

CORSO DI SISTEMI OPERATIVI A - ESERCITAZIONE 2

1 L'editor di testi Emacs/XEmacs (opzionale)

Sul sistema sono disponibili numerosi editor come *kwite* e *kate* che presentano un buon compromesso tra usabilità e ricchezza delle funzionalità, e che sono quindi perfettamente adeguati per le esigenze del corso.

Tuttavia, se si intende esplorare il famoso e potente editor Emacs/XEmacs, lo si può avviare dallo shell con il comando *emacs &* (oppure *xemacs* se sul sistema utilizzato è installata la versione XEmacs)

Per cominciare a scrivere, dal menu Files selezionare **Open File...** e, nel prompt che compare nella parte bassa della finestra, scrivere il nome del file che si vuole creare (ad esempio *prova.txt*). In modo più rapido, anziché usare la barra dei menu, si può usare la combinazione di tasti: *Ctrl^x Ctrl^f*

A questo punto scrivere qualcosa nel file appena creato, e quindi salvarlo. Le alternative per quest'ultima operazione sono:

- dal menu Files selezionare **Save Buffer**
- usare la combinazione di tasti: *Ctrl^x Ctrl^s*

Fare pratica con la barra dei menu (in particolare con i menu **Edit**, **Search** e **Buffers**) e soprattutto con le combinazioni di tasti, ad esempio:

spostamento a fine riga: *Ctrl^e*

spostamento a inizio riga: *Ctrl^a*

ricerca di una stringa nel testo: *Ctrl^s <stringa>*

tutorial: *Ctrl^h t*

2 Script

Utilizzare l'editor di testi per creare un certo numero di file contenenti parole a caso; salvare i file con estensioni diverse (ad esempio *.txt*, *.dat*, ecc.).

Successivamente copiare il seguente script, che è una variante di quello visto a lezione (salvare con il nome *sposta*):

```
#!/bin/sh

if (test $# -ne 2) then
    echo "Uso: $0 estensione direttorio"
    exit -1
fi

if (test ! -d $2) then
    echo "Il direttorio $2 non esiste, adesso lo creo"
    mkdir $2
```

```

fi

echo "Dimmi la parola che devo cercare: "
read parola

for i in *.$1
do
echo "Esamino il file $i"
if (grep $parola $i) then
    echo "Sposto $i in $2"
    mv $i $2
    fi
done

```

Lo script serve a spostare in un direttorio (specificato dall'utente) tutti i file con una certa estensione (anch'essa specificata dall'utente) e che contengono una certa parola (che lo script chiede all'utente).

Eeguire lo script con il comando: *sh sposta <estensione> <direttorio>*

(ad esempio: *sh sposta txt dirprova*)

Se il direttorio specificato dall'utente non esiste, viene creato dallo script.

2.1 Estensione dello script

Si aggiunga la possibilità di invocare lo script precedente con due eventuali opzioni (ad es. *sposta [-s] [-n] <estensione> <direttorio>* : una prima opzione per consentire all'utente di specificare se desidera la sovrascrittura (-s) dei file già contenuti nel direttorio destinazione e una seconda opzione per specificare che la parola introdotta da tastiera deve (*default*) oppure non deve (-n) essere presente nei file esaminati .

3 Compilazione dei programmi

Esercizio 1 (scrivere il seguente programma C e salvarlo come *hello.c*):

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("hello world!\n");

    return 0;
}

```

Dallo Shell, utilizzare *gcc* nel seguente modo: *gcc -o hello hello.c*

L'opzione *-o* seguita da *hello* comunica a *gcc* che deve creare un file eseguibile chiamato *hello*.

Verificare che il programma funziona, scrivendo nello Shell: *./hello*

Se non si scrive *-o filename*, il compilatore *gcc* crea un eseguibile chiamato *a.out*.

In generale, la sintassi del comando *gcc* è: *gcc <opzioni> <filename>*

Oltre a *-o*, le opzioni più comuni sono:

- `-c` per creare il file oggetto anzichè l'eseguibile: `gcc -c hello.c`
(verificare che il comando precedente genera il file oggetto `hello.o`)
- `-Wall` genera tutti i messaggi di warning che gcc può fornire
- `-pedantic` mostra tutti gli errori e i warning richiesti dallo standard ANSI C
- `-O -O1 -O2 -O3` servono per definire il livello di ottimizzazione (dal più basso al più alto)
- `-O0` per non avere nessuna ottimizzazione
- `-g` per un successivo debugging

Per creare l'eseguibile a partire dal file oggetto: `gcc hello.o -o hello`

Quest'ultima operazione prende il nome di linking, che in generale consiste nella risoluzione dei simboli tra programmi e l'inclusione di eventuali librerie.

Esercizio 2 (scrivere il seguente programma C e salvarlo come `squareroot.c`):

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>

int main()
{
    double m, n;

    m = 12345;
    n = sqrt(m);
    printf("The square root of %f is %f.\n", m, n);

    return 0;
}
```

Verificare il fallimento del comando: `gcc -o squareroot squareroot.c`

Verificare il successo del comando: `gcc -o squareroot squareroot.c -lm`

Non basta infatti includere nel sorgente il file header `math.h`, serve l'opzione `-lm` per indicare al gcc di effettuare il linking della libreria matematica.

4 Debugging

Una applicazione per il debugging è `gdb`, che può essere messa in esecuzione dallo Shell o, meglio ancora, dall'editor Emacs.

Esercizio 3:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    double m, n;
```

```

    m = 1234.5678;
    n = 9.999;

    m = n;
    printf("m = %f, n = %f\n", m, n);

    return 0;
}

```

Il programma (per comodità chiamato *prova.c*) deve essere compilato con l'opzione *-g*:
gcc -g -o prova prova.c

A questo punto, da Emacs, utilizzare la combinazione di tasti *Alt^x* seguita da *gdb*. Alla comparsa, nella parte bassa della finestra, del messaggio *Run gdb (like this): gdb* premere invio. La finestra si divide in due parti: in quella superiore dovrebbe esserci il codice del'ultimo programma editato (*prova.c*), in quella inferiore il prompt del *gdb*. Per una consultazione rapida delle possibilità offerte da questa applicazione, utilizzare il comando *help* nel prompt del *gdb* stesso.

Esercitazione con i comandi più comuni:

1. Caricamento del programma target: *file prova*
2. Esecuzione del programma: *run*
3. Le 10 righe attorno alla stringa *main*: *list main*
4. Inserire un breakpoint in corrispondenza di *main*: *break main* o *b main*
5. Informazioni sui breakpoint creati: *info breakpoints*
6. Se ora si utilizza il comando *run*, il programma viene eseguito fino al breakpoint
7. Esecuzione passo-passo: *step* (per ripetere basta premere invio)
8. Continuare l'esecuzione interrotta: *cont*
9. Ripetere i punti 2..6
10. Inserire un watchpoint per monitorare una variabile (*m*, ad esempio): *watch m*
11. Continuare l'esecuzione interrotta: *cont*
 Si noti che questa volta l'esecuzione non arriva fino in fondo, ma si ferma appena il valore di *m* cambia; per continuare nuovamente, fino al successivo cambiamento del valore della variabile, ripetere il comando *cont* (basta premere invio).

5 Argomenti da riga di comando

Per passare informazioni alla funzione *main()* si utilizzano in genere gli argomenti della riga di comando, scritti nello shell dopo il nome del programma da eseguire. Il C prevede l'uso di due speciali parametri: *argc* e *argv*, utilizzati per ricevere gli argomenti della riga di comando. Il parametro *argc* è un intero che contiene il numero di argomenti che si trovano nella riga

di comando. Il suo valore è sempre almeno pari a 1 in quanto il nome del programma viene considerato come primo argomento. Il parametro *argv* è un puntatore a un array di puntatori a caratteri. Ogni elemento di questo array punta a un argomento della riga di comando.

Esercizio 4:

```
#include <stdio.h>

int main(int argc, char **argv)
{
    int i;

    printf("This program is %s and his number of arguments is %d.\n", argv[0], argc);
    for (i = 1; i < argc; i++)
    {
        printf("The argument number %d is %s.\n", i, argv[i]);
    }
    return 0;
}
```

Esiste anche un terzo parametro che consente di fornire al programma tutte le variabili d'ambiente: *envp*.

Esercizio 5:

```
#include <stdio.h>

int main(int argc, char **argv, char **envp)
{
    char *p;

    while (p = *envp)
    {
        printf("%s.\n", p);
        envp += 1;
    }

    return 0;
}
```

6 Funzioni per operare sulle variabili d'ambiente

Dallo shell, creare la variabile d'ambiente *INCLUDE* assegnandole il valore *\$HOME/include* (la sottodirectory *include* del proprio direttorio utente):

```
export INCLUDE=$HOME/include
```

Ciascun programma messo in esecuzione nello shell è un processo figlio dello stesso processo shell, da cui eredita le variabili d'ambiente. Un programma C può operare sulle proprie variabili d'ambiente grazie ad alcune funzioni fornite dalla Standard Library:

```
#include <stdlib.h>
char *getenv(const char *name);
int putenv(char *string);
```

Esercizio 6:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    char *path;

    /* ottieni e mostra il valore della variabile d'ambiente INCLUDE */
    path = getenv("INCLUDE");
    if (path != NULL)
    {
        printf("INCLUDE=%s\n", path);
    }

    /* imposta un nuovo valore per INCLUDE */
    if (putenv("INCLUDE=/usr/local/src/include") != 0)
    {
        printf("putenv() failed setting INCLUDE\n");
        return -1;
    }

    /* ottieni e mostra il valore della variabile d'ambiente INCLUDE */
    path = getenv("INCLUDE");
    if (path != NULL)
    {
        printf("INCLUDE=%s\n", path);
    }

    return 0;
}
```

7 Compressione dei file

Per comprimere un file, si può utilizzare il comando: *gzip <nomefile>*

In tal modo viene creato il file compresso *<nomefile>.gz*

Per decomprimere un file *.gz*, utilizzare: *gzip -d <nomefile>.gz*

Per comprimere N file in un unico *.gz*, bisogna anzitutto creare un archivio tar:

tar -cvf <nomearchivio>.tar <nomefile1> <nomefile2> .. <nomefileN>

In tal modo viene creato il file *<nomearchivio>.tar*, che è una concatenazione dei file originari.

A questo punto si può utilizzare: *gzip <nomearchivio>.tar*

per ottenere il file compresso *<nomearchivio>.tar.gz*

Per comprimere un direttorio si opera come nel caso di N file, ma invece di specificare al comando *tar* N nomi di file si specifica il nome del direttorio target.

Per ricavare i file o il direttorio originari da un *.tar*, si utilizza la seguente sintassi:

tar -xvf <nomearchivio>.tar

Per spiegazioni esaustive, fare riferimento ai manuali di *gzip* e *tar*.