

I Processi nel SO UNIX

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

Modello di processo in UNIX

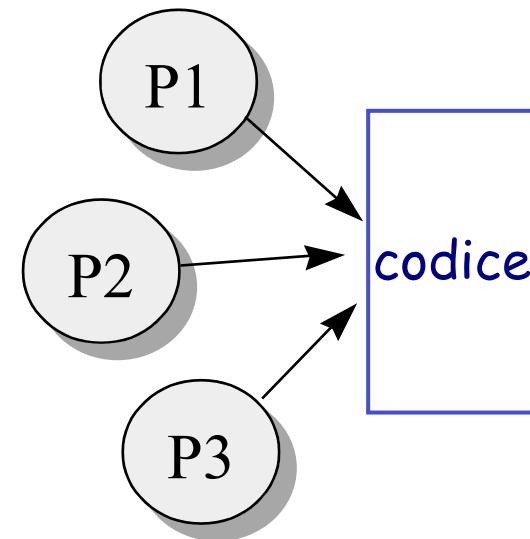
Ogni processo ha un proprio spazio di indirizzamento *completamente locale e non condiviso*:

Modello ad Ambiente Locale

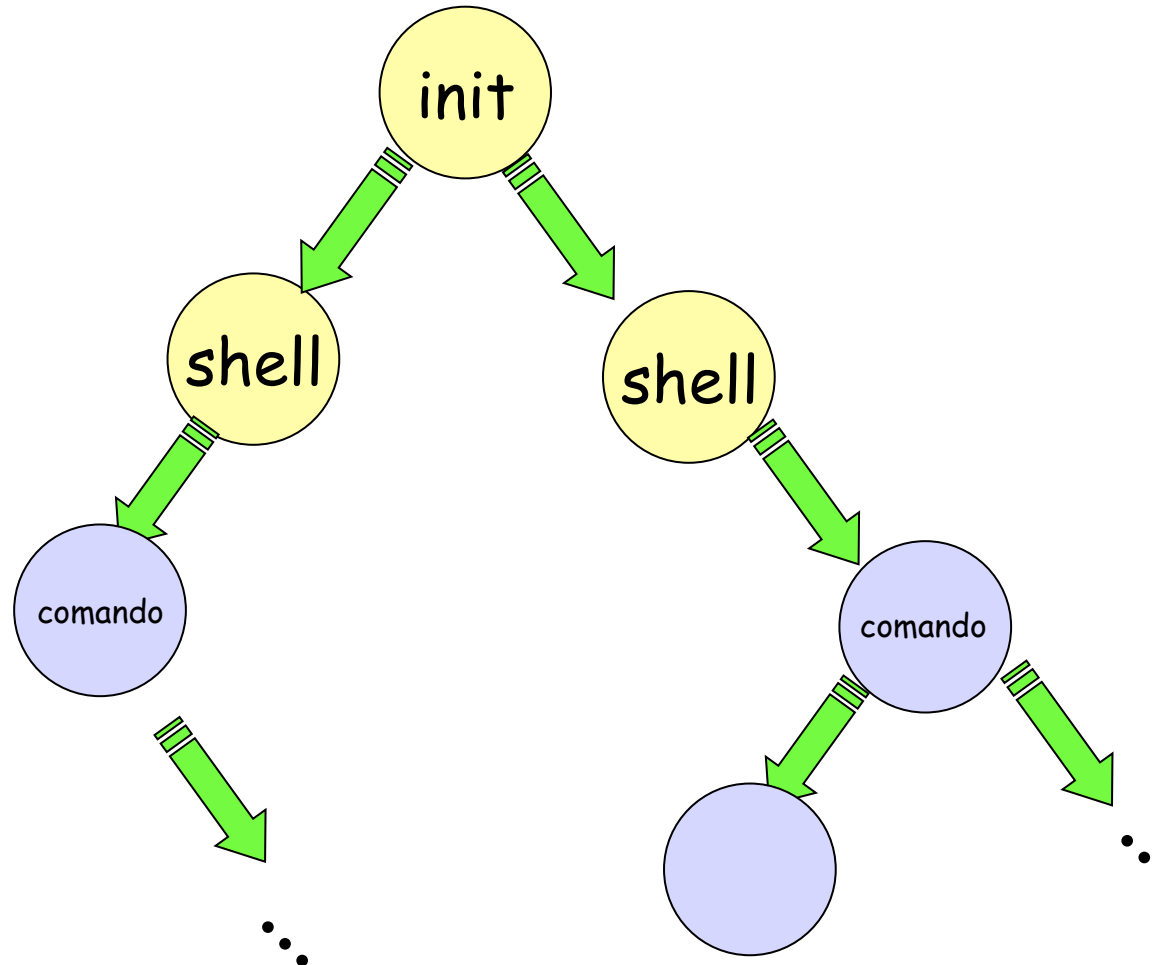
(o a scambio di messaggi)

Eccezioni:

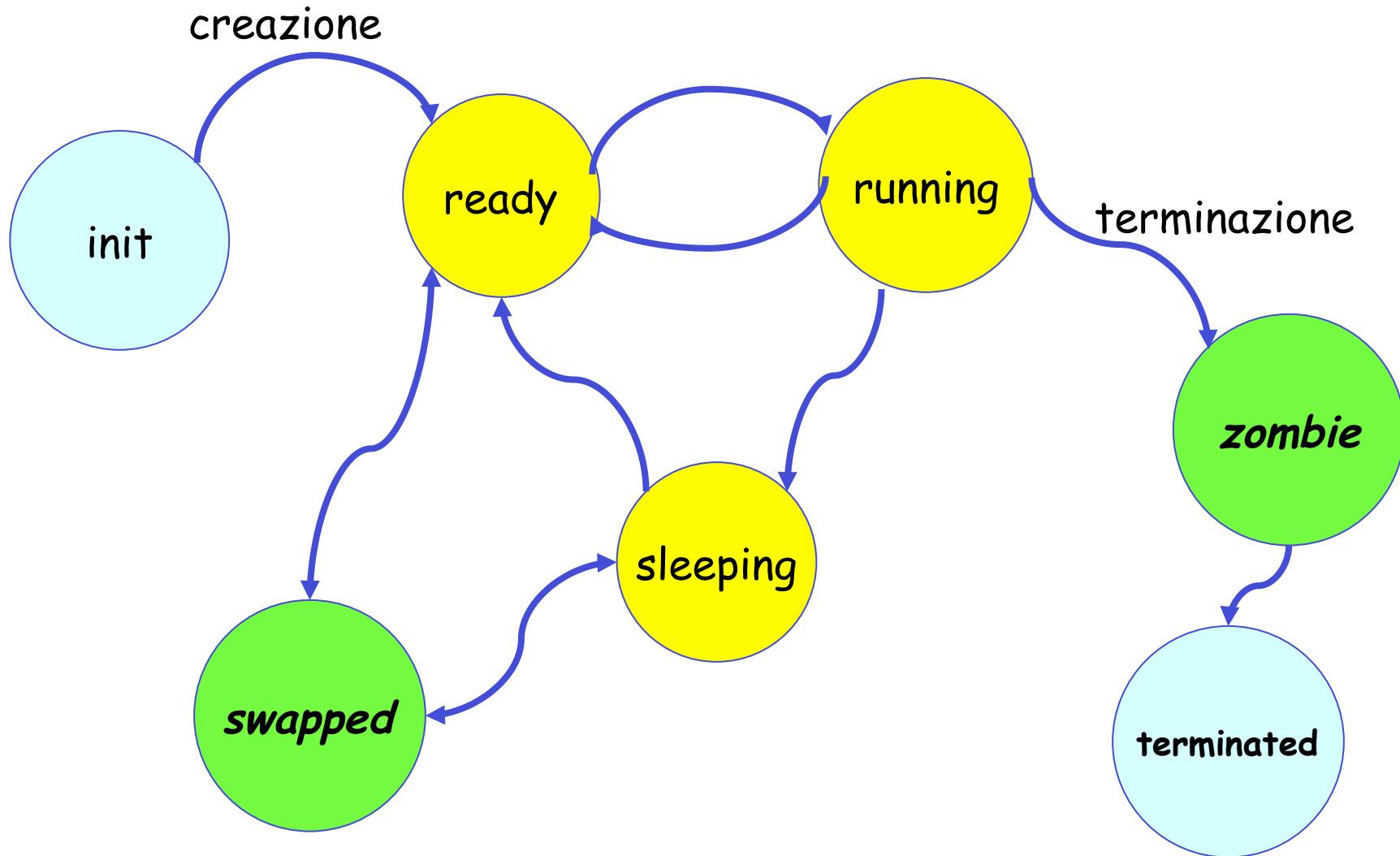
- il codice può essere condiviso (*codice rientrante*)



Gerarchie di processi UNIX



Stati di un processo UNIX



Stati di un processo UNIX

Come nel caso generale

- **Init**: *caricamento in memoria* del processo e inizializzazione delle strutture dati del SO
- **Ready**: processo *pronto*
- **Running**: processo *usa la CPU*
- **Sleeping**: processo è *sospeso in attesa di un evento*
- **Terminated**: *deallocazione* del processo dalla memoria

In aggiunta

- **Zombie**: processo è terminato, ma è *in attesa che il padre ne rilevi lo stato di terminazione*
- **Swapped**: processo (o parte di esso) è *temporaneamente trasferito in memoria secondaria*

Processi swapped

Lo scheduler a medio termine (swapper) gestisce i trasferimenti dei processi

- da memoria centrale a secondaria (dispositivo di swap): *swap out*
 - ✓ si applica preferibilmente ai *processi bloccati (sleeping)*, prendendo in considerazione tempo di attesa, di permanenza in memoria e dimensione del processo (preferibilmente i *processi più lunghi*)
- da memoria secondaria a centrale: *swap in*
 - ✓ si applica preferibilmente ai *processi più corti*

Rappresentazione dei processi UNIX

Il codice dei processi è **rientrante**: più processi possono condividere lo stesso codice (*text*)

- ✓ codice e dati sono separati (modello a *codice puro*)
- ✓ SO gestisce una *struttura dati globale* in cui sono contenuti i *puntatori ai codici utilizzati*, eventual-mente condivisi) dai processi: *text table*
- ✓ L'elemento della text table si chiama *text structure* e contiene:
 - » **puntatore al codice** (se il processo è swapped, riferimento a memoria secondaria)
 - » numero dei processi che lo condividono...

Codice _i

Text table:

1 elemento $\forall$ segmento
di codice utilizzato

Rappresentazione dei processi UNIX

Process control block: il descrittore del processo in UNIX è rappresentato da 2 strutture dati:

- *Process structure*: informazioni necessarie al sistema per la gestione del processo (a prescindere dallo stato del processo)
- *User structure*: informazioni necessarie solo se il processo è *residente in memoria centrale*

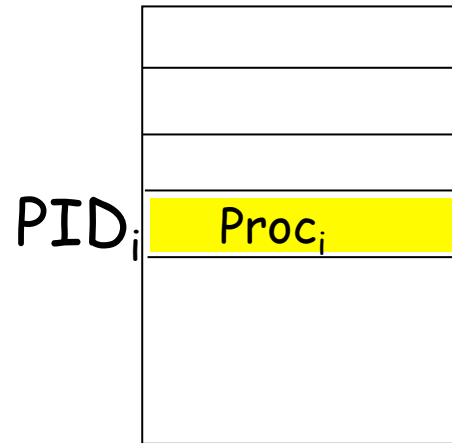
Process structure

Process structure contiene, tra le altre, le seguenti info:

- Un valore intero che rappresenta l'identificatore unico del processo (**Process IDentifier, PID**)
- Lo stato *del processo*
- puntatori alle varie **aree dati e stack** associati al processo
- riferimento indiretto al **codice**: la process structure contiene il riferimento all'elemento della text table associato al codice del processo
- informazioni di **scheduling** (es: priorità, tempo di CPU, ...)
- riferimento al **processo padre** (PID del padre)
- info relative alla **gestione di segnali** (es. segnali inviati ma non ancora gestiti)
- Puntatore al processo successivo nella **coda** di processi (ad esempio, ready queue)
- puntatore alla **user structure**

Rappresentazione dei processi UNIX

- Process structure sono organizzate in un vettore: *Process table*



Process table: 1 elemento per ogni processo

User structure

Contiene le informazioni necessarie al SO per la gestione del processo, quando è residente:

- copia dei **registri** di CPU
- informazioni sulle risorse allocate (ad es. **file aperti**)
- informazioni sulla gestione di **segnali** (puntatori a *handler*, ...)
- **ambiente** del processo: *direttorio corrente, utente, gruppo, argc/argv, path, ...*

Immagine di un processo UNIX

Immagine di un processo è l'insieme di aree di memoria e strutture dati associate al processo

- Non tutta l'immagine è accessibile in modo user:
 - parte di **kernel**
 - parte di **utente**
- Ogni processo può essere soggetto a swapping: non tutta l'immagine può essere trasferita in memoria
 - parte **swappable**
 - parte residente o **non swappable**

Immagine di un processo UNIX

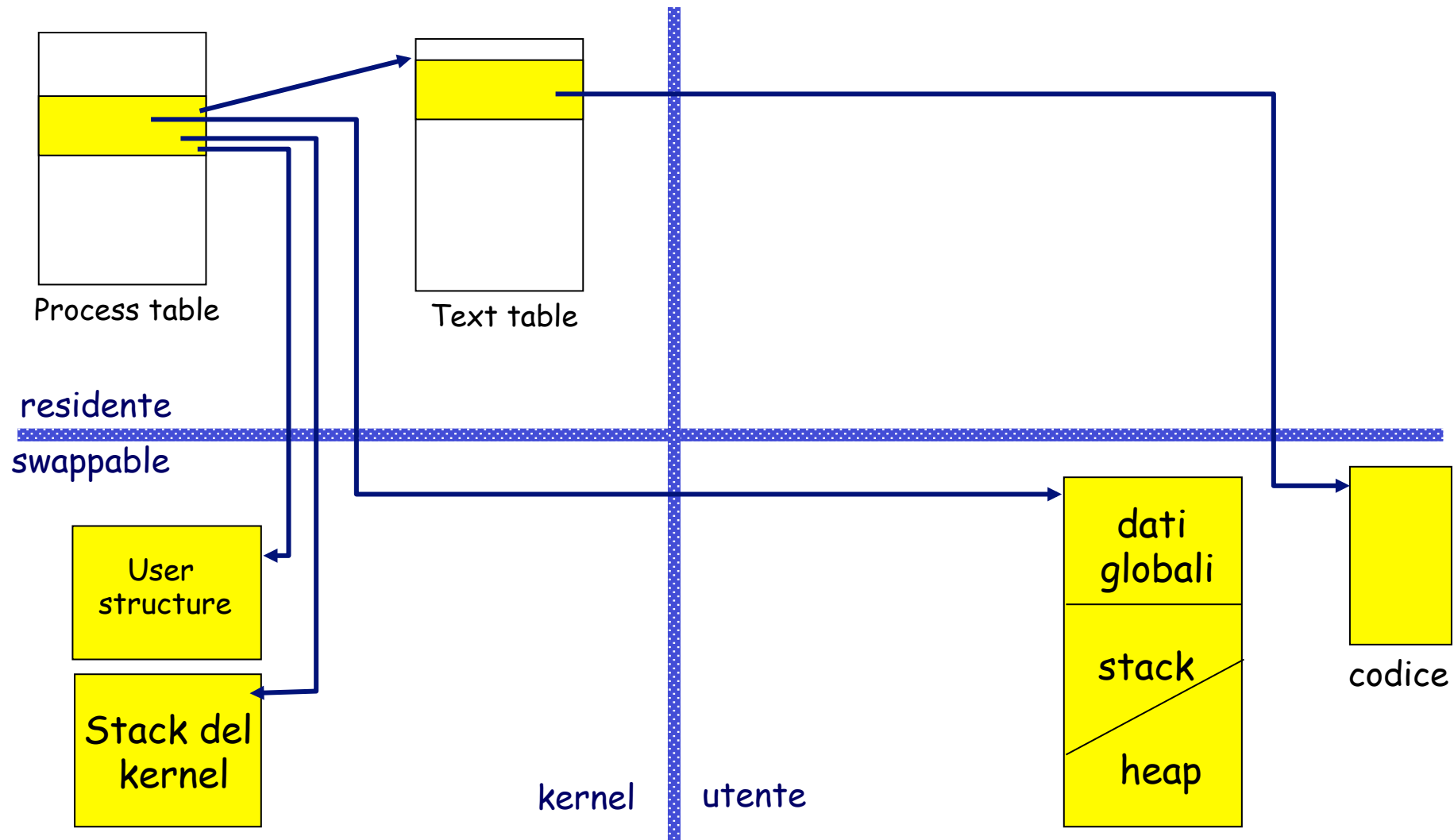


Immagine di un processo UNIX

Componenti

- **process structure**: è l'elemento della process table associato al processo (kernel, residente)
- **user structure**: struttura dati contenente i dati necessari al kernel per la gestione del processo quando è residente (kernel, swappable)
- **text**: elemento della text table associato al codice del processo (kernel, residente)
- area **dati globali di utente**: contiene le *variabili globali* del programma eseguito dal processo (user, swappable)
- **stack, heap** di utente: *aree dinamiche* associate al programma eseguito (user, swappable)
- **stack del kernel**: *stack di sistema* associato al processo per le chiamate a *system call* (kernel, swappable)

PCB = process structure + user structure

- **Process structure (resident)**: mantiene le informazioni necessarie per la gestione del processo, anche se questo è *swapped* in memoria secondaria
- **User structure**: il suo contenuto è necessario solo in caso di esecuzione del processo (*stato running*); se il processo è soggetto a swapping, anche *la user structure può essere trasferita in memoria secondaria*

⇒ **Process structure**: contiene il riferimento a **user structure** (in memoria centrale o secondaria se swapped)

System call per la gestione di processi

Chiamate di sistema per

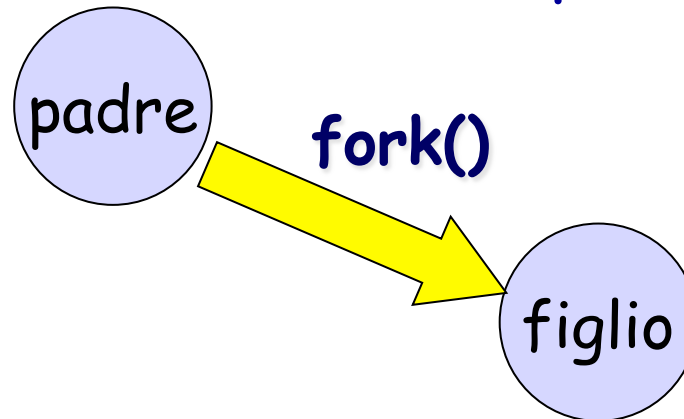
- ❑ *creazione di processi:* **fork()**
- ❑ *sostituzione di codice e dati:* **exec...()**
- ❑ *terminazione:* **exit()**
- ❑ *sospensione in attesa della terminazione di figli:* **wait()**

N.B. System call di UNIX sono attivabili attraverso chiamate a funzioni di librerie C standard: **fork()**, **exec()**, ... sono quindi funzioni di libreria che chiamano le system call corrispondenti

Creazione di processi: fork()

La funzione fork() consente a un processo di *generare un processo figlio*:

- ▣ padre e figlio *condividono lo STESSO codice*
- ▣ il figlio *EREDITA una copia dei dati (di utente e di kernel)* del padre



fork()

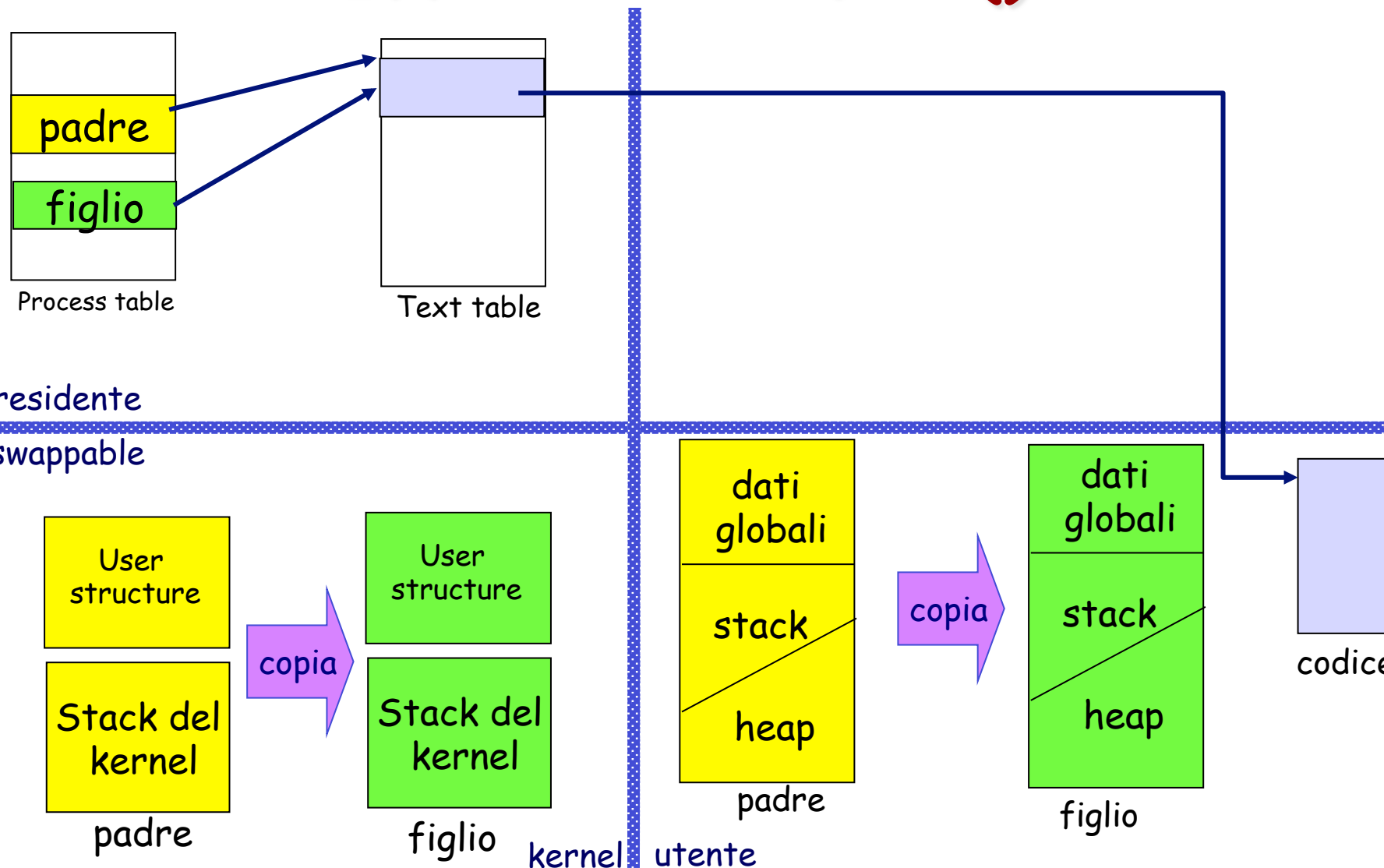
```
int fork(void);
```

- `fork()` non richiede parametri
- restituisce un intero che:
 - » *per il processo creato vale 0*
 - » *per il processo padre è un valore **positivo** che rappresenta il **PID** del processo figlio*
 - » è un valore **negativo** in caso di errore (la creazione non è andata a buon fine)

Effetti della fork()

- ❑ Allocazione di una *nuova process structure* nella process table associata al processo figlio e sua inizializzazione
- ❑ Allocazione di una *nuova user structure* nella quale viene *copiata la user structure del padre*
- ❑ Allocazione dei *segmenti di dati e stack* del figlio nei quali vengono *copiati dati e stack del padre*
- ❑ Aggiornamento del riferimento *text* al codice eseguito (condiviso col padre): incremento del contatore dei processi, ...

Effetti della fork()



Esecuzioni differenziate del padre e del figlio

```
...  
if (fork()==0) {  
    ... /* codice eseguito dal figlio */  
    ...  
} else {  
    ... /* codice eseguito dal padre */  
    ...  
}
```

Dopo la generazione del figlio *il padre può decidere*
se operare *contemporaneamente* ad esso
oppure
se *attendere la sua terminazione* (system call wait())

fork(): esempio

```
#include <stdio.h>
main()
{ int pid;
  pid=fork();
  if (pid==0)
  { /* codice figlio */
    printf("Sono il figlio ! (pid: %d)\n", getpid());
  }
  else if (pid>0)
  { /* codice padre */
    printf("Sono il padre: pid di mio figlio: %d\n", pid);
    ....
  }
  else printf("Creazione fallita!");
}
```

NB: system call **getpid()** ritorna il pid del processo che la chiama

Relazione padre-figlio in UNIX

Dopo una `fork()`:

- **concorrenza**

- » *padre e figlio procedono in parallelo*

- **lo spazio degli indirizzi è duplicato**

- » *ogni variabile del figlio è inizializzata con il valore assegnatole dal padre prima della `fork()`*

- **la user structure è duplicata**

- » *le risorse allocate al padre (ad esempio, i file aperti) prima della generazione sono **condivise con i figli***

- » *le informazioni per la gestione dei segnali sono le stesse per padre e figlio (associazioni segnali-handler)*

- » *il figlio nasce con lo **stesso program counter del padre**: la prima istruzione eseguita dal figlio è quella che segue immediatamente `fork()`*

Terminazione di processi

Un processo può terminare:

- *involontariamente*
 - » tentativi di azioni illegali
 - » interruzione mediante segnale
 - ✦ salvataggio dell'immagine nel file **core**
- *volontariamente*
 - » chiamata alla funzione **exit()**
 - » esecuzione dell'ultima istruzione

exit()

```
void exit(int status);
```

- la funzione **exit()** prevede un parametro (**status**) mediante il quale il processo che termina può comunicare al padre *informazioni sul suo stato di terminazione* (ad esempio esito dell'esecuzione)
- *è sempre una chiamata senza ritorno*

exit()

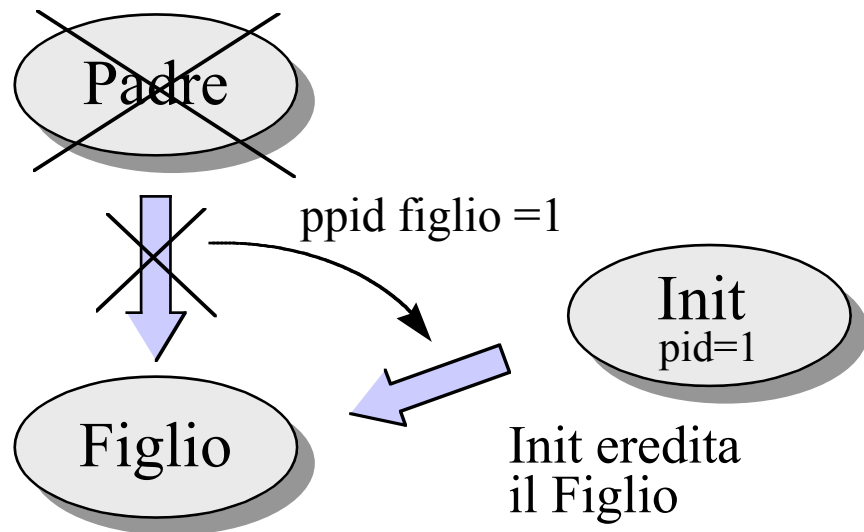
Effetti di una exit():

- *chiusura dei file aperti non condivisi*
- terminazione del processo
 - » se il processo che termina ha *figli in esecuzione*, il processo *init* *adotta i figli dopo la terminazione del padre* (nella process structure di ogni figlio al pid del processo padre viene assegnato il valore 1)
 - » se il processo *termina prima che il padre ne rilevi lo stato di terminazione* con la system call *wait()*, il processo passa nello stato *zombie*

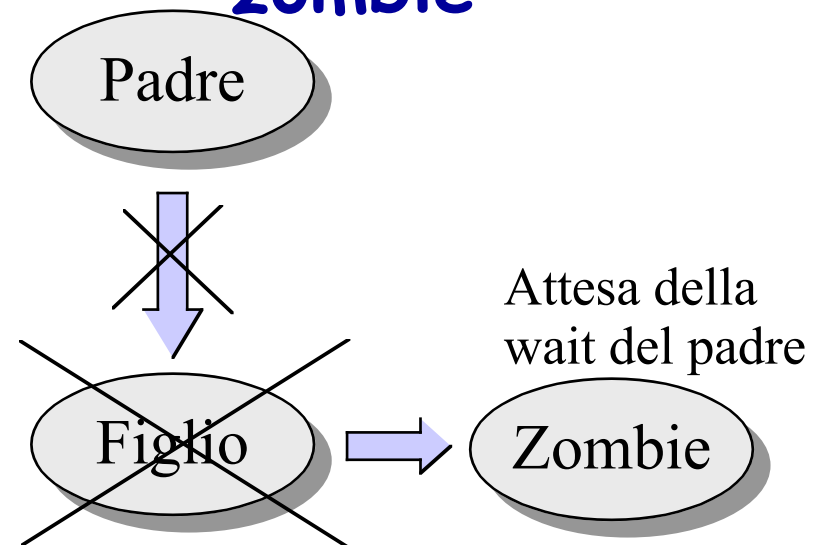
NB: Quando termina un processo adottato dal processo *init*, *init* rileva automaticamente il suo stato di terminazione -> i processi figli di *init* non permangono nello stato di zombie

Parentela processi e terminazione

Terminazione del padre



Terminazione del figlio: processi zombie



wait()

Lo stato di terminazione può essere rilevato dal processo padre, mediante la system call **wait()**

```
int wait(int *status);
```

- ▣ parametro **status** è *l'indirizzo* della variabile in cui viene memorizzato lo *stato di terminazione del figlio*
- ▣ risultato prodotto dalla **wait()** è *pid del processo terminato*, oppure un codice di errore (<0)

wait()

Effetti della system call wait(&status):

- processo che la chiama può avere figli in esecuzione:
 - ✓ se tutti i figli non sono ancora terminati, il processo si *sospende in attesa della terminazione del primo* di essi
 - ✓ se almeno un figlio F è già terminato ed il suo stato non è stato ancora rilevato (cioè F è in stato *zombie*), wait() *ritorna immediatamente con il suo stato di terminazione* (nella variabile status)
 - ✓ se non esiste neanche un figlio, wait() *NON è sospensiva* e ritorna un codice di errore (valore ritornato < 0)

wait()

Rilevazione dello stato: in caso di terminazione di un figlio, la variabile status raccoglie stato di terminazione; nell'ipotesi che lo stato sia un intero a 16 bit:

- » se il byte meno significativo di status è zero, il più significativo rappresenta lo *stato di terminazione (terminazione volontaria)*, ad esempio con `exit`)
- » in caso contrario, il byte meno significativo di status descrive il *segnale che ha terminato il figlio (terminazione involontaria)*

wait() & exit(): esempio

```
main()
{int pid, status;
pid=fork();
if (pid==0)
    {printf("figlio");
    exit(0);
}
else{ pid = wait(&status);
    printf("terminato processo figlio n.%d", pid);
    if ((char)status==0)
        printf("term. volontaria con stato %d", status>>8);
    else printf("terminazione involontaria per segnale
                %d\n", (char)status);
    }
}
```

wait()

Rilevazione dello stato: è necessario conoscere la rappresentazione di **status**

- ❑ lo standard POSIX.1 prevede delle macro (definite nell'header file `<sys/wait.h>` per l'analisi dello stato di terminazione. In particolare
 - ✓ **WIFEXITED(status)**: restituisce *vero* se il processo figlio è terminato volontariamente. In questo caso la macro **WEXITSTATUS(status)** restituisce lo stato di terminazione
 - ✓ **WIFSIGNALED(status)**: restituisce *vero* se il processo figlio è *terminato involontariamente*. In questo caso la macro **WTERMSIG(status)** restituisce il numero del segnale che ha causato la terminazione

wait() & exit(): esempio

```
#include <sys/wait.h>
main()
{int pid, status;
pid=fork();
if (pid==0)
    {printf("sono il figlio\n");
    exit(0);
}
else { pid=wait(&status);
      if (WIFEXITED(status))
          printf("Terminazione volontaria di %d con
                  stato %d\n", pid, WEXITSTATUS(status));
      else if (WIFSIGNALED(status))
          printf("terminazione involontaria per segnale
                  %d\n", WTERMSIG(status));  }}
```

Esempio con più figli

```
#include <sys/wait.h>
#define N 100
int main()
{int pid[N], status, i, k;
for (i=0; i<N; i++)
{ pid[i]=fork();
  if (pid[i]==0)
    {printf("figlio: il mio pid è: %d", getpid());
     ....
     exit(0);
    }
}
```

```
/* continua (codice padre).. */  
  
for (i=0; i<N; i++) /* attesa di tutti i figli */  
{ k=wait(&status);  
    if (WIFEXITED(status))  
        printf("Term. volontaria di %d con  
                stato %d\n", k,  
                WEXITSTATUS(status));  
    else if (WIFSIGNALED(status))  
        printf("term. Involontaria di %d per  
                segnale %d\n",k, WTERMSIG(status));  
}
```

System call exec()

Mediante `fork()` i processi *padre e figlio* condividono il codice e lavorano su aree dati duplicate. In UNIX è possibile *differenziare il codice dei due processi* mediante una system call della famiglia `exec`

`execl()`, `execle()`, `execlp()`, `execv()`, `execve()`, `execvp()`...

Effetto principale di system call famiglia `exec`:

✓ vengono *sostituiti codice ed eventuali argomenti di invocazione* del processo che chiama la system call, *con codice e argomenti di un programma specificato come parametro* della system call

NO generazione di nuovi processi

execl()

```
int execl(char *pathname, char *arg0, ..  
          char *argN, (char*)0);
```

- ✓ **pathname** è il nome (assoluto o relativo) dell'eseguibile da caricare
- ✓ **arg0** è il nome del programma (argv[0])
- ✓ **arg1, ..., argN** sono gli argomenti da passare al programma
- ✓ **(char *)0** è il puntatore nullo che termina la lista

Utilizzo system call exec()

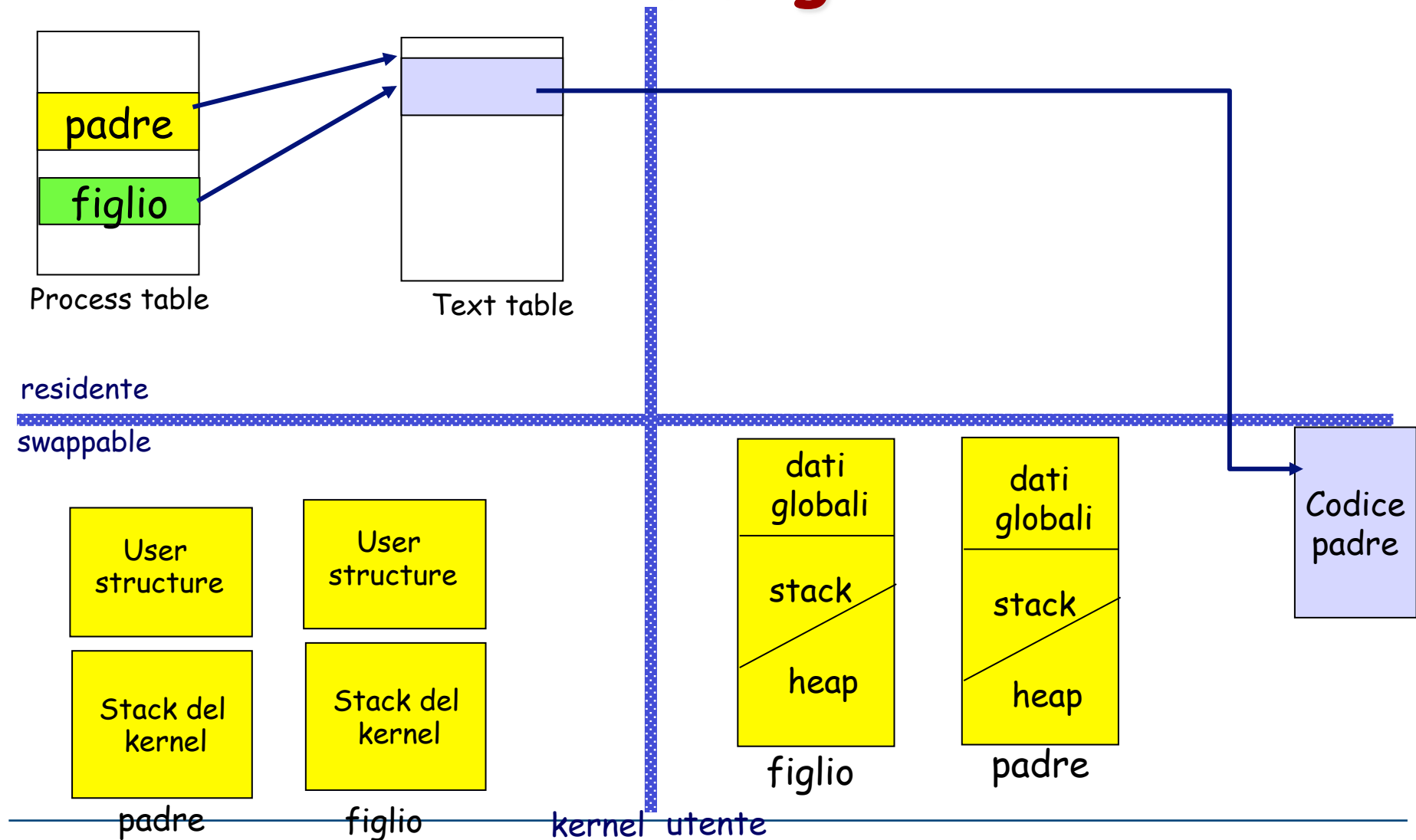
(differenziare comportamento del padre da quello del figlio)

```
pid = fork();
if (pid == 0){ /* figlio */
    printf("Figlio: esecuzione di ls\n");
    execl("/bin/ls", "ls", "-l", (char *)0);
    perror("Errore in execl\n");
    exit(1); }
if (pid > 0){ /* padre */
    ...
    printf("Padre ....\n");
    exit(0); }
if (pid < 0){ /* fork fallita */
    perror("Errore in fork\n");
    exit(1); }
```

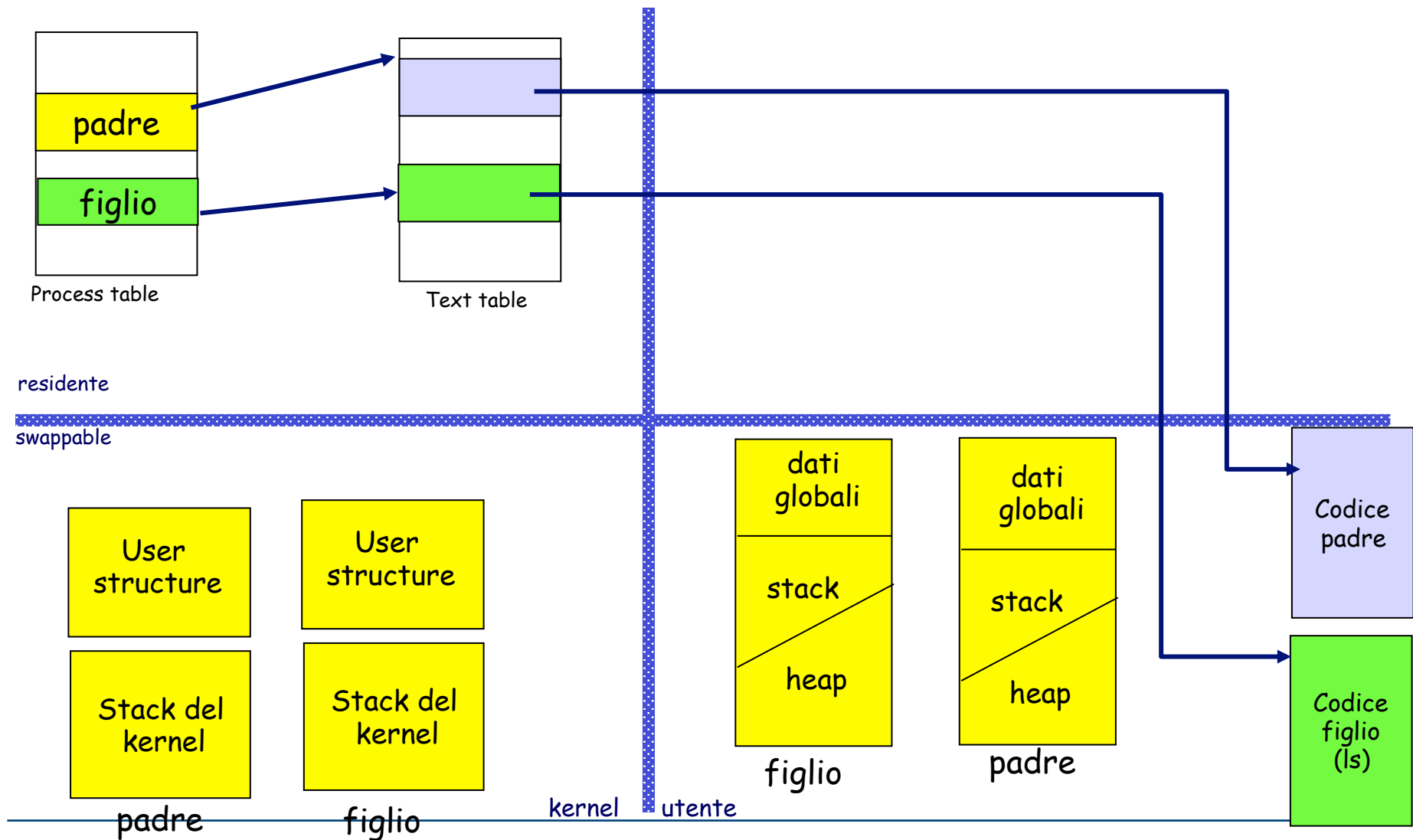
Figlio passa a **eseguire** un altro programma: *si caricano il nuovo codice e gli argomenti per il nuovo programma*

Si noti che exec è operazione senza ritorno

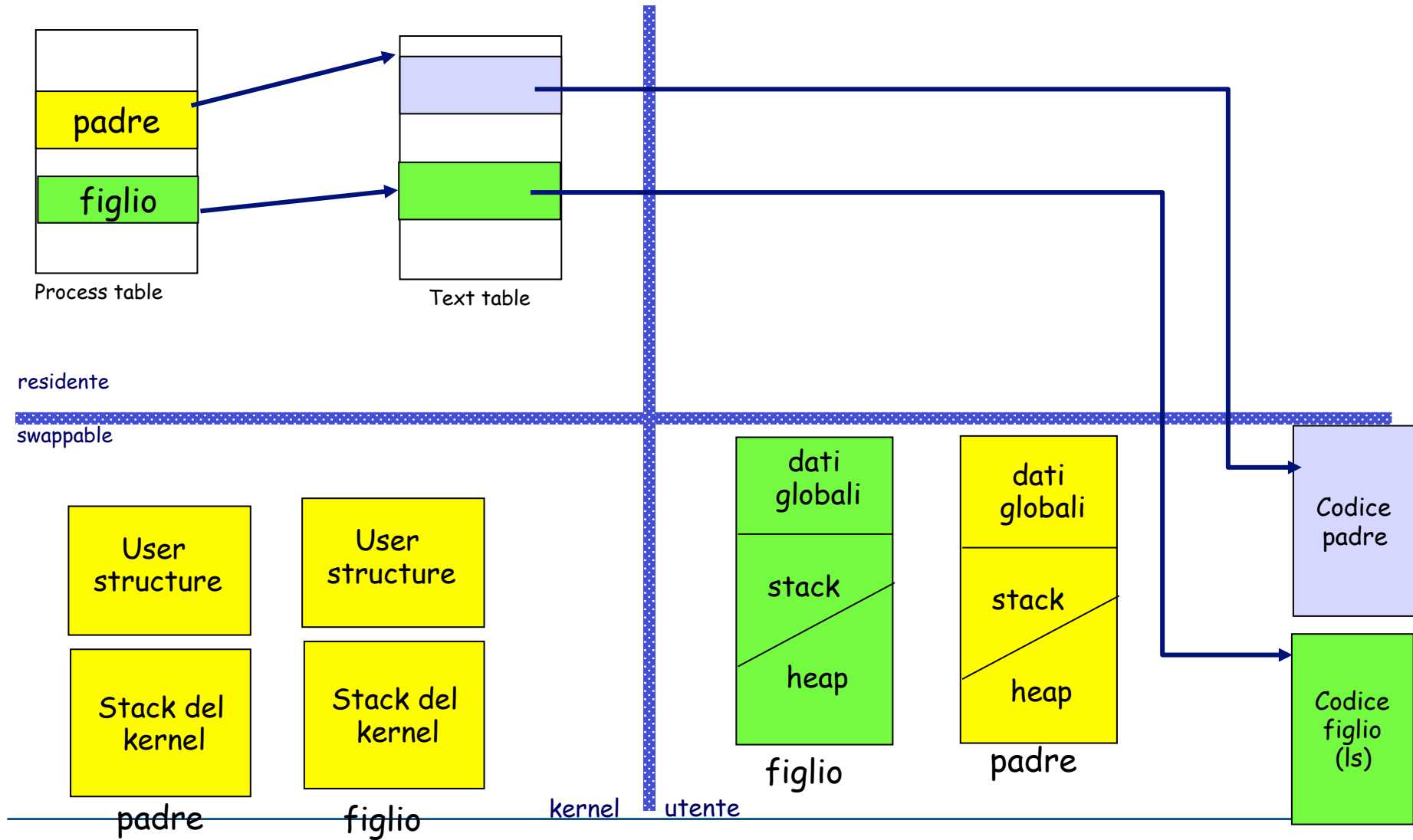
Esempio: effetti della exec() sull'immagine



Esempio: effetti della `exec()` sull'immagine



Esempio: effetti della `exec()` sull'immagine



Effetti dell'exec()

Il processo dopo exec()

- ❑ mantiene la *stessa process structure* (salvo le informazioni relative al codice):
 - » stesso pid
 - » stesso pid del padre
 - » ...
- ❑ ha *codice, dati globali, stack e heap* nuovi
- ❑ riferisce un *nuovo text*
- ❑ mantiene *user area* (a parte *PC* e informazioni legate al codice) e *stack del kernel*:
 - » mantiene le stesse risorse (es: file aperti)
 - » mantiene lo stesso *environment* (a meno che non sia *execle* o *execve*)

System call `exec()`

Varianti di `exec`, a seconda del suffisso

- l** gli argomenti da passare al programma da caricare vengono specificati mediante una *LISTA di parametri (terminata da NULL)* - es. `execl()`
- p** il nome del file eseguibile specificato come argomento della system call viene ricercato nel *PATH contenuto nell'ambiente* del processo - es. `execvp()`
- v** gli argomenti da passare al programma da caricare vengono specificati mediante un *VETTORE di parametri* - es. `execv()`
- e** la system call riceve anche un *vettore (envp[]) che rimpiazza l'environment* (path, direttorio corrente, ...) del processo chiamante - es. `execle()`

Esempio: `execve()`

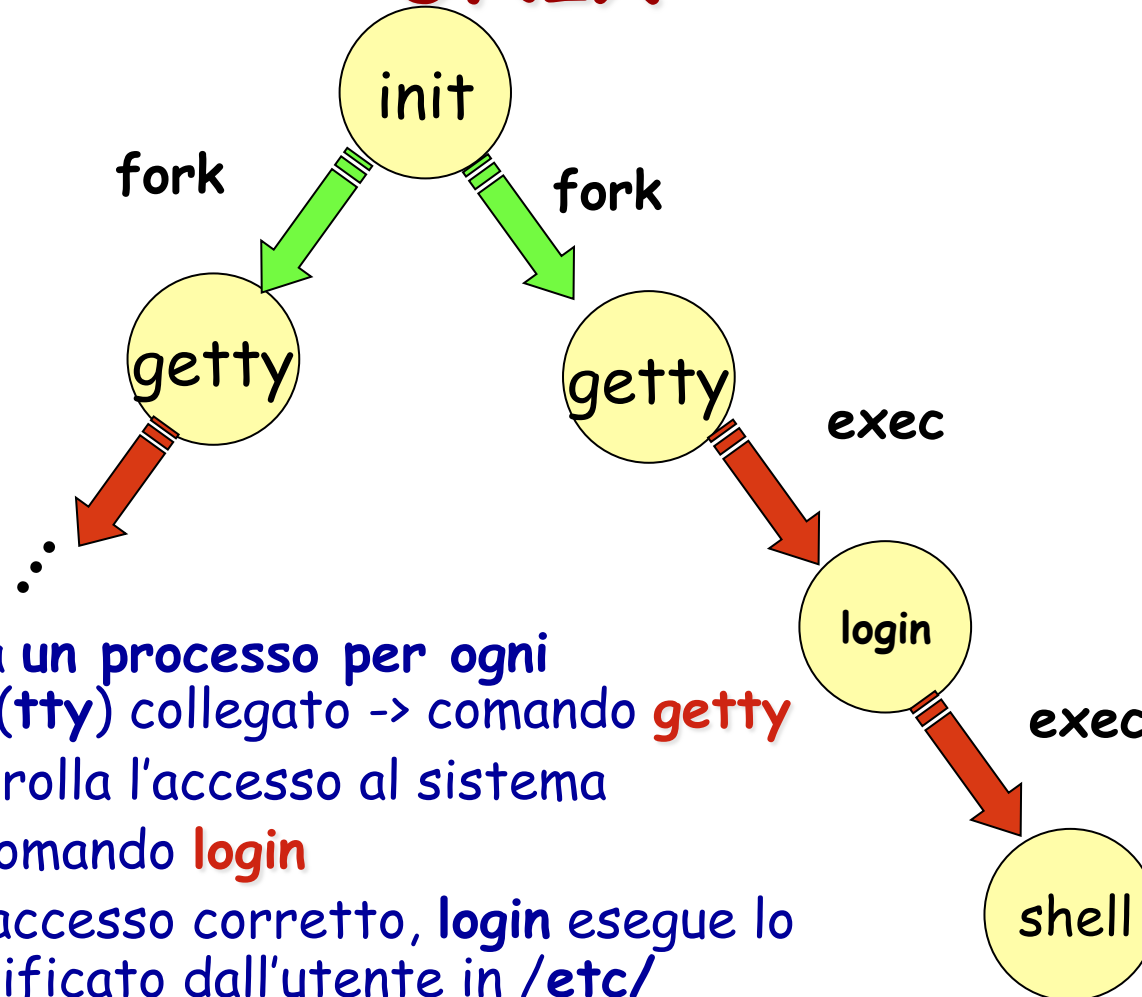
```
int execve(char *pathname, char *argV[], , char * env[]);
```

- ✓ `pathname` è il *nome* (assoluto o relativo) *dell'eseguibile* da caricare
- ✓ `argV` è il *vettore degli argomenti* del programma da eseguire
- ✓ `env` è il *vettore delle variabili di ambiente* da sostituire all'ambiente del processo (contiene stringhe del tipo "VARIABLE=valore")

Esempio: `execve()`

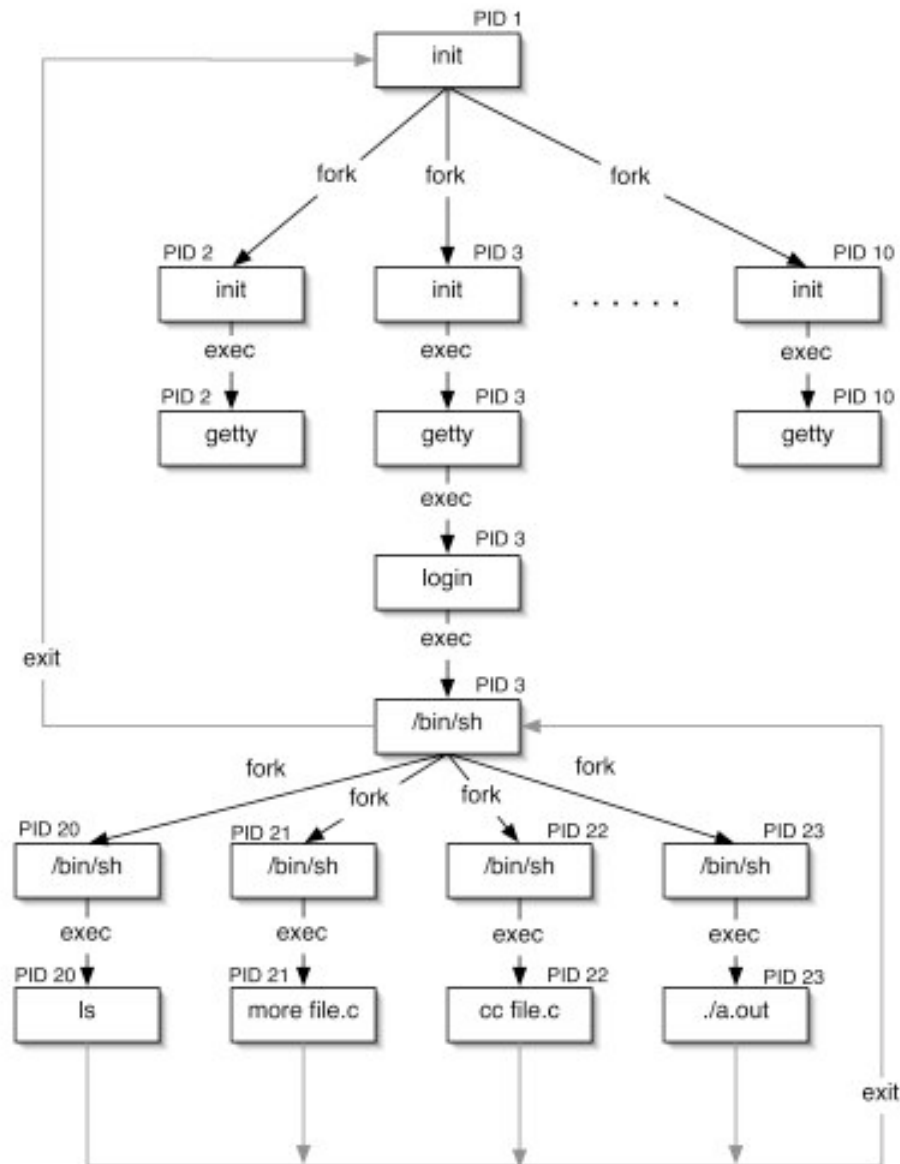
```
char *env[]={ "USER=paolo", "PATH=/home/paolo/d1", (char *)
    0 };
char *argv[]={ "ls", "-l", "pippo", (char *)0 };
int main()
{int pid, status;
pid=fork();
if (pid==0)
    {execve("/bin/ls", argv, env);
    printf("exec fallita!\n");
    exit(1);
}
else if (pid >0)
    { pid=wait(&status); /* gestione dello stato.. */
    }
else printf("fork fallita!"); }
```

Inizializzazione dei processi UNIX



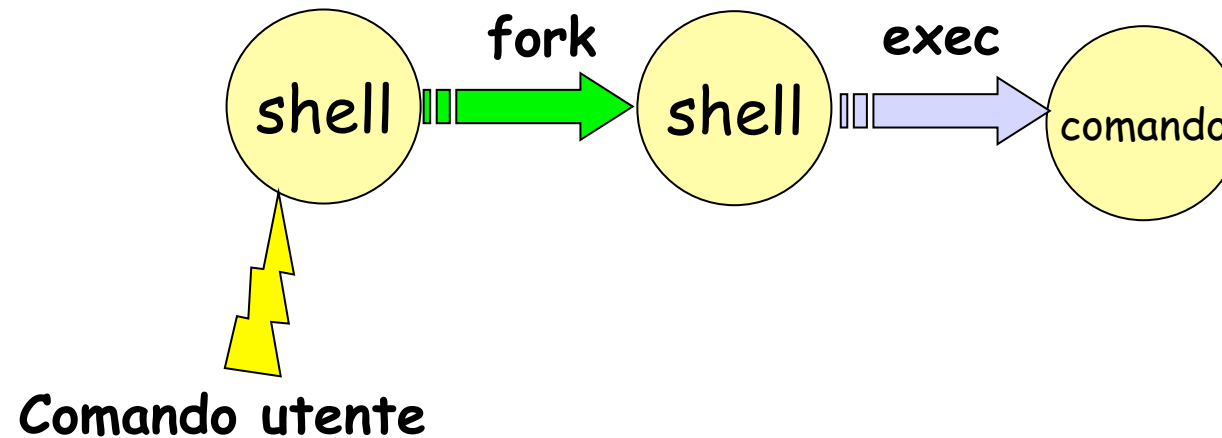
- **init** genera un processo per ogni terminale (tty) collegato -> comando **getty**
- **getty** controlla l'accesso al sistema
exec del comando **login**
- in caso di accesso corretto, **login** esegue lo **shell** (specificato dall'utente in **/etc/passwd**)

Tipico albero di generazione di processi



Interazione con l'utente tramite shell

- Ogni utente può interagire con lo *shell* mediante la *specifica di comandi*
- Ogni *comando* è presente nel file system come *file eseguibile* (direttorio */bin*)
- Per ogni comando, *shell* genera un *processo figlio* dedicato all'esecuzione del comando:



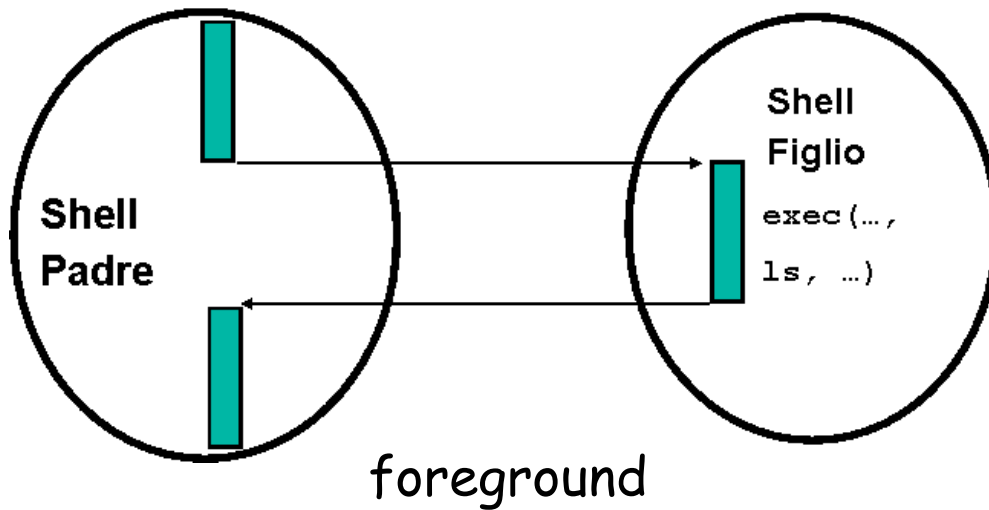
Relazione shell padre-shell figlio

Per ogni comando, shell genera un figlio;
possibilità di **due diversi comportamenti**:

- il padre si pone in attesa della terminazione del figlio (esecuzione in *foreground*); es:
`ls -l pippo`
- il padre continua l'esecuzione concorrentemente con il figlio (esecuzione in *background*):
`ls -l pippo &`

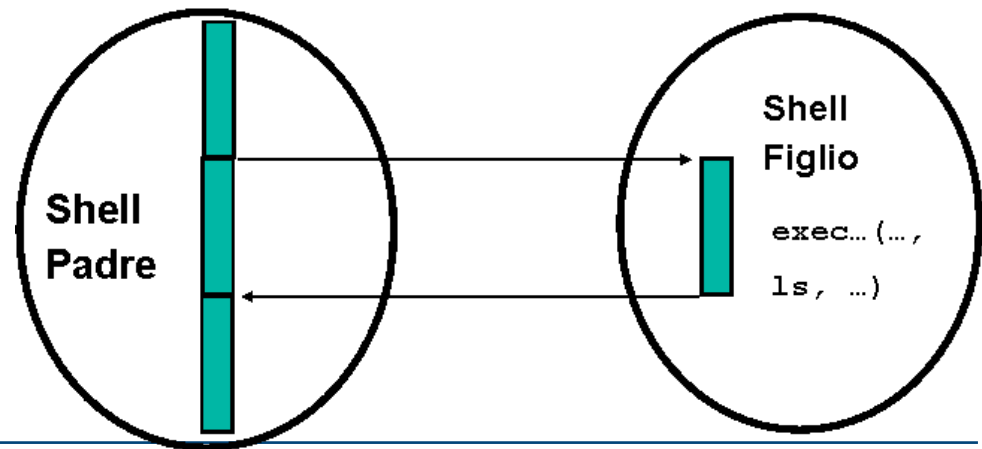
foreground vs background

\$ ls



\$ ls&

background



ESERCIZIO (esecuzione di comandi "in foreground")

```
#include <stdio.h>
int main (argc, argv) {
    int stato, atteso, pid; char st[80];
    for (;;) {
        if ((pid = fork()) < 0) {perror("fork");
        exit(1);}
        if (pid == 0) { /* FIGLIO: esegue i comandi */
            printf("inserire il comando da eseguire:\n");
            scanf ("%s", st);
            execlp(st, st, (char *)0);
            perror("errore");
            exit (0);
        } else { /* PADRE */
            atteso=wait (&stato);
            /*attesa figlio: sincronizzazione */
            printf ("eseguire altro comando? (si/no) \n");
            scanf ("%s", st);
            if (strcmp(st, "si") exit(0); } } }
```

Gestione degli errori: perror()

Convenzione:

- ❑ in caso di fallimento, ogni *system call* ritorna un *valore negativo* (tipicamente, -1)
- ❑ in aggiunta, UNIX prevede la variabile globale di sistema `errno`, alla quale il kernel assegna il codice di errore generato dall'ultima system call eseguita. Per interpretarne il valore è possibile usare la funzione `perror()`:
 - `perror("stringa")` stampa "stringa" seguita dalla descrizione del codice di errore contenuto in `errno`
 - la corrispondenza tra codici e descrizioni è contenuta in `<sys/errno.h>`

perror()

```
int main()  
{int pid, status;  
pid=fork();  
if (pid==0)  
    {execl("/home/paolo/prova", "prova", (char *)0);  
    perror("exec fallita a causa dell'errore");  
    exit(1);  
}
```

...

Esempio di output:

exec() fallita a causa dell'errore: No such file or directory