

Übungen zu Systemprogrammierung 2

Ü2 – IPC mit Sockets, Signale

Wintersemester 2018/19

Christian Eichler, Jürgen Kleinöder

Lehrstuhl für Informatik 4
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



Lehrstuhl für Verteilte Systeme
und Betriebssysteme



Agenda



- 2.1 IPC-Schnittstelle: Server
- 2.2 UNIX-Signale
- 2.3 Signal-API von UNIX
- 2.4 Einsammeln von Zombies
- 2.5 Makefiles – Teil 3
- 2.6 Aufgabe 2: sister
- 2.7 Gelerntes anwenden

Agenda



- 2.1 IPC-Schnittstelle: Server
- 2.2 UNIX-Signale
- 2.3 Signal-API von UNIX
- 2.4 Einsammeln von Zombies
- 2.5 Makefiles – Teil 3
- 2.6 Aufgabe 2: sister
- 2.7 Gelerntes anwenden

IPC-Schnittstelle: Server



- **Ausgangssituation:** Socket wurde bereits erstellt (`socket(2)`)
- Nach seiner Erzeugung muss der Socket zunächst an eine Adresse *gebunden* werden, bevor er verwendet werden kann
- `bind(2)` stellt eine generische Schnittstelle zum Binden von Sockets in unterschiedlichen Domänen bereit:

```
int bind(int sockfd, const struct sockaddr *addr, socklen_t addrlen);
```

 - `sockfd`: Socket-Deskriptor
 - `addr`: protokollspezifische Adresse
 - Socket-Interface (`<sys/socket.h>`) ist zunächst protokollunabhängig:

```
struct sockaddr {
    sa_family_t sa_family; // Adressfamilie
    char sa_data[14];      // Platzhalter für Adresse
};
```
 - „Klassenvererbung für Arme“; i. d. R. Cast notwendig
 - `addrlen`: Länge der konkret übergebenen Struktur in Bytes



■ Name durch IPv4-Adresse und Port-Nummer definiert:

```
struct sockaddr_in {
    sa_family_t    sin_family; // = AF_INET
    in_port_t      sin_port;   // Port
    struct in_addr sin_addr;    // Internet-Adresse
};
```

- `sin_port`: Port-Nummer
- `sin_addr`: IPv4-Adresse
 - `INADDR_ANY`: wenn Socket auf allen lokalen Adressen (z. B. allen Netzwerkschnittstellen) Verbindungen akzeptieren soll

■ `sin_port` und `sin_addr` müssen in Netzwerk-Byteorder vorliegen!

- Umwandlung mittels `htons(3)`, `htonl(3)`: konvertiert Datenwort von Host-spezifischer Byteorder in Netzwerk-Byteorder – bzw. zurück:

```
uint32_t htonl(uint32_t hostlong);
uint16_t htons(uint16_t hostshort);
uint32_t ntohl(uint32_t netlong);
uint16_t ntohs(uint16_t netshort);
```

5



■ Name durch IPv6-Adresse und Port-Nummer definiert:

```
struct sockaddr_in6 {
    sa_family_t    sin6_family; // = AF_INET6
    in_port_t      sin6_port;   // Port-Nummer
    uint32_t       sin6_flowinfo; // = 0
    struct in6_addr sin6_addr;   // IPv6-Adresse
    uint32_t       sin6_scope_id; // = 0
};
```

```
struct in6_addr {
    unsigned char  s6_addr[16];
};
```

- `sin6_port`: Port-Nummer
- `sin6_addr`: IPv6-Adresse
 - `in6addr_any`: auf allen lokalen Adressen Verbindungen akzeptieren

■ `sin6_port` muss in Netzwerk-Byteorder vorliegen (`htons(3)`)

- `in6_addr`-Struktur ist byteweise definiert, deswegen keine Konvertierung nötig

6



■ Verbindungsannahme vorbereiten mit `listen(2)`:

```
int listen(int sockfd, int backlog);
```

- `backlog`: (Unverbindliche) Größe der Warteschlange, in der eingehende Verbindungswünsche zwischengepuffert werden
 - Bei voller Warteschlange werden Verbindungsanfragen zurückgewiesen
 - Maximal mögliche Größe: `SOMAXCONN`

7

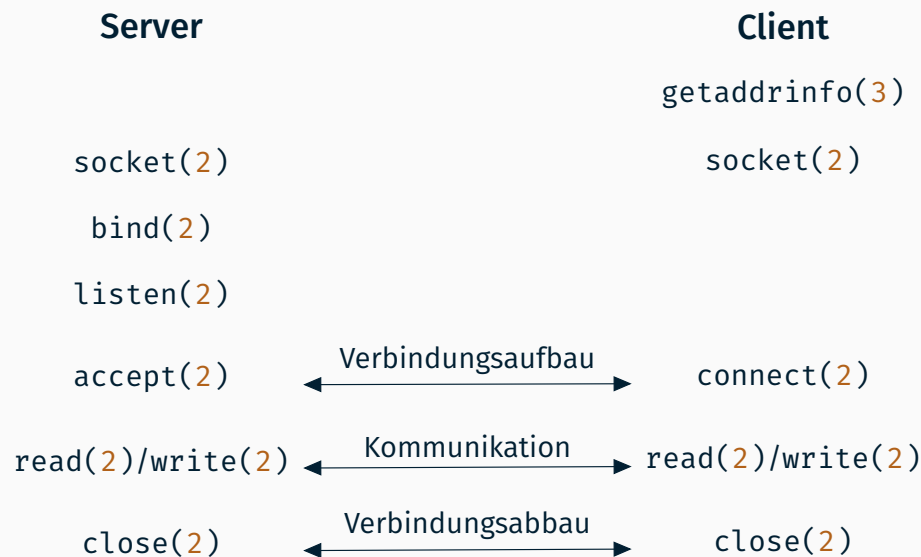


■ Verbindung annehmen mit `accept(2)`:

```
int accept(int sockfd, struct sockaddr *addr, socklen_t *addrlen);
```

- `addr`, `addrlen`: Ausgabeparameter zum Ermitteln der Adresse des Clients
 - Bei Desinteresse zweimal `NULL` übergeben
- Entnimmt die vorderste Verbindungsanfrage aus der Warteschlange
 - Blockiert bei leerer Warteschlange
- Erzeugt einen neuen Socket und liefert ihn als Rückgabewert
 - Kommunikation mit dem Client über diesen neuen Socket
 - Annahme weiterer Verbindungen über den ursprünglichen Socket

8



9

**Nicht vergessen**

Fehlerabfragen

```
int listenSock = socket(AF_INET6, SOCK_STREAM, 0);

struct sockaddr_in6 name = {
    .sin6_family = AF_INET6,
    .sin6_port   = htons(1112),
    .sin6_addr   = in6addr_any,
};
bind(listenSock, (struct sockaddr *) &name, sizeof(name));
listen(listenSock, SOMAXCONN);

for (;;) {
    int clientSock = accept(listenSock, NULL, NULL);
    char buf[1024];
    ssize_t n;
    // while (..) { // handle connection };
    close(clientSock);
}
```

10

Beispiel: einfacher Server



```
for (;;) {
    int clientSock = accept(listenSock, NULL, NULL);
    char buf[1024];
    ssize_t n;
    // while (..) { // handle connection };
    close(clientSock);
}
```

■ Limitierungen:

- Neue Verbindung kann erst nach vollständiger Abarbeitung der vorherigen Anfrage angenommen werden
- Monopolisierung des Dienstes möglich (*Denial of Service*)!

■ Mögliche Ansätze zur Abhilfe:

1. Mehrere Prozesse
 - Anfrage wird durch Kindprozess bearbeitet
2. Mehrere Threads
 - Anfrage wird durch einen Thread im gleichen Prozess bearbeitet

11

„Wiederverwenden“ von Ports



- Nach Beendigung des Server-Prozesses erlaubt das Betriebssystem kein sofortiges bind(2) an den selben Port
 - Erst nach Timeout erneut möglich
- Testen und Debuggen eines Server-Programms dadurch stark erschwert
- Lösungsmöglichkeiten:
 1. Bei jedem Start einen anderen Port verwenden – doof!
 2. Sofortige Wiederverwendung des Ports forcieren:


```
int sock = socket(...);
...
int flag = 1;
setsockopt(sock, SOL_SOCKET, SO_REUSEADDR, &flag, sizeof(flag));
...
bind(sock, ...);
```

12



2.1 IPC-Schnittstelle: Server

2.2 UNIX-Signale

2.3 Signal-API von UNIX

2.4 Einsammeln von Zombies

2.5 Makefiles – Teil 3

2.6 Aufgabe 2: sister

2.7 Gelerntes anwenden

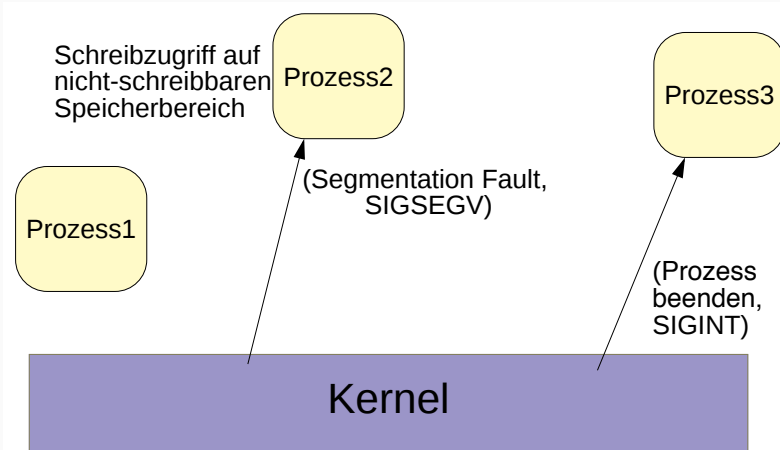


- Essenzielles Betriebssystemkonzept: synchrone/asynchrone Programmunterbrechungen (*Traps* bzw. *Interrupts*)
 - Zweck: Signalisierung von Ereignissen
 - Abwicklung zwischen Hardware und Betriebssystem
 - Transparent für die Anwendung
- **UNIX-Signale:** Nachbildung des Konzepts auf Anwendungsebene
 - Abwicklung zwischen Betriebssystem und Anwendung
 - Unabhängig von der Hardware

14



■ Anwendungsfall 1: Signalisierungen durch den Betriebssystemkern

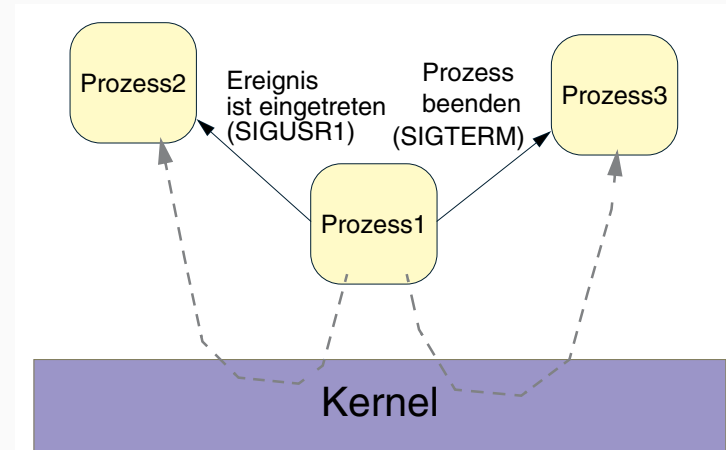


- Synchrone Signale: unmittelbar durch Aktivität des Prozesses ausgelöst
- Asynchrone Signale: „von außen“ ausgelöst

15



■ Anwendungsfall 2: primitive „Kommunikation“ zwischen Prozessen

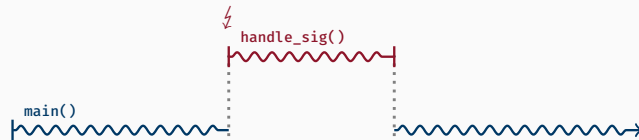


- Asynchron zum eigentlichen Programmablauf

16



- **Ign**
 - Ignorieren des Signals
- **Core**
 - Erzeugen eines Core-Dumps (Speicherabbild + Registerkontext) und Beenden des Prozesses
- **Term**
 - Beenden des Prozesses, ohne einen Core-Dump zu erzeugen
 - Standardreaktion für die meisten Signale
- **Signal-Behandlungsfunktion**
 - Aufruf einer vorher festgelegten Funktion, danach Fortsetzen des Prozesses:



17



Standardverhalten: *Term*

SIGINT	Beenden durchs Terminal (Ctrl-C)
SIGKILL	„Tötet“ den Prozess; nicht abfangbar
SIGPIPE	Schreiben auf Pipe oder Socket, nachdem die Gegenseite geschlossen wurde
SIGTERM	Standardsignal von kill(1)

Standardverhalten: *Core Dump*

SIGABRT	Abort-Signal; entsteht z. B. durch Aufruf von abort(3)
SIGFPE	Floating-Point Exception (Division durch 0, Überlauf, ...)
SIGSEGV	Segmentation Violation; illegaler Speicherzugriff

Standardverhalten: *Ignore*

SIGCHLD	Status eines Kindprozesses hat sich geändert
----------------	--

18



- 2.1 IPC-Schnittstelle: Server
- 2.2 UNIX-Signale
- 2.3 Signal-API von UNIX
- 2.4 Einsammeln von Zombies
- 2.5 Makefiles – Teil 3
- 2.6 Aufgabe 2: sister
- 2.7 Gelerntes anwenden



■ Prototyp:

```
#include <signal.h>

int sigaction(int signum, const struct sigaction *act,
              struct sigaction *oldact);
```

- **signum**: Signalnummer
- **act**: Neue Behandlung für dieses Signal
- **oldact**: Bisherige Behandlung dieses Signals (Ausgabeparameter)

■ Die eingerichtete Behandlung bleibt so lange aktiv, bis eine neue mit sigaction() installiert wird

■ sigaction-Struktur:

```
struct sigaction {
    void (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion
    sigset_t sa_mask;        // Blockierte Signale
    int sa_flags;             // Optionen
};
```

20



■ sigaction-Struktur:

```
struct sigaction {
    void (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion
    sigset_t sa_mask;        // Blockierte Signale
    int sa_flags;            // Optionen
};
```

■ Über sa_handler kann die Signalbehandlung eingestellt werden:

- **SIG_IGN**: Signal ignorieren
- **SIG_DFL**: Standard-Signalbehandlung einstellen
- **Funktionsadresse**: Funktion wird in der Signalbehandlung aufgerufen

■ Vorsicht: SIG_DFL kann vom Verhalten ohne Behandlung abweichen

- **SIGCHLD**: Explizit **SIG_IGN** (oder **SIG_DFL** mit **SA_NOCLDWAIT**) setzen bewirkt, dass Kindprozesse nicht mehr in den Zombie-Zustand übergehen sondern sofort (vom Kernel) eingesammelt wird

21



■ sigaction-Struktur:

```
struct sigaction {
    void (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion
    sigset_t sa_mask;        // Blockierte Signale
    int sa_flags;            // Optionen
};
```

■ Trifft während der Signalbehandlung dasselbe Signal erneut ein, wird dieses bis zum Ende der Behandlung verzögert (*blockiert*)

- Maximal ein Ereignis wird zwischengespeichert
- Mit sa_mask kann man **weitere** Signale blockieren

■ Hilfsfunktionen zum Auslesen und Modifizieren einer Signal-Maske:

sigaddset(3): Bestimmtes Signal zur Maske hinzufügen
sigdelset(3): Bestimmtes Signal aus Maske entfernen
sigemptyset(3): Alle Signale aus Maske entfernen
sigfillset(3): Alle Signale in Maske aufnehmen
sigismember(3): Abfrage, ob bestimmtes Signal in Maske enthalten ist

22



■ sigaction-Struktur:

```
struct sigaction {
    void (*sa_handler)(int); // Behandlungsfunktion
    sigset_t sa_mask;        // Blockierte Signale
    int sa_flags;            // Optionen
};
```

■ Beeinflussung des Verhaltens bei Signalempfang durch sa_flags (O oder Veroderung von Flag-Konstanten):

- **SA_NOCLDSTOP**: **SIGCHLD** wird nur zugestellt, wenn ein Kindprozess terminiert, nicht wenn er gestoppt wird
- **SA_RESTART**: durch das Signal unterbrochene Systemaufrufe werden automatisch neu aufgesetzt (siehe nächste Folie)

■ Weitere Flags siehe sigaction(2)

23



■ Signalbehandlung muss im Benutzerkontext durchgeführt werden

? Was geschieht, wenn ein Prozess ein Signal erhält, während er sich in einem Systemaufruf befindet?

■ Nicht-blockierender Systemaufruf:

- Signalbehandlung wird durchgeführt, sobald der Kontrollfluss aus dem Kern zurückkehrt

■ Blockierender Systemaufruf:

- **Problem**: Die Blockade kann beliebig lang dauern, z. B. beim Warten auf eingehende Verbindungen mit **accept(2)**
 - Die Signalbehandlung indefinit hinauszuzögern, ist keine gute Idee
- **Lösung**: Systemaufruf wird abgebrochen und kehrt mit **errno = EINTR** zurück, Signal wird sofort behandelt
- **Vereinfachung**: Setzt man das Flag **SA_RESTART**, kehrt der Systemaufruf nicht mit Fehler zurück, sondern wird nach der Signalbehandlung automatisch wiederholt

24



■ Systemaufruf kill(2):

```
int kill(pid_t pid, int sig);
```

■ Shell-Kommando kill(1):

- Sendet ein Signal an einen bestimmten Prozess
- z.B. `user@host:~$ kill -USR1 <pid>`

■ Shell-Kommando pkill(1):

- Sendet ein Signal an alle Prozesse, die ein bestimmtes Programm ausführen
- z.B. `user@host:~$ pkill -USR1 <programmname>`

25



- Stirbt ein Kindprozess, so erhält der Vater das Signal **SIGCHLD** vom Kernel
 - Damit ist sofortiges Aufsammeln von Zombieprozessen möglich
- **Variante 1:** Aufruf von `waitpid(2)` im Signalhandler
 - Aufruf in Schleife notwendig – während der Signalbehandlung könnten weitere Kindprozesse sterben
- **Variante 2:** Signalhandler für **SIGCHLD** auf **SIG_DFL** setzen und in den `sa_flags` den Wert **SA_NOCLDWAIT** setzen
- **Variante 3:** Signalhandler für **SIGCHLD** auf **SIG_IGN** setzen

27



2.1 IPC-Schnittstelle: Server

2.2 UNIX-Signale

2.3 Signal-API von UNIX

2.4 Einsammeln von Zombies

2.5 Makefiles – Teil 3

2.6 Aufgabe 2: sister

2.7 Gelerntes anwenden



2.1 IPC-Schnittstelle: Server

2.2 UNIX-Signale

2.3 Signal-API von UNIX

2.4 Einsammeln von Zombies

2.5 Makefiles – Teil 3

2.6 Aufgabe 2: sister

2.7 Gelerntes anwenden



- **\$@** Name des Targets (hier: test)

```
test: test.c
$(CC) $(CPPFLAGS) $(CFLAGS) $(LDFLAGS) -o $@ test.c
```

- **\$*** Basisname des Targets (ohne Dateiendung, hier: test)

```
test.o: test.c test.h
$(CC) $(CPPFLAGS) $(CFLAGS) -c $*.c
```

- **\$<** Name der ersten Abhängigkeit (hier: test.c)

```
test.o: test.c test.h
$(CC) $(CPPFLAGS) $(CFLAGS) -c $<
```

- **\$^** Namen aller Abhängigkeiten (hier: test.o func.o)

- Achtung: GNU-Erweiterung, nicht SUSv4-konform!

```
test: test.o func.o
$(CC) $(CFLAGS) $(LDFLAGS) -o $@ $^
```

29



- Allgemeine Regel zur Erzeugung einer Datei mit einer bestimmten Endung aus einer gleichnamigen Datei mit einer anderen Endung

- Beispiel: Erzeugung von .o-Dateien aus .c-Dateien

```
%.o: %.c
$(CC) $(CPPFLAGS) $(CFLAGS) -c $<
```

- Regeln ohne Kommandos können Abhängigkeiten überschreiben

```
test.o: test.c test.h func.h
```

- Die Pattern-Regel wird weiterhin zur Erzeugung herangezogen

- Explizite Regeln überschreiben die Pattern-Regeln

```
test.o: test.c
$(CC) $(CPPFLAGS) $(CFLAGS) -DXYZ -c $<
```

30



2.1 IPC-Schnittstelle: Server

2.2 UNIX-Signale

2.3 Signal-API von UNIX

2.4 Einsammeln von Zombies

2.5 Makefiles – Teil 3

2.6 Aufgabe 2: sister

2.7 Gelerntes anwenden



- Einfacher HTTP-Webserver zum Ausliefern statischer HTML-Seiten innerhalb eines Verzeichnisbaums (*WWW-Pfad*)
- Abarbeitung der Anfragen erfolgt in eigenem Prozess (`fork(2)`)
- Modularer Aufbau (vgl. SP1#SS17 A/II 7 Programmstruktur und Module)
 - Wiederverwendung einzelner Module in Aufgabe 5: mother

32



- **Wiederholung:** Ein Modul besteht aus ...
 - Öffentlicher Schnittstelle (Header-Datei)
 - Konkreter Implementierung dieser Schnittstelle (C-Datei)
- Durch diese Trennung ist es möglich die Implementierung auszutauschen, ohne die Schnittstelle zu verändern
 - Module, die die öffentliche Schnittstelle verwenden, müssen nicht angepasst werden, wenn deren konkrete Implementierung geändert wird

33



Anfragemodul (request-http.c)

- Implementiert die Schnittstelle aus dem Header `request.h`:
 - Einlesen und Auswerten der Anfragezeile
 - Suchen der angeforderten Datei im WWW-Pfad
 - ! **Vorsicht:** Anfragen auf Dateien jenseits des WWW-Pfades stellen ein Sicherheitsrisiko dar. Sie müssen erkannt und abgelehnt werden!
 - Ausliefern der Datei

Hilfsmodule (cmdline, i4httpools), vorgegeben

- `cmdline`: Schnittstelle zum Parsen der Befehlszeilenargumente
- `i4httpools`: Hilfsfunktionen zum Implementieren eines HTTP-Servers

35



Hauptmodul (sister.c)

- Implementiert die `main()`-Funktion:
 - Initialisierung des Verbindungs- und `cmdline`-Moduls
 - Vorbereiten der Interprozesskommunikation
 - Annehmen von Verbindungen
 - Übergabe angenommener Verbindungen an das Verbindungsmodul

Verbindungsmodul (connection-fork.c)

- Implementiert die Schnittstelle aus dem Header `connection.h`:
 - Initialisierung des Anfragemoduls
 - Erstellen eines Kindprozesses zur Abarbeitung der Anfrage
 - Anmerkung: Entstandene Zombie-Prozesse müssen beseitigt werden!
 - Weitergabe der Verbindung an das Anfragemodul

34



2.1 IPC-Schnittstelle: Server

2.2 UNIX-Signale

2.3 Signal-API von UNIX

2.4 Einsammeln von Zombies

2.5 Makefiles – Teil 3

2.6 Aufgabe 2: sister

2.7 Gelerntes anwenden



„Aufgabenstellung“

- Programm schreiben, welches durch Ctrl-C nicht beendet werden kann