

Práctica 2.1: Introducción a la programación de sistemas UNIX

Objetivos

En esta práctica estudiaremos el uso básico del API de un sistema UNIX y su entorno de desarrollo. En particular, se usarán funciones para gestionar errores y obtener información.

Contenidos

- Preparación del entorno para la práctica
- Gestión de errores
- Información del sistema
- Información del usuario
- Información horaria del sistema

Preparación del entorno para la práctica

Esta práctica únicamente requiere el entorno de desarrollo (compilador, editores y depurador), que está disponible en las máquinas virtuales de la asignatura y en la máquina física del laboratorio.

Se puede usar cualquier editor gráfico o de terminal. Además se puede usar tanto el lenguaje C (compilador `gcc`) como C++ (compilador `g++`). Si fuera necesario compilar varios archivos, se recomienda el uso de `make`. Finalmente, el depurador recomendado en las prácticas es `gdb`. **No está permitido** el uso de IDEs como Eclipse.

Gestión de errores

Usar las funciones disponibles en el API del sistema (`perror(3)` y `strerror(3)`) para gestionar los errores en los siguientes casos. En cada ejercicio añadir las librerías necesarias (`#include`).

Ejercicio 1. Añadir el código necesario para gestionar correctamente los errores generados por la llamada a `setuid(2)`. Consultar en el manual el propósito de la llamada y su prototipo.

```
int main() {
    setuid(0);
    return 1;
}
```

Ejercicio 2. Imprimir el código de error generado por la llamada del código anterior, tanto en su versión numérica como la cadena asociada.

Ejercicio 3. Escribir un programa que imprima todos los mensajes de error disponibles en el sistema. Considerar inicialmente que el límite de errores posibles es 255.

Información del sistema

Ejercicio 1. El comando del sistema `uname(1)` muestra información sobre diversos aspectos del sistema. Consultar la página de manual y obtener la información del sistema.

Ejercicio 2. Escribir un programa que muestre, con `uname(2)`, cada aspecto del sistema y su valor. Comprobar la correcta ejecución de la llamada en cada caso.

Ejercicio 3. Escribir un programa que obtenga, con `sysconf(3)`, la información de configuración del sistema e imprima, por ejemplo, la longitud máxima de los argumentos, el número máximo de hijos y el número máximo de ficheros.

Ejercicio 4. Repetir el ejercicio anterior pero en este caso para la configuración del sistema de ficheros, con `pathconf(3)`. Por ejemplo, que muestre el número máximo de enlaces, el tamaño máximo de una ruta y el de un nombre de fichero.

Información del usuario

Ejercicio 1. El comando `id(1)` muestra la información de usuario real y efectiva. Consultar la página de manual y comprobar su funcionamiento.

Ejercicio 2. Escribir un programa que muestre, igual que `id`, el UID real y efectivo del usuario. ¿Cuándo podríamos asegurar que el fichero del programa tiene activado el bit *setuid*?

Ejercicio 3. Modificar el programa anterior para que muestre además el nombre de usuario, el directorio *home* y la descripción del usuario.

Información horaria del sistema

Ejercicio 1. El comando `date(1)` muestra la hora del sistema. Consultar la página de manual y familiarizarse con los distintos formatos disponibles para mostrar la hora.

Ejercicio 2. Escribir un programa que muestre la hora, en segundos desde el Epoch, usando la función `time(2)`.

Ejercicio 3. Escribir un programa que mida, en microsegundos usando la función `gettimeofday(2)`, lo que tarda un bucle que incrementa una variable un millón de veces.

Ejercicio 4. Escribir un programa que muestre el año usando la función `localtime(2)`.

Ejercicio 5. Modificar el programa anterior para que imprima la hora de forma legible, como "lunes, 29 de octubre de 2018, 10:34", usando la función `strftime(3)`.

Nota: Para establecer la configuración regional o *locale* (como idioma o formato de hora) en el programa según la configuración actual, usar la función `setlocale(3)`, por ejemplo, `setlocale(LC_ALL, "")`. Para cambiar la configuración regional, ejecutar, por ejemplo, `export LC_ALL="es_ES"`, o bien, `export LC_TIME="es_ES"`.

