# Comunicarea între procese Unix: pipe, FIFO, popen, dup2

## Principalele apeluri sistem de comunicare între procese

Tabelul următor prezintă sintaxele principalelor apeluri sistem Unix pentru comunicare între procese:

|  |
| --- |
| Funcţii specifice comunicării între procese |
| pipe(f)  mkfifo(nume, drepturi)  FILE \*popen(c, “r|w”)  pclose(FILE \*)  dup2(fo,fn) |

Prototipurile lor sunt descrise, de regula, in <unistd.h> Parametrii sunt:

* c este o comandă Unix;
* f este un tablou de doi intregi – descriptori de citire / scriere din / in pipe;
* nume este numele (de pe disc) al fişierului FIFO, iar drepturi sunt drepturile de acces la acesta;
* fo si fn descriptori de fisiere: fo deschis in program cu open, fn poziţia în care e duplicat fo.

In caz de eşec, functiile întorc -1 (NULL la popen) si poziţionează errno se depisteaza ce eroare a aparut.

Funcţia popen are comanda completă (un string), interpretabilă de shell şi apoi executată

## Analizaţi textul sursă

Considerând că toate instrucțiunile din fragmentul de cod de mai jos se execută cu succes, răspundeți la următoarele întrebări:

1. Ce va tipări rularea codului așa cum este?
2. Câte procese se creează, incluzând procesul inițial, dacă lipsește linia 8? Specificați relația părinte fiu dintre aceste procese.
3. Câte procese se creează, incluzând procesul inițial, dacă mutăm instrucțiunea de pe linia 8 pe linia 11 (pornind de la codul dat)? Specificați relația părinte fiu dintre aceste procese.
4. Ce va tipări rularea codului, dacă liniile 16 și 17 se mută în interiorul ramurii else, începând cu linia 11 a codului inițial? Justificați răspunsul.

|  |  |
| --- | --- |
| 123456  78901  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21 | int main() {  int pfd[2], i, n;  pipe(pfd);  for(i=0; i<3; i++) {  if(fork() == 0) {  write(pfd[1], &i, sizeof(int));  close(pfd[0]); close(pfd[1]);  exit(0);  }  else {  // a se vedea punctele c) si d)  }  }  for(i=0; i<3; i++) {  wait(0);  read(pfd[0], &n, sizeof(int));  printf("%d\n", n);  }  close(pfd[0]); close(pfd[1]);  return 0;  } |

Răspuns:

1. 0, 1, 2 pe linii separate în orice ordine.
2. 8 procese, arbore cu 8 procese.
3. 4 procese, arbore cu 4 procese.
4. 0, 1, 2 pe linii separate întodeauna în această ordine.

## Utilizări simple pipe şi FIFO

Pentru a ilustra modul de lucru cu pipe şi cu FIFO, vom pleca de la exemplul cunoscut de **adunare paralelă rea a patru numere**, exemplu care reclamă necesitatea comunicării între procese. Sursa programului **add4Rau.c** este:

#include <stdio.h>

#include <unistd.h>

#include <stdlib.h>

#include <sys/wait.h>

int main () {

int a[] = {1,2,3,4};

if (fork()==0) { // Procesul fiu

a[0]+=a[1];

exit(0);

}

a[2]+=a[3]; // Procesul parinte

wait(NULL);

a[0]+=a[2];

printf("Suma este %d\n", a[0]);

}

Se ştie, suma tipărită va fi 8, nu 10, deoarece informaţia din procesul fiu nu ajunge în părinte. Vom da trei soluţii corecte pentru această problemă, toate vor tipări "**Suma este 10**".

**Soluţia 1: comunicarea prin pipe** este dată în programul **add4p.c**:

#include <stdio.h>

#include <unistd.h>

#include <stdlib.h>

#include <sys/wait.h>

int main () {

int a[] = {1,2,3,4}, f[2];

pipe(f);

if (fork()==0) { // Procesul fiu

close(f[0]); // Nu trebuie

a[0]+=a[1];

write(f[1], &a[0], sizeof(int)); // Scrie suma partiala

close(f[1]);

exit(0);

}

close(f[1]); // Nu trebuie in procesul parinte

a[2]+=a[3]; // Procesul parinte

read(f[0], &a[0], sizeof(int));

close(f[0]);

wait(NULL);

a[0]+=a[2];

printf("Suma este %d\n", a[0]);

}

**Soluţia 2: comunicarea prin FIFO cu procesele în aceeaşi sursă**. FIFO permite comunicarea între două procese care nu sunt, neapărat, înrudite. Din această cauză, se obişnuieşte ca fişierul FIFO să se creeze în directorul /tmp. Această creare se poate face, de exemplu, prin comanda:

$ mkfifo /tmp/fifo1

Evident, crearea se face înainte de a lansa procesele care o utilizează. Natural, atunci când nu mai avem nevoie de acest FIFO, el se şterge cu comanda:

$ rm /tmp/fifo1

Sursa pentru această soluţie este add4f.c:

#include <stdio.h>

#include <unistd.h>

#include <stdlib.h>

#include <fcntl.h>

#include <sys/wai

#include <sys/types.h>

int main () {

int a[] = {1,2,3,4}, f;

if (fork()==0) { // Procesul fiu

f = open("/tmp/fifo1", O\_WRONLY);

a[0]+=a[1];

write(f, &a[0], sizeof(int)); // Scrie suma partiala

close(f);

exit(0);

}

f = open("/tmp/fifo1", O\_RDONLY);

a[2]+=a[3]; // Procesul parinte

read(f, &a[0], sizeof(int));

close(f);

wait(NULL);

a[0]+=a[2];

printf("Suma este %d\n", a[0]);

}

**Soluţia 3: comunicarea prin FIFO între două procese create din surse diferite.** Tabelul următor prezintă fişierele add4fTata.c şi add4fFiu.c care vor comunica între ele:

|  |  |
| --- | --- |
| **add4fTata.c** | **add4fFiu.c** |
| #include <stdio.h>  #include <unistd.h>  #include <stdlib.h>  #include <fcntl.h>  #include <sys/types.h>  int main () {  int a[] = {1,2,3,4}, f;  f=open("/tmp/fifo1",O\_RDONLY);  a[2]+=a[3];  read(f, &a[0], sizeof(int));  close(f);  a[0]+=a[2];  printf("Suma este %d\n", a[0]);  } | #include <stdio.h>  #include <unistd.h>  #include <stdlib.h>  #include <fcntl.h>  #include <sys/wait.h>  #include <sys/types.h>  int main () {  int a[] = {1,2,3,4}, f;  f = open("/tmp/fifo1", O\_WRONLY);  a[0]+=a[1];  write(f, &a[0], sizeof(int));  close(f);  } |

Inainte de a lansa procesele, trebuie creat FIFO. procesele se pot lansa în orice ordine, deoarece se aşteaptă unul după celălalt. Eventual fiul poate fi lansat în background.

## Joc nim între parinte şi fiu; între n fii succesivi

Este vorba de un joc al marinarilor: se considera **g** grămezi, fiecare grămadă având un număr de pietre. La fiecare pas, jucatorul aflat la mutare elimină un numar nenul de pietre (eventual toate) dintr-o singură grămadă. Jucatorii muta alternativ (sau intr-o ordine prestabilită daca sunt mai mult de doi jucători).. Câştigătorul este cel care ia ultimele pietre.

Exemplul de mai jos prezintă jocul între părinte şi un fiu. Numărul de grămezi se ia de la liniia de comandă, iar numărul de pietre din fiecare grămadă se generează aleator.

Indiferent de numărul de jucători şi de dimensiunile grămezilor, strategia câştigătoare este unică: să se dea următorului jucător dimensiunile grămezilor aşa încât suma modulo 2 (sau exclusiv, operatorul ^ din C) să fie zero.

#include <stdio.h>

#include <unistd.h>

#include <stdlib.h>

#include <sys/wait.h>

#include <time.h>

unsigned int pietre[10]; // gramezile de pietre

int p2f[2], f2p[2]; // canalele pipe intre parinte si fiu

int g; // numarul de gramezi

void list(char \*n) {

printf("%s [ ",n);

for (int i = 0; i < g; i++) printf("%u ",pietre[i]);

printf("]\n");

fflush(stdout);

}

void joaca() {

unsigned int max, scot, xor;

int pmax, pscot, i;

for (max = 0, i = 0; i < g; i++)

if (max < pietre[i]) { max = pietre[i]; pmax = i; }

if (max == 0) return;

for ( pscot = 0; pscot < g; pscot++) {

for (scot = 1; scot < max; scot++) {

if (pietre[pscot] < scot) continue;

for (i = 0, xor = 0; i < g; i++) {

if (i == pscot) xor ^= (pietre[i] - scot);

else xor ^= pietre[i];

}

if (xor == 0) {

pietre[pscot] -= scot;

return;

}

}

}

pietre[pmax]--;

return;

}

int main (int argc, char \*\*argv) {

srand(time(0));

int i, f;

g = (argc > 1)? atoi(argv[1]): 3;

if (g > 10) g = 10;

for (i = 0; i < g; i++) pietre[i] = rand() % 200 + 1;

list("start");

pipe(p2f); pipe(f2p);

write(p2f[1], pietre, g\*sizeof(unsigned int));

if (fork() == 0) { // Fiu

for ( ; ; ) {

int r;

read(p2f[0], pietre, g\*sizeof(unsigned int));

if (pietre[0] == -1) {

close(p2f[0]); close(p2f[1]); close(f2p[0]); close(f2p[1]);

exit(0);

}

for (i = 0, r = 0; i < g; i++) if (pietre[i] == 0) r++;

if (r == g) {

printf("Fiu castiga, Parinte pierde!\n"); fflush(stdout);

pietre[0] = -1;

write(f2p[1], pietre, g\*sizeof(unsigned int));

close(p2f[0]); close(p2f[1]); close(f2p[0]); close(f2p[1]);

exit(0);

}

list("Fiu\_ante"); joaca(); list("Fiu\_post");

write(f2p[1], pietre, g\*sizeof(unsigned int));

}

} else { // Parinte

for ( ; ; ) {

int r;

read(f2p[0], pietre, g\*sizeof(unsigned int));

if (pietre[0] == -1) {

close(p2f[0]); close(p2f[1]); close(f2p[0]); close(f2p[1]);

wait(NULL); exit(0);

}

for (i = 0, r = 0; i < g; i++) if (pietre[i] == 0) r++;

if (r == g) {

printf("Parinte castiga, Fiu pierde!\n"); fflush(stdout);

pietre[0] = -1;

write(p2f[1], pietre, g\*sizeof(unsigned int));

close(p2f[0]); close(p2f[1]); close(f2p[0]); close(f2p[1]);

return 0;

}

list("Parinte\_ante"); joaca(); list("Parinte\_post");

write(p2f[1], pietre, g\*sizeof(unsigned int));

}

}

}

Propuneri de extinderi: Să joace **n** procese care să comunice circular între ele prin **n-1** pipe-uri. Sau un FIFO din care să se alimenteze primul proces, să urmeze o legare prin pipe ( | ) intre procese, iar ultimul să scrie în acelaşi FIFo ca noi date de intrare pentru primul proces.

Sursa următoare simuleaza jocul la care participă **n** fii. Se construiesc **n** pipe-uri de comunicare între fii. perechea 0 din pipe este destinată comunicării între primul şi ultimul fiu şi la pornire părintele dă datele iniţiale primului fiu. Pentru restul, perechea pipe **i** este folosită pentru comunicarea dintre fiul **i-1** şi fiul **i**.

#include <stdio.h>

#include <unistd.h>

#include <stdlib.h>

#include <sys/wait.h>

#include <time.h>

unsigned int pietre[10]; // gramezile de pietre

int p[100]; // canalele pipe fii

int g, n; // numarul de gramezi, numar de fii

void list(char \*n, int f) {

printf("[ ");

for (int i = 0; i < g; i++) printf("%05u ",pietre[i]);

printf("] %02d %s\n",f, n);

fflush(stdout);

}

void joaca() {

unsigned int max, scot, xor;

int pmax, pscot, i;

for (max = 0, i = 0; i < g; i++)

if (max < pietre[i]) { max = pietre[i]; pmax = i; }

if (max == 0) return;

for ( pscot = 0; pscot < g; pscot++) {

for (scot = 1; scot < max; scot++) {

if (pietre[pscot] < scot) continue;

for (i = 0, xor = 0; i < g; i++) {

if (i == pscot) xor ^= (pietre[i] - scot);

else xor ^= pietre[i];

}

if (xor == 0) {

pietre[pscot] -= scot;

return;

}

}

}

pietre[pmax]--;

return;

}

int main (int argc, char \*\*argv) {

srand(time(0));

int i, f;

n = (argc > 1)? atoi(argv[1]): 5;

g = (argc > 2)? atoi(argv[2]): 3;

if (n > 50) n = 50;

if (g > 10) g = 10;

for (i = 0; i < g; i++) pietre[i] = rand() % 200 + 1;

list("Start: parinte", -1);

for (i = 0; i < n; i++) pipe(p + 2\*i);

write(p[1], pietre, g\*sizeof(unsigned int));

for (f = 0; f < n; f++) if (fork() == 0) { // Fiul f

for (i = 0; i < 2\*n; i++)

if (i != 2\*f && i != (f!=n-1)?p[2\*f+3]:p[1]) close(p[i]);

for ( ; ; ) {

int r;

read(p[2\*f], pietre, g\*sizeof(unsigned int));

list("Fiu\_ante", f);

if (pietre[0] == -1) {

close(p[2\*f]); close((f!=n-1)?p[2\*f+3]:p[1]);

exit(0);

}

for (i = 0, r = 0; i < g; i++) if (pietre[i] == 0) r++;

if (r == g) {

list("PIERDE", f);

pietre[0] = -1;

write((f!=n-1)?p[2\*f+3]:p[1], pietre, g\*sizeof(unsigned int));

close(p[2\*f]); close((f!=n-1)?p[2\*f+3]:p[1]);

exit(0);

}

joaca();

write((f!=n-1)?p[2\*f+3]:p[1], pietre, g\*sizeof(unsigned int));

list("Fiu\_post", f);

}

}

for (i = 0; i < n; i++) wait(NULL);

}

După compilare şi lansarea **./a.out | sort -r > a** iată o porţiune deînceput şi sfârşit al acestei ieşiri. Intrebare: de ce credeţi că a fost nevoie de o listare aşa de "ciudată" şi de ce a fost nevoie de ieşire cu un sort?

[ 00008 00033 00061 ] -1 Start: parinte

[ 00008 00033 00061 ] 04 Fiu\_ante

[ 00008 00033 00061 ] 03 Fiu\_ante

[ 00008 00033 00061 ] 02 Fiu\_ante

[ 00008 00033 00061 ] 01 Fiu\_ante

[ 00008 00033 00061 ] 00 Fiu\_ante

[ 00008 00033 00041 ] 04 Fiu\_post

[ 00008 00033 00041 ] 04 Fiu\_ante

[ 00008 00033 00041 ] 03 Fiu\_post

[ 00008 00033 00041 ] 03 Fiu\_ante

[ 00008 00033 00041 ] 02 Fiu\_post

[ 00008 00033 00041 ] 02 Fiu\_ante

[ 00008 00033 00041 ] 01 Fiu\_post

[ 00008 00033 00041 ] 01 Fiu\_ante

[ 00008 00033 00041 ] 00 Fiu\_post

[ 00008 00033 00041 ] 00 Fiu\_ante

[ 00008 00033 00040 ] 04 Fiu\_post

- - -

[ 00000 00001 00001 ] 02 Fiu\_post

[ 00000 00001 00001 ] 02 Fiu\_ante

[ 00000 00001 00001 ] 01 Fiu\_post

[ 00000 00001 00001 ] 01 Fiu\_ante

[ 00000 00001 00001 ] 00 Fiu\_post

[ 00000 00001 00001 ] 00 Fiu\_ante

[ 00000 00000 00001 ] 04 Fiu\_post

[ 00000 00000 00001 ] 04 Fiu\_ante

[ 00000 00000 00001 ] 03 Fiu\_post

[ 00000 00000 00001 ] 03 Fiu\_ante

[ 00000 00000 00001 ] 02 Fiu\_post

[ 00000 00000 00001 ] 02 Fiu\_ante

[ 00000 00000 00001 ] 01 Fiu\_post

[ 00000 00000 00001 ] 01 Fiu\_ante

[ 00000 00000 00001 ] 00 Fiu\_post

[ 00000 00000 00001 ] 00 Fiu\_ante

[ 00000 00000 00000 ] 04 PIERDE

## Simulare sh pentru who | sort şi who | sort | cat (dup2)

**Problema 4:** Simularea unui shell care executa comanda: $ who | sort.

Pentru simulare, programul principal va crea doua procese fii in care va lansa, prin exec, comenzile who si sort. Inainte de crearea acestor fii, va crea un pipe pe care il va da celor doi fii ca sa comunice intre ei: who isi va redirecta iesirea standard in acest pipe./t cu ajutorul apelului dup2, iar sort va avea ca intrare standard acest pipe, redirectat de asemenea cu dup2.

O extindere naturală este conectarea în pipe a trei programe, de exemplu who | sort | cat. (De aici, generalizarea la un pipeline între n comenzi este uşor de făcut). Sursele celor două programe sunt date în tabelul următor:

|  |  |
| --- | --- |
| **who | sort** | **who | sort | cat** |
| #include <stdio.h>  #include <unistd.h>  #include <sys/wait.h>  int main () {  int p[2];  pipe (p);  if (fork() == 0) {  close (p[0]);  dup2 (p[1], 1);  execlp ("who", "who", NULL);  } else if (fork() == 0) {  close (p[1]);  dup2 (p[0], 0);  execlp ("sort", "sort", NULL);  } else {  close (p[0]);  close (p[1]);  wait (NULL);  wait (NULL);  }  } | #include <stdio.h>  #include <unistd.h>  #include <sys/wait.h>  int main () {  int p[2], q[2];  pipe (p);  pipe (q);  if (fork() == 0) {  close (p[0]);  close (q[0]);  close (q[1]);  dup2 (p[1], 1);  execlp ("who", "who", NULL);  } else if (fork() == 0) {  close (p[1]);  close (q[0]);  dup2 (p[0], 0);  dup2 (q[1], 1);  execlp ("sort", "sort", NULL);  } else if (fork() == 0) {  close (p[0]);  close (p[1]);  close (q[1]);  dup2 (q[0], 0);  execlp ("cat", "cat", NULL);  } else {  close (p[0]);  close (p[1]);  close (q[0]);  close (q[1]);  wait (NULL);  wait (NULL);  wait (NULL);  }  } |

Principiul este simplu: dacă avem n comenzi în pipeline, atunci trebuie construite n-1 pipe-uri. Procesul ce execută prima comandă îşi va redirecta ieşirea standard în primul pipe. Procesul ce execută ultima comandă îşi va redirecta intrarea standard in ultimul pipe. Procesele ce execută comenzile intermediare, să zicem procesul i cu i>1 şi i < n-1, va avea ca intrare standard pipe-ul i-1 şi ca ieşire standard pipe-ul i.

Evident, în locul comenzilor who, sort, cat pot să apară orice comenzi, cu orice argumente.

## Paradigma client / server; exemple

Problema pe care o vom rezolva folosind paradigma client / server este următoarea:

Să se scrie un program **server** care primeşte în FIFO-ul /tmp/CERERE un string de 20 caractere:

|  |  |
| --- | --- |
| **numar** întreg pozitiv fără semn > 1,  exact 10 caractere, cu completare  de zerouri la stânga | **nume** din exact 10 caractere, fără  spaţii albe (blank, tab, \n, \r etc.). |

Serverul descompune **numar** în factori primi şi scrie această descompunere în FIFO-ul **/tmp/nume**

Să se scrie un program **client** care construie un string de 10 caractere **nume** care să reprezinte unic procesul client (nume putând să fie, de exemplu, PID-ul procesului completat la stânga cu zerouri). Clientul primeşte la linia de comandă un număr întreg de maximum 10 cifre, formează cererea ca mai sus şi o scrie într-un FIFO **/tmp/CERERE**. Apoi citeşte răspunsul de la server pe FIFO-ul /tmp/nume, mai întâi lungimea stringului, apoi stringul răspuns. In final tipăreşte răspunsul primit pe ieşirea lui standard, după care şterge FIFO-ul **/tmp/nume**.

Vom da două soluţii pentru **server**:

* Un **server iterativ**, care citeşte o cerere, o execută, trimite răspunsul, apoi iarăşi revine la citirea unei noi cereri ş.a.m.d.
* Un **server concurent**, care citeşte o cerere, crează un proces fiu căruia îi trimite cererea, după care revine la citirea unei noi cereri ş.a.m.d. Toată sarcina de tratare a cererii revine procesului fiu, care evoluează în acelaşi timp cu preluarea de către server a unor noi cereri.

**Intrebare**: de ce este nevoie ca cererea să aibă această structură rigidă?

Vom începe cu **prezentarea client.c**. Sursa acestuia este:

#include <stdio.h>

#include <unistd.h>

#include <stdlib.h>

#include <fcntl.h>

#include <string.h>

int main (int argc, char\* argv[]) {

char cerere[21] = "01234567890123456789",

fiforasp[16] = "/tmp/0123456789", rasp[500];

int lrasp, fc, fr;

sprintf(rasp, "%010lu", atol(argv[1]));

memcpy(cerere, rasp, 10);

sprintf(rasp, "%010d", getpid());

memcpy(&cerere[10], rasp, 10);

memcpy(&fiforasp[5], rasp, 10);

while ((fc = open("/tmp/CERERE", O\_WRONLY)) < 0) sleep(1); // !!

printf("Cerere: %s\n", cerere);

write(fc, cerere, 20);

close(fc);

while ((fr = open(fiforasp, O\_RDONLY)) < 0) sleep(1); // !!

read(fr, &lrasp, sizeof(int));

read(fr, rasp, lrasp);

printf("Raspuns: %s\n", rasp);

close(fr);

unlink(fiforasp);

}

Acţiunea clientului este cea descrisă mai sus. Trebuie să atragem atenţia asupra celor două apeluri sistem open care deschid FIFO de cerere şi de răspuns. Sarcina creării FIFO-urilor revine serverului. Ordinea celor două open trebuie să fie aceeaşi şi la server, altfel se ajunge la deadlock.

Se observă că open se reia până când se reuşeşte deschiderea. Aici reluarea se face din secundă în secundă (se poate şi mai des sau chiar reluare fără pauză). Motivul acestei reluări este acela că dacă serverul ocupă procesorul după client, este posibil ca unul din FIFO-uri să nu fie creat la momentul open al clientului. Dacă se întâmplă asta, se va trece de open, în ciuda regulilor FIFO, şi se semnalează "No such file or directory".

**Cele două servere**, serveriter,c şi serverconc.c sunt foarte asemănătoare. Le prezentăm simultan în tabelul de mai jos.

|  |  |
| --- | --- |
| **serveriter.c** | **serverconc.c** |
| #include <stdio.h>  #include <unistd.h>  #include <stdlib.h>  #include <fcntl.h>  #include <sys/stat.h>  #include <string.h>  int main (int argc, char\* argv[]) {  char cerere[21] = "01234567890123456789";  char fiforasp[16]="/tmp/0123456789";  char rasp[500], factor[50];  int lrasp, fc, fr;  unsigned long n, p, d;  unlink("/tmp/CEREREls /tmp  ");  mkfifo("/tmp/CERERE", 0777);  fc = open("/tmp/CERERE", O\_RDONLY);  for ( ; ; ) {  if (read(fc, cerere, 20) != 20)  continue;  memcpy(&fiforasp[5],&cerere[10],10);  cerere[10] = '\0';  n = atol(cerere);  sprintf(rasp, "%lu = ", n);  d = 2;  while(n > 1) {  p = 0;  while(n % d == 0) {  p = p + 1;  n = n / d;  }  if (p > 0) {  sprintf(factor,  "%lu^%lu \* ",d,p);  strcat(rasp, factor);  }  d = d + 1;  }  rasp[strlen(rasp) - 3] = '\0';  lrasp = strlen(rasp) + 1;  unlink(fiforasp);  fr = mkfifo(fiforasp, 0777);  fr = open(fiforasp, O\_WRONLY);  write(fr, &lrasp, sizeof(int));  write(fr, rasp, lrasp);  close(fr);  }  } | #include <stdio.h>  #include <unistd.h>  #include <stdlib.h>  #include <fcntl.h>  #include <sys/stat.h>  #include <string.h>  # include <signal.h>  int main (int argc, char\* argv[]) {  signal(SIGCHLD, SIG\_IGN);  char cerere[21]= "01234567890123456789";  char fiforasp[16]= "/tmp/0123456789";  char rasp[500], factor[50];  int lrasp, fc, fr;  unsigned long n, p, d;  unlink("/tmp/CERERE");  mkfifo("/tmp/CERERE", 0777);  fc = open("/tmp/CERERE", O\_RDONLY);  for ( ; ; ) {  if (read(fc, cerere, 20) != 20)  continue;  if (fork() == 0) {  memcpy(&fiforasp[5],&cerere[10],10);  cerere[10] = '\0';  n = atol(cerere);  sprintf(rasp, "%lu = ", n);  d = 2;  while(n > 1) {  p = 0;  while(n % d == 0) {  p = p + 1;  n = n / d;  }  if (p > 0) {  sprintf(factor,  "%lu^%lu \* ",d,p);  strcat(rasp, factor);  }  d = d + 1;  }  rasp[strlen(rasp) - 3] = '\0';  lrasp = strlen(rasp) + 1;  unlink(fiforasp);  fr = mkfifo(fiforasp, 0777);  fr = open(fiforasp, O\_WRONLY);  write(fr, &lrasp, sizeof(int));  write(fr, rasp, lrasp);  close(fr);  }  }  } |

Serverul concurent, după ce primeşte cererea, crează un proces fiu, care implicit primeşte această cerere. Pentru ca fii să nu rămână în starea zombie, prima instrucţiune din server este apelul sistem signal.

**Client / server ce verifică dreprurile unui fişier**. Clientul primeşte la linia de comandă trei cifre octale şi un nume de fişier. Ii trimite serverului aceste informaţii împreună cu PID-ul clientului. Pentru uniformitate, se trimite la server de exact 109 caractere: PID-ul pe 6, drepturile pe 3 şi numele de fişier pe 100. De asemenea, clientul crează un FIFO cu numele PID-ului, unde să primească răspunsul. Serverul verifică drepturile şi trimite pe FIFO de răspuns un string "Ok" sau "Nu" dacă fişierul are sau nu drepturile.

|  |  |
| --- | --- |
| **Server.c** | **Client.c** |
| #include <unistd.h>  #include <sys/stat.h>  #include <fcntl.h>  #include <stdio.h>  #include <string.h>  #include <sys/types.h>  int main() {  char cerere[109], mode[6], pid[7];  unlink("/tmp/cerere"); // Se sterge preventiv  mkfifo("/tmp/cerere", 0777); // Se creaza FIFO de cereri cu drepturi rw  int f = open("/tmp/cerere", O\_RDONLY);  for ( ; ; ) {  if (read(f, cerere, 109) == 0) { // Nu este solicitat de client  sleep(1); // Dupa o scurta pauza verifica  continue; // sosirea unei noi cereri.  }  pid[6] = 0; struct stat b;  stat(cerere+9, &b);  sprintf(mode,"%d", b.st\_mode);  strncpy(pid, cerere, 6);  printf("Server: cerere=%s pid=%s mode=%s\n",cerere, pid, mode);  int g = open(pid, O\_WRONLY);  if (strncmp(cerere+6, mode, 3) == 0) write(g, "Ok", 3);  else write(g, "Nu", 3);  close(g);  } } | #include <unistd.h>  #include <sys/stat.h>  #include <fcntl.h>  #include <stdio.h>  #include <string.h>  #include <sys/types.h>  int main (int argc, char \*\*argv) {  char cerere[109], pid[7], raspuns[3] ;  sprintf(pid,"%06d",getpid());  pid[6] = 0;  strncpy( cerere, pid, 6);  strncpy( cerere+6, argv[1],3);  strcpy( cerere+9, argv[2]);  printf("Client: cerere=%s pid=%s ",cerere, pid);  unlink(pid); // Se sterge preventiv  mkfifo(pid, 0777); // Se creaza FIFO cu raspunsul  int f = open("/tmp/cerere", O\_WRONLY);  write(f, cerere, 109);  close(f);  int g = open(pid, O\_RDONLY);  read(g, raspuns, 3);  printf("raspuns=%s\n", raspuns);  if (strcmp(raspuns, "Ok") == 0) printf("Totul este Ok!\n");  else printf("Drepturile au fost modificate\n");  close(g);  unlink(pid); // Se sterge FIFO de raspuns  return 0;  } |

## Exemple de utilizare popen

**Utilizare popen cu scriere in intrarea standard** pentru comenda lansată: de exemplu, scrierea in ordine alfabetică a argumentelor şi a variabilelor de mediu:

#include <stdio.h>

main (int argc, char \*argv[], char \*envp[]) {

FILE \*f; int i;

f = popen("sort", "w");

for (i=0; argv[i]; i++ )

fprintf(f, "%s\n", argv[i]);

for (i=0; envp[i]; i++ )

fprintf(f, "%s\n", envp[i]);

pclose (f);

}// Rezultatul, pe iesirea standard

**Utilizare popen cu preluarea iesirii standard** a comenzii lansate, de exemplu să se verificare că userul florin este logat:

#include <stdio.h>

#include <string.h>

main () {

FILE \*f; char l[1000], \*p;

f = popen("who", "r");

for ( ; ; ) {

p = fgets(l, 1000, f);

if (p == NULL) break;

if (strstr(l, "florin")) {

printf("DA\n");

pclose (f);

return;

}

}

printf("NU\n");

pclose (f);

}

**Lansarea în paralel a mai multor programe filtru,** folosind mai multe popen. Presupunem ca avem un program lansabil: $ filtru intrare iesire care transforma fisierul intrare in fisierul iesire dupa reguli stabilite de user. Se cere un program care primeste la linia de comandă mai multe nume de fisiere de intrare, care să fie filtrate în procese paralele în fisiere de ieşire. Programul este:

#include <stdio.h>

#include <string.h>

#include <unistd.h>

main(int argc, char\* argv[]) {

int i;

char c[50][200];

FILE \*f[50];

for (i=1; argv[i]; i++) {

strcpy(c[i], "./filtru ");

strcat(c[i], argv[i]);

strcat(c[i], " ");

strcat(c[i], argv[i]);

strcat(c[i], ".FILTRU");

popen(c[i], "r");

f[i] = popen(c[i], "r");

pclose(f[i]);

}

}

## Probleme propuse

1. Se dă fişierul **grep.c** care conţine fragmentul de cod de mai jos şi care se compilează în directorul personal al utilizatorului sub numele **grep**. Răspundeţi la următoarele întrebări, considerând că toate instrucţiunile se

execut cu succes.

1. Enumeraţi şi explicaţi valorile posibile ale variabilei **n**.
2. Ce vor afişa pe ecran următoarele rulări, considerând că directorul personal al utilizatorului nu se află în variabila de mediu PATH
   1. grep grep grep.c
   2. ./grep grep grep.c
   3. ./grep grep

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21 | int main(int c, char\*\* v) {  int p[2], n;  char s[10] = "ceva";  pipe(p);  n = fork();  if(n == 0) {  close(p[0]);  printf("înainte\n");  if(c > 2)  execlp("grep","grep",v[1],v[2],NULL);  strcpy(s, "dup ");  write(p[1], s, 6);  close(p[1]);  exit(0);  }  close(p[1]);  read(p[0], s, 6);  close(p[0]);  printf("%s\n", s);  return 0;  } |

2. Considerând că toate instrucțiunile din fragmentul de cod de mai jos se execută cu succes, răspundeți la următoarele întrebări:

1. Desenaţi ierarhia proceselor create, incluzând şi procesul părinte.
2. Daţi fiecare linie afişată de program, împreună cu procesul care o tipăreşte.
3. Câte caractere sunt citite din pipe?
4. Cum este afectată terminarea proceselor dacă lipseşte linia 20?
5. Cum este afectată terminarea proceselor dacă lipsesc liniile 20 şi 21?

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23 | int main() {  int p[2], i=0;  char c, s[20];  pipe(p);  if(fork() == 0) {  close(p[1]);  while(read(p[0], &c, sizeof(char))) {  if (i<5 || i > 8) {  printf("%c", c);  }  i++;  }  printf("\n"); close(p[0]);  exit(0);  }  printf("Result: \n");  strcpy(s, "exam not passed");  close(p[0]);  write(p[1], s, strlen(s)\*sizeof(char));  close(p[1]);  wait(NULL);  return 0;  } |

3. Clientul transmite serverului un nume de fisier iar serverul intoarce clientului continutul fisierului indicat sau un mesaj de eroare in cazul ca fisierul dorit nu exista.

4. Clientul ii transmite serverului un nume de utilizator, iar serverul ii returneaza clientului datele la care utilizatorul respectiv s-a conectat.

5. Clientul ii transmite serverului un nume de server Unix, si primeste lista tuturor utilizatorilor care lucreaza in acel moment la serverul respectiv.

6. Clientul ii transmite serverului un nume de utilizator iar serverul ii intoarce clientului numarul de procese executate de utilizatorul respective.

7. Clientul ii transmite serverului un nume de fisier si primeste de la acesta un mesaj care sa indice tipul fisierului sau un mesaj de eroare in cazul in care fisierul nu exista.

8. Clientul ii transmite serverului un nume de director si primeste de la acesta lista tuturor fisierelor text din directorul respectiv, respectiv un mesaj de eroare daca directorul respectiv nu exista.

9. Clientul ii transmite serverului un un nume de director, iar serverul ii retransmite clientului numarul total de bytes din toate fisierele din directorul respectiv.

10. Clientul ii transmite serverului un nume de fisier iar serverul intoarce clientului numarul de linii din fisierul respectiv.

11. Clientul ii transmite serverului un nume de fisier si un numar octal. Serverul va verifica daca fisierul respectiv are drepturi de acces diferite de numarul indicat. Daca drepturile coincid, va transmite mesajul "Totul e OK!" daca nu va seta drepturile conform numarului indicat si va transmite mesajul "Drepturile au fost modificate".

12. Clientul ii transmite serverului un nume de director iar serverul ii intoarce clientului continutul directorului indicat, respectiv un mesaj de eroare in cazul in care acest director nu exista.

13. Clientul ii transmite serverului un nume de utilizator, iar serverul ii intoarce clientului numele complet al utilizatorului si directorul personal.

14. Clientul ii transmite serverului un nume de fisier, iar serverul ii intoarce clientului numele tuturor directoarelor care contin fisierul indicat.

15. Clientul ii transmite serverului un nume de utilizator, iar serverul ii returneaza informatiile indicate de "finger" pentru utilizatorul respectiv, respectiv un mesaj de eroare daca numele respectiv nu indica un utilizator recunoscut de sistem.

16. Clientul ii transmite serverului o comanda Unix, iar serverul o executa si retransmite clientului rezultatul executiei. In cazul in care comanda este invalida, serverul va transmite un mesaj corespunzator.