

# Sistemi Operativi

Laurea in Ingegneria Informatica

Università di Roma Tor Vergata



Docente: Francesco Quaglia

## **Pipes, named pipes e scambio messaggi**

1. Nozioni preliminari
2. Pipes e named pipes (FIFO) in sistemi UNIX e Windows
3. Message queues UNIX
4. Mail slots Windows

# Concetti di base sulle PIPE

- permettono comunicare usando in I/O il modello stream
- il termine “pipe” significa tubo in Inglese, e la comunicazione avviene in modo monodirezionale
- una volta lette, le informazioni spariscono dalla PIPE e non possono più ripresentarsi, a meno che non vengano riscritte all'altra estremità
- a livello di sistema operativo, i PIPE non sono altro che buffer di dimensione più o meno grande (ad esempio 4096 byte)
- i processi che usano PIPE devono essere “relazionati”
- le named PIPE (FIFO) permettono la comunicazione anche tra processi non relazionati
- in sistemi UNIX l'uso della PIPE avviene attraverso la nozione di descrittore, in sistemi Windows attraverso la nozione di handle

# PIPE in sistemi UNIX

```
int pipe(int fd[2])
```

**Descrizione**      invoca la creazione di una PIPE

**Argomenti**        fd: puntatore ad un buffer di due interi (in fd[0] viene restituito il descrittore di lettura dalla PIPE, in fd[1] viene restituito il descrittore di scrittura sulla PIPE)

**Restituzione**    -1 in caso di fallimento

fd[0] è un canale aperto in lettura che consente di leggere dati da una PIPE

fd[1] è un canale aperto in scrittura che consente di immettere dati sulla PIPE

fd[0] e fd[1] possono essere usati come normali descrittori di file tramite `read()` e `write()`

# Uno schema operativo



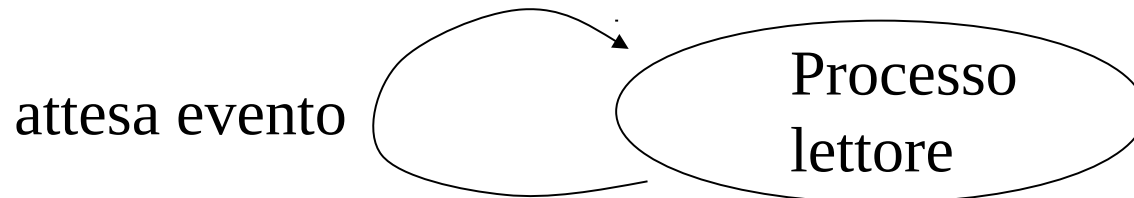
**Buffer di livello kernel che implementa il dispositivo di I/O PIPE**

# Avvertenze

- le PIPE non sono dispositivi fisici, ma logici
- la fine di uno “stream” su una PIPE è una condizione logica sullo stato della PIPE
- per convenzione, la fine dello stream viene rilevata quando la PIPE non ha più dati da consegnare e tutti i canali aperti in scrittura sono stati chiusi
- tecnicamente, in questo caso la chiamata `read( )` effettuata da un lettore restituisce zero
- allo stesso modo, se si tenta di scrivere sul descrittore `fd[1]` quando tutte le copie del descrittore `fd[0]` siano state chiuse (non ci sono lettori sulla PIPE), si riceve il “segnale SIGPIPE”, altrimenti detto Broken-pipe

# PIPE e stalli (deadlock)

- per fare in modo che tutto funzioni correttamente e non si verifichino situazioni di deadlock è necessario che tutti i processi chiudano i descrittori di PIPE che non gli servono, usando una normale `close( )`
- si noti che ogni processo lettore che erediti la coppia `(fd[0],fd[1])` deve chiudere la propria copia di `fd[1]` prima di mettersi a leggere da `fd[0]` “dichiarando” così di non essere uno scrittore
- se così non facesse, l'evento “tutti gli scrittori hanno terminato” non potrebbe mai avvenire se il lettore è impegnato a leggere, e si potrebbe avere un deadlock





# Operare su una FIFO

- per operare su una FIFO basta aprirla come se fosse un file regolare
- a differenza delle PIPE sulle FIFO si opera quindi con un unico descrittore
- il driver che nel VFS implementa la logica di gestione della FIFO porterà ad operare
  - sull'estremo di “ingresso” se l'operazione invocata è una scrittura
  - su quello di “uscita” se l'operazione invocata è una lettura



# Avvertenze

- normalmente, l'apertura di una FIFO è bloccante, nel senso che il processo che tenta di aprirla in lettura (scrittura) viene bloccato fino a quando un altro processo non la apre in scrittura (lettura)
- se si vuole inibire questo comportamento è possibile aggiungere il flag `O_NONBLOCK` al valore del parametro `mode` passato alla system call `open( )` su di una FIFO
- ogni FIFO deve avere sia un lettore che uno scrittore
- se un processo tenta di scrivere su una FIFO che non ha un lettore esso riceve una notifica di errore tramite segnalazione (SIGPIPE) da parte del sistema operativo

# PIPE in sistemi Windows

```
BOOL CreatePipe(PHANDLE hReadPipe, PHANDLE hWritePipe,  
                LPSECURITY_ATTRIBUTES lpPipeAttributes,  
                DWORD nSize)
```

## Descrizione

- invoca la creazione di una PIPE

## Argomenti

- hReadPipe: puntatore a una variabile in cui viene scritto l'handle all'estremità di lettura
- hWritePipe: puntatore a una variabile in cui viene scritto l'handle all'estremità di scrittura
- lpPipeAttributes: puntatore a una struttura SECURITY\_ATTRIBUTES che specifica se gli handle ritornati sono ereditabili da processi figli
- nSize: dimensione suggerita della PIPE (0 attiva il default)

## Restituzione

- 0 in caso di fallimento

# Avvertenze

- `hReadPipe` è un canale aperto in lettura che consente ad un processo di leggere dati da una PIPE
- `hWritePipe` è un canale aperto in scrittura che consente ad un processo di immettere dati sulla PIPE
- `hReadPipe` e `hWritePipe` possono essere usati come se fossero normali handle di file tramite le chiamate `ReadFile()` e `WriteFile()`
- anche per Windows, la fine dello stream su una PIPE è visibile, per convenzione, quando tutti i processi scrittori che condividevano l'handle `hWritePipe` lo hanno chiuso (e non ci sono più dati bufferizzati nella pipe)
- tecnicamente, in questo caso la chiamata `ReadFile()` effettuata da un lettore restituisce zero byte letti come notifica dell'evento che tutti gli scrittori hanno terminato il loro lavoro

# Named PIPE in sistemi Windows

```
HANDLE CreateNamedPipe(LPCTSTR lpName,  
                        DWORD dwOpenMode,  
                        DWORD dwPipeMode,  
                        DWORD nMaxInstances,  
                        DWORD nOutBufferSize,  
                        DWORD nInBufferSize,  
                        DWORD nDefaultTimeout,  
                        LPSECURITY_ATTRIBUTES lpSecurityAttributes)
```

## Descrizione

- invoca la creazione e/o apertura di un Named PIPE

## Restituzione

- INVALID\_HANDLE\_VALUE in caso di fallimento; un handle alla named PIPE in caso di successo

## Argomenti

- lpName: puntatore ad una stringa che identifica il nome della named PIPE da creare
- dwOpenMode: intero che specifica modalità di creazione e accesso alla named PIPE
- dwPipeMode: intero che specifica la tipologia dell'handle restituito
- nMaxInstances: specifica il massimo numero di istanze che possono essere create
- nOutBufferSize: dimensione massima del buffer di output (in bytes)
- nInBufferSize: dimensione massima del buffer di input (in bytes)
- nDefaultTimeOut: valore di timeout (in millisecondi) da usare come default in particolari situazioni
- lpSecurityAttributes: puntatore a una struttura SECURITY\_ATTRIBUTES che specifica se l'handle ritornato è ereditabile da processi figli

## per dwOpenMode

Mode	Meaning
PIPE_ACCESS_DUPLEX 0x00000003	The pipe is bi-directional; both server and client processes can read from and write to the pipe. This mode gives the server the equivalent of <code>GENERIC_READ   GENERIC_WRITE</code> access to the pipe. The client can specify <code>GENERIC_READ</code> or <code>GENERIC_WRITE</code> , or both, when it connects to the pipe using the <a href="#">CreateFile</a> function.
PIPE_ACCESS_INBOUND 0x00000001	The flow of data in the pipe goes from client to server only. This mode gives the server the equivalent of <code>GENERIC_READ</code> access to the pipe. The client must specify <code>GENERIC_WRITE</code> access when connecting to the pipe.
PIPE_ACCESS_OUTBOUND 0x00000002	The flow of data in the pipe goes from server to client only. This mode gives the server the equivalent of <code>GENERIC_WRITE</code> access to the pipe. The client must specify <code>GENERIC_READ</code> access when connecting to the pipe.

## per dwPipeMode

Mode	Meaning
PIPE_TYPE_BYTE 0x00000000	Data is written to the pipe as a stream of bytes. This mode cannot be used with <code>PIPE_READMODE_MESSAGE</code> .
PIPE_TYPE_MESSAGE 0x00000004	Data is written to the pipe as a stream of messages. This mode can be used with either <code>PIPE_READMODE_MESSAGE</code> or <code>PIPE_READMODE_BYTE</code> .

Mode	Meaning
PIPE_WAIT 0x00000000	Blocking mode is enabled. When the pipe handle is specified in the <b>ReadFile</b> , <b>WriteFile</b> , or <a href="#">ConnectNamedPipe</a> function, the operations are not completed until there is data to read, all data is written, or a client is connected. Use of this mode can mean waiting indefinitely in some situations for a client process to perform an action.
PIPE_NOWAIT 0x00000001	Nonblocking mode is enabled. In this mode, <b>ReadFile</b> , <b>WriteFile</b> , and <b>ConnectNamedPipe</b> always return immediately.  Note that nonblocking mode is supported for compatibility with Microsoft LAN Manager version 2.0 and should not be used to achieve asynchronous I/O with named pipes. For more information on asynchronous pipe I/O, see <a href="#">Synchronous and Overlapped Input and Output</a> .

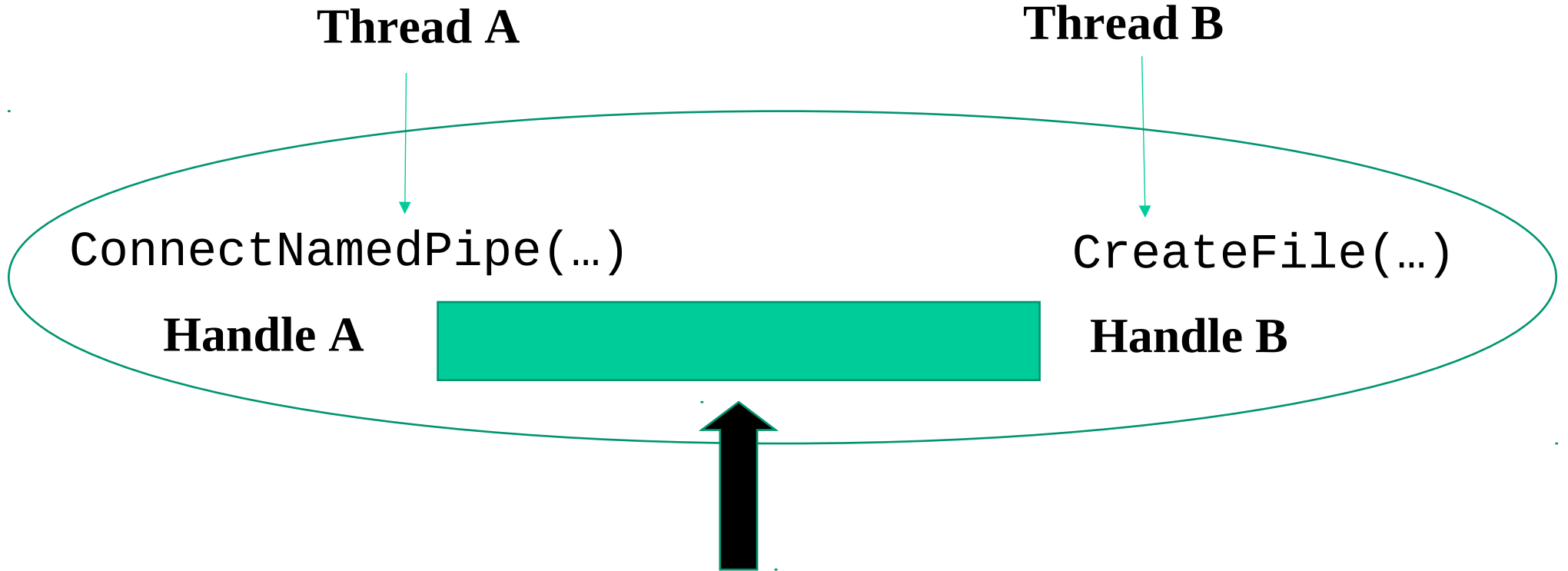
# Avvertenze

- il nome della named PIPE (lpName) deve essere nel formato

\\.\pipe\pipename

- “pipename” può essere qualunque stringa di lunghezza inferiore ai 256 caratteri e non includente i caratteri “\” e “:”
- la rimozione di una named PIPE dal sistema avviene nel momento in cui viene chiuso l'ultimo handle aperto sulla named PIPE
- l’apertura avviene con una semplice `CreateFile()`

# Schema di connessione



la named Pipe mette in “connessione” i due handle

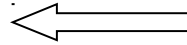


# Messaggi nei sistemi operativi

- sono unità di dati che possono essere scambiate tra due o più processi tramite servizi di I/O
- il deposito (spedizione) di un messaggio avviene in modo “atomico”
- l'estrazione (ricezione) di un messaggio avviene anche essa in modo atomico
- due o più processi non possono quindi scambiarsi frazioni di un messaggio
- non necessariamente i messaggi hanno la stessa taglia

# Primitive di spedizione

**Send(destinazione, messaggio)**



Modello generale

## Modalità

1. Sincrona: non ritorna il controllo fino a che il buffer contenente il messaggio può essere sovrascritto senza arrecare danni al messaggio appena spedito
  2. Sincrona rendez-vous: non ritorna il controllo fino a che il messaggio non viene ricevuto (uso di acknowledgment)
  3. Asincrona: possibilità di riutilizzo immediato del buffer contenente il messaggio (possibilità di sovrascrittura del messaggio in corso di spedizione)
- } bloccante e non
- } non bloccante

# Primitive di ricezione

Receive(sorgente, messaggio) ← Modello generale

## Modalità

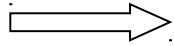
1. Bloccante: processo in wait fino a che non arriva almeno un messaggio dalla sorgente specificata } sincrona e non
3. Non-bloccante: il processo non va in blocco neanche in caso un messaggio dalla sorgente specificata non sia disponibile } sincrona e non

---

nel caso di rendez-vous la ricezione necessita di gestione di acknowledgment verso la sorgente del messaggio

# Tecniche di indirizzamento

**Diretta**

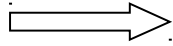


Sorgenti e destinazioni coincidono con identificatori di processi (uso di wild-cards in caso l'identificazione della sorgente non sia rilevante)

*Esempio* Send(P,message)  
Receive(Q,message)

---

**Indiretta**

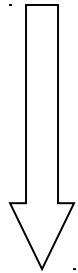


Sorgenti e destinazioni coincidono con identificatori di mailbox (o code di messaggi) che fungono da deposito per i messaggi stessi

Le mailbox possono essere associate o non ad uno specifico processo (effetti sulla distruzione della mailbox alla terminazione del processo)

*Esempio* Send(A,message)  
Receive(A,message)

Possibilità di relazione uno-a-molti e molti-a-molti



# Buffering

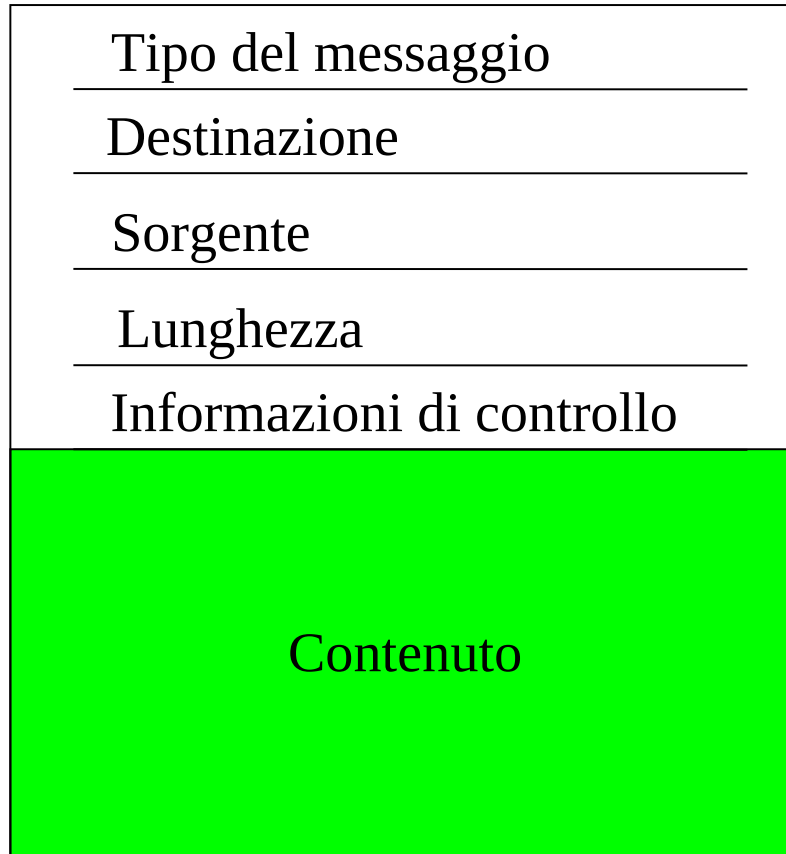
## **In memoria kernel (o sistema)**

- la capacità di bufferizzazione può essere nulla, limitata o illimitata
- non è necessario che sia impostata una `receive()` all'atto dell'arrivo del messaggio (eccetto che per capacità di bufferizzazione nulla)
- in caso di capacità nulla un solo messaggio alla volta può essere in transito tra due entità (tipico del *rendez-vous*) – adeguato in contesto di spedizione bloccante/sincrona
- è possibile definire un timeout per la bufferizzazione di un messaggio, allo scadere del quale il messaggio viene scartato

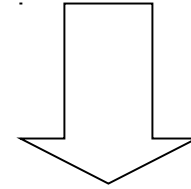
## **In memoria utente**

- è necessario che sia impostata una `receive()` all'atto dell'arrivo del messaggio
- in caso la `receive()` non sia impostata, il messaggio in transito può venire perso (ad esempio per spedizioni non bloccanti sincrone)

# Formato dei messaggi



Campi tipici (ma non necessari)  
per applicazioni basate su  
scambio di messaggi

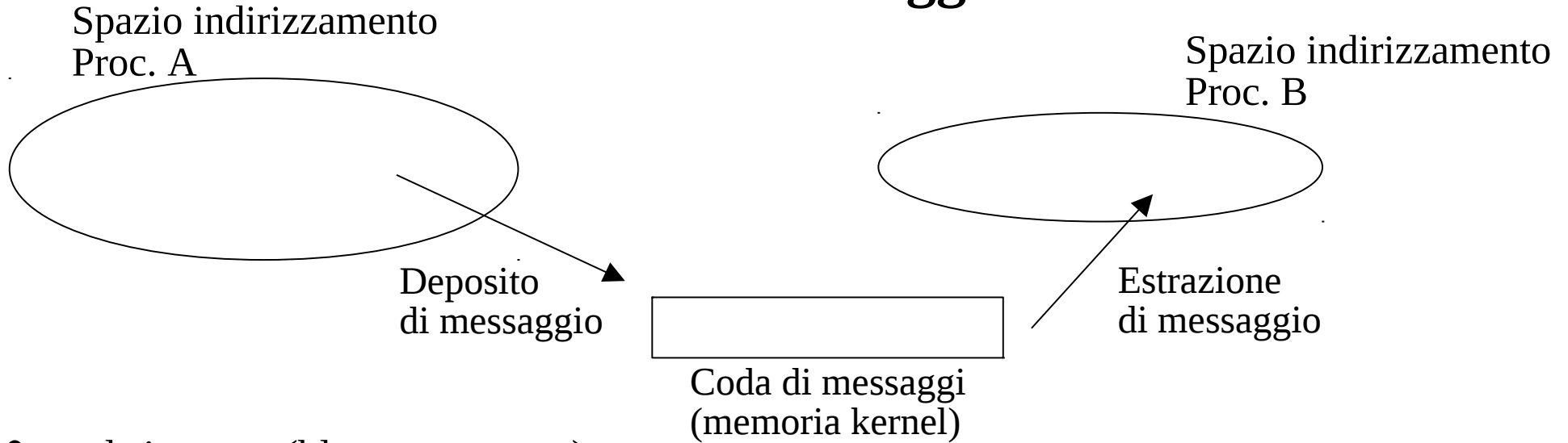


La definizione di questi campi  
come parte del contenuto del  
messaggio può essere a carico  
delle applicazioni e non del  
sistema operativo

---

Il tipo e le informazioni di controllo possono determinare l'ordine di consegna dei messaggi stessi

# Code di messaggi UNIX



- send sincrona (bloccante o non)
- receive sincrona (bloccante e non bloccante)
- buffering in memoria kernel a capacità limitata
- indirizzamento indiretto
- il sistema operativo gestisce il campo TIPO del messaggio (possibilità di supporto al multiplexing)
- il contenuto di un messaggio ha taglia tipicamente variabile ma limitata superiormente

# Creazione di una coda di messaggi

```
int msgget(key_t key, int flag)
```

**Descrizione** invoca la creazione una coda di messaggi

**Parametri**

- 1) key: chiave per identificare la coda di messaggi in maniera univoca nel sistema
- 2) flag: specifica della modalità di creazione (IPC\_CREAT, IPC\_EXCL, definiti negli header file sys/ipc.h e sys/msg.h) e dei permessi di accesso

**Descrizione** identificatore numerico per l'accesso alla coda in caso di successo (descrittore di coda), -1 in caso di fallimento

## NOTA

Il descrittore indicizza questa volta una struttura unica valida per qualsiasi processo



# Controllo su una coda di messaggi

```
int msgctl(int ds_coda, int cmd, struct msqid_ds *buff)
```

**Descrizione** invoca l'esecuzione di un comando su una coda di messaggi

**Parametri**

- 1) ds\_coda: descrittore della coda su cui si vuole operare
- 2) cmd: specifica del comando da eseguire (IPC\_RMID, IPC\_STAT, IPC\_SET)
- 3) buff: puntatore al buffer con eventuali parametri per il comando

**Descrizione** -1 in caso di fallimento

IPC\_RMID invoca la rimozione della coda dal sistema

# Struttura msqid\_ds

```
struct msqid_ds {
    struct ipc_perm msg_perm; /* Ownership and permissions */
    time_t      msg_stime; /* Time of last msgsnd(2) */
    time_t      msg_rtime; /* Time of last msgrcv(2) */
    time_t      msg_ctime; /* Time of last change */
    unsigned long __msg_cbytes; /* Current number of bytes in queue (nonstandard) */
    msgqnum_t    msg_qnum; /* Current number of messages in queue */
    msglen_t     msg_qbytes; /* Maximum number of bytes allowed in queue */
    pid_t        msg_lspid; /* PID of last msgsnd(2) */
    pid_t        msg_lrpid; /* PID of last msgrcv(2) */
};
```

# Spedizione/ricezione di messaggi

```
int msgsnd(int ds_coda, const void *buff, size_t nbyte, int flag)
```

**Descrizione** invoca la spedizione di un messaggio su una coda

**Parametri**

- 1) ds\_coda: descrittore della coda su cui si vuole operare
- 2) buff: puntatore al buffer che contiene il messaggio
- 3) nbyte: taglia del messaggio, in byte
- 4) flag: opzione di spedizione (IPC\_NOWAIT è non bloccante)

**Descrizione** -1 in caso di fallimento

```
int msgrcv(int ds_coda, void *buff, size_t nbyte, long type, int flag)
```

**Descrizione** invoca la ricezione di un messaggio da una coda

**Parametri**

- 1) ds\_coda: descrittore della coda su cui si vuole operare
- 2) buff: puntatore al buffer che dovrà contenere il messaggio
- 3) nbyte: numero massimo di byte del messaggio da ricevere
- 4) type: tipo del messaggio da ricevere
- 5) flag: opzione di spedizione (IPC\_NOWAIT è non bloccante)

**Descrizione** -1 in caso di fallimento

# Mailslot Windows

- send asincrona o sincrona (bloccante o non)
  - receive bloccante e non bloccante (sincrona o non)
  - buffering in memoria kernel ed a capacità limitata
  - indirizzamento indiretto
  - nessuna gestione della tipologia di messaggi (no multiplexing)
  - il contenuto di un messaggio ha taglia tipicamente variabile
- 

La comunicazione avviene come scritture e letture simili a quelle su file

Ogni lettura ha l'effetto di estrarre tutto il messaggio scritto

Si ha errore se la lettura stessa chiede l'estrazione di un numero di byte inferiore rispetto all'intero contenuto del messaggio

# Creazione di un Mailslot

```
HANDLE CreateMailslot(LPCTSTR lpName,  
                    DWORD nMaxMessageSize,  
                    DWORD lReadTimeout,  
                    LPSECURITY_ATTRIBUTES lpSecurityAttributes)
```

## Descrizione

- invoca la creazione di un mailslot

## Restituzione

- un handle al nuovo mailslot in caso di successo,

INVALID\_HANDLE\_VALUE in caso di fallimento

# Parametri

- `lpName`: nome per identificare il mailslot in maniera univoca nel sistema
- `nMaxMessageSize`: massima dimensione del messaggio che può essere scritto nel mailslot
- `lReadTimeout`: tempo (in millisecondi) che una operazione di lettura su un Mailslot vuoto attende prima di ritornare (`MAILSLOT_WAIT_FOREVER` per aspettare indefinitamente)
- `lpSecurityAttributes`: puntatore a struttura `SECURITY_ATTRIBUTES`

---

**Vincolo:** il nome del mailslot deve avere la forma `\\.\\mailslot\[path]name`

# Attuali servizi

HANDLE CreateMailslotA(...)

HANDLE CreateMailslotW(...)



ASCII vs UNICODE

# Apertura, lettura, scrittura e rimozione di un Mailslot

CreateFile	Permette di ottenere un handle per il mailslot preesistente
ReadFile	Permette di leggere messaggi dal mailslot
WriteFile	Permette di scrivere messaggi sul mailslot
CloseHandle	Permette rimuovere il mailslot in caso non vi siano altri handle validi per esso

---

**Vincolo:** la lettura deve specificare un numero di byte almeno pari a quelli scritti per un determinato messaggio