# 进程通信

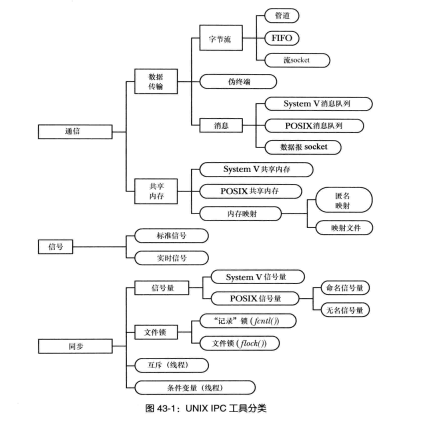
## 分类

UNIX系统上通信和同步工具可以分为三类：

**通信：**这些工具关注进程之间的数据交换，如管道、FIFO、流socket、消息、共享内存

**同步：**这些工具关注进程和线程操作之间的同步，比如信号量、文件锁、读写锁、互斥锁、条件变量

**信号：**在特定场景下仍然可以作为一种同步技术。还可以作为一种通信技术：信号编码本身是一种形式的信息，并且可以在实时信号上绑定数据（一个整数或指针）。

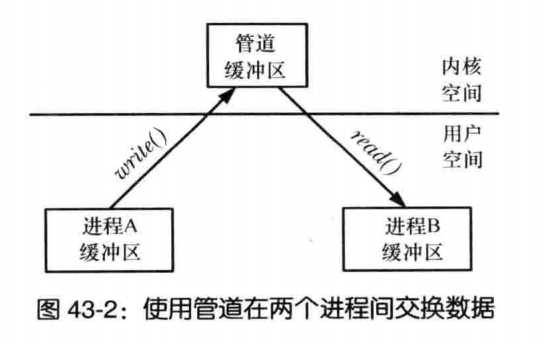


### 通信工具

#### 数据传输工具

可以将通信工具分成两类：

1. **数据传输工具**：区分这些工具的关键因素是写入和读取的概念。为了进行通信，一个进程将数据写入到IPC工具中，另一个从中读取数据。这些工具要求在用户内存和内存内存之间进行两次数据传输：一次传输是在写入的时候从用户内存到内核内存，另一次传输是在读取的时候从内核内存到用户内存。



可以进一步将数据传输工具分类：

1. **字节流**：通过管道、FIFO以及数据报socket交换的数据是一个无分隔符的字节流。每个读取操作可能会从IPC工具中读取任意数量的字节，不管写者写入的块的大小是什么。这个模型参考了传统的UNIX“文件时一个字节序列”。
2. **消息**。通过System V消息队列、POSIX消息队列以及数据报socket交换的数据是以分隔符分割的。这个读取操作读取由写者写入的一整条消息，无法只读取部分消息，而把分割部分留在IPC工具中，也无法在一个读取操作中读取多条消息。
3. 伪终端。伪终端是一种在特殊情况下使用的通信工具。

数据传输工具和共享内存之间的差别包括以下几个方面：

1. 尽管一个数据传输工具可能会有多个读取者，但是读取操作是具有破坏性的。读取操作会消耗数据，其他进程将无法获取所消耗的数据。
2. 读取者和写者进程之间的同步是原子的。如果一个读取者试图从一个当前不包含数据的数据传输工具中读取数据，那么在默认情况下读取操作会被阻塞直至一些进程向该工具写入数据。

#### 共享内存

1. **共享内存**：共享内存允许进程通过将数据放到由进程间共享的一块内存中以实现信息的交换。（内核通过将每个进程中的页表条目指向同一个RAM分页来实现这一功能）一个进程可以通过将数据放到共享内存块中使得其他进程读取这些数据。由于通信无需系统以及用户内存和内核内存之间的数据传输，因此共享内存的速度非常快。

大多数现代UNIX系统提供了三种形式的共享内存：System V共享内存、POSIX共享内存以及内存映射。

使用共享内存时注意点：

1. 尽管共享内存的通信速度更快，但是速度上的优势是用来弥补需要对共享内存上发生的操作进行同步的不足的。如当一个进程正在更新共享内存中的一个数据结构时，另一个进程不应该试图读取这个数据结构。在共享内存中，信号量通常用来作为同步方法。
2. 放入共享内存中的数据对所有共享这块内存的进程可见（这与数据传输工具中的破坏性读取语义不同）。

通常几个工具会提供类似的IPC功能，之所以会这样是出于下列的原因：

1. 不同的工具在不同的UNIX实现上各自进行演化，随后被移植到了其他UNIX系统上。如FIFO首先是在System V上实现的，而（流）socket是首先在BSD上实现的。
2. 新工具被开发出来用于弥补之前类似的工具存在的不足。如POSIX IPC工具（消息队列、信号量以及共享内存）是对较早的System V IPC工具的改进。

### 同步工具

UNIX系统提供了下列同步工具：

1. 信号量：一个信号量是一个由内核维护的整数，
2. 文件锁：
3. 互斥体和条件变量：

## 概述

进程间通信的目的：

数据传输：一个进程要向另一个进程传输数据，数据量在一到几兆字节之间。

共享数据：多个进程想要操作共享数据，一个进程对共享数据的修改，其他进程应实时看到。

通知事件：一个进程需要向另一个（组）进程发送消息，通知它（它们）发生了某种事件（如进程终止时需要通知父进程）。

资源共享：多个进程之间共享同样的资源。为了做到这一点，需要内核提供锁和同步机制。

进程控制：有些进程希望完全控制另一个进程的执行（如Debug进程），此时控制进程希望能够拦截另一个进程的所有陷入和异常，并能够及时知道它的状态改变。

### IPC发展

Linux进程间通信(IPC)由以下几部分发展而来：

早期UNIX进程间通信、基于System V进程间通信、基于Socket进程间通信和POSIX进程间通信。

UNIX进程间通信方式包括：管道、FIFO、信号。

System V进程间通信方式包括：System V消息队列、System V信号量、System V共享内存。

POSIX进程间通信包括：posix消息队列、posix信号量、posix共享内存。

#### SystemV IPC

System V IPC概述：

Unix系统存在信号，管道和命名管道等基本进程间通讯机制。

System V引入了三种高级进程间通信机制。

IPC存在于内核中而不是文件系统中。

IPC对象通过其标识符来引用和访问。

为方便进程间识别同一个IPC对象，引入了Key的概念。

System V IPC缺点：

编程接口过于复杂

IPC结构不为文件系统所知

IPC是一种受限资源，但是IPC结构没有保留其引用计数

IPC无回收被丢弃IPC结构的自动机制

系统重启或者使用ipcsrm命令删除

System V IPC对象：

System V IPC对象的访问

每个IPC结构都有get函数创建

服务器/客户机协商Key的方法

struct ipc\_perm{

uid\_t uid; /\*owner’s effective user id\*/

gid\_t gid; /\*owner’s effective group id\*/

uid\_t cuid; /\*creator’s effective user id\*/

gid\_t cgid; /\*creator’s effective group id\*/

mode\_t mode; /\*access mode\*/

......

}

#### Posix IPC

消息队列、共享内存、信号量、读写锁、互斥锁、条件变量

### 进程通信

同一主机上进程的通信方式：

1. Unix进程间通信方式：管道PIPE、有名管道FIFO和信号signal
2. SystemV进程间通信方式：信号量（Semaphore）、消息队列（Message Queue）和共享内存（shared Memory）
3. 读写锁、互斥锁、条件变量
4. 文件、文件锁

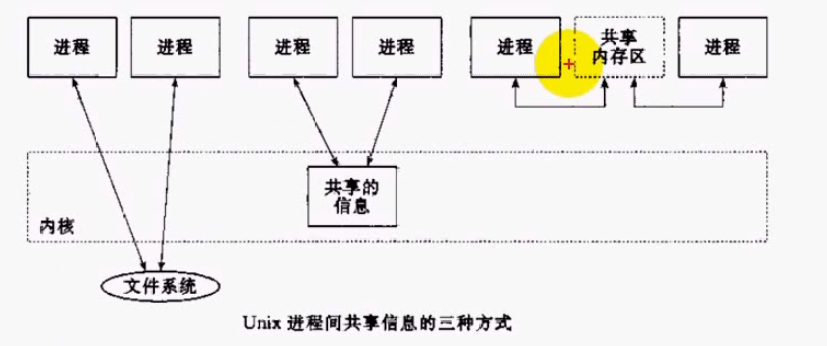
### 网络通信

网络主机间的通信方式：

1. RPC：Remote Protocol Call远程过程调用（thrift、grpc）
2. Socket：基于TCP/IP协议

### IPC对象持续性

Unix进程间共享信息的三种方式：



1. 随进程持续：一直存在直到打开的最后一个进程结束（如pipe/FIFO）。
2. 随内核持续：一直存在直到内核自举或显式删除（如System V消息队列、共享内存、信号量）。
3. 随文件系统持续：一直存在直到显式删除，即使内核自举还存在（Posix消息队列、共享内存、信号量如果是使用映射文件来实现）。

注：计算机重启后随内核持续的SystemV IPC会消息，而采用映射文件，即持久化的文件系统，重启后不会消失。

## 管道

### 概念

管道是Linux系统最古老的IPC方法，可以简单地将管道理解为一个通道，它允许数据从一个进程流向另外一个进程。

具有以下特点：

只能用于父子进程或者兄弟进程之间（具有亲缘关系的进程）。

1. 管道传输的是无格式**字节流**，并且管道缓冲区的大小是有限的（管道缓冲区存在于内存中，在管道创建时，为缓冲区分配一个页面大小）。

读者从管道中读取任意大小的数据块，而不管写者写入管道的数据块大小，即使用管道时不存在消息边界的概念。此外，通过管道传递的数据是顺序的，从管道中读取出来字节的顺序与它们被写入管道的顺序是完全一样的。

管道对于其两端的进程而言，就是一个文件，但它不是普通的文件，管道文件。

1. 数据的读出和写入：一个进程向管道中写的内容被管道另一端的进程读出。写入的内容每次都添加在管道缓冲区的末尾，并且每次都是从缓冲区的头部读出数据。

试图从一个当前为空的管道中读取数据将会被阻塞直到至少有一个字节被写入到管道为止。如果管道的写入端被关闭了，那么从管道中读取数据的进程在读完管道中剩余的所有数据之后将会看到文件结束（即read()返回0）。

3、管道是半双工(单工)的（有的系统可能支持全双工），数据只能向一个方向流动；需要双方通信时，需要建立起两个管道。

4、管道的容量是有限的。管道其实是一个在内核内存中红维护的缓冲区，这个缓冲区的存储大小是有限的，一旦管道被填满之后，继续向该管道的写入操作就会被阻塞直到读者从管道中移除一些数据为止。

**管道通信**

普通的Linux shell 都允许重定向，而重定向使用的就是管道。例如：ps | grep vsftpd

最常见的IPC机制

通过pipe系统调用

### 函数

#### pipe

管道创建/关闭

#include <unistd.h>

int pipe(int fd[2]);

返回：成功返回0，出错返回-1.

成功的pipe()调用会在数组fields中返回两个打开的文件描述符：一个表示管道的读取端（fields[0]），另一个表示管道的写入端（fields[1]）。

error:

EMFILE(没有空闲的文件描述符)

EMFILE(系统文件表已满)

EFAULT(fd 数组无效)

**协同进程**

协同进程中的作用就是协同另外一个进程一起工作，体现了对进程职责进行明确细化的编程思想。比如说进程A向同进程B输入数据，进程B对数据进行处理后又输出给A输出，进程A负责数据的输入输出，进程B则专门负责数据的处理，这样两个进程相互合作就构成了协同的关系。

#### popen

管道的一个常见用途是执行shell命令并读取其输出或者向其发送一些输入，popen()和pclose()函数简化了这个任务。

FILE \* popen ( const char \* command , const char \* type );

int pclose ( FILE \* stream );

popen函数创建了一个管道，然后创建了一个子进程来执行shell，而shell又建立了一个子进程来执行command字符串。mode参数是一个字符串，它确定调用进程是从管道中读取数据（mode是r）还是将数据写入到管道中（mode是w）。

使用system()时shell命令的执行是被封装在单个函数调用中的，而使用popen()时，调用进程是与shell命令并行运行的，然后会调用pclose()。

### 代码

#include <stdio.h>

#include <unistd.h>

#include <sys/types.h>

#define MAX\_LEN 128

int main(void)

{

/\*0为读，1为写\*/

int fd[2] = {0}; //描述符

pid\_t pid = 0;

char line[MAX\_LEN] = {0};

int n = 0;

/\*创建管道，需要传入两个文件描述符\*/

if(pipe(fd) < 0)

{

perror("create pipe failed\n");

return -1;

}

/\*fork子进程\*/

if((pid = fork()) < 0)

{

perror("fork failed\n");

return -1;

}

/\*父进程\*/

else if(pid > 0)

{

/\*关闭管道的写描述符\*/

close(fd[1]);

/\*从管道读取数据\*/

n = read(fd[0],line,MAX\_LEN);

printf("read %d bytes from pipe :%s\n",n,line);

}

/\*子进程\*/

else

{

/\*关闭管道的读描述符\*/

close(fd[0]);

/\*向管道写入数据\*/

write(fd[1],"www.bing.com",sizeof("www.bing.com"));

}

return 0;

}

在程序中，我们创建了一个管道，父进程关闭了写通道，子进程关闭读通道；子进程向管道内写入字符串，而父进程从管道中读取字符串并输出。

运行结果：

read 18 bytes from pipe :www.yanbinghu.com

## FIFO/有名管道

### 概念

命名管道(FIFO)

在文件系统中以一个特殊的设备文件存在。

只要对FIFO有适当访问权限，FIFO可用在任何两个进程间的通信。

对FIFO的操作与操作普通文件一样。

由于管道是一种无形、无名的文件，它就只能通过fork的过程创建在“近亲”的进程之间，而不可能成为可以在任意两个进程之间建立通信的机制，更不可能称为一般的、通用的进程间通信模型。

同时，管道机制的这种缺点本身就强烈暗示人们，只有用有名、有形的文件来实现管道，就可以克服这种缺点。这里所谓的有名是指这样一个文件应该有文件名，使得任何进程都可以通过文件名或者路径与这个文件挂上钩。在这里，“有形”是指文件的inode应该存在于磁盘或者其他文件系统上，使得任何进程在任意时间（不仅仅是在fork时）都可以建立或断开与这个文件的联系，所以命名管道的出现是必然的。

为了实现“命名管道”，在普通文件，块设备文件，字符设备文件之外又建立了一个文件类型，称为FIFO文件。由于这种文件的访问，严格遵守先进先出的原则，而不允许在文件内移动读写指针位置的lseek操作。

有名管道也是半双工的通信方式，但是它允许无亲缘关系进程间的通信。

FIFO也常常有以下两个用途：

无需创建中间临时文件，复制输出流

多客户-服务进程应用中，通过FIFO作为汇聚点，传输客户进程和服务进程之间的数据

### 函数

命名管道创建

#include <sys/types.h>

#include <sys/stat.h>

int mkfifo(const char \*pathname,mode\_t mode);

返回：若成功返回0，出错返回-1。

FIFO相关出错信息：

EACCES 无存取权限

EEXIST 指定文件不存在

ENAMETOOLONG 路径名太长

ENOENT 包含的目录不存在

ENOSPC 文件系统剩余空间不足

ENOTDIR 文件路径无效

EROFS 指定的文件存在于只读文件系统中

其他操作：

#### mkfifo

#### open

#### fopen

#### fork

### 代码

#include <stdio.h>

#include <unistd.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/stat.h>

#include <errno.h>

#include <fcntl.h>

#define FIFO "/tmp/fifo"

#define MAX\_LEN 128

int main(void)

{

int writeFd;

char line[MAX\_LEN] = {0};

if(mkfifo(FIFO,S\_IRUSR|S\_IWUSR) < 0 && (errno != EEXIST))

{

perror("make fifo failed:");

return -1;

}

/\*关闭管道的读描述符\*/

writeFd = open(FIFO,O\_WRONLY,0);

/\*向管道写入数据\*/

write(writeFd,"www.yanbinghu.com",sizeof("www.yanbinghu.com"));

close(writeFd);

return 0;

}

它首先创建了一个FIFO，并且打开后，往里面写入字符串，然后关闭退出。

读进程代码如下：

#include <stdio.h>

#include <unistd.h>

#include <sys/types.h>

#include <sys/stat.h>

#include <errno.h>

#include<fcntl.h>

#define FIFO "/tmp/fifo"

#define MAX\_LEN 128

int main(void)

{

int readFd,n;

char line[MAX\_LEN] = {0};

/\*打开FIFO，这里打开可能失败，应该要对返回值处理\*/

readFd = open(FIFO,O\_RDONLY,0);

/\*从FIFO读取数据\*/

n = read(readFd,line,MAX\_LEN);

printf("read %d bytes from pipe :%s\n",n,line);

close(readFd);

/\*删除FIFO\*/

unlink(FIFO);

return 0;

}

它先打开一个已知的FIFO，然后从FIFO中读取数据。

在一个终端先运行写进程，然后运行读进程，结果如下：

read 18 bytes from pipe :www.yanbinghu.com

我们可以看到，两个没有亲缘关系的进程可以通过FIFO进行通信。

## 消息队列

### 概述

消息队列就是消息的一个链表，它允许一个或多个进程向它写消息，一个或多个进程从中读消息。具有一定的FIFO的特性，但是可实现消息的随即查询。这些消息存在于内核中，由“队列ID”来标识。

消息队列的实现包括创建和打开队列、添加消息、读取消息和控制消息队列这四种操作。

消息队列是由消息的链表，存储在内核中并由消息队列标识符标识。消息队列克服了信号传递信号量少、管道只能承载无格式字节流以及缓冲区大小受限等缺点。

消息队列传递的信息还是比较大的，管道信息传递较少，信号更少。为了解决管道、有名管道的弊端，出现了消息队列，在某个进程往另一个进程写入消息之前，并不需要另外某个进程在该队列上等待消息的到达。

与管道和FIFO不同，进程可以在没有另外一个进程等待读的情况下进行写。另外一方面，管道和FIFO一旦相关进程都关闭并退出后，里面的数据也就没有了，但是对于消息队列，一个进程往消息队列中写入数据后退出，另外一个进程仍然可以打开并读取消息。消息队列与UNIX域套接字相比，在速度上没有多少优势。

### 消息队列属性

struct msqid\_ds{

struct ipc\_perm msg\_perm;

msgqnum\_t msg\_qnum; /\*of messages on queue\*/

sglen\_t msg\_qbytes; /\*max of bytes on queue\*/

Ppd\_t msg\_lspid; /\*pid of last msgsnd()\*/

pid\_t msg\_lrpid; /\*pid of last msgrcv()\*/

time\_t msg\_stime; /\*last msgsnd time\*/

time\_t msg\_ctime; /\*last-change time\*/

}

### 函数

System V定义：

#### msgget

#include <sys/msg.h>

int msgget(key\_t key,int flag);

返回值：成功返回消息队列ID，出错返回-1。

flag：

ICP\_CREAT,IPC\_EXCL，权限组合

#### msgctl

消息队列操作

#include <sys/msg.h>

int msgctl(int msgid,int cmd,struct msqid\_ds \*buf);

返回：成功返回0，出错返回-1。

cmd:

IPC\_STAT 获取消息队列的属性

IPC\_SET 设置属性

IPC\_RMID 删除队列

#### msgsnd

发送消息：

#include <sys/msg.h>

int msgsnd(int msgqid,const void \*ptr,size\_t nbytes,int flag);

返回：成功返回0，出错返回-1。

ptr:

struct mymesg{

long mtype; /\*positive message type\*/

char mtext[512]; /\*message data,of length nbytes\*/

}

flag:

IPC\_NOWWAIT

#### msgrcv

接受消息：

#include <sys/msg.h>

ssize\_t msgrcv(int msgqid,void \*ptr,size\_t nbytes,long type,int flag);

返回：成功返回消息的数据部分长度，出错返回-1。

type = 0:获得消息队列中第一个消息

type > 0:获得消息队列中类型为type的第一个消息

type < 0:获得消息队列中小于或等于type绝对值的消息(类型最小的)

Posix定义：

#include <mqueue.h>

#### mq\_open

mqd\_t mq\_open(const char \*name, int oflag, /\* mode\_t mode, struct mq\_attr \*attr \*/);

#### mq\_clos

mqd\_t mq\_close(mqd\_t mqdes);

#### mq\_unlink

mqd\_t mq\_unlink(const char \*name);

#### mq\_send

mqd\_t mq\_send(mqd\_t mqdes, const char \*msg\_ptr,

size\_t msg\_len, unsigned msg\_prio);

//成功返回0，出错返回-1

#### mq\_receive

mqd\_t mq\_receive(mqd\_t mqdes, char \*msg\_ptr,

size\_t msg\_len, unsigned \*msg\_prio);

## 共享内存

多个进程中一般虚拟地址可以是一样的，但是物理内存不能是一样的。共享内存就是将他们的物理内存也变成一样的，这样两个进程就可以同时访问这个物理内存，实现通信。

### 概述

共享内存区域是被多个进程共享的一部分物理内存。如果多个进程都把该内存区域映射到自己的虚拟地址空间，则这些进程就都可以直接访问该共享内存区域，从而可以通过该区域进行通信。

共享内存是进程间共享数据的一种最快的方法，一个进程向共享内存区域写入数据，共享这个内存区域的所有进程就可以立刻看到其中的内容。

共享内存就是映射一段能被其他进程所访问的内存（一旦这样的内存区域映射到共享它的进程的地址空间，这些进程间数据的传递就不再涉及内核，往共享内存区域存放信息或从中取走消息的进程间通常需要某种形式的同步），这段共享内存由一个进程创建，但多个进程都可以访问。

共享内存是最快的IPC方式，它是针对其他进程间通信方式效率低而专门设计的，它往往与其他通信机制如信号量配合使用，来实现进程间的同步和通信。

#### /dev/shm

参考：

<https://www.modb.pro/db/414638>

<https://www.jianshu.com/p/0dc2dae0fa46>

在TDSQL中，路由备份采用的是共享内存，即路由控制组件router\_update通过将zk的元数据拉取到本地/dev/shm目录下对应的xml文件中，然后缓存到内存的结构体中，计算引擎mysql-proxy会首先读取本地共享内存中的元数据，如果cache miss，则调用zk接口获取，这样可以极大提高访问的效率。

当然，这里有一些共享内存元数据的同步需要考虑：

1. DDL的时候，需要同步到shm和zk
2. Zk node发生变化的时候需要同步到本地共享内存
3. 读取本地共享内存数据后，需要存储到内存结构体中

#### 方法

Posix提供了两种在无亲缘关系进程间共享内存的方法：

1. 内存映射文件：open函数打开，mmap函数把得到的描述符映射到当前进程地址空间中的一个文件；
2. 共享内存区对象：shm\_open打开一个IPC name，所返回的描述符由mmap映射到当前进程的地址空间。

#### 步骤

共享内存实现分为两个步骤：

创建共享内存，使用shmget函数。

映射共享内存，将这段创建的共享内存映射到具体的进程空间去，使用shmat函数。

### 共享内存段属性

struct shmid\_ds{

struct ipc\_perm shm\_perm;

size\_t shm\_segsz; /\*size of segment in bytes\*/

pid\_t shm\_lpid; /\*pid of last shmop()\*/

pid\_t shm\_cpid; /\*pid of creator\*/

shmatt\_t shm\_nattch; /\*number of current attaches\*/

time\_t shm\_atime; /\*last-attach time\*/

time\_t shm\_dtime; /\*last-detach time\*/

time\_t shm\_ctime; /\*last-change time\*/

}

### 服务端进程

服务进程调用shmget建立共享内存对象

同时制定大小及访问许可

服务进程将共享内存对象的标识符通知客户进程

服务进程附加共享内存对象

获得共享内存在该进程空间中的地址

服务进程通过该地址访问该共享内存

### 客户端进程

客户进程获得共享内存对象的标识符

客户进程附加共享内存对象

获得共享内存在该进程空间中的地址

客户进程通过改地址访问该共享内存

### System V共享内存

#### 概述

#### 操作

##### shmget

##### shmat

##### shmctl

### Posix共享内存

#### 概述

#### 操作

### 内存映射

#### 概述

mmap()系统调用在调用进程的虚拟地址空间中创建一个新内存映射，映射分为两种：

1、文件映射

文件映射将一个文件的一部分直接映射到调用进程的虚拟内存中，一旦一个文件被映射之后就可以通过在相应的内存区域中操作字节来访问文件内容了。映射的分页会在需要的时候从文件中（自动）加载。这种映射也被称为基于文件的映射或内存映射文件。

2、匿名映射

一个匿名映射没有对应的文件，相反，这种映射的分页会被初始化为0。

#### 操作

void \*mmap(void \*start, size\_t length, int prot, int flags,

int fd, off\_t offset);

int munmap(void \*start, size\_t length);

参数：

start：映射区的开始地址。

length：映射区的长度。

prot：期望的内存保护标志，不能与文件的打开模式冲突。是以下的某个值，可以通过or运算合理地组合在一起

PROT\_EXEC //页内容可以被执行

PROT\_READ //页内容可以被读取

PROT\_WRITE //页可以被写入

PROT\_NONE //页不可访问

flags：指定映射对象的类型，映射选项和映射页是否可以共享。

## 信号量

### 概述

信号量（semaphore），有时称为信号灯，是多线程环境下使用的一种设施，可以用来保证两个或多个关键代码段不被并发调用（就是具有原子性的计数器）。

信号量是一个计数器，可用来控制多个进程对共享资源的访问。它常常作为一种锁机制，防止某进程正在访问共享资源时，其他进程也访问该资源。因为，作为进程间以及同一进程内不同线程之间的同步手段。

信号量用于多进程或者同一进程的不同线程之间的通信。在进入一个关键代码之前，线程必须获取一个信号量，一旦该关键代码段完成了，那么该线程必须释放信号量，其他想进入该关键代码的线程必须等待直到第一个线程释放信号量。

综上，信号量主要用于进程的**互斥和同步**。

互斥：P、V在同一个进程中；

同步：P、V在不同进程中。

信号量S（计数值）的含义：

S>0：S表示可用资源的个数

S=0：表示无可用资源，无等待进程

S<0：|S|表示等待队列中进程个数

进程利用信号量获得共享资源步骤：

1、测试控制该资源的信号量

2、若信号量（计数值）为正，则进程可以使用该资源

3、使用资源时，进程将该信号量减1

4、不再使用资源时，进程将该信号量值加1

5、若信号量为0，则进程进入睡眠状态

### 流程

它的主要流程如下：

1、检查控制该资源的信号量

2、如果信号量值大于0，则资源可用，并且将其减1，表示当前已被使用

3、如果信号量值为0，则进程休眠直至信号量值大于0

也就是说，它实际上是提供了一个不同进程或者进程的不同线程之间访问同步的手段。

### 分类

Unix中涉及的信号量包括：

1. Posix有名信号量（又称有名信号量）：使用Posix IPC名字标识，可用于进程或线程间的同步；
2. Posix基于内存的信号量（又称无名信号量）：存放在共享内存区中，可用于进程或线程间的同步；
3. SystemV信号量：在内核中维护，可用于进程或线程间的同步。

**整型信号量：**信号量是整数

**记录型信号量：**每个信号量s处于一个整数值s.value（计数）外，还有一个进程等待队列sL，其中是在阻塞在该信号量的各个进程的标识

**二进制信号量：**只允许信号量取0或1的值

## 信号

### 概述

信号是与一定的进程相联系的，也就是说，一个进程可以决定在进程中对哪些信息进行怎么样的处理。

信号（signal）是Linux进程间通信的一种机制，全称为软中断信号，也被称为软中断。信号本质上是在软件层次上对硬件中断机制的一种模拟。

#### 简介

信号表示一种事件，也可能异步发生，也就是并不与程序执行过程的任何事件同步。如果程序并未安排怎么处理一个特定的信号，那么该信号出现时程序就作出一个缺省的反应。标准未定义这个缺省反应是什么，但绝大多数编译器选择终止程序。另外，程序可以调用signal函数，或者忽略这个信号，或者设置一个信号处理函数，当信号发生时程序就调用这个函数。

与其他进程间通信方式相比，信号所能传递的信息比较粗糙，只是一个整数。但正是由于传递的信息量少，信号也便于管理和使用，可以用于系统管理相关的任务，例如通知进程终结、中止或恢复等。

信号可能在任何时刻发生，所以由信号处理函数修改的变量的值可能会在任何时候发生改变，因此，不能指望这些变量在两条相邻的程序语句中肯定具有相同的值。Volatile关键字就是告诉编译器这个事实，防止它以一种可能修改程序含义的方式“优化”程序。

信号是进程间通信机制中唯一的异步通信机制，一个进程不必通过任何操作来等待信号的到达，事实上，进程也不知道信号到底什么时候到达。进程之间可以互相通过系统调用kill发送软中断信号。内核也可以因为内部事件而给进程发送信号，通知进程发生了某个事件。信号机制除了基本通知功能外，还可以传递附加信息。

#### 产生

信号产生主要条件

用户在终端按下某些键时，终端驱动会发送信号给前台进程，例如Ctrl+C产生的SIGINT信号、Ctrl+\产生SIGQUIT信号、Ctrl+z产生SIGSTOP信号。

硬件异常产生的信号，这些条件由硬件检测并通知内核，然后内核向当前进程发送合适的信号。比如当前进程访问了非法地址，MMU（内存管理单元）会产生异常，内核将这个异常解释为SIGSEGV信号发送给进程。

一个进程调用kill函数可以发送信号给另一个进程，也可以调用kill命令发送信号给某一个进程，kill命令也是调用kill函数实现的，如果不明确指定信号，则发送SIGTERM信号，该信号的默认处理动作是终止进程，当内核检测到软件条件发生时可以通过信号通知进程。

#### 分类

可以从两个不同的分类角度对信号进行分类：

可靠性方面：可靠信号与不可靠信号；

与时间的关系上：实时信号与非实时信号。

##### 可靠信号与不可靠信号

Linux信号机制基本上是从Unix系统中继承过来的。早期Unix系统中的信号机制比较简单和原始，信号值小于SIGRTMIN的信号都是不可靠信号。这就是 “不可靠信号”的来源。它的主要问题是信号可能丢失。

随着时间的发展，实践证明了有必要对信号的原始机制加以改进和扩充。由于原来定义的信号已有许多应用，不好再做改动，最终只好又新增加了一些信号，并在一开始就把它们定义为可靠信号，这些信号支持排队，不会丢失。

信号值位于SIGRTMIN和SIGRTMAX之间的信号都是可靠信号，可靠信号克服了信号可能丢失的问题。Linux在支持新版本的信号安装函数sigation()以及信号发送函数sigqueue()的同时，仍然支持早期的signal()信号安装函数，支持信号发送函数kill()。

信号的可靠与不可靠只与信号值有关，与信号的发送及安装函数无关。目前linux中的signal() 是通过sigation()函数实现的，因此，即使通过signal()安装的信号，在信号处理函数的结尾也不必再调用一次信号安装函数。同时，由signal()安装的实时信号支持排队，同样不会丢失。

对于目前 linux的两个信号安装函数：signal() 及 sigaction() 来说，它们都不能把 SIGRTMIN 以前的信号变成可靠信号（都不支持排队，仍有可能丢失，仍然是不可靠信号），而且对 SIGRTMIN 以后的信号都支持排队。这两个函数的最大区别在于，经过 sigaction 安装的信号都能传递信息给信号处理函数，而经过 signal 安装的信号不能向信号处理函数传递信息。对于信号发送函数来说也是一样的。

##### 实时信号与非实时信号

早期 Unix 系统只定义了 32 种信号，前 32 种信号已经有了预定义值，每个信号有了确定的用途及含义，并且每种信号都有各自的缺省动作。如按键盘的 CTRL ^C 时，会产生 SIGINT 信号，对该信号的默认反应就是进程终止。后 32 个信号表示实时信号，等同于前面阐述的可靠信号。这保证了发送的多个实时信号都被接收。

非实时信号都不支持排队，都是不可靠信号；实时信号都支持排队，都是可靠信号。

#### 信号名/常见信号

参考：<https://blog.csdn.net/yockie/article/details/51729774>

SIGABRT 程序请求异常终止

SIGFPE 发生一个算术错误

SIGILL 检测到非法指令

SIGSEGV 检测到对内存的非法访问

SIGINT 收到一个交互性注意信号

SIGTERM 收到一个终止程序的请求

注：前几个都是同步的，SIGINT、SIGTERM是异步的，它们在程序外部发生，同城是由程序的用户触发。

### 原理

信号由内核管理，产生方式多种多样：

1. 可以由内核自身产生，比如出现硬件错误、内存读取错误、分母为0除法等，内核需要通知相应进程；
2. 也可以由其他进程产生并发送给内核，再由内核传递给目标进程。

信号传递的过程：

1. 内核中针对每一个进程都有一个表来保存信号；
2. 当内核需要将信号传递给某个进程时，就在该进程对应的表中写入信号，这样就生成了信号；
3. 当该进程由用户态陷入内核态，再次切换到用户态之前，会查看表中的信号。如果有信号，进程就会首先执行信号对应的操作，此时叫做执行信号；
4. 从生成信号到将信号传递给对应进程这段时间，信号处于等待状态；
5. 我们可以编写代码，让进程阻塞（block）某些信号，也就是让这些信号始终处于等待的状态，直到进程取消阻塞（unblock）或者忽略信号。

### 处理

收到信号的进程对各种信号有不同的处理方法。处理方法可以分为三类：

1、类似中断的处理程序，对于需要处理的信号，进程可以指定处理函数，由该函数来处理。

2、忽略某个信号，对该信号不做任何处理，就象未发生过一样。

3、对该信号的处理保留系统的默认值，这种缺省操作，对大部分的信号的缺省操作是使得进程终止。进程通过系统调用 signal 来指定进程对某个信号的处理行为。

### 函数

参考：<https://www.jianshu.com/p/f445bfeea40a>

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/537431439>

#### signal

当一个信号发生时，程序可以使用三种方式对它作出反应。缺省的反应是由编译器定义的，通常是终止程序。程序也可以指定其他行为对函数作出反应，信号可以被忽略或者设置一个信号处理函数。

#### sigaction

原型：int sigaction(int sig, const struct sigaction \*act, struct sigaction \*oact);

说明：

1. 阻塞：sigaction函数具有阻塞功能，比如SIGINT信号来了，进入信号处理函数，默认情况下，在信号处理函数未完成之前，如果又来了一个SIGINT信号，其将被阻塞，只有信号处理函数处理完毕，才会对后来的SIGINT再进程处理，同时后续无论来多少个SIGINT，仅需要一个SIGINT，sigaction会对后续SIGINT进行排队合并处理；
2. sa\_mask，信号屏蔽集，可以通过函数sigemptyset/sigaddset等来清空和增加需要屏蔽的信号；
3. sa\_flag，如果取值为0，则表示默认行为。

sigaction与signal区别：

signal比sigaction简单，但是signal注册的信号在sa\_handler被调用之前会把信号的sa\_handler指针恢复，而sigaction注册的信号在处理信号时不会恢复sa\_handler指针。所以，用signal函数注册的信号处理函数只会被调用一次，之后收到这个信号将按照默认处理方式处理，如果想一直处理这个信号的话就得在信号处理函数中再用signal注册一次，一般都在信号处理函数开始处调用signal注册一次这个信号，虽然这样可以一直能处理这个信号，但是可以看出，在sa\_handler指针恢复到再次调用signal注册信号期间如果收到这个信号，那么这个信号就按照默认处理方式，如果是INT之类的信号，进程就有可能退出。虽然这种概率很小，但是还是存在风险的。因此更好的做法是，除了SIG\_IGN、SIG\_DFL之外，最好用sigaction来代替signal注册信号。

#### kill

#### sigqueue

#### abort

SIGABRT是由函数abort引发的信号，用于终止程序。

#### raise

函数raise用于显式地引发一个信号（由参数指定），程序对这类信号的反应和哪些自主发生的信号都是相同的。可以调用这个函数，对信号处理函数进程测试。

#### sigemptyset

#### sigaddset

#### sigprocmask

## 套接字

## RPC