

# Interprocess communication: Pipe

- Affinché due processi possano cooperare, è spesso necessario che **comunicino** fra loro dei dati.
- Una prima possibile soluzione a questo problema consiste nell'utilizzo condiviso dei file (e.g., leggendo e scrivendo in un file comune). Tuttavia tale approccio risulta inefficiente; inoltre vi è la possibilità che si verifichino dei problemi di contesa della risorsa condivisa.
- UNIX, per risolvere il problema, mette a disposizione una primitiva, detta **pipe**, che consiste in un canale **unidirezionale** di comunicazione che collega un processo ad un altro, generalizzando il concetto di file.
- È possibile inviare dati in una pipe attraverso la system call `write` e leggere dalla pipe attraverso la system call `read`.

A livello della shell, la pipe

```
> ls -l | less
```

equivale alla sequenza di comandi seguente:

```
> ls -l > tmpfile
```

```
> less < tmpfile
```

```
> rm tmpfile
```

# System call

Per creare una pipe, esiste l'apposita system call:

```
#include <unistd.h>
```

```
int pipe(int filedes[2]);
```

dove `filedes` è un array di due interi che conterrà i descrittori di file identificanti la pipe. Il primo (`filedes[0]`) serve a leggere dalla pipe, mentre il secondo (`filedes[1]`) serve a scrivervi.

La politica utilizzata da una pipe per gestire i messaggi è di tipo FIFO e non può essere cambiata.

L'utilità di una pipe diventa evidente quando è utilizzata in congiunzione alla chiamata di sistema `fork`, in quanto i descrittori di file rimangono aperti dopo la `fork` stessa.

## Esempio (I)

```
#include <unistd.h>
#include <stdio.h>
#include <sys/types.h>

#define MSGSIZE 16

char *msg1="hello, world #1";
char *msg2="hello, world #2";
char *msg3="hello, world #3";

main() {
    char inbuf[MSGSIZE];
    int p[2], j;
    pid_t pid;

    if(pipe(p)==-1) {
        perror("pipe call");
        exit(1);
    }
```

## Esempio (II)

```
switch(pid=fork()) {
    case -1:
        perror("fork call");
        exit(2);
    case 0:
        /* processo figlio */
        close(p[0]);
        /* chiusura del descrittore di lettura */
        write(p[1], msg1, MSGSIZE);
        write(p[1], msg2, MSGSIZE);
        write(p[1], msg3, MSGSIZE);
        break;
    default:
        /* processo padre */
        close(p[1]);
        /* chiusura del descrittore di scrittura */
        for(j=0; j<3; j++) {
            read(p[0], inbuf, MSGSIZE);
            printf("%s\n", inbuf);
        }
        wait(NULL);
}
exit(0);
}
```

# Gioco guardie e ladri

Come esempio di utilizzo delle pipe si consideri il seguente caso:

- Si vuole scrivere un programma C per simulare il gioco “guardie e ladri” :
  - il ladro (rappresentato dal carattere \$) verrà mosso in modo casuale sullo schermo del terminale (80 × 24) dal computer;
  - la guardia (rappresentata dal carattere #) verrà mossa dall’utente tramite i tasti freccia;
  - il gioco terminerà quando la guardia ed il ladro si incontreranno.
- Nell’implementazione si useranno tre processi:
  - un processo padre, responsabile della visualizzazione e del controllo dell’evento in cui la guardia ed il ladro si incontrano;
  - un processo figlio che aggiorna la posizione del ladro;
  - un processo figlio che aggiorna la posizione della guardia.

# Direttive di include, costanti e prototipi

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

#define PASSO      1 /* entita' dello spostamento del ladro */
#define SU         65 /* Freccia su */
#define GIU        66 /* Freccia giu */
#define SINISTRA  68 /* Freccia sinsitra */
#define DESTRA     67 /* Freccia destra */
#define MAXX       80 /* Numero di colonne dello schermo */
#define MAXY       24 /* Numero di righe dello schermo */

/* Struttura per la comunicazione tra figli e padre */
struct pos {
    char c;          /* soggetto che invia il dato: ladro o guardia */
    int x;           /* coordinata x */
    int y;           /* coordinata y */
};

void ladro(int pipeout);
void guardia(int pipeout);
void controllo(int pipein);
```

## II main (I)

```
int main() {
    int filedes[2];
    int pid_ladro;
    int pid_guardia;

    initscr();    /* inizializzazione dello schermo */
    noecho();     /* i caratteri corrispondenti ai tasti premuti non saranno
                  * visualizzati sullo schermo del terminale
                  */
    curs_set(0); /* nasconde il cursore */

    if(pipe(filedes)==-1) {
        perror("Errore nella creazione della pipe.");
        exit(1);
    }
```

## Il main (II)

```
switch(pid_ladro=fork()) {
    case -1:
        perror("Errore nell'esecuzione della fork.");
        exit(1);
    case 0:
        /* processo figlio che gestisce il ladro */
        close(filedes[0]);
        /* chiusura del descrittore di lettura */
        ladro(filedes[1]);
    default:
        /* processo padre */

        switch(pid_guardia=fork()) {
            case -1:
                perror("Errore nell'esecuzione della fork.");
                exit(1);
            case 0:
                /* processo figlio che gestisce la guardia */
                close(filedes[0]);
                /* chiusura del descrittore di lettura */
                guardia(filedes[1]);
            default:
                /* processo padre */
                close(filedes[1]);
                /* chiusura del descrittore di scrittura */
                controllo(filedes[0]);
        }
}

kill(pid_ladro,1);
kill(pid_guardia,1);
endwin();
return 0;
}
```



# La funzione per gestire la guardia

```
void guardia(int pipeout) {
    struct pos pos_guardia;
    pos_guardia.c='#';
    pos_guardia.x=MAXX-1;
    pos_guardia.y=MAXY-1;
    /* comunico la posizione iniziale della guardia: in basso a destra */
    write(pipeout,&pos_guardia,sizeof(pos_guardia));

    while(1) {
        char c;
        switch(c=getch()) {
            case SU:
                if(pos_guardia.y>0) pos_guardia.y-=1;
                break;
            case GIU:
                if(pos_guardia.y<MAXY-1) pos_guardia.y+=1;
                break;
            case SINISTRA:
                if(pos_guardia.x>0) pos_guardia.x-=1;
                break;
            case DESTRA:
                if(pos_guardia.x<MAXX-1) pos_guardia.x+=1;
                break;
        }
        /* comunico la nuova posizione al processo di controllo */
        write(pipeout,&pos_guardia,sizeof(pos_guardia));
    }
}
```

# La funzione di controllo

```
void controllo (int pipein) {
    struct pos ladro, guardia, valore_letto;
    ladro.x=-1;
    guardia.x=-1;

    do {
        read(pipein,&valore_letto,sizeof(valore_letto));

        if(valore_letto.c=='$') {
            if (ladro.x>=0) { /* cancello la 'vecchia' posizione del ladro */
                mvaddch(ladro.y,ladro.x,' ');
            }
            ladro=valore_letto;
        }
        else {
            if (guardia.x>=0) { /* cancello la 'vecchia' posizione della guardia */
                mvaddch(guardia.y,guardia.x,' ');
            }
            guardia=valore_letto;
        }
        /* Disegno la nuova posizione */
        mvaddch(valore_letto.y,valore_letto.x,valore_letto.c);
        curs_set(0);
        refresh();
    } while (guardia.x!=ladro.x || guardia.y!=ladro.y);
}
```

## Esercizio

Scrivere la funzione `ladro` che gestisce la posizione del ladro sullo schermo del terminale. Fare in modo che l'entità dello spostamento del ladro corrisponda a quanto specificato dalla costante simbolica `PASSO`.

Si faccia in modo inoltre che il ladro non esca dall'area  $80 \times 24$  dello schermo durante i suoi spostamenti.

**Suggerimento:** si effettui una pausa tra uno spostamento e l'altro, per non rendere il movimento del ladro troppo “frenetico” sullo schermo (si utilizzi ad esempio la funzione `usleep`).