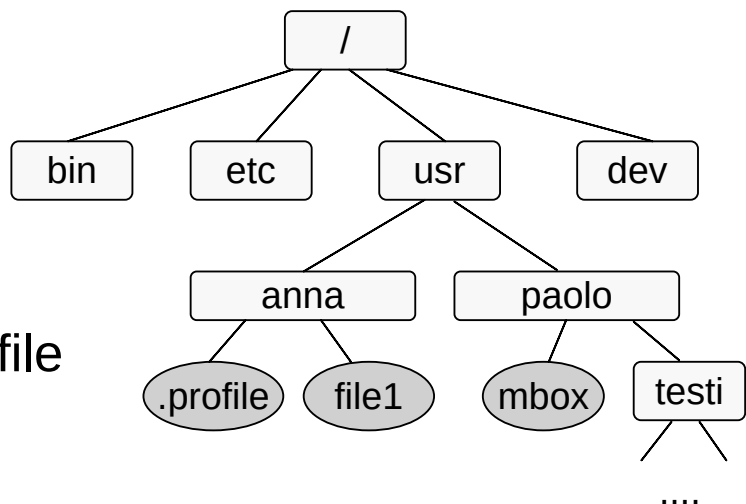


Il File System di UNIX

UNIX file system: organizzazione logica



- **omogeneità**: tutto è file

- tre categorie di file

- file **ordinari**

- **direttori**

- **dispositivi fisici**: file speciali (nel direttorio **/dev**)

Nome, *i-number*, *i-node*

- *ad ogni file* possono essere associati **uno o più nomi simbolici**
ma
- *ad ogni file* è associato **uno ed un solo descrittore (*i-node*)**, univocamente identificato da un **intero (*i-number*)**

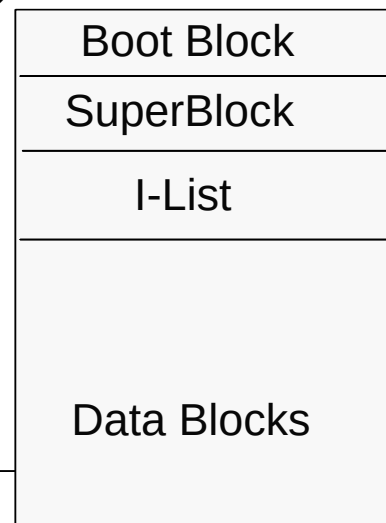
UNIX file system: organizzazione fisica

metodo di allocazione utilizzato in UNIX è ad **indice** (a più livelli di indirizzamento)

formattazione del disco in **blocchi fisici**
(dimensione del blocco: 512B-4096B)

superficie del disco partizionata
in **4 regioni**:

- **boot block**
- **super block**
- **i-list**
- **data blocks**

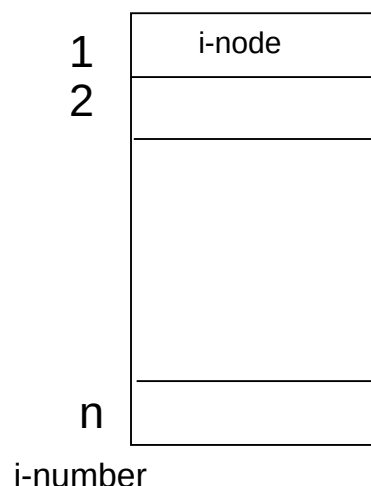


UNIX file system: organizzazione fisica

- **Boot Block** contiene le *procedure di inizializzazione* del sistema (da eseguire al *bootstrap*)
- **SuperBlock** fornisce
 - i limiti delle 4 regioni
 - il puntatore a una *lista dei blocchi liberi*
 - il puntatore a una *lista degli i-node liberi*
- **Data Blocks** - area del disco effettivamente disponibile per la memorizzazione dei file. Contiene:
 - i *blocchi allocati*
 - i *blocchi liberi* (organizzati in una *lista collegata*)

UNIX file system: organizzazione fisica

i-List contiene la *lista di tutti i descrittori (i-node)* dei file, direttori e dispositivi presenti nel file system del file system (accesso con l'indice *i-number*)



i-node

i-node è il descrittore del file

Tra gli **attributi** contenuti nell'*i-node* vi sono:

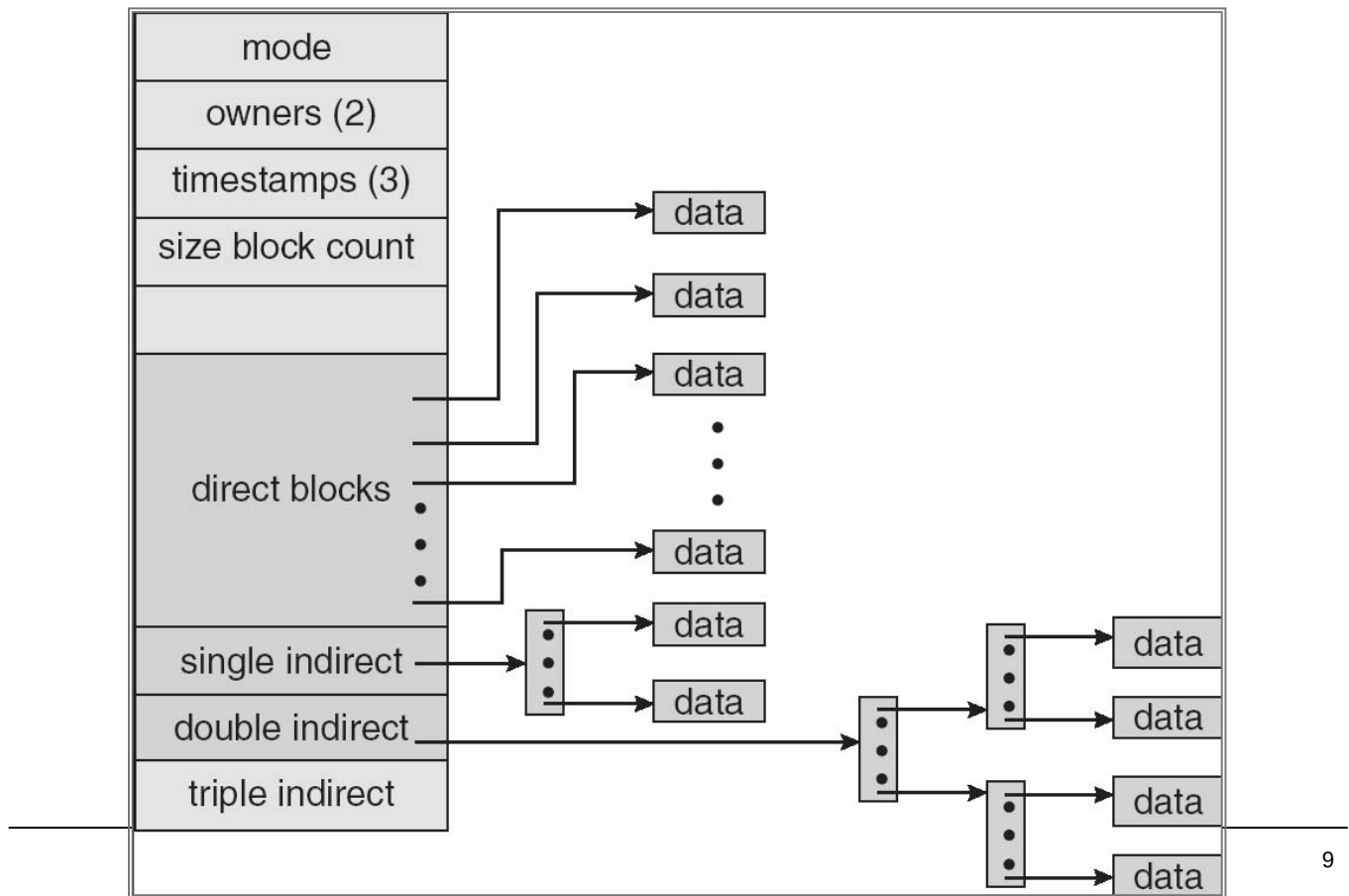
- **tipo** di file:
 - ✓ **ordinario**
 - ✓ **direttorio**
 - ✓ file **speciale**, per i dispositivi
- **proprietario, gruppo** (user-id, group-id)
- **dimensione**
- **data**
- 12 bit di **protezione**
- numero di **link**
- **13-15 indirizzi** di blocchi (a seconda della realizzazione)

Indirizzamento

L'allocazione del file **NON** è su blocchi fisicamente contigui. **Nell'*i-node* sono contenuti puntatori a blocchi** (ad esempio **13**), dei quali:

- **i primi 10 indirizzi** riferiscono blocchi di dati (indirizzamento *diretto*)
- **11° indirizzo**: indirizzo di un blocco contenente a sua volta indirizzi di blocchi dati (primo livello di *indirettezza*)
- **12° indirizzo**: secondo livello di *indirettezza*
- **13° indirzzo**: terzo livello di *indirettezza*

Indirizzamento



9

Indirizzamento

Se: dimensione del blocco **512B=0,5KB**
indirizzi di 32 bit (4 byte)
→ 1 blocco contiene **128** indirizzi

- **10 blocchi di dati sono accessibili direttamente**
file di dimensioni minori di $10 \times 512 \text{ B} = 5\text{KB}$ sono accessibili direttamente
- **128 blocchi di dati sono accessibili con indirizzione singola (mediante il puntatore 11):** $128 \times 512 \text{ B} = 64\text{KB}$
- **128*128 blocchi di dati sono accessibili con indirizzione doppia (mediante il puntatore 12):** $128 \times 128 \times 512 \text{ B} = 8\text{MB}$
- **128*128*128 blocchi di dati sono accessibili con indirizzione tripla (mediante il puntatore 13):** $128 \times 128 \times 128 \times 512 \text{ B} = 1\text{GB}$

Indirizzamento

- la dimensione massima del file realizzabile è dell'ordine del **GB**

**Dimensione massima = 1GB+
8MB+64KB+5KB**

➔ ***l'accesso a file di piccole dimensioni è più veloce*** rispetto al caso di file grandi

Una parentesi su Linux file system

All'utente finale il file system Linux appare come una struttura ad albero gerarchico che ***obbedisce alla semantica UNIX***

Internamente, il kernel di Linux è capace di gestire ***differenti file system multipli*** fornendo un livello di ***astrazione uniforme: virtual file system (VFS)***

Linux VFS sfrutta:

- ❑ Un insieme di ***descrittori*** che definiscono come un file debba ***apparire*** (*inode object, file object, file system object*)
- ❑ Un insieme di funzionalità software per gestire questi oggetti

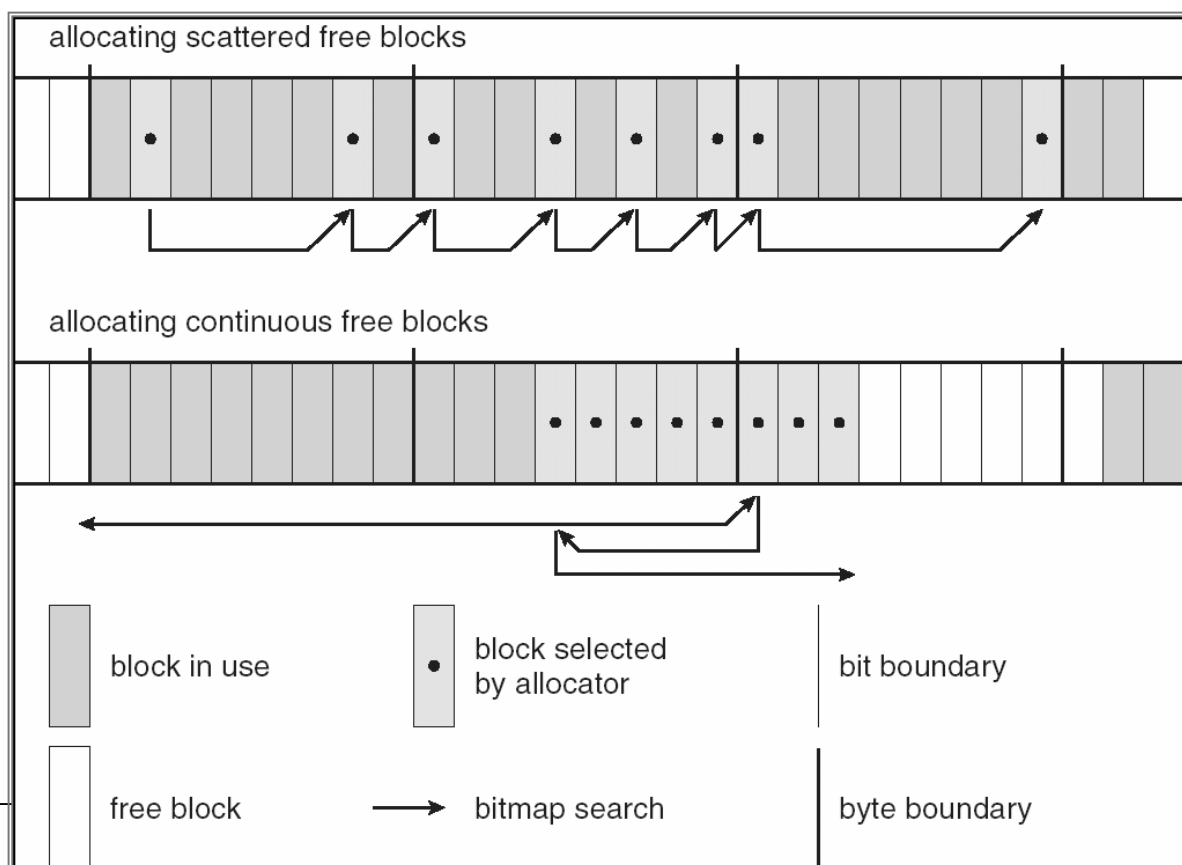
Linux Ext2fs

Ext2fs usa un meccanismo molto simile a quello standard UNIX per identificare i data block appartenenti ad un file specifico

Le differenze principali riguardano le **strategie di allocazione dei blocchi**:

- ❑ Ext2fs usa default block size di 1KB, ma anche in grado di supportare blocchi da 2KB e 4KB
- ❑ Ext2fs tenta di collocare **blocchi logicamente adiacenti** di un file su **blocchi fisicamente adiacenti su disco**. In questo modo, è teoricamente possibile realizzare **una singola operazione di I/O che operi su diversi blocchi logicamente adiacenti**

Linux Ext2fs



Linux: proc file system

proc file system non serve a memorizzare dati, ma per *funzioni tipicamente di monitoraggio*

È uno *pseudo-file system* che fornisce accesso alle *strutture dati di kernel* mantenute dal SO: i suoi contenuti sono tipicamente calcolati on demand

- **proc** realizza una *struttura a directory* e si occupa di *mantenerne i contenuti* invocando le funzioni di monitoring correlate

Esempi: `version, dma, stat/cpu, stat/swap, stat/processes`

Parentesi su MS WinXP file system

La struttura fondamentale per il *file system di MS WinXP (NTFS)* è il *volume*

- ❑ basato su una *partizione logica di disco*
- ❑ può occupare una porzione di disco, un disco intero, o differenti porzioni su differenti dischi

Tutti i descrittori (metadata riguardanti il volume) sono memorizzati in un *file normale*

NTFS usa *cluster come unità di allocazione dello spazio disco*

- ❑ un cluster è costituito da un numero di settori disco che è *potenza di 2*
- ❑ *Frammentazione interna ridotta* rispetto a 16-bit FAT perchè dim cluster minore

Parentesi su MS WinXP file system

- Un file NTFS non è una semplice sequenza di byte, come in MS-DOS o UNIX, ma un **oggetto strutturato con attributi**
- Ogni file NTFS è descritto da **una o più entry di un array** memorizzato in un **file speciale** chiamato **Master File Table (MFT)**
- Ogni file NTFS su una unità disco ha **ID unico** (64 bit)
- Lo spazio dei nomi di NTFS è organizzato in una **gerarchia di directory**. Per motivi di efficienza, esiste un **indice per ottimizzare l'accesso (B+ tree)**

... lo vedrete in corsi successivi come Sistemi Informativi...

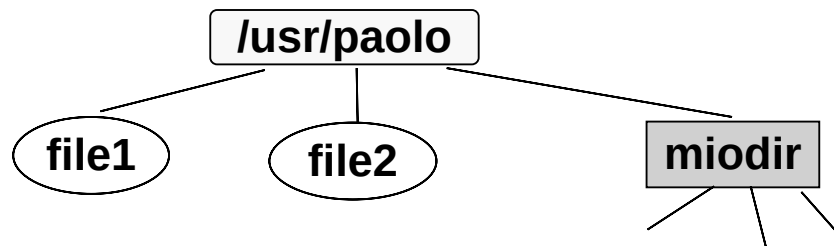
Directory

Anche le directory sono rappresentate nel file system da file

- Ogni file-directory contiene un insieme di **record logici con struttura**

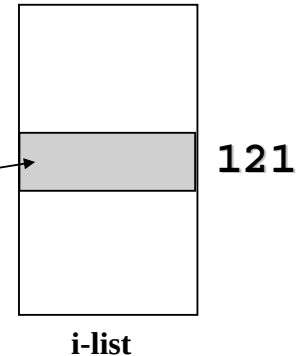
nomerelativo	i-number
--------------	----------
- ogni **record rappresenta un file** appartenente alla directory
 - ☒ per ogni file (o directory) appartenente alla directory considerata, viene **memorizzato il suo nome relativo**, a cui viene associato il relativo **i-number** (che lo identifica univocamente)

Directory



file (directory) `/usr/paolo` contiene:

<code>file1</code>	189
<code>file2</code>	133
<code>miodir</code>	121
<code>.</code>	110
<code>..</code>	89



Gestione file system in UNIX

Quali sono i **meccanismi di accesso** al file system?

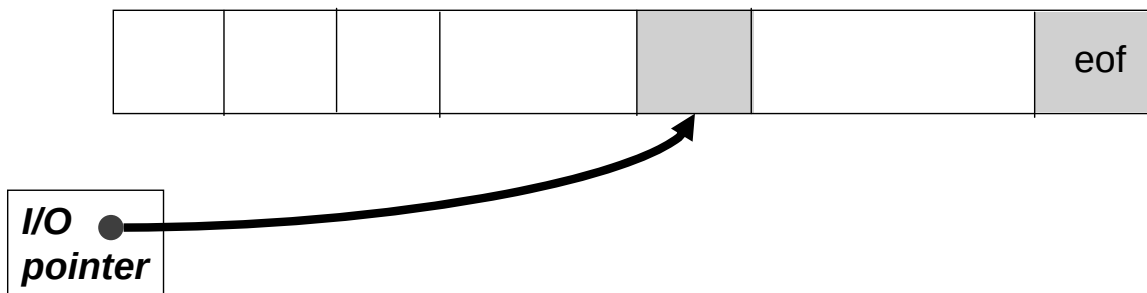
Come vengono realizzati?

Vanno considerati:

- ***strutture dati di sistema*** per il supporto all'accesso e alla gestione di file
- ***principali system call*** per l'accesso e la gestione di file

Gestione file system: concetti generali

- **accesso sequenziale**
- **assenza di strutturazione:**
file = sequenza di byte (*stream*)
- **posizione corrente: *I/O Pointer***



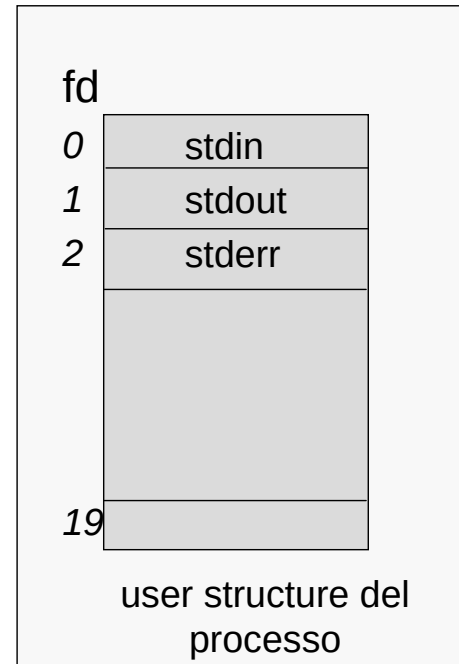
Gestione file system: concetti generali

- **varie modalità di accesso** (lettura, scrittura, lettura/scrittura, ...)
- **accesso subordinato all'operazione di apertura:**

<apertura File>
<accesso al File>
<chiusura File>

File descriptor

- A **ogni processo** è associata una **tabella dei file aperti** di dimensione limitata (tipicamente, 20 elementi)
- ogni **elemento della tabella** rappresenta **un file aperto dal processo** ed è individuato da un indice intero: **file descriptor**
- i **file descriptor 0,1,2** individuano rispettivamente **standard input, output, error** (aperti automaticamente)
- la **tabella dei file aperti** del processo è allocata nella sua **user structure**



Strutture dati del kernel

Per realizzare l'accesso ai file, SO utilizza **due strutture dati globali**, allocate nell'area dati del **kernel**

- la **tabella dei file attivi**: per ogni file aperto, contiene una copia del suo i-node
 - **più efficienti le operazioni** su file evitando accessi al disco per ottenere attributi dei file acceduti
- la **tabella dei file aperti di sistema**: ha **un elemento per ogni operazione di apertura relativa a file aperti** (e non ancora chiusi). Ogni elemento contiene
 - ✓ **I/O pointer**, posizione corrente all'interno del file
 - ✓ un puntatore all'**i-node** del file nella tabella dei file attivi
 - se **due processi aprono separatamente** lo stesso file **F**, la tabella conterrà **due elementi distinti associati a F**

Strutture dati del kernel

Riassumendo

- ❑ **tabella dei file aperti di processo:** nella *user area* del processo, contiene *un elemento per ogni file aperto dal processo*
- ❑ **tabella dei file aperti di sistema:** contiene *un elemento per ogni sessione di accesso* a file nel sistema
- ❑ **tabella dei file attivi:** contiene *un elemento per ogni file aperto nel sistema*

Quali sono le relazioni tra queste strutture?

Strutture dati del kernel

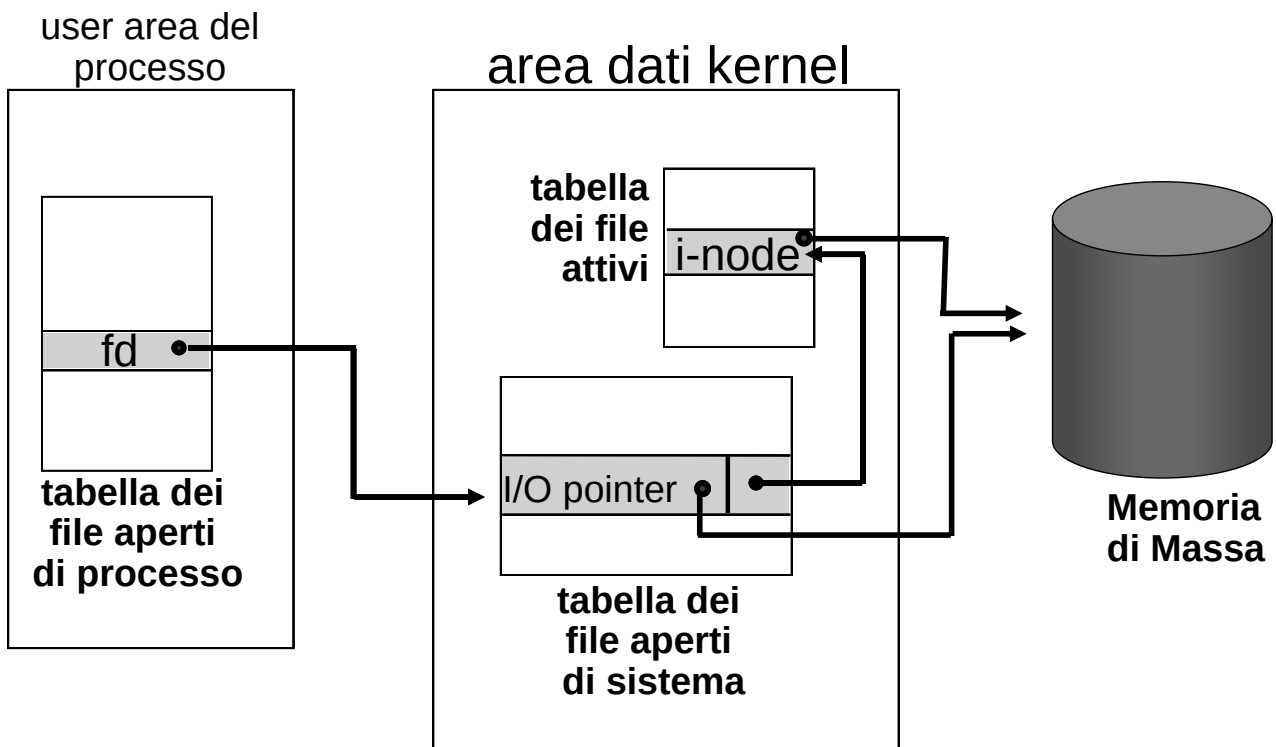


Tabella dei file aperti di sistema

- **un elemento per ogni “apertura”** di file: a processi diversi che accedono allo stesso file corrispondono **entry distinte**
- ogni elemento contiene il puntatore alla posizione corrente (I/O pointer)

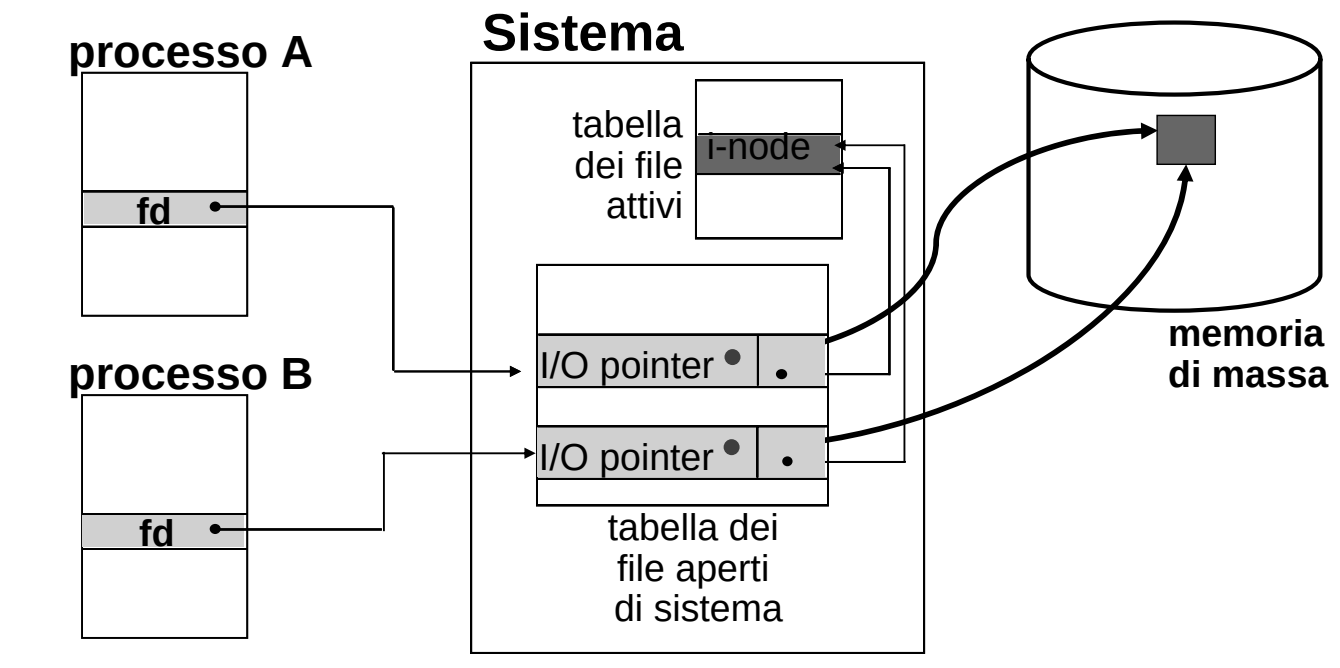


più processi possono accedere contemporaneamente allo stesso file, ma hanno **I/O pointer distinti**

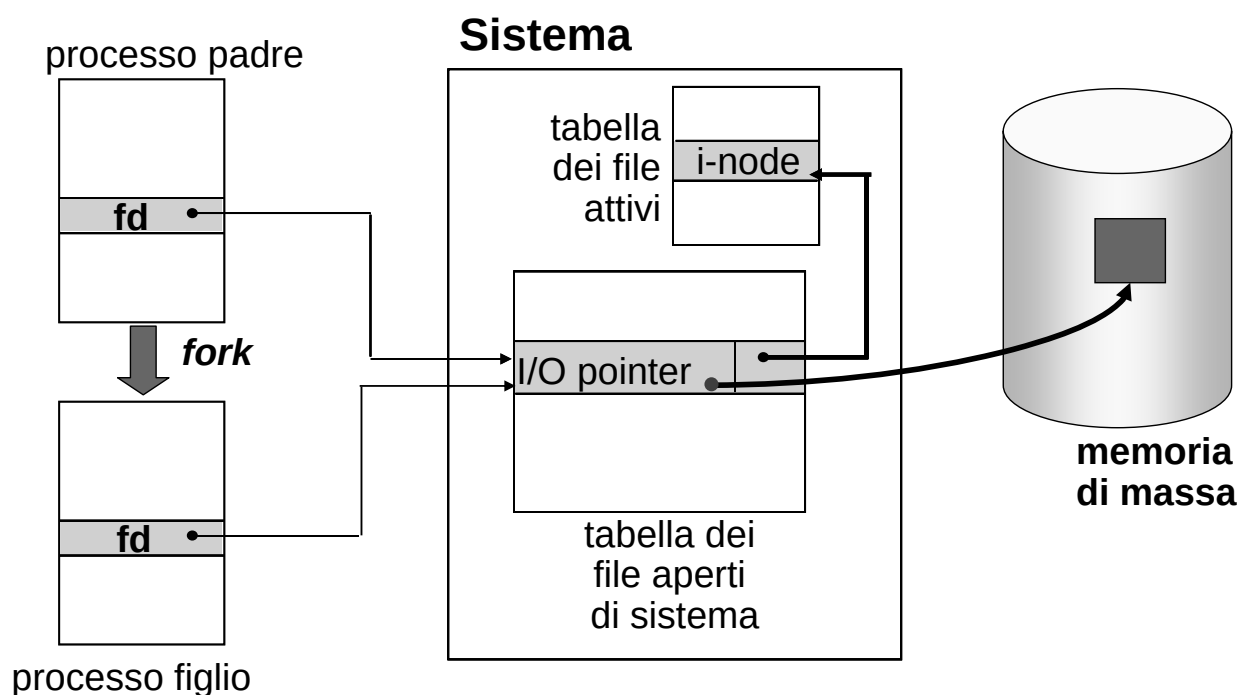
Tabella dei file attivi

- l'operazione di **apertura** provoca la **copia dell'i-node in memoria centrale** (se il file non è già in uso)
- la **tabella dei file attivi** contiene gli **i-node di tutti i file aperti**
- il numero degli elementi è pari al numero dei file aperti (anche da più di un processo)

Esempio: processi A e B (indipendenti) accedono allo stesso file, ma con I/O pointer distinti



Esempio: *processi padre e figlio condividono I/O pointer di file aperti prima della creazione*



Gestione file system UNIX: *system call*

UNIX permette ai processi di accedere a file, mediante un insieme di ***system call***, tra le quali:

- ***apertura/creazione: open, creat***
- ***chiusura: close***
- ***lettura: read***
- ***scrittura: write***
- **cancellazione: unlink**
- **linking: link**
- **accesso diretto: lseek**

System Call: apertura di file

L'apertura di un file provoca:

- ***inserimento di un elemento*** (individuato da un file descriptor) nella prima posizione libera della ***tabella dei file aperti del processo***
- ***inserimento di un nuovo record nella tabella dei file aperti di sistema***
- **la copia dell'i-node nella tabella dei file attivi** (solo se il file non è già in uso)

Apertura di file: `open()`

Per aprire un file:

```
int open(char nomefile[], int flag, [int mode]);
```

- `nomefile` è il nome del file (relativo o assoluto)
- `flag` esprime il **modo di accesso**; ad esempio (`O_RDONLY`, per accesso in lettura, `O_WRONLY`, per accesso in scrittura)
- `mode` è un parametro richiesto soltanto se l'apertura determina **la creazione del file** (flag `O_CREAT`): in tal caso, `mode` specifica i **bit di protezione**

□ **il valore restituito dalla `open()` è il file descriptor associato al file**, -1 in caso di errore

- Se `open()` ha successo, il file viene aperto nel modo richiesto e **I/O pointer posizionato sul primo elemento** (tranne nel caso di `O_APPEND`)

Apertura di file: `open()`

Modi di apertura (definiti in `<fcntl.h>`)

- `O_RDONLY (=0)`, **accesso in lettura**
- `O_WRONLY (=1)`, **accesso in scrittura**
- `O_APPEND (=2)`, **accesso in scrittura, append**

Inoltre, è possibile **abbinare** ai tre modi precedenti, **altri modi (mediante il connettore |)**:

- `O_CREAT`, per accesso in scrittura. Se il file non esiste, viene creato
 - è necessario fornire il parametro `mode`, per esprimere i bit di protezione
- `O_TRUNC`, per accesso in scrittura: la lunghezza del file viene troncata a 0

Apertura di file: creat ()

Per creare un file:

```
int creat(char nomefile[], int mode);
```

- **nomefile** è il nome del file (relativo o assoluto) da creare
 - **mode** specifica i **12 bit di protezione** per il nuovo file
- **valore restituito da creat ()** è il **file descriptor** associato al file, -1 in caso di errore
- Se **creat ()** ha successo, il file viene aperto in scrittura e **I/O pointer posizionato sul primo elemento** (se file esistente, viene cancellato e riscritto da capo)

Apertura di File: open () , creat ()

```
#include <fcntl.h>
...
main()
{ int fd1, fd2, fd3;
  fd1=open("/home/anna/ff.txt", O_RDONLY);
  if (fd1<0) perror("open fallita");
  ...
  fd2=open("f2.new", O_WRONLY);
  if (fd2<0) {
    perror("open in scrittura fallita:");
    fd2=open("f2.new", O_WRONLY|O_CREAT, 0777);
    /* è equivalente a:
       fd2=creat("f2.new", 0777); */
  }
  /*omogeneità apertura dispositivo di output:*/
  fd3=open("/dev/prn", O_WRONLY);
  ... }
```

Chiusura di file: `close()`

Per chiudere un file aperto:

```
int close(int fd);
```

`fd` è il file descriptor del file da chiudere

Restituisce l'esito della operazione (0, in caso di successo, <0 in caso di insuccesso)

Se `close()` ha successo:

- file memorizzato sul disco
- eliminato l'elemento di indice *`fd` dalla tabella dei file aperti di processo*
- *eventualmente eliminati* gli elementi dalla tabella dei file aperti di sistema e dei file attivi

System call: lettura e scrittura

Caratteristiche:

- accesso mediante **file descriptor**
- ogni **operazione di lettura (o scrittura)** **agisce sequenzialmente** sul file, **a partire dalla posizione corrente di I/O pointer**
- possibilità di alternare operazioni di lettura e scrittura
- **Atomicità** della singola operazione
- **Operazioni sincrone**, cioè con attesa del completamento dell'operazione

Lettura di file: read ()

```
int read(int fd, char *buf, int n);
```

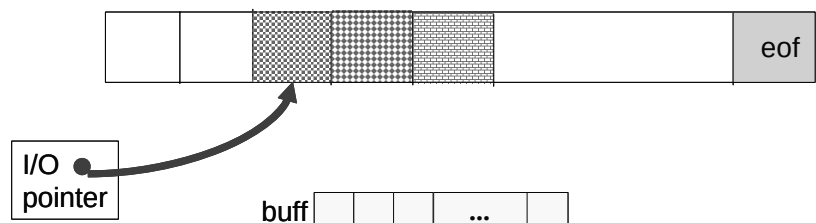
- **fd** file descriptor del file
 - **buf** area in cui trasferire i byte letti
 - **n** numero di caratteri da leggere
- **in caso di successo, restituisce un intero positivo ($\leq n$) che rappresenta il numero di caratteri effettivamente letti**
- è previsto un carattere di End-of-File che marca la fine del file (da tastiera: **CTRL-D**)

Lettura di file: read()

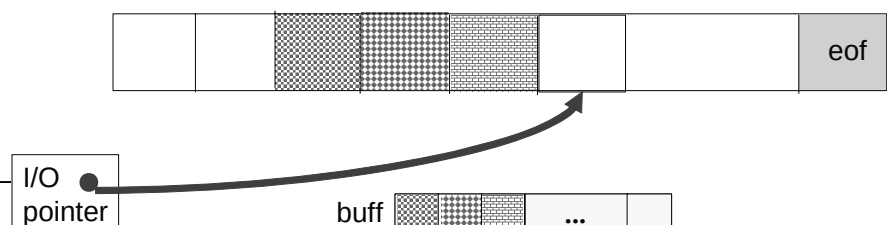
Se `read(fd, buff, n)` ha successo:

- a partire dal valore corrente di I/O pointer, vengono letti al più **n** bytes dal file **fd** e memorizzati all'indirizzo **buff**
- **I/O pointer** viene spostato **avanti di n bytes**

Ad esempio: prima di
`read(fd, buff, 3)`



dopo la read:



Scrittura di file: `write()`

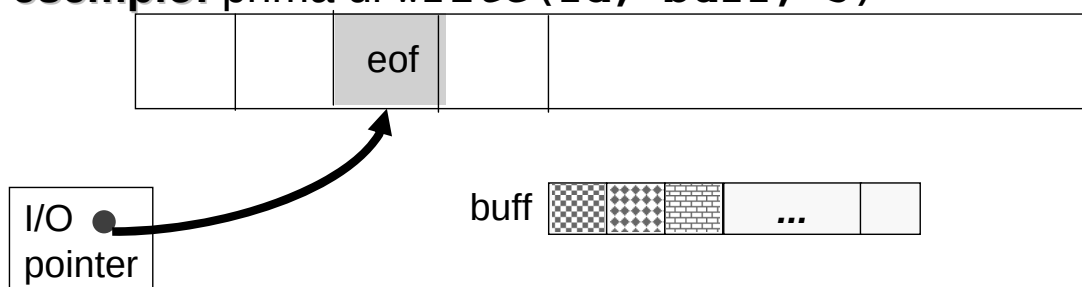
```
int write(int fd, char *buf, int n);
```

- `fd` file descriptor del file
- `buf` area da cui trasferire i byte scritti
- `n` numero di caratteri da scrivere

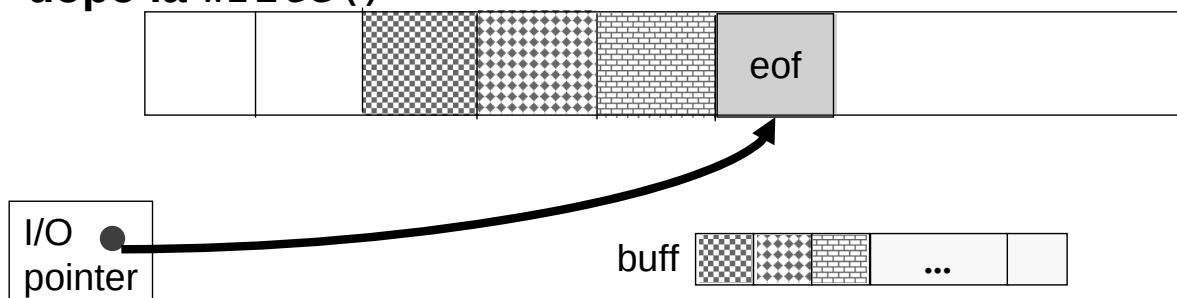
in caso di ***successo***, restituisce un intero positivo ($=n$) che rappresenta il ***numero di caratteri effettivamente scritti***

Scrittura di file: `write()`

Ad esempio: prima di `write(fd, buff, 3)`



dopo la `write()`



Esempio: read & write

Visualizzazione sullo standard output del contenuto di un file

```
#include <fcntl.h>
main()
{int fd,n;
 char buf[10];
 if(fd=open("/home/miofile",O_RDONLY)<0)
 {perror("errore di apertura:");
 exit(-1);
 }
 while ((n=read(fd, buf,10))>0)
 write(1,buf,n); /*scrittura sullo
                  standard output */
 close(fd);
}
```

Esempio: comando cp (copia argv[2] in argv[1])

```
#include <fcntl.h> ...      #include <stdio.h>
#define BUFDIM 1000 ...    #define perm 0777

main (int argc, char **argv)
{ int status, infile, outfile, nread;
 char buffer[BUFDIM];
 if (argc != 3)
 { printf (" errore \n"); exit (1); }
 if ((infile=open(argv[2], O_RDONLY)) <0)
 { perror("apertura sorgente: ");
   exit(1); }
 if ((outfile=creat(argv[1], perm )) <0)
 {perror("apertura destinazione:");
  close (infile); exit(1); }
```

Esempio:

comando `cp` (copia `argv[2]` in `argv[1]`)

```
while((nread=read(infile, buffer, BUFDIM)) >0 )
{ if(write(outfile, buffer, nread)< nread)
  {   close(infile);
      close(outfile);
      exit(1);}
}
close(infile);
close(outfile);
exit(0);
}
```

Accesso diretto: `lseek()`

Per spostare I/O pointer:

```
lseek(int fd, int offset, int origine);
```

- **fd** file descriptor del file
- **offset** spostamento (in byte) rispetto all'origine
- **origine** può valere:
 - ✓ 0: inizio file (**SEEK_SET**)
 - ✓ 1: posizione corrente (**SEEK_CUR**)
 - ✓ 2 :fine file(**SEEK_END**)

in caso di successo, restituisce un intero positivo che rappresenta la ***nuova posizione***

Esempio: lseek()

```
#include <fcntl.h>
main()
{int fd,n; char buf[100];
if(fd=open("/home/miofile",O_RDWR)<0)
    ...;
    lseek(fd,-3,2); /* posizionamento sul
                    terzultimo byte del
                    file */
...
}
```



The diagram illustrates the state of a file buffer. It is represented as a horizontal rectangle divided into several segments. The rightmost segment is labeled 'EOF'. An upward-pointing arrow indicates the current file position, which is located three bytes before the EOF, corresponding to the 'terzultimo byte' (third-to-last byte) mentioned in the code comment.

Cancellazione di file: unlink()

Per *cancellare un file, o decrementare il numero dei suoi link*:

```
int unlink(char *name);
```

- **name** nome del file
- **ritorna** 0, se OK, altrimenti -1

In generale, l'effetto della system call `unlink()` è **decrementare di 1 il numero di link del file dato (nell'i-node)**; solo nel caso in cui il numero dei **link risulti 0**, allora il file viene **cancellato**

Aggiungere nomi a file esistenti: `link()`

Per aggiungere un link a un file esistente:

```
int link(char *oldname, char * newname);
```

- ❑ `oldname` nome del file esistente
- ❑ `newname` nome associato al nuovo link

`link()`

- ❑ ***incrementa il numero dei link*** associato al file nell'*i-node*
- ❑ aggiorna il direttorio (aggiunta di un nuovo elemento)
- ❑ ritorna 0 in caso di successo; -1 se fallisce
- ❑ ad esempio fallisce se:
 - `oldname` non esiste
 - `newname` esiste già (non viene sovrascritto)
 - `oldname` e `newname` appartengono a unità disco diverse (in questo caso, usare link simbolici mediante `symlink`)

Esempio

Realizzazione del comando `mv` :

```
main (int argc, char ** argv)
{ if (argc != 3)
{ printf ("Sintassi errata\n"); exit(1); }

if (link(argv[1], argv[2]) < 0)
{ perror ("Errore link"); exit(1);}

if (unlink(argv[1]) < 0)
{ perror("Errore unlink"); exit(1);}
exit(0);}
```

System call access ()

Verifica i diritti di un utente di accedere a un file:

```
int access (char * pathname, int amode);
```

- ❑ **pathname** rappresenta il nome del file
- ❑ **amode** esprime il diritto da verificare e può essere:
 - ✓ 04 read access
 - ✓ 02 write access
 - ✓ 01 execute access
 - ✓ 00 existence
- ❑ **access ()** restituisce valore 0 in caso di successo, altrimenti -1

NB: **access ()** verifica i diritti dell'utente, cioè ***fa uso del real uid del processo (non usa effective uid)***

Diritti di accesso a file: chmod ()

Per modificare i bit di protezione di un **file**:

```
int chmod (char *pathname, char *newmode);
```

- ❑ **pathname** nome del file
- ❑ **newmode** contiene i nuovi diritti

Ad esempio: **chmod 0777 file.txt**
 chmod o-w file.txt
 chmod g+x file.txt

Diritti di accesso a file: `chown ( )`

Per cambiare il proprietario e il gruppo di un **file**:

```
int chown (char *pathname, int owner, int group);
```

- | | |
|-------------------------|----------------------------|
| □ <code>pathname</code> | nome del file |
| □ <code>owner</code> | uid del nuovo proprietario |
| □ <code>group</code> | gid del gruppo |

cambia proprietario/gruppo del file

Gestione directory

Alcune system call a disposizione in C/UNIX per la gestione delle directory:

- `chdir ( )` : per cambiare directory (come comando shell `cd`)
- `opendir ( )` , `closedir ( )` : apertura e chiusura di directory
- `readdir ( )` : lettura di directory

Le system call sopra fanno uso di tipi astratti per la descrizione della struttura dati directory e sono **indipendenti da** come il direttorio viene realizzato (BSD, System V, Linux)

Gestione di directory

- Per effettuare un cambio di directory

```
int chdir (char *nomedir);
```

- ❑ **nomedir** nome della directory in cui entrare
 - ❑ restituisce 0 in caso di successo (cioè cambio di directory avvenuto), -1 in caso di fallimento
- Analogamente ai file normali, **lettura/scrittura di una directory** possono avvenire solo dopo l'operazione di apertura **opendir()**
- Apertura restituisce un puntatore a **DIR**:
 - ❑ **DIR** è un **tipo di dato astratto predefinito** (<dirent.h>) che consente di riferire (mediante puntatore) una directory aperta

Apertura e chiusura di directory: **opendir()** , **closedir()**

Per aprire un direttorio:

```
#include <dirent.h>
DIR *opendir (char *nomedir);
```

nomedir nome del direttorio da aprire

restituisce un valore di tipo puntatore a **DIR**:

- diverso da NULL se l'apertura ha successo: per gli accessi successivi, si impiegherà **questo valore per riferire il direttorio**
- altrimenti restituisce NULL

Chiusura del direttorio riferito dal puntatore **dir**:

```
#include <dirent.h>
int closedir (DIR *dir);
```

Restituisce 0 in caso di successo, -1 altrimenti

Lettura di una directory

Una directory aperta può essere letta con `readdir()`:

```
#include <sys/types.h>
#include <dirent.h>
struct dirent *descr;
descr = readdir (DIR *dir);
```

`dir` puntatore alla directory da leggere (valore restituito da `opendir`)

Restituisce:

- ☐ un puntatore diverso da **NULL** se la lettura ha avuto **successo**
- ☐ altrimenti **restituisce NULL** (in caso di **insuccesso**)
- In caso di successo, la `readdir()` legge un elemento dalla directory data e lo memorizza ***all'indirizzo puntato da descr***
- `descr` punta ad una **struttura di tipo `dirent`** (dichiarata in `dirent.h`)

L'elemento nella directory: `dirent`

Il generico elemento (file o directory) in una directory è rappresentato da un record di tipo `dirent`:

```
struct dirent {
long d_ino; /* i-number */
off_t d_off; /* offset del prossimo */
unsigned short d_reclen; /* lunghezza del record */
unsigned short d_namelen; /* lunghezza del nome */
char d_name[1]; /* nome del file */
}
```

la stringa che parte da `d_name` rappresenta il nome del file (o directory) nella directory aperta; `d_namelen` la lunghezza del nome

➔ possibilità di nomi con lunghezza variabile

Gestione di directory: creazione

Creazione di una directory

```
int  mkdir (char *pathname, int mode);
```

- `pathname` nome del direttorio da creare
- `mode` esprime i bit di protezione

restituisce il valore 0 in caso di successo, altrimenti -1

In caso di **successo**, crea e inizializza una directory con il nome e i diritti specificati. ***Vengono sempre creati i file:***

- ***.*** (***link alla directory corrente***)
- ***..*** (***link alla directory padre***)

Esempio: realizzazione del comando ls

```
#include <stdlib.h>            ...        #include <sys/types.h>
#include <dirent.h>            ...        #include <fcntl.h>

void  miols(char name[])
{ DIR *dir; struct dirent * dd;
  char buff[80];
  dir = opendir (name);
  while ((dd = readdir(dir)) != NULL)
  { sprintf(buff, "%s\n", dd->d_name);
    write(1, buff, strlen(buff));
  }
  closedir(dir);
  return;}

```

Esempio: realizzazione di ls (continua)

```
main (int argc, char **argv)
{ if (argc <= 1)
  {   printf("Errore\n");
      exit(1);
  }
  miols(argv[1]);
  exit(0);
}
```

Esempio: esplorazione di una gerarchia

Si vuole operare *in modo ricorsivo su una gerarchia di directory alla ricerca di un file con nome specificato*. Per esplorare la gerarchia si usino le system call `chdir`, `opendir`, `readdir` e `closedir`

Si preveda una sintassi di invocazione del programma eseguibile:

ricerca radice file

- **radice** nome directory “radice” della gerarchia
- **file** nome del file da ricercare (ad esempio, dato in modo assoluto)

Esempio: esplorazione di una gerarchia

```
#include <stdlib.h>      ...      #include <stdio.h>
#include <sys/types.h>   ...      #include <dirent.h>

void esplora (char *d, char *n);

main (int argc, char **argv)
{if (argc != 3){printf("Errore par.\n"); exit (1);}
  if (chdir (argv[1])!=0)
  {
    perror("Errore in chdir");
    exit(1); }
  esplora (argv[1], argv[2]);
}
```

```
void esplora (char *d, char *f)
{ char nd [80]; DIR *dir; struct dirent *ff;
  dir = opendir(d);
  while ((ff = readdir(dir)) != NULL)
  {   if ((strcmp (ff->d_name, ".") != 0) &&
        (strcmp (ff->d_name, "..") !=0)) /* salto . e .. */
      if (chdir(ff->d_name) != 0) /* è un file */
      { if (strcmp (f, ff->d_name) == 0)
          printf("file %s nel dir %s\n", f, d);
        } else /*abbiamo trovato un direttorio */
        {   strcpy(nd, d); strcat(nd, "/");
            strcat(nd, ff-> d_name);
            esplora (nd, f);
            chdir(".."); } /* perché è necessario
salire di un livello al ritorno dalla chiamata ricorsiva? */
        }   closedir(dir);}
```