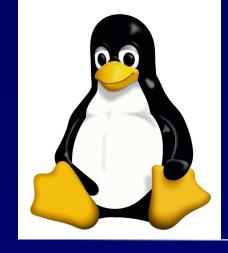
Programare de sistem în C pentru platforma Linux (V)

Gestiunea proceselor, partea a II-a: Reacoperirea proceselor – primitivele exec()

Cristian Vidrașcu

cristian.vidrascu@info.uaic.ro

Mai, 2024



Sumar

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec

Referințe bibliografice

Introducere

Reacoperirea proceselor

Primitivele din familia exec

Caracteristicile procesului după exec

Demo: programe cu exec

Exemplul #1: Reacoperirea unui program cu alt program

Exemplul #2: Reacoperirea recursivă

Exemplul #3: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (I)

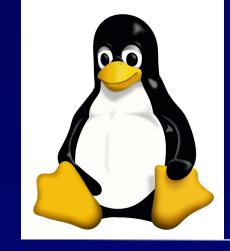
Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (II)

Exemplul #5: Redirectarea fluxului stdout

Exemplul #6: Reacoperirea unui program cu un script

Alte programe demonstrative

Referințe bibliografice



Introducere

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec

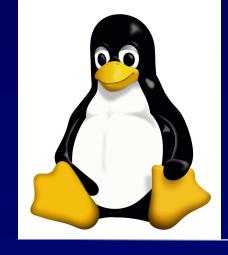
Referinte bibliografice

După cum am văzut în lecția anterioară, singura modalitate de a crea un nou proces în UNIX/Linux este prin apelul funcției fork. Numai că în acest fel se creează o copie a procesului apelant, adică o

nouă instanță de execuție a aceluiași program (*i.e.*, fișier executabil).

Și atunci, cum este posibil să executăm un alt fișier executabil decât cel care apelează primitiva fork?

Răspuns: prin utilizarea unui alt mecanism, acela de "reacoperire a proceselor", disponibil în sistemele de operare UNIX/Linux prin intermediul primitivelor din familia exec.



Agenda

Introducere

Reacoperirea proceselor

Primitivele din familia exec Caracteristicile procesului după exec

Demo: programe cu exec

Referințe bibliografice

Introducere

Reacoperirea proceselor

Primitivele din familia exec

Caracteristicile procesului după exec

Demo: programe cu exec

Exemplul #1: Reacoperirea unui program cu alt program

Exemplul #2: Reacoperirea recursivă

Exemplul #3: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (I)

Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (II)

Exemplul #5: Redirectarea fluxului stdout

Exemplul #6: Reacoperirea unui program cu un script

Alte programe demonstrative

Referințe bibliografice



Primitivele din familia exec

Introducere

Reacoperirea proceselor

Primitivele din familia exec
Caracteristicile procesului
după exec

Demo: programe cu exec

Referințe bibliografice

Familia de primitive exec "înlocuiește" programul rulat în cadrul procesului apelant cu un alt program, specificat prin numele fișierului executabil asociat, transmis ca argument al apelului exec.

Spunem că noul program "reacoperă" vechiul program în procesul ce execută apelul exec. Simplificat spus, noul program "reacoperă" procesul apelant al funcției exec.

În plus, procesul "transformat" prin înlocuirea cu noul program "moștenește" caracteristicile avute de la vechiul program (cu excepția câtorva dintre acestea), inclusiv PID-ul (deoarece, d.p.d.v. al SO-ului, el este același proces).

Există 6+1 funcții în familia de apeluri exec ([5]). Aceste funcții diferă între ele prin nume și prin lista parametrilor de apel, putând fi împărțite în două categorii ce se diferențiază prin forma în care se dau parametrii de apel:

- numărul de parametri este variabil (*i.e.*, linia de comandă este dată prin enumerare)
- \blacksquare numărul de parametri este fix (*i.e.*, linia de comandă este specificată printr-un vector)



Introducere

Reacoperirea proceselor

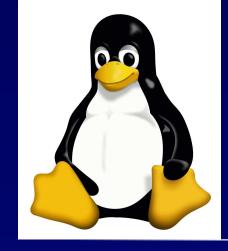
Primitivele din familia exec
Caracteristicile procesului
după exec

Demo: programe cu exec

Referințe bibliografice

- 1) Prima pereche de primitive exec este reprezentată de apelurile exec1 și execv, ce au interfețele următoare:
- int execl(char* ref, char* argv0,..., char* argvN)
- int execv(char* ref, char* argv[])
 - ref = argument obligatoriu, fiind numele programului ce va reacoperi procesul apelant al respectivei primitive exec
- $-N \ge 1$, adică celelalte argumente (cu excepția argv0 și argvN) pot lipsi, ele exprimând parametrii efectivi ai liniei de comandă pentru programul ref Observatii:
- 1. Argumentul *ref* trebuie să fie un nume de fișier executabil care să se afle în directorul curent (sau să se specifice și directorul în care se află, prin cale absolută sau relativă), deoarece nu este căutat în directoarele din variabila de mediu PATH. De asemenea, *ref* mai poate fi și numele unui script, care începe cu o linie de forma #!interpreter.
- 2. Argumentul *argv0*, respectiv *argv*[0], specifică *numele procesului "transformat"* (*i.e.*, numele procesului după reacoperirea cu noul program), afișat de comenzi precum ps, pstree, w, ș.a.
- 3. Ultimul argument *argvN*, respectiv ultimul element din tabloul *argv*[], trebuie să fie pointerul NULL.

Meniu de navigare 6 / 20



Introducere

Reacoperirea proceselor

Primitivele din familia exec
Caracteristicile procesului
după exec

Demo: programe cu exec

Referințe bibliografice

- 2) A doua pereche de primitive exec este reprezentată de apelurile execle și execve, ce au interfețele următoare:
- int execle(char* ref, char* argv0,..., char* argvN, char* env[])
- int execve(char* ref, char* argv[], char* env[])
 - env = parametru ce permite transmiterea unui environment (i.e., un set de variabile de mediu) către noul program ce va reacoperi procesul apelant
 - celelalte argumente sunt la fel ca la prima pereche

Observatii:

- 1. Şi în acest caz au loc restricțiile din observațiile 1., 2. și 3. specificate la prima pereche.
- 2. La fel ca pentru argv[], ultimul element din tabloul env[] trebuie să fie pointerul NULL.

* * *

Notă: funcția execve este apelul de sistem pentru reacoperire (a se consulta man 2 execve), iar celelalte funcții sunt de fapt niște wrappere definite în C STANDARD LIBRARY, ce apelează la rândul lor funcția execve (a se consulta man 3 exec).



Introducere

Reacoperirea proceselor

Primitivele din familia exec
Caracteristicile procesului
după exec

Demo: programe cu exec

Referințe bibliografice

- 3) A treia pereche de primitive exec este reprezentată de apelurile execlp și execvp, ce au interfețele următoare:
- int execlp(char* *ref*, char* *argv0*,..., char* *argvN*)
- int execvp(char* ref, char* argv[])
 - argumentele sunt la fel ca la prima pereche

Observatii:

- 1. Argumentul *ref* indică un nume de fișier executabil care, dacă nu este specificat împreună cu calea absolută sau relativă până la acel fișier (*i.e.*, *ref* nu conține caracterul '/'), atunci el va fi căutat în directoarele din variabila de mediu PATH. De asemenea, *ref* mai poate fi și numele unui script, care începe cu o linie de forma #!interpreter.
- 2. Şi în acest caz au loc restricțiile din observațiile 1., 2. și 3. specificate la prima pereche.

* * *

Notă: a 7-a funcție, numită execvpe, este o extensie GNU și are interfața următoare:

- int execvpe(char* ref, char* argv[], char* env[])
 - argumentele sunt la fel ca la apelul execvp și mai avem în plus și un *environment*



Introducere

Reacoperirea proceselor

Primitivele din familia exec
Caracteristicile procesului
după exec

Demo: programe cu exec

Referințe bibliografice

Valoarea returnată: în caz de eșec (*e.g.*, datorită memoriei insuficiente, sau altor cauze posibile), toate primitivele exec returnează valoarea –1.

Altfel, în caz de succes, apelurile exec nu returnează (!), deoarece programul apelant nu mai există (fiind "reacoperit" de noul program).

Notă: familia de primitive exec este singurul exemplu de funcții (cu excepția primitivelor exit și abort) al căror apeluri nu returnează înapoi în programul apelant.

Observație: prin convenție *argv0*, respectiv *argv*[0], trebuie să coincidă cu *ref* (deci cu numele fișierului executabil). Aceasta este însă doar o *convenție*, nu se produce eroare în caz că este încălcată.

De reținut: argumentul ref specifică numele real al fișierului executabil (sau scriptului) ce se va încărca și executa, iar argv0, respectiv argv[0], specifică numele procesului "transformat" (i.e., numele procesului după reacoperirea programului apelant cu noul program), afișat de comenzi precum ps, pstree, w, ș.a.



Caracteristicile procesului după exec

Introducere

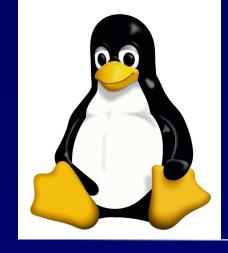
Reacoperirea proceselor Primitivele din familia exec Caracteristicile procesului după exec

Demo: programe cu exec

Referințe bibliografice

Prin "reacoperirea" unui proces, "noul program" moștenește caracteristicile "vechiului program" (i.e., are același PID, aceeași prioritate, același proces părinte, aceeași descriptori de fișiere deschise, ș.a.), cu unele excepții, în condițiile precizate în tabel:

Caracteristica	Condiția în care nu se conservă
Proprietarul	Dacă este setat bitul <i>setuid</i> al fișierului încărcat, proprietarul aces-
efectiv	tui fișier devine proprietarul efectiv al procesului.
Grupul proprietar	Dacă este setat bitul <i>setgid</i> al fișierului încărcat, grupul proprietar
efectiv	al acestui fișier devine grupul proprietar efectiv al procesului.
Handler-ele	Sunt reinstalate handler-ele implicite pentru acele semnale ce
de semnale	erau "corupte" (<i>i.e.</i> , interceptate).
Descriptorii	Dacă bitul FD_CLOEXEC de închidere automată în caz de exec,
de fișiere	al vreunui descriptor de fișier, a fost setat cu ajutorul primitivei
	fcntl, atunci descriptorul respectiv este închis la exec (ceilalți
	descriptori de fișiere rămân deschiși).



Agenda

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec

Exemplul #1: Reacoperirea unui program cu alt program Exemplul #2: Reacoperirea

recursivă

Exemplul #3: Reacoperirea unui program cu fișiere

deschise (I)

Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fișiere

deschise (II)

Exemplul #5: Redirectarea

fluxului stdout

Exemplul #6: Reacoperirea unui program cu un script
Alte programe demonstrative

Referințe bibliografice

Introducere

Reacoperirea proceselor

Primitivele din familia exec

Caracteristicile procesului după exec

Demo: programe cu exec

Exemplul #1: Reacoperirea unui program cu alt program

Exemplul #2: Reacoperirea recursivă

Exemplul #3: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (I)

Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (II)

Exemplul #5: Redirectarea fluxului stdout

Exemplul #6: Reacoperirea unui program cu un script

Alte programe demonstrative

Referințe bibliografice



Exemplul #1: Reacoperirea unui program cu alt program

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec

Exemplul #1: Reacoperirea
unui program cu alt program
Exemplul #2: Reacoperirea
recursivă
Exemplul #3: Reacoperirea

Exemplul #3: Reacoperire unui program cu fișiere deschise (I)

Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (II)

Exemplul #5: Redirectarea fluxului stdout

Exemplul #6: Reacoperirea unui program cu un script
Alte programe demonstrative

Referințe bibliografice

Un exemplu ce ilustrează folosirea unui apel din familia exec, precum și conservarea câtorva dintre proprietățile procesului după execuția apelului exec, ar fi următorul:

A se vedea programul before_exec.c, ce apelează execl pentru a se "reacoperi" cu un al doilea program, after_exec.c ([2]).

Observație: executând programul before_exec veți putea constata faptul că variabila nrBytesRead va avea valoarea -1 în mesajul afișat de programul after_exec (motivul fiind că intrarea standard stdin este moștenită ca fiind închisă în procesul "reacoperit" cu after_exec).

Aceasta constituie o dovadă a faptului că "noul program" de după reacoperire, after_exec, moștenește descriptorii de fișiere deschise de la "vechiul program" de dinainte de reacoperire, before_exec.

Demo: pentru explicații mai detaliate, a se vedea [FirstDemo] prezentat în suportul de laborator #11.



Exemplul #2: Reacoperirea recursivă

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec

Exemplul #1: Reacoperirea
unui program cu alt program
Exemplul #2: Reacoperirea
recursivă

Exemplul #3: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (I)

Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (II)

Exemplul #5: Redirectarea fluxului stdout Exemplul #6: Reacoperirea

unui program cu un script

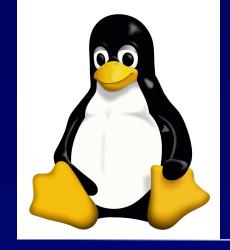
Alte programe demonstrative

Referințe bibliografice

Un al doilea exemplu: un program care se "reacoperă" cu el însuși, dar la al doilea apel își modifică parametrii de apel pentru a-și putea da seama că este la al doilea apel și astfel să nu intre într-o "buclă infinită" de apeluri recursive.

A se vedea programul exec_rec.c ([2]).

Demo: pentru explicații mai detaliate, a se vedea [SecondDemo] prezentat în suportul de laborator #11.



Exemplul #3: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (I)

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec
Exemplul #1: Reacoperirea
unui program cu alt program
Exemplul #2: Reacoperirea
recursivă

Exemplul #3: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (I)

Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (II)
Exemplul #5: Redirectarea

fluxului stdout Exemplul #6: Reacoperirea unui program cu un script

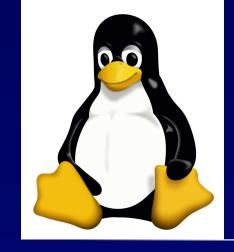
Alte programe demonstrative

Referințe bibliografice

A se vedea programul com-0.c, care se "reacoperă" cu programul com-2.c ([2]).

Observație: programul com-0. c redirectează fluxul stdout în fișierul fis.txt, folosind primitiva dup ([5]), și ca atare programul com-2. c moștenește această redirectare. Astfel, veți observa că mesajele scrise vor apare în acel fișier și nu pe ecran.

Demo: pentru explicații mai detaliate, a se vedea [ThirdDemo] prezentat în suportul de laborator #11.



Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (II)

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec Exemplul #1: Reacoperirea unui program cu alt program Exemplul #2: Reacoperirea recursivă Exemplul #3: Reacoperirea

Exemplul #3: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (I)

Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (II)

Exemplul #5: Redirectarea fluxului stdout
Exemplul #6: Reacoperirea unui program cu un script
Alte programe demonstrative

Referințe bibliografice

Comportamentul în cazul fișierelor deschise în momentul apelului primitivelor exec: dacă s-au folosit funcții de scriere *buffer*-izate (e.g., fprintf, fwrite ș.a. din biblioteca standard I/O de C), atunci *buffer*-ele utilizate de aceste funcții nu sunt scrise automat în fișier pe disc în momentul apelulul exec, iar informația din ele se pierde (!).

Notă: în mod normal buffer-ul este scris în fișier abia în momentul când s-a umplut, sau la întâlnirea caracterului '\n'. Dar se poate forța scrierea buffer-ului în fișier cu ajutorul funcției fflush din biblioteca standard I/O de C.

A se vedea programul com-1.c, care se "reacoperă" cu programul com-2.c ([2]).

Observație: dacă eliminăm apelul fflush din programul com-1.c, atunci pe ecran se va afișa doar mesajul incomplet "..., tuturor!". Acest lucru se întâmplă deoarece mesajul de început "Salut..." se pierde prin exec, conținutul buffer-ului nefiind scris pe disc.

Demo: pentru explicații mai detaliate, a se vedea [FourthDemo] prezentat în suportul de laborator #11.



Exemplul #5: Redirectarea fluxului stdout

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec

Exemplul #1: Reacoperirea
unui program cu alt program
Exemplul #2: Reacoperirea
recursivă
Exemplul #3: Reacoperirea

unui program cu fișiere deschise (I)

Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (II)

Exemplul #5: Redirectarea fluxului stdout

Exemplul #6: Reacoperirea unui program cu un script
Alte programe demonstrative

Referințe bibliografice

Pe lângă primitiva dup, mai există și o altă primitivă, cu numele dup2, ambele fiind utilizate pentru duplicarea unui descriptor de fișier ([5]).

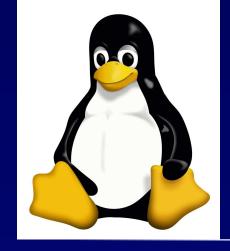
Cu ajutorul acestor apeluri se poate realiza redirectarea fluxurilor standard de I/O, precum am văzut în exemplul precedent (*i.e.*, programul com-0.c).

* * *

Un alt exemplu de redirectare a fluxului stdout: programul redirect.c ([2]).

În acest caz redirectarea se face către fișierul fis.txt, iar apoi este anulată (prin redirectarea înapoi către terminalul I/O fizic asociat sesiunii de lucru curente, referit prin numele /dev/tty).

Demo: pentru explicații mai detaliate, a se vedea [FifthDemo] prezentat în suportul de laborator #11.



Exemplul #6: Reacoperirea unui program cu un script

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec

Exemplul #1: Reacoperirea
unui program cu alt program
Exemplul #2: Reacoperirea
recursivă
Exemplul #3: Reacoperirea

unui program cu fișiere deschise (I)

Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (II)

Exemplul #5: Redirectarea fluxului stdout

Exemplul #6: Reacoperirea unui program cu un script

Alte programe demonstrative

Referințe bibliografice

Un exemplu ce ilustrează folosirea unui apel din familia exec pentru a "reacoperi" programul apelant cu un script, ar fi următorul:

A se vedea programul exec_script.c, ce apelează execl pentru a se "reacoperi" cu un script bash, my_script.sh ([2]).

Notă: mai exact, aici, efectul apelului exec este acela de a "reacoperi" programul apelant cu o instanță a interpretorului specificat pe prima linie din script, iar această instanță va interpreta scriptul linie cu linie (și-l va executa, astfel, în manieră interpretată).

Demo: pentru explicații mai detaliate, a se vedea [SixthDemo] prezentat în suportul de laborator #11.



Alte programe demonstrative

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec Exemplul #1: Reacoperirea unui program cu alt program Exemplul #2: Reacoperirea recursivă Exemplul #3: Reacoperirea unui program cu fișiere deschise (I) Exemplul #4: Reacoperirea unui program cu fisiere deschise (II) Exemplul #5: Redirectarea fluxului stdout Exemplul #6: Reacoperirea unui program cu un script Alte programe demonstrative

Referințe bibliografice

lată un exemplu de program care *apelează prin exec o comandă* oarecare, însoțită de o listă de argumente, iar apoi prelucrează statusul execuției comenzii respective (*i.e.*, succes vs. eșec):

```
include ...
  main (int argc, char *argv
                      char* dirname = (argc < 2) ? "." : argv[1];</pre>
 if(-1 == (pid=fork()) ) { perror("Eroare la fork");
    (pid == 0) {
   execl("/bin/ls","ls","-1","-i",dirname,NULL);
   perror("Eroare la exec");
   exit(10); // Returnez un numar mare, nu 1,2,... care ar putea fi returnate si de ls!
 wait(&ret);
     WIFEXITED(ret) ) {
   switch( WEXITSTATUS(ret) ) {
     case 10: printf("Comanda ls nu a putut fi executata (eroare la exec).\n"); break;
           0: printf("Comanda ls s-a executat cu succes.\n"); break;
     default: printf("Comanda ls s-a executat cu esec (cod: %d).\n", WEXITSTATUS(ret));
 else printf("Comanda ls a fost terminata fortat (semnal: %d).\n", WTERMSIG(ret));
 return 0;
```

Notă: programul complet este disponibil în exemplul [Exec command #1: ls], prezentat în suportul online de laborator ([3]).



Alte programe demonstrative (cont.)

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec

Exemplul #1: Reacoperirea
unui program cu alt program
Exemplul #2: Reacoperirea
recursivă
Exemplul #3: Reacoperirea
unui program cu fișiere
deschise (I)
Exemplul #4: Reacoperirea
unui program cu fișiere
deschise (II)
Exemplul #5: Redirectarea
fluxului stdout
Exemplul #6: Reacoperirea

Alte programe demonstrative

Referinte bibliografice

unui program cu un script

Demo: exemplele [Exec command #2: last] și [Exec command #3: ls ...; rm ...], prezentate în suportul online de laborator ([3]), ilustrează alte două programe care apelează prin exec o comandă simplă și, respectiv, o secvență de două comenzi simple, însoțite fiecare de câte o listă de argumente. lar la final, fiecare program prelucrează statusul execuției comenzii respective (*i.e.*, succes vs. eșec).

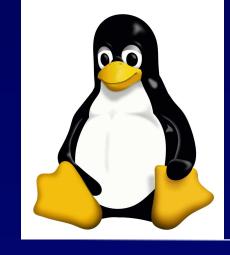
Observație: funcția system permite lansarea de comenzi uzuale de UNIX/Linux dintr-un program C, printr-un apel de forma: system(comanda);

Efect: se creează un nou proces, în care se încarcă *shell-*ul implicit, iar acesta va executa comanda specificată (pentru detalii suplimentare, consultați documentația man 3 system). Exemplificare:

```
#include ...
int main (int argc, char *argv []) {
   int ret; char cmdline[19+2*PATH_MAX]; char* dirname = (argc < 2) ? "." : argv[1];
   sprintf(cmdline,"ls -l %s; rm -r -i %s", dirname, dirname);
   ret = system( cmdline ); /* Apelul functiei system pentru executia liniei de comanda */
   printf("Apelul system() s-a terminat, returnand valoarea: %d.\n", ret);
   return 0;
}</pre>
```

* * *

Demo: exemplele ['Supervisor-workers' pattern #1N: A coordinated distributed sum #1N (v1, using regular files for IPC)] și [Applying the 'Supervisor-workers' pattern for coordinating the solutions of the example 'MyCritSec #general'], prezentate în suportul online de laborator ([3]), utilizează de asemenea primitivele fork, wait și exec pentru implementarea funcționalității oferite de aceste programe. În plus, aceste programe ilustrează o aplicare a șablonului de cooperare 'Supervisor/workers' pentru realizarea unui calcul paralel și, respectiv, pentru coordonarea unui job paralel de tip SPMD.



Bibliografie obligatorie

Introducere

Reacoperirea proceselor

Demo: programe cu exec

Referinte bibliografice

- [1] Cap. 4, §4.4 din cartea "Sisteme de operare manual pentru ID", autor C. Vidrașcu, editura UAIC, 2006. Notă: este accesibilă, în format PDF, din pagina disciplinei "Sisteme de operare":
 - https://edu.info.uaic.ro/sisteme-de-operare/SO/books/ManualID-SO.pdf
- [2] Programele demonstrative amintite pe parcursul acestei prezentări pot fi descărcate de la:
 - https://edu.info.uaic.ro/sisteme-de-operare/SO/lectures/Linux/demo/exec/
- [3] Suportul de laborator online asociat acestei prezentări:
 - https://edu.info.uaic.ro/sisteme-de-operare/SO/support-lessons/C/suport_lab11.html

Bibliografie suplimentară:

- [4] Cap. 27 din cartea "The Linux Programming Interface: A Linux and UNIX System Programming Handbook", autor M. Kerrisk, editura No Starch Press, 2010.
 - https://edu.info.uaic.ro/sisteme-de-operare/SO/books/TLPI1.pdf
- [5] POSIX API: man 2 execve, man 3 exec, man 2 dup, man 3 system.

Meniu de navigare 20 / 20