

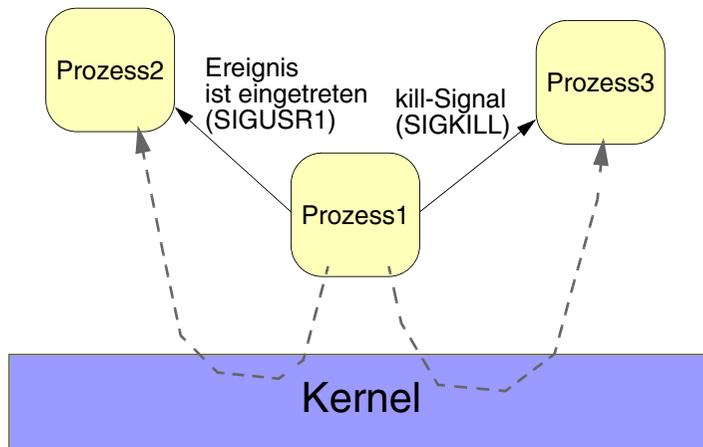
- Aufgabe 8: josh
- UNIX-Signale: Funktionsweise und Behandlung
- UNIX-API zur Signalbehandlung
- Unterbrechung blockierender Systemaufrufe
- Nebenläufigkeit durch Signalbehandlung
  - ◆ Probleme, Beispiel: Warten auf Signale
  - ◆ Synchronisation durch Blockieren von Signalen
  - ◆ das `volatile`-Schlüsselwort
- Filedeskriptoren duplizieren

## 1 Ziele der Aufgabe

- Signale unter UNIX bilden die Konzepte *Trap* und *Interrupt* für die Interaktion zwischen Betriebssystem und Prozessen nach
  - praktischer Umgang mit diesen Konzepten
- Signalbehandlung führt zu asynchronen Funktionsaufrufen
  - Nebenläufigkeit
  - kritische Abschnitte, in denen es zu Race-Conditions kommen kann, müssen beim Softwareentwurf erkannt werden
  - Koordinierungsmaßnahmen sind erforderlich
  - Aufgabe macht diese Probleme praktisch deutlich, Umgang mit weiteren Koordinierungsmechanismen

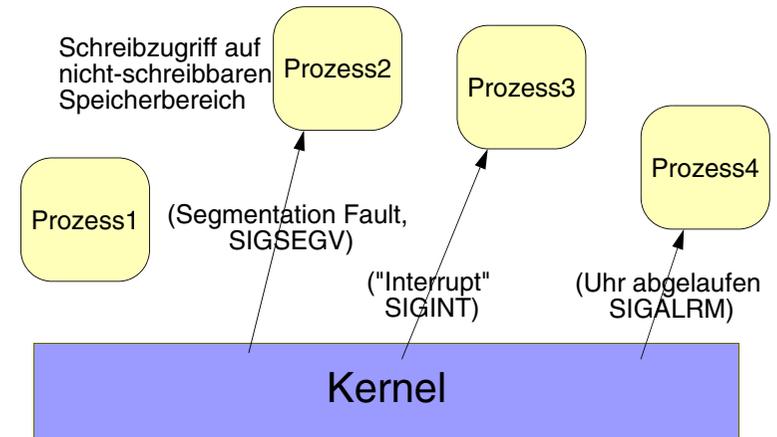
## U3-2 Signale

### 1 Kommunikation zwischen Prozessen



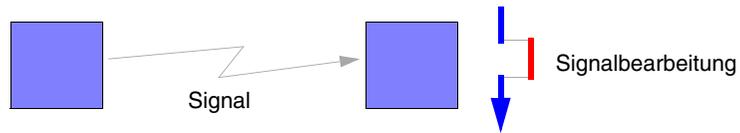
### 2 Signalisierung des Systemkerns

- synchrone Signale: durch Aktivität des Prozesses ausgelöst
- asynchrone Signale: "von außen" ausgelöst



### 3 Reaktion auf Signale

- abort
  - ◆ erzeugt Core-Dump (Segmente + Registerkontext) und beendet Prozess
- exit (Standardreaktion für die meisten Signale)
  - ◆ beendet Prozess, ohne einen Core-Dump zu erzeugen
- ignore
  - ◆ ignoriert Signal
- Signal-Behandlungsfunktion
  - ◆ Aufruf der Signalbehandlungsfunktion, danach Fortsetzung des Prozesses



### 4 UNIX-Signale

- SIGABRT (abort): Abort-Signal; entsteht z.B. durch Aufruf von `abort()`
- SIGALRM: Timer abgelaufen (`alarm()`, `setitimer()`)
- SIGFPE (abort): Floating Point Exception (Division durch 0, Überlauf, ...)
- SIGILL (abort): Illegal Instruction; z.B. privilegierte Operation
- SIGINT: Interrupt; (Shell: CTRL-C)
- SIGKILL: beendet den Prozess (nicht abfangbar)
- SIGPIPE: Schreiben auf Pipe oder Socket nachdem die Gegenseite geschlossen wurde
- SIGSEGV (abort): Segmentation Violation; illegaler Speicherzugriff
- SIGTERM: Termination; Default-Signal für `kill(1)`
- SIGUSR1, SIGUSR2: Benutzerdefinierte Signale

### 5 Jobcontrol-Signale

- SIGCHLD (ignore): Status eines Kindprozesses hat sich geändert
- SIGCONT (continue): setzt den gestoppten Prozess fort
- SIGSTOP (stop, nicht abfangbar): stoppt den Prozess
- SIGTSTP (stop): stoppt den Prozess (Shell: CTRL-Z)
- SIGTTIN: Hintergrundprozess wollte vom Terminal lesen
- SIGTTOU: Hintergrundprozess wollte auf Terminal schreiben

### 6 Problem: asynchrone Signale und abort/exit

- Beispiel: CTRL-C von der Tastatur
  - Beendigungsmodell (vgl. Vorlesung B / V Betriebssystemebene, Seite 17)
- Widerspruch: ein Interrupt darf niemals nach dem Beendigungsmodell behandelt werden
  - Grund: der Prozess könnte gerade einen Systemaufruf ausführen (Ebene-2-Code) und dabei komplexe Datenstrukturen des Systemkerns manipulieren (z. B. verkettete Liste)
- Lösung: Prozess wird nicht beendet, sondern über das Signal informiert
  - Eintragen der Information in Prozessverwaltungsstruktur (Prozesskontrollblock)
  - vor der nächsten Rückkehr aus dem Betriebssystemkern (Ebene 2, vgl. Vorlesung B / V Betriebssystemebene, Seite 12) oder vor einem Übergang in den Zustand "blockiert" erkennt der Prozess das Signal und terminiert selbst

- Systemschnittstelle
  - ◆ sigaction
  - ◆ sigprocmask
  - ◆ sigsuspend
  - ◆ sigpending
  - ◆ kill

- Prototyp

```
#include <signal.h>

int sigaction(int sig,           // Signalnummer
              const struct sigaction *act, // neue Behandlung
              struct sigaction *oact // vorherige Behandlung
);
```

- Behandlung bleibt solange aktiv, bis eine neue mit `sigaction` installiert wird

- `sigaction`-Struktur

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

## 1 Signalbehandlung installieren: `sa_handler`

- Signalbehandlung kann über `sa_handler` eingestellt werden:
  - `SIG_IGN`           Signal ignorieren
  - `SIG_DFL`           Default-Signalbehandlung einstellen
  - *Funktionsadresse*   Funktion wird in der Signalbehandlung aufgerufen

## 1 Signalbehandlung installieren: `sa_mask`

- blockierte Signale
  - ◆ während einer Signalbehandlung wird das auslösende Signal blockiert
  - ◆ bei Verlassen der Signalbehandlungsroutine wird das Signal deblockiert
  - ◆ es wird maximal ein Signal zwischengespeichert
  - ◆ Blockieren von Signalen nicht gleich Ignorieren von Signalen: ignorierte Signale werden *verworfen*, blockierte nur *verzögert*
- mit `sa_mask` kann man *weitere* Signale blockieren
- Auslesen und Modifikation einer Signal-Maske vom Typ `sigset_t` mit:
  - ◆ `sigaddset()`: Signal zur Maske hinzufügen
  - ◆ `sigdelset()`: Signal aus Maske entfernen
  - ◆ `sigemptyset()`: Alle Signale aus Maske entfernen
  - ◆ `sigfillset()`: Alle Signale in Maske aufnehmen
  - ◆ `sigismember()`: Abfrage, ob Signal in Maske enthalten ist

## 1 Signalbehandlung installieren: `sa_flags`

- Beeinflussung des Verhaltens bei Signalempfang durch `sa_flags`
  - kann für jedes Signal gesondert gesetzt werden
- `SA_NOCLDSTOP`
  - ◆ `SIGCHLD` wird nur zugestellt, wenn ein Kindprozess terminiert, nicht wenn er gestoppt wird
- `SA_RESTART`
  - ◆ durch das Signal unterbrochene Systemaufrufe werden automatisch neu aufgesetzt (statt `errno=EINTR` Fehler, s. Folie 17)
- weitere Flags siehe `sigaction(2)`

## 3 Jobcontrol und wait

- `pid_t wait(int *status)`
  - ◆ kehrt auch zurück, wenn Kind gestoppt wird
  - ◆ optional auch, wenn Kind fortgesetzt wird (waitpid-Option `WCONTINUED`)
- erkennbar an Wert von `*status`
- Auswertung mit Macros
  - ◆ `WIFEXITED(*status)`: Kind normal terminiert
  - ◆ `WIFSIGNALED(*status)`: Kind durch Signal terminiert
  - ◆ `WIFSTOPPED(*status)`: Kind gestoppt
  - ◆ `WIFCONTINUED(*status)`: gestopptes Kind fortgesetzt

## 1 Signalhandler installieren: Beispiel

```
#include <signal.h>
void ghostbuster(int sig) { ... }
int main() {
    struct sigaction action;
    sigemptyset(&action.sa_mask);
    action.sa_flags = SA_NOCLDSTOP | SA_RESTART;
    action.sa_handler = ghostbuster;
    sigaction(SIGCHLD, &action, NULL);
    ...
}
```

## 2 Signal zustellen

- Systemaufruf `kill(2)`

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

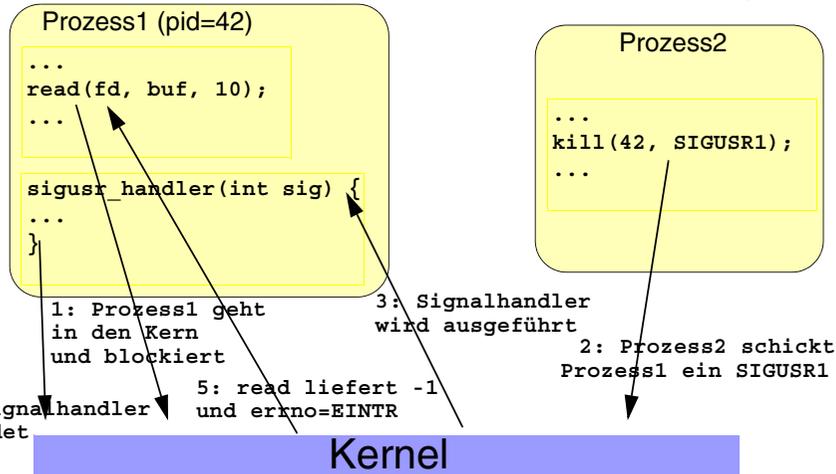
- Kommando `kill(1)` aus der Shell (z. B. `kill -USR1 <pid>`)

## 4 signal()-Funktion

- ANSI-C definiert die `signal(2)`-Funktion zum Einrichten von Signalbehandlungen
  - ◆ Problem: ungenaue Spezifikation, da Prozesskonzept in ANSI-C nicht definiert
- BSD- und SystemV-UNIX-Systeme enthalten die `signal`-Funktion
  - ◆ Problem: Verhalten implementierungsspezifisch, entweder
    - Verhalten wie bei `sigaction`, mit Blockade von *mindestens* dem Auslösesignal während der Signalbehandlung, oder
    - *unreliable signals*: Signalbehandlung wird vor Ausführung der Behandlungsfunktion auf `SIG_DFL` zurückgesetzt
- **signal sollte in neuen Programmen nicht mehr benutzt werden**
  - nur `sigaction` verwenden!

## U3-4 Unterbrechung blockierender Systemaufrufe

- Signale können blockierende Systemaufrufe unterbrechen
- blockierter Prozess wird aufgeweckt (*bereit*), Systemaufruf schlägt fehl



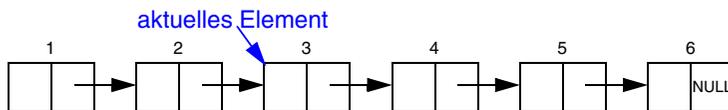
## U3-4 Unterbrechung blockierender Systemaufrufe

- betrifft nur blockierende Systemaufrufe (z.B. `wait()` oder `read()`)
- Systemaufruf setzt `errno` auf `EINTR` und kehrt mit Fehler zurück
- SUSv3: Behandlungsflag `SA_RESTART`:
  - ◆ Unterbricht ein Signal, für dessen Behandlung das `SA_RESTART`-Flag gesetzt wurde, einen blockierten Systemaufruf, so wird nach Ende der Signalbehandlung der Systemaufruf automatisch neu aufgesetzt
  - ◆ Ausnahme: `pause()` und `sigsuspend()` werden nie fortgesetzt

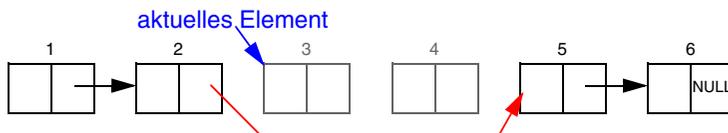
## U3-5 Signale und Race-Conditions

- Signale erzeugen Nebenläufigkeit (Race-Conditions möglich) innerhalb des Prozesses (vgl. Nebenläufigkeit durch Interrupts, Vorlesung *B | V Betriebssystemebene*, Seite 25 und *B | VI Prozesse*, Seite 17 ff)
- Beispiel:

- ◆ Programm durchläuft gerade eine verkettete Liste



- ◆ Prozess erhält Signal; Signalbehandlung entfernt Elemente 3 und 4 aus der Liste und gibt den Speicher dieser Elemente frei



## 1 Synchronisation

- Lösung: Signal während Ausführung des kritischen Abschnitts blockieren
  - ◆ nur kritische Signale blockieren
  - ◆ kritische Abschnitte so kurz wie möglich halten (Risiko: Verlust von Signalen)
- Problem betrifft auch Bibliotheksfunktionen:
  - ◆ Aufruf von Bibliotheksfunktionen, z.B. `malloc` wird durch Signal unterbrochen und nach Ausführung des Signalhandlers fortgesetzt
  - ◆ Signalhandler ruft auch `malloc` auf ⇒ Race-Condition
- Lösung:
  - ◆ in Signalhandlern nur Funktionen aufrufen, die in SuSv3 nicht als *non-reentrant* gekennzeichnet sind (`readdir` ist z.B. nicht reentrant)
    - Achtung: wenn in einem Signalhandler Funktionen verwendet werden, die `errno` verändern, muss der Wert von `errno` vorher gesichert und vor Beendigung des Signalhandlers wieder zurückgesetzt werden
  - ◆ oder Signal während Ausführung der Funktion blockieren

## 2 Ändern der prozessweiten Signal-Maske

- Prozessweite Signal-Maske enthält die aktuell blockierten Signale

```
int sigprocmask(int how,          // Verknüpfung der Masken
               const sigset_t *set, // neue Maske
               sigset_t *oset     /* alte Maske */ );
```

- how:
  - ◆ **SIG\_BLOCK**: setzt Vereinigungsmenge übergebener und alter Maske
  - ◆ **SIG\_SETMASK**: setzt übergebene Maske
  - ◆ **SIG\_UNBLOCK**: setzt Schnittmenge inverser übergebener und alter Maske

- Beispiel: Blockieren von SIGUSR1 zusätzlich zu bereits blockierten Signalen

```
sigset_t set;
sigemptyset(&set);
sigaddset(&set, SIGUSR1);
sigprocmask(SIG_BLOCK, &set, NULL);
```

## 3 Warten auf Signale

- Szenario:

- ◆ Prozess befindet sich in kritischem Abschnitt
- ◆ Fortschritt hängt von der Behandlung eines blockierten Signals ab
  - Signal muss deblockiert werden
  - Prozess muss auf Eintreffen und Behandlung des Signals warten
  - Signal muss wieder blockiert werden

- Prototyp

```
#include <signal.h>
int sigsuspend(const sigset_t *mask);
```

- ◆ **sigsuspend(mask)** merkt sich die aktuelle Signal-Maske, setzt **mask** als neue Signal-Maske und blockiert Prozess
- ◆ Signal führt zu Ausführung der eingestellten Signalbehandlung
- ◆ **sigsuspend** kehrt nach Ende der Signalbehandlung mit Fehler **EINTR** zurück und restauriert gleichzeitig die ursprüngliche Signal-Maske

## 3 Beispiel: Warten auf Signal

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {

    while (event == 0) {

        SUSPEND();

    }

}
```

- Nebenläufigkeitsproblem?

## 3 Beispiel: Warten auf Signal

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {

    BLOCK_SIGNAL();
    while (event == 0) {
        UNBLOCK_SIGNAL(); /* sigsuspend in seine drei */
        SUSPEND();       /* Teiloperationen aufgeteilt */
        BLOCK_SIGNAL();
    }
    UNBLOCK_SIGNAL();
}
```

- das Warten auf ein Signal ist in sich bereits ein kritischer Abschnitt!

- Lost-Wakeup-Problem gelöst?

### 3 Beispiel: Warten auf Signal

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    BLOCK_SIGNAL();
    while (event == 0) {
        UNBLOCK_SIGNAL(); /* sigsuspend in seine drei */
        SUSPEND();        /* Teiloperationen aufgeteilt */
        BLOCK_SIGNAL();
    }
    UNBLOCK_SIGNAL();
}
```

► Deblockieren und Schlafenlegen müssen atomar erfolgen

- `sigsuspend(2)` gewährleistet dies

### 4 Das volatile-Schlüsselwort

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    while (event == 0) ;
}
```

- Testen des Programm ohne (-O0) und mit (-O) Compiler-Optimierungen
- Welches Verhalten können Sie beobachten?

### 4 Das volatile-Schlüsselwort

```
static int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    while (event == 0) ;
}
```

```
; Ohne Optimierungen
0: push  %ebp
1: mov   %esp,%ebp
3: mov   0x80495c4,%eax
8: test  %eax,%eax
a: je    12 <w4e+0x3>
c: pop  %ebp
d: ret
```

```
; Mit Optimierungen
0: push  %ebp
1: mov   %esp,%ebp
3: cmpl  $0x0,0x80495c4
a: jne   1d <w4e+0xe>
c: jmp   1b <w4e+0xc>
e: pop  %ebp
f: ret
```

### 4 Das volatile-Schlüsselwort

- `event` wird nebenläufig verändert
- der Compiler hat hiervon keine Kenntnis
  - ◆ innerhalb der Schleife wird `event` nicht verändert
  - ◆ die Schleifenbedingung ist also beim erstmaligen Prüfen wahr oder falsch
  - ◆ Bedingung ändert sich aus Sicht des Compilers innerhalb der Schleife nicht
    - Endlosschleife, wenn Bedingung nicht von vornherein falsch
- **volatile** zur Kennzeichnung von Variablen, die extern verändert werden
  - ◆ durch andere Kontrollflüsse
  - ◆ durch die Hardware (z.B. Gerätereister)
- Zugriffe auf volatile-Variablen werden vom Compiler nicht optimiert

## 4 Das volatile-Schlüsselwort

```
static volatile int event = 0;

static void sigHandler() { event=1; }

void wait4event() {
    while (event == 0) ;
}
```

- Erzwingt erneutes Laden von **event** in jedem Schleifendurchlauf

## U3-6 Duplizieren von Filedeskriptoren

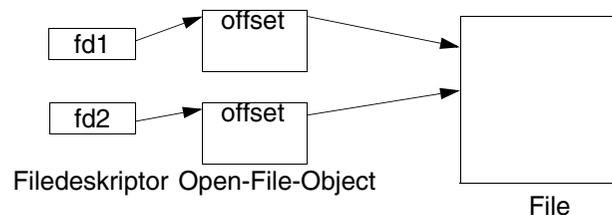
- Ziel: geöffnete Datei soll als stdout/stdin verwendet werden
- `newfd = dup (fd)`: Dupliziert Filedeskriptor fd, d.h. Lesen/Schreiben auf newfd ist wie Lesen/Schreiben auf fd
- `dup2 (fd, newfd)`: Dupliziert FD in anderen FD (newfd), falls newfd schon geöffnet ist, wird newfd erst geschlossen
- Verwenden von dup2, um stdout umzuleiten:

```
int fd = open("/dev/null", O_WRONLY);
dup2(fd, STDOUT_FILENO);
printf("Hallo\n"); // wird nach /dev/null geschrieben
```

- Erinnerung: offene Filedeskriptoren werden bei fork und exec vererbt

## U3-6 Duplizieren von Filedeskriptoren

- erneutes Öffnen eines Files



- bei dup werden FD dupliziert, aber Files werden nicht neu geöffnet!

