

9. Foliensatz Betriebssysteme

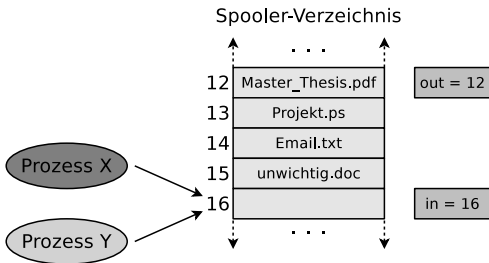
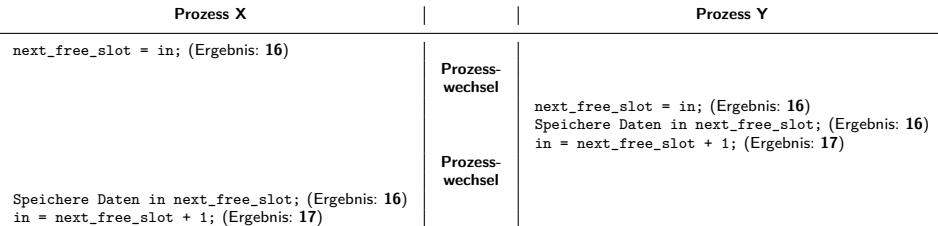
Prof. Dr. Christian Baun

Frankfurt University of Applied Sciences
(1971–2014: Fachhochschule Frankfurt am Main)
Fachbereich Informatik und Ingenieurwissenschaften
christianbaun@fb2.fra-uas.de

Kritische Abschnitte

- Laufen mehrere parallel ausgeführte Prozesse, unterscheidet man:
 - **Unkritische Abschnitte:** Die Prozesse greifen gar nicht oder nur lesend auf gemeinsame Daten zu
 - **Kritische Abschnitte:** Die Prozesse greifen lesend und schreibend auf gemeinsame Daten zu
 - Kritische Abschnitte dürfen nicht von mehreren Prozessen gleichzeitig durchlaufen werden
- Damit Prozesse auf gemeinsam genutzten Speicher (\implies Daten) zugreifen können, ist **wechselseitiger Ausschluss** (*Mutual Exclusion*) nötig

Kritische Abschnitte – Beispiel: Drucker-Spooler



- Das Spooler-Verzeichnis ist konsistent
 - Aber der Eintrag von **Prozess Y** wurde von **Prozess X** überschrieben und ging verloren
- Eine solche Situation heißt **Race Condition**

Therac-25: Race Condition mit tragischem Ausgang (1/2)

- Therac-25 ist ein Elektronen-Linearbeschleuniger zur Strahlentherapie von Krebstumoren
- Verursachte Mitte der 80er Jahre in den USA tödliche Unfälle durch mangelhafte Programmierung und Qualitätssicherung
 - Einige Patienten erhielten eine bis zu hundertfach erhöhte Strahlendosis



Bildquelle: Google Bildersuche.
Häufig gezeigtes Bild in diesem Kontext.
(Autor und Lizenz: unbekannt)

An Investigation of the Therac-25 Accidents. Nancy Leveson, Clark S. Turner. IEEE Computer, Vol. 26, No. 7, July 1993, S.18-41
http://courses.cs.vt.edu/~cs3604/lib/Therac_25/Therac_1.html

Therac-25: Race Condition mit tragischem Ausgang (2/2)

- Eine Race Condition („Texas-Bug“) führte zu fehlerhaften Einstellungen des Geräts und damit zu erhöhter Strahlendosis
 - Der Kontroll-Prozess synchronisierte nicht korrekt mit dem Prozess der Eingabeaufforderung
 - Der Fehler trat nur während einer schnellen Eingabekorrektur (Zeitfenster: 8 Sekunden) durch den Benutzer auf
 - Bei Tests trat der Fehler nicht auf, weil es Erfahrung (Routine) erforderte, um das Gerät so schnell zu bedienen

The Worst Computer Bugs in History: Race conditions in Therac-25:
<https://www.bugsnag.com/blog/bug-day-race-condition-therac-25>

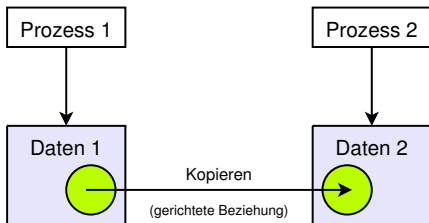
„Once the data entry phase was marked complete, the magnet setting phase began. However, if a specific sequence of edits was applied in the Data Entry phase during the 8 second magnet setting phase, the setting was not applied to the machine hardware, due to the value of the completion variable. The UI would then display the wrong mode to the user, who would confirm the potentially lethal treatment.“

Weitere interessante Quellen

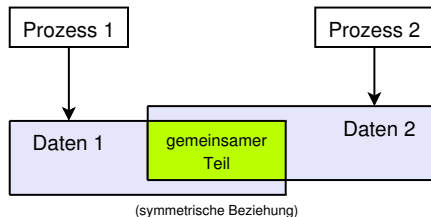
https://www-dssz.informatik.tu-cottbus.de/information/slides_studis/ss2009/mehner_RisikoComputer_zs09.pdf
 Killer Bug. Therac-25: Quick-and-Dirty: https://www.viva64.com/en/b/0438/
 Killed by a machine: The Therac-25: https://hackaday.com/2015/10/26/killed-by-a-machine-the-therac-25/

.....

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

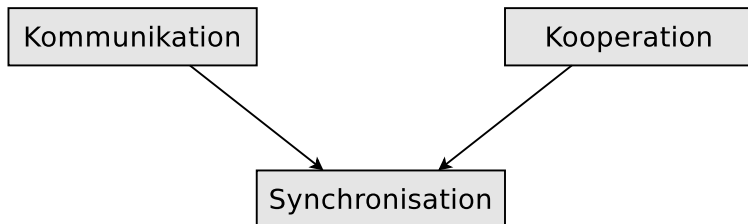


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



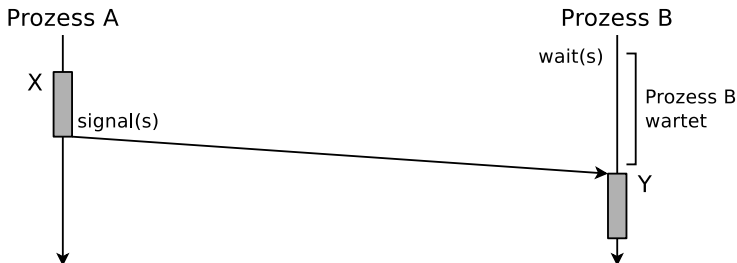
Interaktionsformen

- Kommunikation und Kooperation basieren auf Synchronisation
 - Synchronisation ist die elementarste Form der Interaktion
 - Grund: Kommunikation und Kooperation benötigen eine zeitliche Abstimmung zwischen den Interaktionspartnern, um korrekte Ergebnisse zu erhalten
 - Darum behandeln wir zuerst die **Synchronisation**



Signalisierung

- Eine Möglichkeit um Prozesse zu synchronisieren
- Mit Signalisierung wird eine **Ausführungsreihenfolge** festgelegt
- Beispiel: Abschnitt **X** von Prozess P_A soll **vor** Abschnitt **Y** von Prozess P_B ausgeführt werden
 - Die Operation `signal` signalisiert, wenn Prozess P_A den Abschnitt **X** abgearbeitet hat
 - Prozess P_B muss eventuell auf das Signal von Prozess P_A warten



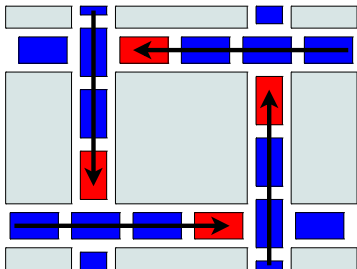
Probleme, die durch Blockieren entstehen

• **Verhungern** (Starvation)

- Hebt ein Prozess eine Sperre nicht wieder auf, müssen die anderen Prozesse unendlich lange auf die Freigabe warten

• **Verklemmung** (Deadlock)

- Es warten mehrere Prozesse gegenseitig auf die von ihnen gesperrten Ressourcen, sperren sie sich gegenseitig
- Da alle am Deadlock beteiligten Prozesse (ewig) warten, kann keiner ein Ereignis auslösen, dass die Situation auflöst



Quelle: <https://i.redd.it/vvu6v8pxvue11.jpg>
(Autor und Lizenz: unbekannt)

Deadlock-Erkennung mit Matrizen

- Ein Nachteil der Deadlock-Erkennung mit Betriebsmittel-Graphen ist, dass man damit nur einzelne Ressourcen darstellen kann
 - Gibt es mehrere Kopien (Instanzen) einer Ressource, sind Graphen zur Darstellung bzw. Erkennung von Deadlocks ungeeignet
 - Existieren von einer Ressource mehrere Instanzen, kann ein matrizenbasiertes Verfahren verwendet werden, das 2 Vektoren und 2 Matrizen benötigt
- Wir definieren 2 Vektoren
 - **Ressourcenvektor** (*Existing Resource Vektor*)
 - Zeigt an, wie viele Ressourcen von jeder Klasse existieren
 - **Ressourcenrestvektor** (*Available Resource Vektor*)
 - Zeigt an, wie viele Ressourcen von jeder Klasse frei sind
- Zusätzlich sind 2 Matrizen nötig
 - **Belegungsmatrix** (*Current Allocation Matrix*)
 - Zeigt an, welche Ressourcen die Prozesse aktuell belegen
 - **Anforderungsmatrix** (*Request Matrix*)
 - Zeigt an, welche Ressourcen die Prozesse gerne hätten

Deadlock-Erkennung mit Matrizen – Beispiel (2/2)

- Wurde Prozess 3 fertig ausgeführt, gibt er seine Ressourcen frei

$$\text{Ressourcenrestvektor} = \begin{pmatrix} 2 & 2 & 2 & 0 \end{pmatrix}$$

$$\text{Anforderungsmatrix} = \begin{bmatrix} 2 & 0 & 0 & 1 \\ 1 & 0 & 1 & 0 \\ - & - & - & - \end{bmatrix}$$

- 2 Ressourcen von Klasse 1 sind frei
- 2 Ressourcen von Klasse 2 sind frei
- 2 Ressourcen von Klasse 3 sind frei
- Keine Ressourcen von Klasse 4 sind frei
- Wurde Prozess 2 fertig ausgeführt, gibt er seine Ressourcen frei
- Prozess 1 kann nicht laufen, weil keine Ressource vom Typ 4 frei ist
- Prozess 2 ist nicht blockiert**

$$\text{Ressourcenrestvektor} = \begin{pmatrix} 4 & 2 & 2 & 1 \end{pmatrix}$$

$$\text{Anforderungsmatrix} = \begin{bmatrix} 2 & 0 & 0 & 1 \\ - & - & - & - \\ - & - & - & - \end{bmatrix}$$

- Prozess 1 ist nicht blockiert** \implies kein Deadlock in diesem Beispiel

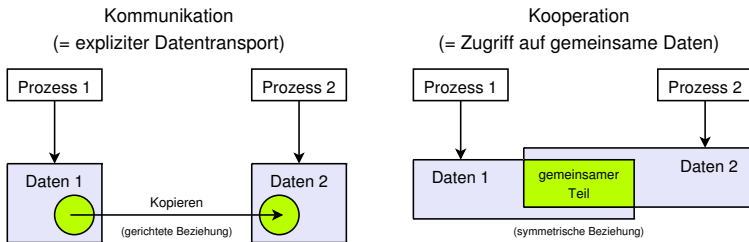
Fazit zu Deadlocks

- Manchmal wird die Möglichkeit von Deadlocks akzeptiert
 - Entscheidend ist, wie wichtig ein System ist
 - Ein Deadlock, der statistisch alle 5 Jahre auftritt, ist kein Problem in einem System das wegen Hardwareausfällen oder sonstigen Softwareproblemen jede Woche ein mal abstürzt
- Deadlock-Erkennung ist aufwendig und verursacht Overhead
- In allen Betriebssystemen sind Deadlocks möglich:
 - Prozesstabelle voll
 - Es können keine neuen Prozesse erzeugt werden
 - Maximale Anzahl von Inodes vergeben
 - Es können keine neuen Dateien und Verzeichnisse angelegt werden
- Die Wahrscheinlichkeit, dass so etwas passiert, ist gering, aber $\neq 0$
 - Solche potentiellen Deadlocks werden akzeptiert, weil ein gelegentlicher Deadlock nicht so lästig ist, wie die ansonsten nötigen Einschränkungen (z.B. nur 1 laufender Prozess, nur 1 offene Datei, mehr Overhead)

Kommunikation von Prozessen

- Kommunikation

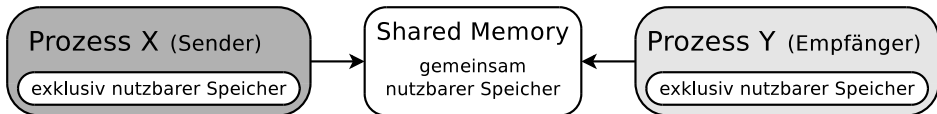
- Gemeinsamer Speicher (Shared Memory)
- Nachrichtenwarteschlangen (Message Queues)
- Pipes
- Sockets



Gemeinsamer Speicher – Shared Memory

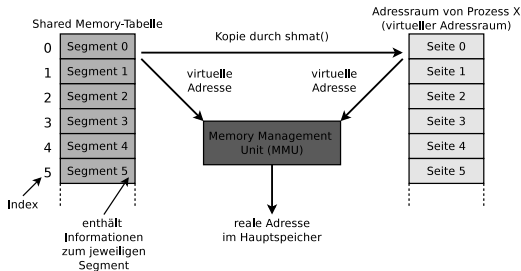
- Prozesskommunikation über einen gemeinsamen Speicher (Shared Memory) heißt auch **speicherbasierte Kommunikation**
- **Gemeinsame Speichersegmente** sind Speicherbereiche, auf die mehrere Prozesse direkt zugreifen können
 - Diese Speicherbereiche liegen im Adressraum mehrerer Prozesse
- Die Prozesse müssen die Zugriffe selbst koordinieren und sicherstellen, dass ihre Speicherzugriffe sich gegenseitig ausschließen
 - Der Empfänger-Prozess darf nichts aus dem gemeinsamen Speicher lesen, bevor der Sender-Prozess fertig geschrieben hat
 - Ist die Koordinierung der Zugriffe nicht sorgfältig \Rightarrow Inkonsistenzen

Bei den anderen Formen der Interprozesskommunikation garantiert das Betriebssystem die Synchronisation der Zugriffe



Gemeinsamer Speicher unter Linux/UNIX

- Unter Linux/UNIX speichert eine **Shared Memory Tabelle** mit Informationen über die existierenden gemeinsamen Speichersegmente
 - Zu diesen Informationen gehören: Anfangsadresse im Speicher, Größe, Besitzer (Benutzername und Gruppe) und Zugriffsrechte



- Ein gemeinsames Speichersegment wird immer über seine Indexnummer in der Shared Memory-Tabelle angesprochen

- Vorteil: Ein gemeinsames Speichersegment, das an keinen Prozess gebunden ist, wird nicht automatisch vom Betriebssystem gelöscht

Beim Neustart des Betriebssystems sind die gemeinsamen Speichersegmente und deren Inhalte verloren

Mit gemeinsamem Speicher arbeiten (System V vs. POSIX)

Linux/UNIX-Betriebssysteme stellen 4 Systemaufrufe (System V) für die Arbeit mit gemeinsamem Speicher bereit

- `shmget()`: Gemeinsames Speichersegment erzeugen oder auf ein bestehendes zugreifen
- `shmat()`: Gemeinsames Speichersegment an einen Prozess anhängen
- `shmdt()`: Gemeinsames Speichersegment von einem Prozess lösen/freigeben
- `shmctl()`: Status (u.a. Zugriffsrechte) eines gemeinsamen Speichersegments abfragen, ändern oder es löschen
- Informationen über bestehende gemeinsame Speichersegmente (System V) liefert das Kommando `ipcs`

Ein Beispiel zu gemeinsamen Speicherbereichen (**System V**) unter Linux finden auf der Webseite der Vorlesung

- Einige Entwickler bevorzugen die System V API und andere die POSIX API. . . ㄟ(͡ʷ) ͜͡/

C-Funktionsaufrufe für gemeinsame POSIX-Speichersegmente (teilweise in der Header-Datei `man.h` definiert)

- `shm_open()`: Ein Segment erzeugen oder auf ein bestehendes zugreifen
- `ftruncate()`: Die Größe eines Speichersegments definieren
- `mmap()`: Ein Segment an einen Prozess anhängen
- `munmap()`: Ein Segment von einem Prozess lösen/freigeben
- `close()`: Den Deskriptor eines Speichersegments schließen
- `shm_unlink()`: Ein Segment löschen
- Unter Linux liegen POSIX-Speichersegmente im Verzeichnis `/dev/shm`

Ein Beispiel zu gemeinsamen POSIX-Speichersegmenten unter Linux finden sie auf der Webseite der Vorlesung

Gemeinsames Speichersegment (System V) erzeugen (in C)

```

1 #include <sys/ipc.h>
2 #include <sys/shm.h>
3 #include <stdio.h>
4 #define MAXMEMSIZE 20
5
6 int main(int argc, char **argv) {
7     int shared_memory_id = 12345;
8     int returncode_shmget;
9
10    // Gemeinsames Speichersegment erzeugen
11    // IPC_CREAT = Speichersegment erzeugen, wenn es noch nicht existiert
12    // 0600 = Zugriffsrechte auf das neue gemeinsame Speichersegment
13    returncode_shmget = shmget(shared_memory_id, MAXMEMSIZE, IPC_CREAT | 0600);
14
15    if (returncode_shmget < 0) {
16        printf("Das gemeinsame Speichersegment konnte nicht erstellt werden.\n");
17        perror("shmget");
18    } else {
19        printf("Das gemeinsame Speichersegment wurde erstellt.\n");
20    }
21 }

```

```

$ ipcs -m
----- Shared Memory Segments -----
key          shmid      owner       perms      bytes      nattch     status
0x00003039   56393780   bnc         600         20         0

```

\$ printf "%d\n" 0x00003039 # Umrechnen von Hexadezimal in Dezimal

12345

Gemeins. Speichersegment (System V) anhängen (in C)

```
1 #include <sys/types.h>
2 #include <sys/ipc.h>
3 #include <sys/shm.h>
4 #include <stdio.h>
5 #define MAXMEMSIZE 20
6
7 int main(int argc, char **argv) {
8     int shared_memory_id = 12345;
9     int returncode_shmget;
10    char *sharedmempointer;
11
12    // Gemeinsames Speichersegment erzeugen
13    returncode_shmget = shmget(shared_memory_id, MAXMEMSIZE, IPC_CREAT | 0600);
14    ...
15
16    // Gemeinsames Speichersegment anhängen
17    sharedmempointer = shmat(returncode_shmget, 0, 0);
18    if (sharedmempointer==(char *)-1) {
19        printf("Das gemeinsame Speichersegment konnte nicht angehängt werden.\n");
20        perror("shmat");
21    } else {
22        printf("Das Segment wurde angehängt an Adresse %p\n", sharedmempointer);
23    }
24 }
25 }
```

```
$ ipcs -m
```

```
----- Shared Memory Segments -----
```

key	shmid	owner	perms	bytes	nattch	status
0x00003039	56393780	bnc	600	20	1	

In ein Speichersegment (System V) schreiben und daraus lesen (in C)

```

1 #include <sys/types.h>
2 #include <sys/ipc.h>
3 #include <sys/shm.h>
4 #include <stdio.h>
5 #define MAXMEMSIZE 20
6
7 int main(int argc, char **argv) {
8     int shared_memory_id = 12345;
9     int returncode_shmget, returncode_shmdt, returncode_sprintf;
10    char *sharedmempointer;
11
12    // Gemeinsames Speichersegment erzeugen
13    returncode_shmget = shmget(shared_memory_id, MAXMEMSIZE, IPC_CREAT | 0600);
14    ...
15    // Gemeinsames Speichersegment anhängen
16    sharedmempointer = shmat(returncode_shmget, 0, 0);
17    ...
18
19    // Eine Zeichenkette in das gemeinsame Speichersegment schreiben
20    returncode_sprintf = sprintf(sharedmempointer, "Hallo Welt.");
21    if (returncode_sprintf < 0) {
22        printf("Der Schreibzugriff ist fehlgeschlagen.\n");
23    } else {
24        printf("%i Zeichen in das Segment geschrieben.\n", returncode_sprintf);
25    }
26
27    // Die Zeichenkette im gemeinsamen Speichersegment ausgeben
28    if (printf("%s\n", sharedmempointer) < 0) {
29        printf("Der Lesezugriff ist fehlgeschlagen.\n");
30    }
31    ...

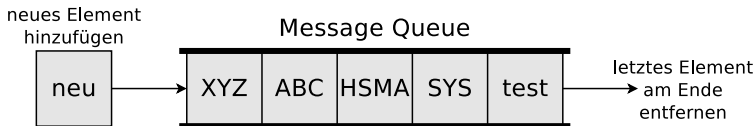
```


Gemeinsames Speichersegment (System V) löschen (in C)

```
1 #include <sys/types.h>
2 #include <sys/ipc.h>
3 #include <sys/shm.h>
4 #include <stdio.h>
5 #define MAXMEMSIZE 20
6
7 int main(int argc, char **argv) {
8     int shared_memory_id = 12345;
9     int returncode_shmget;
10    int returncode_shmctl;
11    char *sharedmempointer;
12
13    // Gemeinsames Speichersegment erzeugen
14    returncode_shmget = shmget(shared_memory_id, MAXMEMSIZE, IPC_CREAT | 0600);
15    ...
16
17    // Gemeinsames Speichersegment löschen
18    returncode_shmctl = shmctl(returncode_shmget, IPC_RMID, 0);
19    if (returncode_shmctl == -1) {
20        printf("Das gemeinsame Speichersegment konnte nicht gelöscht werden.\n");
21        perror("shmctl");
22    } else {
23        printf("Das Segment wurde gelöscht.\n");
24    }
25 }
26 }
```


Nachrichtenwarteschlangen - Message Queues

- Sind verketteten Listen mit Nachrichten
- Arbeiten nach dem Prinzip FIFO
- Prozesse können Daten darin ablegen und daraus abholen
- Vorteil: Auch nach Beendigung des Erzeuger-Prozesses verbleiben die Daten in der Nachrichtenwarteschlange



Linux/UNIX-Betriebssysteme stellen 4 Systemaufrufe (System V) für die Arbeit mit Nachrichtenwarteschlangen bereit

- `msgget()`: Nachrichtenwarteschlange erzeugen oder auf eine bestehende zugreifen
- `msgsnd()`: Nachricht in Nachrichtenwarteschlange schreiben (schicken)
- `msgrcv()`: Nachricht aus Nachrichtenwarteschlange lesen (empfangen)
- `msgctl()`: Status (u.a. Zugriffsrechte) einer Nachrichtenwarteschlange abfragen, ändern oder sie löschen
- Informationen über bestehende Nachrichtenwarteschlangen (System V) liefert das Kommando `ipcs`

Nachrichtenwarteschlangen (System V) erzeugen (in C)

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <sys/types.h>
3 #include <sys/ipc.h>
4 #include <stdio.h>
5 #include <sys/msg.h>
6
7 int main(int argc, char **argv) {
8     int returncode_msgget;
9
10    // Nachrichtenwarteschlange erzeugen oder auf eine bestehende zugreifen
11    // IPC_CREAT => neue Nachrichtenwarteschlange erzeugen, wenn sie noch nicht existiert
12    // 0600 = Zugriffsrechte auf die neue Nachrichtenwarteschlange
13    returncode_msgget = msgget(12345, IPC_CREAT | 0600);
14    if(returncode_msgget < 0) {
15        printf("Die Nachrichtenwarteschlange konnte nicht erstellt werden.\n");
16        exit(1);
17    } else {
18        printf("Die Nachrichtenwarteschlange 12345 mit der ID %i ist nun verfügbar.\n",
19               returncode_msgget);
20    }
```

```
$ ipcs -q
----- Message Queues -----
key          msqid          owner          perms          used-bytes      messages
0x00003039  98304             bnc            600            0                0

$ printf "%d\n" 0x00003039          # Umrechnen von Hexadezimal in Dezimal
12345
```

In Nachrichtenwarteschlangen (System V) schreiben (in C)

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <sys/types.h>
3 #include <sys/ipc.h>
4 #include <stdio.h>
5 #include <sys/msg.h>
6 #include <string.h>           // Diese Header-Datei ist nötig für strcpy()
7
8 struct msgbuf {               // Template eines Puffers fuer msgsnd und msgrcv
9     long mtype;               // Nachrichtentyp
10    char mtext[80];           // Sendepuffer
11 } msg;
12
13 int main(int argc, char **argv) {
14     int returncode_msgget;
15
16     // Nachrichtenwarteschlange erzeugen oder auf eine bestehende zugreifen
17     returncode_msgget = msgget(12345, IPC_CREAT | 0600);
18     ...
19
20     msg.mtype = 1;             // Nachrichtentyp festlegen
21     strcpy(msg.mtext, "Testnachricht"); // Nachricht in den Sendepuffer schreiben
22
23     // Eine Nachricht in die Nachrichtenwarteschlange schreiben
24     if (msgsnd(returncode_msgget, &msg, strlen(msg.mtext), 0) == -1) {
25         printf("In die Nachrichtenwarteschlange konnte nicht geschrieben werden.\n");
26         exit(1);
27     }
28 }
```

- Den Nachrichtentyp (eine positive ganze Zahl) definiert der Benutzer

Ergebnis des Schreibens in die Nachrichtenwarteschlange

• Vorher...

```
$ ipcs -q
----- Message Queues -----
key          msqid      owner      perms      used-bytes   messages
0x00003039  98304      bnc        600         0             0
```

• Nachher...

```
$ ipcs -q
----- Message Queues -----
key          msqid      owner      perms      used-bytes   messages
0x00003039  98304      bnc        600         80            1
```

Aus Nachrichtenwarteschlangen (System V) lesen (in C)

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <sys/types.h>
3 #include <sys/ipc.h>
4 #include <stdio.h>
5 #include <sys/msg.h>
6 #include <string.h>           // Diese Header-Datei ist nötig für strcpy()
7 typedef struct msgbuf {      // Template eines Puffers fuer msgsnd und msgrcv
8     long mtype;              // Nachrichtentyp
9     char mtext[80];          // Sendepuffer
10 } msg;
11
12 int main(int argc, char **argv) {
13     int returncode_msgget, returncode_msgrcv;
14     msg receivebuffer;        // Einen Empfangspuffer anlegen
15
16     // Nachrichtenwarteschlange erzeugen oder auf eine bestehende zugreifen
17     returncode_msgget = msgget(12345, IPC_CREAT | 0600)
18
19     msg.mtype = 1;            // Die erste Nachricht vom Typ 1 empfangen
20     // MSG_NOERROR => Nachrichten abschneiden, wenn sie zu lang sind
21     // IPC_NOWAIT  => Prozess nicht blockieren, wenn keine Nachricht vom Typ vorliegt
22     returncode_msgrcv = msgrcv(returncode_msgget, &msg, sizeof(msg.mtext), msg.mtype,
23                               MSG_NOERROR | IPC_NOWAIT);
24     if (returncode_msgrcv < 0) {
25         printf("Aus der Nachrichtenwarteschlange konnte nicht gelesen werden.\n");
26         perror("msgrcv");
27     } else {
28         printf("Diese Nachricht wurde aus der Warteschlange gelesen: %s\n", msg.mtext);
29         printf("Die empfangene Nachricht ist %i Zeichen lang.\n", returncode_msgrcv);
30     }
```

Nachrichtenwarteschlangen (System V) löschen (in C)

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <sys/types.h>
3 #include <sys/ipc.h>
4 #include <stdio.h>
5 #include <sys/msg.h>
6
7 int main(int argc, char **argv) {
8     int returncode_msgget;
9     int returncode_msgctl;
10
11     // Nachrichtenwarteschlange erzeugen oder auf eine bestehende zugreifen
12     returncode_msgget = msgget(12345, IPC_CREAT | 0600);
13     ...
14
15     // Nachrichtenwarteschlange löschen
16     returncode_msgctl = msgctl(returncode_msgget, IPC_RMID, 0);
17     if (returncode_msgctl < 0) {
18         printf("Die Nachrichtenwarteschlange mit der ID %i konnte nicht gelöscht werden.\n",
19             returncode_msgget);
20         perror("msgctl");
21         exit(1);
22     } else {
23         printf("Die Nachrichtenwarteschlange mit der ID %i wurde gelöscht.\n",
24             returncode_msgget);
25     }
26     exit(0);
27 }
```

Ein Beispiel zur Arbeit mit System V-Nachrichtenwarteschlangen unter Linux finden sie auf der Webseite der Vorlesung

Nachrichtenwarteschl. unter Linux (System V vs. POSIX)

- Die bislang beschriebenen Funktionen zur Arbeit mit Nachrichtenwarteschlangen sind Teil der **System V**-Schnittstelle
- Einige Entwickler bevorzugen die System V API und andere die POSIX API. . . ㄟ(͡ʷ) ㄟ

In der Header-Datei `mqueue.h` definierte C-Funktionsaufrufe der POSIX-Semaphoren

- `mq_open()`: Nachrichtenwarteschlange erzeugen oder auf eine bestehende zugreifen
- `mq_send()`: Nachricht in eine Nachrichtenwarteschlange schreiben (schicken). Blockierende Anweisung
- `mq_timedsend()`: Nachricht in eine Nachrichtenwarteschlange schreiben (schicken). Blockierende Anweisung mit Timeout
- `mq_receive()`: Nachricht aus einer Nachrichtenwarteschlange lesen (empfangen). Blockierende Anweisung
- `mq_timedreceive()`: Nachricht aus einer Nachrichtenwarteschlange lesen (empfangen). Blockierende Anweisung mit Timeout
- `mq_getattr()`: Eigenschaften einer Nachrichtenwarteschlange abfragen. Diese sind: Anzahl der Nachrichten in der Warteschlange, maximale Nachrichtengröße, maximale Anzahl an Nachrichten, etc.
- `mq_setattr()`: Eigenschaften einer Nachrichtenwarteschlange ändern
- `mq_notify()`: Der Prozess soll benachrichtigt werden, sobald eine Nachricht vorliegt
- `mq_close()`: Nachrichtenwarteschlange schließen
- `mq_unlink()`: Nachrichtenwarteschlange löschen
- Unter Linux liegen POSIX-Speichersegmente im Verzeichnis `/dev/mqueue`

Ein Beispiel zur Arbeit mit benannten POSIX-Nachrichtenwarteschlangen unter Linux finden sie auf der Webseite der Vorlesung

Anonyme Pipes (1/2)

- Pipes können **anonyme** oder **benannte Pipes** (siehe Folie 44) sein
- Eine **anonyme Pipe**. . .
 - ist ein gepufferter unidirektionaler Kommunikationskanal zwischen 2 Prozessen
 - Soll Kommunikation in beide Richtungen gleichzeitig möglich sein, sind 2 Pipes nötig – eine für jede mögliche Kommunikationsrichtung
 - arbeitet nach dem FIFO-Prinzip
 - hat eine begrenzte Kapazität
 - Pipe = voll \implies der in die Pipe schreibende Prozess wird blockiert
 - Pipe = leer \implies der aus der Pipe lesende Prozess wird blockiert
 - wird mit dem Systemaufruf `pipe()` angelegt
 - Dabei erzeugt der Betriebssystemkern einen Inode (\implies Foliensatz 6) und 2 Zugriffskennungen (*Handles*)
 - Prozesse greifen auf die Zugriffskennungen mit `read()` und `write()`-Systemaufrufen (oder Bibliotheksfunktionen) zu, um Daten aus der Pipe zu lesen bzw. um Daten in die Pipe zu schreiben

Anonyme Pipes (2/2)



- Bei der Erzeugung von Kindprozessen mit `fork()` erben die Kindprozesse auch den Zugriff auf die Zugriffskennungen
- **Anonyme Pipes** ermöglichen Prozesskommunikation nur zwischen eng verwandten Prozessen
 - Nur Prozesse, die via `fork()` eng verwandt sind, können über anonyme Pipes kommunizieren
 - Mit der Beendigung des letzten Prozesses, der Zugriff auf eine anonyme Pipe hat, wird diese vom Betriebssystem beendet

Übersicht der Pipes unter Linux/UNIX: `ls -l /dev` | `grep pipe`

Ein Beispiel zu anonymen Pipes (in C) – Teil 1/2

Sie können die anonyme Pipe unter Linux/UNIX mit `ls -l | grep <PID>` und im Verzeichnis `/proc/<PID>/fd` überwachen

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <unistd.h>
3 #include <stdlib.h>
4
5 void main() {
6     int pid_des_Kindes;
7     // Zugriffskennungen zum Lesen (testpipe[0]) und Schreiben (testpipe[1]) anlegen
8     int testpipe[2];
9
10    // Die Pipe testpipe anlegen
11    if (pipe(testpipe) < 0) {
12        printf("Das Anlegen der anonymen Pipe ist fehlgeschlagen.\n");
13        // Programmabbruch
14        exit(1);
15    } else {
16        printf("Die anonyme Pipe testpipe wurde angelegt.\n");
17    }
18
19    // Einen Kindprozess erzeugen
20    pid_des_Kindes = fork();
21
22    if (pid_des_Kindes < 0) {
23        perror("Es kam bei fork zu einem Fehler!\n");
24        // Programmabbruch
25        exit(1);
26    }
```

Ein Beispiel zu anonymen Pipes (in C) – Teil 2/2

```
27 // Elternprozess
28 if (pid_des_Kindes > 0) {
29     printf("Elternprozess: PID: %i\n", getpid());
30     // Lesekanal der Pipe testpipe blockieren
31     close(testpipe[0]);
32     char nachricht[] = "Testnachricht";
33     // Daten in den Schreibkanal der Pipe schreiben
34     write(testpipe[1], &nachricht, sizeof(nachricht));
35 }
36
37 // Kindprozess
38 if (pid_des_Kindes == 0) {
39     printf("Kindprozess: PID: %i\n", getpid());
40     // Schreibkanal der Pipe testpipe blockieren
41     close(testpipe[1]);
42     // Einen Empfangspuffer (80 Zeichen Kapazität) anlegen
43     char puffer[80];
44     // Daten aus dem Lesekanal der Pipe auslesen
45     read(testpipe[0], puffer, sizeof(puffer));
46     printf("Empfangen: %s\n", puffer);
47 }
48 }
```

```
$ gcc anonyme_pipe_beispiel.c -o anonyme_pipe_beispiel
$ ./anonyme_pipe_beispiel
Die anonyme Pipe testpipe wurde angelegt.
Elternprozess: PID: 6363
Kindprozess: PID: 6364
Empfangen: Testnachricht
```

Benannte Pipes

- Via **benannte Pipes** (Named Pipes), können auch nicht eng miteinander verwandte Prozesse kommunizieren
 - Auf diese Pipes kann mit Hilfe ihres Namens zugegriffen werden
 - Sie werden in C erzeugt via: `mkfifo("<pfadname>",<zugriffsrechte>)`
 - Jeder Prozess, der den Namen kennt, kann über diesen die Verbindung zur Pipe herstellen und darüber mit anderen Prozessen kommunizieren
- **Wechselseitigen Ausschluss** garantiert das Betriebssystem
 - Zu jedem Zeitpunkt kann nur 1 Prozess auf eine Pipe zugreifen
- Benannte Pipes werden vom Betriebssystem nicht automatisch gelöscht (im Gegensatz zu anonymen Pipes)

Ein Beispiel zu benannten Pipes (in C) – Teil 1/4

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <unistd.h>
3 #include <stdlib.h>
4 #include <fcntl.h>
5 #include <sys/stat.h>
6
7 void main() {
8     int pid_des_Kindes;
9
10    // Die benannte Pipe anlegen
11    if (mkfifo("testfifo",0666) < 0) {
12        printf("Das Anlegen der benannten Pipe ist fehlgeschlagen.\n");
13        exit(1);
14    } else {
15        printf("Die benannte Pipe testfifo wurde angelegt.\n");
16    }
17
18    // Einen Kindprozess erzeugen
19    pid_des_Kindes = fork();
20
21    if (pid_des_Kindes < 0) {
22        perror("Es kam bei fork zu einem Fehler!\n");
23        exit(1);
24    }
```

Der Funktionsaufruf erzeugt im aktuellen Verzeichnis einen Dateisystemeintrag mit dem Namen testfifo. Der erste Buchstabe in der Ausgabe des Kommandos ls zeigt, dass testfifo eine benannte Pipe ist.

```
$ ls -la testfifo
```

```
prw-r--r--  1 bnc bnc    0  1. Feb 10:15 testfifo
```

Ein Beispiel zu benannten Pipes (in C) – Teil 2/4

```
25 // Elternprozess
26 if (pid_des_Kindes > 0) {
27     printf("Elternprozess: PID: %i\n", getpid());
28
29     // Zugriffskennung für die benannte Pipe anlegen
30     int fd;
31
32     // Die zu übertragene Nachricht definieren
33     char nachricht[] = "Testnachricht";
34
35     // Die benannte Pipe für Schreibzugriffe öffnen
36     fd = open("testfifo", O_WRONLY);
37
38     // Daten in die benannte Pipe schreiben
39     write(fd, &nachricht, sizeof(nachricht));
40
41     // Die benannte Pipe schließen
42     close(fd);
43 }
```

Ein Beispiel zu benannten Pipes (in C) – Teil 3/4

```
44 // Kindprozess
45 if (pid_des_Kindes == 0) {
46     printf("Kindprozess: PID: %i\n", getpid());
47
48     // Zugriffskennung für die benannte Pipe anlegen
49     int fd;
50     // Einen Empfangspuffer anlegen
51     char puffer[80];
52
53     // Die benannte Pipe für Lesezugriffe öffnen
54     fd = open("testfifo", O_RDONLY);
55
56     // Daten aus der Pipe auslesen
57     read(fd, puffer, sizeof(puffer));
58     printf("Empfangen:: %s\n", puffer);
59
60     // Die beannte Pipe schließen
61     close(fd);
62
63     // Die benannte Pipe löschen
64     if (unlink("testfifo") < 0) {
65         printf("Das Löschen der benannten Pipe ist fehlgeschlagen.\n");
66         exit(1);
67     } else {
68         printf("Die benannte Pipe wurde gelöscht.\n");
69     }
70 }
71 }
```

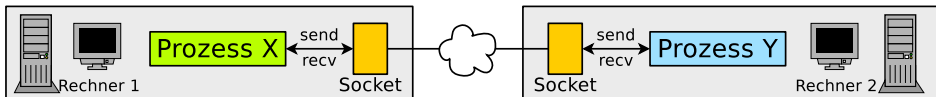
Ein Beispiel zu benannten Pipes (in C) – Teil 4/4

```
$ gcc benannte_pipe_beispiel.c -o benannte_pipe_beispiel
$ ./benannte_pipe_beispiel
Die benannte Pipe testfifo wurde angelegt.
Elternprozess: PID: 403660
Kindprozess: PID: 403661
Empfangen: Testnachricht
Die benannte Pipe wurde gelöscht.
```

Sie können die benannte Pipe unter Linux/UNIX mit `ls -l | grep <PID>` und im Verzeichnis `/proc/<PID>/fd` überwachen

Sockets

- Vollduplexfähige Alternative zu Pipes und gemeinsamem Speicher
 - Ermöglichen Interprozesskommunikation in verteilten Systemen
- Ein Benutzerprozess kann einen Socket vom Betriebssystem anfordern, und über diesen anschließend Daten verschicken und empfangen
 - Das Betriebssystem verwaltet alle benutzten Sockets und die zugehörigen Verbindungsinformationen



- Zur Kommunikation über Sockets werden Ports verwendet
 - Die Vergabe der Portnummern erfolgt beim Verbindungsaufbau
 - Portnummern werden vom Betriebssystem zufällig vergeben
 - Ausnahmen sind Ports bekannter Anwendungen, wie z.B. HTTP (80), SMTP (25), Telnet (23), SSH (22), FTP (21),...
- Einsatz von Sockets ist blockierend (synchron) und nicht-blockierend (asynchron) möglich

Verschiedene Arten von Sockets

• Verbindungslose Sockets (bzw. Datagram Sockets)

- Verwenden das Transportprotokoll UDP
- Vorteil: Höhere Geschwindigkeit als bei TCP
 - Grund: Geringer Mehraufwand (Overhead) für das Protokoll
- Nachteil: Segmente können einander überholen oder verloren gehen

• Verbindungsorientierte Sockets (bzw. Stream Sockets)

- Verwenden das Transportprotokoll TCP
- Vorteil: Höhere Verlässlichkeit
 - Segmente können nicht verloren gehen
 - Segmente kommen immer in der korrekten Reihenfolge an
- Nachteil: Geringere Geschwindigkeit als bei UDP
 - Grund: Höherer Mehraufwand (Overhead) für das Protokoll

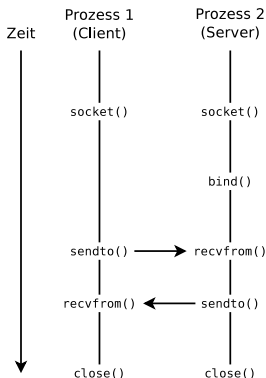
Sockets nutzen

- Praktisch alle gängigen Betriebssystemen unterstützen Sockets
 - Vorteil: Bessere Portabilität der Anwendungen
- Funktionen für Kommunikation via Sockets:
 - Erstellen eines Sockets:
`socket()`
 - Anbinden eines Sockets an eine Portnummer und empfangsbereit machen:
`bind()`, `listen()`, `accept()` und `connect()`
 - Senden/Empfangen von Nachrichten über den Socket:
`send()`, `sendto()`, `recv()` und `recvfrom()`
 - Schließen eines Sockets:
`shutdown()` oder `close()`

Übersicht der Sockets unter Linux/UNIX: `netstat -n` oder `lsof | grep socket`

Beispiele zur Interprozesskommunikation via Sockets (TCP and UDP) unter Linux finden Sie auf der Webseite der Vorlesung

Verbindungslose Kommunikation mit Sockets – UDP



• Client

- Socket erstellen (`socket`)
- Daten senden (`sendto`) und empfangen (`recvfrom`)
- Socket schließen (`close`)

• Server

- Socket erstellen (`socket`)
- Socket an einen Port binden (`bind`)
- Daten senden (`sendto`) und empfangen (`recvfrom`)
- Socket schließen (`close`)

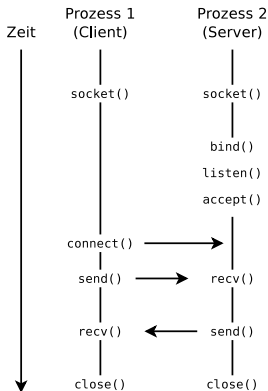
Verbindungsorientierte Kommunikation mit Sockets – TCP

• Client

- Socket erstellen (`socket`)
- Client mit Server-Socket verbinden (`connect`)
- Daten senden (`send`) und empfangen (`recv`)
- Socket schließen (`close`)

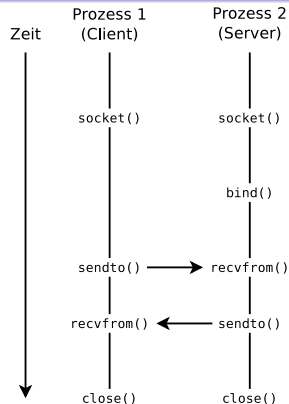
• Server

- Socket erstellen (`socket`)
- Socket an einen Port binden (`bind`)
- Socket empfangsbereit machen (`listen`)
 - Warteschlange für Verbindungsanfragen einrichten. Definiert wie viele Verbindungsanfragen gepuffert werden können
- Verbindungsanforderung akzeptieren (`accept`)
 - Erste Verbindungsanforderung aus der Warteschlange holen
- Daten senden (`send`) und empfangen (`recv`)
- Socket schließen (`close`)



Sockets via UDP – Beispiel (Server)

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <string.h>
4 #include <sys/socket.h>
5 #include <netinet/in.h>
6 #include <unistd.h>
7 #include <arpa/inet.h>
8
9 int main(int argc, char *argv[]) {
10     int sd, adresse_laenge;
11     char puffer[1024] = { 0 };
12     struct sockaddr_in adresse, client_adresse;
13     memset(&adresse, 0, sizeof(adresse));
14     memset(&client_adresse, 0, sizeof(client_adresse));
15     adresse.sin_family = AF_INET;
16     adresse.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;
17     adresse.sin_port = htons(atoi(argv[1]));
18
19     sd = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0);
20     bind(sd, (struct sockaddr *) &adresse, sizeof(adresse));
21     adresse_laenge = sizeof(client_adresse);
22     recvfrom(sd, (char *)puffer, sizeof(puffer), 0,
23             (struct sockaddr *) &client_adresse, &adresse_laenge);
24     printf("Empfangene Nachricht: %s\n", puffer);
25     char antwort[]="Server: Nachricht empfangen.\n";
26     sendto(sd, (const char *)antwort, sizeof(antwort), 0,
27           (struct sockaddr *) &client_adresse, adresse_laenge);
28     close(sd);
29     exit(0);
30 }
```



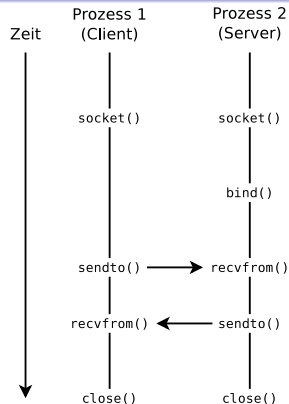
```
$ gcc udp_server.c -o udp_server
$ ./udp_server 50002
```

Sockets via UDP – Beispiel (Client)

```

1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <string.h>
4 #include <sys/socket.h>
5 #include <netinet/in.h>
6 #include <unistd.h>
7 #include <arpa/inet.h>
8
9 int main(int argc, char *argv[]) {
10     int sd, adresse_laenge;
11     char puffer[1024] = { 0 };
12     struct sockaddr_in adresse;
13     memset(&adresse, 0, sizeof(adresse));
14     adresse.sin_family = AF_INET;
15     adresse.sin_port = htons(atoi(argv[2]));
16     adresse.sin_addr.s_addr = inet_addr(argv[1]);
17
18     sd = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0);
19     printf("Bitte Nachricht eingeben: ");
20     fgets(puffer, sizeof(puffer), stdin);
21     adresse_laenge = sizeof(adresse);
22     sendto(sd, (const char *)puffer, strlen(puffer), 0,
23             (struct sockaddr *) &adresse, adresse_laenge);
24     memset(puffer, 0, sizeof(puffer));
25     recvfrom(sd, (char *)puffer, sizeof(puffer), 0,
26              (struct sockaddr *) &adresse, &adresse_laenge);
27     printf("%s\n", puffer);
28     close(sd);
29     exit(0);
30 }

```



```
$ gcc udp_client.c -o udp_client
$ ./udp_client 127.0.0.1 50002
Bitte Nachricht eingeben: Test
Server: Nachricht empfangen.
```

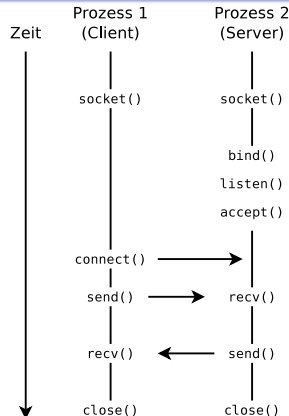
```
$ ./udp_server 50002
Empfangene Nachricht: Test
```

Sockets via TCP – Beispiel (Server)

```

1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <string.h>
4 #include <sys/socket.h>
5 #include <netinet/in.h>
6 #include <unistd.h>
7 #include <arpa/inet.h>
8
9 int main(int argc, char *argv[]) {
10     int sd, fd, adresse_laenge;
11     char puffer[1024] = { 0 };
12     struct sockaddr_in adresse;
13     memset(&adresse, 0, sizeof(adresse));
14     adresse.sin_family = AF_INET;
15     adresse.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;
16     adresse.sin_port = htons(atoi(argv[1]));
17
18     sd = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
19     bind(sd, (struct sockaddr *) &adresse, sizeof(adresse));
20     listen(sd, 5);
21     adresse_laenge = sizeof(adresse);
22     fd = accept(sd, (struct sockaddr *) &adresse, &adresse_laenge);
23     read(fd, puffer, sizeof(puffer));
24     printf("Empfangene Nachricht: %s\n", puffer);
25     char antwort[] = "Server: Nachricht empfangen.\n";
26     write(fd, antwort, sizeof(antwort));
27     close(fd);
28     close(sd);
29     exit(0);
30 }

```



```
$ gcc tcp_server.c -o tcp_server
$ ./tcp_server 50003
```


Vergleich der Kommunikations-Systeme

	Gemeinsamer Speicher	Nachrichtenwarteschlangen	(anon./benannte) Pipes	Sockets
Art der Kommunikation	Speicherbasiert	Nachrichtenbasiert	Nachrichtenbasiert	Nachrichtenbasiert
Bidirektional	ja	nein	nein	ja
Plattformunabhängig	nein	nein	nein	ja
Prozesse müssen verwandt sein	nein	nein	bei anonymen Pipes	nein
Kommunikation über Rechnergrenzen	nein	nein	nein	ja
Bleiben ohne gebundenen Prozess erhalten	ja	ja	nein	nein
Automatische Synchronisierung	nein	ja	ja	ja

- Vorteile nachrichtenbasierte vs. speicherbasierte Kommunikation:
 - Das Betriebssystem nimmt den Benutzerprozessen die Synchronisation der Zugriffe ab \implies komfortabel
 - Einsetzbar in verteilten Systemen ohne gemeinsamen Speicher
 - Bessere Portabilität der Anwendungen

Speicher kann über Netzwerkverbindungen eingebunden werden

- Das ermöglicht speicherbasierte Kommunikation zwischen Prozessen auf verschiedenen, unabhängigen Systemen
- Das Problem der Synchronisation der Zugriffe besteht aber auch hier

Zugriffsoperationen auf Semaphoren (1/3)

Ein Semaphor besteht aus 2 Datenstrukturen

- **COUNT:** Eine **ganzzahlige, nichtnegative Zählvariable**.
Gibt an, wie viele Prozesse das Semaphor aktuell ohne Blockierung passieren dürfen
- Ein Warteraum für die Prozesse, die darauf **warten**, das Semaphor passieren zu dürfen.
Die Prozesse sind im Zustand **blockiert** und warten darauf, vom Betriebssystem in den Zustand **bereit** überführt zu werden, wenn das Semaphor den Weg freigibt
- **Initialisierung:** Zuerst wird ein Semaphor erzeugt oder ein bestehendes Semaphor geöffnet
 - Bei einem neuen Semaphor wird zu Beginn die Zählvariable mit einem nichtnegativen Anfangswert initialisiert

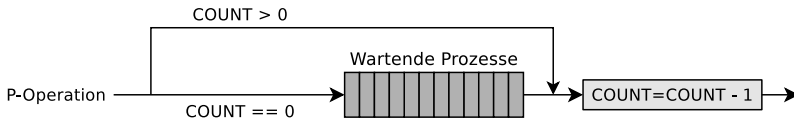
```
1 // Operation INIT auf Semaphor SEM anwenden
2 SEM.INIT(unsigned int init_wert) {
3
4     // Variable COUNT des Semaphors SEM mit einem
5     // nichtnegativen Anfangswert initialisieren
6     SEM.COUNT = init_wert;
7 }
```

Zugriffsoperationen auf Semaphoren (2/3)

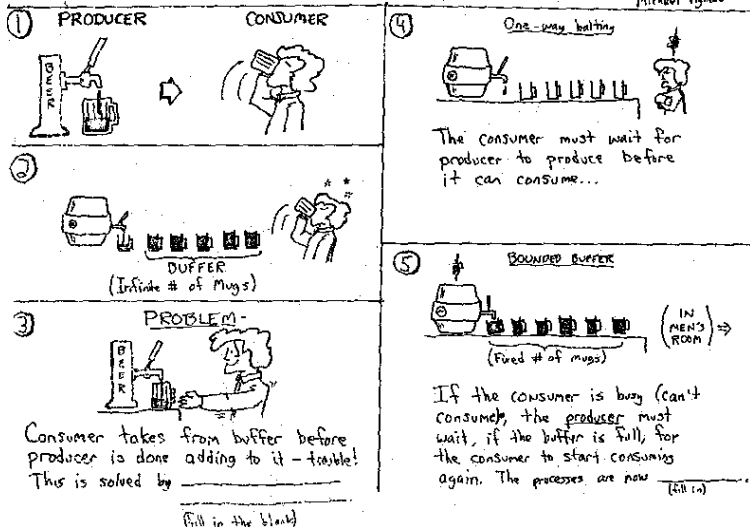
Bildquelle: Carsten Vogt

- **P-Operation** (*verringern*): Prüft den Wert der Zählvariable
 - Ist der Wert 0, wird der Prozess blockiert
 - Ist der Wert > 0 , wird er um 1 erniedrigt

```
1 SEM.P() {  
2   // Ist die Zaehlvariable = 0, wird blockiert  
3   if (SEM.COUNT == 0)  
4       < blockiere >  
5  
6   // Ist die Zaehlvariable > 0, wird die  
7   // Zaehlvariable unmittelbar um 1 erniedrigt  
8   SEM.COUNT = SEM.COUNT - 1;  
9 }
```



Michael Vignaro



Quelle: Kenneth Baclawski (Northeastern University in Boston), Bildquelle: Michael Vigneau (Lizenz: unbekannt)
<http://www.ccs.neu.edu/home/kenb/tutorial/example.gif>

Bildquelle: Carsten Vogt

-
- Diagram illustrating the structure of a semaphore table (Semaphorentabelle) organized by group number (Gruppennummer) and semaphore number within the group (Semaphorennummer innerhalb der Gruppe).
- The table structure is as follows:
- | Gruppennummer | Semaphorennummer innerhalb der Gruppe | Semaphore |
|---------------|---------------------------------------|-----------|
| 0 | 0 | S_{00} |
| 0 | 1 | S_{01} |
| 0 | 2 | S_{02} |
| 0 | 3 | S_{03} |
| 0 | 4 | S_{04} |
| 0 | 5 | S_{05} |
| 1 | 0 | S_{10} |
| 1 | 1 | S_{11} |
| 2 | 0 | S_{20} |
| 2 | 1 | S_{21} |
| 2 | 2 | S_{22} |
| 3 | 0 | S_{30} |
| 3 | 1 | S_{31} |
| 3 | 2 | S_{32} |
| 3 | 3 | S_{33} |
| 3 | 4 | S_{34} |
| ... | ... | ... |
| n | - | leer |
- Key components and labels:
- Semaphorentabelle:** The main data structure.
 - Gruppennummer:** Indexes the rows of the table.
 - Semaphorennummer innerhalb der Gruppe:** Indexes the columns of the table.
 - einzelnes Semaphore:** Points to a specific semaphore entry (e.g., S_{22}).
 - Semaphoregruppe:** A group of semaphores belonging to the same group number (e.g., S_{20} through S_{34}).

- `semget()`: Neues Semaphore oder eine Gruppe von Semaphoren erzeugen oder ein bestehendes Semaphore öffnen
- `semctl()`: Wert eines existierenden Semaphors oder einer Semaphorengruppe abfragen, ändern oder ein Semaphore löschen
- `semop()`: P- und V-Operationen auf Semaphoren durchführen
- Informationen über bestehende Semaphore liefert das Kommando `ipcs`

Ein einfaches Beispiel zu Semaphore (in C) – Teil 2/5

```
25 // Neue Semaphoregruppe 54321 mit einer Semaphore erstellen
26 returncode_semget2 = semget(sem_key2, 1, IPC_CREAT | IPC_EXCL | 0600);
27 if (returncode_semget2 < 0) {
28     printf("Die Semaphoregruppe %i konnte nicht erstellt werden.\n", sem_key2);
29     perror("semget");
30     exit(1);
31 }
32
33 // P-Operation definieren. Wert der Semaphore um eins dekrementieren
34 struct sembuf p_operation = {0, -1, 0};
35
36 // V-Operation definieren. Wert der Semaphore um eins inkrementieren
37 struct sembuf v_operation = {0, 1, 0};
38
39 // Erste Semaphore der Semaphoregruppe 12345 initial auf Wert 1 setzen
40 returncode_semctl = semctl(returncode_semget1, 0, SETVAL, 1);
41
42 // Erste Semaphore der Semaphoregruppe 54321 initial auf Wert 0 setzen
43 returncode_semctl = semctl(returncode_semget2, 0, SETVAL, 0);
44
45 // Initialen Wert der ersten Semaphore der Semaphoregruppe 12345 zur Kontrolle ausgeben
46 output = semctl(returncode_semget1, 0, GETVAL, 0);
47 printf("Wert der Semaphore mit ID %i und Key %i: %i\n", returncode_semget1, sem_key1, output);
48
49 // Initialen Wert der ersten Semaphore der Semaphoregruppe 54321 zur Kontrolle ausgeben
50 output = semctl(returncode_semget2, 0, GETVAL, 0);
51 printf("Wert der Semaphore mit ID %i und Key %i: %i\n", returncode_semget2, sem_key2, output);
```

Gute Dokumentation von semctl

<https://www.nt.th-koeln.de/fachgebiete/inf/diplom/semwork/unix/semctl/semctl.html>

Ein einfaches Beispiel zu Semaphore (in C) – Teil 3/5

```

52 // Einen Kindprozess erzeugen
53 pid_des_kindess = fork();
54
55 // Kindprozess
56 if (pid_des_kindess == 0) {
57     for (int i=0;i<5;i++) {
58         semop(returncode_semget2, &p_operation, 1); // P-Operation Semaphore 54321
59         // Kritischer Abschnitt (Anfang)
60         printf("B");
61         sleep(1);
62         // Kritischer Abschnitt (Ende)
63         semop(returncode_semget1, &v_operation, 1); // V-Operation Semaphore 12345
64     }
65     exit(0);
66 }
67
68 // Elternprozess
69 if (pid_des_kindess > 0) {
70     for (int i=0;i<5;i++) {
71         semop(returncode_semget1, &p_operation, 1); // P-Operation Semaphore 12345
72         // Kritischer Abschnitt (Anfang)
73         printf("A");
74         sleep(1);
75         // Kritischer Abschnitt (Ende)
76         semop(returncode_semget2, &v_operation, 1); // V-Operation Semaphore 54321
77     }
78 }

```

Gute Dokumentation von semop

<https://www.nt.th-koeln.de/fachgebiete/inf/diplom/semwork/unix/semop/semop.html>

Ein einfaches Beispiel zu Semaphore (in C) – Teil 4/5

```
79 // Warten auf die Beendigung des Kindprozesses
80 wait(NULL);
81
82 printf("\n");
83
84 // Semaphoregruppe 12345 entfernen
85 returncode_semctl = semctl(returncode_semget1, 0, IPC_RMID, 0);
86 if (returncode_semctl < 0) {
87     printf("Die Semaphoregruppe %i konnte nicht entfernt werden.\n", returncode_semget1);
88     exit(1);
89 } else {
90     printf("Die Semaphoregruppe mit ID %i und Key %i wurde entfernt.\n", returncode_semget1, sem_key1);
91 }
92
93 // Semaphoregruppe 54321 entfernen
94 returncode_semctl = semctl(returncode_semget2, 0, IPC_RMID, 0);
95 if (returncode_semctl < 0) {
96     printf("Die Semaphoregruppe %i konnte nicht entfernt werden.\n", returncode_semget2);
97     exit(1);
98 } else {
99     printf("Die Semaphoregruppe mit ID %i und Key %i wurde entfernt.\n", returncode_semget2, sem_key2);
100 }
101
102 exit(0);
103 }
```

Ein Beispiel zur Arbeit mit Semaphoren unter Linux finden sie zum Beispiel auf der Webseite der Vorlesung

Ein einfaches Beispiel zu Semaphore (in C) – Teil 5/5

```
$ gcc semaphore_beispiel_systemv.c -o semaphore_beispiel_systemv
$ ./semaphore_beispiel_systemv
Wert der Semaphore mit ID 98362 und Key 12345: 1
Wert der Semaphore mit ID 98363 und Key 54321: 0
ABABABABAB
Die Semaphorgruppe mit ID 98362 und Key 12345 wurde entfernt.
Die Semaphorgruppe mit ID 98363 und Key 54321 wurde entfernt.
```

```
$ ipcs -s

----- Semaphore Arrays -----
key          semid      owner      perms      nsems
0x00003039   98362         bnc        600         1
0x0000d431   98363         bnc        600         1

$ printf "%d\n" 0x00003039           # Convert from hexadecimal to decimal
12345
$ printf "%d\n" 0x0000d431
54321
```

- Ohne gegenseitigen Ausschluss mittels der Semaphoren ist die Ausgabe z. B. so: ABBABABABA oder ABBAABABAB oder, ABABABABBA ...
- Ohne gegenseitigen Ausschluss mittels der Semaphoren und ohne die sleep-Befehle ist die Ausgabesequenz normalerweise AAAAABBBBB und in relativ seltenen Fällen ähnlich wie AABAAABBBB

