Práctica 3: Memoria compartida y cola de mensajes.

Autores: Marcos Aarón Bernuy, Kevin de la Coba Malam. Pareja 04 del grupo 2922.

**Ejercicio 1: Creación de Memoria compartida.**

1. *Explicar en qué consiste este código, y qué sentido tiene utilizarlo para abrir un objeto de memoria compartida.*

El código trata de abrir memoria compartida y después hace un control de errores sobre esta llamada. La llamada puede devolver 2 tipos de errores:

1. La función ha dado un error por una razón X.
2. La función ha dado un error porque ya existe la memoria compartida, por lo que volvemos a intentar abrir esta memoria, pero sin los argumentos O\_CREAT y O\_EXCL, ya que estos son los que juntos devuelven un error si ya existe la zona de memoria compartida
3. *En un momento dado se desearía forzar (en la próxima ejecución del programa) la inicialización del objeto de memoria compartida SHM\_NAME. Explicar posibles soluciones (en código C o fuera de ´el) para forzar dicha inicialización.*

Añadir un shm\_unlink en caso de que ya exista, haciendo después otro shm\_open con los mismos argumentos.

**Ejercicio 2: Tamaño de Ficheros.**

1. *Completar el código anterior para obtener el tamaño del fichero abierto.*

struct stat fileStat;

fstat(fd, &fileStat);

1. *Completar el código anterior para truncar el tamaño del fichero a 5B. ¿Qué contiene el fichero resultante?*

ftruncate(fd, 5\*sizeof(char));

Antes de cambiar el tamaño el fichero tiene "Test mesagge". Tras cambiar el tamaño el fichero contiene "Test".

**Ejercicio 3: Mapeado de Ficheros.**

1. *¿Qué sucede cuando se ejecuta varias veces el programa anterior? ¿Por qué?*

Cada vez que se ejecuta el programa el contador aumenta su valor en 1. Esto es debido a que el valor se guarda en el archivo "test\_file.dat".

1. *¿Se puede leer el contenido del fichero “test\_file.dat” con un editor de texto? ¿Por qué?*

No, es un archivo binario. Porque el valor se guarda en el archivo de forma binaria.

**Ejercicio 4: Memoria Compartida.**

1. *¿Tendría sentido incluir shm\_unlink en el lector? ¿Por qué?*

No tendría sentido ya que el escritor ya hace shm\_unlink.

1. *¿Tendría sentido incluir ftruncate en el lector? ¿Por qué?*

No tendría sentido ya que en el escritor se define el tamaño de la estructura a usar, si modificamos el tamaño en el lector y tratamos de acceder a la memoria, puede que tengamos un error ya que, o bien hemos aumentado la memoria y accedemos a un lugar que no nos corresponde, o bien hemos disminuido la memoria y a lo que antes accedíamos ahora ya no podemos.

1. *¿Cuál es la diferencia entre shm\_open y mmap? ¿Qué sentido tiene que existan dos funciones diferentes?*

shm\_open devuelve un descriptor de fichero a la memoria compartida, mientras que mmap mapea la memoria compartida en una variable.

shm\_open carga en RAM la memoria, pero mmap la añade al espacio de direcciones del proceso, por lo que si en algún caso no queremos tener memoria compartida en el espacio de direcciones del proceso pues solo haríamos shm\_open.

1. *¿Se podría haber usado la memoria compartida sin enlazarla con mmap? Si es así, explicar cómo.*

Accediendo a /dev/shm, manipulando los ficheros.

**Ejercicio 5: Envío y Recepción de Mensajes en Colas.**

1. *¿En qué orden se envían los mensajes y en qué orden se reciben? ¿Por qué?*

Los mensajes se envían en orden ascendente, 1, 2, 3, 4, 5, 6. Se reciben en este orden, 6, 4, 1, 2, 3, 4.

Los mensajes se envían en ese orden ya que es el orden en el que lo hacemos en el código.

Los mensajes se reciben en ese orden ya que dependen de la prioridad, a mayor prioridad, antes se reciben. Al ser una cola, si tenemos varios mensajes con la misma prioridad, se reciben en el orden de llegada (FIFO).

1. *¿Qué sucede si se cambia O\_RDWR por O\_RDONLY? ¿Y si se cambia por O\_WRONLY?*

Si cambiamos el argumento por O\_RDONLY ocurre un error, ya que el descriptor recibido solo puede usarse para leer, por lo tanto, no se puede enviar ningún mensaje.

Si lo cambiamos por O\_WRONLY, podemos enviar mensajes, pero a la hora de leerlos ocurre un error.

**Ejercicio 6: Colas de Mensajes.**

1. Ejecutar el código del emisor, y después el del receptor. ¿Qué sucede? ¿Por qué?

El receptor recibe el mensaje sin problemas.

1. Ejecutar el código del receptor, y después el del emisor. ¿Qué sucede? ¿Por qué?

Sucede lo mismo pero el receptor se bloquea hasta que recibe el mensaje. Una vez lo recibe continua su ejecución.

1. Repetir las pruebas anteriores creando la cola de mensajes como no bloqueante. ¿Qué sucede ahora?

Si ejecutamos primero el receptor, la ejecución sería errónea ya que al llamar a receive, está función devuelve un error y se cierra el programa.

1. *Si hubiera más de un receptor en el sistema, ¿sería adecuado sincronizar los accesos a la cola usando semáforos? ¿Por qué?*

La cola de mensajes es manejada por el sistema operativo, por lo que no sería necesario sincronizar procesos, a no ser que se quiera un orden especifico de ejecución, por ejemplo, si tenemos 3 procesos receptores, y queremos que primero lea el P1, luego P3 y por último P2, si queremos ese orden siempre, sí podríamos usar un sistema se sincronización.

**Ejercicio 7: Streaming (Codificación).**

1. *Memoria compartida.*

El primer paso que realizamos fue la creación de stream-ui.c archivo en el cual implementamos la estructura que nos piden. Más tarde acabamos creando el fichero ui\_struct.h porque esta estructura se empleará también en stream-server.c y stream-client.c

En stream-ui.c una vez ya tenemos creada la estructura realizamos shm\_open seguido de ftruncate para reajustar el tamaño de la memoria compartida y finalmente mapeamos la memoria compartida con una variable de la estructura previamente creada. Después inicializamos los valores de la estructura como nos pide el enunciado y además también inicializamos el valor del buffer.

Posteriormente, realizamos los fork() para conseguir proceso hijo y proceso padre tanto para server como para client que más tarde implementaremos y que cada proceso hijo creado ejecutará mediante execl.

A continuación, creamos los ficheros stream-server.c y stream-client.c. En ellos implementamos primero la recepción de argumentos al ser ejecutado, en el caso de ambos reciben un fichero por lo que la implementación será la misma. También realizamos esta implementación en stream-ui.c pero es recibiendo dos argumentos.

Como ambos stream-server y stream-client necesitarán utilizar la memoria compartida deberemos hacer el mismo proceso que con stream-ui, pero en este caso necesitaremos menos constantes al realizar shm\_open, en concreto solo necesitaremos SHM\_NAME y O\_RDWR, tanto para stream-server como para stream-client. Después realizaremos el mapeo de la memoria con la estructura.

A parte ambos necesitarán abrir un archivo .txt, en el caso de stream-client se abrirá únicamente para escritura y en el caso de stream-server para lectura. En stream-server al hacer lectura con fgetc, y tener que copiar los datos del fichero a la memoria compartida es importante recordar que se trata de un buffer circular por lo que emplearemos “%” respecto al tamaño para que se mantenga entre los valores [0-4]. En cuanto a stream-client, iremos leyendo los valores del buffer y los escribiremos en el file con fwrite y se tratará el counter para el buffer igual que con stream-server.

En stream-client para comprobar que al recibir \0 deje de escribir en el file usamos un if seguido de un break, en stream-server para añadir |0 al final del fichero tenemos que en caso de que reciba EOF (End of file) que el valor a introducir en la memoria sea \0.

1. *Semáforos.*

En esta parte primero usando el manual de Linux y referencias online nos informamos de como declarar semáforos sin nombre, para lo que usamos sem\_init, y realizamos la inicialización de los semáforos mostrados en el algoritmo proporcionado. Para conocer que valor dar a los semáforos miramos en los apuntes el algoritmo productor-consumidor, y decidimos que sem\_fill tendría que inicializarse a 0 y sem\_mutex y sem\_empty a 1.

Una vez tenemos la inicialización de los semáforos en stream-ui pasamos a implementar el algoritmo en stream-server y stream-client para lo que tuvimos que informarnos sobre sem\_timedwait en el manual de Linux, y comprobamos que necesitaríamos añadir una estructura timespec para lo que tuvimos que incluir time.h. Una vez creada una variable con esta estructura la tuvimos que usar clock\_gettime para obtener el tiempo actual y sumarle dos segundos para que cumpliera con las especificaciones del ejercicio. Una vez el valor de la variable esta definido ya se pueden emplear las funciones sem\_timedwait. Este proceso se lleva a cabo tanto en stream-server como stream-client. Como el ejercicio indica que se debe usar sem\_timedwait en cada operación con semáforos lo empleamos con los tres, incluyendo sem\_mutex. Por último cabe destacar que para liberar los semáforos usamos sem\_destroy

1. *Colas de instrucciones.*

La creación de colas en stream-ui requiere una estructura de mensaje que definimos en ui\_struct.h. Teniendo esta estructura definida al crear las colas en este fichero, ambas se inician con la constante O\_WRONLY. Cada cola estará destinada a cada fichero, ya sea stream-server o stream-client, que recibirán el nombre de queue\_client, y queue\_server. Ambas colas ejecutarán la función mq\_send al recibir la instrucción exit redirigiendo dicha instrucción a los ficheros stream-server y stream-client.

Para la creación de colas tanto para stream-server como para stream-client abrimos con mq\_open, y ambas se abrirán con la constante O\_RDONLY, ya que solo necesitamos leer la cola. Ambas colas realizarán la función mq\_receive para recibir los mensajes que habían sido redirigidos desde stream-ui.

Estas instrucciones que recibirán serán get y exit en el caso de stream-client y post y exit en el caso de stream-server. Todo esto será gestionado en stream-ui.c. En ambos casos la implementación respecto las instrucciones recibidas es si recibe exit finaliza y si recibe cualquier otro valor hace la tarea en el caso de stream-server de get y stream-client de post. Esta implementado de esta manera ya que realizamos control de errores en stream-ui para que stream-client no reciba instrucciones get, y stream-server no reciba instrucciones post.

Por último destacar que la ejecución correcta seria compilando con make y después ejecutando ./stream-ui a.txt b.txt en el terminal porque a.txt lo utilizamos como fichero de salida mientras que b.txt lo utilizamos de entrada.