

Processos

- Um SO executa uma multiplicidade de programas, em batch ou time-sharing, que se designam por:
processos ou tarefas (processes/tasks/jobs).

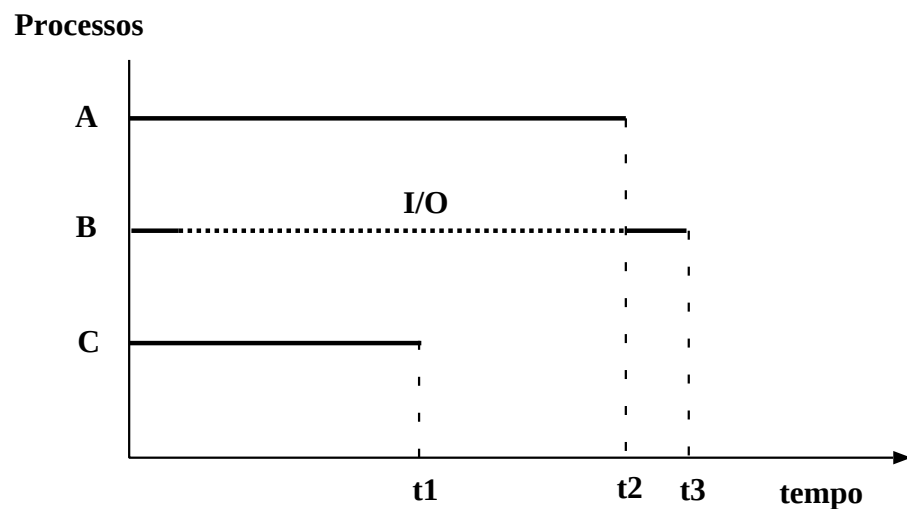
- Processo – é um programa em execução.

A execução de um processo é sequencial, no sentido em que num dado instante, apenas uma instrução do processo é executada.

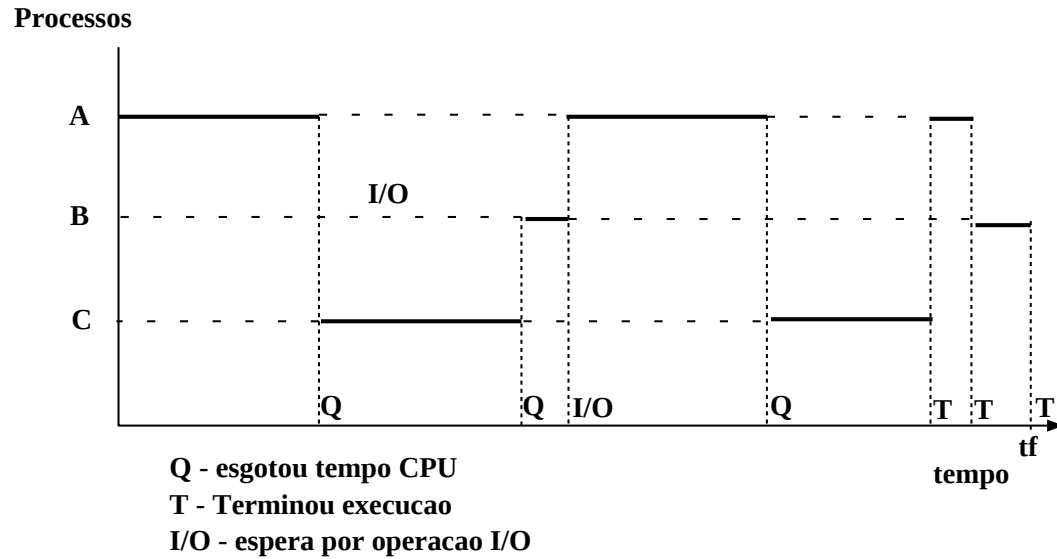
- Um processo não tem apenas associado a si, o código de um programa, inclui também:
 - program-counter – que indica a próxima instrução a executar.
 - pilha de execução (stack) – com valores temporários (parâmetros de funções, endereços de retorno, etc.)
 - região de dados – com os valores das variáveis globais.

Execução de processos

Consideremos 3 processos cuja traçagem de execução, se executados um de cada vez até terminarem, se ilustra na figura:



Suponha agora (2a. figura) que os processos são executados em time-sharing:

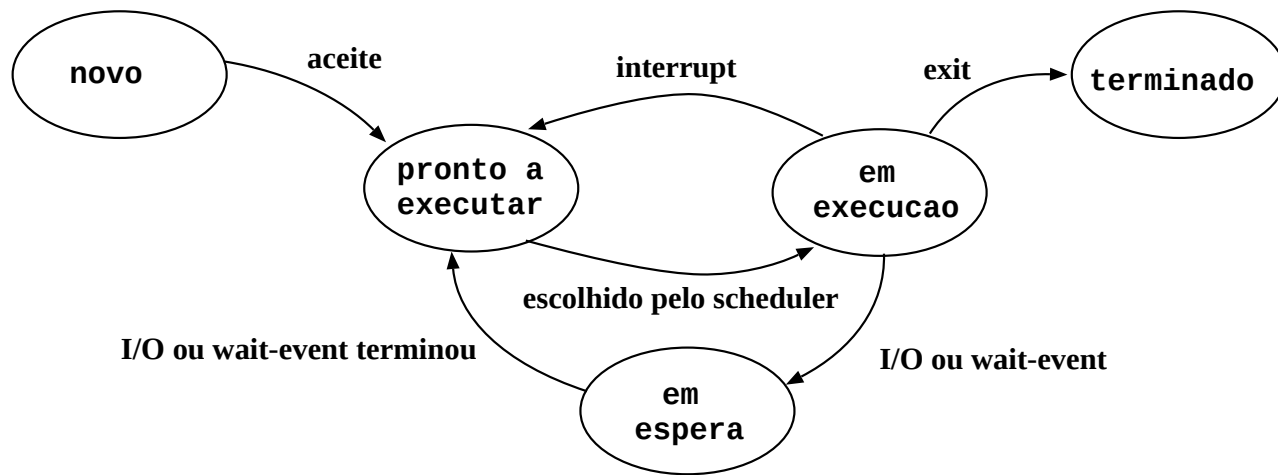


Observe que o tempo de execução, será menor quando ocorre time-sharing, i.e.:

$$tf < (t1 + t2 + t3)$$

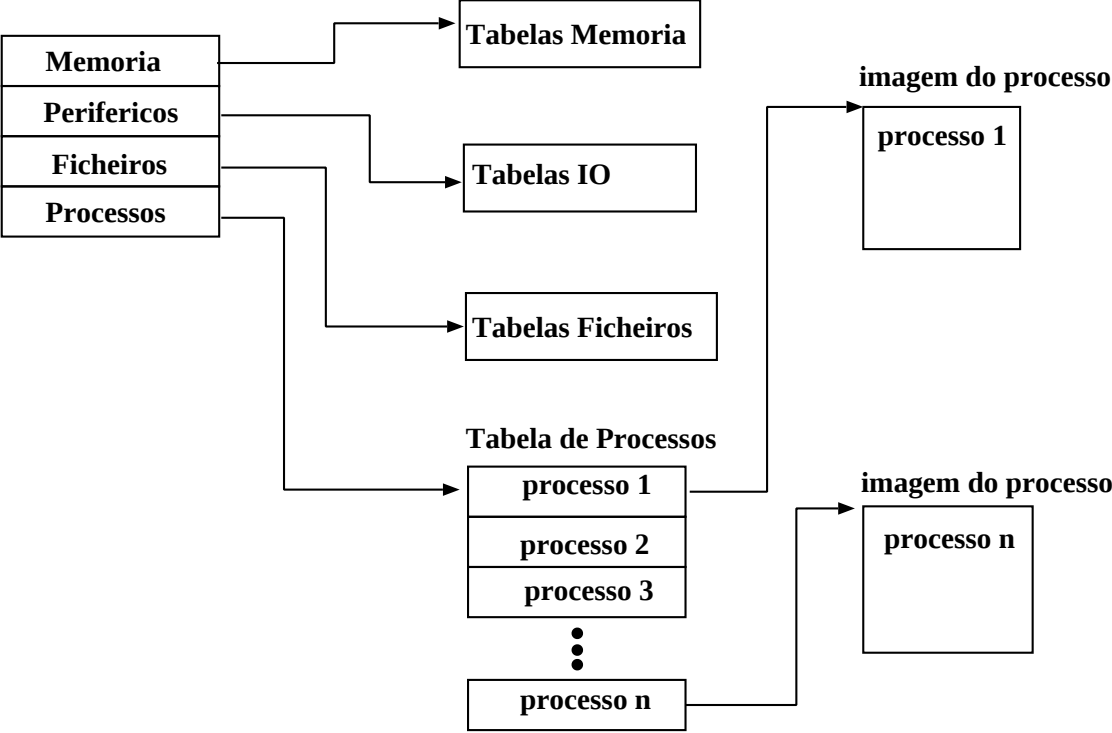
Estados de um Processo

- Um processo varia de estado durante a sua execução:
 - novo – o processo está a ser criado.
 - em execução – activo no CPU.
 - em espera – o processo está à espera de um evento externo.
 - pronto a executar – o processo está à espera de vez de CPU.
 - terminado – o processo terminou a execução.
- Transições possíveis entre os estados de um processo:



Estruturas de controlo do SO

O SO constroi e mantém tabelas com informação sobre cada entidade, processo e recurso do sistema, que gere.



Tabelas e atributos de processos

- tabelas de memória – guardam informação sobre a memória principal e secundária associada a processos, assim como atributos de protecção e informação para gerir memória virtual.
- tabelas de I/O – permitem que o SO saiba se um dado periférico está livre ou não, qual a operação em curso num dado periférico e qual a zona de memória associada.
- tabelas de ficheiros – têm informação sobre os ficheiros existentes, a sua localização na memória secundária, o seu estado corrente e outros atributos.
- tabelas de processos – permitem que o SO saiba localizar os processos correntes e quais os atributos que lhe estão associados.

Organização de um processo

- Associado a um processo (a sua imagem) temos:
 - um espaço de endereçamento que determina a execução do processo (memória onde estão partes do código executável e dados usados pelo processo).
 - um contexto do processo que define o ambiente de execução e determina o estado do processo. Estes atributos são normalmente referidos por PCB (Process Control Block).

Informação típica num PCB

- identificação do processo:

- *identificador do processo* (PID)
- *identificador do processo que criou este* (processo-pai – PPID)
- *identificador do utilizador dono do processo* (UID).

- estado do processo:

- *program counter*: próxima instrução a executar.
- *registos do cpu*: acessíveis ao utilizador.
- *status info*: inclui flags sobre interrupts (activos/inactivos), modo de execução (kernel/utilizador).
- *códigos de condição*: resultados de operações lógicas e aritméticas (overflow...).
- *apontador para a stack*. A stack é usada para guardar parâmetros quando da chamada de funções.

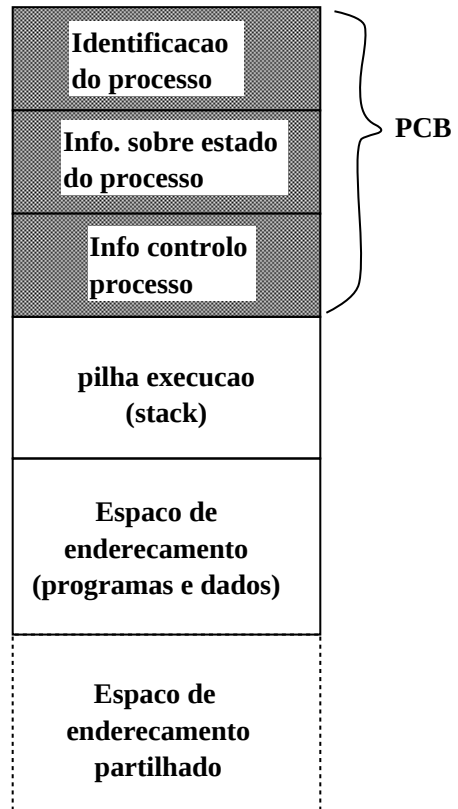
PCB (continuação)

- informação de controlo:

- *informação de scheduling*: estado do processo (a executar, pronto a executar, em espera, etc.), prioridade do processo.
- *privilégios do processo*
- *info. para gestão de memória*: páginas e segmentos de memória associados ao processo.
- *recursos associados*: ficheiros abertos, etc.

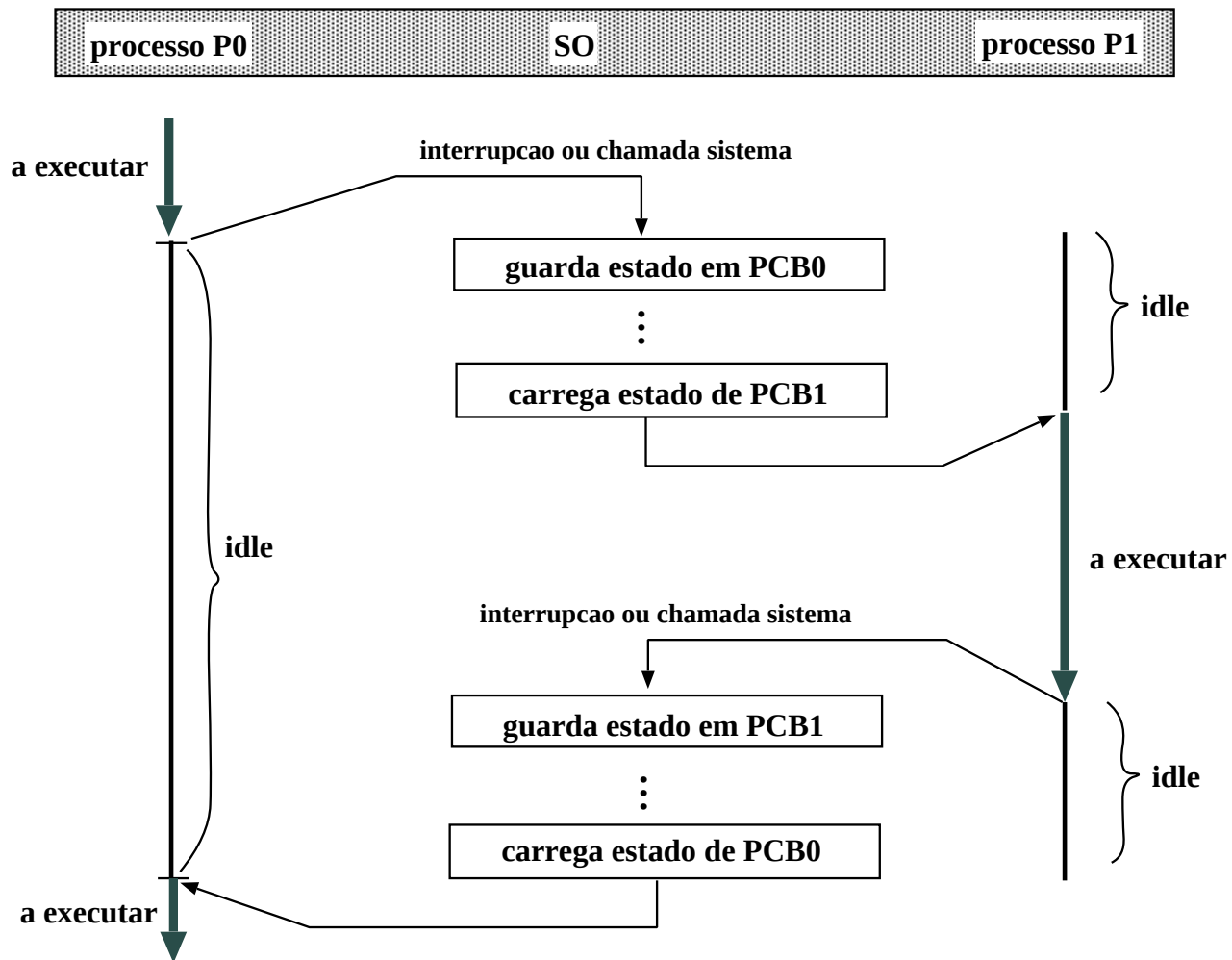
Imagem do Processo

A estrutura da imagem de um processo na memória (virtual) está ilustrada na figura:



Troca de contexto (processos)

- Sempre que o CPU comuta de um processo para outro tem de guardar o estado do processo que sai (para poder ser retomado posteriormente) e carregar o estado do processo que entra.
- O estado do processo é guardado no PCB do processo.
- A troca de contexto é um *overhead*, i.e. o sistema não está a fazer nada de útil enquanto processa a troca.
- Ilustração do que ocorre numa troca de contexto:



Criação de processos

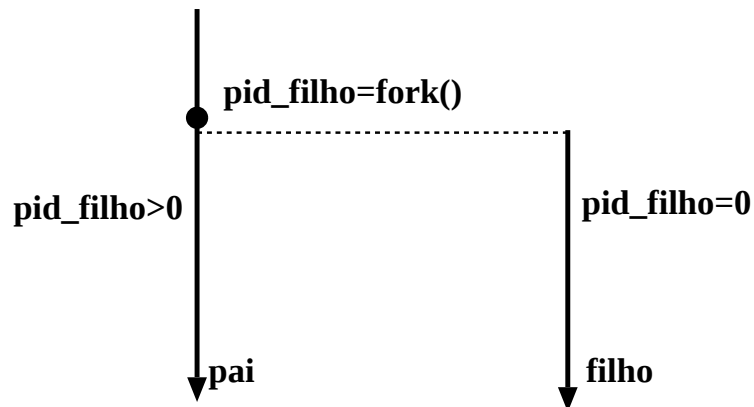
- Um processo pode criar novos processos, *processos-filho*, que por sua vez podem criar novos processos.
- recursos: o processo-filho é uma cópia da imagem do processo-pai e pode partilhar os recursos deste.
- execução:
 - Pai e filho executam concorrentemente, ou
 - Pai espera que os filhos terminem.
- espaço de endereçamento:
 - Filho é uma cópia do pai, executa o mesmo programa, ou
 - Filho pode executar um programa diferente.
- em UNIX:
 - `fork` – cria um novo processo.
 - `execve` – usado a seguir ao `fork` para substituir no espaço de memória do processo o programa a executar.

Criação de processos em UNIX

Faz-se através da função de sistema:

```
pid_t fork(void);
```

- `fork` retorna 0 ao processo-filho e retorna o PID do filho ao processo-pai. Caso não seja possível criar o novo processo, retorna -1.



Como distinguir a execução do processo-filho da do processo-pai?

```
if ( (pid_filho=fork())==0) {  
    <código-processo-filho>  
}  
else {  
    <código-processo-pai>  
}  
<código possivelmente comum>
```

Diferenças entre pai e filho:

- diferentes PID e PPID
- filho não herda locks de ficheiros que pertencem ao pai.

Exemplo do uso de fork()

<pre>#include <stdio.h> main() { int i; if (fork() == 0) /* filho */ for (i=0; i<5; i++) { printf("Filho: %d\n", i); sleep(2); } else /* pai */ for (i=0; i<5; i++) { printf("Pai: %d\n", i); sleep(3); } }</pre>	<pre>execução: ----- Pai: 0 Filho: 0 Filho: 1 Pai: 1 Filho: 2 Pai: 2 Filho: 3 Filho: 4 Pai: 3 Pai: 4</pre>
--	--

→ o processo-filho executa o mesmo programa que o processo-pai, mas partes diferentes!

→ pai e filho executam concorrentemente.

Novos processos para execução de programas

Processo-filho pode executar um programa diferente daquele que o criou.

As funções de sistema:

```
int execl(char *path, char *com, char *arg,...);  
int execlp(char *file, char *com, char *arg,...);
```

```
int execv(char *path, char *argv[]);  
int execvp(char *file, char *argv[]);
```

diferem na passagem dos argumentos para o programa a executar.

→ Estas funções permitem substituir o programa que faz a chamada por um outro programa executável.

→ Modificam o segmento de dados e texto do processo, mas não alteram o seu contexto. Isto é, mantêm os mesmos identificadores de recursos e ficheiros abertos que o processo possuía antes da execução do `exec()`.

Exemplo: fork() + exec()

```
main() // (Programa que cria um processo para executar ls -l)
{
    int filhoID, estado;
    char path[]='/bin/ls';
    char cmd[]='ls';
    char arg[]='-l';

    if ( (filhoID= fork()) == -1) {
        printf("Erro no fork");
        exit(1);
    }
    else if (filhoID==0) {
        if (execl(path, cmd, arg,NULL)<0) {
            printf("O exec falhou");
            exit(1);
        }
    }
    else if (filhoID != wait(&estado))
        printf("sinal antes do filho terminar");
    exit(0);
}
```

Identificação do processo

Os processos são identificados através de um inteiro único, atribuído na criação do processo.

- Identificador de um processo (PID), obtido por:

```
pid_t getpid(void);
```

- Identificador do processo-pai:

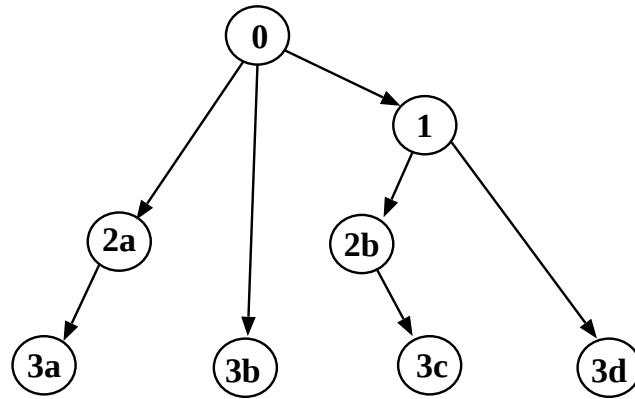
```
pid_t getppid(void);
```

- Cada processo tem um “dono” (owner), que tem privilégios sobre o processo. Pode ser determinado por:

```
uid_t getuid(void);
```

fornece o UID efectivo que permite determinar os privilégios do processo no acesso a recursos.

Como criar uma árvore de processos?



```
main()
{
    int i, n=4;
    ...

    for (i= 1; i<n; i++)
        if ((filhoID=fork()) == 0)
            break;
    fprintf(stderr, "proc(%ld) com pai(%ld)\n",
            (long)getpid(), (long)getppid());
}
```

Funções: `exit()` e `wait()`

- Terminar a execução de um processo:

```
void exit(int estado)
```

retorna o controlo ao processo-pai, indicando-lhe através da variável `estado` como é que o processo-filho terminou:

`estado == 0` – terminou normal.

`estado  $\neq$  0` – terminou com erro (valor é o código do erro).

- Esperar que um processo-filho termine:

```
pid_t wait(int *estado)
```

o processo que executa a função, suspende à espera que um dos processos-filho termine, ou até receber ele mesmo um sinal para terminar.

A função `wait()` retorna o identificador do processo que terminou e a forma como terminou (através da variável `estado`).

- Esperar que um processo-filho específico termine:

```
pid_t waitpid(pid_t pid, int *estado, int opções)
```

o processo suspende à espera que o processo `pid` termine. Se o valor de `pid` for `-1`, esta função equivale à função `wait()`.

Exemplo com exit() e wait()

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/wait.h>
#include <stdlib.h>

main()
{
    pid_t filhoID;
    int estado;

    if ((filhoID= fork()) == -1) {
        printf("O fork falhou\n");
        exit(1);
    }
    if (filhoID==0)
        printf("Sou o filho com pid=%ld\n", (long) getpid());
    else if (wait(&estado) != filhoID)
        printf("Um sinal interrompeu o wait()\n");
    else
        printf("Sou o pai com pid=%ld\n", (long) getpid());
    exit(0);
}
```