

Gebze Technical University
Computer Engineering

CSE 244
2017 Spring

System Programming Final Report

EMRE ÇELİK
141044024

Bu projede öncelikle client-server etkileşiminin nelerle sağlanacağı ve yapının işleyişi kavranıp projeyi gerçeklemek için gerekli planlamalar yapıldı. Sonrasında 'server' programı için thread-per-request ve worker pool olmak üzere 2 ayrı implementasyon sunuldu. Thread per request için pool size 0 girildi. Server ile client arasındaki socket-port id ' si sabit seçilmeyip client programına yeni bir port id argümanı eklendi. Bu port kullanılarak server tarafından oluşturulan socket'e clientlar ayrı ayrı kanallardan bağlanarak veri alışverişi sağlandı. Clients programında clientların her birinin ayrı socket numarasına sahip olabilmesi için server'a connect eden kısım kritik bölge seçilip semafor kullanıldı. Thread-per-request implementasyonunda program içerisinde dizi oluşturup , her request geldiğinde clientlar için thread'ler oluşturulup , clients programının her bir client(thread)'ına karşılık iş yapmış oldu. Threadlere , clientların bağlandığı socket id argüman olarak gönderildi ve bunun için argümanı alma kısmında semafor kullanıldı. Thread pool implementasyonunda ise argüman olarak verilen sayı kadar thread oluşturuldu ve threadler çalışmaya başladı. Request geldiğinde , bu requesti kapalı thread'ler clientların işlemlerini gerçekleştirip , çıkış yapmayarak request dinlemeye devam etti. Bu şekilde örneğin 50 thread 250 client'ın işini yapabilmiş oldu. Bu sebeple thread pool'un daha verimli olduğu sonucuna varıldı. Server içindeki threadler clientlardan gerekli bilgileri socket aracılığıyla okuyup bu bilgileri işlemek üzere bir fonksiyona gönderdi. Bu fonksiyonda 3 process oluşturulup , generate , solve ve verify işlemleri gerçekleştirildi. p1 ve p2 shared memory ile veri alışverişi yapabilmesi için p2 , p1 in çocuğu oldu ve pid'ler üzerinden key üretildi. Aynı şekilde p3 , p2 nin çocuğu oldu ve yine pid'ler üzerinden shared memory key oluşturulup veri aktarımı sağlandı. p1'de üretilen matrisler shared memory ile p2 ' ye aktarıldıktan sonra p2 ' de 3 thread çalıştırılıp matris çözüm işlemi bu threadlerde yapıldı. Methodlardan sadece pseudo inverse methodu gerçekleştirildiğinden , threadlerin üçündede aynı methodla çözüme ulaşıldı. Sonrasında çözümle birlikte matrisler p3 e aktarıldı. p3 de verify edilip hata hesabı yapıldıktan sonra client'a bu bilgiler yine socket üzerinden aktarıldı. Client bu bilgileri aldıktan sonra 'client_pid_tid' formattaki log dosyasına matrisleri ve hata payını yazdı. Aynı zamanda p3 'server_socketNo_clientTid' formattaki dosyasına matrisleri yazdı. Bu sayede logların eşleştirilmesi kolaylaşmış oldu. Clients programında i her bir client için server'ın çalışma süresi bir yerde tutulup , program sonlandığı zaman 'clients_pid.log' formattaki log dosyasına ortalama çalışma süresi ve standard sapma verilerini yazdı. Ayrıca clients programına bitmeden sinyal geldiyse , sinyalin kaçınıcı mikrosaniyede geldiğini log dosyasına yazdı. Server , o anda hizmet verilen client sayısı(aynı çalışan thread sayısı)'nı ekrana sürekli bastırdı. Server kapandığında client'ler de veri alışverişi bozulduğundan kapatıldı.





