

## שאלות ותשובות כלליות לתכנות מתקדם:

### 1. מהו I/O buffering?

buffer הוא אזור מוגדר בזיכרון (בדרך כלל בגודל 4K) השומר נתונים הניתנים להעברה בין שני התקנים (devices) שונים או בין התקן ואפליקציה.

ה-buffer מתמודד במהירות בין העברת מידע (data stream) בין ה-consumer לבין ה-producer.

ה-buffer מיוצר בזיכרון הראשי כדי להגדיל את הבתים (Bytes) המתקבלים.

לאחר שנתונים מתקבלים ב-buffer הם מועברים ל-disk בפעולה אחת (לא באופן מיידי), כדי שהמודם יקבל עוד נתונים הוא נדרש לייצר עוד buffer חדש, כאשר ה-buffer הראשון מתחיל להתמלא הוא מתחיל להעביר נתונים לדיסק, במקביל ה-modem מתחיל להתמלא, כאשר שני ה-buffer-ים מסיימים את המשימה שלהם, אז ה-modem עובר שוב ל-buffer הראשון והנתונים ב-buffer השני עוברים לדיסק.

ה-buffer מספק מספר ורציות של עצמו אשר מתאימות להתקנים שונים בעלי קיבולת זיכרון שונה, המטרה של ה-buffer היא להפחית את הקריאות למערכת.

בקריאה מהדיסק: בכל פעם שה-buffer ריק וגם בפעם הראשונה, מתבצעת קריאה בגודל 4K מהדיסק ל-buffer והאפליקציה קוראת בתים מה-buffer עד שמתרוקן.

בכתיבה לדיסק: האפליקציה כותבת בתים ל-buffer, כאשר מתמלא הנתונים ב-buffer מועברים לדיסק.

בעזרת הפקודה `sync()` מערכת ההפעלה כותבת את ה-buffers לדיסק כדי לא לאבד מידע אם המערכת קורסת, בעת פתיחת קובץ אם פתחנו אותו עם `O_SYNC` אז אחרי כל כתיבה ה-kernel יבצע `sync` לקובץ.

### 2. קוד המעתיק קובץ עם buffer בגודל 1:

```
#include <stdio>
int main(void) {
    char c;
    int in, out;
    in = open("in", O_RDONLY);
    out = open("out", O_WRONLY);
    while(read(in, &c, 1) == 1) {
        write(out, &c, 1);
    }
    exit(0);
}
```

### 3. קוד המעתיק קובץ עם buffer בגודל 1024:

```
#include <stdio.h>
#define BUFFER_SIZE 1024

int main(void) {
    char buffer[BUFFER_SIZE];
    int in, out, nread;
    in = open("in", O_RDONLY);
    out = open("out", O_WRONLY);
    while((nread = read(in, buffer, BUFFER_SIZE)) > 0) {
        write(out, buffer, nread);
    }
    exit(0);
}
```

### 4. סיבות העיקריות להשתמש ב-fopen ולא ב-open:

- a. Fopen כולל איתו את ה-IO buffering שהוא הרבה יותר מהיר מהשימוש ב-open.
- b. Fopen יודע לתרגם את הקובץ כאשר הוא לא נפתח כקובץ בינארי, דבר זה מאוד מועיל במערכות שלא מבוססות UNIX.
- c. Fopen אשר מחזיר את המצביע ל-File מאפשר להשתמש ב-fscanf ובפונקציות נוספות הקיימות בספריה stdio.
- d. ישנם פלטפורמות שתומכות רק ב-C ANSI שרק fopen תומך בזה ולא open.

### 5. מה יכיל הקובץ "file.txt" לאחר כל אחת מארבע פקודות write() שבתוכנית:

```
int main(void) {
    char buf1[] = "123456789012";
    char buf2[] = "AA";
    int fd, pos;
    fd = open("file.txt", O_WRONLY | O_TRUNC | O_CREAT,
             S_IRUSR | S_IWUSR);
    write(fd, buf1, 12);
    lseek(fd, -5, SEEK_CUR);
    write(fd, buf2, 2);
    lseek(fd, 3, SEEK_SET);
    write(fd, buf2, 2);
    lseek(fd, -2, SEEK_END);
    write(fd, buf2, 2);
}
```

פתרון:

קודם ניצור את הקובץ file.txt, אם קיים אז הוא מתאפס בגלל O\_TRUNC, ב-write הראשון אנחנו כותבים 12 תווים מ-buf1, ואז חוזרים 5 צעדים אחורה מאיפה שהסמן שלנו נמצא כלומר אנחנו נמצאים כרגע ב (סמן = <>):

1234567<>89012

נבצע כתיבה של 2 תווים מ-buf2 מאיפה שהסמן נמצא ונקבל:

1234567AA<>012

נעביר את הסמן ל3 צעדים אחרי ההתחלה של הקובץ וניהיה ב:

123<>4567AA012

נרשום שוב 2 תווים מ-buf2 ונקבל:

123AA<>67AA012

נזיז את הסמן ל-2 מקומות לפני סוף הקובץ:

123AA67AA0<>12

נרשום שוב פעם 2 תווים מ-buf2 וכעת נקבל את התוצאה הסופית:

123AA67AA0AA

6. בהינתן קובץ בגודל 2500 bytes ו-buffer בגודל 100 bytes, כמה קריאות מערכת יתבצעו אם נבצע את הפעולה  $\text{copy}$ ?

25 קריאות עבור  $\text{read}()$  ועוד 25 קריאות עבור  $\text{write}()$ , סה"כ 50 קריאות מערכת.  
מה אם ה-buffer יהיה בגודל 1000 bytes?  
יתבצעו 3 קריאות עבור  $\text{read}()$  ועוד 3 קריאות עבור  $\text{write}()$ , סה"כ 6 קריאות מערכת.

7. נתון  $\text{surface}=4$ ,  $\text{sector\_size}=512$  bytes,  $\text{seek}=5$  ms,  $\text{number of sectors}=1,000$ ,  $\text{rational\_rate}=10,000$  rpm  
קובץ בגודל 1mb ( $2000 \times 512$ ) כאשר הבלוקים מסודרים בצורה הטובה והגרועה ביותר?

$\text{Full\_rotation} = 1 / 10,000 \times 60 \times 1000 = 6\text{ms}$  – כמה זמן ייקח לעשות סיבוב שלם, מחלקים 60  $\times 1/10,000$  כדי לקבל כמה זמן ייקח לעשות מעבר על סקטור שלם במשל שנייה ואז מכפילים ב-1000 כי יש 1000 סקטורים.

$$\text{Latency} = \text{full\_rotation} \times 0.5 = 3\text{ms}$$

$$\text{Transfer} = \text{full\_rotation} / 1000 = 0.006 \text{ ms}$$

הקובץ מכיל 2000 בלוקים, בסידור גרוע:

$$(\text{seek} + \text{latency} + \text{transfer}) \times 2000 = (5 + 3 + 0.006) \times 2000 = 16,012 \text{ ms}$$

בסידור טוב:

$$\text{Seek} + \text{latency} + 2 \times \text{full\_rotation} = 5 + 3 + 12 = 20\text{ms}$$

8. לדיסק יש את הנתונים הבאים:

$$\text{זמן חיפוש (seek)} = 10\text{ms}$$

$$\text{מהירות הסיבוב (סיבובים לדקה)} = 6000\text{RPM}$$

$$\text{מספר הסקטורים במסילה} = 100$$

מהו זמן הקריאה של סקטור אחד (במקום אקראי)?

פתרון:

נרצה קודם לחשב את מספר הסיבובים במילישניות ואז נוכל לחשב את הזמן שלוקח לקרוא סקטור אחד:

$1/6000 \times 60 \times 1000$  ייתן לנו את הזמן בשניות,  $1/6000 \times 60 \times 1000 = 10\text{ms}$ , נתון 100 סקטורים ולכן נחשב: של סיבוב שלכם, נקבל:  $10\text{ms}/100 = 0.1\text{ms}$  לקריאה של סקטור, נתון זה  $\text{seek}=10\text{ms}$  ולכן זמן ממוצע להגיע ספציפים לסקטור שאנחנו רוצים הוא  $0.5\text{ms}$  וסה"כ נקבל:  $10\text{ms} + 5\text{ms} + 0.1\text{ms} = 15.1\text{ms}$

9. הצג 3 שיטות עיקריות לתזמון דיסק:

א. FCFS/FIFO – הראשון שביקש הראשון לקבל, הוגן אבל לא יעיל.

ב. SSTF – יבצע את המשימה שנמצאת במרחק החיפוש הקצר ביותר מהבקשה הקודמת, הכי יעיל אבל יכול לגרום להרעבה.

ג. Elevator Algorithms – הראש עובר מצד אחד לשני ומבצע משימות שיש בדיסק בדרך שבה הוא עובר, כשמגיע לקצה הוא עובר לכיוון השני וממשיך, אם עבר משימה ולא ביצע, המשימה תחכה שהראש יעבור בפעם הבאה, הוגן לכל המשימות ויותר יעיל מ-FCFS.

10. נתון בלוקים שנמצאים על מסילות של דיסק: 67, 65, 124, 14, 122, 37, 183, 98  
 כאשר הראש נמצא על 53.

א. באיזה סדר יבצע הראש את הבלוקים שעל הדיסק?

FCFS: 53 -> 98 -> 183 -> 37 -> 122 -> 14 -> 124 -> 65 -> 67

SSTD: 53 -> 65 -> 67 -> 37 -> 14 -> 98 -> 122 -> 124 -> 183

Elevator: 53 -> 37 -> 14 -> 0 -> 65 -> 67 -> 98 -> 122 -> 124 -> 183

ב. כמה מעבר יהיה?

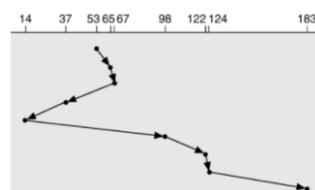
FCFS:

$$642 = 45 + 85 + 146 + 85 + 108 + 112 + 59 + 2$$



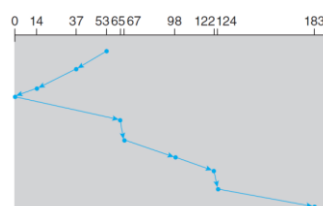
SSTD:

$$177 = 12 + 2 + 30 + 23 + 84 + 24 + 2$$



Elevator:

$$236 = 16 + 23 + 14 + 65 + 2 + 31 + 24 + 2 + 59$$



מסקנה:

FCFS – הוגן אבל לא יעיל.

SSTD - הכי יעיל אבל לא הוגן ויכול לגרום להרעבה (משימות רחוקות יחכו הרבה יותר).

Elevator – הכי הוגן ויותר יעיל מ-FCFS.

### 11. מהם הפעולות שניתן לבצע בדיסק SSD?

- קריאת דף: ניתן לקרוא כל דף בשלמותו – אם מציינים את מספר הדף, הפעולה קריאה היא מהירה.
- מחיקת בלוק: לפני כתיבה לדף צריך למחוק את כל הבלוק. הפעולה מחיקה היא איטית.
- כתיבת בלוק: לאחר מחיקת בלוק ניתן לכתוב בו דפים. הפעולה כתיבה יותר איטית מקריאה.

### 12. מהו עקרון copy on write (העתקה בזמן כתיבה)?

עקרון העתקה בזמן כתיבה אומר שכאשר יש מספר משאבים המשתמשים באותו מאתו מקום של זיכרון אז מיותר להעתיק את הזיכרון לכל משאב ולכן כל משאב יכול מצביע לאותו מקום בזיכרון,

בלינוקס: כאשר מתבצעת הפעולה fork עותק של כל הדפים המותאמים לתהליך האב נוצרים ונטענים לאזור זיכרון נפרד על ידי מערכת ההפעלה לטובת תהליך הבן, פעולה זו אינה נדרשת במקרים מסוימים, למשל במקרה ונבצע דרך תהליך הבן את הקריאה `execv` אז אין צורך להעתיק את דפי האב, ו-`execv` מחליף את מרחב הכתובות של התהליך, במקרים כאלו עקרון COW בא לידי ביטוי, כאשר מתבצעת הפקודה fork דפי תהליך האב לא מועתקים לתהליך הבן, במקום זאת הדפים משותפים בין תהליך האב ותהליך הבן (לקוח מוויקיפדיה).

כאשר רוצים לשתף קטע זיכרון בין תהליך אב לבן נדרש לסמן בטבלאות הדפים של האב והבן את הקטע בזיכרון כ-`read only` ולזכור שהם `copy-on-write`.

### 13. מהי תכנות המקומיות?

קיימות 2 תכונות:

- תכונת מקומיות בזמן** – אם תהליך ניגש לכתובת מסוימת כדי לקרוא או לכתוב או כדי לבצע פקודה מסוימת, סיכוי טוב שהוא יפנה שוב לאותה כתובת בזמן או הפקודה בזמן הקרוב.
- תכונת מקומיות במקום** – אם תהליך פנה לכתובת מסוימת כדי לקרוא או לכתוב או כדי לבצע פקודה מסוימת, סיכוי טוב שהוא יפנה לכתובות סמוכות.

### 14. הצג דוגמאות לתכונות מקומיות בזמן ודוגמאות לתכונות מקומיות במקום:

א. מקומיות בזמן:

- חזרה על אותו משתנה בכל פעם שמבצעים סבב בלולאה כמו חישוב `sum`.
- חזרה על אותם פקודות (בלולאה או בסדר מסוים).

ב. מקומיות במקום:

- חזרה על פקודות בסדר מסוים.
- מעבר על איברי מערך לפי סדר.

### 15. מה זה `systems calls` (קריאות מערכת)?

בקשה (פסיקה) שמבצעת תוכנת מחשב לליבת מערכת ההפעלה (`kernel`) כדי לבצע פעולה שהיא לא יכולה לבצע בעצמה, קריאות מערכת אחראיות על החיבור בין מרחב המשתמש למרחב הליבה, נותנת למשתמש מספר פונקציות שגורמות לפעולות בליבת מערכת ההפעלה (למשל יכולת קבלת גישה לרכיבי חומרה כמו קריאה מכונן קשיח, יצירת תהליך חדש, העברת מידע בין תהליכים, קריאה וכתיבה לקבצים ועוד).

קריאת מערכת `execve()`: במעבד מסוג `x86` קריאת מערכת מתבצעת על ידי הפקודה `int 0x80` שהוא מכיל את הפונקציה `system_call` שמטל בכל הקריאות מערכת, הפרמטרים לפונקציה מועברים בעזרת אוגרים, מספר הפסיקה מועבר באוגר שנקרא `eax`.

**16. מה זה context switch?**

- בעברית – החלפת הקשר, בעצם זה הפעולה של המעבר בין 2 תהליכים שהמעבד מבצע, אפיה ניתן למצוא את החלפת הקשר בפעולה?
- א. מספר תהליכים יכולים לחלוק את אותו מעבד וכל תהליך משתמש בכח עיבוד של המעבד בתורו, מי שמסדר את התהליכים (באיזה סדר ירוצו) הוא הסדר תהליכים (scheduler) שנותן לכל תהליך "זמן מעבד" כלומר הזמן שבו התהליך יעבוד עם המעבד.
- ב. בארכיטקטורות מסוימות נדרש לבצע החלפת קשר כאשר קוראים וכותבים לדיסק.
- ג. במעבר שבין מרחב המשתמש ומרחב הליבה (תלוי במערכת הפעלה).

**17. מה ההבדל בין מרחב משתמש למרחב ליבה?**

קיים ביט אחד במעבד המסמן את ה-mode שבו המעבד רץ, בין אם זה מרחב ליבה או משתמש, מרחב הליבה הוא האיזור שבו רץ כל הקוד של המערכת ההפעלה, לעומת זאת, כל הקוד שרץ על ידי המשתמש רץ במרחב הליבה, מרחב הליבה הוא היחיד שיכול לשלוט על (1) ארגון הזיכרון בדיסק (2) בקוד עצמו של המערכת ההפעלה (3) טיפול ב-O/I, כך שמרחב המשתמש לא יכול לגשת אליו והוא חייב לבקש ממרחב הליבה לבצע פעולות כאלו, זאת על מנת לשמור על בטיחות ויציבות המערכת (שהמשתמש לא ייגע בזיכרון של משתמשים אחרים למשל).

**18. מה גורם לעבור ממצב משתמש למצב מיוחס?**

כל פסיקה שהיא.

**19. מה גורם לחזור ממצב מיוחס למצב משתמש?**

הפקודה iret.

**20. מה מונע מתהליך במצב משתמש לגשת לזיכרון במערכת ההפעלה?**

כל עוד תהליך הוא במצב משתמש הוא לא יוכל לגשת לדפים שמסומנים כ-supervisor בטבלת הדפים.

**21. מה הם חמשת השלבים בביצוע פקודת מכונה?**

- Fetch Instruction – הבאת הפקודה ש-PC מצביע אליה, מהזיכרון למעבד.
- Decode Instruction – פיענוח של הפקודה והפעולה הנדרשת.
- Fetch Operand – הבאת הנפעלים למעבד.
- Execute Instruction – הרצה של הפקודה.
- Store Result – שמירת התוצאה של הפקודה.

**22. איזה פסיקות פנימיות (Exceptions) יכולים להתקיים בזמן ביצוע פקודת מכונה?**

- Fetch Instruction – זיכרון לא קיים או לא נגיש.
- Decode Instruction – פקודה לא מוגדרת.
- Fetch Operand – זיכרון לא קיים או לא נגיש.
- Execute Instruction – חלוקה ב-0 או גלישת זיכרון.
- Store Result – זיכרון לא קיים או לא נגיש.

**23. מה הם שלבי הטיפול בפסיקות מערכת?**

- א. שמירה של האוגרים של הפעולה שמתבצעת כרגע במעבד שמופסקת, בניהם: אוגר PC, אוגר state / status, אוגר מחסנית ואוגרים נוספים.
- ב. ביצוע הקוד המטפל בפסיקה.
- ג. החזרת הערכים של הפעולה שהופסקה, בניהם: ערך PC, אוגר state / status, אוגר מחסנית ואוגרים נוספים, ולהמשיך להריץ את הפעולה.

## 24. מה הם שלושת הסוגים של פסיקות?

- א. פסיקות פנימיות (initial exceptions)
- ב. פסיקות קריאות מערכת (system calls)
- ג. פסיקות חיצוניות (interrupts).

## 25. איזה סוגי פסיקות חיצוניות קיימות?

- א. קלט פלט (O/I) – למשל: דיסק מודיע למעבד על סיום פעולה, מקלדת מודיע למעבד שמקש נלחץ, כרטיס רשת מודיע שהגיע מידע.
- ב. שעון (timer) – נגרם על ידי שעון המחשב, מאפשר למערכת ההפעלה להפסיק ביצוע תכנית ולעבור לתוכנית אחרת.

## 26. מה הוא מנהל הפסיקות (Interrupt Controller)?

רכיב חומרה המאפשר חיבור של כמה התקנים לקו פסיקה אחד למעבד, לפי הקו ממנו הגיע הפסיקה מנהל הפסיקות שולח למעבד מספר על פס הנתונים ושולח פסיקה לקו הפסיקה של המעבד, המספר שהתקבל משמש את המעבד כאינדקס לטבלת קפיצות (Interrupt Vector Table) שמערכת ההפעלה הכינה בזמן האתחול, לפי הכתובת שבטלה, המעבד עובר לביצוע קוד שמטפל בפסיקה.

## 27. איזה סוגי שגיאות קיימות בקריאות מערכת?

- א. EACCESS – איסור בגלל הרשאות.
- ב. EBADF – מספר קובץ לא טוב.
- ג. EEXIT – קובץ כבר קיים.
- ד. EINTR – system call הופסק בגלל הפרעה.
- ה. EINVAL – ארגומנטים לא טובים.
- ו. ENOENT – קובץ לא קיים.

## 28. איך נקבל את קוד השגיאה שקרתה בקריאות מערכת?

בעזרת המשתנה הגלובלי errno שמכיל את קוד השגיאה, הפונקציה `void perror(const char *str)` מקבל מחרוזת של קוד השגיאה ומחזירה טקסט המתאר את השגיאה.

## 29. נתון טבלת דפים כלשהי בעלת 2 עמודות (מזהה תהליך process ID ומספר דף לוגי), לשם מה מכיל כל איבר ברשימה את מספר הדף הלוגי ואת מספר התהליך?

כדי לדעת לאיזה דף לוגי הדף הפיזי שייך, צריך לכתוב בטבלה את מספר הדף הלוגי.

לכמה תהליכים יכול להיות אותו מספר דף לוגי וכדי שלא ימופּו לאותו דף פיזי, נשמור גם את המזהה של התהליכים שנדע להפריד בניהם.

**30. תכנית ניגשה לכתובת בזיכרון, כדי לתרגם את הכתובת הלוגית לפיזית ה-MMU מחפש ב-TLB.**

**הסבירו מתי יקרה כל אחד מארבעת המקרים הבאים:**

**א. לא נמצא ב-TLB ולא נגרמה פסיקה.**

נמצא בטבלת הדפים, ביט valid בטבלת הדפים דלוק, החומרה מביאה מטבלת הדפים.

**ב. לא נמצא ב-TLB ונגרמה פסיקה.**

ביט valid בטבלת הדפים כבוי – לא טעון לזיכרון או לא באזורי הזיכרון של התהליך.

**ג. נמצא ב-TLB ולא נגרמה פסיקה.**

TLB hit (זיכרון נמצא).

**ד. נמצא ב-TLB ונגרמה פסיקה.**

גישה לזיכרון נדחתה בגלל הרשאות, ניסיון כתיבה ל-read only וגישה לדפים supervisor ממצב משתמש.

**31. לכל אחד מיחסי פגיעה במטמון הבאים הסבירו את פירושם:**

**א. פגיעה – hit:**

הנתון נמצא במטמון

**ב. החטאה – miss:**

הנתון לא נמצא במטמון

**ג. יחס פגיעה במטמון – hit rate:**

מספר הפגיעות מחולק במספר הגישות לזיכרון

**ד. יחס החטאה – miss rate:**

אחד פחות ה-hit rate (1-hit\_rate)

**32. תכנית ביצעה 2000 פקודות שניגשות לזיכרון לקריאה או כתיבה של נתונים, 1250 מהגישות נמצאו במטמון.**

**מהו יחס הפגיעה וההחטאה של הגישות לנתונים?**

יחס הפגיעה הוא:  $1250/2000 = 0.625$

יחס ההחטאה הוא:  $1 - 0.625 = 0.375$

**33. נתון:  $t_{\text{memory}} = 100$  cycles,  $t_{\text{cache}} = 2$  cycles,  $\text{miss\_rate} = 0.375$ .**

**מהו הזמן הגישה הממוצע לנתון בזיכרון?**

ניזכר:  $t_{\text{cache}} + (\text{miss\_rate} * t_{\text{memory}})$

נחשב:  $2 + 0.375 * 100 = 39.5$  cycles

**34. מה זמן הגישה הממוצע לזיכרון כאשר יש שתי רמות של מטמון?**

ניזכר: access times: L1=1 cycle, L2=100 cycle, main memory=100 cycle

Miss rates: L1=5%, L2=20%

נחשב:

$1 \text{ cycle} + 0.05 * [10 \text{ cycle} + 0.2 * (100 \text{ cycle})] = 2.5 \text{ cycles}$



## סיכום תכנות מתקדם:

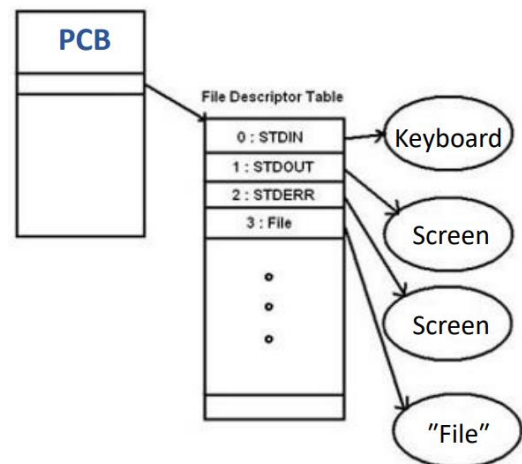
redirect – אחראית להעביר קלט ופלט מהאמצעים הסטנדרטים לאן שנבחר:

0. stdin – הקלט שהוא מקבל באופן דפולטיבי הוא מהמקלדת.

1. stdout – באופן דפולטיבי הולך למסך.

2. stderr – באופן דפולטיבי הולך למסך.

מה הכוונה באופן דפולטיבי הולך למסך? לכל תוכנית בלינוקס קיימת טבלה המכילה מידע שרלוונטי לתוכנית (נקראת PCB), חלק מהמידע הרלוונטי הזה הוא באיזה קבצים יש שימוש על ידי התוכנית (נמצא בטבלה שנקראת file descriptor table), לכל רשומה בטבלה הזאת קיים File Descriptor המכיל integer (אינדקס) שערכיו הם 0-stdin או 1-stdout או 2-stderr וממשיך גם ל-3, 4 ... עבור קבצים נוספים שהתהליך משתמש, כל תהליך במערכת ההפעלה משתמש דפולטיבית בשלושת הקבצים הסטנדרטים הראשונים.



**דוגמה:** הפקודה `ls` מראה את כל הקבצים והתיקיות הנמצאות בתיקייה ספציפית ולכן התוכנית הזאת משתמשת בהוצאת למסך כלומר `stdout`,

נחזור לפקודה `redirect`, המטרה היא לשנות את הערך שמחזיק ה-`fb` (file descriptor), כלומר במקום שפקודה מסוימת תדפיס למסך אולי נרצה לשמור את הפלט בקובץ או להעביר אותו קלט לתוכנית אחרת,

נניח ונרצה לשמור את הפלט של הפקודה `ls -l` בקובץ שנקרא `ls_out`, נבצע:

```
~$ ls -l > ls_out
```

בעצם ביצענו `redirect` לפלט של התוכנית, אפשרות נוספת היא במקום לשמור את הפלט לקובץ נוכל להוסיף את הפלט לסוף הקובץ קיים ע"י:

```
~$ ls -l >> ls_out
```

בצורה דפולטיבית הפקודה `redirect` בעזרת הסימון משתמשת בערך דפולטיבי של 1 כלומר `stdout`, נוכל לבצע את הסימון `2>` ואז במקום להשתמש ב-`stdout` נשמש ב-`stderr`:

```
~$ ls -l 2> ls_out
```

**דוגמה:** נניח את התוכנית הפשוטה הבאה (כתובה ב-C):

```
1 #include <stdio.h>
2 int main(void) {
3     printf("STDOUT\n");
4     perror("STDERR\n");
5     return 0;
6 }
```

וכעת נבצע את הפקודה הבאה:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Desktop$ 2>&1 ./main > ls_out
STDERR
: Success
```

נוכל לראות שרק ה-`stderr` מופיע על המסך אבל ה-`stdout` מופיע בתוך הקובץ `ls_out`:

```
1 STDOUT
```

ראינו שחץ ימינה `>` מוביל אל `stdout`, אז חץ שמאלה `<` מוביל אל `stdin`, למשל:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Desktop$ cat < ls_out
STDOUT
```

הפקודה `cat` מדפיסה בצורה פשוטה ל-terminal שעליו אנחנו עובדים כעת.

```
:sort
```

נניח וקייים לנו הקובץ `fruit.txt` המכיל שמות של פירות כך:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Desktop$ cat fruit.txt
Peach
Apple
apple
Grapes
Apple
Banana
Mango
Avocado
Tometo
Watermelon
Orange
```

כמו שאנחנו מציגים בעזרת cat למסך שלנו (terminal) נרצה להציג בצורה ממיינת:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Desktop$ sort fruit.txt
apple
Apple
Apple
Avocado
Banana
Grapes
Mango
Orange
Peach
Tometo
Watermelon
```

:pipeline

נרצה להפוך פלט של תוכנית אחת לקלט של תוכנית אחרת בעזרת הסימון |,

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Desktop$ sort fruit.txt | uniq
apple
Apple
Avocado
Banana
Grapes
Mango
Orange
Peach
Tometo
Watermelon
```

כמו שאנחנו רואים uniq היא תוכנית המקבלת טקסט ומוחקת מימנו מילים/שורות שהם אותו דבר.

:word count

סופרת שורות בטקסט, למשל כדי לדעת כמה קבצים יש בתיקייה הנוכחית נוכל לבצע:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Desktop$ ls -l | wc -l
6
```

התוספת של `ls -l` בסוף ה-`wc` היא לספור את מספר השורות בטקסט הנכנס אליו כקלט, ואם נמחק את `ls -l` אז בצורה דפולטבית `wc` ידפיס כמה שורות, מילים ותווים יש בטקסט המתקבל:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Desktop$ ls -l | wc
      6      47     258
```

:wild cards

המטרה של `wild cards` היא לבצע פעולות על מספר קבצים בבת אחת, נראה מספר דוגמאות לפעולות בסיסיות בעזרת הפקודה `ls`, פעולות אלו עובדות גם עם הפעולות `cp` (copy), `rm` (remove), ועוד, הפקודה `ls` כמו שאמרנו מראה את כל הקבצים בתיקייה:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ ls
doc          doc2.txt    file        history     some_folder_14
doc1.txt     doc3.txt    folder_12   README.md
doc_22.txt   empty      folder_199  some_folder_12
```

מה אם נרצה לראות רק את הכל הקבצים אשר שמם מתחיל במילה `doc`?

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ ls doc*
doc doc1.txt doc_22.txt doc2.txt doc3.txt
```

נשים לב שיש לנו 3 קבצים טקסט בעלי פורמט דומה (`doc1.txt`, `doc2.txt`, `doc3.txt`) ולכן כדי להציג רק את הפורמט הזה נוכל להשתמש בסימן שאלה כך:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ ls doc?.txt
doc1.txt doc2.txt doc3.txt
```

נניח ויש לנו את הקבצים בפורמט הבא (כמו בפורמט הקודם):

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ ls doc?.txt
doc1.txt doc2.txt doc3.txt doc4.txt doc5.txt doc6.txt
```

נניח ונרצה לראות רק לפי תווך מסוים, נשתמש ב- `[]` כך:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ ls doc[3-5].txt
doc3.txt doc4.txt doc5.txt
```

כלומר הגדרנו תווך של תצוגה רק בין 3 ל-5.

נוכל גם לקחת מהפורמט קבצים ספציפיים (אפשר להשתמש גם בלי פסיקים):

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ ls doc[1,2,5,6].txt
doc1.txt doc2.txt doc5.txt doc6.txt
```

אפשר גם בעזרת סימן קריאה להביא תוצאות בלי קבצים ספציפיים לפי פורמט מסוים כלומר:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ ls doc[!2].txt
doc1.txt doc3.txt doc4.txt doc5.txt doc6.txt
```

נניח וקיימים לנו 12 קבצים בשני פורמטים שונים (txt, doc):

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ ls doc?.txt
doc1.txt doc2.txt doc3.txt doc4.txt doc5.txt doc6.txt
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ ls doc?.doc
doc1.doc doc2.doc doc3.doc doc4.doc doc5.doc doc6.doc
```

מה אם נרצה להציג קבצים שהם משני הפורמטים הנ"ל? (נשתמש ב-{}):

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ ls {doc*.txt,doc*.doc}
doc1.doc doc_22.txt doc2.txt doc3.txt doc4.txt doc5.txt doc6.txt
doc1.txt doc2.doc doc3.doc doc4.doc doc5.doc doc6.doc
```

:who & whoami

הפקודה who מדפיסה מי מחובר למחשב ומתי הוא התחבר:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ who
kfir      :0                2022-04-11 10:21 (:0)
```

הדפסה של אותו דבר רק בצורה של טבלה:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ who -H
NAME      LINE      TIME      COMMENT
kfir      :0        2022-04-11 10:21 (:0)
```

הפקודה whoami נותנת רק את השם של המשתמש שמחובר למחשב:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ whoami
kfir
```

מתי לאחרונה המחשב ביצע boot:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ who -b
system boot 2022-04-11 10:20
```

באיזה מצב ריצה המחשב נמצא:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ who -r
run-level 5 2022-04-11 10:20
```

5) run-level הוא המצב הסטנדרטי שאומר שמספר משתמשים יכולים להתחבר למערכת הפעלה)

**הערה:** נשים לב שהזמן האחרון שבוא בוצע boot וגם המצב ריצה של המחשב נותנים אותו זמן כי לאחר שעשינו boot למחשב המחשב נכנס למצב ריצה הזה.

מספר המשתמשים המחוברים כרגע למחשב ושמותיהם:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ who -q
kfir
# users=1
```

last:

פקודה המראה את כל החיבורים האחרונים למערכת:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ last
kfir      :0      :0      Mon Apr 11 10:21   gone - no logd
reboot    system boot  5.13.0-39-generi Mon Apr 11 10:20   still running
kfir      :0      :0      Tue Apr 5 00:01   - down (00:00)
reboot    system boot  5.13.0-39-generi Tue Apr 5 00:00   - 00:01 (00:00)
kfir      :0      :0      Mon Apr 4 17:15   - down (06:45)
reboot    system boot  5.13.0-28-generi Mon Apr 4 16:37   - 00:00 (07:23)
kfir      :0      :0      Mon Feb 21 10:28   - down (01:21)
reboot    system boot  5.13.0-28-generi Mon Feb 21 10:28   - 11:49 (01:21)
kfir      :0      :0      Mon Feb 21 10:18   - down (00:01)
reboot    system boot  5.13.0-28-generi Mon Feb 21 10:18   - 10:20 (00:01)
kfir      :0      :0      Sun Feb 20 21:04   - down (02:35)
reboot    system boot  5.13.0-28-generi Sun Feb 20 21:04   - 23:39 (02:35)
kfir      :0      :0      Sun Feb 20 16:52   - crash (04:12)
reboot    system boot  5.13.0-28-generi Sun Feb 20 16:51   - 23:39 (06:48)
```

(הרשימה ארוכה מאוד)

בעצם כל המידע הנ"ל מגיע מקובץ temp (הנקרא wtmp) שמכיל את הפרטים על ההתחברות למחשב, התאריך שבו הקובץ התחיל לבצע מעקב נמצא בסוף כל הטקסט של הקובץ:

```
wtmp begins Sun Mar 28 23:13:54 2021
```

ניתן לקבל את כל המידע הנ"ל אבל רק על משתמש ספציפי אם נכתוב את שמו אחרי הפקודה `last`:

```
kfir@kfir-VirtualBox:~/Documents$ last kfir
kfir      :0                :0                Mon Apr 11 10:21    gone - no logout
kfir      :0                :0                Tue Apr  5 00:01    - down    (00:00)
kfir      :0                :0                Mon Apr  4 17:15    - down    (06:45)
kfir      :0                :0                Mon Feb 21 10:28    - down    (01:21)
kfir      :0                :0                Mon Feb 21 10:18    - down    (00:01)
kfir      :0                :0                Sun Feb 20 21:04    - down    (02:35)
```

`:open`

משתמשים ב-`open` כדי לפתוח או ליצור קובץ חדש.

ארגומנט ראשון: מחרוזת של נתיב הקובץ.

ארגומנט שני: אופציות לפתיחת הקובץ:

1. `O_RDONLY` – עבור קריאה בלבד.
2. `O_WRONLY` – עבור כתיבה בלבד.
3. `O_RDWR` – עבור קריאה וכתיבה.
4. `O_APPEND` – הוספה לקובץ (כתיבה).
5. `O_TRUNC` – אם הקובץ קיים, מאפס את התוכן שלו.
6. `O_CREAT` – מייצר את הקובץ אם לא קיים (נדרש ארגומנט נוסף של הרשאות).
7. `O_EXCL` – מחזיר שגיאה אם הקובץ לא קיים.

הערך המוחזר מהפונקציה הוא ה-`file descriptor` – אינדקס בטבלת הקבצים הפתוחים של התהליך.

`read` ו-`write`:

ארגומנט ראשון: הערך `fd` שקיבלנו מהפונקציה `open`.

ארגומנט שני: מצביע לשטח שממנו רוצים לכתוב או אליו רוצים לקרוא.

ארגומנט שלישי: מספר הבתים שמעוניינים לקרוא או לכתוב.

הערך המוחזר מ-`read` הוא מספר הבתים שנקראו, 0 אם סוף הקובץ, 1- אם שגיאה.

הערך המוחזר מ-`write` הוא מספר הבתים שנכתבו, אם המספר לא שווה למספר הבתים שרצינו לקרוא יש שגיאה, או שהדיסק מלא או שעברנו את ה-`file-size`.

פונקציות הקריאה והכתיבה של הספרייה הסטנדרטית (`stdio`) הן: `scanf()` ו-`printf()`, פונקציות אלה משתמשות ב-`buffer` בגודל 4k כדי לחסוך מספר קריאות ל-`kernel`:

```
#include <stdio.h>

int main(void) {
    int c;
    FILE * in, * out;
    in = fopen("file.in", "r");
    out = fopen("file.out", "w");
    while((c = fgetc(in)) != EOF) {
        fputc(c, out);
    }
}
```

בעזרת הפונקציה `fflush()` נוכל לכתוב ישירות ל-`kernel` מבלי להשתמש ב-`buffer`:

```
int fflush(FILE * fp);
```

### טבלאות לניהול קבצים פתוחים:

1. Descriptor Table – לכל תהליך יש טבלה כזאת, המכילה את הקבצים שהתליך משתמש בהם, כל קובץ כזה מצביע לאובייקט בטבלה הבאה:
2. Open File Table – מידע אודות קבצים פתוחים במערכת ההפעלה, מכיל גם את המיקום של המצביע בתוך הקובץ (מרחק נוכחי מתחילת הקובץ), מכיל את ה-`mode` של הקובץ (קריאה כתיבה), כל אובייקט כזה מצביע לאובייקט בטבלה הבאה:
3. I-NODE TABLE – עותק בזיכרון של תכונות הקובץ (נמצא בדיסק), התכונות: גודל קובץ, הרשאות, הבלוקים שבהם נמצא הקובץ ועוד.

`lseek`:

לכל קובץ קיים רכיב הנקרא `offset` שיודע היכן נמצע הסמן בקובץ כאשר הוא פתוח, תמיד כשפותחים קובץ הסמן נמצא בהתחלה, כשנשתמש בפונקציה `read()` ב-C נכניס אליה כפרמטר כמה נרצה לקרוא מהקובץ, על מנת כדי לקרוא בקובץ הפתוח הסמן יעבור את מספר הביטים שהכנסנו, זאת על מנת שפעם הבאה שנקרא מהקובץ בעזרת `read()` נוכל להמשיך את הקריאה מאיפה שהפסקנו בפעם הקודמת ולא מההתחלה.

הפקודה `lseek` מטרתה היא לשנות את מיקום הסמן,

`CUR_SEEK` – המרחק של הסמן ביחס למיקום הנוכחי.

`SET_SEEK` – המרחק של הסמן ביחס לתחילת הקובץ.

`END_SEEK` – המרחק של הסמן ביחס לסוף הקובץ.

דוגמאות:

```
lseek(fd, -10, SEEK_CUR); // Ten bytes prior to current
lseek(fd, 0, SEEK_SET); // Start of file
lseek(fd, 5, SEEK_SET); // byte 5 (first byte is 0)
lseek(fd, 0, SEEK_END); // Next byte after the end
lseek(fd, -1, SEEK_END); // Last byte of file
lseek(fd, 100, SEEK_END); // 101 bytes past last byte
```



:dup

מאפשר ליצור בטבלה file descriptors מצביע נוסף לאותו מיקום בטבלה open file table:

```
new_fd = dup(fd);
```

כעת הקובץ החדש החליף את הקובץ הישן ב-file descriptors וקובץ החדש ממצביע לאותו אובייקט בטבלה open file table שהקובץ הישן הצביע עליו (בדומה לחוקיות של fork()), הפונקציה מחזירה את האינדקס החדש או -1 אם קרתה שגיאה, הפונקציה:

```
fd = dup2(fd1, fd2)
```

מייצר את האינדקס החדש וסוגרת את הישן.

## דיסקים:

ערכים שצריך להכיר:

ms – מילי שנייה  $10^{-3}$  s

μs – מיקרו שנייה  $10^{-6}$  s

ns – ננו שנייה  $10^{-9}$  s

דיסק מחולק למסילות (טבעות), כל מסילה מחולקת לסקטורים, סקטור הוא יחידת הזיכרון הקטנה ביותר שאפשר לכתוב או לקרוא אליה, גודלו המינימלי הוא 512 בתים או יותר.

בתחילת כל סקטור ישנה כותרת שמכילה את מספר הסקטור, בסוף כל סקטור ישנה סיומת שמכילה קוד לבדיקת / תיקון שגיאה, פעולת פרמוט הדיסק ברמה נמוכה מחלקת את כל המסילות ומוסיף כותרת וסיומת.

## זמני דיסק:

$T_{\text{Access}}$  – זמן ממוצע לקריאה או כתיבת סקטור בודד, מחשבים לפי:

$$T_{\text{Access}} = T_{\text{Seek}} + T_{\text{Latency}} + T_{\text{Transfer}}$$

$T_{\text{Seek}}$  – הזמן שלוקח למקם את הראש מעל המסילה (4-9ms).

$T_{\text{Latency}}$  – זמן ההמתנה לתחילת הסקטור שיגיע לראש (2-4ms).

$T_{\text{Transfer}}$  – זמן המעבר של הסקטור מתחת לראש (בערך 0.002ms).

אם הבלוקים של המידע מפוזרים על הדיסק במסילות שונות, יידרשו שני הזמנים הראשונים לכל מעבר לבלוק, אם הבלוקים של המידע רציפים בדיסק, יידרשו שני הזמנים הראשונים רק לבלוק הראשון, ולשאר המעבר לבלוקים נחשב לפי זמן העבר על סקטורים.

לכן במערכת הפעלה מודרנית יש קריאה וכתיבה בדיסק ביחידות של כמה בלוקים רצופים על גודל של  $4K = 8$  סקטורים.

## דיסק SSD:

יותר מהיר מ-HDD ויותר יקר.

דיסק SSD מחולק לבלוקים וכל בלוק מחולק לדפים, כל בלוק הוא בגודל של 128KB או 256KB והדפים בגודל 4K.

## מיפוי דפים לוגיים לפיסיים (FTL - Flash Translation Layer):

ל-ssd קיים גם זיכרון RAM ובקר (Controller) שמבצע תוכנה שנקראת ftl, תוכנה זאת מקבלת פקודות ממערכת ההפעלה לקריאה וכתיבה של דפים לוגיים ומתרגם את הפקודה לקריאה, מחיקה וכתובה לדיסק של דפים פיסיים.