

# Concetto di processo

**Il processo è un programma in esecuzione**

- È l'**unità di esecuzione** all'interno del SO
- Solitamente, esecuzione **sequenziale** (istruzioni vengono eseguite in sequenza, secondo l'ordine specificato nel testo del programma)
- SO multiprogrammato consente ***l'esecuzione concorrente di più processi***

**D'ora in poi faremo implicitamente riferimento sempre al caso di SO multiprogrammati**

---

# Concetto di processo

**Programma = entità passiva**  
**Processo = entità attiva**

Il processo è rappresentato da:

- ❑ **codice** (*text*) del programma eseguito
  - ❑ **dati**: variabili globali
  - ❑ **program counter**
  - ❑ alcuni **registri** di CPU
  - ❑ **stack**: parametri, variabili locali a funzioni/procedure
-

# Concetto di processo

Processo = {PC, registri, stack, text, dati}

Inoltre, a un processo possono essere associate delle **risorse di SO**. Ad esempio:

- file aperti
  - connessioni di rete
  - altri dispositivi di I/O in uso
  - ...
-

# Stati di un processo

Un processo, durante la sua esistenza può trovarsi in vari **stati**:

- ❑ **Init**: *stato transitorio* durante il quale il processo viene caricato in memoria e SO inizializza i dati che lo rappresentano
  - ❑ **Ready**: processo è *pronto per acquisire la CPU*
  - ❑ **Running**: processo *sta utilizzando la CPU*
  - ❑ **Waiting**: processo è *sospeso in attesa di un evento*
  - ❑ **Terminated**: *stato transitorio* relativo alla fase di terminazione e deallocazione del processo dalla memoria
-

# Stati di un processo

Transizioni di stato:



# Stati di un processo

Transizioni di stato:



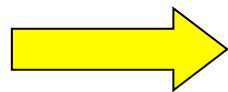
# Stati di un processo

In un sistema *monoprocessore e multiprogrammato*:

- *un solo processo* (al massimo) si trova nello *stato running*
- più processi possono trovarsi negli *stati ready e waiting*

necessità di *strutture dati per mantenere in memoria le informazioni su processi in attesa*

- di acquisire la CPU (ready)
- di eventi (waiting)



**Descrittore di processo**

---

# Rappresentazione dei processi

## Come vengono rappresentati i processi in SO?

- Ad ogni processo viene associata una struttura dati (descrittore): **Process Control Block (PCB)**
  - **PCB** contiene tutte le *informazioni relative al processo*:
    - Stato del processo;                    - Program counter
    - Contenuto dei registri di CPU (SP, IR, accumulatori, ...)
    - Informazioni di scheduling (priorità, puntatori alle code, ...)
    - Informazioni per gestore di memoria (registri base, limite, ...)
    - Informazioni relative all'I/O (risorse allocate, file aperti, ...)
    - Informazioni di accounting (tempo di CPU utilizzato, ...)
    - ...
-



# Process Control Block

stato del processo
identificatore del processo
PC
registri
limiti di memoria
file aperti
...

Il sistema operativo gestisce i PCB di tutti i processi, organizzandoli in opportune strutture dati (ad esempio *code* di processi)

---

# Scheduling dei processi

È l'attività mediante la quale SO effettua delle scelte tra i processi, riguardo a:

- *caricamento in memoria centrale*
  - *assegnazione della CPU*
-

# Scheduler

È quella parte del SO che si occupa della selezione dei processi a cui assegnare la CPU

Nei sistemi time sharing, allo scadere di ogni quanto di tempo, SO:

- ❑ decide **a quale processo** assegnare la CPU  
(scheduling di CPU)
  - ❑ effettua il **cambio di contesto (context switch)**
-

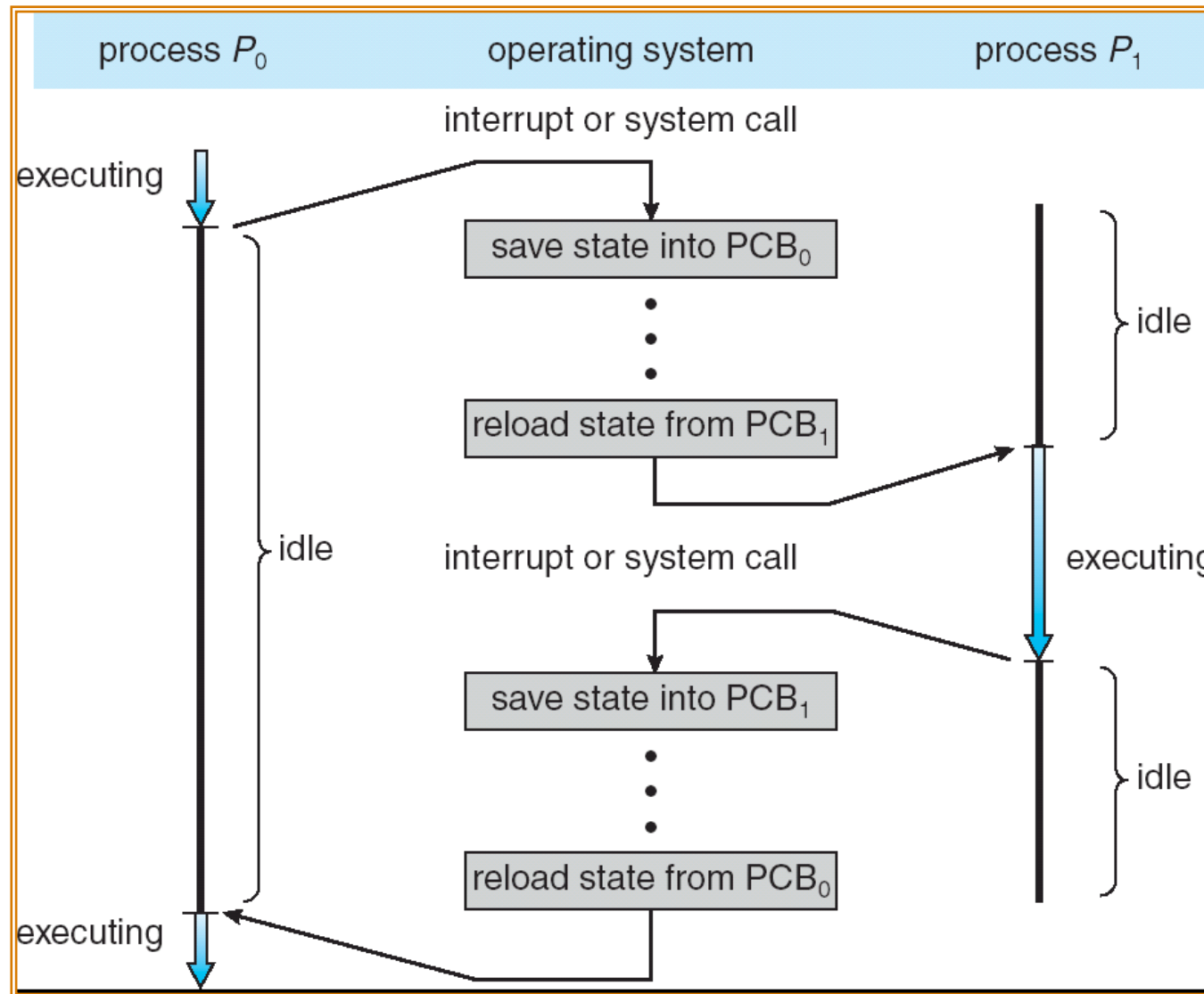
# Cambio di contesto

È la fase in cui *l'uso della CPU viene commutato da un processo ad un altro*

Quando avviene un **cambio di contesto** tra un processo  $P_i$  ad un processo  $P_{i+1}$  (ovvero,  $P_i$  cede l'uso della CPU a  $P_{i+1}$ ):

- **Salvataggio dello stato di  $P_i$** : SO copia PC, registri, ... del processo *deschedulato*  $P_i$  nel suo PCB
  - **Ripristino dello stato di  $P_{i+1}$** : SO trasferisce i dati del processo  $P_{i+1}$  dal suo PCB nei registri di CPU, che può così riprendere l'esecuzione
- Il passaggio da un processo al successivo può richiedere **onerosi trasferimenti da/verso la memoria secondaria**, per allocare/deallocare gli spazi di indirizzi dei processi (vedi gestione della memoria)
-

# Cambio di contesto



# Scheduler

Lo scheduler gestisce

- la **coda dei processi pronti**: contiene i PCB dei processi che si trovano in stato *Ready*

**Altre strutture dati necessarie**

- **code di waiting** (una per ogni tipo di attesa: dispositivi I/O, timer, ...): **ognuna di esse contiene i PCB dei processi *waiting*** in attesa di un evento del tipo associato alla coda
-

# Scheduling e cambio di contesto

Operazioni di scheduling determinano un costo computazionale aggiuntivo che dipende essenzialmente da:

- ❑ **frequenza** di cambio di contesto
  - ❑ **dimensione PCB**
  - ❑ **costo dei trasferimenti da/verso la memoria**
    - ➔ esistono SO che prevedono **processi leggeri** (*thread*) che hanno la proprietà di condividere codice e dati con altri processi:
      - ➔ **dimensione PCB ridotta**
      - ➔ **riduzione overhead**
-

# Interazione tra processi

I processi, pesanti o leggeri, *possono* interagire

## Classificazione

- **processi indipendenti**: due processi P1 e P2 sono indipendenti se l'esecuzione di P1 non è influenzata da P2, e viceversa
  - **processi interagenti**: P1 e P2 sono interagenti se l'esecuzione di P1 è influenzata dall'esecuzione di P2, e/o viceversa
-



# Processi interagenti

## Tipi di interazione

- **Cooperazione:** l'interazione consiste nello *scambio di informazioni* al fine di eseguire un'attività comune
  - **Competizione:** i processi interagiscono per *sincronizzarsi nell'accesso a risorse comuni*
  - **Interferenza:** *interazione* non desiderata e potenzialmente *deleteria* tra processi
-

# Processi interagenti

## Supporto all'interazione

L'interazione può avvenire mediante

- **memoria condivisa** (modello ad *ambiente globale*): SO consente ai processi (**thread**) di condividere variabili; l'interazione avviene tramite l'accesso a **variabili condivise**
  - **scambio di messaggi** (modello ad *ambiente locale*): i processi non condividono variabili e interagiscono mediante meccanismi di trasmissione/ricezione di messaggi; SO prevede dei meccanismi a supporto dello **scambio di messaggi**
-

# Processi interagenti

## Aspetti

- **concorrenza -> velocità**
  - suddivisione dei compiti tra processi -> **modularità**
  - **condivisione di informazioni**
    - assenza di replicazione: ogni processo accede alle stesse istanze di dati
    - necessità di **sincronizzare i processi** nell'accesso a dati condivisi
-

# Processi UNIX

UNIX è un sistema operativo  
*multiprogrammato a divisione di tempo*:  
unità di computazione è il **processo**

## Caratteristiche del processo UNIX:

- ❑ **processo pesante con codice *rientrante***
    - ✓ *dati non condivisi*
    - ✓ *codice **condivisibile** con altri processi*
  - ❑ **funzionamento *dual mode***
    - ✓ processi di utente (**modo *user***)
    - ✓ processi di sistema (**modo *kernel***)
  - ◆ diverse potenzialità e, in particolare, diversa visibilità della memoria
-

# **Scripting: realizzazione file comandi**



# File comandi

Shell è un **processore comandi** in grado di interpretare **file sorgenti in formato testo e contenenti comandi** → **file comandi (script)**

**Linguaggio comandi** (vero e proprio linguaggio programmazione)

- Un *file comandi* può comprendere
  - **statement per il controllo di flusso**
  - **variabili**
  - **passaggio dei parametri**

NB:

- **quali statement** sono disponibili dipende da **quale shell** si utilizza
  - file comandi viene **interpretato** (non esiste una fase di compilazione)
  - file **comandi deve essere eseguibile** (usare `chmod`)
-

# Scelta della shell

La prima riga di un file comandi deve specificare *quale shell si vuole utilizzare*: `#! <shell voluta>`

- ❑ Es: `#!/bin/bash`
- ❑ `#` è visto dalla shell come un commento ma...
- ❑ `#!` è visto da SO come identificatore di un file di script

SO capisce così che l'interprete per questo script sarà `/bin/bash`

- Se questa riga è assente viene scelta la shell di preferenza dell'utente
-

# File comandi

È possibile memorizzare *sequenze di comandi*  
*all'interno di file eseguibili:*

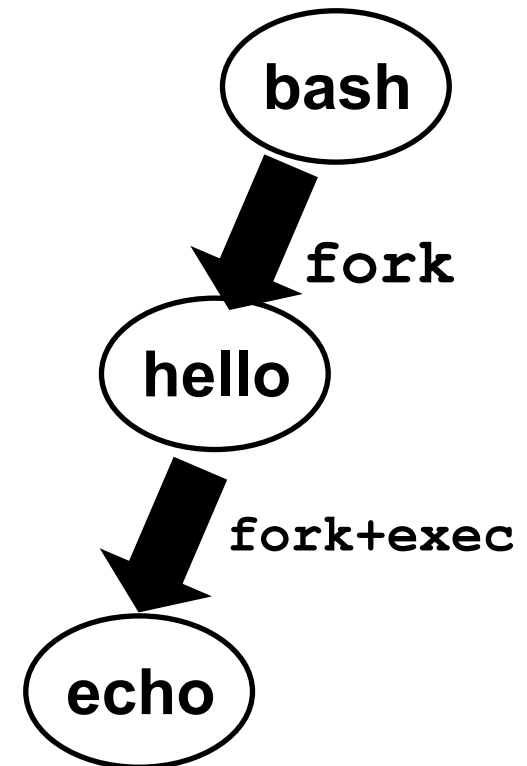
*file comandi (script)*

Ad esempio:

```
#!/bin/bash  
echo hello world!
```

*file hello*

```
bash-2.05$ hello  
hello world!
```





# Passaggio parametri

`./nomefilecomandi arg1 arg2 ... argN`

Gli argomenti sono **variabili posizionali** nella linea di invocazione contenute nell'ambiente della shell

- **\$0** rappresenta il comando stesso
- **\$1** rappresenta il primo argomento ...
- è possibile far scorrere tutti gli argomenti verso sinistra

➔ **shift**

\$0 non va perso, solo gli altri sono spostati (\$1 perso)

	\$0	\$1	\$2
prima di <b>shift</b>	DIR	-w	/usr/bin
dopo <b>shift</b>	DIR	/usr/bin	

- è possibile riassegnare gli argomenti ➔ **set**
    - ▣ **set exp1 exp2 exp3 ...**
    - ▣ gli argomenti sono assegnati secondo la posizione
-

# Altre informazioni utili

Oltre agli argomenti di invocazione del comando

- ❑ `$*` insieme di ***tutte le variabili posizionali***, che corrispondono arg del comando: `$1`, `$2`, ecc.
- ❑ `$#` ***numero di argomenti*** passati (***\$0 escluso***)
- ❑ `$?` valore (int) restituito dall'ultimo comando eseguito
- ❑ `$$` id numerico del processo in esecuzione (pid)

## Semplici forme di input/output

- ❑ `read var1 var2 var3 #input`
  - ❑ `echo var1 vale $var1 e var2 $var2 #output`
    - **read** la stringa in ingresso viene attribuita alla/e variabile/i secondo corrispondenza posizionale
-

# Strutture di controllo

Ogni comando in uscita restituisce un ***valore di stato***, che indica il suo ***completamento o fallimento***

Tale valore di uscita è posto nella variabile ?

- ❑ `$?` può essere riutilizzato in espressioni o per controllo di flusso successivo

Stato vale usualmente:

- ❑ zero: comando OK
- ❑ valore positivo: errore

Esempio

```
host203-31:~ paolo$ cp a.com b.com
```

```
cp: cannot access a.com
```

```
host203-31:~ paolo$ echo $?
```

```
2
```

---

# test

Comando per la *valutazione di una espressione*

- ❑ `test -<opzioni> <nomefile>`

Restituisce uno stato uguale o diverso da zero

- ❑ valore **zero** → *true*
- ❑ valore **non-zero** → *false*

**ATTENZIONE: convenzione opposta rispetto al linguaggio C!**

- ❑ Motivo: i codici di errore possono essere più di uno e avere significati diversi
-

# Alcuni tipi di test

## test

- ❑ `-f <nomefile>`      esistenza di file
- ❑ `-d <nomefile>`      esistenza di direttori
- ❑ `-r <nomefile>`      diritto di lettura sul file (**-w** e **-x**)
- ❑ `test <stringa1> = <stringa2>` uguaglianza stringhe
- ❑ `test <stringa1> != <stringa2>` diversità stringhe

## ATTENZIONE:

- gli **spazi intorno a** `=` (o `!=`) sono *necessari*
  - `stringa1` e `stringa2` possono contenere metacaratteri (attenzione alle espansioni)
  - ❑ `test -z <stringa>`      vero se *stringa nulla*
  - ❑ `test <stringa>`      vero se *stringa non nulla*
-

# Strutture di controllo: alternativa

```
if <lista-comandi>
  then
    <comandi>
  [elif <lista_comandi>
    then <comandi>]
  [else <comandi>]
fi
```

## ATTENZIONE:

- le parole chiave (do, then, fi, ...) devono essere o **a capo o dopo il separatore ;**
  - if controlla il valore in uscita **dall'ultimo comando di <lista-comandi>**
-

# Esempio

```
# fileinutile
# risponde "sì" se invocato con "sì" e un numero
  < 24
if test $1 = sì -a $2 -le 24
  then echo sì
  else echo no
fi
```

---

```
#test su argomenti
if test $1; then echo OK
  else echo Almeno un argomento
fi
```

---

# Alternativa multipla

```
# alternativa multipla sul valore di var
case <var> in
  <pattern-1>)
    <comandi>;
  ...
  <pattern-i> | <pattern-j> | <pattern-k>)
    <comandi>;
  ...
  <pattern-n>)
    <comandi> ;;
esac
```

**Importante:** nell'alternativa multipla si possono usare metacaratteri per fare pattern-matching (non sono i "soliti" metacaratteri su nome di file)

---



# Esempi

```
read  risposta
case  $risposta in
    S* | s* | Y* | y* ) <OK>;;
    * ) <problema>;;
esac
```

---

```
# append: invocazione append [dadove] adove
case $# in
    1) cat >> $1;;
    2) cat < $1 >> $2;;
    *) echo uso: append [dadove] adove;
       exit 1;;
esac
```

---

# Cicli enumerativi

```
for <var> [in <list>] # list=lista di stringhe  
do  
    <comandi>  
done
```

- scansione della lista <list> e *ripetizione del ciclo per ogni stringa presente nella lista*
  - scrivendo solo **for i** si itera con valori di **i in \$\***
-

# Esempi

- `for i in *`
    - esegue per tutti i file nel direttorio corrente
  - `for i in `ls s*``  
`do <comandi>`  
`done`
  - `for i in `cat file1``  
`do <comandi per ogni parola del file file1>`  
`done`
  - `for i in 0 1 2 3 4 5 6`  
`do`  
`echo $i`  
`done`
-

# Ripetizioni non enumerative

```
while <lista-comandi>
```

```
do
```

```
    <comandi>
```

```
done
```

Si ripete per tutto il tempo che il valore di stato dell'ultimo comando della lista è zero (successo)

```
until <lista-comandi>
```

```
do
```

```
    <comandi>
```

```
done
```

Come while, ma inverte la condizione

## Uscite anomale

- ❑ vedi C: **continue**, **break** e **return**
  - ❑ **exit [status]**: system call di UNIX, anche comando di shell
-

# Esempi di file comandi (1)

```
echo 1 > loop.$$ .tmp
```

```
while :
```

```
do
```

```
    sleep 5s
```

```
    if [ `ls $1 | wc -w` -ne `cat loop.$$ .tmp` ]
```

```
    then
```

```
        ls $1 | wc -w > loop.$$ .tmp
```

```
        echo in $1 sono presenti `cat
```

```
            loop.$$ .tmp` file
```

```
    fi
```

```
done
```

---

# Esempi di file comandi (1)

```
echo `pwd` > "f1>"
```

```
# R: crea il file di nome f1>, poi stdoutecho= f1>; echo `pwd`
```

```
# 1:      echo /usr/bin
```

```
# 2:      nessuna operazione ulteriore di parsing
```

```
# 3:      nessuna operazione ulteriore di parsing
```

---

```
test -f `pwd`/$2 -a -d "$HOME/dir?"
```

```
# R:      nessuna operazione di parsing
```

```
# 1:      test -f /temp/$2 -a -d "$HOME/dir?"
```

```
# 2:      test -f /temp/pluto -a -d "/home/staff/  
pbellavis/dir?"
```

```
# 3:      nessuna operazione ulteriore di parsing
```

```
test -f /temp/pluto -a -d /home/staff/  
pbellavis/dir?
```

---

## Esempi di file comandi (2)

Esercizio da svolgere in lab (o a casa):

- scrivere un file comandi che ogni 5 secondi controlli se sono stati **creati o eliminati file in una directory**. In caso di cambiamento, si deve visualizzare un messaggio su stdout (quanti file sono presenti nella directory)
- il file comandi deve poter essere invocato con **uno e un solo parametro**, la directory da porre sotto osservazione (→ fare opportuno controllo dei parametri)

Suggerimento: uso di un file temporaneo, in cui tenere traccia del numero di file presenti al controllo precedente

---