

I2180
LINUX :
APPELS SYSTÈME

LES SIGNAUX
(SUITE)



Jeu de signaux

```
#include <signal.h>
```

```
int sigemptyset (sigset_t* ensemble);
```

```
int sigfillset (sigset_t* ensemble);
```

```
int sigdelset (sigset_t* ensemble, int sig);
```

```
int sigaddset (sigset_t* ensemble, int sig);
```


```
int sigismember (const sigset_t* ensemble, int sig);
```

- Fonctions permettant respectivement de vider ou remplir un jeu de signaux, supprimer ou ajouter un signal à un jeu de signaux, tester l'appartenance d'un signal à un jeu de signaux.
 - Où: ensemble : jeu de signaux
sig : numéro de signal $\in [1, \text{NSIG}]$
 - Renvoie 0 si réussi ; -1 si échec (à l'exception de *sigismember*)
- ➔ Pour initialiser le champ `sa_mask` d'un `struct sigaction`

alarm

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

```
unsigned int alarm (unsigned int seconds);
```

- Où: *seconds* : durée de temporisation avant émission d'un signal SIGALRM au processus appelant
- Il n'y a qu'une temporisation *alarm* par processus
- Si *seconds* > 0 : définit une nouvelle temporisation (en annulant éventuellement la précédente)
- Si *seconds* = 0 : annule la temporisation en cours 
- Renvoie le nombre de secondes restantes de l'alarme précédemment programmée ; 0 si aucune alarme n'était en cours