

# Προγραμματισμός συστημάτων UNIX/POSIX

---

*Ανακατευθύνσεις  
(redirections)*



- ❖ Κατά την εκτέλεση ενός προγράμματος, η είσοδος και η έξοδος ενός προγράμματος μπορούν να ανακατευθυνθούν από/σε κάποιο αρχείο της επιλογής μας. Π.χ. για χρήση του αρχείου “values” **αντί του πληκτρολογίου**, μπορούμε να εκτελέσουμε:

```
$ a.out < values
```

*Όλες οι `scanf()/gets()` του προγράμματος αυτόματα διαβάζουν από το αρχείο αυτό και όχι από το πληκτρολόγιο.*

- ❖ Για να τυπωθούν τα μηνύματα σε ένα αρχείο “res” αντί της οθόνης:

```
$ a.out > res
```

- ❖ Μπορούμε να δούμε τα αποτελέσματα απλά με ανάγνωση του αρχείου.

- Όλα τα `printf()`/`putchar()`/`puts()` πάνε αυτόματα στο αρχείο αυτό αντί για την οθόνη

- ❖ Αν θέλουμε να δούμε τα λάθη του gcc όταν μεταφράζουμε ένα πρόγραμμα και είναι πολλά:

```
$ gcc test1.c > res
```

Δουλεύει;

- ❖ Κάθε πρόγραμμα έχει 3 «αρχεία» ανοιχτά όταν εκτελείται:
  - Standard input (stdin)
  - Standard output (stdout)
  - Standard error (stderr)
- ❖ `fprintf(stderr, ...)`
- ❖ Χρησιμοποιείται από προγράμματα ώστε να μην μπλέκεται με τα τακτικά μηνύματα της εφαρμογής προς τον χρήστη.
- ❖ Τέλος, τα μηνύματα λάθους τα οποία τυπώνονται μεν στην οθόνη αλλά μέσω του `stderr` μπορούν επίσης να γραφτούν σε αρχείο με χρήση της εντολής:  
`$a.out 2> err`
- ❖ Και το `stdout` και το `stderr` σε ένα αρχείο μαζί:  
`$a.out &> res_and_err`

- ❖ Μπορεί κανείς να κάνει ταυτόχρονα πολλαπλές ανακατευθύνσεις:

```
a.out < values > results
```

# Προγραμματισμός συστημάτων UNIX/POSIX

---

*Διαχείριση λαθών  
(error handling)*



# errno

- ❖ Στα συστήματα POSIX, υπάρχει μία καθολική μεταβλητή η οποία προσδιορίζει το επακριβές σφάλμα που συνέβηκε στην τελευταία κλήση συστήματος στο πρόγραμμά μας.
- ❖ Πρέπει να κάνουμε `#include <errno.h>`
- ❖ Για παράδειγμα,

```
#include <errno.h> /* για το errno κλπ. */
```

```
int main() {  
    FILE *fp;  
  
    fp = fopen("/tmp/tempfile", "r");  
    if (fp == NULL) {  
        fprintf(stderr, "Egine lathos: %d\n", errno);  
        exit (errno);  
    }  
    ...  
}
```

- ❖ Επειδή ο αριθμός δεν μας λέει και πολλά, μπορούμε να πάρουμε μία περιγραφή του λάθους με την `perror()`:

```
#include <errno.h> /* για το errno κλπ. */
```

```
int main() {  
    FILE *fp;  
  
    fp = fopen("/tmp/tempfile", "r");  
    if (fp == NULL) {  
        perror("Egine lathos"); /* Εδώ θα προστεθεί το μήνυμα */  
        exit (errno);  
    }  
    ...  
}
```

- ❖ Υπάρχει πίνακας με τα μηνύματα αυτά, και χρησιμοποιείται το `errno` αυτόματα για να τυπωθεί το κατάλληλο.



# Το μήνυμα του λάθους χωρίς να τυπωθεί.

- ❖ Μπορούμε απλά να πάρουμε το μήνυμα λάθους και να μην το τυπώσουμε (η `perror()` το τυπώνει) ώστε να το εμφανίσουμε με το δικό μας τρόπο
- ❖ Αυτό γίνεται με την `strerror()`

```
#include <errno.h> /* για το errno κλπ. */

int main() {
    char *msg;
    FILE *fp;

    fp = fopen("/tmp/tempfile", "r");
    if (fp == NULL) {
        msg = strerror(errno);
        fprintf(stderr, "Egine lathos (%d): [%s]", errno, msg);
        exit (errno);
    }
    ...
}
```

# Προγραμματισμός συστημάτων UNIX/POSIX

---

*Δυαδικά αρχεία  
(binary files)*



# Γενικά (Δυαδικά) αρχεία.

- ❖ Τα αρχεία που είδαμε μέχρι στιγμής (`foopen()/fclose()`) είναι απλά αρχεία κειμένου όπου μπορούμε να κάνουμε «φορμαρισμέμη» επικοινωνία (δηλ. διάβασμα/τύπωμα μέσω των `format` της `scanf/printf`).
- ❖ Βασικά δεν μπορούμε να κάνουμε και πολλά άλλα πράγματα...
- ❖ Δεν είναι όμως όλα τα αρχεία απλά αρχεία κειμένου. Π.χ. το `a.out` είναι αρχείο *δυαδικό* (*binary*).
- ❖ Τα αρχεία αυτά (αλλά γενικότερα οποιοδήποτε «αρχείο» – και το `unix` θεωρεί «αρχείο» τα πάντα, π.χ. τα αρχεία κειμένου, τα δυαδικά, τις συσκευές εισόδου/εξόδου, τα `sockets`, κλπ) τα χειριζόμαστε μέσω ειδικών συναρτήσεων «χαμηλότερου» επιπέδου.

# Άδειες αρχείων

## ❖ ls -l

➤ -rwxr-xr-x ... a.out ...

❖ Τα «rwxr-xr-x» περιγράφουν τι άδειες υπάρχουν για το αρχείο αυτό.

❖ Πρόκειται για 9 bits:

Bit	Σημασία
8	Ανάγνωση από τον κάτοχο
7	Εγγραφή από τον κάτοχο
6	Εκτέλεση από τον κάτοχο
5	Ανάγνωση από την ομάδα
4	Εγγραφή από την ομάδα
3	Εκτέλεση από την ομάδα
2	Ανάγνωση από τους υπόλοιπους
1	Εγγραφή από τους υπόλοιπους
0	Εκτέλεση από τους υπόλοιπους

# Άδειες αρχείων

- ❖ Το «rwxr-xr-x» επομένως είναι ο δυαδικός αριθμός
  - 111101101
  - Στο οκταδικό, (0)755
- ❖ Δίνοντας κατάλληλες τιμές μπορούμε να καθορίσουμε ποιοι έχουν άδεια να κάνουν τι με κάποιο αρχείο μας.
- ❖ Με την εντολή `chmod` μπορούμε να αλλάξουμε τις άδειες αυτές (ο αριθμός πρέπει να είναι οκταδικός), π.χ.
  - `chmod 700 a.out`
  - `ls -l`
  - `-rwx----- ... a.out ...`

# Περιγραφείς αρχείων

- ❖ Τα αρχεία που χειρίζεται ένα πρόγραμμα αριθμούνται με έναν απλό ακέραιο αριθμό (περιγραφέας – file descriptor).
- ❖ Κάθε εκτελούμενο πρόγραμμα έχει 3 αρχεία ανοιχτά αυτόματα, με περιγραφείς 0, 1, 2
  - 0: το standard input
  - 1: το standard output
  - 2: το standard error
- ❖ Μπορεί να ανοίξει κι άλλα (υπάρχοντα) με την *open()*
- ❖ Μπορεί να δημιουργήσει νέα αρχεία με την *creat()*
- ❖ Μπορεί να διαγράψει αρχεία με την *unlink()*
- ❖ Κλπ

# open() – Άνοιγμα υπάρχοντος αρχείου

- ❖ **int open( char \*path, int flags );**
- ❖ Η πρώτη παράμετρος είναι (ολόκληρο) το μονοπάτι που βρίσκεται το αρχείο.
- ❖ Η δεύτερη παράμετρος καθορίζει με τι τρόπο / λειτουργία θα προσπελάσουμε το αρχείο (δηλ. ανάγνωση, εγγραφή ή και τα δύο).
  - O\_RDONLY για μόνο ανάγνωση
  - O\_WRONLY για μόνο εγγραφή
  - O\_RDWR για ανάγνωση και εγγραφή
- ❖ Π.χ.
  - `int fd = open("/tmp/tempfile", O_RDWR);`
- ❖ Αν αποτύχει επιστρέφει αρνητικό αριθμό.

# open() – Άνοιγμα υπάρχοντος αρχείου

❖ Παράδειγμα χρήσης:

```
#include <unistd.h> /* για την open() κλπ. */  
#include <fcntl.h> /* για τα flags O_xxx */
```

```
int main() {  
    int fd;  
    fd = open("/tmp/temfile", O_RDWR);  
    if (fd < 0)  
        exit(1);  
    ...  
}
```

❖ Γιατί μπορεί να αποτύχει η open()?



# open() – Δημιουργία νέου αρχείου

- ❖ Στην περίπτωση αυτή η `open()` πρέπει να καλείται με 3 ορίσματα:
  - `int open(char *path, int flags, mode_t permissions);`
- ❖ Ανάμεσα στα `flags` πρέπει να υπάρχει το `O_CREAT`.
- ❖ Όλα τα διάφορα `flags` που χρησιμοποιούνται πρέπει να γίνουν binary OR (`|`) μεταξύ τους. Π.χ.
  - `O_WRONLY | O_CREAT`
- ❖ Το `O_RDONLY | O_CREAT` δεν έχει πολύ νόημα αλλά όντως θα δημιουργηθεί κενό αρχείο στο οποίο δεν μπορούμε να γράψουμε τίποτε...
- ❖ Αν το νέο αρχείο που πάμε να δημιουργήσουμε υπάρχει ήδη, δεν θα γίνει τίποτε (απλά ανοίγει το αρχείο – αντίθετα αποτυγχάνει αν έχει δοθεί και `O_EXCL`). Αν όμως θέλουμε να σβηστεί το παλιό και να δημιουργήσουμε ένα νέο κενό αρχείο από την αρχή, πρέπει να δώσουμε και το flag `O_TRUNC`, π.χ.
  - `O_WRONLY | O_CREAT | O_TRUNC`
- ❖ Η τρίτη παράμετρος καθορίζει τις **άδειες** που θα έχει το νέο αρχείο.
  - Αν και παλαιότερα ήταν ένας ακέραιος αριθμός (δινόταν ως οκταδικός συνήθως), πλέον είναι σύνολο από `flags`.

# Ιστορική παρένθεση: `creat()` για δημιουργία νέου αρχείου

- ❖ Η περίπτωση όπου θέλουμε να δημιουργήσουμε νέο αρχείο και να σβηστεί το τυχόν παλιό αν υπάρχει είναι τόσο συνηθισμένη στην πράξη που υπάρχει ειδική συνάρτηση για αυτό, η `creat()`.
- ❖ Είναι ΑΚΡΙΒΩΣ σαν την `open()` μόνο που παίρνει το 1<sup>ο</sup> και το 3<sup>ο</sup> όρισμα.
  - `int creat(char *path, mode_t permissions);`
- ❖ Είναι σαν να καλούμε την `open()` με δεύτερο όρισμα τον αριθμό:  
`O_WRONLY | O_CREAT | O_TRUNC`
- ❖ Επομένως, την ξεχνάμε και θα χρησιμοποιούμε μόνο την `open()`
- ❖ ***Ιστορικής σημασίας και μόνο.***

# open() – Δημιουργία νέου αρχείου

- ❖ Η κλήση:
  - `int open(char *path, int flags, mode_t permissions);`
- ❖ Η τρίτη παράμετρος καθορίζει τις άδειες που θα έχει το νέο αρχείο.
  - Αν και παλαιότερα ήταν ένας ακέραιος αριθμός (δινόταν ως οκταδικός συνήθως), πλέον είναι σύνολο από flags.
  - Για τη χρήση του απαιτείται `#include <sys/stat.h>`

Bit	Σημασία	Τιμή για το mode_t
8	Ανάγνωση από τον κάτοχο	S_IRUSR
7	Εγγραφή από τον κάτοχο	S_IWUSR
6	Εκτέλεση από τον κάτοχο	S_IXUSR
5	Ανάγνωση από την ομάδα	S_IRGRP
4	Εγγραφή από την ομάδα	S_IWGRP
3	Εκτέλεση από την ομάδα	S_IXGRP
2	Ανάγνωση από τους υπόλοιπους	S_IROTH
1	Εγγραφή από τους υπόλοιπους	S_IWOTH
0	Εκτέλεση από τους υπόλοιπους	S_IXOTH

- ❖ Επομένως αντί για 0755, θα πρέπει να δώσουμε:

S\_IRUSR | S\_IWUSR | S\_IXUSR | S\_IRGRP | S\_IXGRP |  
S\_IROTH | S\_IXOTH

- ❖ Για την περίπτωση που ο χρήστης / η ομάδα / οι υπόλοιποι έχει όλες τις άδειες, μπορούμε αντίστοιχα να δώσουμε

S\_IRWXU, S\_IRWXG ή/και S\_IRWXO

- ❖ Επομένως, το παραπάνω συντομότερα είναι:

S\_IRWXU | S\_IRGRP | S\_IXGRP | S\_IROTH | S\_IXOTH

# Διαγραφή αρχείου

- ❖ Για διαγραφή ενός αρχείου μπορεί να κληθεί η συνάρτηση:  
`int unlink( char *path );`
- ❖ Αν το αρχείο είναι ανοικτό δε διαγράφεται άμεσα. Θα διαγραφεί μόλις κλείσει.



# Κλείσιμο αρχείου

- ❖ Για να κλείσουμε ένα ανοιχτό αρχείο, πρέπει να κληθεί η συνάρτηση:

```
int close( int fd );
```

- ❖ Αν έχει προηγηθεί `unlink()`, το αρχείο θα διαγραφεί μετά την κλήση της `close()`.

# Γράψιμο στο αρχείο

- ❖ Για γράψιμο (αποθήκευση) στο αρχείο:

```
size_t write(int fd, void *buf, size_t nbytes);
```

- ❖ Παράδειγμα:

```
int arr[20];  
double x;
```

```
write(fd, &x, sizeof(double));  
write(fd, arr, 15*sizeof(int));
```

- ❖ Επιστρέφει το πλήθος των bytes που γράφτηκαν ή αρνητικό σε περίπτωση λάθους.

- ❖ *Πρέπει πάντα να γίνεται έλεγχος της τιμής επιστροφής!!!!*

- Δίσκος είναι, προβλήματα παρουσιάζονται...
- Μερικές φορές δεν γράφονται όλα τα bytes, πρέπει να ξαναγράψουμε τα υπόλοιπα.

# Διάβασμα από αρχείο

- ❖ Για διάβασμα από το αρχείο:

```
size_t read(int fd, void *buf, size_t nbytes);
```

- ❖ Επιστρέφει το πλήθος (>0) των bytes που διαβάστηκαν, 0 για EOF, αρνητικό (<0) σε περίπτωση λάθους. Παράδειγμα:

```
int arr[20];
double x, sum = 0.0;

read(fd, arr, 15*sizeof(int));
while ( (n = read(fd, &x, sizeof(double))) > 0 ) {
    sum += x;
}
if (n < 0) { perror("Problem: "); exit(1); }
if (n == 0) /* EOF - End of File */
    close(fd);
```



# Σχετική θέση αρχείου – lseek()

- ❖ Η θέση του αρχείου μετά το open() είναι στο αρχικό byte του (#0).
  - Αν έχουμε δώσει O\_APPEND ανάμεσα στα flags της open(), θα είναι αμέσως μετά το τελευταίο byte του.
- ❖ Μπορούμε να αλλάξουμε τη θέση με τη συνάρτηση lseek():  
`off_t lseek(int fd, off_t pos, int whence);`  
(το off\_t βασικά είναι ένας long int)
- ❖ Επιστρέφει τη νέα θέση.
- ❖ Στο pos δίνουμε πόσα bytes να προχωρήσει
- ❖ Το whence είναι ένα από:
  - SEEK\_SET ώστε η απόλυτη νέα θέση να υπολογίζεται από την αρχή του αρχείου
  - SEEK\_CUR ώστε η νέα θέση να υπολογίζεται από την τρέχουσα θέση του αρχείου
  - SEEK\_END ώστε η απόλυτη νέα θέση να υπολογίζεται από το τέλος του αρχείου
- ❖ Αν η νέα θέση είναι ξεπερνά το μέγεθος του αρχείου, το αρχείο μεγαλώνει.

```
off_t currentpos, filesize;
```

```
/* Πήγαινε στην αρχή */
```

```
lseek(fd, 0, SEEK_SET);
```

```
/* Πήγαινε στο τέλος (ΜΕΤΑ το τελευταίο byte) */
```

```
lseek(fd, 0, SEEK_END);
```

```
/* Πήγαινε 4 bytes πριν */
```

```
lseek(fd, -sizeof(int), SEEK_CUR);
```

```
/* Εύρεση τρέχουσας θέσης & μεγέθους αρχείου σε bytes */
```

```
currentpos = lseek(fd, 0, SEEK_CUR);    /* Τρέχουσα θέση */
```

```
filesize = lseek(fd, 0, SEEK_END);      /* Στο τέλος */
```

```
lseek(fd, currentpos, SEEK_SET); /* Γύρνα εκεί που ήσουν */
```

# Άδειασμα προσωρινής μνήμης

- ❖ Κατά το γράψιμο, *δεν εγγράφονται όλα άμεσα στο δίσκο* (στο `close()` εξασφαλίζεται ότι όλα θα γραφτούν).
  - Τοποθετούνται σε «προσωρινή μνήμη» και γράφονται από το λειτουργικό σύστημα κάποτε αργότερα
  - Για λόγους ταχύτητας
- ❖ Επειδή μπορεί να γίνει κάτι και να μην προλάβουν και γραφτούν τα δεδομένα μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει τη συνάρτηση:  
**`void sync();`**
  - Γράφει ότι δεν έχει γραφτεί ακόμα στο δίσκο, για όλα τα ανοιχτά αρχεία, όμως.
- ❖ Η συνάρτηση:  
**`int fsync(int fd);`**
  - Γράφει ότι δεν έχει γραφτεί ακόμα στο δίσκο, για το συγκεκριμένο αρχείο.

# Συγχρονισμένες εγγραφές

- ❖ Για να γίνεται πάντα **άμεση** εγγραφή στον δίσκο θα πρέπει κατά το `open()` να δώσουμε και το flag **O\_SYNC**
  - Παράδειγμα:

```
fd = open("/tmp/temfile", O_RDWR | O_SYNC);
```
- ❖ Ουσιαστικά θα καλείται αυτόματα η `fsync` μετά από κάθε εγγραφή με την `write`.
- ❖ Είναι πιο ασφαλές αλλά πολύ πιο αργό!

# Διαδικά αρχεία / αρχεία κειμένου

- ❖ Ποια θα είναι τα περιεχόμενα των αρχείων txtfile και binfile?

```
#include <stdio.h>

int main() {
    FILE *fp;
    int x = 1454654714;
    fp = fopen("txtfile", "w");
    fprintf(fp, "%d", x);
    fclose(fp);
    return 0;
}
```

```
#include <unistd.h>
#include <fcntl.h>
#include <sys/stat.h>

#define Create (O_WRONLY|O_CREAT|O_TRUNC)
#define UserRW (S_IRUSR|S_IWUSR)

int main() {
    int fd;
    int x = 1454654714;
    fd = open("binfile", Create, UserRW);
    write(fd, &x, sizeof(int));
    close(fd);
    return 0;
}
```

## ❖ Το txtfile θα περιέχει:

```
$ cat txtfile  
1454654714
```

## ❖ Γιατί;

- Διότι γράψαμε *χαρακτήρες*, ακριβώς όπως θα εμφανίζονταν και στην **οθόνη**.
- Το μέγεθος του αρχείου εξαρτάται από το πλήθος των ψηφίων του *x*!

```
#include <stdio.h>  
  
int main() {  
    FILE *fp;  
    int x = 1454654714;  
    fp = fopen("txtfile", "w");  
    fprintf(fp, "%d", x);  
    fclose(fp);  
    return 0;  
}
```

## ❖ Το binfile θα περιέχει:

```
$ cat binfile
```

```
V\xD
```

## ❖ Γιατί;

- Διότι γράψαμε *bytes* (πιθανώς μη εκτυπώσιμα) ακριβώς όπως είναι αποθηκευμένα στη μνήμη.
- Το μέγεθος του αρχείου θα είναι πάντα 4 bytes, όσο πιάνει ένας ακέραιος στη μνήμη.

```
#include <unistd.h>
#include <fcntl.h>
#include <sys/stat.h>

#define Create (O_WRONLY|O_CREAT|O_TRUNC)
#define UserRW (S_IRUSR|S_IWUSR)

int main() {
    int fd;
    int x = 1454654714;
    fd = open("binfile", Create, UserRW);
    write(fd, &x, sizeof(int));
    close(fd);
    return 0;
}
```

# Δυαδικά αρχεία / αρχεία κειμένου

- ❖ Στα αρχεία κειμένου ουσιαστικά σώζουμε ακριβώς ό,τι θα τυπώναμε και στην **οθόνη**, ενώ
  - στα δυαδικά αρχεία σώζουμε ακριβώς ό,τι υπάρχει στη **μνήμη** του υπολογιστή.
- ❖ Τα δυαδικά αρχεία τείνουν να είναι πιο μικρά και άρα πιο γρήγορα στην προσπέλασή τους
  - Χρήσιμο όταν έχουμε πραγματικά μεγάλα αρχεία
- ❖ Τα δυαδικά αρχεία δεν είναι εύκολα αναγνώσιμα και μεταφέρσιμα (portable)
  - Για μεταφέρσιμα αρχεία συνήθως χρησιμοποιούμε αρχεία κειμένου (π.χ. html).
  - Όμως, για μείωση χρόνου επικοινωνίας χρησιμοποιούμε **συμπιεσμένα** αρχεία, τα οποία είναι σχεδόν πάντα δυαδικά.
- ❖ Κάποια είδη αρχείων είναι μόνο δυαδικά (jpeg, mp3 κλπ).
- ❖ Κάποιες λειτουργίες του συστήματος (π.χ. sockets) είναι διαθέσιμες μόνο μέσω δυαδικών αρχείων.