## ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ Ι

## Χειμερινό εξάμηνο, ακαδημαϊκή περίοδος 2013-2014 Ασκηση 1: Διεργασίες, σημαφόροι, σήματα, κοινή μνήμη και sockets.

Σπύρος Καυκιάς – 5317 Γιάννης Μπαρής - 5367

Ο παραδοτέος κώδικας χρησιμοποιεί τα εργαλεία fork, exit, sockets, shared memory, signals, semaphores. Για το πρότυπο server – client και sockets, συμβουλευτήκαμε τα εγχειρίδια που αναφέρονται στην ιστοσελίδα της άσκησης. Δημιουργήσαμε τα sockets connfd και socketfd για τον server και client αντίστοιχα ώστε να επιτευχθεί επικοινωνία μεταξύ τους.

Δημιουργήσαμε μία κοινή μνήμη και μία δομή theatre \*str την οποία κάναμε attach στην κοινή μνήμη. Φτιάξαμε δύο signal handlers, ένα για την SIGALRM και ένα για την SIGINT. Χρησιμοποιούμε ένα σήμα SIGALRM στον server για να κάνει τη μεταφορά του λογαριασμού της εταιρείας στον λογαριασμό του θεάτρου κάθε t<sub>transfer</sub> και ένα SIGALRM στον client που εμφανίζει το μήνυμα συγγνώμης προς τον πελάτη κάθε t<sub>wait</sub> όσο είναι στην αναμονή. Αξιοποιήσαμε ένα σήμα SIGINT στον server ώστε όταν πληκτρολογούμε ctrl+c να κλείνει ο server και να εμφανίζει την κατάσταση των στοιχειών (αυτά που εμφανίζουμε σαν τελικό αποτέλεσμα όταν γεμίσει ο πίνακας) την παρούσα χρονική στιγμή.

Τα στοιχεία που έχουν ανάγκη την κοινή μνήμη τα θέσαμε ως μέρος της struct theatre. Επίσης κατασκευάσαμε τέσσερις πίνακες θέσης, ένα για κάθε ζώνη. Δημιουργήσαμε συναρτήσεις, ώστε να μην επιβαρύνεται η main. Οι συναρτήσεις στον server αναλαμβάνουν τις εξής ενέργειες: Αρχικοποίηση πινάκων θέσης, διάβασμα ζώνης και αριθμού θέσεων από τον πελάτη (αποστέλλονται μέσω write(client) – read(server)), έλεγχος θέσεων του πίνακα που επιλέχθηκε, έλεγχος αν υπάρχουν άδειες θέσεις στους πίνακες θέσεων, εκχώρηση των επιλεγμένων θέσεων στον αντίστοιχο πίνακα (αν υπάρχουν άδειες θέσεις), υπολογισμός χρέωσης πελάτη, υπολογισμός ποσοστού αποτυχημένων παραγγελιών, αποστολή στον πελάτη τα μηνύματα επιτυχίας, άκυρης κάρτας, και έλλειψης θέσεων, εκτύπωση πινάκων θέσεων και έλεγχος αν όλες οι θέσεις γέμισαν τότε να εμφανίζονται τα ζητούμενα τελικά αποτελέσματα.

Οι συναρτήσεις στον client κάνουν τις εξής ενέργειες: Τυχαία επιλογή ζώνης και αριθμού θέσεων, επιλογή θέσεων και ζώνης με είσοδο του χρήστη, αποστολή ζώνης και θέσεων στον server, τυχαία εγκυρότητα πιστωτικής κάρτας και αποστολή στον server, εκτύπωση επιλεγμένων θέσεων και εμφάνιση των αντίστοιχων μηνυμάτων σχετικά με την εγκυρότητα της κάρτας και την διαθεσιμότητα θέσεων.

Οι χρόνοι αναμονής και εξυπηρέτησης μετρώνται με μεταβλητές time\_t και τις απαραίτητες ενέργειες. Δημιουργήσαμε 4 σεμαφόρους. Ένα για τους τηλεφωνητές με τιμή 10 (ώστε να επιτρέπονται 10 ταυτόχρονα) και ένα για τα τερματικά με τιμή 4

(ώστε να συνδέονται με 4 τραπεζίτες ταυτόχρονα). Διαχωρίσαμε το σεμαφόρο της κοινής μνήμης σε δύο, ένα για την αναζήτηση θέσεων με τιμή 1 και ένα για την εκχώρηση θέσεων με τιμή 1. Φτιάξαμε την απαιτούμενη fork, αλλά και μια δεύτερη fork στην οποία κάνουμε τον έλεγχο της κάρτας (ώστε να γίνονται έλεγχος κάρτας και αναζήτηση θέσεων παράλληλα). Κάναμε τα απαραίτητα detach, close, unlink και delete καθώς και χρήση exit όπου απαραίτητο.

Κατασκευάστηκαν πέντε αρχεία για την διεξαγωγή της άσκησης. Ένα αρχείο server.c, ένα client.c, ένα MyHeader.h, ένα script run\_tests.sh και ένα makefile. Τρέξαμε τον κώδικα με το script (server και πολλαπλούς clients) μέχρι να γεμίσουν όλες οι θέσεις και διαπιστώσαμε τα εξής: Η καθυστέρηση (έγινε χρήση sleep) για την αναζήτηση θέσεων δε λειτουργεί για τους πρώτους 5-10 πελάτες αλλά για τους υπόλοιπους δουλεύει ορθά και με μεγάλη ακρίβεια. Επίσης όταν κλείνουμε τον server με ctrl+c, ο λογαριασμός θεάτρου εμφανίζεται 0 ενώ η τιμή του είναι μεγαλύτερη και ο αριθμός των παραγγελιών κάποιες φορές μπορεί να είναι λάθος (αυτά τα λάθος στοιχεία εμφανίζονται όταν με το script τρέχουμε πολλούς clients  $-\pi \cdot \chi$  500). Πέρα από αυτά, η επικοινωνία server – client δουλεύει άψογα, η μεταφορά στο λογαριασμό του θεάτρου γίνεται σωστά (όταν δεν κάνουμε interrupt στο πρόγραμμα), οι έλεγχοι, οι αναζητήσεις, η εκχώρηση θέσεων στους πίνακες, η αποστολή των κατάλληλων μηνυμάτων στον πελάτη και η εμφάνιση των θέσεων κάθε ζώνης στον τελικό πίνακα (και ποιος πελάτης έγει κλείσει τις θέσεις) λειτουργούν πάντα σωστά καθώς και οι μέσοι χρόνοι αναμονής και εξυπηρέτησης. Για να εμφανιστούν τα τελικά αποτελέσματα, όταν τελειώσει το script και έχει γεμίσει ο πίνακας, τρέχοντας άλλον έναν client θα τα εμφανίσει. Αυτό συμβαίνει όταν έχουμε ένα μεγάλο αριθμό clients  $\sigma \tau o$  script  $(\pi. \chi. 500)$ .

Τρέξαμε τον κώδικα για sleep(1), δηλαδή με καθυστέρηση 1 sec για debugging purposes. Τα τελικά αποτελέσματα εμφανίζονται ως εξής:



