**第二章．基础实验**

本章主要介绍在嵌入式 Linux 系统下进行常用的应用程序设计方法，包括基本的嵌入式开 发方式和流程、多线程应用程序设计、串行端口设备的操作、嵌入式 WEB 服务器设计相关编 程接口、嵌入式数据库的使用以及嵌入式系统下进行视频采集等实验。通过上述的应用程序设 计，使用户基本掌握在嵌入式 Linux 系统下进行应用程序设计的基本方法，熟悉嵌入式 Linux 系统下常用的编程接口与软件设计。

**实验一. 熟悉嵌入式** **Linux 开发环境**

1. 实验目的

 熟悉嵌入式 Linux 开发环境，学会基于 IMX6 教学平台的 Linux 开发环境的配置和使用

 利用 arm-poky-linux-gnueabi-gcc 交叉编译器编译程序，使用基于 NFS 的挂载方式进行实验，了解嵌入 式开发的基本过程

2. 实验内容

 本次实验使用ubuntu 操作系统环境，创建一个新目录，并在其中编写 hello.c 和 Makefile 文件。

 学习在 Linux 下的编程和编译过程，以及 ARM 开发板的使用和开发环境的设置。将已经编译好的文件 通过 NFS 方式挂载到目标开发板上运行

3. 实验环境

 硬件：IMX6 教学平台，PC 机酷睿 i3 以上, 硬盘 120G 以上, 内存 2G 以上

 软件：Vmware Workstation +Yocto 项目

4. 实验原理

4. 1 嵌入式开发方式

嵌入式开发当中通常会使用2 种方式来运行应用程序：1 、下载；2 、挂载。

4.2 下载的方式：

使用 FTP 、TFTP 等软件，利用宿主机与目标机的网络硬件进行，此种方法通常是将宿主机端编译好的 目标机可执行的二进制文件通过网线或串口线下载固化到目标机的存储器(FLASH)中。

在目标机嵌入式设备存储资源有限的情况下受到存储容量的限制，因此，在调试阶段通常的嵌入式开 发经常使用 NFS 挂载的方式进行。而在发布产品阶段才使用下载方式。

4.3 NFS 挂载方式：

利用宿主机端 NFS 服务，在宿主机端创建一定权限的 NFS 共享目录，在目标机端使用 NFS 文件系统 挂载该目录，从而达到网络共享服务的目的。

这样做的好处是不占用目标机存储资源，可以对大容量文件进行访问。缺点是由于实际并没有将宿主 机端文件存储到目标机存储设备上，因此掉电不保存共享文件内容。通常在嵌入式开发调试阶段，采用 NFS 挂载方式进行。

5. 实验步骤

5. 1 实验目录

/imx6/SRC/exp/basic/01\_hello/

5.2 编译源程序

1、在宿主机端任意目录下建立工作目录 hello，实际光盘目录中已经给出本次实验所需全面文件及代码， 存放在 01\_hello 目录下。

第 69 页

root@uptech-virtual-machine:/# **mkdir hello**

root@uptech-virtual-machine:/# **cd hello**

5.3 编写程序源代码

在 Linux 下的文本编辑器有许多，常用的是 vim 和 Xwindow 界面下的 gedit 等，我们在开发过程中推荐 使用vim ，用户需要学习vim 的操作方法，请参考相关书籍中的关于vim 的操作指南。 Kdevelope 、anjuta 软件的界面与vc6.0 类似，使用它们对于熟悉 windows 环境下开发的用户更容易上手。

实际的 helloworld.c 源代码较简单，如下：

#include <stdio .h>

main ()

{

printf ( “hello world \n”);

}

我们可以是用下面的命令来编写hello.c 的源代码，进入hello 目录使用vi 命令来编辑代码：

root@uptech-virtual-machine:/# **vi hello.c**

按“i ”或者“a ”进入编辑模式，将上面的代码录入进去，完成后按 Esc 键进入命令状态，再用命令“： wq ”保存并退出。这样我们便在当前目录下建立了一个名为hello.c 的文件。

5.4 编写 Makefile

Makefile 文件是在 Linux 系统下进行程序编译的规则文件，通过 Makefile 文件来指定和规范程序编译和 组织的规则。

Makefile 文件的具体内容，用户可以参考本次实验目录下的 Makefile 中内容。

root@uptech-virtual-machine:/# **cd /imx6/SRC/exp/basic/01\_hello/**

root@uptech-virtual-machine:/IMX6/SRC/exp/basic/01\_hello# **ls**

Makefile hello hello .c hello .o

Makefile 内容如下：

TOPDIR = ../

include $ (TOPDIR)Rules .mak

EXEC = $ (INSTALL\_DIR)/hello ./hello

$ (EXEC): $ (OBJS)

$ (CC) -o $@ $ (OBJS)

install:

$ (EXP\_INSTALL) $ (EXEC) $ (INSTALL\_DIR)

clean:

-rm -f $ (EXEC) \*.elf \*.gdb \*.o

OBJS = hello.o

all: $ (EXEC)

下面我们来简单介绍这个 Makefile 文件的几个主要部分：

l CC 指明编译器（注意:如交叉编译器目录变更，需要在 Rules.mk 里面修改）

l EXEC 表示编译后生成的执行文件名称

l OBJS 目标文件列表

l CFLAGS 编译参数

l LDFLAGS 连接参数

l all: 编译主入口

l clean： 清除编译结果

|  |
| --- |
| **注意：“$(CC) $(LDFLAGS) -o $@ $(OBJS) ”和“-rm -f $(EXEC) \*.elf \*.gdb \*.o ”前空白由一个** **Tab 制表** **符生成，不能单纯由空格来代替。** |

与上面编写hello.c 的过程类似，用 vi 来创建一个 Makefile 文件并将代码录入其中

root@uptech-virtual-machine:/imx6/SRC/exp/basic/01\_hello# **vi Makefile**

5.5 编译应用程序

在上面的步骤完成后，我们就可以在hello 目录下运行“make”来编译我们的程序了。如果进行了修改， 重新编译则运行:

root@uptech-virtual-machine:/imx6/SRC/exp/basic/01\_hello#**source**

**/opt/fsl-imx-wayland/4 .9 .88-2.0.0/environment-setup-cortexa9hf-neon-poky-linu**

**x-gnueabi**

root@uptech-virtual-machine:/imx6/SRC/exp/basic/01\_hello#**make clean**

root@uptech-virtual-machine:/imx6/SRC/exp/basic/01\_hello#**make**

make clean 命令在第一次编译程序时候无需使用，在多次编译程序的时候可以用该命令来清除上次编 译程序过程中生成的中间文件。这样做可以避免一些非改动的make 编译错误提示。

|  |
| --- |
| **注意：编译、修改程序都是在宿主机（PC 机** **Ubuntu）上进行，不能在** **ARM 终端下进行。** |

5.6 NFS 挂载实验目录测试

启动 IMX6 实验系统，连好网线、串口线。通过串口终端挂载宿主机实验目录。

在宿主机上启动 NFS 服务，并设置好共享的目录，具体配置请参照前面章节中关于嵌入式 Linux 环境 开发环境的建立。在建立好 NFS 共享目录以后，我们就可以进入 ARM 串口终端建立开发板与宿主 PC 机之 间的通讯了。

root@IMX6DLsabresd :~# **mount -t nfs 192.168.12 .157 :/imx6 /mnt/**

|  |
| --- |
| **注意：** **IP 地址需要根据宿主机** **PC 机的实际情况修改**  **成功挂接宿主机的** **imx6 目录后，在开发板上进入/mnt 目录便相应进入宿主机的/imx6 目录，我们已经给出** **了编辑好的** **helloworld.c 和** **Makefile 文件，它们在/imx6/SRC/exp/basic/01\_hello 目录下(用户可从光盘里自** **行拷贝) 。用户可以直接在宿主** **PC 上编译生成可执行文件，并通过上面的命令挂载到开发板上，运行程序** **察看结果。** |

进入串口终端的 NFS 共享实验目录。

进入/mnt 目录下的实验目录，运行刚刚编译好的 hello 程序，查看运行结果。

root@IMX6DLsabresd : ~# cd /mnt/SRC/exp/basic/01\_hello/

root@IMX6DLsabresd:/mnt/SRC/exp/basic/01\_hello# ls

Makefile hello hello .c hello.o

3 、执行程序。

执行程序用./表示执行当前目录下 hello 程序。

root@IMX6DLsabresd:/mnt/SRC/exp/basic/01\_hello# ./hello

6. 实验效果

root@IMX6DLsabresd:/mnt/SRC/exp/basic/01\_hello# ./hello

hello world

|  |
| --- |
| **注意：开发板挂接宿主计算机目录只需要挂接一次便可，只要开发板没有重起，就可以一直保持连接。这**  **样可以反复修改、编译、调试，不需要下载到开发板。** |

**实验二. 多线程应用程序设计**

1. 实验目的

 了解 Linux 下多线程程序设计的基本原理

 学习 pthread 库函数的使用

 学习多线程间通讯的方法

2. 实验内容

 读懂 pthread.c 的源代码，熟悉几个重要的PTHREAD 库函数的使用，掌握互斥锁和条件变量在多线程 间通讯的使用方法。

 进入/imx6/SRC/exp/basic/02\_pthread 目录，运行 make 产生 pthread 程序，在 ARM 设备端使用 NFS 方式 连接宿主机端试验目录，运行实验测试。

3. 实验环境

 硬件：IMX6 教学平台，PC 机酷睿 i3 以上, 硬盘 120G 以上, 内存 2G 以上

 软件：Vmware Workstation +Yocto 项目

4. 实验原理

4.1 多线程概述

**线程** 是进程的一条执行路径。每个线程共享其所附属的进程的所有的资源，包括打开的文件、页表 （因此也就共享整个用户态地址空间）、信号标识及动态分配的内存等等。

线程和进程的关系是：线程是属于进程的，线程运行在进程空间内，同一进程所产生的线程共享同一 物理内存空间，当进程退出时该进程所产生的线程都会被强制退出并清除。

线程技术早在 60 年代就被提出，但真正应用多线程到操作系统中去，是在 80 年代中期。传统的Unix 也支持线程的概念，但是在一个进程（process）中只允许有一个线程，这样多线程就意味着多进程。现在， 多线程技术已经被许多操作系统所支持，包括 Windows/NT ，当然，也包括 Linux。

为什么有了进程的概念后，还要再引入线程呢？使用多线程到底有哪些好处？什么系统应该选用多线 程？

使用多线程的理由之一是和进程相比，它是一种非常"节俭"的多任务操作方式。我们知道，在 Linux 系 统下，启动一个新的进程必须分配给它独立的地址空间，建立众多的数据表来维护它的代码段、堆栈段和 数据段，这是一种"昂贵"的多任务工作方式。而运行于一个进程中的多个线程，它们彼此之间使用相同的地 址空间，共享大部分数据，启动一个线程所花费的空间远远小于启动一个进程所花费的空间，而且，线程 间彼此切换所需的时间也远远小于进程间切换所需要的时间。据统计，总的说来，一个进程的开销大约是 一个线程开销的30 倍左右，当然，在具体的系统上，这个数据可能会有较大的区别。

使用多线程的理由之二是线程间方便的通信机制。对不同进程来说，它们具有独立的数据空间，要进 行数据的传递只能通过通信的方式进行，这种方式不仅费时，而且很不方便。线程则不然， 由于同一进程 下的线程之间共享数据空间，所以一个线程的数据可以直接为其它线程所用，这不仅快捷，而且方便。当 然，数据的共享也带来其他一些问题，有的变量不能同时被两个线程所修改，有的子程序中声明为 static 的 数据更有可能给多线程程序带来灾难性的打击，这些正是编写多线程程序时最需要注意的地方。

除了以上所说的优点外，不和进程比较，多线程程序作为一种多任务、并发的工作方式，还有以下的 优点：

1) 提高应用程序响应。这对图形界面的程序尤其有意义，当一个操作耗时很长时，整个系统都会等待 这个操作，此时程序不会响应键盘、鼠标、菜单的操作，而使用多线程技术，将耗时长的操作（time consuming） 置于一个新的线程，可以避免这种尴尬的情况。

2) 使多CPU 系统更加有效。操作系统会保证当线程数不大于 CPU 数目时，不同的线程运行于不同的 CPU 上。

3) 改善程序结构。一个既长又复杂的进程可以考虑分为多个线程，成为几个独立或半独立的运行部分， 这样的程序会利于理解和修改。

Linux 系统下的多线程遵循 POSIX 线程接口，称为 pthread 。编写 Linux 下的多线程程序，需要使用头 文件 pthread.h ，连接时需要使用库 libpthread.a 。LIBC 中的 pthread 库提供了大量的 API 函数，为用户编写 应用程序提供支持。

4.2 软件架构及流程

本实验为著名的生产者－消费者问题模型的实现，主程序中分别启动生产者线程和消费者线程。生产 者线程不断顺序地将 0 到 1000 的数字写入共享的循环缓冲区，同时消费者线程不断地从共享的循环缓冲区 读取数据。流程图如图 2.2.1 所示：

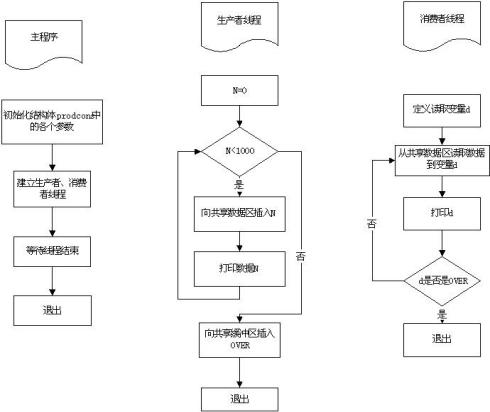


图 2.2.1 生产者-消费者实验源代码结构流程图

4.3 关键代码分析

**1、p** **thread.c** **源文件**

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* The classic producer-consumer example.

\* Illustrates mutexes and conditions .

\* by Zou jian guo <ah\_zou@tom .com>

\* 2013-05-15

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

#include <stdio .h>

#include <stdlib.h>

#include <time.h>

#include "pthread .h"

#define BUFFER SIZE 16

/\* 设置一个整数的圆形缓冲区 \*/ struct prodcons {

int buffer [BUFFER\_SIZE];

pthread\_mutex\_t lock;

int readpos, writepos;

pthread\_cond\_t notempty;

pthread\_cond\_t notfull;

};

/\* 缓冲区数组 \*/ /\* 互斥锁 \*/

/\* 读写的位置\*/

/\* 缓冲区非空信号 \*/ /\*缓冲区非满信号 \*/

/\*--------------------------------------------------------\*/

/\*初始化缓冲区\*/

void init (struct prodcons \* b)

{

pthread\_mutex\_init (&b->lock, NULL);

pthread\_cond\_init (&b->notempty, NULL); pthread\_cond\_init (&b->notfull, NULL); b->readpos = 0;

b->writepos = 0; }

/\*--------------------------------------------------------\*/

/\* 向缓冲区中写入一个整数\*/

void put (struct prodcons \* b, int data)

{

pthread\_mutex\_lock (&b->lock);

/\*等待缓冲区非满\*/

while ( (b->writepos + 1) % BUFFER\_SIZE == b->readpos) {

printf ("wait for not full\n");

pthread\_cond\_wait (&b->notfull, &b->lock);

}

/\*写数据并且指针前移\*/

b->buffer [b->writepos] = data; b->writepos++;

if (b->writepos >= BUFFER\_SIZE) b->writepos = 0;

/\*设置缓冲区非空信号\*/

pthread\_cond\_signal (&b->notempty);

pthread\_mutex\_unlock (&b->lock);

}

/\*--------------------------------------------------------\*/

/\*从缓冲区中读出一个整数 \*/

int get (struct prodcons \* b)

{

int data; pthread\_mutex\_lock (&b->lock);



/\* 等待缓冲区非空\*/

while (b->writepos == b->readpos) {

printf ("wait for not empty\n");

pthread\_cond\_wait (&b->notempty, &b->lock); }

/\* 读数据并且指针前移 \*/

data = b->buffer [b->readpos];

b->readpos++;

if (b->readpos >= BUFFER\_SIZE) b->readpos = 0;

/\* 设置缓冲区非满信号\*/

pthread\_cond\_signal (&b->notfull);



pthread\_mutex\_unlock (&b->lock); return data;

}

/\*--------------------------------------------------------\*/

#define OVER (-1)

struct prodcons buffer;

/\*--------------------------------------------------------\*/

void \* producer (void \* data) {

int n;

for (n = 0; n < 1000; n++) {

printf (" put-->%d\n", n);

put (&buffer, n);

}

put (&buffer, OVER);

printf ("producer stopped !\n"); return NULL;

}

/\*--------------------------------------------------------\*/

void \* consumer (void \* data) {

int d;

while (1) {

d = get (&buffer);

if (d == OVER ) break;

printf (" %d-->get\n", d); }

printf ("consumer stopped !\n"); return NULL;

}

/\*--------------------------------------------------------\*/

int main (void) {

pthread\_t th\_a, th\_b; void \* retval;

init (&buffer);

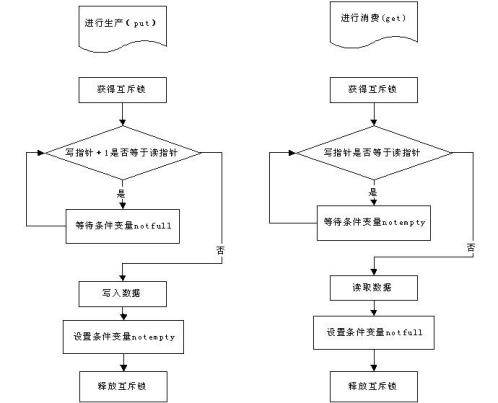
pthread\_create (&th\_a, NULL, producer, 0); pthread\_create (&th\_b, NULL, consumer, 0);

/\* 等待生产者和消费者结束 \*/

pthread\_join (th\_a, &retval); pthread\_join (th\_b, &retval); return 0;

}

下面我们来看一下，生产者写入缓冲区和消费者从缓冲区读数的具体流程，生产者首先要获得互斥锁， 并且判断写指针+1 后是否等于读指针，如果相等则进入等待状态，等候条件变量 notfull；如果不等则向缓 冲区中写一个整数，并且设置条件变量为 notempty ，最后释放互斥锁。消费者线程与生产者线程类似，这 里就不再过多介绍了。流程图如下图 2.2.2 所示：



s

图 2.2.2 生产消费流程图 生产者写入共享的循环缓冲区函数 PUT

void put (struct prodcons \* b, int data) {

pthread\_mutex\_lock (&b->lock); //获取互斥锁

while ( (b->writepos + 1) % BUFFER\_SIZE == b->readpos) {

//如果读写位置相同

pthread\_cond\_wait (&b->notfull, &b->lock); //等待状态变量 b->notfull，不满则跳出阻塞

}

b->buffer [b->writepos] = data; //写入数据

b->writepos++;

if (b->writepos >= BUFFER\_SIZE) b->writepos = 0;

pthread\_cond\_signal (&b->notempty); //设置状态变量 pthread\_mutex\_unlock (&b->lock); //释放互斥锁

}

消费者读取共享的循环缓冲区函数 GET



int get (struct prodcons \* b)

{

int data;

pthread\_mutex\_lock (&b->lock); //获取互斥锁

while (b->writepos == b->readpos) { //如果读写位置相同

pthread\_cond\_wait (&b->notempty, &b->lock);

//等待状态变量 b->notempty，不空则跳出阻塞。否则无数据可读。

}

data = b->buffer [b->readpos]; //读取数据

b->readpos++;

if (b->readpos >= BUFFER\_SIZE) b->readpos = 0;

pthread\_cond\_signal (&b->notfull); //设置状态变量 pthread\_mutex\_unlock (&b->lock); //释放互斥锁

return data;

}

**1、** **主要的多线程API**

在 本 程 序 的 代 码 中 大 量 的 使 用 了 线 程 函 数 ， 如 pthread\_cond\_signal 、 pthread\_mutex\_init 、 pthread\_mutex\_lock 等等，这些函数的作用是什么，在哪里定义的，我们将在下面的内容中为大家做一个简 单的介绍，并且为其中比较重要的函数做一些详细的说明。

线程创建函数：

int pthread\_create (pthread\_t \* thread\_id, const pthread\_attr\_t \* attr,

void \* (\* start\_routine) (void \*),void \* restrict arg)

获得父进程 ID：

pthread\_t pthread\_self (void)

测试两个线程号是否相同：

int pthread\_equal (pthread\_t thread1, pthread\_t thread2)

线程退出：

void pthread\_exit (void \* retval)

等待指定的线程结束：

int pthread\_join (pthread\_t th, void \*\* thread\_return)

互斥量初始化：

pthread\_mutex\_init (pthread\_mutex\_t \*, const pthread\_mutexattr\_t \*) 销毁互斥量：

int pthread\_mutex\_destroy (pthread\_mutex\_t \* mutex)

再试一次获得对互斥量的锁定（非阻塞）：

int pthread\_mutex\_trylock (pthread\_mutex\_t \* mutex)

锁定互斥量（阻塞）：

int pthread\_mutex\_lock (pthread\_mutex\_t \* mutex)

解锁互斥量：

int pthread\_mutex\_unlock (pthread\_mutex\_t \* mutex)

条件变量初始化：

int pthread\_cond\_init (pthread\_cond\_t \* restrict cond,

const pthread\_condattr\_t \* restrict cond\_attr)

销毁条件变量 COND：

int pthread\_cond\_destroy (pthread\_cond\_t \* cond)

唤醒线程等待条件变量：

int pthread\_cond\_signal (pthread\_cond\_t \* cond)

等待条件变量（阻塞）：

int pthread\_cond\_wait (pthread\_cond\_t \* restrict cond, pthread\_mutex\_t

\* restrict mutex)

在指定的时间到达前等待条件变量：

int pthread\_cond\_timedwait (pthread\_cond\_t \* restrict cond,

pthread\_mutex\_t \* restrict mutex, const struct timespec \* restrict

abstime)

PTHREAD 库中还有大量的 API 函数，用户可以参考其他相关书籍。下面我们对几个比较重要的函数 做一下详细的说明：

pthread\_create 线程创建函数

int pthread\_create (pthread\_t \* thread\_id, const pthread\_attr\_t \* attr,

void \* (\* start\_routine) (void \*),void \* restrict arg)

线程创建函数第一个参数为指向线程标识符的指针，第二个参数用来设置线程属性，第三个参数是线 程运行函数的起始地址，最后一个参数是运行函数的参数。这里，我们的函数 thread 不需要参数，所以最 后一个参数设为空指针。第二个参数我们也设为空指针，这样将生成默认属性的线程。当创建线程成功时， 函数返回 0 ，若不为 0 则说明创建线程失败，常见的错误返回代码为 EAGAIN 和 EINVAL 。前者表示系统 限制创建新的线程，例如线程数目过多了；后者表示第二个参数代表的线程属性值非法。创建线程成功后， 新创建的线程则运行参数三和参数四确定的函数，原来的线程则继续运行下一行代码。

pthread\_join 函数 用来等待一个线程的结束。函数原型为：

int pthread\_join (pthread\_t th, void \*\* thread\_return)

第一个参数为被等待的线程标识符，第二个参数为一个用户定义的指针，它可以用来存储被等待线程 的返回值。这个函数是一个线程阻塞的函数，调用它的函数将一直等待到被等待的线程结束为止，当函数 返回时，被等待线程的资源被收回。

pthread\_exit 函数

一个线程的结束有两种途径，一种是象我们上面的例子一样，函数结束了，调用它的线程也就结束了； 另一种方式是通过函数 pthread\_exit 来实现。它的函数原型为：

void pthread\_exit (void \* retval)

唯一的参数是函数的返回代码，只要 pthread\_join 中的第二个参数 thread\_return 不是 NULL ，这个值将 被传递给 thread\_return 。最后要说明的是，一个线程不能被多个线程等待，否则第一个接收到信号的线程成 功返回，其余调用 pthread\_join 的线程则返回错误代码 ESRCH。

下面我们来介绍有关条件变量的内容。使用互斥锁来可实现线程间数据的共享和通信，互斥锁一个明 显的缺点是它只有两种状态：锁定和非锁定。而条件变量通过允许线程阻塞和等待另一个线程发送信号的 方法弥补了互斥锁的不足，它常和互斥锁一起使用。使用时，条件变量被用来阻塞一个线程，当条件不满 足时，线程往往解开相应的互斥锁并等待条件发生变化。一旦其它的某个线程改变了条件变量，它将通知

第 79 页

相应的条件变量唤醒一个或多个正被此条件变量阻塞的线程。这些线程将重新锁定互斥锁并重新测试条件 是否满足。一般说来，条件变量被用来进行线线程间的同步。

pthread\_cond\_init 函数

条件变量的结构为 pthread\_cond\_t ，函数 pthread\_cond\_init（） 被用来初始化一个条件变量。它的原型 为：

int pthread\_cond\_init (pthread\_cond\_t \* cond, const pthread\_condattr\_t \*

cond attr)

其中 cond 是一个指向结构 pthread\_cond\_t 的指针，cond\_attr 是一个指向结构 pthread\_condattr\_t 的指针。 结构 pthread\_condattr\_t 是条件变量的属性结构，和互斥锁一样我们可以用它来设置条件变量是进程内可用 还是进程间可用，默认值是 PTHREAD\_ PROCESS\_PRIVATE，即此条件变量被同一进程内的各个线程使用。 注意初始化条件变量只有未被使用时才能重新初始化或被释放。释放一个条件变量的函数为 pthread\_cond\_ destroy（pthread\_cond\_t cond）。

pthread\_cond\_wait 函数 使线程阻塞在一个条件变量上。它的函数原型为：

extern int pthread\_cond\_wait (pthread\_cond\_t \* restrict cond,

pthread\_mutex\_t \* restrict mutex)

线程解开 mutex 指向的锁并被条件变量 cond 阻塞 。线程可以被函数 pthread\_cond\_signal 和函数 pthread\_cond\_broadcast 唤醒，但是要注意的是，条件变量只是起阻塞和唤醒线程的作用，具体的判断条件 还需用户给出，例如一个变量是否为 0 等等，这一点我们从后面的例子中可以看到。线程被唤醒后，它将 重新检查判断条件是否满足，如果还不满足，一般说来线程应该仍阻塞在这里，被等待被下一次唤醒。这 个过程一般用 while 语句实现。

pthread\_cond\_timedwait 函数

另一个用来阻塞线程的函数是 pthread\_cond\_timedwait（） ，它的原型为：

extern int pthread\_cond\_timedwait P ( (pthread\_cond\_t \* cond,

pthread\_mutex\_t \* mutex, const struct timespec \* abstime))

它比函数 pthread\_cond\_wait（） 多了一个时间参数，经历 abstime 段时间后，即使条件变量不满足，阻 塞也被解除。

pthread\_cond\_signal 函数 它的函数原型为：

extern int pthread\_cond\_signal (pthread\_cond\_t \* cond)

它用来释放被阻塞在条件变量 cond 上的一个线程。多个线程阻塞在此条件变量上时，哪一个线程被唤 醒是由线程的调度策略所决定的。要注意的是，必须用保护条件变量的互斥锁来保护这个函数，否则条件 满足信号又可能在测试条件和调用 pthread\_cond\_wait 函数之间被发出，从而造成无限制的等待。

5. 实验步骤

5. 1 实验目录

/imx6/SRC/exp/basic/02\_pthread

5.2 编译源程序

1 、进入实验目录：

root@uptech-virtual-machine:/#**cd /imx6/SRC/exp/basic/02 pthread/**

root@uptech-virtual-machine:/imx6/SRC/exp/basic/02\_pthread# **ls**

Makefile pthread pthread.c pthread.o

2 、清除中间代码，重新编译

root@uptech-virtual-machine:/imx6/SRC/exp/basic/02\_pthread#**source**

**/opt/fsl-imx-wayland/4 .9 .88-2.0.0/environment-setup-cortexa9hf-neon-poky-linu**

**x-gnueabi**

root@uptech-virtual-machine:/imx6/SRC/exp/basic/02\_pthread#**make clean**

rm -f ../bin/pthread ./pthread \*.elf \*.gdb \*.o

root@uptech-virtual-machine:/imx6/SRC/exp/basic/02\_pthread#**make**

root@uptech-virtual-machine:/imx6/SRC/exp/basic/02\_pthread#**ls**

Makefile pthread pthread.c pthread.o

root@uptech-virtual-machine:/imx6/SRC/exp/basic/02\_pthread#

当前目录下生成可执行程序 pthread。

5.3 NFS 挂载实验目录测试

启动 IMX6 嵌入式教学科研平台，连好网线、串口线。通过串口终端挂载宿主机实验目录。

root@IMX6DLsabresd :~# **mount -t nfs 192.168.12 .157 :/imx6 /mnt/**

进入串口终端的 NFS 共享实验目录。

root@IMX6DLsabresd :~# **cd /mnt/SRC/exp/basic/02 pthread/**

root@IMX6DLsabresd:/mnt/SRC/exp/basic/02\_pthread# **ls**

Makefile pthread pthread .c pthread .o

执行程序。

root@IMX6DLsabresd:/mnt/SRC/exp/basic/02\_pthread# **./pthread**

6. 实验效果

root@IMX6DLsabresd:/mnt/SRC/exp/basic/02\_pthread# **./pthread**

put-->0

put-->1

put-->2

put-->3

put-->4

put-->5

put-->6

put-->7

put-->8

put-->9

put-->10

put-->11

put-->12

put-->13

put-->14

put-->15

wait for not full

0-->get

1-->get

2-->get

3-->get

4-->get

5-->get

6-->get

7-->get

8-->get

9-->get

10-->get

11-->get

12-->get

13-->get

14-->get

wait for not empty

15-->get

wait for not empty

put-->16

16-->get

wait for not empty

put-->17

17-->get

wait for not empty

put-->18

18-->get

wait for not empty

put-->19

19-->get

wait for not empty

put-->20

20-->get

wait for not empty

put-->21

21-->get

wait for not empty

put-->22

22-->get

wait for not empty

put-->23

23-->get

wait for not empty

put-->24

24-->get

wait for not empty