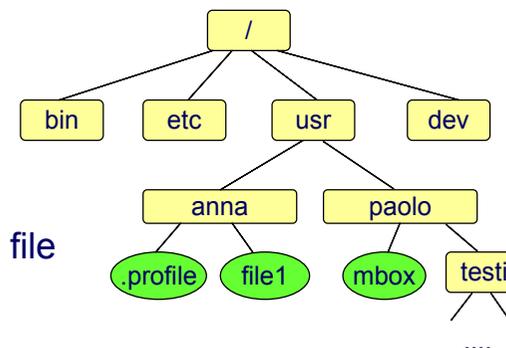


Il File System di UNIX

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**

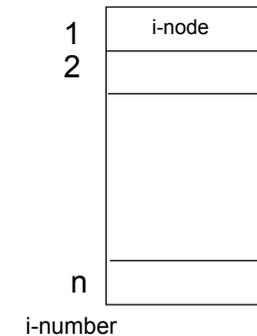


UNIX file system: organizzazione fisica

- **Boot Block** contiene le *procedure di inizializzazione* del sistema (da eseguire al *bootstrap*)
- **Super Block** 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 normali, direttori e dispositivi presenti nel 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:

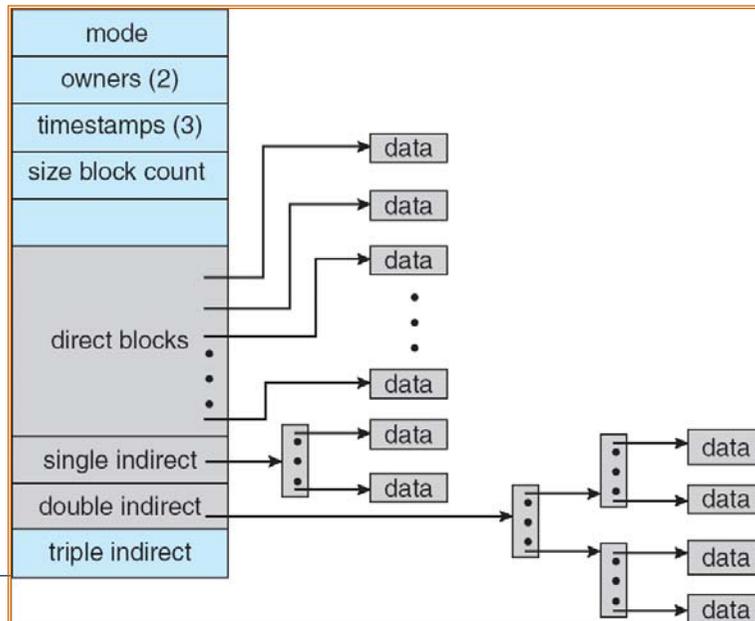
- **tipo** di file:
 - ✓ ordinario
 - ✓ direttorio
 - ✓ file **speciale**, per i dispositivi
- **proprietario, gruppo** (user-id, group-id)
- **dimensione**
- **data**
- 12 bit di **protezione**
- numero di **link**
- **13-15 indirizzi** di blocchi (a seconda della realizzazione)

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

UNIX File System

10

Indirizzamento

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

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

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

UNIX File System

11

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

UNIX File System

12

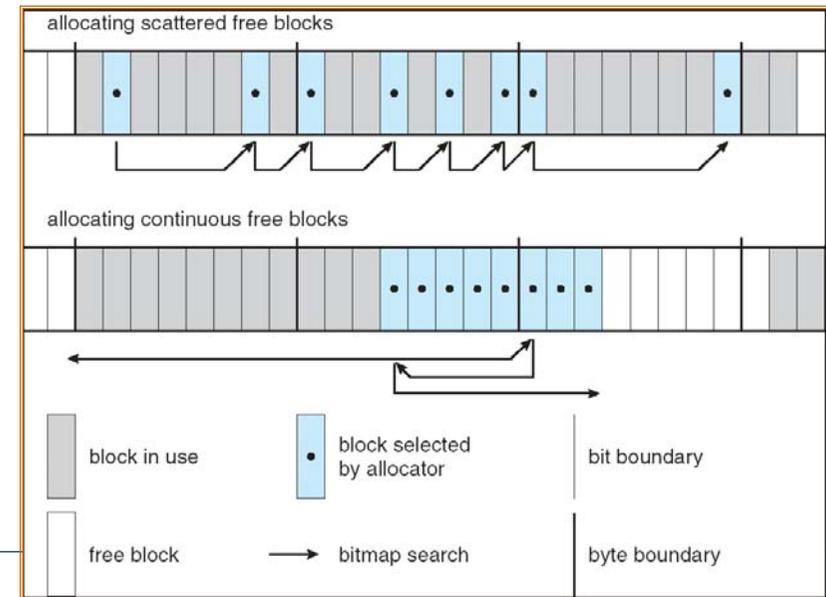
Linux Ext2fs

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

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

- Ext2fs usa default block size di 1KB, ma è 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 (metadati) 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 dimensione 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

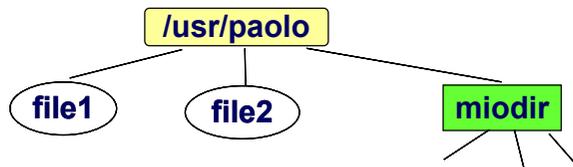
Anche le directory sono rappresentate nel file system da file

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

nomerelativo | **i-number**

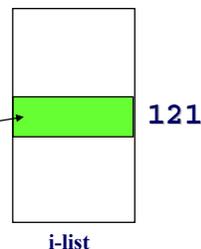
- ogni **record rappresenta un file** appartenente alla directory
 - ☒ per ogni file (o directory) appartenente alla directory considerata, viene **memorizzato il suo nome relativo**, a cui viene associato il relativo **i-number** (che lo identifica univocamente)

Directory



file (directory) /usr/paolo contiene:

file1	189
file2	133
miodir	121
.	110
..	89



Gestione file system in UNIX

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

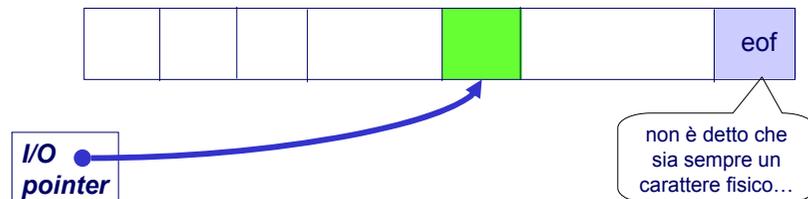
Come vengono realizzati?

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**



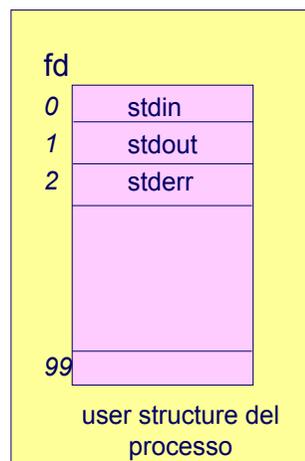
Gestione file system: concetti generali

- **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 (attorno al centinaio di 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:** in area di SO, contiene **un elemento per ogni sessione di accesso a file nel sistema**
- **tabella dei file attivi:** in area di SO, contiene **un elemento per ogni file aperto nel sistema**

Quali sono le relazioni tra queste strutture?

Strutture dati del kernel

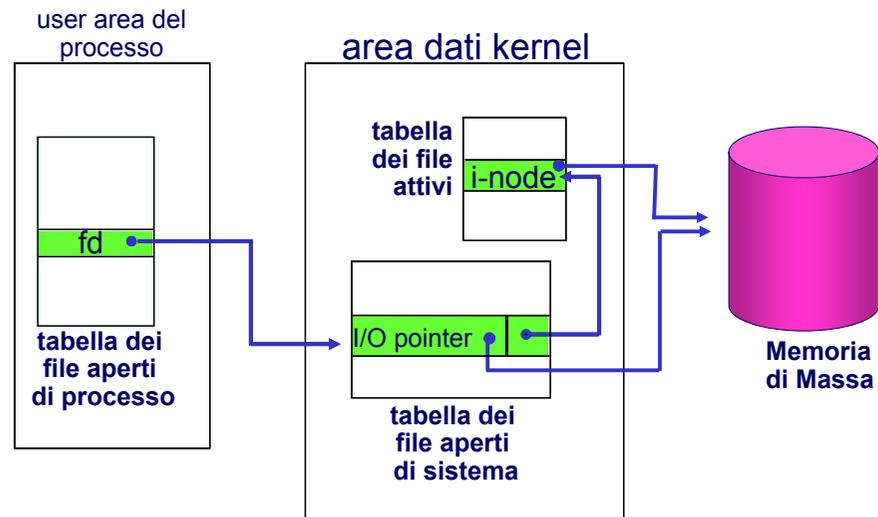


Tabella dei file aperti di sistema

- **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)

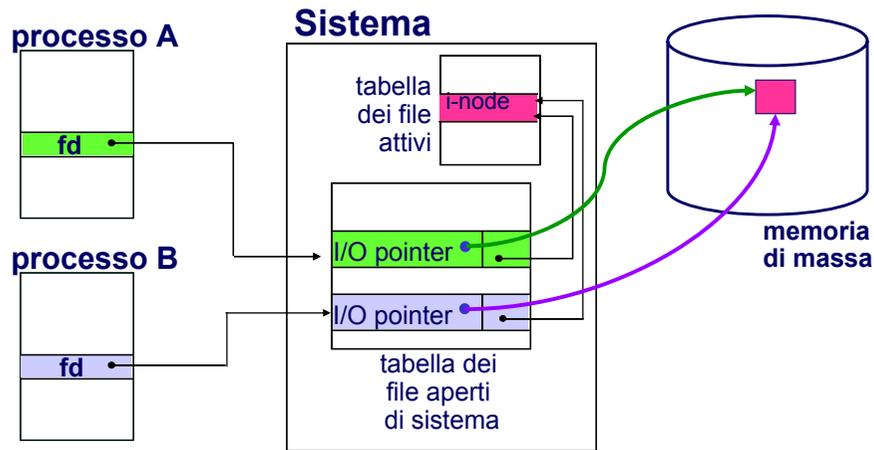


più processi possono accedere contemporaneamente allo stesso file, ma hanno **I/O pointer distinti**

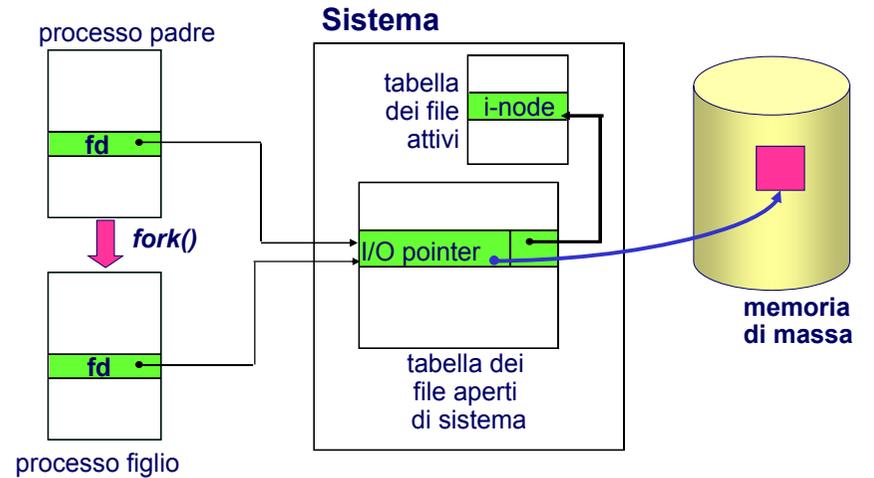
Tabella dei file attivi

- 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**

- **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 in modalità append (in fondo al file)**, sempre da associare a `O_WRONLY`

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` è necessario e 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/paolo/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 logico dell'operazione

Letture 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**

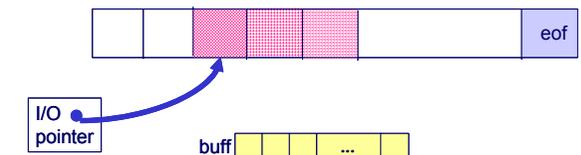
Per indicare da tastiera (in fase di input) la volontà di terminare il file, <CTRL-D>

Letture di file: `read()`

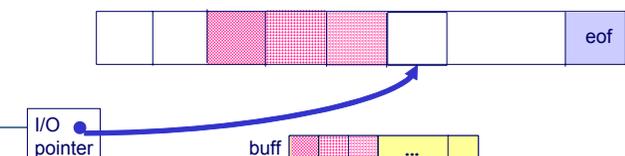
Se `read(fd, buff, n)` ha successo:

- 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 ()

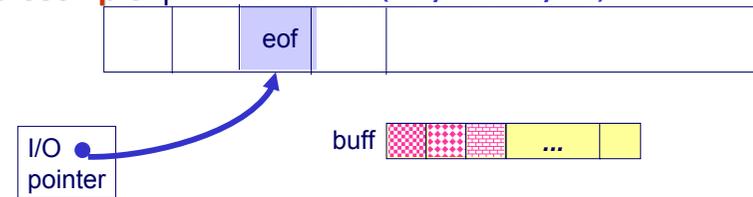
```
int write(int fd, char *buf, int n);
```

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

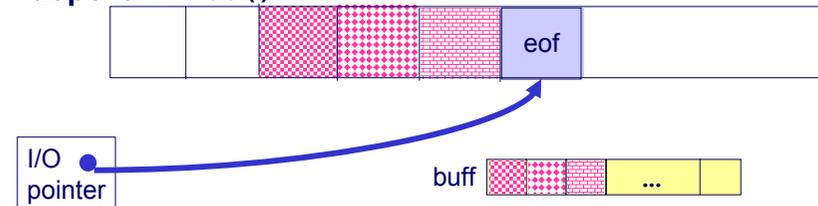
in caso di **successo**, restituisce un intero positivo ($=n$) che rappresenta il **numero di caratteri effettivamente scritti**

Scrittura di file: write()

Ad esempio: prima di `write(fd, buf, 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:

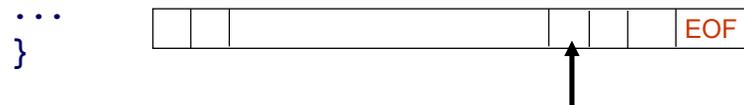
```
lseek(int fd, int offset, int origine);
```

- **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 */
}
```



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 effettivamente **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 bash `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);}
```

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("file.txt", "0777")`
`chmod("file.txt", "o-w")`
`chmod("file.txt", "g+x")`

Diritti di accesso a file: `chown()`

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

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

- `pathname` nome del file
- `owner` uid del nuovo proprietario
- `group` 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

Letture 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);}
```