

Sistemas Operacionais

Gestão de arquivos - uso de arquivos

Prof. Carlos Maziero

DInf UFPR, Curitiba PR

Agosto de 2020

Conteúdo

- 1 Interfaces de acesso
- 2 Acesso a arquivos
- 3 Compartilhamento de arquivos
- 4 Controle de acesso
- 5 APIs de acesso

Interfaces de acesso

Existem dois níveis de interface de arquivos.

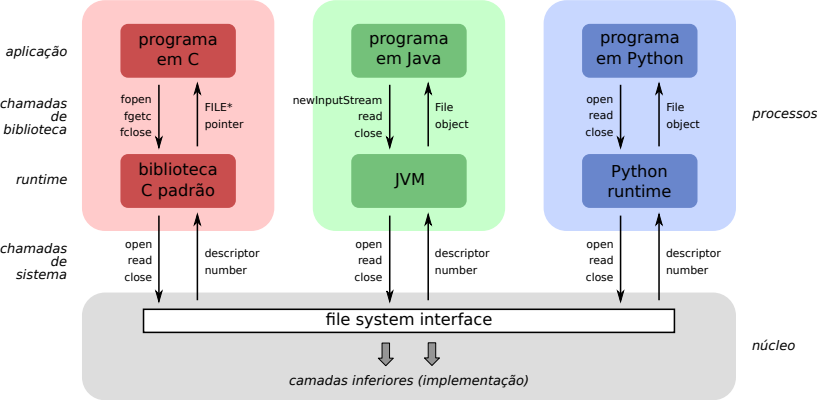
Interface de **alto nível**:

- Chamadas de biblioteca (ou *runtime*)
- **Depende da linguagem**, independente do SO

Interface de **baixo nível**:

- Chamadas de sistema
- **Depende do SO**, independente da linguagem

Interface de acesso



Funções de bibliotecas

Usadas pela aplicação para manipular arquivos.

Dependem da linguagem de programação.

Operação	C (padrão C99)	Java (classe File)
Abrir arquivo	<code>fd = fopen(...)</code>	<code>obj = File(...)</code>
Ler dados	<code>fread(fd, ...)</code>	<code>obj.read()</code>
Escrever dados	<code>fwrite(fd, ...)</code>	<code>obj.write()</code>
Fechar arquivo	<code>fclose(fd)</code>	<code>obj.close()</code>
Remover arquivo	<code>remove(...)</code>	<code>obj.delete()</code>
Criar diretório	<code>mkdir(...)</code>	<code>obj.mkdir()</code>

Chamadas de sistema

Usadas pelo processo ao interagir com o núcleo.

Dependem do sistema operacional.

Operação	Linux	Windows
Abrir arquivo	OPEN	NtOpenFile
Ler dados	READ	NtReadRequestData
Escrever dados	WRITE	NtWriteRequestData
Fechar arquivo	CLOSE	NtClose
Remover arquivo	UNLINK	NtDeleteFile
Criar diretório	MKDIR	NtCreateDirectoryObject

Descritor de arquivo

Estrutura que representa um **arquivo aberto**.

Descritor de **alto nível**:

- Provido pela biblioteca ou *runtime*
- C: variável dinâmica do tipo FILE*
- Java: objetos da classe File

Descritor de **baixo nível**:

- Provido pelo núcleo
- Windows: *file handle* (*struct* opaco)
- Linux: *file descriptor* (*int*)

Acesso ao conteúdo do arquivo

Passos:

- 1 Abrir o arquivo
- 2 Acessar o conteúdo do arquivo:
 - Acesso sequencial
 - Acesso direto (ou aleatório)
 - Mapeamento em memória
 - Acesso indexado
- 3 Fechar o arquivo

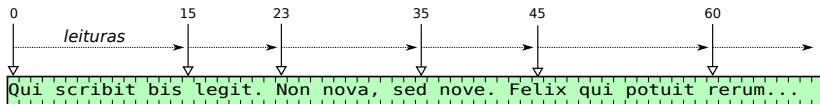
Passos da abertura de um arquivo

- No processo:
 - 1 a aplicação pede a abertura do arquivo (`fopen()`)
 - 2 o *runtime* da linguagem invoca uma *syscall*
- No núcleo:
 - 3 o núcleo localiza o arquivo no dispositivo físico
 - 4 verifica as permissões de acesso do arquivo
 - 5 cria um descritor para o arquivo aberto no núcleo
 - 6 insere o descritor em uma lista de arquivos abertos
 - 7 devolve ao processo uma referência ao descritor
- No processo:
 - 8 o *runtime* recebe o descritor de baixo nível
 - 9 o *runtime* cria um descritor de alto nível
 - 10 a aplicação recebe o descritor de alto nível

Acesso sequencial

Forma de acesso mais usual:

- dados acessados em seqüência do início ao fim do arquivo
- Para cada arquivo aberto há um *ponteiro de acesso*
- A cada leitura ou escrita, o ponteiro é incrementado
- Um *flag (End-of-File)* indica o fim do arquivo



Acesso direto (ou aleatório)

Acesso direto a posições específicas do arquivo:

- Indica-se a posição do arquivo onde fazer o acesso
- `read (file, position, size, buffer)`
- Importante em SGBDs e aplicações similares
- Raramente implementada “pura” nos SOs

Geralmente feita com o reposicionamento do ponteiro:

- chamada de sistema `lseek()`
- chamada de biblioteca C `fseek()`

Mapeamento em memória

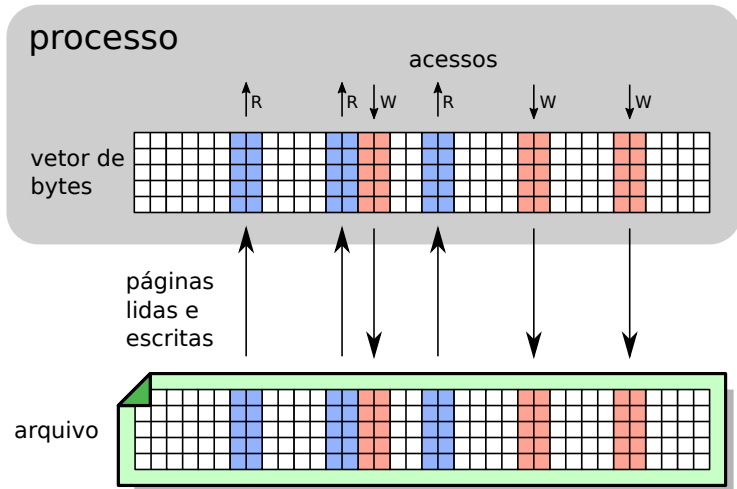
Usa os mecanismos de memória virtual (páginação).

O arquivo é associado a um vetor de bytes em RAM.

Quando uma posição do vetor é lida, é gerada uma falta de página e o conteúdo correspondente no arquivo é lido.

Podem ser mapeadas apenas partes do arquivo.

Mapeamento em memória



Acesso indexado

Implementado em alguns sistemas, como o OpenVMS.

Estrutura interna do arquivo é vista com tabela indexada.

Operações de acesso usando pares chave/valor:

- `value = read (key)`
- `write (key, value)`

Acesso muito rápido (indexação implementada no núcleo).

Pouco usado nos SOs atuais, mas disponível por bibliotecas.

Travas (*locks*)

Controle de concorrência (*mutex*):

- Necessário ao compartilhar arquivos entre processos
- Arquivos ou trechos podem ser travados
- Vários tipos de travas estão disponíveis

Várias travas são oferecidas:

- pelo sistema operacional
- por bibliotecas

Tipos de travas

Trava obrigatória (*mandatory lock*)

- Incontornável, imposta pelo núcleo aos processos
- Processos são suspensos aguardando liberar a trava
- *Default* nos sistemas Windows

Trava recomendada (*advisory lock*)

- Gerenciada pelo suporte de execução (biblioteca)
- Pode ser ignorada pela aplicação
- Útil para gerenciar concorrência dentro de uma aplicação
- O programador deve usar as travas conforme necessário
- *Default* nos sistemas UNIX

Tipos de travas

Trava exclusiva (*write lock*)

- Garante acesso exclusivo ao arquivo

Trava compartilhada (*read lock*)

- Impede travas exclusivas sobre o arquivo
- Permite mais travas compartilhadas

Equivalente ao problema dos “leitores/escritores”.

Semânticas de compartilhamento

Em acessos concorrentes a um arquivo compartilhado:

- Como cada processo vê os dados do arquivo?
- Como escritas concorrentes se comportam?

Várias possibilidades (“semânticas”):

- Semântica imutável
- Semântica UNIX
- Semântica de sessão
- Semântica de transação

Semânticas de compartilhamento

Semântica imutável:

- Arquivos compartilhados não podem ser alterados.
- Solução simples para garantir a consistência dos dados.
- Usada em alguns sistemas de arquivos distribuídos.
- Modo default nos sistemas Windows.

Semântica UNIX:

- Modificações são visíveis imediatamente a todos
- Usual em sistemas de arquivos locais UNIX

Semânticas de compartilhamento

Semântica de sessão:

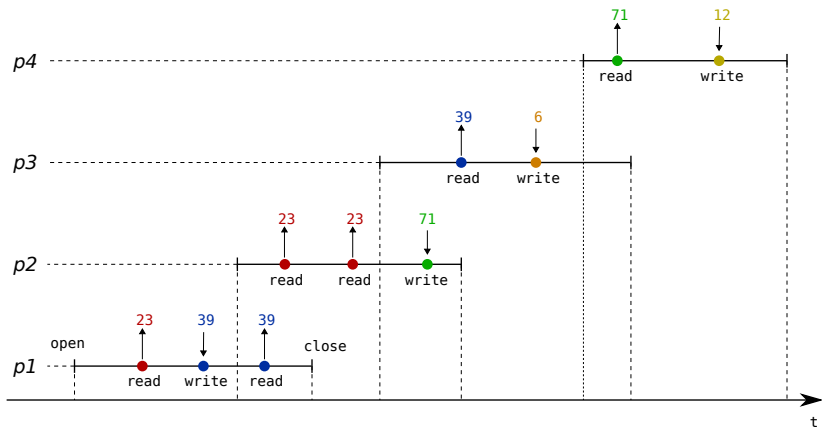
- Cada processo usa um arquivo em uma sessão.
- A sessão vai da abertura ao fechamento do arquivo.
- Modificações só são visíveis aos demais no fim da sessão.
- Sessões concorrentes podem ver conteúdos distintos.
- Normalmente usada em sistemas de arquivos de rede.

Semântica de transação:

- Similar à sessão, mas mais curta (`begin ... end`).
- Usa o conceito de *transação* dos SGBDs.

Semântica de sessão

Arquivo compartilhado inicialmente contém o valor 23.



Controle de acesso

Definir e controlar que usuários podem acessar que arquivos.

Atributos relevantes:

- **Proprietário:** usuário dono do arquivo
- **Permissões:** operações permitidas aos usuários

Implementação:

- Definição de usuários e grupos
- Listas de controle de acesso (ACL)
- O núcleo autoriza ou nega cada acesso
- Modelos mais complexos (SELinux, AppArmor, MIC, etc)

ACL

Access Control List associada a cada arquivo.

Indica as ações que os usuários podem fazer sobre ele.

Exemplo:

```
1  arq1.txt  : (João: ler), (José: ler, escrever), (Maria: ler, remover)
2  video.avi : (José: ler), (Maria: ler)
3  musica.mp3: (Daniel: ler, escrever, apagar)
```

Permissões em UNIX

- **Usuários:**
 - **user** : o proprietário do arquivo
 - **group**: um grupo de usuários associado ao arquivo
 - **other**: os demais usuários
- **Permissões: read, write, execute**

```

1 $ ls -l
2 drwx----- 2 maziero prof 4096 2008-09-27 08:43 figuras
3 -rwxr-x--- 1 maziero prof 7248 2008-08-23 09:54 hello-unix
4 -rw-r--r-- 1 maziero prof 54 2008-08-23 09:54 hello-unix.c
5 -rw----- 1 maziero prof 59 2008-08-23 09:49 hello-windows.c
6 -rw-r--r-- 1 maziero prof 89580 2008-09-26 22:08 main.pdf
7 -rw----- 1 maziero prof 40494 2008-09-27 08:44 main.tex
  
```


API de acesso em C

- Abertura e fechamento de arquivos:
 - `fopen` (`const char *fname, ...`)
 - `fclose` (`FILE *f`)
- Leitura e escrita de caracteres e *strings*:
 - `fputc` (`int c, FILE *f`)
 - `fgetc` (`FILE *f`)
- Uso do ponteiro do arquivo:
 - `ftell` (`FILE *f`)
 - `fseek` (`FILE *f, long offset, ...`)
 - `feof` (`FILE *f`)
- Uso de travas:
 - `flockfile` (`FILE *f`)
 - `funlockfile` (`FILE *f`)

API de acesso em C

```

1  int main (int argc, char *argv[])
2  {
3      FILE *arq ;           // descritor de arquivo
4      char c ;
5
6      arq = fopen ("infos.dat", "r") ; // abre arquivo para leitura
7
8      if (! arq) {         // descritor inválido
9          perror ("Erro ao abrir arquivo") ;
10         exit (1) ;
11     }
12
13     c = getc (arq) ;      // le um caractere do arquivo
14     while (! feof (arq)) { // enquanto não chegar ao fim do arquivo
15         putchar (c) ;    // imprime o caractere na tela
16         c = getc (arq) ; // le um caractere do arquivo
17     }
18
19     fclose (arq) ;       // fecha o arquivo
20 }
  
```