



Universidad de Mendoza - Computacion 2

Guía de ejercicios de
laboratorio

Temario

NOTA:.....	2
Ejercicio 1 - Getopt.....	3
Ejercicio 2 - Getopt.....	3
Ejercicio 3 - Fork.....	3
Ejercicio 4 - Fork.....	3
Ejercicio 5 - Fork.....	3
Ejercicio 6 - Señales.....	3
Ejercicio 7 - Señales.....	4
Ejercicio 8 - Señales.....	4
Ejercicio 9 - Señales.....	4
Ejercicio 10 - Señales / Pipes.....	4
Ejercicio 11 - Pipes.....	5
Ejercicio 12 - FIFO / pipes.....	5
Ejercicio 13 - Multiprocessing.....	5
Ejercicio 14 - Multiprocessing / Pipe.....	6
Ejercicio 15 - Multiprocessing / Pipe / FIFO.....	6
Ejercicio 16 - Mini Chat.....	6

NOTA:

Todos los ejercicios propuestos deben ser resueltos y publicados en el repositorio GitLab personal. Junto con los documentos de cátedra se encuentra una guía para crear y trabajar los pasos básicos de GIT con GitLab.

Ejercicio 1 - Getopt

Crear una calculadora, donde se pase como argumentos luego de la opción -o el operador que se va a ejecutar (+, -, *, /), luego de -n el primer número de la operación, y de -m el segundo número.

Ejemplo:

```
./calc -o + -n 5 -m 6
5 + 6 = 11
```

Considerar que el usuario puede ingresar los argumentos en cualquier orden. El programa deberá verificar que los argumentos sean válidos (no repetidos, números enteros, y operaciones válidas).

Ejercicio 2 - Getopt

Escribir un programa que reciba dos nombres de archivos por línea de órdenes utilizando los parámetros "-i" y "-o" procesados con getopt().

El programa debe verificar que el archivo pasado a "-i" exista en el disco. De ser así, lo abrirá en modo de solo lectura, leerá su contenido, y copiará dicho contenido en un archivo nuevo cuyo nombre será el pasado a "-o". Si el archivo nuevo ya existe, deberá sobrescribirlo.

Ejercicio 3 - Fork

Escribir un programa que en ejecución genere dos procesos, uno padre y otro hijo. El hijo debe escribir "Soy el hijo" 5 veces. El padre debe escribir "Soy el padre" 2 veces. El padre debe esperar a que termine el hijo y mostrar el mensaje "Mi proceso hijo termino".

Ejercicio 4 - Fork

Escribir un programa en C que en ejecución genere 2 procesos (padre e hijo). Este programa recibirá como único argumento del intérprete de órdenes un entero. El padre incrementará ese valor en 4 y lo mostrará por pantalla. El hijo decrementará ese valor en 2 y lo mostrará en pantalla.

Ejercicio 5 - Fork

Realice otro programa que genere la siguiente configuración de procesos, y cada proceso al iniciar deberá mostrar "Soy el proceso N, mi padre es M" N será el PID de cada hijo, y M el PID del padre.

```
      padre
     /  |  \
    /   |   \
hijo1 hijo2 hijo3
```

Ejercicio 6 - Señales

Hacer un programa que capture la señal que se envía al presionar Ctrl+c y la ignore la primera vez, mostrando un mensaje por pantalla "Esta vez me saldré, inténtalo nuevamente". Establecer los valores por defecto para que al segundo intento se realice lo esperado.

Ejercicio 7 - Señales

Desde un proceso padre crear un hijo y enviarle una señal SIGUSR1 cada 5 segundos. El proceso hijo estará a la espera y escribirá un aviso en pantalla cada vez que llega la señal de su padre.

Ejercicio 8 - Señales

Realice un programa que genere dos procesos. El proceso hijo1 enviará la señal SIGUSR1 al proceso padre y mostrará la cadena "ping" cada 5 segundos. El proceso padre, al recibir la señal SIGUSR1 enviará esta misma señal al proceso hijo2. El proceso hijo2, al recibir dicha señal mostrará la cadena "pong" por pantalla.

```
Soy proceso hijo1 con PID=1545: "ping"
Soy proceso hijo2 con PID=1547: "pong"

[... 5 segundos mas tarde ...]
Soy proceso hijo1 con PID=1545: "ping"
Soy proceso hijo2 con PID=1547: "pong"
[... y así sucesivamente ...]
```

Ejercicio 9 – Señales

Escribir un programa que genere 3 procesos hijos. El proceso padre enviará una señal a cada uno de sus hijos (SIGUSR1). Cada hijo mostrará por pantalla el mensaje: "Soy el PID xxxx, recibí la señal yyy de mi padre PID zzzz", donde xxxx es el pid del hijo en cuestión, yyy el número de señal, y zzzz el pid del proceso padre inicial.

Ejercicio 10 – Señales / Pipes

Escribir un programa que genere un proceso hijo (fork), y a su vez, éste genere un nuevo proceso hijo (fork) (ver esquema abajo). Todos los procesos estarán comunicados mediante un pipe.

A → B → C

El proceso B escribirá en el pipe el mensaje "Mensaje 1 (PID=BBBB)\n" en el momento en que el proceso A le envíe la señal USR1.

Cuando esto ocurra, el proceso B le enviará la señal USR1 al proceso C, y C escribirá en el pipe el mensaje "Mensaje 2 (PID=CCCC)\n".

Cuando el proceso C escriba este mensaje, le enviará al proceso A la señal USR2, y el proceso A leerá el contenido del pipe y lo mostrará por pantalla, en el formato:

```
A (PID=AAAA) leyendo:
Mensaje 1 (PID=BBBB)
Mensaje 2 (PID=CCCC)
```

Notas:

- AAAA, BBBB, y CCCC son los respectivos **PIDs** de los procesos A, B y C.

- Inicialmente el proceso B envía un mensaje al pipe cuando A le hace llegar la señal USR1, por lo que B deberá quedar esperando al principio una señal.
- El proceso C también deberá quedar esperando inicialmente una señal que recibirá desde el proceso B para poder realizar su tarea.
- El proceso A inicialmente envía la señal USR1 al proceso B, y automáticamente debe quedar esperando una señal desde el proceso C para proceder a leer desde el pipe.
- Los saltos de línea en los mensajes (“\n”) son necesarios para que el pipe acumule varias líneas, y no concatene los mensajes en la misma línea.
- El pipe es uno solo en el que los procesos B y C deberán escribir, y el proceso A deberá leer.
- **Pista:** la utilización de señales es para sincronizar los procesos, no necesariamente los handlers deben gestionar el pipe.

Ejercicio 11 – Pipes

Escribir un programa que lance dos procesos hijos (fork).

Uno de los procesos hijos se encargará de leer desde la entrada estándar líneas de texto, y en la medida en que el usuario escriba, el proceso las irá enviando por un pipe que compartirá con el otro proceso hijo.

El segundo proceso se encargará de leer desde el pipe las líneas que el primer proceso escriba, y las irá mostrando por pantalla en el formato “Leyendo (pid: 1234): mensaje”, donde 1234 es el pid de este segundo proceso, y “mensaje” es el contenido leído desde el pipe.

Ejercicio 12 – FIFO / pipes

Crear un sistema Productor-Consumidor (Escritor-Lector) donde un proceso productor almacene un mensaje de saludo en una tubería FIFO. Ese mensaje será enviado mediante línea de comandos como argumento del programa. Ejemplo

```
./saludofifo HOLA
```

Otro programa (consumidor) deberá leer el mensaje desde la tubería FIFO, generar un proceso hijo (fork) y enviarle por PIPE el mensaje. El proceso hijo mostrará por pantalla el mensaje recibido.

```
Proc1_fifo_escritor → FIFO → Proc2_fifo_lector → pipe → Proc2hijo
```

Ejercicio 13 – Multiprocessing

Escribir un programa que genere tres procesos hijos (fork) cuyos nombres serán “Hijo1”, “Hijo2” e “Hijo3”.

El proceso padre debe mostrar por pantalla el mensaje “Lanzando hijo NN” en la medida que ejecuta cada uno de los procesos.

Cada hijo que se lance mostrará por pantalla su pid, el pid de su padre, esperará un segundo, y luego terminará.

El padre debe esperar a la terminación de sus hijos.

Ejercicio 14 – Multiprocessing / Pipe

Replicar el comportamiento del ejercicio 11 utilizando el módulo Multiprocessing.

Ejercicio 15 – Multiprocessing / Pipe / FIFO

Replicar el comportamiento del ejercicio 12 utilizando el módulo Multiprocessing para la creación del proceso hijo del programa consumidor.

Ejercicio 16 – Mini Chat

Escribir dos programas que interactúen entre si como si fuesen clientes peer-to-peer. El funcionamiento será el siguiente:

- Llamemos AA al primer programa en ejecutarse, y BB al segundo.
- AA quedará escuchando un texto desde el otro programa.
- BB permitirá al usuario escribir por entrada estándar un mensaje. Al dar *enter* se enviará dicho mensaje a AA, y automáticamente BB quedará esperando un mensaje remoto.
- AA al recibir el mensaje lo mostrará por pantalla, y permitirá al usuario ingresar desde entrada estándar un texto.
- Se repite el comportamiento anterior, pero en sentido inverso.
- La idea es que se produzca una sucesión de mensajes de ida y vuelta entre AA y BB, donde BB enviará el primer mensaje, y todos los mensajes serán leídos desde la entrada estándar.
- El mecanismo de comunicación entre procesos a utilizar queda a decisión del diseñador y programador :)



Universidad de Mendoza - Computacion 2

Guía de ejercicios de laboratorio