



Technische Universität
München

Fakultät für Informatik
Forschungs- und Lehrereinheit Informatik VI

Übung zur Vorlesung Echtzeitsysteme

Aufgabe 6 – Message Queues und Timer

Dr. Christian Buckl
buckl@in.tum.de

Simon Barner
barner@in.tum.de

Michael Geisinger
geisinge@in.tum.de

Stephan Sommer
sommerst@in.tum.de

Wintersemester 2008/09

Aufgabe 6: Message Queues und Timer

Allgemeines

In der aktuellen Übung soll die Aufgabe (Philosophen) vom letzten Übungsblatt als Basis dienen und an geeigneten Stellen erweitert werden.

Folgendes könnte für das Lösen der Aufgaben nützlich sein:

- Message Queue: `mqd_t`, `struct mq_attr`, `mq_open`, `mq_send`, `mq_receive`, `mq_getattr`
- Timer: `timer_t`, `struct sigevent`, `struct itimerspec`, `sigset_t`, `sigemptyset`, `sigaddset`, `timer_create`, `timer_settime`, `sigwait`

Message Queue

Wie aus der letzten Aufgabe bekannt, sitzen die Philosophen an einem Tisch. Jeder der Philosophen hat Initial einen leeren Teller und es werden die Zustände *denken*, *hungrig* und *essen* unterschieden. Immer wenn ein Philosoph hungrig ist, bestellt er bei einem Kellner etwas zu Essen.

- Erweitern Sie Ihr Programm um eine Message Queue (`waiter_queue`). Immer wenn ein Philosoph hungrig ist und bestellt, soll eine Nachricht in die Message Queue gestellt werden mit der ID des Philosophen. Verwenden Sie folgende Einstellungen für die MessageQueue:
 - `mq_flags = 0`;
 - `mq_maxmsg = 10`;
 - `mq_msgsize = 4`;
- Fügen Sie zu Ihrem Programm einen eigenen Thread für den Kellner hinzu. Dieser soll ein Element aus der Message Queue entnehmen und den Text *"Philosoph ID ist hungrig und hat etwas bestellt"* auf der Konsole ausgeben.

Timer

Nachdem bereits die Bestellungen über die Konsole ausgegeben werden, sollen diese jetzt vom Koch abgearbeitet werden.

Erweitern Sie dazu Ihr Programm ...

- a) um eine zweite Message Queue (*cook_queue*) für die Kommunikation zwischen Kellner und Koch. Wenn der Kellner eine Nachricht aus der (*waiter_queue*) entnommen und ausgegeben hat, soll er 5 Sekunden warten und anschließend die Nachricht an die *cook_queue* weiterleiten.
- b) um Semaphoren für jeden Teller am Tisch.
- c) so, dass die Philosophen, nach dem Bestellen warten, bis ihr Teller gefüllt ist.
- d) um eine Methode (den Koch), die:
 - Eine Nachricht aus der *cook_queue* nimmt. Falls die Message Queue leer ist, soll hier nicht blockierend gewartet werden. Prüfen Sie dazu vor dem Auslesen einer Nachricht, wie viele Elemente in der MQ sind.
 - Dem Philosophen ein Essen serviert und anschließend 5 Sekunden wartet.
- e) **Zusatz:** Realisieren Sie die Koch-Methode mittels eines Timers.