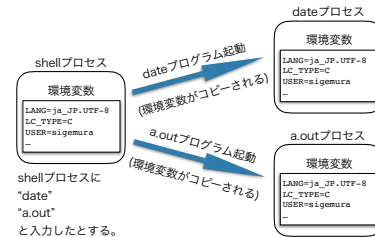


## オペレーティングシステムの機能を使ってみよう 第 8 章 環境変数

オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

1 / 24

### 環境変数



- シェルが管理する変数
- シェルからプログラムにコピーされる。
- プログラムは実行時に環境変数の値を調べることができる。
- 同じプログラムで複数の言語に対応すること等ができる。

オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

2 / 24

### 環境変数と使用例 (1)

macOS や UNIX でよく使用される環境変数

```

SHELL=/bin/zsh          # 使用中のシェル
TERM=xterm-256color     # 使用中のターミナルエミュレータ
USER=sigemura           # 現在のユーザー
PATH=/usr/bin:/bin:/usr... # シェルがコマンドを探すディレクトリ一覧
PWD=/Users/sigemura     # カレントディレクトリのパス
HOME=/Users/sigemura    # ユーザーのホームディレクトリ
LANG=ja_JP.UTF-8        # ユーザーが使用したい言語 (ja_JP.UTF-8 (日本語))
LC_TIME=C               # ユーザーが日時の表示に使用したい言語 (C言語標準)
TZ=Japan                # どの地域の時刻を使用するか (日本)
CLICOLOR=1              # ls コマンド等がカラー出力する (yes)
  
```

- 本当はもっとたくさんの環境変数がある。
- ここでは「名前=値」形式で一覧を表示している。
- 次頁は LC\_TIME 環境変数と TZ 環境変数を変更して実行した例

オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

3 / 24

### 環境変数と使用例 (2)

```

% export LC_TIME=C      # LC_TIME環境変数を作ってC言語標準 (米国英語) を表示値をセット
% date                 # 英語表記, 日本時間の現在時刻
Sun Apr  2 08:15:20 JST 2023
% ls -l Makefile       # 日本語表記, 日本時間の現在時刻を表示する
-rw-r--r--  1 sigemura  staff  128 Apr  1 10:40 Makefile
% LC_TIME=ja_JP.UTF-8  # LC_TIMEに日本語表記を表示値をセットして試す
% date                 # 日本語表記, 日本時間の現在時刻を表示する
2023年 4月 2日 日曜日 08時16分44秒 JST
% ls -l Makefile       # 日本語表記, キューバ時間を表示値をセット
-rw-r--r--  1 sigemura  staff  128  4  1 10:40 Makefile
% export TZ=Cuba        # TZ環境変数を作ってキューバ時間を表示値をセット
% date                 # 日本語表記, キューバ時間の現在時刻
2023年 4月 1日 土曜日 19時19分50秒 CDT
% ls -l Makefile       # 日本語表記, キューバ時間を表示値をセット
-rw-r--r--  1 sigemura  staff  128  3 31 21:40 Makefile
%
  
```

- LC\_TIME 環境変数は日時の表示形式を決める。
- TZ 環境変数はどの地域の時刻を表示するか決める。

オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

4 / 24

### 環境変数を誰が決めるか

- (1) システム管理者  
システム管理者はユーザーがログインした時の初期状態を決める。  
UNIX や macOS では管理者が作成したスクリプトが初期化を行う。  
管理者は全ユーザーに共通の初期化処理をここ (/etc/zprofile) に書いておく。
- (2) ユーザーの設定ファイル  
ユーザーは自分のホームディレクトリのファイルに初期化手順を書く。  
初期化スクリプト (.zprofile) の例を示す。  

```

PATH="/usr/local/bin:$PATH:$HOME/bin:."
export LC_TIME=C
export CLICOLOR=1
      
```
- (3) ユーザによるコマンド操作  
シェルのコマンド操作で環境変数を操作することができる。  
影響範囲は操作したウィンドのシェルのみである。  
次のログイン時には操作結果の影響は残らない。

オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

5 / 24

### 環境変数の操作 (1)

環境変数を表示するコマンド (printenv)

**書式** name は環境変数の名前である。

```
printenv [name]
```

**解説** name を省略した場合は、全ての環境変数の名前と値を表示する。  
name を書いた場合は該当のする環境変数の値だけ表示する。  
該当する環境変数がない場合は何も表示しない。

**実行例** macOS 上での printenv コマンドの実行例を示す。  
環境変数の名前を省略して実行した場合は、全ての環境変数について「名前=値」形式で表示される。

```

% printenv
SHELL=/bin/zsh          <--- 「名前=値」形式で表示
TERM=xterm-256color
USER=sigemura
...
% printenv SHELL        <--- SHELL環境変数を表示する
/bin/zsh                <--- 「値」だけ表示される
% printenv NEVER        <--- 何も表示されない
%
  
```

オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

6 / 24

## 環境変数の操作 (2)

環境変数を新規作成する手順 (その1) - sh の場合 -

**書式** 次の2ステップで操作を行う。

```
name=value
export name
```

**解説** 1行で、一旦、シェル変数を作る。  
2行でシェル変数を環境変数に変更する。

**実行例** 1行は MYNAME 環境変数が存在するか確認している。  
(MYNAME 環境変数は存在しないので何も表示されない。)  
2, 3行で値が sigemura の MYNAME 環境変数を作った。  
4行で MYNAME 環境変数を確認する。  
(値が sigemura になっていることが分かる。)

```
1 % printenv MYNAME          <--- MYNAMEは存在しない
2 % MYNAME=sigemura         <--- シェル変数MYNAMEを作る
3 % export MYNAME            <--- MYNAMEを環境変数に変更する
4 % printenv MYNAME
sigemura                    <--- 環境変数MYNAMEの値
5 %
```

オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

7 / 24

## 環境変数の操作 (3)

環境変数を新規作成する手順 (その2) - zsh の場合 -

**書式** 次の1ステップで環境変数を作ることができる。

```
export name=value
```

**解説** 一旦、シェル変数を作ることなく環境変数を作ることができる。

**実行例** 次のように動作確認ができる。

```
% printenv MYNAME          <--- MYNAME環境変数は存在しない
% export MYNAME=sigemura
% printenv MYNAME          <--- MYNAME環境変数ができていた
sigemura
%
```

オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

8 / 24

## 環境変数の操作 (4)

環境変数の値を変更する手順

**書式** name は環境変数の名前, value は新しい値である。

```
name=value
```

**解説** 「環境変数の変更」と「シェル変数の作成」は書式だけでは区別が付かない、変数名を間違った場合、間違った名前で新しいシェル変数が作成されエラーにならないので注意が必要である。

**実行例** MYNAME 環境変数が既に存在している場合の実行例を示す。

```
% printenv MYNAME          <--- 値を表示する
sigemura
% MYNAME=tetsuji           <--- 値を変更する
% printenv MYNAME
tetsuji                    <--- 変更されている
%
```

オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

9 / 24

## 環境変数の操作 (5)

環境変数の値を参照する手順 (1)

**書式** name は環境変数の名前である。

```
$name
```

**解説** \$name は変数の値に置き換えられる。

**実行例 1** PATH 環境変数の値にディレクトリを追加する例。

```
% printenv PATH            # PATH の初期値を確認
/bin:/usr/bin
% PATH=$PATH:.             # カレントディレクトリを追加
% printenv PATH
/bin:/usr/bin:.
% PATH=$PATH:$HOME/bin     # ホームのbinを追加
% printenv PATH
/bin:/usr/bin:./User/sigemura/bin
%
```

オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

10 / 24

## 環境変数の操作 (6)

環境変数の値を参照する手順 (2)

**実行例 2** 環境変数 i の値をインクリメントする例。

```
% export i=1               # 環境変数 i を作る
% printenv i
1
% i=`expr $i + 1`          # クォートはバッククォート
% echo $i
2
%
```

- expr は式の計算結果を表示するコマンド。
- バッククォートの内部は実行結果と置き換わる。
- printenv i の代わりに echo \$i でも値を表示できる。

オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

11 / 24

## 環境変数の操作 (7)

環境変数を削除する手順

**書式** name は変数の名前である。

```
unset name
```

**解説** 存在しない変数を unset してもエラーにならない。  
変数名を間違ってもエラーにならないので注意が必要である。

**実行例** MYNAME 環境変数が既に存在している場合の実行例を示す。

```
% printenv MYNAME
tetsuji
% unset MYNAME
% printenv MYNAME
# MYNAMEは存在しない
%
```

オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

12 / 24

## 環境変数の操作 (8)

env コマンドを用いて環境変数を一時的に変更する手順

**書式** 変数=値を代入が続いた後にコマンドが続く。

```
env name1=value1 name2=value2 ... command
```

**解説** 最初の代入形式を環境変数の変更 (作成) 指示とみなす。代入形式ではないものを以降で実行すべきコマンドとみなす。

**実行例** ロケールとタイムゾーンを変更して date を実行する。  
LC\_TIME 環境変数は日時表示用のロケールを格納する。  
TZ 変数はタイムゾーンを格納する。

```
% date
Sun Apr  2 08:56:40 JST 2023      <--- 普通は日本時間、英語表記
% env LC_TIME=ja_JP.UTF-8 TZ=Cuba date
2023年 4月 1日 土曜日 19時56分55秒 CDT  <--- キューバ時間、日本語表記
% date
Sun Apr  2 08:57:00 JST 2023      <--- 後のコマンドに影響はない
%
```

オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

13 / 24

## ロケール (ユーザの言語や地域を定義する)

LANG 環境変数や LC\_TIME 環境変数にセットする値をロケール名と呼ぶ。ロケール名は次の組み合わせで表現される。  
「言語コード」、「国名コード」、「エンコーディング」

- 言語コードは ISO639 で定義された 2 文字コードである。(日本語は"ja")
- 国名コードは ISO3166 で定義された 2 文字コードである。(日本は"JP")
- エンコーディングは、使用する文字符号化方式を示す。(macOS や Linux では UTF-8 方式が使用される。)
- 使用可能なロケールの一覧は locale -a コマンドで表示できる。

macOS で日本語を使用する場合のロケール名は次の通り。  
ja\_JP.UTF-8 (日本語\_日本.UTF-8)

オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

14 / 24

## タイムゾーン (時差が同じ地域)

どの地域の時間で時刻を表示するかを環境変数で制御できる。

- 日本時間は協定世界時 (UTC) と時差がマイナス 9 時間
- TZ 環境変数にタイムゾーンを表す値をセットする。
- OS の内部の時刻は協定世界時 (UTC)
- 時刻を表示する時に TZ を参照して現地時間に変換する。
- 日本時間は TZ=JST-9 となる。
  - /usr/share/zoneinfo/ディレクトリのファイル名でも指定できる。
  - Cuba ファイルが存在するので TZ=Cuba と指定できる。
  - Japan ファイルも存在するので TZ=Japan も指定できる。
  - Asia/Tokyo ファイルが存在するので TZ=Asia/Tokyo も可。

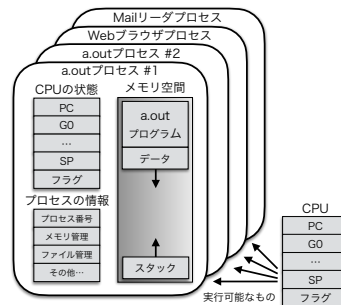
TZ 環境変数が定義されていない時は、OS のインストール時に選択した標準のタイムゾーンが用いられる。

オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

15 / 24

## 環境変数の仕組み (0)

参考: プロセスの構造 (6 章で紹介したもの)

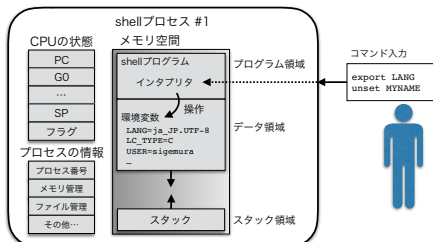


オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

16 / 24

## 環境変数の仕組み (1)

シェルによる管理



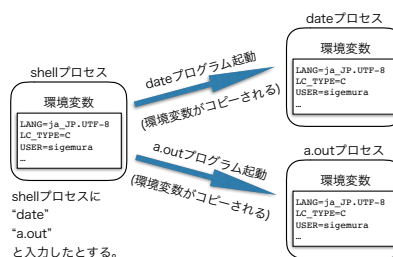
- 環境変数はシェルのプロセスのメモリ空間に記憶されている。
- コマンドが入力されるとシェルのインタプリタが意味を解釈する。
- 環境変数を操作するコマンドならメモリ空間を操作する。
- 環境変数を操作するコマンドは内部コマンド

オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

17 / 24

## 環境変数の仕組み (2)

プロセスへのコピー



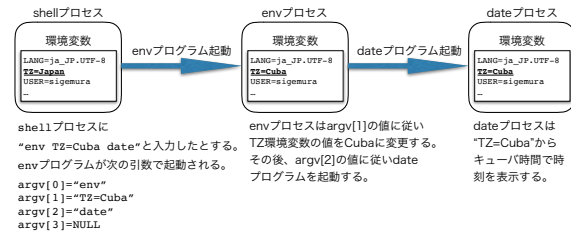
- シェルは子プロセスとして外部コマンドを起動する。
- 外部コマンドの起動時に子プロセスに環境変数をコピーする。
- 子プロセスはコピーされた環境変数を参照・変更・削除できる。

オペレーティングシステムの機能を使ってみよう

18 / 24

## 環境変数の仕組み (3)

変更した上でのコピー



- 他のプログラムを起動する時に環境変数をコピーする。
- env コマンドは他のプログラムを起動するプログラムの例。
  1. env コマンドは自身の環境変数を変更する。
  2. env コマンドは指定されたプログラムを起動する。
  3. env コマンドは、この際、環境変数をコピーする。

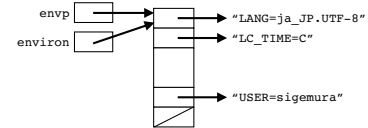
オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

19 / 24

## プログラムからの環境変数アクセス (1)

読み出し (envp 仮引数, environ 変数を用いる)

データ構造 メモリ内で環境変数は次のようなデータ構造



プログラム例 全ての環境変数を name=val 形式で印刷する。

```

1 #include <stdio.h>
2 extern char **environ;           // 外部で定義されている
3 int main(int argc, char *argv[]) { // 今回はenvpは不要
4     for (int i=0; environ[i]!=NULL; i++) { // NULLが見つかるまで
5         printf("%s\n", environ[i]);       // 環境変数を印刷
6     }
7     return 0;                       // 必ず正常終了
8 }

```

オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

20 / 24

## プログラムからの環境変数アクセス (2)

読み出し (getenv 関数を用いる)

書式 getenv 関数に変数名を与えると値が返る。

```

#include <stdlib.h>
char *getenv(char *name);

```

プログラム例 LANG 環境変数の値を表示する。

```

1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>           // getenv() のために必要
3 int main(int argc, char *argv[]) {
4     char *val = getenv("LANG"); // LANG環境変数の値を調べる
5     if (val!=NULL) {           // 見つかったら
6         printf("LANG=%s\n", val); // 値を表示
7     } else {                   // 見つからない時は
8         printf("LANG does not exist.\n"); // エラーメッセージを表示
9     }
10    return 0;                  // 正常終了
11 }
12 /* 実行例
13 % ./a.out
14 LANG=ja_JP.UTF-8
15 */

```

オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

21 / 24

## プログラムからの環境変数アクセス (3)

作成と値の変更 (setenv 関数)

書式 変数名 (name), 値 (val), フラグ (overwrite) を与える。

```

#include <stdlib.h>
int setenv(char *name, char *val, int overwrite);

```

**解説** overwrite=0 で上書き禁止になる。  
 返り値は、正常時 0, エラー時-1 である。  
 上書き禁止時、既に変数が存在するとエラーになる。

使用例 MYNAME 環境変数の値を sigemura にする。

```
setenv("MYNAME", "sigemura", 1);
```

この例は上書き許可の場合。

オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

22 / 24

## プログラムからの環境変数アクセス (4)

作成と値の変更 (putenv 関数)

書式 name=val 形式の文字列 (string) を与える。

```

#include <stdlib.h>
int putenv(char *string);

```

**解説** name=val 形式以外の文字列を与えるとエラーになる。  
 返り値は正常時 0, エラー時-1 である。  
 putenv 関数は常に上書き許可になる。

使用例 MYNAME 環境変数の値を sigemura にする。

```
putenv("MYNAME=sigemura");
```

次の setenv と同じ。

```
setenv("MYNAME", "sigemura", 1);
```

オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

23 / 24

## プログラムからの環境変数アクセス (5)

削除 (unsetenv 関数)

書式 削除する変数の名前 (name) を与える。

```

#include <stdlib.h>
int unsetenv(char *name);

```

**解説** 名前 (name) を指定して環境変数を削除する。  
 名前の変数が無いなどのエラー時-1 が返る。  
 正常時は 0 が返る。

使用例 MYNAME 環境変数を削除する。

```
unsetenv("MYNAME");
```

オペレーティングシステムの機能を使ってみよ

24 / 24