

Rapport d'OS

Andrius Ezerskis & Moïra Vanderslagmolen & Milan Skaleric

December 4, 2022

1 Introduction

2 Choix d'implémentation et difficultés rencontrées

2.1 Multi-threading

Nous avons limité le nombre de clients à 50.

2.2 Signaux

Lors de l'implémentation des signaux, nous avons eu du mal à fermer les clients lorsque le serveur attrapait un signal tel que Control-C. En effet, le client lit deux files descripteurs différents, le stdin et le socket du serveur. Nous écrivions donc dans le socket du serveur un message ("stop") afin que le client se ferme dès qu'il le lit. Seulement, la lecture du stdin est bloquant, le client ne lisait donc dans le socket du serveur que lorsque l'utilisateur écrivait dans le stdin. Nous avons d'abord essayé les commandes `epoll`, `poll` ou `select`, qui permettent de signaler lorsqu'un file descriptor est prêt, mais nous nous sommes rendus compte que ce n'était pas adapté à notre code, vu que nous avions que deux files descripteur, et donc nous avons réglé ce problème plus facilement en rendant les deux files descripteurs non-bloquants.

3 Synchronisation

— une explication détaillée des mécanismes de synchronisations utilisés

4 Processus vs Threads

— une comparaison détaillée entre l'utilisation des processus et des threads (projets 1 et 2), avec une discussion sur les avantages et inconvénients des deux méthodes, Le processus est indépendant, et donc même si le processus principal se crashe, les processus enfants peuvent continuer d'exécuter des tâches.

La gestion en mémoire partagée est beaucoup plus simple avec des threads. Les threads sont plus rapides que les processus à la création et à la destruction.

5 Améliorations

— des propositions d'améliorations relatives au fonctionnement et aux performances (non aux fonctionnalités) Pour améliorer la rapidité de notre programme, nous avons eu plusieurs idées.

La création et destruction de threads est assez coûteuse, nous pourrions donc laisser un thread gérer un certains nombres de clients, par exemple 5 clients. Au lieu d'écrire dans la requête dans un socket et d'écrire le résultat de ce même socket, nous pourrions écrire dans un fichier, pour ne pas être limité en caractères.

Tout d'abord