

1 Introduction

Le but de ce projet-ci était de déterminer la rapidité d'une machine en faisant des appels aux fonctions systèmes en langage mais aussi et surtout, comparer le temps d'exécution des différentes fonctions systèmes entre elles.

En effet, chaque fonction système coûte du temps et le but était entre autre de comparer le temps mis par la combinaison de deux fonctions systèmes par rapport à l'appel d'une seule fonction système réalisant la même chose.

2 Choix d'implementations

2.1 Readdir

L'appel de la fonction `readdir` permet de parcourir / lister le contenu d'un dossier. Nous avons donc décidé de comparer le temps mis par `readdir` pour lire un dossier contenant un nombre croissants de fichiers ainsi qu'un nombre croissants de fichiers remplis. Nous voulions essayer de savoir si `readdir` prenait plus de temps lorsque les fichiers contenaient une chaîne de caractère quelconque. C'est pourquoi, sur l'image ci-dessous, il y a 2 graphiques.

2.2 Writev comparé à 'write' et 'lseek'

Tout d'abord, il nous a fallu comprendre à quoi servait la fonction `writev`. Nous nous sommes donc rendu compte qu'elle permettait d'écrire un ensemble de buffers l'un à la suite des autres. Pour ce faire, il fallait créer un tableau de structure `iov`, dont chaque

structure possède le buffer (`iov_base`) et également la taille sur laquelle il faut écrire ce buffer (`iov_len`). C'est pourquoi nous avons décidé de prendre comme scénario, de stocker des données sur des secteurs. Pour ce faire, nous avons utilisé un même buffer tout au long par facilité mais on pourrait imaginer par exemple de laisser assez de place pour stocker des structures ou tout autre chose. De plus comme taille de secteur, ici, nous avons choisi une taille égale au double de la taille de la chaîne de caractères. Ensuite, il nous suffisait de mesurer le temps grâce aux fonctions du benchmark pour exécuter `writev` ainsi que `fsync` pour s'assurer que le temps mesuré contient bien l'écriture du buffer dans le fichier. Nous devions aussi faire la même chose avec `write` et `lseek`. Pour ce faire, il nous fallait d'abord, grâce à `lseek`, déplacer l'offset du descripteur de fichier pour le mettre au début de la bonne section. Ensuite, on pouvait écrire le buffer grâce à `write` et `fsync` de nouveau pour s'assurer de l'écriture du buffer. Ensuite pour pouvoir bien comparer les deux, nous recommençons l'opération un certain nombre de fois et à chaque fois on écrit un buffer de plus.

3 Interpretation des résultats

3.1 Readdir

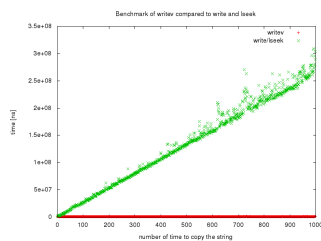
Voici le graphique obtenu en sortie après l'exécution du benchmark

+ IMAGE

Nous pouvons clairement apercevoir une suite de segment de longueur horizontale de 1000 fichiers qui s'élèvent de plus en plus. De plus, nous pouvons remarquer que les espaces verticaux entre ces segments

sont équivalents. En effet, après multiples recherches sur internet, cela serait dû au fait que `readdir` est appelé réellement 1 fois tous les 1000 (25) fichiers et qu'il ne fait que charger les attributs de chaque fichier ensuite avec `getattr`. Une fois qu'il atteint 1000 appels à `getattr`, il rappelle `readdir`. Ceci expliquerait assez bien l'allure du graphe de notre benchmark.

3.2 Writev



On peut facilement se rendre compte que `writev` est beaucoup plus rapide que la combinaison de `write` et `lseek`. De plus, nous avons fait les tests avec uniquement `Writev` et `write` pour pouvoir comparer et il était déjà clair que `writev` était bien plus rapide. Ensuite nous avons au début oublié de faire un `fsync`. Lorsque nous l'avons implémenté, nous avons vu une différence énorme pour

les deux temps. Nous en avons tiré comme conclusion que ce qui prenait du temps, c'est bien l'appel système d'écriture dans le fichier. Nous émettons donc l'hypothèse que `writev`, forme un buffer qu'il va ensuite écrire en un minimum de fois pour limiter le nombre d'appels qui prennent vraiment du temps, c'est-à-dire l'appel qui permet d'écrire dans un fichier (qui de plus est un appel bloquant).

4 Conclusion

Au final, ce projet-ci aura été le plus enrichissant car il s'agissait de comprendre réellement ce qu'il y a derrière les fonctions systèmes elles-mêmes pour comprendre leurs temps d'exécution respectifs. Par contre, ce projet n'aura pas été de tout repos, les premiers problèmes se posant dès la compilation du fork que l'on a fait du git. Pas mal d'autres problèmes de liens sont apparus car notre projet devait s'intégrer dans un projet déjà conçu. De plus, pour rajouter nos deux fonctions personnelles au benchmark, il aura fallu ouvrir et comprendre la plupart des fichiers du projet donné afin d'en adapter certains.