

デーモンスレイヤー ワタナベ

たいちょー

みなさん#!/bin/bash(こんにちはの意)

- たいちょーです
 - twitter: @xztaityozx_001
 - GitHub: xztaityozx
 - 好きな言語: C#, Go
 - 職業: お嬢様系難読化シェル芸人

隊

今回話すこと

ワタナベの祖に会いに行った話

ワタナベ

- 12月はワタナベに関するLTを毎年しています
 - 2018/12 ワタナベ難読化シェル芸
 - <https://www2.slideshare.net/xztaityozx/ss-126519906>
 - 2019/12 ワタナベシェル
 - <https://www2.slideshare.net/xztaityozx/ss-211896776>
 - 2020/12 ワタナBase59
 - <https://www2.slideshare.net/xztaityozx/base59>
 - 2021/12 ナーベンシュタイン距離 ~グラフを添えて~
 - <https://www.slideshare.net/xztaityozx/ss-250921071>

完全にワタナベに憑りつかれている

なんでワタナベなのか

「ナベ」の異体字がたくさんあって楽しいから

全部で56個です



「わたなべはヤバイ」

ある日pixivにて、鬼モチーフのキャラクターが以下のようなことを発言しているイラストを見

わたなべはヤバイ

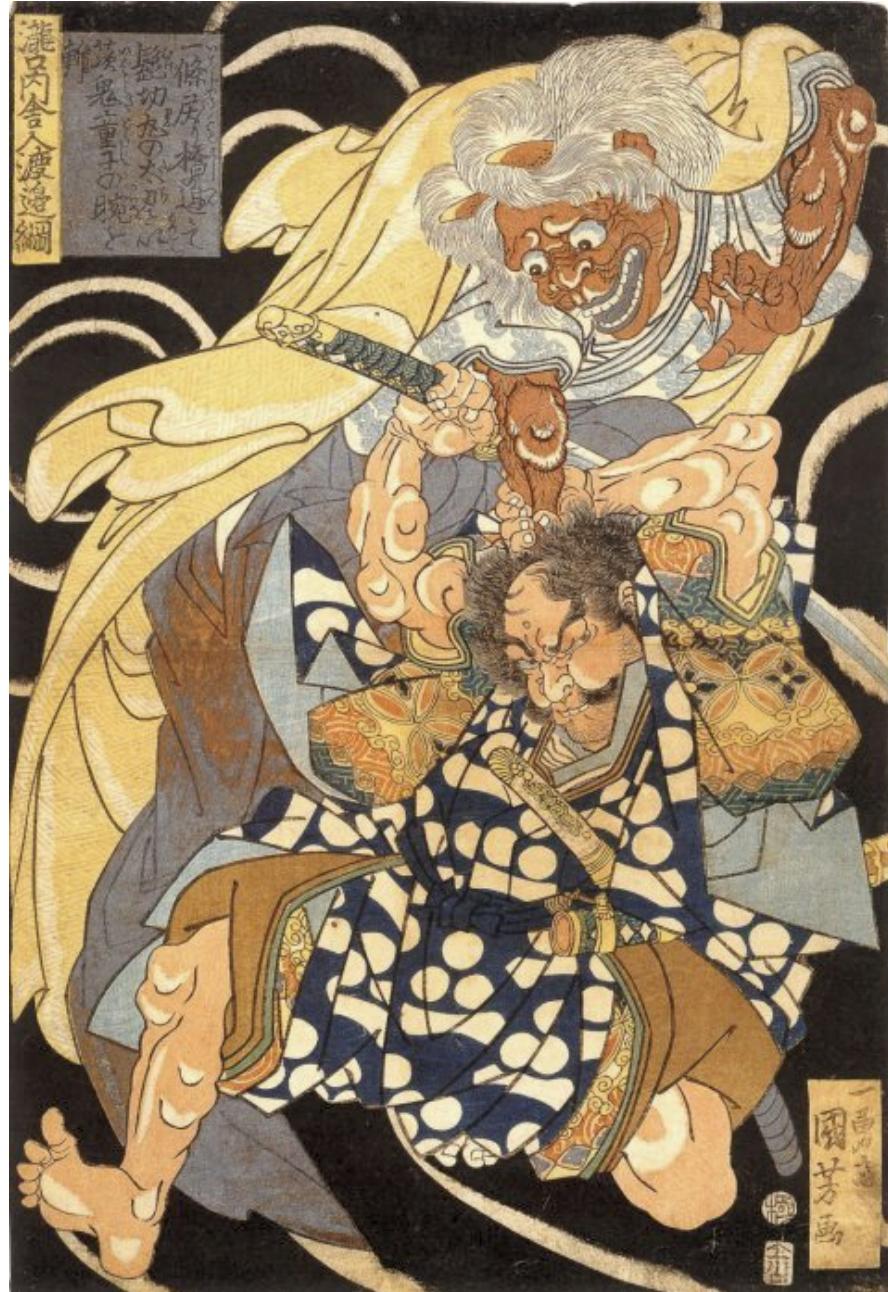
わたなべはヤバい？

- 昔々渡辺さんが鬼を退治したことが由来
 - 鬼は渡辺という名前にビビッて近づかない
 - 豆まきもしない(らしい)

ヤバいワタナベ

渡辺綱(ワタナベノツナ)

- 右の画(歌川国芳 1825年)のうち
下側の強そうなおじさんが渡辺
綱
 - 上は茨木童子



渡辺綱

- 源頼光四天王の一人
 - 大江山に酒呑童子(強い鬼)を倒しに行ったり
 - 一条戻り橋で茨木童子(鬼)の腕を切ったり
 - 渡辺に移り住んで渡辺の祖となったり

なんかいろいろすごい人

渡辺綱に会いに行こう

その1 一条戻り橋

- 茨木童子の腕を切ったとされる場所
- 京都府 京都御所の近く(?)にある橋



一条戻り橋

- そんなに大きくない
- 向こう側が森みたいになつて
暗い



一条戻り橋

- 案内板があった

太平記、剣の巻によれば...渡辺綱が深夜この橋の東詰で容貌美しい女子に「夜更けが怖いから送って欲しい」と頼まれたので、馬に乗せたら女はたちまち鬼と化し、渡辺綱が腕を切り落とした

つよい

伝説の橋「一条戻橋」

延喜18年(918)、文章博士・三善清行が亡くなった時、父の死を聞いた熊野の僧「淨蔵」が紀州熊野から京都に馳せ帰ってみると、その葬列は丁度この橋の上を通っていました。淨蔵は柩にすがって泣き悲しみ、神仏に熱誠を込めて祈願したところ、不思議にも父清行は一時蘇生して父子物語を交したという伝説から戻橋と名付けられたと言われています。

太平記、剣の巻によれば、その頃、源頼光の四天王の一人であった渡辺綱が深夜この橋の東詰で容貌美しい女子に「夜更けが怖いから送って欲しい」と頼まれたので、馬に乗せたら女はたちまち鬼と化し、渡辺綱が腕を切り落とした、と記されています。

また、一条戻橋は「あの世」と「この世」をつなぐ橋とも言われていました。伝説では、平安時代の天才陰陽師として名高い安倍晴明の父である保名が殺害された場所であり、晴明が呪法を駆使して保名を蘇させた場所とも言われています。

以上のような歴史を持つ一条戻橋ですが、現在の橋は平成7年に新築されたものです。

京都市



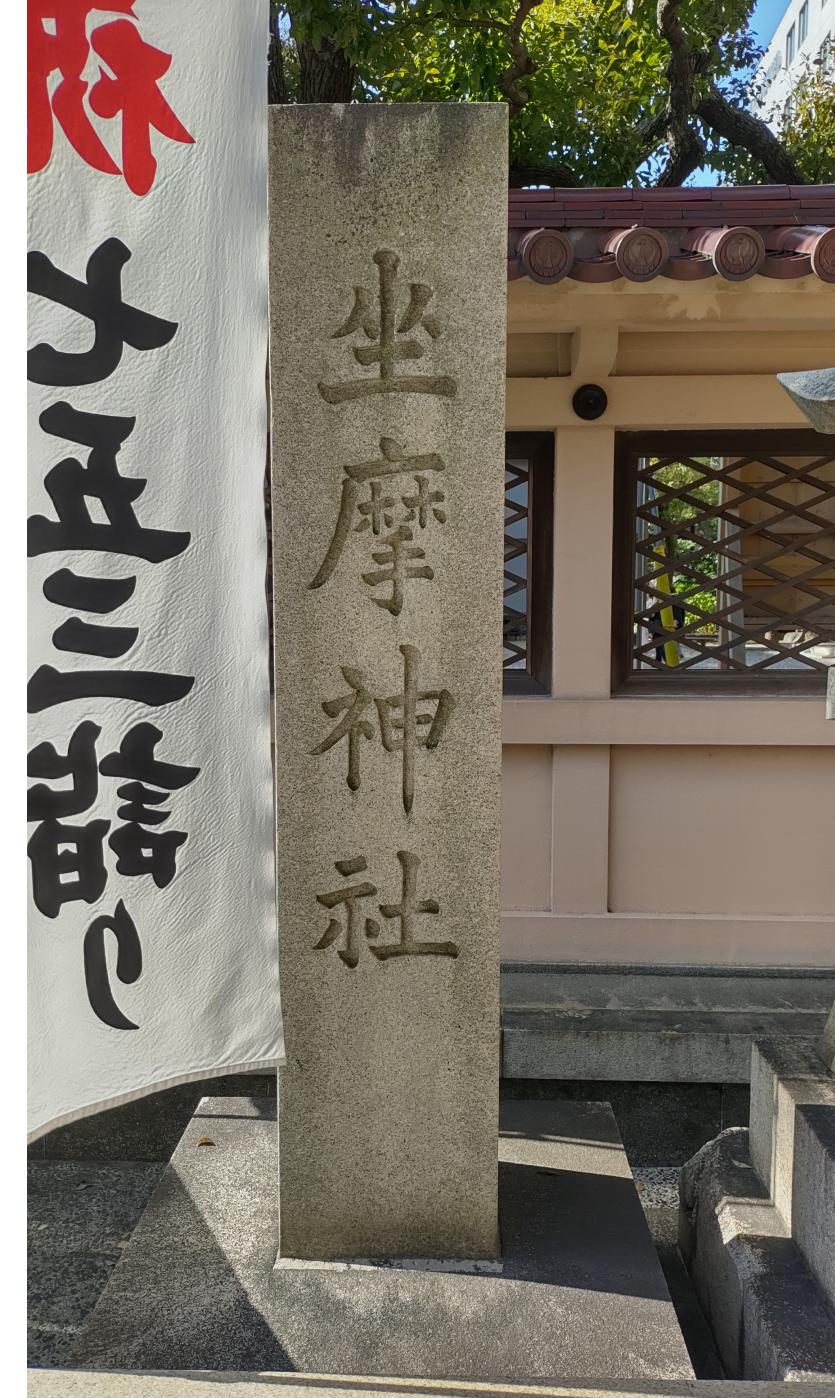
旧戻橋



旧戻橋親柱
(写真提供: 京都府立総合資料館)

その2 坐摩神社

- 大阪府にある神社
- 読みは いかすり
 - でも ざま と呼ばれることもあるらしい



坐摩神社

- 住所が渡辺
- 渡辺姓ゆかりの地



その3 小童寺

- 兵庫県川西市にあるお寺
- 渡辺綱の御廟とお墓がある
- お墓だし写真撮らない方がいいのかなと思ったけどggったら割と出てくる
 - 能勢電鉄のスポット案内
 - <https://noseden.hankyu.co.jp/guide/spot/ywc77xobgg/>
- お墓の横に伝説について書かれたものがありました

ワタナベすごい

- こんなに近くに渡辺を感じられるスポットがあるとは...
- 名前を見るだけで鬼が逃げていくなんて渡辺はすげーゼ！

ところで

- 私たちの身近なところにも鬼がいますよね

daemon

daemon

- `syslogd` とか `sshd` とか、バックグラウンドでなんかいろいろやってくれてるアレ
- `daemon` は守護神とかって意味
 - でもデーモンと聞いたら悪魔的な感じのを想像しますね
 - (追記): 悪魔は `demon` でした...
 - 鬼滅の刃も英題名は `Demon Slayer` ですし

ほら現代にも鬼がいますね

- なのでワタナベさんにも現代に蘇っていただきたいですね
- 鬼、討伐してほしいですね
 - して欲しいとします

ワタナベ的デーモンを討伐する方法

- 討伐の定義
 - とりあえず止める
- `systemctl stop hoge.service` する
 - ✗ `systemd` とかいう鬼の総大将みたいな存在の力は使えない
- `kill` でシグナルを送る
 - ○渡辺綱は鬼をkillってきた人なのでこっちのが**それっぽい**

でもどんなシグナルを送ればいいんだい

- いろいろシグナルはあれどどれを送れば鬼を倒せるんでしょう 🤔
 - SIGQUIT , SIGHUP , SIGINT , SIGTERM , SIGKILL

こんなケースもありどれを送ればいいかどうかはわからない

```
#!/bin/bash

function on_hup() {
    echo "HUPされちゃった！"
}

# trapでHUPされてもon_hupするだけ
trap on_hup HUP

while true; do
    sleep 1
done
```

試してみる

```
$ cd ~/testdir/oni-service/  
$ bash hup.bash  
  
$ kill -HUP ここにPID
```

.serviceの設定次第では復活しうる

Restart=on-success みたいな設定が書いてあると、特定条件で復活する

```
[Unit]
Description=hoge service

[Service]
ExecStart=/path/to/entry-point
Restart=on-success

[Install]
WantedBy=multi-user.target
```

デ(一)モンストレーション

```
$ cd ~/testdir/oni-service  
$ make all  
$ make start  
$ make s  
  
$ kill -TERM ここにPID
```

全部送ればいいか！

(力業)



順番にシグナルを送る

- テキトーな順番でシグナルを送信
 - SIGQUIT => SIGINT => SIGHUP => SIGPIPE => SIGSEGV => SIGALRM => SIGTERM => SIGKILL
- 最初から SIGKILL を送らないのは最終手段だから

できました

- tsuna
 - <https://github.com/xztaityozx/tsuna>

実演

任意のワタナベを召喚

```
$ tsuna
```

```
私は 渡辺 琉太 (ワタナベ リュウタ) です
```

プロセス番号を指定してシグナルを送信

```
$ tsuna hige [PID]
```

特定プロセスを討伐し続けるモード

```
$ tsuna watch [プロセス名]
```

様子を見てみよう

```
# sleepを見つけ次第シグナルを送信  
$ tsuna watch sleep
```

```
# sleepを起動しまくる  
$ while true; sleep 100&; done
```

鬼を倒したいだけだったけど

普通に善良なプロセスも倒せちゃいますね。強すぎる力。さすが渡辺(?)

おわり

終
制作・著作

xztaityozx

^^ |||
(°д°)|||
/ づΦ