

BETRIEBSSYSTEME UND SICHERHEIT

Interprozesskommunikation

<https://tud.de/inf/os/studium/vorlesungen-bs>

HORST SCHIRMEIER

Inhalt

- Wiederholung
- Grundlagen der Interprozesskommunikation
- Lokale Interprozesskommunikation unter UNIX
 - Signale
 - *Pipes*
 - *Message Queues*
- Rechnerübergreifende Interprozesskommunikation
 - *Sockets*
 - Entfernte Prozeduraufrufe (RPCs)
- Zusammenfassung

Silberschatz, Kap. ...
3.4: *Interprocess Communication*

Tanenbaum, Kap. ...
2.3: *Interprocess Communication*
(leider nur sehr wenig dazu!)

Inhalt

- **Wiederholung**

- Grundlagen der Interprozesskommunikation
- Lokale Interprozesskommunikation unter UNIX
 - Signale
 - *Pipes*
 - *Message Queues*
- Rechnerübergreifende Interprozesskommunikation
 - *Sockets*
 - Entfernte Prozeduraufrufe (RPCs)
- Zusammenfassung

Wiederholung

- Prozesse können miteinander interagieren
 - Aufeinander warten (**Synchronisation**)
 - Daten austauschen (**Kommunikation**)
- Wartemechanismen ...
 - sind notwendig für kontrollierte Kommunikation
 - können zu Deadlocks führen
- Datenaustausch wurde bisher nur am Rande betrachtet
 - Leicht- und federgewichtige Prozesse im selben Adressraum

Inhalt

- Wiederholung
- **Grundlagen der Interprozesskommunikation**
- Lokale Interprozesskommunikation unter UNIX
 - Signale
 - *Pipes*
 - *Message Queues*
- Rechnerübergreifende Interprozesskommunikation
 - *Sockets*
 - Entfernte Prozeduraufrufe (RPCs)
- Zusammenfassung

Interprozesskommunikation

Inter-Process Communication (IPC)

- Mehrere Prozesse bearbeiten **eine** Aufgabe:
 - **gleichzeitige Nutzung** von zur Verfügung stehender Information durch mehrere Prozesse
 - **Verkürzung der Bearbeitungszeit** durch Parallelisierung
 - **Verbergen von Bearbeitungszeiten** durch Ausführung „im Hintergrund“
- Kommunikation durch gemeinsamen Speicher
 - Datenaustausch nebenläufiges Schreiben in bzw. Lesen aus einem gemeinsamen Speicher,
 - dabei muss auf Synchronisation geachtet werden.
- **Heute: Kommunikation durch Nachrichten**
 - Nachrichten werden zwischen Prozessen ausgetauscht,
 - gemeinsamer Speicher ist nicht erforderlich.

Nachrichtenbasierte Kommunikation

- ... basiert auf zwei Primitiven:

send (*Ziel, Nachricht*)

receive (*Quelle, Nachricht*)

(oder ähnlich)

- Unterschiede gibt es in ...
 - Synchronisation
 - Adressierung
 - und diversen anderen Eigenschaften

Synchronisation

... bei nachrichtenbasierter Kommunikation

- **Synchronisation bei Senden / Empfangen**
 - **Synchroner Nachrichtenaustausch** (auch „**Rendezvous**“)
 - Empfänger blockiert bis die Nachricht eingetroffen ist.
 - Sender blockiert bis die Ankunft der Nachricht bestätigt ist.
 - **Asynchroner Nachrichtenaustausch**
 - Sender gibt die Nachricht dem Betriebssystem und arbeitet weiter
 - Blockierung auf beiden Seiten optional
 - Pufferung immer erforderlich
- Häufig anzutreffen:
 - **Asynchroner** Nachrichtenaustausch
 - mit **potentiell blockierendem** Senden und Empfangen

Adressierung

... bei nachrichtenbasierter Kommunikation

- **Direkte Adressierung**
 - Prozess-ID (Signale)
 - Kommunikationsendpunkt eines Prozesses (*Port, Socket*)
- **Indirekte Adressierung**
 - Kanäle (*Pipes*)
 - Briefkästen (*Mailboxes*), Nachrichtenpuffer (*Message Queues*)
- Zusätzliche Dimension: **Gruppenadressierung**
 - **Unicast** – an genau einen
 - **Multicast** – an eine Auswahl
 - **Broadcast** – an alle

Diverse andere Eigenschaften

... bei nachrichtenbasierter Kommunikation

- **Nachrichtenformat**

- Stromorientiert / nachrichtenorientiert
- Feste Länge / variable Länge
- Getypt / ungetypt

- **Übertragung**

- Unidirektional / Bidirektional (halb-duplex, voll-duplex)
- zuverlässig / unzuverlässig
- Reihenfolge bleibt erhalten / nicht erhalten

Inhalt

- Wiederholung
- Grundlagen der Interprozesskommunikation
- **Lokale Interprozesskommunikation unter UNIX**
 - Signale
 - *Pipes*
 - *Message Queues*
- Rechnerübergreifende Interprozesskommunikation
 - *Sockets*
 - Entfernte Prozeduraufrufe (RPCs)
- Zusammenfassung

UNIX-Signale

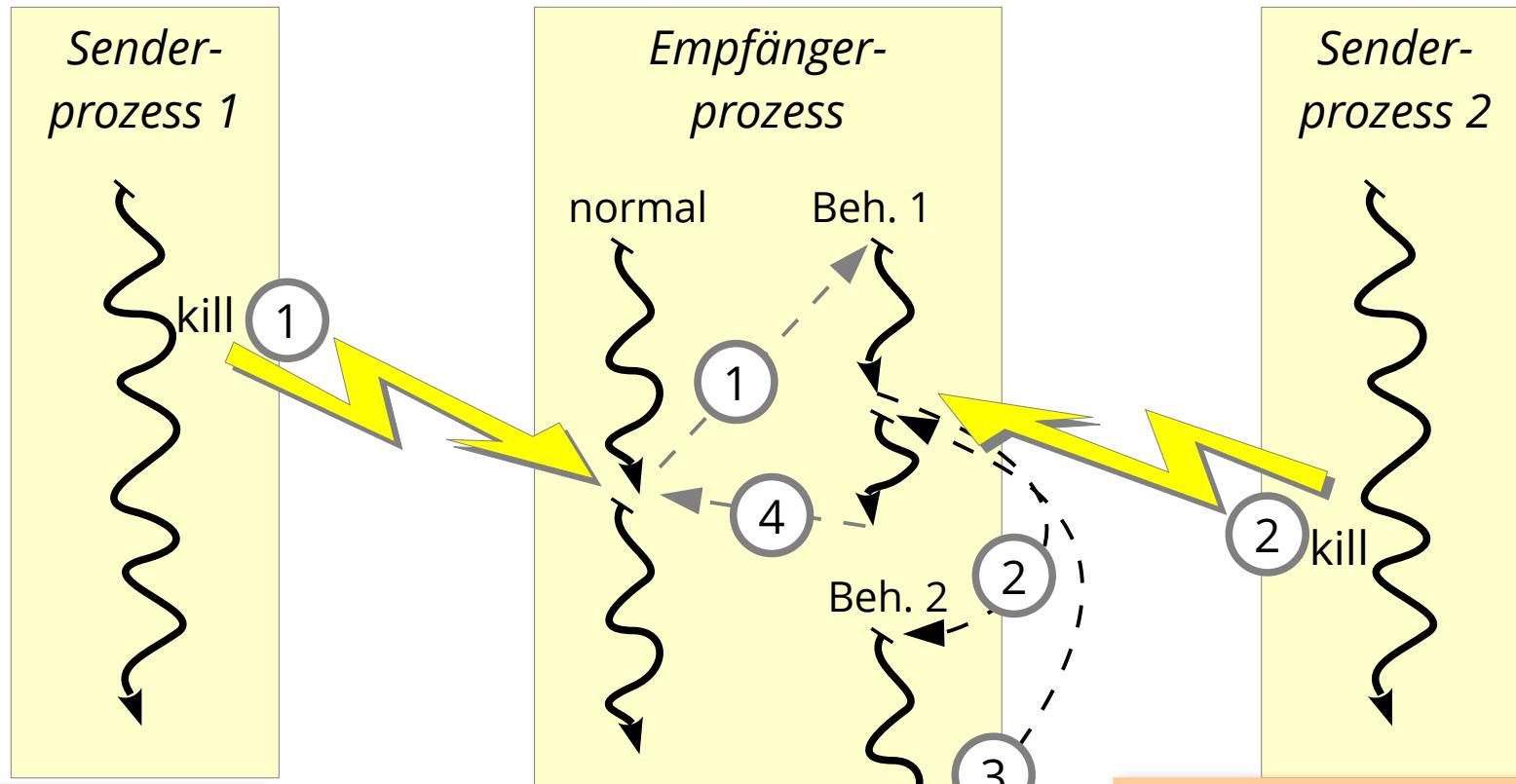
- Signale sind in Software **nachgebildete Unterbrechungen**
 - ähnlich denen eines Prozessors durch E/A-Geräte
 - minimale Form der Interprozesskommunikation
(Übertragung der Signalnummer)
- Sender:
 - **Prozesse:** mit Hilfe des Systemaufrufs **kill** (2)
 - **Betriebssystem:** bei Auftreten bestimmter Ereignisse
- Empfänger-Prozess führt Signalbehandlung durch:
 - Ignorieren,
 - Terminierung des Prozesses oder
 - Aufruf einer Behandlungsfunktion
 - Nach der Behandlung läuft Prozess an unterbrochener Stelle weiter.

Signale

- Mit Hilfe von Signalen können Prozesse über Ausnahmesituation informiert werden
 - ähnlich wie Hardwareunterbrechungen
- Beispiele:
 - **SIGINT** Prozess abbrechen (z.B. bei Ctrl-C)
 - **SIGSTOP** Prozess anhalten (z.B. bei Ctrl-Z)
 - **SIGWINCH** Fenstergröße wurde geändert
 - **SIGCHLD** Kindprozess terminiert
 - **SIGSEGV** Speicherschutzverletzung des Prozesses
 - **SIGKILL** Prozess wird getötet
 - ...
- Die Standardbehandlung (terminieren, anhalten, ...) kann für die meisten Signale überdefiniert werden.
 - siehe **sigaction** (2) (klassisch: **signal** (2))

UNIX-Signale: Logische Sicht

Hollywood-Prinzip: “Don't call us, we'll call you.”



Signalisierung und Start der Behandlungsroutine erfolgen in der logischen Sicht gleichzeitig.

Behandlungs Routinen können auch unterbrochen werden.

UNIX-Signale: Technische Sicht

- Die Signalbehandlung erfolgt immer beim Übergang vom *Kernel* in der *User Mode*.
- Was passiert also wirklich, wenn der Zielprozess gerade ...
 - 1) läuft, also im Zustand **RUNNING** ist (z.B. *Segmentation Fault, Bus Error*)?
 - **Unmittelbarer Start** der Behandlungsroutine
 - 2) gerade nicht läuft, aber **READY** ist (z.B. Systemaufruf **kill**)?
 - Im **Prozesskontrollblock** wird das Signal vermerkt.
 - Wenn der Prozess die CPU zugeteilt bekommt, erfolgt die Behandlung.
 - 3) auf E/A wartet, also **BLOCKED** ist?
 - Der E/A-Systemaufruf (z.B. **read**) wird mit Fehlercode EINTR **abgebrochen**.
 - Der Prozesszustand wird auf **READY** gesetzt.
 - Danach wie bei 2)
 - Ggf. wird der unterbrochene Systemaufruf neu ausgeführt (SA_RESTART).

UNIX-Signale: Beispiel

Stopping and Restarting Apache

To send a signal to the parent you should issue a command such as:

```
kill -TERM `cat /usr/local/apache/logs/httpd.pid`
```

TERM Signal: stop now

Sending the TERM signal to the parent causes it to immediately attempt to **kill off all of its children**. It may take it several seconds to complete killing off its children. Then the parent itself exits. Any requests in progress are terminated, and no further requests are served.

HUP Signal: restart now

Sending the HUP signal to the parent causes it to kill off its children like in TERM but the parent doesn't exit. It **re-reads its configuration files**, and **re-opens any log files**. Then it spawns a new set of children and continues serving hits.

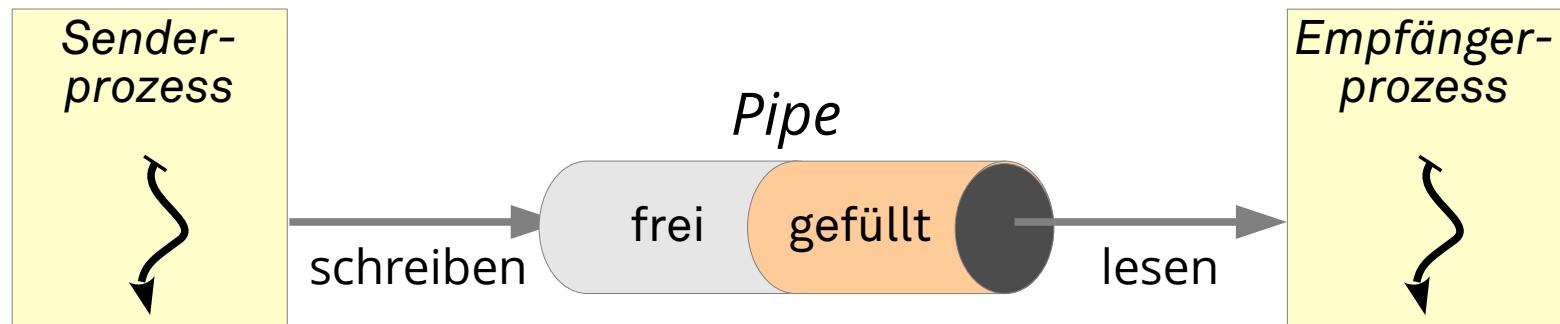
USR1 Signal: graceful restart

The USR1 signal causes the parent process to advise the children to exit after their current request (or to exit immediately if they're not serving anything). The parent re-reads its configuration files and re-opens its log files. As each child dies off the parent replaces it with a child from the new generation of the configuration, which begins serving new requests immediately.

Auszug aus dem Handbuch
des *Apache* HTTP-Servers

UNIX *Pipes*

- Kanal zwischen zwei Kommunikationspartnern
 - unidirektional
 - gepuffert (feste Puffergröße)
 - zuverlässig
 - stromorientiert
- Operationen: Schreiben und Lesen
 - Ordnung der Zeichen bleibt erhalten (Zeichenstrom)
 - Blockierung bei voller *Pipe* (Schreiben) und leerer *Pipe* (Lesen)



UNIX *Pipes*: Programmierung

- **Unbenannte *Pipes***

- Erzeugen einer Pipe: `int pipe(int fdes[2])`
- Nach erfolgreichem Aufruf (Rückgabewert == 0) kann man ...
 - über `fdes[0]` aus der *Pipe* lesen (Systemaufruf `read`)
 - über `fdes[1]` in die *Pipe* schreiben (Systemaufruf `write`)
- Nun muss man nur noch das eine Ende an einen anderen Prozess weitergeben. (siehe nächste Folie)

- **Benannte *Pipes***

- *Pipes* können auch als Spezialdateien ins Dateisystem gelegt werden:
`int mkfifo(<Dateiname>, mode_t mode)`
- Standardfunktionen zum Öffnen, Lesen, Schreiben und Schließen können dann verwendet werden.
 - Normale Dateizugriffsrechte regeln, wer die *Pipe* benutzen darf.

UNIX *Pipes*: Programmierung

```
enum { READ=0, WRITE=1 };
```

```
int main (int argc, char *argv[]) {
    int res, fd[2];
    if (pipe (fd) == 0) {           /* Pipe erzeugen */
        res = fork();
        if (res > 0) {             /* Elternprozess */
            close(fd[READ]);      /* Leseseite schließen */
            dup2(fd[WRITE], 1);    /* Std-Ausgabe in Pipe */
            close(fd[WRITE]);      /* Deskriptor freigeben */
            execlp(argv[1], argv[1], NULL); /* Schreiber ausführen */
        }
        else if (res == 0) {       /* Kindprozess */
            close(fd[WRITE]);     /* Schreibseite schließen */
            dup2(fd[READ], 0);    /* Std-Eingabe aus Pipe */
            close(fd[READ]);      /* Deskriptor freigeben */
            execlp(argv[2], argv[2], NULL); /* Leser ausführen */
        }
    }
    ...Fehler behandeln
}
```

UNIX Pipes: Programmierung

```
enum { READ=0, WRITE=1 };

int main (int argc, char *argv[]) {
    int res, fd[2];
    if (pipe (fd) == 0) {           /* Pipe erze... */
        res = fork();              /* Elternprozess */
        if (res > 0) {             /* Kind prozess */
            close(fd[WRITE]);      /* Schreibseite schließen */
            dup2(fd[READ], 0);     /* Std-Eingabe aus Pipe */
            close(fd[READ]);       /* Deskriptor freigeben */
            execlp(argv[2], argv[2], NULL); /* Leser ausführen */
        }
    }
    ...Fehler behandeln
}
```

„./connect ls wc“ entspricht dem Shell-Kommando „ls | wc“

```
olaf@xantos:~/V_BS/vorlesung/code> ls
connect  connect.c  execl.c  fork.c  orphan.c  wait.c
olaf@xantos:~/V_BS/vorlesung/code> ./connect ls wc
      6      6      49
```

```
close(fd[WRITE]);          /* Schreibseite schließen */
dup2(fd[READ], 0);        /* Std-Eingabe aus Pipe */
close(fd[READ]);          /* Deskriptor freigeben */
execlp(argv[2], argv[2], NULL); /* Leser ausführen */
```

}

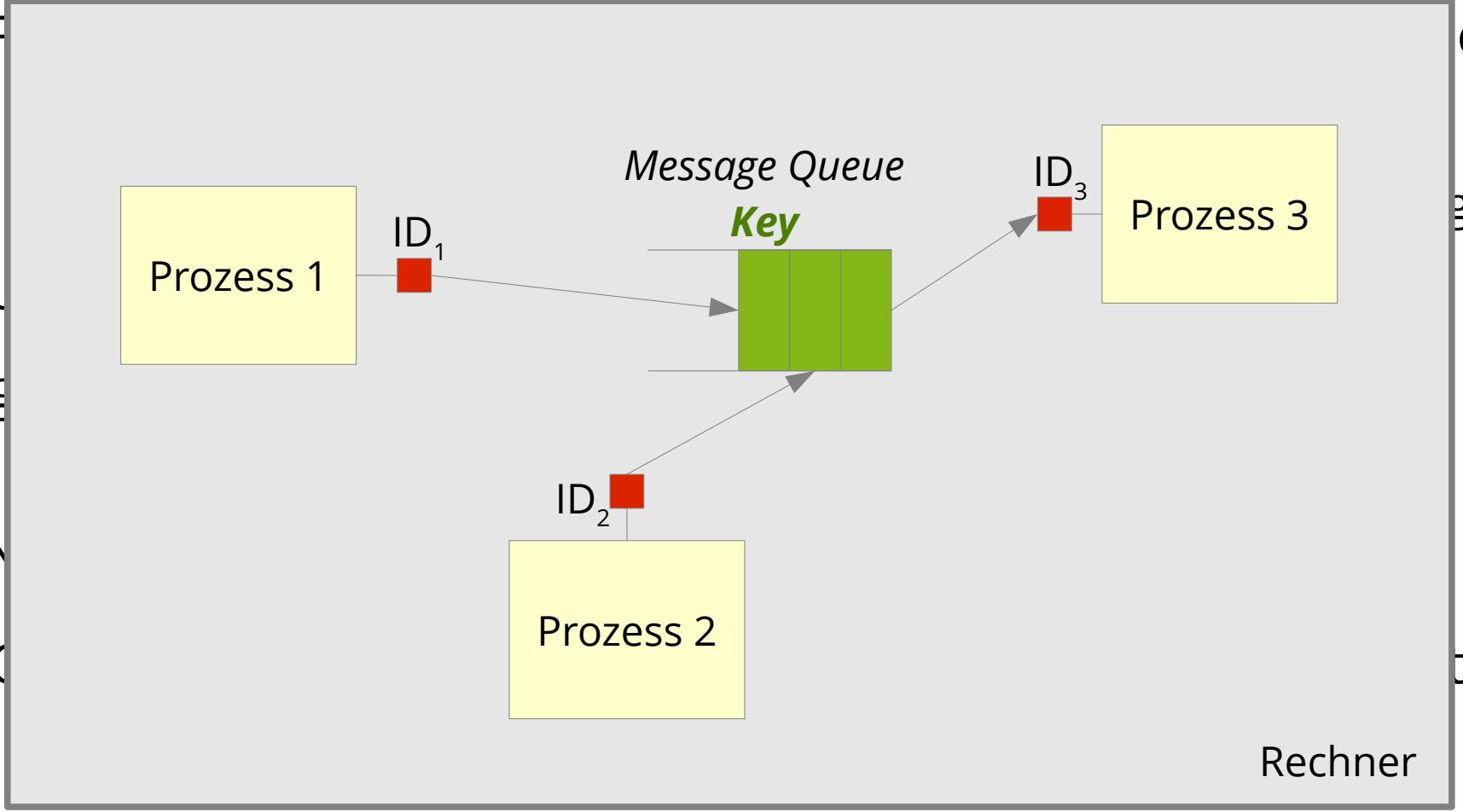
}

...Fehler behandeln

UNIX *Message Queues*

- Rechnerweit eindeutige Adresse (*Key*) dient zur Identifikation
 - Zugriffsrechte wie auf Dateien
 - Prozesslokale Nummer (*MsgID*) wird bei allen Operationen benötigt
- ungerichtete M:N-Kommunikation
- gepuffert
 - einstellbare Größe pro *Queue*
- Nachrichten haben einen Typ (long-Wert)
- Operationen zum Senden und Empfangen einer Nachricht
 - blockierend — nicht-blockierend (aber nicht asynchron)
 - Empfang aller Nachrichten — nur ein bestimmter Typ

UNIX Message Queues

- Rechner
 - Prozess 1
 - Prozess 2
 - Prozess 3
 - Message Queue
 - Key
 - Empfang aller Nachrichten — nur ein bestimmter Typ
- 
- The diagram illustrates the concept of UNIX Message Queues. It shows three processes (Prozess 1, Prozess 2, and Prozess 3) connected to a central 'Message Queue' component. Each process has a unique identifier (ID₁, ID₂, and ID₃) represented by a red square. Arrows point from each process to the 'Message Queue' component, which is depicted as a green rectangle divided into four vertical sections. The word 'Key' is written in green above the queue. The entire system is labeled 'Rechner' at the bottom right.

UNIX Message Queues: Programmierung / Beispiel

[intentionally left blank]

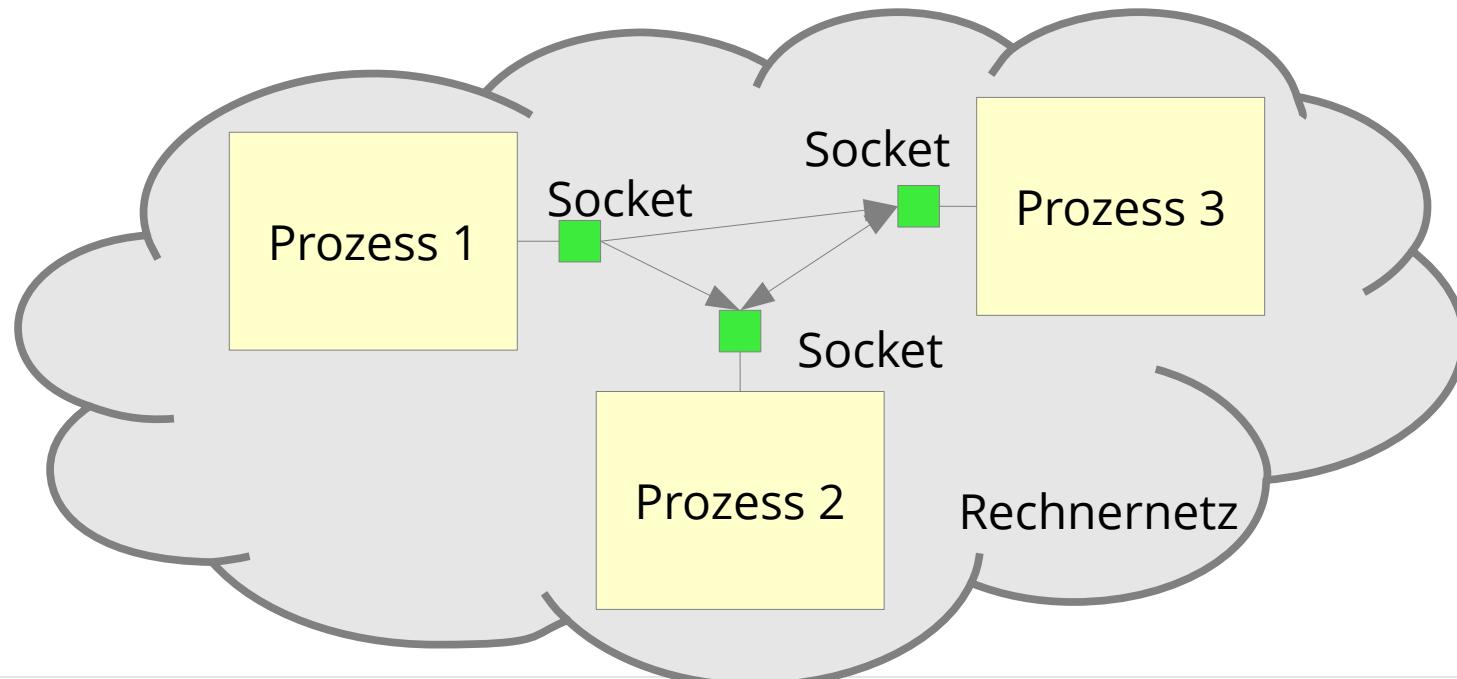
Message Queues werden heutzutage nur noch selten eingesetzt, da sie anders als Sockets (siehe nächster Abschnitt) **auf lokale Kommunikation beschränkt** sind. Zudem ist der Anwendungscode **weniger portabel**.

Inhalt

- Wiederholung
- Grundlagen der Interprozesskommunikation
- Lokale Interprozesskommunikation unter UNIX
 - Signale
 - *Pipes*
 - *Message Queues*
- **Rechnerübergreifende Interprozesskommunikation**
 - *Sockets*
 - Entfernte Prozeduraufrufe (RPCs)
- Zusammenfassung

Sockets

- Allgemeine Kommunikationsendpunkte im Rechnernetz
 - Bidirektional
 - Gepuffert
- Abstrahiert von Details des Kommunikationssystems
 - Beschrieben durch **Domäne** (Protokollfamilie), **Typ** und **Protokoll**



Sockets: Domänen

- **UNIX Domain**
 - UNIX *Domain Sockets* verhalten sich wie bidirektionale *Pipes*.
 - Anlage als Spezialdatei im Dateisystem möglich.
- **Internet Domain**
 - Dienen der rechnerübergreifenden Kommunikation mit Internet-Protokollen
- Appletalk *Domain*, DECnet *Domain*, ...
- Domänen bestimmen mögliche Protokolle
 - z.B. Internet *Domain*: TCP/IP oder UDP/IP
- Domänen bestimmen die Adressfamilie
 - z.B. Internet *Domain*: IP-Adresse und Port-Nummer

Sockets: Typ und Protokoll

- Die wichtigsten Sockettypen:
 - stromorientiert, verbindungsorientiert und gesichert
 - nachrichtenorientiert und ungesichert
 - nachrichtenorientiert und gesichert
 - Protokolle der Internet Domain:
 - **TCP/IP**-Protokoll
 - strom- und verbindungsorientiert, gesichert
 - **UDP/IP**-Protokoll
 - nachrichtenorientiert, verbindungslos, ungesichert
 - Nachrichten können verloren oder dupliziert werden
 - Reihenfolge kann durcheinander geraten
 - Paketgrenzen bleiben erhalten (Datagramm-Protokoll)
- Protokollangabe ist oft redundant

Sockets: Programmierung

- Anlegen von Sockets
 - Generieren eines Sockets mit (Rückgabewert ist ein Filedeskriptor)
`int socket(int domain, int type, int proto);`
 - Adresszuteilung
 - Sockets werden ohne Adresse generiert
 - Adressenzuteilung erfolgt durch:
`int bind (int socket,
const struct sockaddr *address,
socklen_t address_len);`
 - `struct sockaddr_in` (für die Internet-Adressfamilie) enthält:
`sin_family:AF_INET`
`sin_port: 16-Bit-Portnummer`
`sin_addr: Struktur mit der IP-Adresse,`
z.B. **141.76.48.99**

Hinweis: Für **IPv6** gibt es
sockaddr_in6 und AF_INET6

Sockets: Programmierung

- **Datagram Sockets**

- Kein Verbindungsaufbau notwendig
- Datagramm senden:

```
ssize_t sendto(int socket, const void *message,  
               size_t length, int flags,  
               const struct sockaddr *dest_addr,  
               socklen_t dest_len);
```

- Datagramm empfangen:

```
ssize_t recvfrom(int socket, void *buffer,  
                 size_t length, int flags,  
                 struct sockaddr *address,  
                 socklen_t *address_len);
```

Sockets: Programmierung

- **Stream Sockets**
 - Verbindungsauflaufbau notwendig
 - *Client* (Benutzer, Benutzerprogramm) will zu einem *Server* (Dienstanbieter) eine Kommunikationsverbindung aufbauen
- **Client:** Verbindungsauflaufbau bei stromorientierten Sockets
 - Verbinden des Sockets mit

```
int connect (int socket,
             const struct sockaddr *address,
             socklen_t address_len);
```
 - Senden und Empfangen mit **write** und **read** (oder **send** und **recv**)
 - Beenden der Verbindung mit **close** (schließt den Socket)

Sockets: Programmierung

- *Server:* akzeptiert Anfragen/Aufträge
 - bindet *Socket* an eine Adresse (sonst nicht erreichbar)
 - bereitet *Socket* auf Verbindungsanforderungen vor durch
int listen(int s, int queueLen);
 - akzeptiert einzelne Verbindungsanforderungen durch
int accept(int s, struct sockaddr *addr, socklen_t *addrLen);
 - gibt einen neuen *Socket* zurück, der mit dem *Client* verbunden ist
 - blockiert, falls kein Verbindungswunsch vorhanden
 - liest Daten mit **read** und führt den angebotenen Dienst aus
 - schickt das Ergebnis mit **write** zurück zum *Client*
 - schließt den neuen *Socket* mit **close**

Sockets: Programmierung

```
#define PORT 6789
#define MAXREQ (4096*1024)

char buffer[MAXREQ], body[MAXREQ+1000], msg[MAXREQ+2000];

void error(const char *msg) { perror(msg); exit(1); }

int main() {
    int sockfd, newsockfd;
    socklen_t clilen;
    struct sockaddr_in serv_addr, cli_addr;
    int n;
    sockfd = socket(PF_INET, SOCK_STREAM, 0);
    if (sockfd < 0) error("ERROR opening socket");
    bzero((char *) &serv_addr, sizeof(serv_addr));
    serv_addr.sin_family = AF_INET;
    serv_addr.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;
    serv_addr.sin_port = htons(PORT);
    if (bind(sockfd, (struct sockaddr *) &serv_addr, sizeof(serv_addr)) < 0)
        error("ERROR on binding");
    listen(sockfd, 5);
    ...
}
```

Hier wird der Socket erstellt und an eine Adresse gebunden.

Sockets: Programmierung

```

...
while (1) {
    clilen = sizeof(cli_addr);
    newsockfd = accept(sockfd, (struct sockaddr *) &cli_addr, &clilen);
    if (newsockfd < 0) error("ERROR on accept");
    bzero(buffer, sizeof(buffer));
    n = read(newsockfd, buffer, sizeof(buffer)-1);
    if (n < 0) error("ERROR reading from socket");
    snprintf (body, sizeof (body),
              "<html>\n<body>\n"
              "<h1>Hallo Webbrowser</h1>\nDeine Anfrage war ... \n"
              "<pre>%s</pre>\n"
              "</body>\n</html>\n", buffer);
    snprintf (msg, sizeof (msg),
              "HTTP/1.0 200 OK\n"
              "Content-Type: text/html\n"
              "Content-Length: %zd\n\n%s", strlen (body), body);
    n = write(newsockfd, msg, strlen(msg));
    if (n < 0) error("ERROR writing to socket");
    close(newsockfd);
}
}

```

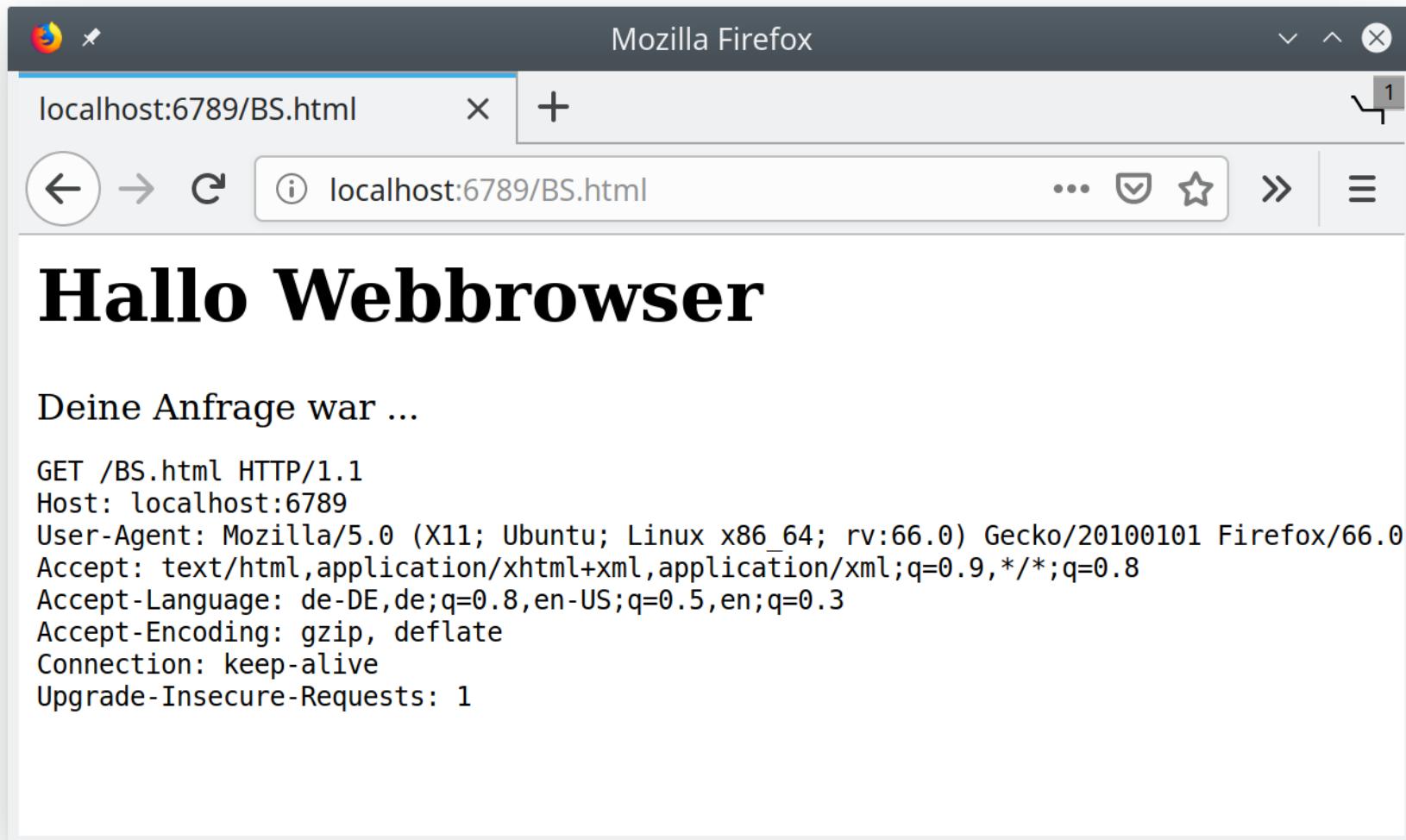
Eine neue Verbindung akzeptieren

HTTP-Anfrage einlesen

Antwort generieren und zurückschicken

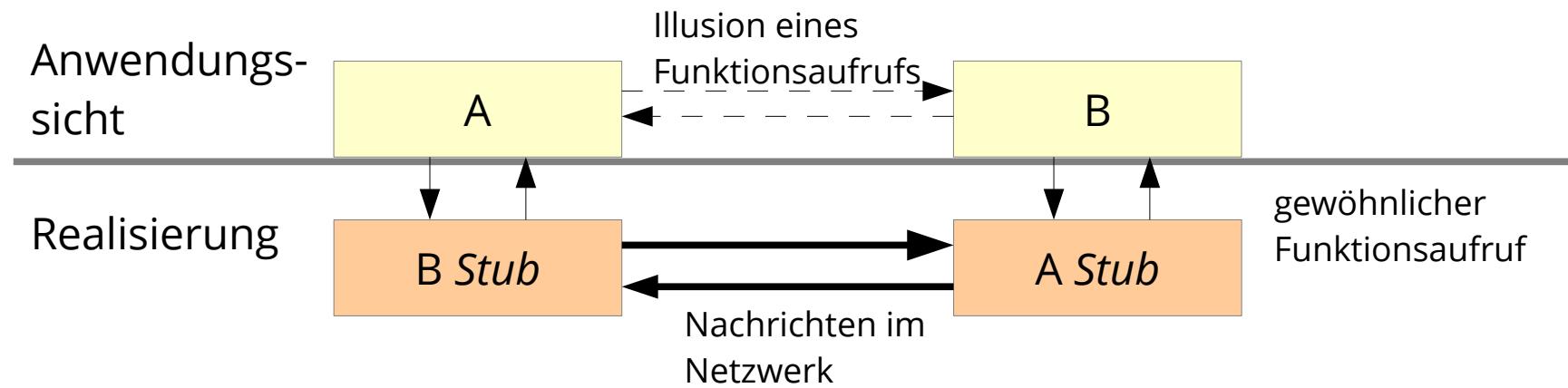
Verbindung wieder schließen.

Sockets: Beispiel HTTP Echo



Fernaufruf (RPC)

- Funktionsaufruf über Prozessgrenzen hinweg (**Remote Procedure Call**)
 - hoher Abstraktionsgrad
 - selten wird Fernaufruf direkt vom System angeboten; benötigt Abbildung auf andere Kommunikationsformen (z.B. auf Nachrichten)
 - Abbildung auf mehrere Nachrichten
 - Auftragsnachricht transportiert Aufrufabsicht und Parameter.
 - Ergebnisnachricht transportiert Ergebnisse des Aufrufs.



- **Beispiele:** NFS (ONC RPC), Linux D-BUS, Java RMI

Inhalt

- Wiederholung
- Grundlagen der Interprozesskommunikation
- Lokale Interprozesskommunikation unter UNIX
 - Signale
 - *Pipes*
 - *Message Queues*
- Rechnerübergreifende Interprozesskommunikation
 - *Sockets*
 - Entfernte Prozeduraufrufe (RPCs)
- **Zusammenfassung**

Zusammenfassung

- Es gibt zwei Arten der Interprozesskommunikation:
 - **nachrichtenbasiert**
 - die Daten werden kopiert
 - geht auch über Rechnergrenzen
 - **über gemeinsamen Speicher**
 - (war heute nicht dran)
- UNIX-Systeme bieten verschiedene Abstraktionen
 - Signale, *Pipes*, *Sockets*, *Message Queues*
 - Insbesondere die *Sockets* werden häufig verwendet.
 - Ihre Schnittstelle wurde standardisiert.
 - Praktisch alle Vielzweckbetriebssysteme implementieren heute *Sockets*.