

Системное программирование

Введение.

Системное программирование — это область программирования, направленная на создание системного программного обеспечения, которое управляет аппаратными и программными ресурсами компьютера. Это включает операционные системы, драйверы устройств, утилиты, и другие программы, которые обеспечивают функционирование компьютерной системы на низком уровне.

Сферы применения:

1. **Разработка ОС:** Системные программисты создают и поддерживают операционные системы (например, Windows, Linux, macOS), которые являются основой работы компьютеров и устройств.
2. **Драйверы устройств:** Создание драйверов, которые обеспечивают взаимодействие операционной системы с аппаратными компонентами компьютера, такими как принтеры, видеокарты, сетевые адаптеры и т.д.
3. **Системные утилиты:** Разработка программ, которые выполняют специализированные задачи, такие как управление файловой системой, архивирование данных, мониторинг состояния системы и т.д.
4. **Интеграция с аппаратным обеспечением:** Работа с микроконтроллерами и встроенными системами, разработка прошивок (firmware) для различных устройств, таких как бытовая техника, автомобили, медицинское оборудование и т.д.
5. **Компиляторы и интерпретаторы:** Создание компиляторов и интерпретаторов для языков программирования, которые переводят высокоуровневый код в машинные инструкции.
6. **Средства виртуализации:** Разработка программного обеспечения для виртуализации (например, VirtualBox, VMware), которое позволяет запускать несколько операционных систем на одном физическом компьютере.
7. **Сетевое программирование:** Разработка программ для управления сетевыми протоколами и коммуникациями, таких как маршрутизаторы, сетевые мосты, фаерволы и другие сетевые устройства.
8. **Безопасность систем:** Создание программного обеспечения для защиты операционных систем и приложений от угроз, включая антивирусные программы, системы обнаружения вторжений и т.д.

ОС, определение, основные функции;

Операционная система (ОС) - программный комплекс, управляющий аппаратным обеспечением компьютера и предоставляющий доступ к нему.

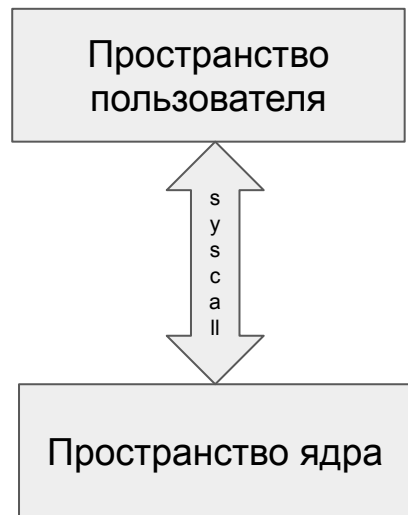
Основные функции операционной системы:

1. Управление аппаратным обеспечением: распознавание устройств, операции ввода-вывода и др. stdin/stdout/stderr - потоки ввода/вывода/ошибок;
2. Предоставление доступа к программам через API.

Ядро ОС - часть ОС, управляющая ресурсами ПК + обработка запросов от программ.

Пространство ядра - защищенная часть памяти, где лежит код ядра ОС и данные, остальное пространство является общим пространством пользователя. Переход между пространствами ядра и пользователя осущ-ся через системные вызовы.

Системные вызовы: механизм взаимодействия программ с ядром ОС для выполнения операций. Пользовательские программы могут осуществлять системные вызовы напрямую (через инструкцию syscall/int). Виды системных вызовов:
Работа с процессами; Работа с файлами; Управление памятью; и др



Файловая система;

Файловая система — это структура и методы, используемые операционной системой для управления файлами на носителе данных. Она определяет, как данные хранятся, организуются и извлекаются. **Файл** — именованный набор данных.

Структура файловой системы — **дерево**.

Корень дерева — каталог с именем «/».

с / - абсолютный путь, без / - относительный путь;

Дескриптор файла — это уникальный идентификатор, который операционная система назначает файлу или другому вводу-выводу ресурсу (например, сокетам или каналам) для управления доступом к нему. Для каждого процесса создается **таблица дескрипторов**. Основная цель - управление открытыми файлами в процессе. Дескриптор от `open` - индекс в этой таблице. Каждый открытый файл имеет запись в общей таблице. Записи в дескрипторах ссылаются на записи в таблице файлов.

- **Open()** создает новую запись.
- **Close()** закрывает запись.

Функции.

- Для открытия файлов исп-ся **вызов open()**;
- Чтение и запись в файл производятся вызовами **read** и **write**.

Основные флаги открытия: `O_CREAT`: создание файла, `O_APPEND`: добавление в конец, `O_RDONLY` - чтение, `O_WRONLY` - запись, `O_RDWR` - чтение и запись.

Дырка в файле - область без данных, которую можно заполнить записью.

Пример open() и close()

```
#include <iostream>
#include <fcntl.h>
#include <unistd.h>
```

```
// Открытие файла для чтения и записи, создание файла, если он не существует
int fd = open("example.txt", O_RDWR | O_CREAT, S_IRUSR | S_IWUSR);
if (fd == -1) {
    perror("Error opening file");
    return 1;
}

// Закрытие файла
if (close(fd) == -1) {
    perror("Error closing file");
    return 1;
}
```

Пример с write()

```
// Запись данных в файл
const char* text = "Hello, World!\n";
ssize_t bytes_written = write(fd, text, strlen(text));
if (bytes_written == -1) {
    perror("Error writing to file");
    close(fd);
    return 1;
}
```

Пример с read()

```
// Чтение данных из файла
char buffer[128];
ssize_t bytes_read = read(fd, buffer, sizeof(buffer) - 1);
if (bytes_read == -1) {
    perror("Error reading file");
    close(fd);
    return 1;
}
```

Файловая система. Символьны/Жесткие ссылки.

Символьная ссылка (симлинк) — это специальный файл, который содержит путь к другому файлу или каталогу. Симлинки работают как указатели, перенаправляя доступ к целевому объекту.

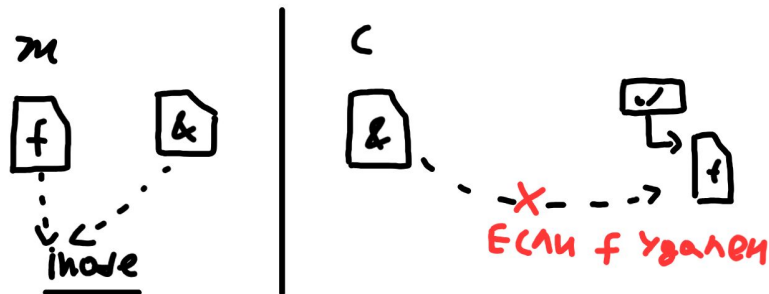
Жесткая ссылка — это дополнительная ссылка на существующий файл, создающая новую запись в файловой системе, которая указывает на те же данные.

Символьная ссылка (symlink):

- тип файла, который содержит путь к другому файлу или директории.
- Может "сломаться", если файл удален.
- Отдельный файл.

Жесткая ссылка (link):

- альтернативное имя для существующего файла. (указывает на inode - узел с характеристиками файла)
- Все имена равноправны.
- Файл удаляется только после удаления всех ссылок.
- Нельзя создать циклы.

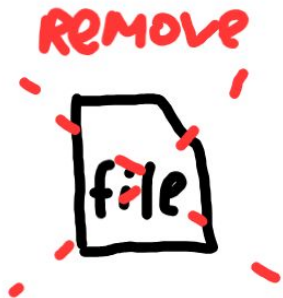


Файловая система. Удаление файла.

Для удаления файла исп-ся вызов `unlink()` при этом все жесткие ссылки должны быть удалены, и программа закрыта:

```
#include <iostream>
#include <unistd.h> // Для unlink()
#include <fcntl.h>  // Для open()
#include <cstring>   // Для strlen()
#include <stdio.h>   // Для perror()

int main() {
    int fd = open("f.txt", O_RDWR | O_CREAT, S_IRUSR | S_IWUSR);
    if (fd == -1) {
        perror("Error opening file");
        return 1;
    }
    // Записываем данные в файл...
    // Закрываем файл
    if (close(fd) == -1) {
        perror("Error closing file");
        return 1;
    }
    // Удаляем файл
    if (unlink("f.txt") == -1) {
        perror("Error deleting file");
        return 1;
    }
    return 0;
}
```



UNIX. SH

В UNIX-системах, команды в командной оболочке (обычно это SH (Bourne Shell) или его вариации, такие как Bash) позволяют выполнять различные операции с файлами.

Команды/Функции:

- Для создания новой папки (директории) используется команда **mkdir**;
- Для перемещения по директориям используется команда **cd** (change directory);
- Для просмотра содержимого текущей директории используется команда **ls**;
- Для переименования файлов или папок используется команда **mv** (move);
- Для удаления файлов и папок используется команда **rm** (remove). Для удаления папок также используется опция **-r** (рекурсивное удаление) для удаления содержимого;
- Команда **cat** используется для вывода содержимого текстовых файлов в консоль;
- Команда **chmod** позволяет изменять права доступа к файлам и папкам: `chmod 755 file`
- Для поиска файлов в файловой системе используется команда `find`: `find /path/to/search -name "filename"`
- Создание текстового файла с текстом: **echo "Hello, World!" > hello.txt**
- Сортировка файла: `sort filename.txt`
- Подсчет кол-ва строк, символов и тп: `wc`
- `tail` - показ последних 10 строк файла, `head` - первых 10 строк;
- дата и время последней модификации файла: `stat -c %y filename.txt`
- отправка электронного письма: `echo "Email body" | mail -s "Email subject" recipient@example.com`

SH команды;

- Команда pwd (print working directory) используется для вывода текущего рабочего каталога;
- текущее время и дата: date;
- запуск фонового процесса: sleep 60 &;
- создать архив папки: tar -cvf archive.tar folder1/
- распаковка архива: tar -xvf archive.tar -C extracted_folder/
- Команда kill используется для отправки сигналов процессам, например, чтобы завершить процесс по его идентификатору (PID): `kill -9 PID`
- Для создания пустого файла вы можете использовать команду touch: `touch filename.txt`
- Для создания файла, заполненного нулями определенного размера, можно использовать команду dd:

```
dd if=/dev/zero of=zeros file bs=1024 count=1
```

- Чтобы создать файл размером 1.5 кбайт, можно использовать команду dd с параметрами bs (размер блока) и count (количество блоков): `dd if=/dev/zero of=1_5kb file bs=1024 count=1.5`
- Для создания символической ссылки на существующий файл используется команда ln -s:

```
ln -s /path/to/existing file symbolic link
```

- Жесткие ссылки в UNIX создаются с помощью команды ln без опции -s:

```
ln /path/to/existing file hard link
```

Пример файла: test.sh;

```
#!/bin/bash
# первая строка для интерпретатора
# Это комментарий
echo "Привет, мир!"
echo "Этот скрипт печатает текущее время:"
date
echo "Вы находитесь в директории:"
pwd
echo "Содержимое текущей директории:"
ls -l
```

Задачи;

1. Открыть терминал и узнать содержимое текущей директории.
2. Открыть терминал и создать две папки с разными именами.
3. Открыть терминал и создать пустой файл в одной из созданных папок.
4. Открыть терминал и скопировать файл из одной папки в другую.
5. Открыть терминал и переименовать один из файлов.
6. Открыть терминал и переместить файл из одной папки в другую.
7. Открыть терминал и удалить один из созданных файлов.
8. Открыть терминал и создать текстовый файл с содержимым "Hello, World!".
9. Открыть терминал и вывести на экран содержимое текстового файла.
10. Открыть терминал и создать архив из папки.
11. Открыть терминал и распаковать архив в новую папку.
12. Открыть терминал и создать символическую ссылку на один из файлов.
13. Открыть терминал и создать жесткую ссылку на один из файлов.
14. Открыть терминал и изменить права доступа к одному из файлов (например, сделать его исполняемым).
15. Открыть терминал и изменить владельца файла.
16. Открыть терминал и запустить фоновый процесс.
17. Открыть терминал и завершить запущенный фоновый процесс.
18. Открыть терминал и создать скрипт, который выводит текущее время и дату.
19. Открыть терминал и создать скрипт, который выводит список всех запущенных процессов.
20. Открыть терминал и создать скрипт, который проверяет наличие файла и выводит сообщение, если файл существует.
21. Открыть терминал и создать несколько пустых файлов с разными именами.
22. Открыть терминал и вывести список файлов в директории, отсортированных по размеру.
23. Открыть терминал и заменить текст в файле с использованием команды `sed`.
24. Открыть терминал и объединить содержимое нескольких файлов в один файл.
25. Открыть терминал и подсчитать количество строк, слов и символов в файле.
26. Открыть терминал и показать последние 10 строк файла.
27. Открыть терминал и показать первые 10 строк файла.
28. Открыть терминал и вывести дату и время последней модификации файла;
29. Открыть терминал и создать скрипт, который выводит использование диска. (просто команда `df -h`)
30. Открыть терминал и создать скрипт, который отправляет электронное письмо.

Процессы.

```
#include <unistd.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/wait.h>
```

Процесс — это выполняемая программа, включая текущее состояние выполнения. Каждый процесс имеет свое адресное пространство, ресурсы, дескрипторы файлов и другие атрибуты.

Процессы используются для изоляции и управления выполняемыми программами.

Они обеспечивают:

- Многозадачность: Одновременное выполнение нескольких программ.
- Безопасность и изоляцию: Процессы не могут напрямую обращаться к памяти других процессов, что повышает безопасность.
- Управление ресурсами: ОС может управлять ресурсами, выделяемыми каждому процессу, и приостанавливать или завершать процессы при необходимости.

Функция `fork()` используется для создания нового процесса, который называется "дочерним процессом". Дочерний процесс является копией родительского процесса, за исключением уникального идентификатора процесса (PID). PID=1 - родительский процесс, PID=0 - потомок родителя;

Завершение процесса:

- `waitpid()` используется для ожидания завершения дочернего процесса и получения его статуса завершения.
- Макрос `WIFEXITED(status)` проверяет, завершился ли процесс нормально. Макрос `WEXITSTATUS(status)` возвращает код завершения процесса.
- одной из функций:
 - а. `exit`, `_exit`, `abort()`

EXIT, _EXIT, ABORT

1. `void exit(int status);`

- a. **Описание:** Функция `exit()` используется для нормального завершения программы.
- b. **Поведение:**
 - i. Выполняет очистку ресурсов, таких как закрытие открытых файлов и освобождение памяти.
 - ii. Выполняет функции, зарегистрированные с помощью `atexit()`.
 - iii. Вызывает все деструкторы глобальных объектов C++.
 - iv. Возвращает код завершения, указанный в аргументе `status`, родительскому процессу или вызывающей среде (например, оболочке).

2. `void _exit(int status);`

- a. **Описание:** Функция `_exit()` используется для немедленного завершения программы.
- b. **Поведение:**
 - i. Не выполняет очистку ресурсов.
 - ii. Не вызывает функции, зарегистрированные с помощью `atexit()`.
 - iii. Не вызывает деструкторы глобальных объектов C++.
 - iv. Немедленно завершает процесс с указанным кодом завершения `status`.

3. `void abort();`

- a. **Описание:** Функция `abort()` используется для аварийного завершения программы.
- b. **Поведение:**
 - i. Немедленно завершает программу и генерирует сигнал SIGABRT.
 - ii. Создает дамп памяти (core dump), если это разрешено настройками системы, что может помочь в отладке.
 - iii. Не выполняет функции очистки, зарегистрированные с помощью `atexit()`.
 - iv. Не вызывает деструкторы глобальных объектов C++.
 - v. Возвращает код завершения, специфичный для аварийного завершения (обычно 134 на системах Unix).

getpid, getppid

- **getpid()** - функция, для получения идентификатора процесса PID. **Возвращаемое значение:** Функция возвращает идентификатор процесса, вызывающего эту функцию.
- **getppid()** - функция, для получения идентификатора процесса PID родителя. **Возвращаемое значение:** Функция возвращает идентификатор родительского процесса для текущего процесса.

```
pid_t pid = fork(); // Создание нового процесса

if (pid == -1) {
    return 1;
} else if (pid == 0) {
    // Дочерний процесс
    std::cout << "Child process: PID = " << getpid() << ", Parent PID = " << getppid() << std::endl;
    _exit(0); // Завершаем дочерний процесс
} else {
    // Родительский процесс
    std::cout << "Parent process: PID = " << getpid() << ", Child PID = " << pid << std::endl;
    int status;
    waitpid(pid, &status, 0); // Ожидаем завершения дочернего процесса
    if (WIFEXITED(status)) {
        std::cout << "Child process exited with status " << WEXITSTATUS(status) << std::endl;
    }
}
```


Процесс сирота;

Процесс-сирота — это процесс, чей родительский процесс завершился или был убит до завершения самого процесса.

возникает:

- Когда родительский процесс завершает свою работу до завершения дочернего процесса, дочерний процесс становится сиротой.
- Операционная система (обычно Unix-подобные системы) автоматически назначает такие процессы-сироты какому-либо процессу-администратору, часто процессу с PID 1, обычно это init или systemd.

Поведение:

- После завершения родительского процесса, процесс-сирота становится под управлением init или systemd.
- init или systemd будет ожидать завершения процесса-сироты, чтобы правильно очистить его записи.



Процесс зомби;

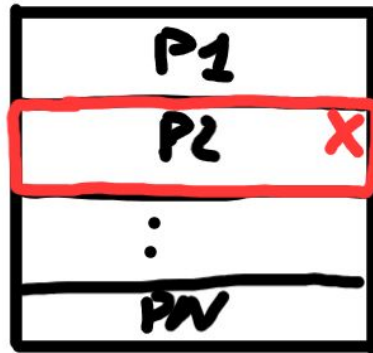
Процесс-зомби — это процесс, который завершился, но его запись в таблице процессов еще не была удалена, так как родительский процесс еще не вызвал `wait()` для получения статуса завершения дочернего процесса.

возникает:

- Когда дочерний процесс завершает выполнение с помощью `exit()`, его запись остается в таблице процессов до тех пор, пока родительский процесс не вызовет `wait()` или `waitpid()`.
- Эта запись сохраняется для хранения информации о завершении, которую родительский процесс может получить.

Поведение:

- Процессы-зомби занимают запись в таблице процессов, что может исчерпать ресурсы системы, если зомби-процессов становится слишком много.
- Процессы-зомби могут быть очищены только после вызова родительским процессом функции `wait()` или `waitpid()`.

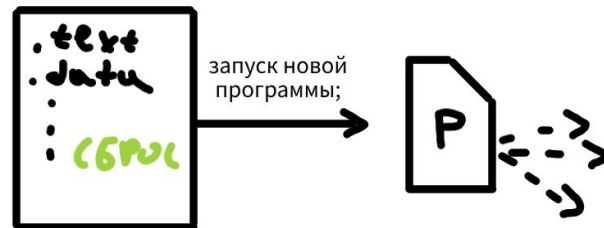


Процессы. Метод `exec()`;

В операционных системах, основанных на Unix, метод `exec()` представляет собой семейство системных вызовов, которые используются для выполнения новой программы в текущем процессе. Эти вызовы заменяют текущий образ процесса (его код, данные, кучу и стек) новым образом, представленным исполняемым файлом.

Всего существует несколько различных функций `exec()`, каждая из которых выполняет новую программу в текущем процессе с разными способами передачи аргументов и переменных окружения:

1. **`execi()` и `execle()`**
 - Они принимают список аргументов командной строки в виде отдельных параметров функции (аргументы передаются явно).
2. **`execv()` и `execve()`**
 - Они принимают список аргументов командной строки в виде массива строк (аргументы передаются через массив).
3. **`execvp()` и `execvpe()`**
 - Они аналогичны `execv()` и `execve()`, но в качестве первого аргумента принимают имя исполняемого файла без явного указания пути (поиск файла ведется согласно переменной окружения `PATH`).



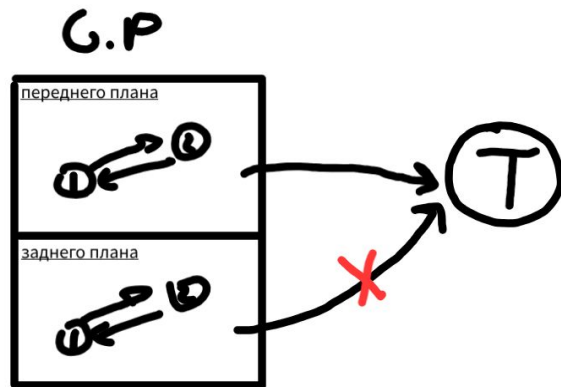
Вызовы сбрасывают данные сегментов (.text, .data,...) и начинают новую программу.

Процессы. Группа процессов.

В операционных системах, таких как Unix и Linux, процессы могут быть объединены в группы, называемые группами процессов. Группа процессов является множеством процессов, связанных с общим идентификатором группы (PGID, Process Group ID). Группы процессов играют важную роль в управлении и коммуникации между процессами.

Основные аспекты групп процессов:

1. **Идентификатор группы процессов (PGID);**
2. **Создание группы процессов:** `setpgid()`;
3. **Использование групп процессов:**
 - Группы процессов используются для организации и управления набором процессов.
 - Одним из распространенных применений групп процессов является управление процессами в рамках одного терминала (для управления сеансом ввода-вывода).
4. **Управление группами процессов:**
 - Функции управления группами процессов включают `getpgid()`, `setpgid()`, `setpgrp()` и `getpgrp()`.
 - Например, функция `setpgid(pid, pgid)` устанавливает PGID процесса с идентификатором `pid` в значение `pgid`.



Сигналы.

Сигналы в операционных системах — это механизм асинхронной коммуникации между процессами или ядром операционной системы и процессами. Они используются для управления поведением процессов, например, для обработки ошибок, уведомлений о событиях или взаимодействия с пользователем.

Сигнал — это уведомление, которое отправляется процессу операционной системой или другим процессом.

Сигналы могут отправляться в ответ на события, такие как нажатие клавиши Ctrl+C, завершение дочернего процесса или другие асинхронные события.

Функции работы с сигналами:

- `signal()` — функция для установки обработчика сигнала.
- `kill()` — функция для отправки сигнала процессу или группе процессов.
- `sigaction()` — функция для установки детализированного обработчика сигнала с возможностью использования структуры `struct sigaction`.
- `raise()` — функция для генерации сигнала для текущего процесса.

Основные виды сигналов;

- **SIGINT** — сигнал прерывания (например, Ctrl+C), обычно приводит к завершению процесса.
- **SIGTERM** — сигнал завершения, используемый для просьбы о завершении процесса.
- **SIGKILL** — сигнал немедленного завершения, который не может быть перехвачен или игнорирован.
- **SIGSEGV** — сигнал нарушения сегментации, возникает при доступе к недопустимой области памяти.
- **SIGCHLD** — сигнал, отправляемый родительскому процессу при изменении статуса дочернего процесса (например, его завершении).

Блокировка сигналов;

В операционных системах сигналы могут быть **блокированы** или **игнорированы** процессами. Это позволяет контролировать, как процессы реагируют на асинхронные события, такие как нажатие клавиши Ctrl+C или завершение дочернего процесса. Блокировка сигналов позволяет временно отложить обработку сигналов в процессе. Это достигается установкой маски сигналов, которая определяет, какие сигналы будут блокированы и не могут быть доставлены процессу во время блокировки. В языке C/C++ для работы с маской сигналов используются функции из библиотеки `signal.h`.

Основные функции для работы с маской сигналов:

- **`sigemptyset(sigset_t *set)`**: Очищает множество сигналов (`set`), делая его пустым.
- **`sigfillset(sigset_t *set)`**: Заполняет множество сигналов (`set`) всеми возможными сигналами.
- **`int sigprocmask(int how, const sigset_t *set, sigset_t *oldset)`**: Устанавливает маску сигналов для текущего процесса.

Для получения заблокированного сигнала без вызова обработчика можно использовать функцию `sigwaitinfo()`. Эта функция блокирует выполнение программы до тех пор, пока не будет получен один из сигналов, указанных в маске сигналов. Она возвращает информацию о полученном сигнале, что позволяет обработать его в приложении.

Пример-1. Создание процесса с уничтожением;

```
void foo() {  
    // создание нового процесса  
    pid_t pid = fork();  
  
    if (pid < 0) {  
        exit(1); // error  
    } else if (pid == 0) {  
        // Блок дочернего процесса;  
        // Отправляем сигнал SIGKILL родительскому процессу  
        kill(getppid(), SIGKILL);  
        exit(0);  
    } else {  
        // Род. процесс ожидает завершения дочернего процесса  
        wait(NULL);  
    }  
}
```


Пример-2

Написать функцию, которая создает новый процесс. Дочерний процесс спит 5 секунд, затем отправляет сигнал SIGUSR1 родительскому процессу, после чего завершает работу. Родительский процесс должен обработать сигнал и вывести сообщение.

```
// Обработчик сигнала
void signal_handler (int signum) {std::cout << "Received signal: " << signum <<
std::endl;}
void send_signal_to_parent () {
    pid_t pid = fork();
    if (pid < 0) {
        exit(1);
    } else if (pid == 0) {
        // child
        sleep(5);
        kill(getppid(), SIGUSR1);
        exit(0);
    } else {
        // parent
        signal(SIGUSR1, signal_handler);
        // Ожидаем завершения дочернего процесса
        wait(NULL);
    }
}
```

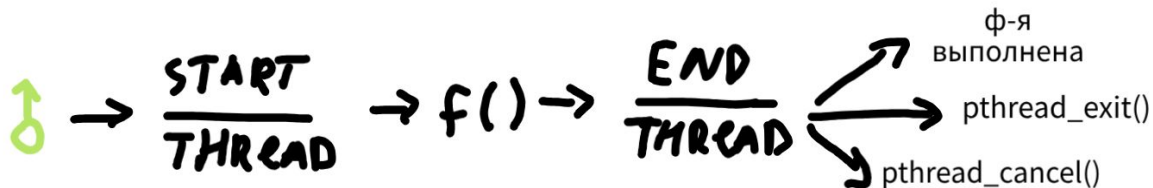
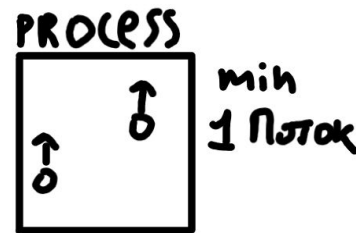
Задачи на процессы/сигналы;

1. **Создание дочернего процесса:** Напишите программу на C++, которая создает дочерний процесс с использованием функции `fork()`. Дочерний процесс должен вывести свое PID и завершиться.
2. **Ожидание завершения дочернего процесса:** Напишите программу на C++, которая создает дочерний процесс с помощью `fork()`, а затем ждет его завершения с использованием `waitpid()`. Родительский процесс должен вывести код завершения дочернего процесса.
3. **Использование `exec()`:** Напишите программу на C++, которая создает дочерний процесс и заменяет его образ новой программой с помощью `exec()`. Родительский процесс должен дождаться завершения дочернего процесса.
4. **Создание процесса-сироты:** Напишите программу на C++, которая создает дочерний процесс и завершает родительский процесс до завершения дочернего. Дочерний процесс должен вывести своего нового родительского процесса (`init` или `systemd`).
5. **Создание процесса-зомби:** Напишите программу на C++, которая создает дочерний процесс, завершает его, но не вызывает `wait()` в родительском процессе. Проверьте, что дочерний процесс становится зомби-процессом.
6. **Использование `getpid()` и `getppid()`:** Напишите программу на C++, которая выводит PID текущего процесса и PID его родительского процесса.
7. **Обработка сигналов:** Напишите программу на C++, которая устанавливает обработчик сигнала для `SIGINT` (например, нажатие `Ctrl+C`) с использованием функции `signal()`. Обработчик должен выводить сообщение при получении сигнала.
8. **Блокировка и разблокировка сигналов:** Напишите программу на C++, которая блокирует сигналы `SIGINT` и `SIGTERM` с использованием функций `sigprocmask()` и `sigemptyset()`. Затем разблокируйте сигналы и проверьте их обработку.
9. **Использование сигнала `SIGCHLD`:** Напишите программу на C++, которая создает дочерний процесс и устанавливает обработчик сигнала `SIGCHLD` для получения уведомлений о завершении дочернего процесса.
10. **Создание группы процессов:** Напишите программу на C++, которая создает несколько дочерних процессов и объединяет их в одну группу процессов с использованием функции `setpgid()`.
11. **Запуск программы с передачей аргументов и переменных окружения с `execve()`:** Напишите программу на C++, которая создает дочерний процесс и заменяет его образ новой программой с использованием `execve()`, передавая аргументы и переменные окружения.
12. **Отправка сигнала из одного процесса в другой:** Напишите программу на C++, которая создает дочерний процесс и отправляет ему сигнал `SIGUSR1`. Дочерний процесс должен установить обработчик для этого сигнала.
13. **Получение информации о процессе с помощью системных вызовов:** Напишите программу на C++, которая создает дочерний процесс и выводит информацию о нем, такую как PID, PPID, PGID и т.д., используя системные вызовы.

Потоки.

Поток — наименьшая единица выполнения в процессе.

Поток выполнения – код для выполнения. Процесс содержит минимум 1 поток выполнения, начинающий выполнение кода программы. Потоки создаются функцией **pthread_create()**. И запускаются сразу после создания.

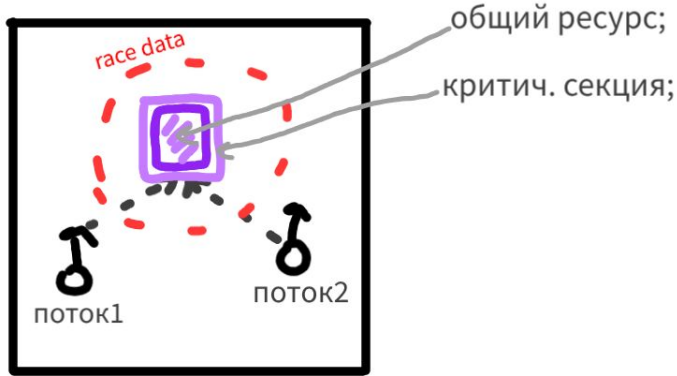


Поток завершен успешно в первых 2 случаях, поскольку у него будет возвращаемое значение. необработанное исключение в любом из потоков приведет к завершению всего процесса.

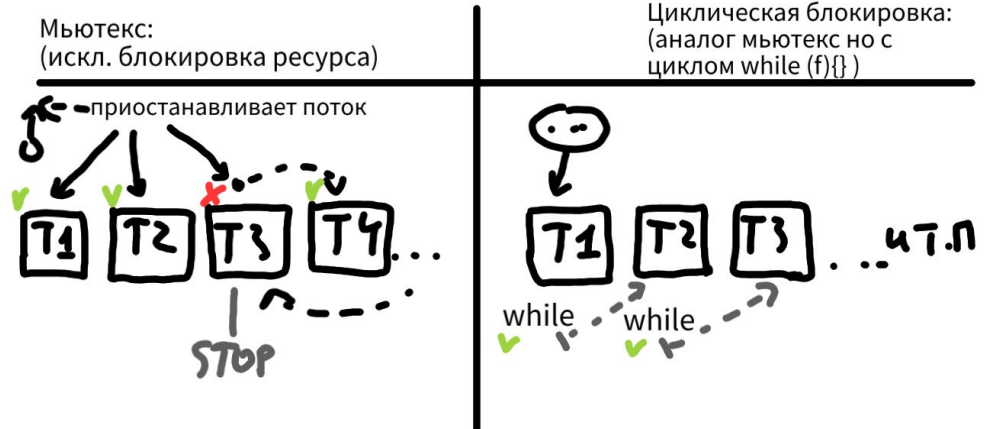
Ожидание завершения конкретного потока - **pthread_join()** - ф-я блокирует вызывающий поток до тех пор, пока целевой поток не завершиться;

Посылка сигналов между потоками 1го процесса выполняется ф-ми **pthread_kill()/pthread_sigqueue()**.

Общий ресурс;



Общий ресурс — это ресурс, доступный нескольким потокам или сигналам одновременно. для предотвращения ошибок, таких как **гонки данных** (конфликт одновременного исп-я), исп-ся примитивы синхронизации. **Критические секции** - участок кода, с доступом к общему ресурсу. **Примитивы синхронизации** — объекты, исп-е для синхронизации. **Мьютекс** — исключительная блокировка ресурса. **Циклическая блокировка** — аналог мьютекса, но с while;



Пример на потоки;

Написать функцию, которая создает два потока. Первый поток принимает строку и выводит её, второй поток принимает целое число, засыпает на указанное количество секунд, затем завершается.

```
void* f1(void* arg) {
    char* message = static_cast<char*>(arg);
    std::cout << message << std::endl;
    pthread_exit (nullptr);
}

void* f2(void* arg) {
    int* seconds = static_cast<int*>(arg);
    sleep(*seconds);
    std::cout << "Slept for " << *seconds << " seconds" << std::endl;
    pthread_exit (nullptr);
}

void create_threads_with_args () {
    pthread_t thread1, thread2;
    const char* message = "text..";
    int sleepTime = 5;
    if (pthread_create (&thread1, nullptr, f1, (void*)message) != 0) return;
    if (pthread_create (&thread2, nullptr, f2, (void*)&sleepTime) != 0) return;
    if (pthread_join (thread1, nullptr) != 0) return;
    if (pthread_join (thread2, nullptr) != 0) return;
}
```

Задачи на потоки;

1. **Создание и выполнение простого потока:** Напишите программу на C++, которая создает поток с помощью `pthread_create()` и выполняет простую функцию, например, выводит сообщение.
2. **Создание нескольких потоков:** Напишите программу на C++, которая создает пять потоков, каждый из которых выполняет одну и ту же функцию, но передает ей разные аргументы.
3. **Синхронизация доступа к общему ресурсу с помощью мьютекса:** Напишите программу на C++, в которой несколько потоков инкрементируют общий счетчик. Используйте мьютекс для синхронизации доступа к счетчику.
4. **Использование циклической блокировки для ожидания выполнения всех потоков:** Напишите программу на C++, которая создает несколько потоков, выполняющих долгую задачу. Используйте циклическую блокировку для ожидания завершения всех потоков перед завершением главного потока.
5. **Использование условия для синхронизации потоков:** Напишите программу на C++, в которой один поток ждет выполнения условия, а другой поток сигнализирует о выполнении этого условия.