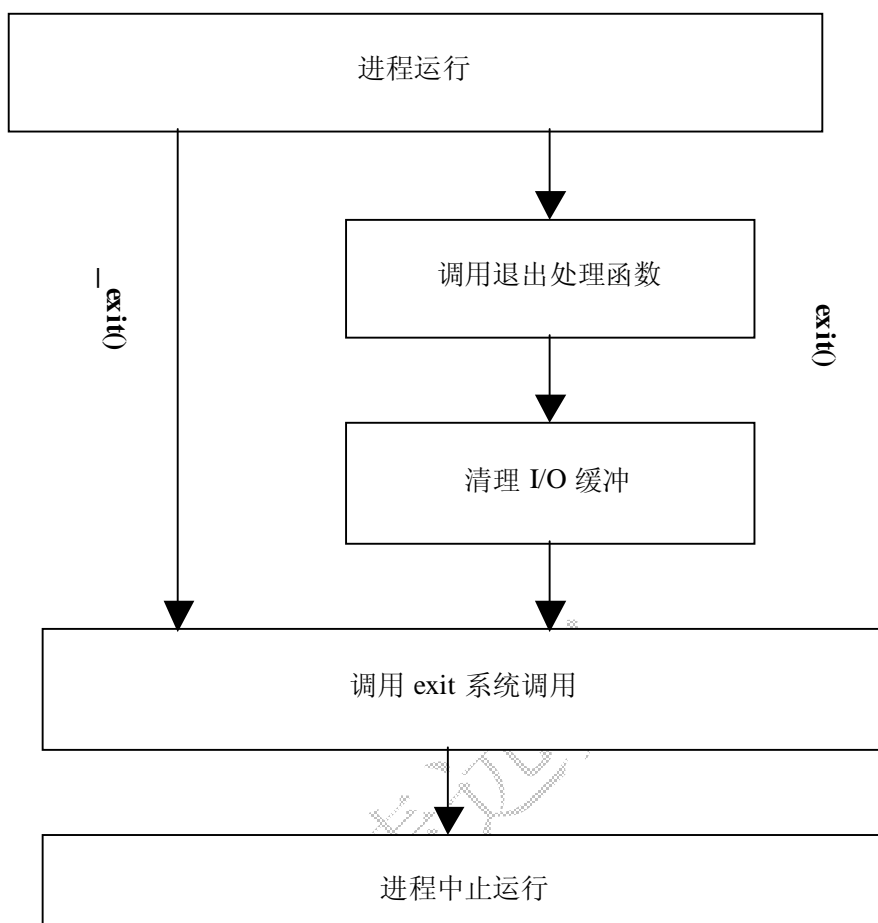
小知识

事实上，这 6 个函数中真正的系统调用只有 `execve`，其他 5 个都是库函数，它们最终都会调用 `execve` 这个系统调用。

3. exit 和 _exit

(1) exit 和 _exit 函数说明

`exit` 和 `_exit` 函数都是用来终止进程的。当程序执行到 `exit` 或 `_exit` 时，进程会无条件地停止剩下的所有操作，清除包括 `PCB` 在内的各种数据结构，并终止本进程的运行。但是，这两个函数还是有区别的，这两个函数的调用过程如图 7.4 所示。

图 7.4 `exit` 和 `_exit` 函数流程图

从图中可以看出，`_exit()`函数的作用是：直接使进程停止运行，清除其使用的内存空间，并清除其在内核中的各种数据结构；`exit()`函数则在这些基础上作了一些包装，在执行退出之前加了若干道工序。`exit()`函数与`_exit()`函数最大的区别就在于 `exit()`函数在调用 `exit` 系统之前要检查文件的打开情况，把文件缓冲区中的内容写回文件，就是图中的“清理 I/O 缓冲”一项。

由于在 Linux 的标准函数库中，有一种被称作“缓冲 I/O (buffered I/O)”操作，其特征就是对应每一个打开的文件，在内存中都有一片缓冲区。每次读文件时，会连续读出若干条记录，这样在下次读文件时就可以直接从内存的缓冲区中读取；同样，每次写文件的时候，也仅仅是写入内存中的缓冲区，等满足了一定的条件（如达到一定数量或遇到特定字符等），再将缓冲区中的内容一次性写入文件。

这种技术大大增加了文件读写的速度，但也为编程带来了一点麻烦。比如有一些数据，认为已经写入了文件，实际上因为没有满足特定的条件，它们还只是保存在缓冲区内，这时用 `_exit()`函数直接将进程关闭，缓冲区中的数据就会丢失。因此，若想保证数据的完整性，就一定要使用 `exit()`函数。

(2) `exit` 和 `_exit` 函数语法

下表 7.5 列出了 `exit` 和 `_exit` 函数的语法规范。

表 7.5 **`exit` 和 `_exit` 函数族语法**

所需头文件	<code>exit</code> : <code>#include <stdlib.h></code>
	<code>_exit</code> : <code>#include <unistd.h></code>
续表	
函数原型	<code>exit</code> : <code>void exit(int status)</code>
	<code>_exit</code> : <code>void _exit(int status)</code>
函数传入值	<code>status</code> 是一个整型的参数，可以利用这个参数传递进程结束时的状态。一般来说，0 表示正常结束；其他的数值表示出现了错误，进程非正常结束。 在实际编程时，可以用 <code>wait</code> 系统调用接收子进程的返回值，从而针对不同的情况进行不同的处理

(3) `exit` 和 `_exit` 使用实例：

这两个示例比较了 `exit` 和 `_exit` 两个函数的区别。由于 `printf` 函数使用的是缓冲 I/O 方式，该函数在遇到“\n”换行符时自动从缓冲区中将记录读出。示例中就是利用这个性质来进行比较的。以下是示例 1 的代码：

```
/*exit.c*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    printf("Using exit...\n");
    printf("This is the content in buffer");
    exit(0);
}

[root@(none) 1]# ./exit
Using exit...
This is the content in buffer[root@(none) 1]#
```

读者从输出的结果中可以看到，调用 `exit` 函数时，缓冲区中的记录也能正常输出。以下是示例 2 的代码：

```
/*_exit.c*/
#include <stdio.h>
#include <unistd.h>

int main()
{
    printf("Using _exit...\n");
```

```
printf("This is the content in buffer");
_exit(0);
}
[root@none 1]# ./_exit
Using _exit...
[root@none 1]#
```

读者从最后的结果中可以看到，调用 `_exit` 函数无法输出缓冲区中的记录。



小知识

在一个进程调用了 `exit` 之后，该进程并不马上就完全消失，而是留下一个称为僵尸进程（Zombie）的数据结构。僵尸进程是一种非常特殊的进程，它几乎已经放弃了所有内存空间，没有任何可执行代码，也不能被调度，仅仅在进程列表中保留一个位置，记载该进程的退出状态等信息供其他进程收集，除此之外，僵尸进程不再占有任何内存空间。

4. wait 和 waitpid

（1）wait 和 waitpid 函数说明

`wait` 函数是用于使父进程（也就是调用 `wait` 的进程）阻塞，直到一个子进程结束或者该进程收到了一个指定的信号为止。如果该父进程没有子进程或者他的子进程已经结束，则 `wait` 就会立即返回。

`waitpid` 的作用和 `wait` 一样，但它并不一定要等待第一个终止的子进程，它还有若干选项，如可提供一个非阻塞版本的 `wait` 功能，也能支持作业控制。实际上 `wait` 函数只是 `waitpid` 函数的一个特例，在 Linux 内部实现 `wait` 函数时直接调用的就是 `waitpid` 函数。

（2）wait 和 waitpid 函数格式说明

表 7.6 列出了 `wait` 函数的语法规则。

表 7.6 wait 函数族语法

所需头文件	<code>#include <sys/types.h></code> <code>#include <sys/wait.h></code>
函数原型	<code>pid_t wait(int *status)</code>
函数传入值	这里的 <code>status</code> 是一个整型指针，是该子进程退出时的状态 <ul style="list-style-type: none"> • <code>status</code> 若为空，则代表任意状态结束的子进程 • <code>status</code> 若不为空，则代表指定状态结束的子进程 另外，子进程的结束状态可由 Linux 中一些特定的宏来测定
函数返回值	成功：子进程的进程号 失败：-1

下表 7.7 列出了 `waitpid` 函数的语法规则。

表 7.7 waitpid 函数语法

所需头文件	<code>#include <sys/types.h></code> <code>#include <sys/wait.h></code>
函数原型	<code>pid_t waitpid(pid_t pid, int *status, int options)</code>

函数传入值	pid	pid>0: 只等待进程 ID 等于 pid 的子进程, 不管已经有其他子进程运行结束退出了, 只要指定的子进程还没有结束, waitpid 就会一直等下去
		pid=-1: 等待任何一个子进程退出, 此时和 wait 作用一样
		pid=0: 等待其组 ID 等于调用进程的组 ID 的任一子进程
		pid<-1: 等待其组 ID 等于 pid 的绝对值的任一子进程
续表		
函数传入值	status	同 wait
	options	WNOHANG: 若由 pid 指定的子进程不立即可用, 则 waitpid 不阻塞, 此时返回值为 0
		WUNTRACED: 若实现某支持作业控制, 则由 pid 指定的任一子进程状态已暂停, 且其状态自暂停以来还未报告过, 则返回其状态
		0: 同 wait, 阻塞父进程, 等待子进程退出
函数返回值	正常: 子进程的进程号	
	使用选项 WNOHANG 且没有子进程退出: 0	
	调用出错: -1	

(3) waitpid 使用实例

由于 wait 函数的使用较为简单, 在此仅以 waitpid 为例进行讲解。本例中首先使用 fork 新建一子进程, 然后让其子进程暂停 5s (使用了 sleep 函数)。接下来对原有的父进程使用 waitpid 函数, 并使用参数 WNOHANG 使该父进程不会阻塞。若有子进程退出, 则 waitpid 返回子进程号; 若没有子进程退出, 则 waitpid 返回 0, 并且父进程每隔一秒循环判断一次。该程的流程图如图 7.5 所示。

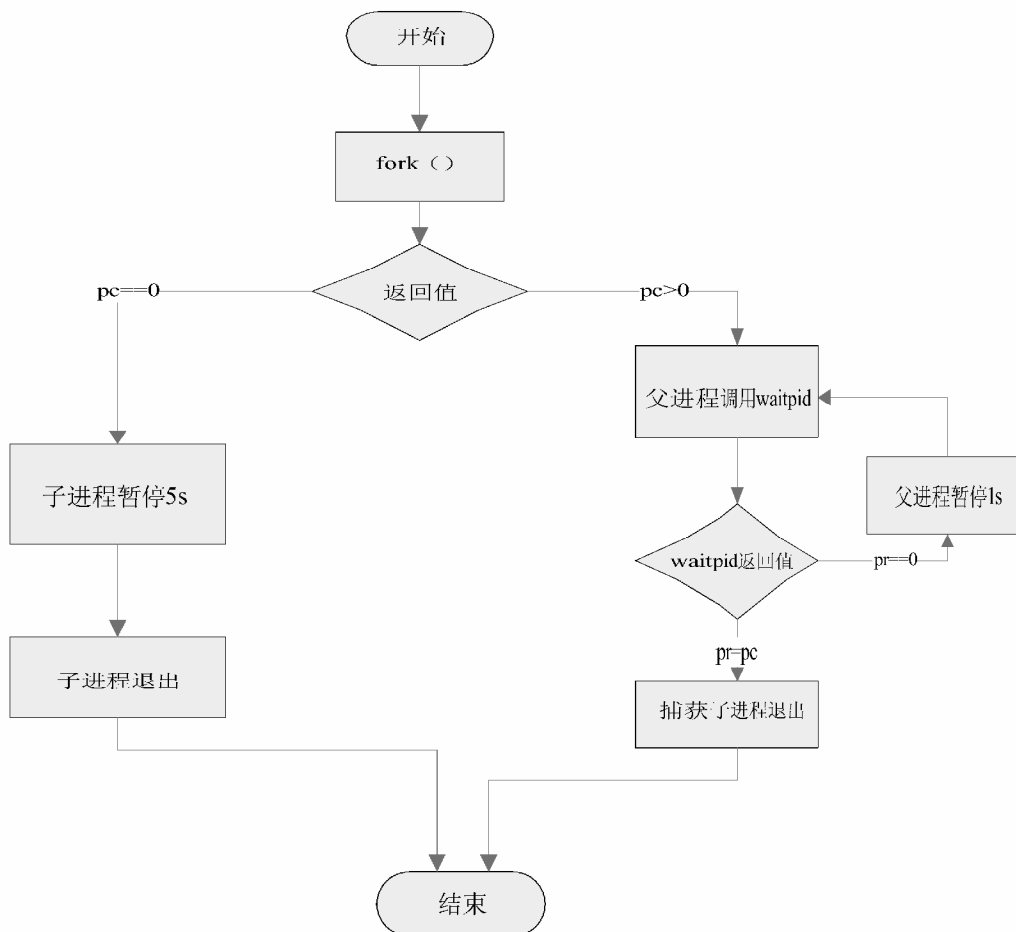


图 7.5 waitpid 示例程序流程图

该程序源代码如下所示：

```

/*waitpid.c*/
#include <sys/types.h>
#include <sys/wait.h>
#include <unistd.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    pid_t pc,pr;
    pc=fork();
    if(pc<0)
        printf("Error fork.\n");

```

```

/*子进程*/
    else if(pc==0){
/*子进程暂停 5s*/
        sleep(5);
/*子进程正常退出*/
        exit(0);
    }
/*父进程*/
    else{
/*循环测试子进程是否退出*/
        do{
/*调用 waitpid, 且父进程不阻塞*/
            pr=waitpid(pc,NULL,WNOHANG);
/*若子进程还未退出, 则父进程暂停 1s*/
            if(pr==0){
                printf("The child process has not exited\n");
                sleep(1);
            }
        }while(pr==0);
/*若发现子进程退出, 打印出相应情况*/
        if(pr==pc)
            printf("Get child %d\n",pr);
        else
            printf("some error occured.\n");
    }
}

```

将该程序交叉编译，下载到目标板后的运行情况如下所示：

```

[root@(none) 1]# ./waitpid
The child process has not exited
The child process has not exited
The child process has not exited
The child process has not exited
The child process has not exited
Get child 75

```

可见，该程序在经过 5 次循环之后，捕获到了子进程的退出信号，具体的子进程号在不同的系统上会有所区别。

读者还可以尝试把“pr=waitpid(pc,NULL,WNOHANG);”这句改为“pr=waitpid(pc,NULL,

0);”和“pr=wait(NULL);”，运行的结果为：

```
[root@none 1]# ./waitpid
Get child 76
```

可见，在上述两种情况下，父进程在调用 `waitpid` 或 `wait` 之后就将自己阻塞，直到有子进程退出为止。

7.3 Linux 守护进程

7.3.1 守护进程概述

守护进程，也就是通常所说的 `Daemon` 进程，是 `Linux` 中的后台服务进程。它是一个生存期较长的进程，通常独立于控制终端并且周期性地执行某种任务或等待处理某些发生的事件。守护进程常常在系统引导装入时启动，在系统关闭时终止。`Linux` 系统有很多守护进程，大多数服务都是通过守护进程实现的，如本书在第二章中讲到的系统服务都是守护进程。同时，守护进程还能完成许多系统任务，例如，作业规划进程 `crond`、打印进程 `lpd` 等（这里的结尾字母 `d` 就是 `Daemon` 的意思）。

由于在 `Linux` 中，每一个系统与用户进行交流的界面称为终端，每一个从此终端开始运行的进程都会依附于这个终端，这个终端就称为这些进程的控制终端，当控制终端被关闭时，相应的进程都会自动关闭。但是守护进程却能够突破这种限制，它从被执行开始运转，直到整个系统关闭时才会退出。如果想让某个进程不因为用户或终端或其他的变化而受到影响，那么就必须把这个进程变成一个守护进程。可见，守护进程是非常重要的。

7.3.2 编写守护进程

编写守护进程看似复杂，但实际上也是遵循一个特定的流程。只要将此流程掌握了，就能很方便地编写出用户自己的守护进程。下面就分 4 个步骤来讲解怎样创建一个简单的守护进程。在讲解的同时，会配合介绍与创建守护进程相关的几个系统函数，希望读者能很好地掌握。

1. 创建子进程，父进程退出

这是编写守护进程的第一步。由于守护进程是脱离控制终端的，因此，完成第一步后就会在 `Shell` 终端里造成一程序已经运行完毕的假象。之后的所有工作都在子进程中完成，而用户在 `Shell` 终端里则可以执行其他的命令，从而在形式上做到了与控制终端的脱离。

到这里，有心的读者可能会问，父进程创建了子进程，而父进程又退出之后，此时该子进程不就没有父进程了吗？守护进程中确实会出现这么一个有趣的现象，由于父进程已经先于子进程退出，会造成子进程没有父进程，从而变成一个孤儿进程。在 `Linux` 中，每当系统发现一个孤儿进程，就会自动由 1 号进程（也就是 `init` 进程）收养它，这样，原先的子进程就会变成 `init` 进程的子进程了。其关键代码如下所示：

华清远见<[嵌入式 Linux 应用开发班](#)>培训教材

```
/*父进程退出*/
pid=fork();
    if(pid>0){
        exit(0);
    }
```

2. 在子进程中创建新会话

这个步骤是创建守护进程中最重要的一步，虽然它的实现非常简单，但它的意义却非常重大。在这里使用的是系统函数 `setsid`，在具体介绍 `setsid` 之前，读者首先要了解两个概念：进程组和会话期。

- 进程组

进程组是一个或多个进程的集合。进程组由进程组 ID 来惟一标识。除了进程号（PID）之外，进程组 ID 也是一个进程的必备属性。

每个进程组都有一个组长进程，其组长进程的进程号等于进程组 ID。且该进程 ID 不会因组长进程的退出而受到影响。

- 会话期

会话组是一个或多个进程组的集合。通常，一个会话开始于用户登录，终止于用户退出，在此期间该用户运行的所有进程都属于这个会话期，它们之间的关系如下图 7.6 所示。

接下来就可以具体介绍 `setsid` 的相关内容：

（1）setsid 函数作用

`setsid` 函数用于创建一个新的会话，并担任该会话组的组长。调用 `setsid` 有下面的 3 个作用。

- 让进程摆脱原会话的控制。
- 让进程摆脱原进程组的控制。
- 让进程摆脱原控制终端的控制。

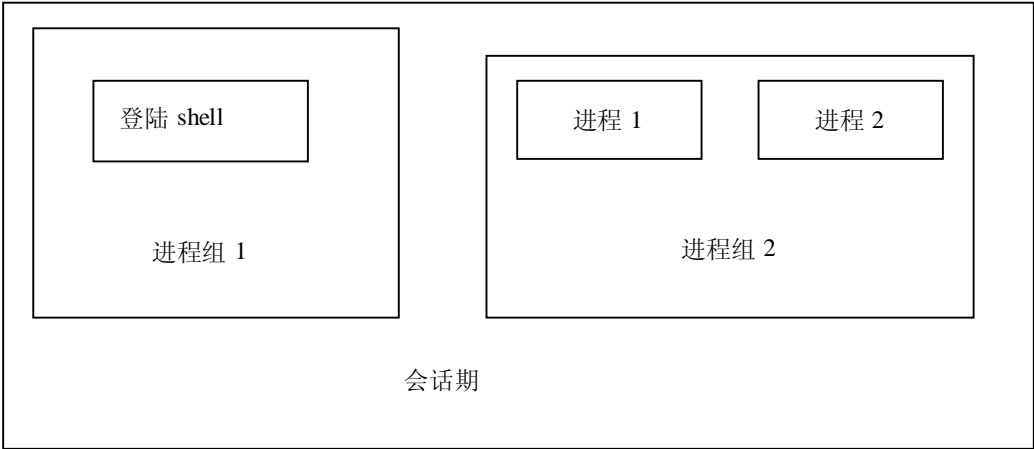


图 7.6 进程组、会话期关系图

那么，在创建守护进程时为什么要调用 `setsid` 函数呢？读者可以回忆一下创建守护进程的第一步，在那里调用了 `fork` 函数来创建子进程再将父进程退出。由于在调用 `fork` 函数时，子进程全盘拷贝了父进程的进会话期、进程组、控制终端等，虽然父进程退出了，但原先的会话期、进程组、控制终端等并没有改变，因此，还不是真正意义上独立开来，而 `setsid` 函数能够使进程完全独立出来，从而脱离所有其他进程的控制。

(2) `setsid` 函数格式

下表 7.8 列出了 `setsid` 函数的语法规范

表 7.8	setsid 函数语法
所需头文件	<code>#include <sys/types.h></code> <code>#include <unistd.h></code>
函数原型	<code>pid_t setsid(void)</code>
函数返回值	成功：该进程组 ID 出错：-1

3. 改变当前目录为根目录

这一步也是必要的步骤。使用 `fork` 创建的子进程继承了父进程的当前工作目录。由于在进程运行过程中，当前目录所在的文件系统（比如“`/mnt/usb`”等）是不能卸载的，这对以后的使用会造成诸多的麻烦（比如系统由于某种原因要进入单用户模式）。因此，通常的做法是让“`/`”作为守护进程的当前工作目录，这样就可以避免上述的问题，当然，如有特殊需要，也可以把当前工作目录换成其他的路径，如 `/tmp`。改变工作目录的常见函数是 `chdir`。

4. 重设文件权限掩码

文件权限掩码是指屏蔽掉文件权限中的对应位。比如，有一个文件权限掩码是 `050`，它就屏蔽了文件组拥有者的可读与可执行权限。由于使用 `fork` 函数新建的子进程继承了父进程

的文件权限掩码，这就给该子进程使用文件带来了诸多的麻烦。因此，把文件权限掩码设置为 0，可以大大增强该守护进程的灵活性。设置文件权限掩码的函数是 `umask`。在这里，通常的使用方法为 `umask(0)`。

5. 关闭文件描述符

同文件权限掩码一样，用 `fork` 函数新建的子进程会从父进程那里继承一些已经打开了的文件。这些被打开的文件可能永远不会被守护进程读或写，但它们一样消耗系统资源，而且可能导致所在的文件系统无法卸下。

在上面的第二步之后，守护进程已经与所属的控制终端失去了联系。因此从终端输入的字符不可能达到守护进程，守护进程中用常规方法（如 `printf`）输出的字符也不可能在终端上显示出来。所以，文件描述符为 0、1 和 2 的 3 个文件（常说的输入、输出和报错这 3 个文件）已经失去了存在的价值，也应被关闭。通常按如下方式关闭文件描述符：

```
for(i=0;i<MAXFILE;i++)
    close(i);
```

这样，一个简单的守护进程就建立起来了，创建守护进程的流程图如图 7.7 所示。

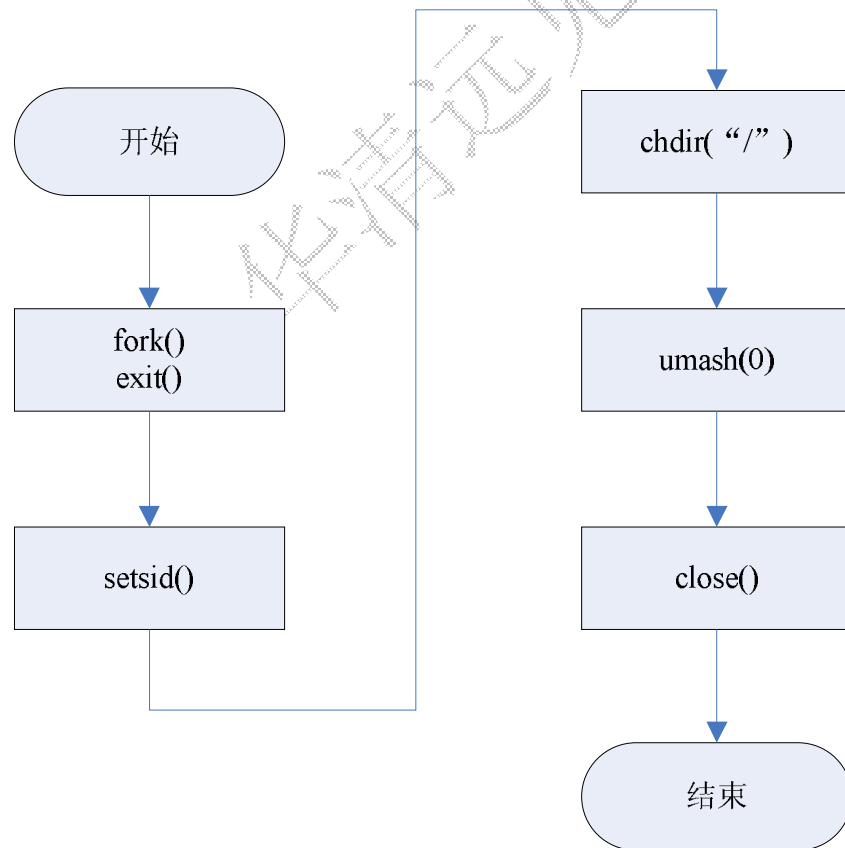


图 7.7 创建守护进程流程图

下面是实现守护进程的一个完整实例：

该实例首先建立了一个守护进程，然后让该守护进程每隔 10s 在/tmp/dameon.log 中写入一句话。

```
/*dameon.c 创建守护进程实例*/
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<string.h>
#include<fcntl.h>
#include<sys/types.h>
#include<unistd.h>
#include<sys/wait.h>

#define MAXFILE 65535
int main()
{
    pid_t pc;
    int i,fd,len;
    char *buf="This is a Dameon\n";
    len =strlen(buf);
    pc=fork(); //第一步
    if(pc<0){
        printf("error fork\n");
        exit(1);
    }else if(pc>0)
        exit(0);
    /*第二步*/
    setsid();
    /*第三步*/
    chdir("/");
    /*第四步*/
    umask(0);
    for(i=0;i<MAXFILE;i++)
    /*第五步*/
        close(i);
    /*这时创建完守护进程，以下开始正式进入守护进程工作*/
    while(1){
        if((fd=open("/tmp/dameon.log",O_CREAT|O_WRONLY|O_APPEND,0600))<0){
            perror("open");
        }
    }
}
```


```
        exit(1);
    }
    write(fd, buf, len+1);
    close(fd);
    sleep(10);
}
}
```

将该程序下载到开发板中, 可以看到该程序每隔 10s 就会在对应的文件中输入相关内容。并且使用 `ps` 可以看到该进程在后台运行。如下所示:

```
[root@(none) 1]# tail -f /tmp/dameon.log
This is a Dameon
This is a Dameon
This is a Dameon
This is a Dameon
...
[root@(none) 1]# ps -ef|grep daemon
  76          root          1272  S    ./daemon
  85          root          1520  S    grep daemon
```

7.3.3 守护进程的出错处理

读者在前面编写守护进程的具体调试过程中会发现, 由于守护进程完全脱离了控制终端, 因此, 不能像其他进程的程序一样通过输出错误信息到控制终端来通知程序员即使使用 `gdb` 也无法正常调试。那么, 守护进程的进程要如何调试呢? 一种通用的办法是使用 `syslog` 服务, 将程序中的出错信息输入到 “/var/log/messages” 系统日志文件中, 从而可以直观地看到程序的问题所在。

 **注意** “/var/log/message” 系统日志文件只能由拥有 root 权限的超级用户查看。

`Syslog` 是 Linux 中的系统日志管理服务, 通过守护进程 `syslogd` 来维护。该守护进程在启动时会读一个配置文件 “/etc/syslog.conf”。该文件决定了不同种类的消息会发送向何处。例如, 紧急消息可被送向系统管理员并在控制台上显示, 而警告消息则可记录到一个文件中。

该机制提供了 3 个 `syslog` 函数, 分别为 `openlog`、`syslog` 和 `closelog`。下面就分别介绍这 3 个函数。

(1) `syslog` 函数说明

通常, `openlog` 函数用于打开系统日志服务的一个连接; `syslog` 函数是用于向日志文件中写入消息, 在这里可以规定消息的优先级、消息输出格式等; `closelog` 函数是用于关闭系统日志服务的连接。

(2) `syslog` 函数格式

下表 7.9 列出了 openlog 函数的语法规范

表 7.9 **openlog 函数语法**

所需头文件	#include <syslog.h>	
函数原型	void openlog (char *ident,int option ,int facility)	
函数传入值	Ident	要向每个消息加入的字符串，通常为程序的名称
	Option	LOG_CONS: 如果消息无法送到系统日志服务，则直接输出到系统控制终端
		LOG_NDELAY: 立即打开系统日志服务的连接。在正常情况下，直到发送到第一条消息时才打开连接
		LOG_PERROR: 将消息也同时送到 stderr 上
		LOG_PID: 在每条消息中包含进程的 PID
续表		
函数传入值	facility: 指定程序发送的消息类型	LOG_AUTHPRIV: 安全/授权讯息
		LOG_CRON: 时间守护进程（cron 及 at）
		LOG_DAEMON: 其他系统守护进程
		LOG_KERN: 内核信息
		LOG_LOCAL[0~7]: 保留
		LOG_LPR: 行打印机子系统
		LOG_MAIL: 邮件子系统
		LOG_NEWS: 新闻子系统
		LOG_SYSLOG: syslogd 内部所产生的信息
		LOG_USER: 一般使用者等级讯息
		LOG_UUCP: UUCP 子系统

表 7.10 列出了 syslog 函数的语法规范。

表 7.10 **syslog 函数语法**

所需头文件	#include <syslog.h>	
函数原型	void syslog(int priority, char *format, ...)	
函数传入值	priority: 指定消息的重要性	LOG_EMERG: 系统无法使用
		LOG_ALERT: 需要立即采取措施
		LOG_CRIT: 有重要情况发生
		LOG_ERR: 有错误发生
		LOG_WARNING: 有警告发生
		LOG_NOTICE: 正常情况，但也是重要情况
		LOG_INFO: 信息消息

		LOG_DEBUG: 调试信息
	format	以字符串指针的形式表示输出的格式，类似 printf 中的格式

表 7.11 列出了 closelog 函数的语法规范。

表 7.11 **closelog 函数语法**

所需头文件	#include <syslog.h>
函数原型	void closelog(void)

(3) 使用实例

这里将上一节中的示例程序用 syslog 服务进行重写，其中有区别的地方用加粗的字体表示，源代码如下所示：

```
/*syslog_dema.c 利用 syslog 服务的守护进程实例*/
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<string.h>
#include<fcntl.h>
#include<sys/types.h>
#include<unistd.h>
#include<sys/wait.h>
#include<syslog.h>

#define MAXFILE 65535
int main()
{
    pid_t pc,sid;
    int i,fd,len;
    char *buf="This is a Dameon\n";
    len =strlen(buf);
    pc=fork();
    if(pc<0){
        printf("error fork\n");
        exit(1);
    }else if(pc>0)
        exit(0);
    /*打开系统日志服务，openlog*/
    openlog("demo_update",LOG_PID, LOG_DAEMON);
    if((sid=setsid())<0){
        syslog(LOG_ERR, "%s\n", "setsid");
    }
```

```

        exit(1);
    }
    if((sid=chdir("/"))<0){
        syslog(LOG_ERR, "%s\n", "chdir");
        exit(1);
    }
    umask(0);
    for(i=0;i<MAXFILE;i++){
        close(i);
    }
    while(1){
        /*打开守护进程的日志文件，并写入 open 的日志记录*/
        if((fd=open("/tmp/dameon.log",O_CREAT|O_WRONLY|O_APPEND, 0600))<0){
            syslog(LOG_ERR, "open");
            exit(1);
        }
        write(fd, buf, len+1);
        close(fd);
        sleep(10);
    }
    closelog();
    exit(0);
}

```

读者可以尝试用普通用户的身份执行此程序，由于这里的 open 函数必须具有 root 权限，因此，syslog 就会将错误信息写入到 “/var/log/messages” 中，如下所示：

```
Jan 30 18:20:08 localhost demo_update[7996]: open
```

7.4 实验内容

7.4.1 编写多进程程序

1. 实验目的

通过编写多进程程序，使读者熟练掌握 fork、exec、wait、waitpid 等函数的使用，进一步理解在 Linux 中多进程编程的步骤。

2. 实验内容

该实验有 3 个进程，其中一个为父进程，其余两个是该父进程创建的子进程，其中一个

子进程运行“ls -l”指令，另一个子进程在暂停 5s 之后异常退出，父进程并不阻塞自己，并等待子进程的退出信息，待收集到该信息，父进程就返回。

3. 实验步骤

(1) 画出该实验流程图

该实验流程图如图 7.8 所示。

(2) 实验源代码

具体代码设置如下：

```
/*exc.c 实验一源码*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <sys/types.h>
#include <unistd.h>
#include <sys/wait.h>
int main(void)
{
    pid_t child1,child2,child;
    /*创建两个子进程*/
    child1 = fork();
    child2 = fork();
    /*子进程 1 的出错处理*/
    if( child1 == -1 ){
        perror("child1 fork");
        exit(1);
    }
    /*在子进程 1 中调用 execlp 函数*/
    else if( child1 == 0 ){
        printf("In child1: execute 'ls -l'\n");
        if(execlp("ls","ls","-l",NULL)<0)
            perror("child1 execlp");
    }
    /*子进程 2 的出错处理*/
    if( child2 == -1 ){
        perror("child2 fork");
        exit(1);
    }
    /*在子进程 2 中使其暂停 5s*/
    else if( child2 == 0 ){
```

```
        printf("In child2: sleep for 5 seconds and then exit\n");
        sleep(5);
        exit(0);
    }
    /*在父进程中等待子进程 2 的退出*/
    else{
        printf("In father process:\n");
        do{
            child = waitpid( child2, NULL, WNOHANG );
            if( child ==0 ){
                printf("The child2 process has not exited!\n");
                sleep(1);
            }
        }while( child == 0 );
        if( child == child2 )
            printf("Get child2\n");
        else
            printf("Error occured!\n");
    }
}
```

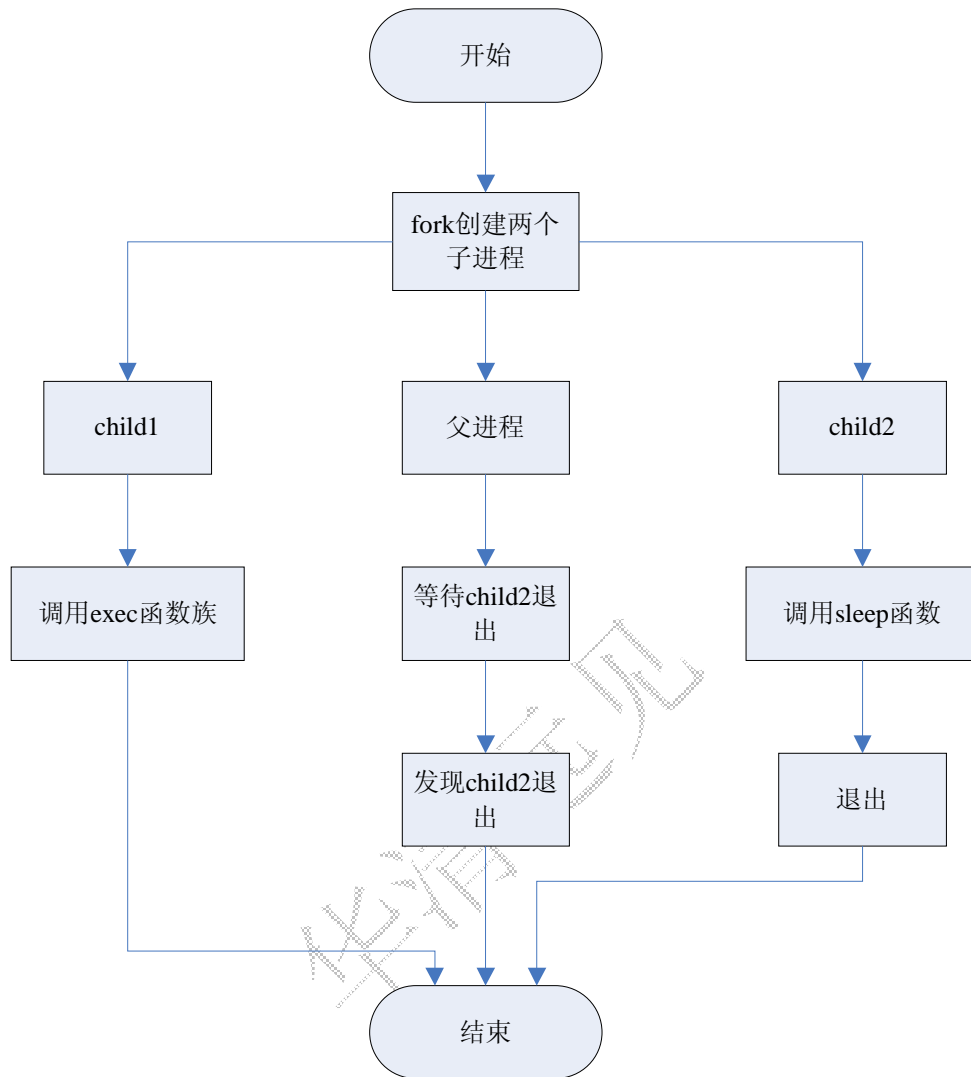


图 7.8 实验 7.5.1 流程图

(3) 首先在宿主机上编译调试该程序：

```
[root@localhost process]# gcc exc.c -o exc
```

(4) 在确保没有编译错误后，使用交叉编译该程序：

```
[root@localhost process]# arm-linux-gcc exc.c -o exc
```

(5) 将生成的可执行程序下载到目标板上运行。

4. 实验结果

在目标板上运行的结果如下所示（具体内容与各自的系统有关）：

```
[root@(none) 1]# ./exc
In child1: execute 'ls -l'
```

```

In child1: execute 'ls -l'
In child2: sleep for 5 seconds and then exit
total 57
-rwxr-xr-x    1 root    root        14443 Jan 31  2006 exc
-rwxr-xr-x    1 root    root        13512 Jan 29  2006 exit
-rwxr-xr-x    1 root    root        13956 Jan 29  2006 fork
-rwxr-xr-x    1 root    root        13999 Jan 30  2006 waitpid
total 57
-rwxr-xr-x    1 root    root        14443 Jan 31  2006 exc
-rwxr-xr-x    1 root    root        13512 Jan 29  2006 exit
-rwxr-xr-x    1 root    root        13956 Jan 29  2006 fork
-rwxr-xr-x    1 root    root        13999 Jan 30  2006 waitpid
In father process:
The child2 process has not exited!
The child2 process has not exited!
The child2 process has not exited!
The child2 process has not exited!
The child2 process has not exited!
Get child2

```

因为几个子进程的执行有竞争关系，因此，结果中的顺序没有完全按照程序所编写。读者可以思考怎样可以保证子进程的执行顺序呢？

7.4.2 编写守护进程

1. 实验目的

通过编写一个完整的守护进程，使读者掌握守护进程编写和调试的方法，并且进一步熟悉编写多进程程序。

2. 实验内容

在该实验中，读者首先建立起一个守护进程，然后在该守护进程中新建一个子进程，该子进程暂停 10s，然后自动退出，并由守护进程收集子进程退出的消息。在这里，子进程和守护进程的退出消息都在“/var/log/messages”中输出。子进程退出后，守护进程循环暂停，其间隔时间为 10s。

3. 实验步骤

(1) 画出该实验流程图

该程序流程图如图 7.9 所示。

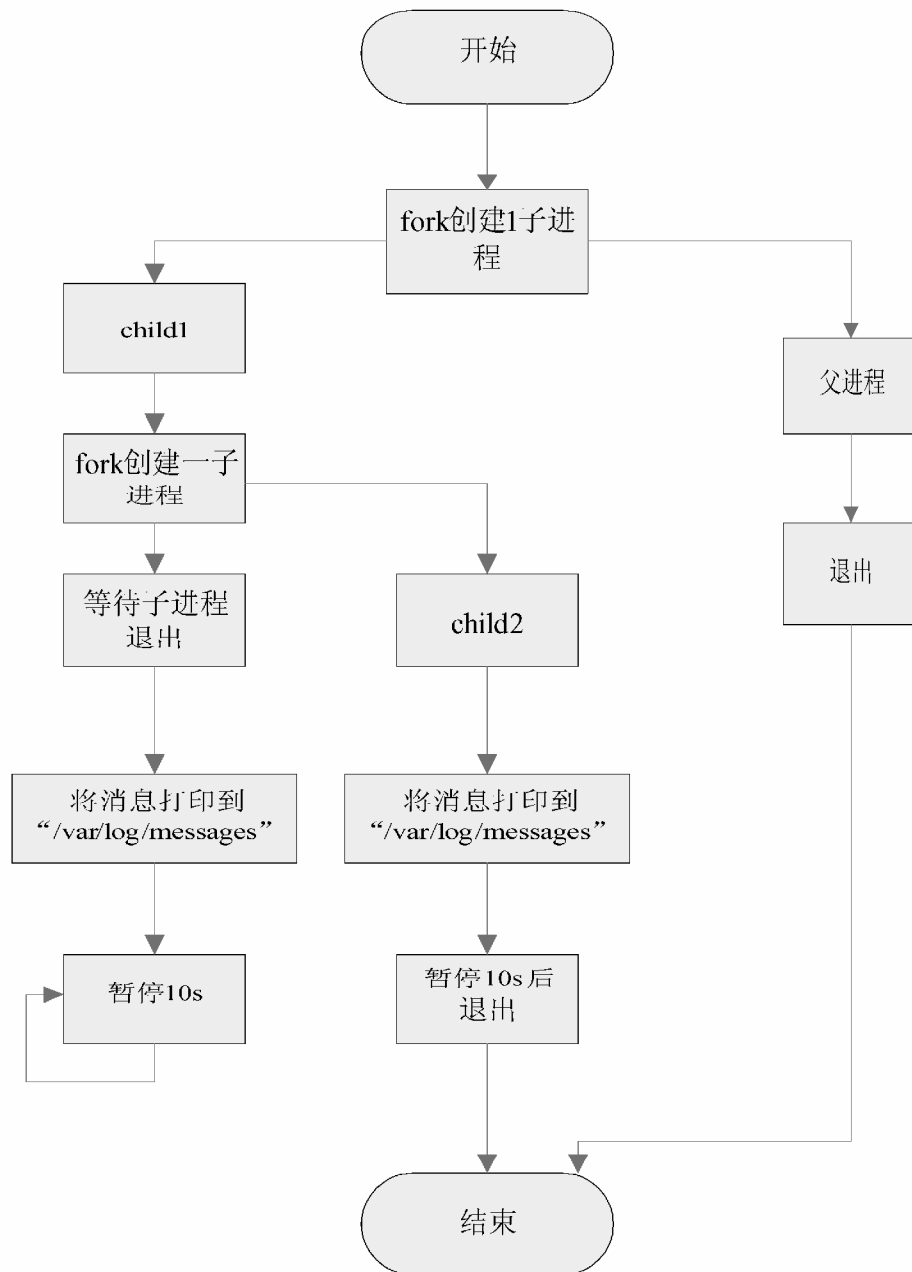


图 7.9 实验 7.7.2 流程图

(2) 实验源代码

具体代码设置如下：

```

/*exc2.c 实验二源码*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <sys/types.h>

```



```
#include <unistd.h>
#include <sys/wait.h>
#include <syslog.h>
#define MAXFILE 65535
int main(void)
{
    pid_t child1, child2;
    int i;

    child1 = fork();
    /*创建子进程 1*/
    if( child1 == -1 ){
        perror("child1 fork");
        exit(1);
    }
    else if( child1 > 0 )
        exit( 0 );
    /*打开日志服务*/
    openlog("exc2_info", LOG_PID, LOG_DAEMON);
    /*以下几步是编写守护进程的常规步骤*/
    setsid();
    chdir( "/" );
    umask( 0 );
    for( i = 0 ; i < MAXFILE ; i++ )
    {
        close( i );
    }
    /*创建子进程 2*/
    child2 = fork();
    if( child2 == -1 ){
        perror("child2 fork");
        exit(1);
    }
    else if( child2 == 0 ){
        /*在日志中写入字符串*/
        syslog( LOG_INFO, " child2 will sleep for 10s ");
        sleep(10);
        syslog( LOG_INFO, " child2 is going to exit! ");
        exit(0);
    }
}
```

```

else{
    waitpid( child2, NULL, 0);
    syslog( LOG_INFO , " child1 noticed that child2 has exited " );
/*关闭日志服务*/
    closelog();
    while(1){
        sleep(10);
    }
}
}

```

(3) 由于有些嵌入式开发板没有 syslog 服务，读者可以在宿主机上编译运行。

```
[root@localhost process]# gcc exc2.c -o exc2
```

(4) 运行该程序。

(5) 等待 10s 后，以 root 身份查看 “/var/log/messages” 文件。

(6) 使用 `ps -ef|grep exc2` 查看该守护进程是否在运行。

4. 实验结果

(1) 在 “/var/log/messages” 中有类似如下的信息显示：

```

Jan 31 13:59:11 localhost exc2_info[5517]: child2 will sleep for 10s
Jan 31 13:59:21 localhost exc2_info[5517]: child2 is going to exit!
Jan 31 13:59:21 localhost exc2_info[5516]: child1 noticed that child2 has
exited

```

读者可以从时间戳里清楚地看到 child2 确实暂停了 10s。

(2) 使用命令 `ps -ef|grep exc2` 可看到如下结果：

```
root      5516      1    0   13:59   ?        00:00:00  ./exc2
```

可见，exc2 确实一直在运行。

本章小结

本章主要介绍进程的控制开发，首先给出了进程的基本概念，Linux 下进程的基本结构、模式与类型以及 Linux 进程管理。进程是 Linux 中程序运行和资源管理的最小单位，对进程的处理也是嵌入式 Linux 应用编程的基础，因此，读者一定要牢牢掌握。

接下来，本章具体讲解了进程控制编程，主要讲解了 fork 函数和 exec 函数族，并且举实例加以区别。Exec 函数族较为庞大，希望读者能够仔细比较它们之间的区别，认真体会并

理解。

最后，本章讲解了 Linux 守护进程的编写，包括守护进程的概念、编写守护进程的步骤以及守护进程的出错处理。由于守护进程非常特殊，因此，在编写时有不少的区别需要特别注意。守护进程的编写实际上涉及进程控制编程的很多部分，需要加以综合应用。

本章的实验安排了多进程编程和编写完整的守护进程两个部分。这两个实验都是较为综合性的，希望读者能够认真完成。

思考与练习

查阅资料，明确 Linux 中进程处理和嵌入式 Linux 中对进程的处理有什么区别？

华清远见