



Programación de Servicios y Procesos

2.2 Gestión de procesos en Java - ProcessBuilder y Process



I.E.S.
Doctor Balmis

Apuntes de PSP creados por Vicente Martínez bajo licencia CC BY-NC-SA 4.0



2.2 Gestión de procesos en Java - ProcessBuilder y Process

- 2.2.1 Preparación y configuración de un proceso
 - Modificar el comando en tiempo de ejecución
 - Configuraciones adicionales de un proceso
- 2.2.2 Acceso al proceso una vez en ejecución
 - Lanzar una clase Java como proceso desde otra clase java en el mismo proyecto

2.2.1 Preparación y configuración de un proceso

En el paquete `java.lang` tenemos dos clases para la gestión de procesos.

- `java.lang.ProcessBuilder` [Referencia API Java](#)
- `java.lang.Process` [Referencia API Java](#)

Las instancias de **ProcessBuilder** gestionan los atributos de los procesos, mientras que las instancias de **Process** controlan la ejecución de esos mismos procesos cuando se ejecutan.

Antes de ejecutar un nuevo proceso, podemos configurar los parámetros de ejecución del mismo usando la clase `ProcessBuilder`.

`ProcessBuilder` es una clase auxiliar de la clase `Process`, que veremos más adelante, y se utiliza para controlar algunos parámetros de ejecución que afectarán al proceso. A través de la llamada al método `start` se crea un nuevo proceso en el sistema con los atributos definidos en la instancia de `ProcessBuilder`.

```
1 ProcessBuilder pb = new ProcessBuilder("CMD", "/C", "DIR");
2 Process p = pb.start();
```

java

Si llamamos varias veces al método `start`, se crearán tantos nuevos procesos como llamadas hagamos, todos ellos con los mismos atributos.

La clase `ProcessBuilder` define un par de constructores:

```
ProcessBuilder(List<String> command)
ProcessBuilder(String... command)
```

java

El funcionamiento de ambos es el mismo. En el primer constructor se pasa el comando a ejecutar y la lista de argumentos como una lista de cadenas. Por contra, en el segundo constructor, el comando y sus argumentos se pasan a través de un número variable de cadenas (`String ...` es lo que en Java se llama `varargs`). La versión que utilicemos depende del formato en que tengamos los datos.



Argumentos y parámetros

Si queremos lanzar un programa con parámetros (modificadores que hacen que cambie la forma de funcionar un programa como `-h /s ...`) el comando no puede ser pasado al constructor directamente como un único string, debe ser preprocesado para convertirlo en una lista y que funcione.

```
1 // Formas diferentes de pasar el comando a los constructores de ProcessBuilder
2 // 1ª forma: usando una cadena. Falla con parámetros
3 // Sólo funciona con programas que tengan argumentos
4 String command1 = "notepad.exe prueba1.txt"
5 ProcessBuilder pb = new ProcessBuilder(command1);
6
7 // 2ª forma: usando un array de cadenas. Funciona con parámetros
8 String[] command2 = {"cmd", "/c", "dir", "/o"};
9 ProcessBuilder pb = new ProcessBuilder(command2);
10
11 // 3ª forma: usando una cadena y dividiéndola para convertirla en una lista
12 String command3 = "c:/windows/system32/shutdown -s -t 0";
13 // La expresión regular \s significa partir por los espacios en blanco
14 ProcessBuilder pb = new ProcessBuilder(command3.split("\\s"));
15 // ESTA ES LA MEJOR FORMA PARA QUE FUNCIONE EN TODOS LOS CASOS
```

java



Apagar el sistema operativo

El comando `shutdown -s` sirve para apagar el sistema. En windows es necesario proporcionar la ruta completa al comando, por ejemplo `C:\Windows\System32\shutdown`.

Podemos usar como parámetro `-s` para apagar el sistema, `-r` para reiniciar, `-h` para hibernar y `-t` para indicar un tiempo de espera antes de apagar.

Referencia del comando shutdown de Windows [🔗](#)



Activity psp.activities.U2A1_Shutdowner

Crea un nuevo proyecto Java (package `psp.activities` y como clase principal `U2A1_Shutdowner`). Usando la línea de comandos, pide al usuario qué acción quiere realizar (apagar, reiniciar o suspender) y cuánto tiempo quiere dejar antes de realizar la acción de apagado del sistema..

Busca información sobre el funcionamiento del comando shutdown en GNU/Linux y haz que tu aplicación funcione para ambos sistemas..

La aplicación tiene que preparar el comando correcto para la selección que haya hecho el usuario y para el sistema operativo en el que la esté ejecutando.

Muestra por consola el resultado del método `ProcessBuilder.command()` de forma legible.

Modificar el comando en tiempo de ejecución

Puede ser que todo el comando, o parte del mismo, no lo tengamos en el momento de llamar a los constructores de `ProcessBuilder`. Se puede cambiar, modificar y consultar a posteriori con el método `command`

Al igual que con los constructores, tenemos dos versiones del método `command`

```
command(List<String> command)
command(String... command)
```

java

y la tercera forma de este método (sin parámetros) sirve para obtener una lista del comando pasado al constructor o puesto con alguna de las formas anterior del método `command`. Lo interesante es que una vez que tenemos la lista, podemos modificarla usando los métodos de la clase `List`.

En el siguiente ejemplo, en el momento de definir el comando, nos falta saber la última parte, el directorio temporal. Además, si queremos hacer que la ejecución sea multiplataforma, el shell a ejecutar tampoco lo sabemos. Dependiendo del SO se añaden dos valores al principio y un valor al final, con el método `add` de la clase `List`.

```
1 // Sets and modifies the command after ProcessBuilder object is created
2 String command = "java -jar install.jar -install"; // tmp dir is missing
3 ProcessBuilder pbuilder = new ProcessBuilder(command.split("\\s"));
4 if (isWindows) {
5     pbuilder.command().add(0, "cmd"); // Sets the 1st element
6     pbuilder.command().add(1, "/c"); // Sets the 2nd element
7     pbuilder.command().add("c:/temp"); // Sets the Last element
8     // Command to run cmd /c java -jar install.jar -install c:/temp
9 } else {
10    pbuilder.command().add(0, "sh"); // Sets the 1st element
11    pbuilder.command().add(1, "-c"); // Sets the 2nd element
12    pbuilder.command().add("/tmp"); // Sets the Last element
13    // Command to run: sh -c java -jar install.jar -install /tmp
14 }
15
16 // Starts the process
17 pbuilder.start();
```

java

Configuraciones adicionales de un proceso

Algunos de los atributos que podemos configurar para un proceso son:

- Establecer el directorio de trabajo donde el proceso se ejecutará

Podemos cambiar el directorio de trabajo por defecto llamando al método `directory` y pasándole un objeto de tipo `File`. Por defecto, el directorio de trabajo se establece al valor de la variable del sistema `user.dir`. Este directorio es el punto de partida para acceder a ficheros, imágenes y todos los recursos que necesite nuestra aplicación.

```
1 // Cambia el directorio de trabajo a la carpeta personal del usuario
2 pbuilder.directory(new File(System.getProperty("user.home")));
```

java

- Configurar o modificar variables de entorno para el proceso con el método `environment()`

```
1 // Retrieve and modify the process environment
2 Map<String, String> environment = pbuilder.environment();
3 // Get the PATH environment variable and add a new directory
4 String systemPath = environment.get("path") + ";c:/users/public";
5 environment.replace("path", systemPath);
6 // Add a new environment variable and use it as a part of the command
7 environment.put("GREETING", "Hola Mundo");
8 processBuilder.command("/bin/bash", "-c", "echo $GREETING");
```

java

```
1 // Indicamos el directorio donde se encuentra el ejecutable
2 File directorio = new File ("bin");
```

java

```
3 pb.directory(directorio);
4
5 // Mostramos la información de las variables de entorno
6 Map variablesEntorno = pb.environment();
7 System.out.println(variablesEntorno);
8
9 // Mostramos el nombre del proceso y sus argumentos
10 List command = pb.command();
11 Iterator iter = l.iterator();
12 while (iter.hasNext()) {
13     System.out.println(iter.next());
14 }
```



Variables de entorno vs Propiedades del sistema

Con la clase Runtime accedemos a las variables del sistema mientras que con ProcessBuilder lo hacemos a las propiedades del sistema, que son diferentes.

- Redireccionar la entrada y salida estándar
- Heredar la E/S estándar del proceso padre usando el método ProcessBuilder.inheritIO()

Estas dos configuraciones se verán en el siguiente apartado.



Actividad psp.activities.U2A2_DirectorioTrabajo

Crea un nuevo proyecto Java (Ant > Java Application) (configura como nombre del proyecto U2A2_DirectorioTrabajo y como clase principal psp.activities.U2A2_WorkingDirectory) Escribe un programa que ejecute el comando ls o dir. Modifica el valor de la propiedad user.dir. En la misma aplicación, cambiar el directorio de trabajo a la carpeta c:/temp o /tmp, dependiendo del sistema operativo.

Muestra el valor devuelto por el método directory()

- Después de crear la instancia de ProcessBuilder
- Después de cambiar el valor de user.dir
- Después de cambiar el directorio de trabajo al directorio temporal del sistema.

En este momento tu programa todavía no mostrará ningún listado.

2.2.2 Acceso al proceso una vez en ejecución

La clase `Process` es una clase abstracta definida en el paquete `java.lang` y contiene la información del proceso en ejecución. Tras invocar al método `start` de `ProcessBuilder`, éste devuelve una referencia al proceso en forma de objeto `Process`.

Los métodos de la clase `Process` pueden ser usados para realizar operaciones de E/S desde el proceso, para comprobar su estado, su valor de retorno, para esperar a que termine de ejecutarse y para forzar la terminación del proceso. Sin embargo estos métodos no funcionan sobre procesos especiales del SO como pueden ser servicios, shell scripts, demonios, etc.

Especificación `java.lang.Process`

! Entrada / Salida desde el proceso hijo

Curiosamente los procesos lanzados con el método `start()` no tienen una consola asignada.. Por contra, estos procesos redireccionan los streams de E/S estándar (stdin, stdout, stderr) al proceso padre. Si se necesita, se puede acceder a ellos a través de los streams obtenidos con los métodos definidos en la clase `Process` como `getInputStream()`, `getOutputStream()` y `getErrorStream()`. Esta es la forma de enviar y recibir información desde los subprocessos.

Los principales métodos de esta clase son:

Método	Descripción
<code>int exitValue()</code>	Código de finalización devuelto por el proceso hijo (ver Info más abajo)
<code>Boolean isAlive()</code>	Comprueba si el proceso todavía está en ejecución
<code>int waitFor()</code>	hace que el proceso padre se quede esperando a que el proceso hijo termine. El entrono que devuelve es el código de finalización del proceso hijo
<code>Boolean waitFor(long timeout, TimeUnit unit)</code>	El funcionamiento es el mismo que en el caos anterior sólo que en esta ocasión podemos especificar cuánto tiempo queremos esperar a que el proceso hijo termine. El método devuelve true si el proceso termina antes de que pase el tiempo indicado y false si ha pasado el tiempo y el proceso no ha terminado.
<code>void destroy()</code>	Estos dos métodos se utilizan para matar al proceso. El segundo lo hace de forma forzosa.
<code>Process destroyForcibly()</code>	

Veamos un sencillo ejemplo. Una vez lanzado el programa espera durante 10 segundos y a continuación mata el proceso.

```
1 public class ProcessDemo {
2
3     public static void main(String[] args) throws Exception {
4
5         ProcessBuilder pb = new ProcessBuilder("C:\\Program Files\\Mozilla Firefox\\firefox.exe");
6         // Effectively launch the process
7         Process p = pb.start();
8         // Check is process is alive or not
9         boolean alive = p.isAlive();
10        // Wait for the process to end for 10 seconds.
11        if (p.waitFor(10, TimeUnit.SECONDS)) {
12            System.out.println("Process has finished");
13        }
14    }
15 }
```

java

```
13     } else {
14         System.out.println("Timeout. Process hasn't finished");
15     }
16     // Force process termination.
17     p.destroy();
18     // Check again if process remains alive
19     boolean alive = p.isAlive();
20     // Get the process exit value
21     int status = p.exitValue();
22 }
23 }
```



Códigos de terminación

Un código de salida (exit code o a veces también return code) es el valor que un proceso le devuelve a su proceso padre para indicarle cómo ha acabado. Si un proceso acaba con un valor de finalización 0 es que todo ha ido bien, cualquier otro valor entre 1 to 255 indica alguna causa de error.



Actividad psp.activities.U2A3_ExitValue

Crea un nuevo proyecto Java (Ant > Java Application) (configura como nombre del proyecto U2A3_ExitValue y como clase principal psp.activities.U2A3_ExitValue). Prepara un programa que ejecute varios comandos (notepad, calc, comandos shell) uno detrás de otro, de forma secuencial y haz que tu programa obtenga el código de finalización de cada uno de ellos. Para cada programa imprime el nombre y su código de finalización.

Prueba a poner aplicaciones que no existan o comandos con parámetros incorrectos.

¿Qué hace Netbeans si pones System.exit(10) para acabar tu programa?. Fijate en la consola. ¿Qué hace Netbeans si pones System.exit(0) para acabar tu programa.?Cuál es entonces el valor por defecto?



Gestión de excepciones

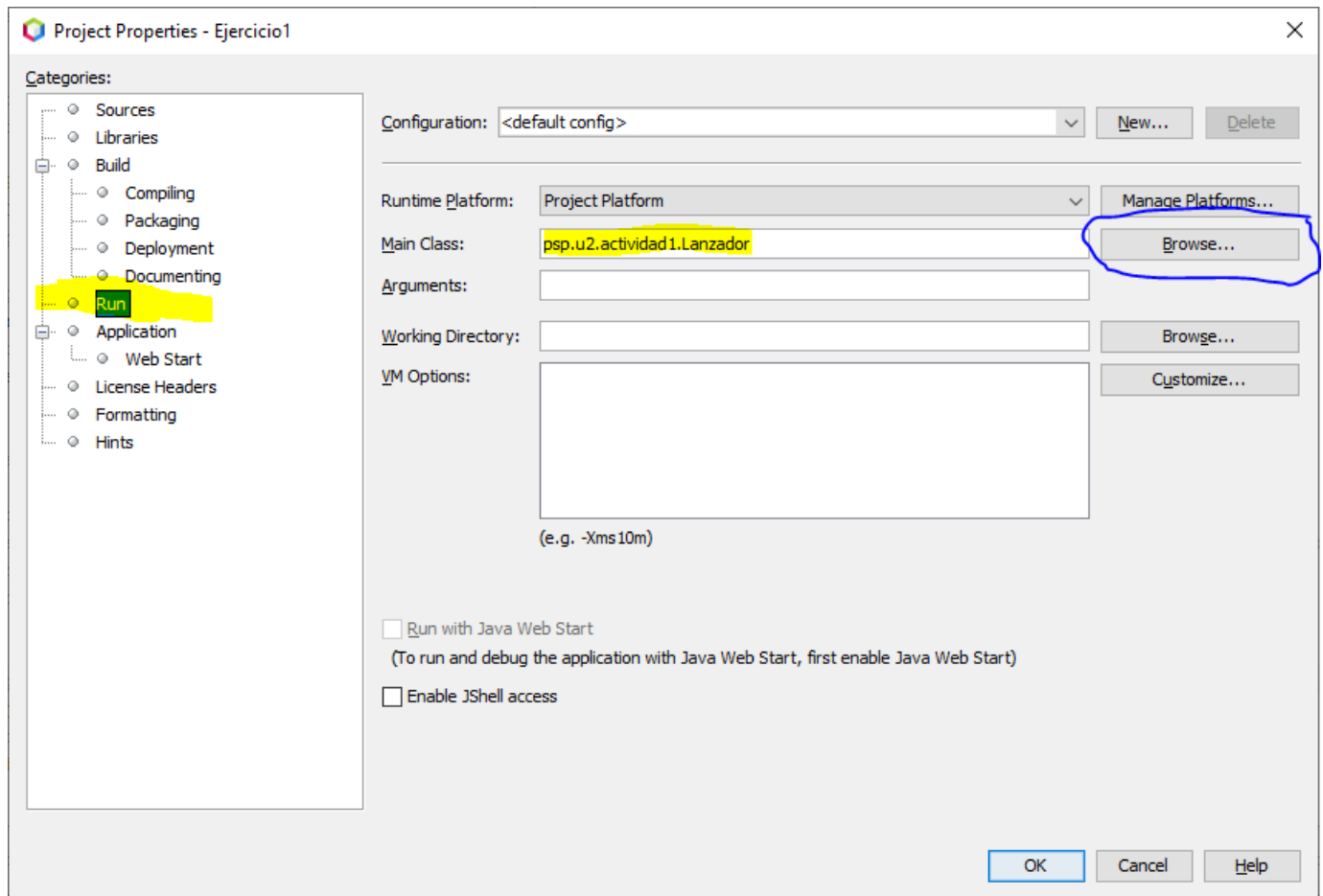
La llamada al método **waitFor** hace que el proceso padre se bloquee hasta que el proceso hijo termina o bien hasta que el bloqueo es interrumpido por alguna señal del sistema (Excepción) que recibe el proceso padre.

Es mejor gestionar las excepciones lo más cerca posible del origen en vez de pasarlas a niveles superiores.

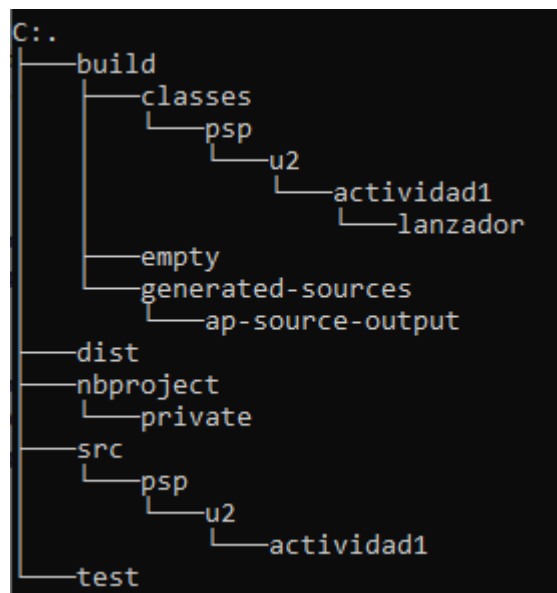
Lanzar una clase Java como proceso desde otra clase java en el mismo proyecto

Para las actividades os pediré que programéis tanto el proceso padre como el proceso hijo. Para hacer eso, una de las clases tendrá que lanzar a la otra.

Para hacer esto, ambas clases deben tener un método main. Así que en las propiedades del proyecto Netbeans deberemos seleccionar cuál de las clases se ejecutará primero, normalmente la clase **Lanzador** o **Launcher** (proceso padre).



Antes de que una clase pueda lanzar a otra, al menos la segunda (proceso hijo) debe estar compilada, es decir, el archivo .class debe haberse creado dentro del directorio build/classes.



Entonces y sólo entonces, previa configuración de los parámetros de ejecución del proceso tal y como se muestra en el ejemplo, se podrá ejecutar una clase desde otra.



Directorio de trabajo

Si nos fijamos en la estructura de directorios de un proyecto y entendemos cómo se invocan unas clases a otras, entenderemos porqué el directorio de trabajo debe ser *build/classes*.

En Java, cuando se ejecuta una clase `java paquete.clase`, la MV Java espera encontrar los directorios que forman el paquete (psp/u2/actividad10) a partir del punto donde se está invocando el comando. Por eso, para que pueda encontrar la clase (el archivo .class), debemos ubicarnos previamente en el directorio `build/classes`

```
1 // Prepare the environment and the command
2 ProcessBuilder pb = new ProcessBuilder("java", "psp.u2.actividad10.Sumador");
3 pb.directory(new File("build/classes"));
4 Process p = pb.start();
```

java

? Actividad psp.activities.U2A4_Lanzador

Crea un nuevo proyecto Java (Ant > Java Application) (configura como nombre del proyecto U2A3_Lanzador y como clase principal psp.activities.U2A4_Lanzador).

Ahora, en el mismo proyecto y dentro del mismo paquete crea otra clase, Lanzado, con un método main que recibirá el nombre del programa que debe ejecutar como parámetro del método main(args). Haz que esta aplicación cree un nuevo proceso para ejecutar el programa recibido como parámetro.

La clase terminará devolviendo como código de finalización el que el programa lanzado le haya devuelto a ella.

Método System.exit()

- Cero. El código cero debe devolverse cuando la ejecución del proceso haya ido bien, esto es, que ha terminado su ejecución sin problemas.
- Distinto de cero. AUn código distinto de cero indica una terminación con errores. Java nos permite usar códigos diferentes para los diferentes tipos de error.

Por último, podemos hacer que U2A4_Lanzador pregunte al usuario qué aplicación quiere ejecutar y pasársela a la clase U2A4_Mandado.

En Lanzador recoge el código de finalización de Mandado y muestra un mensaje indicando si el proceso terminó bien o con errores.

! Programación de clases "hijas"

Debemos tener en cuenta que una clase se puede ejecutar de forma independiente o puede ser llamada desde otro proceso.

Por eso, el código de las clases, hijas o padres, se hace sin tener en cuenta cómo van a ser llamadas. Debe ser **independiente** tal y como lo son unos procesos de otros.

Así, en el anterior proyecto yo podría ejecutar la clase psp.activities.U2A4_Commander de forma independiente, pasándole el nombre de los programas.

Puedo hacerlo invocándola desde línea de comandos o desde Netbeans:

- `java psp.activities.U2A4_Commander programa1 programa2 programa3`
- En las propiedades del proyecto, en el apartado Run, seleccionando U2A4_Commander como clase principal y poniendo como Arguments: `programa1 programa2 programa3`

