1. 소스코드

|  |
| --- |
| #include <stdio.h>  #include <stdlib.h>  #include <unistd.h>  #include <signal.h>  #include <time.h>  void ssu\_signal\_handler(int signo);  void ssu\_timestamp(char \*str);  int main(void) {  struct sigaction sig\_act;  sigset\_t blk\_set;    //blk\_set을 1로 초기화  sigfillset(&blk\_set);  //blk\_set에서 SIGALRM 시그널 제거  sigdelset(&blk\_set, SIGALRM);  //sig\_act.sa\_mask를 0으로 초기화  sigemptyset(&sig\_act.sa\_mask);  //sig\_act 설정  sig\_act.sa\_flags = 0;  sig\_act.sa\_handler = ssu\_signal\_handler;  //SIGALRM 시그널이 발생했을 때의 엑션 설정  sigaction(SIGALRM, &sig\_act, NULL);  ssu\_timestamp("before sigsuspend()");  alarm(5);  //SIGALRM 시그널이 전달될 때까지 대기  //SIGALRM 시그널이 전달되면 시그널 핸들러 함수 호출  sigsuspend(&blk\_set);  ssu\_timestamp("after sigsuspend()");  exit(0);  }  //SIGALRM의 시그널 핸들러 함수  void ssu\_signal\_handler(int signo) {  printf("in ssu\_signal\_handler() function\n");  }  void ssu\_timestamp(char \*str) {  time\_t time\_val;  time(&time\_val);  printf("%s the time is %s\n", str, ctime(&time\_val));  } |

2. 실행결과

