

# SYSPROG BEISPIEL 2

## Aufgabenstellung

Man implementiere einen simplen Mechanismus zum Loggen von Nachrichten.

```
SYNOPSIS
  logd
  logc <nachricht>
```

Der Prozess logd soll laufend Nachrichten von den Clientprozessen (logc) entgegennehmen und auf der Konsole (stdout) ausgeben.

## Anleitung

Implementieren Sie Ihre Programme als Client/Server Architektur. Das Programm logd (der Server) legt alle benötigten Ressourcen an und liest anschließend in einer Endlosschleife Nachrichten aus dem Shared Memory. Der Clientprozess (logc) schreibt die als Argument angegebene Nachricht in das Shared Memory. Achten Sie darauf, dass Ihr Programm auch mit mehreren logc-Prozessen gleichzeitig funktioniert und dass logd nur dann vom Shared Memory liest, wenn wirklich eine neue Nachricht eingegeben wurde.

## Testen

Starten Sie logd im Hintergrund und senden Sie mit logc Nachrichten an den Server.

```
./logd &
./logc "Hallo Welt"
```

Überprüfen Sie anschließend, ob logd auch mit mehreren logc-Prozessen gleichzeitig synchronisiert abläuft. Starten Sie wiederum logd im Hintergrund und führen Sie anschliessend in 2 Terminals folgendes aus:

```
while true; do ./logc ich1; done
```

Bitte beachten Sie auch die Allgemeinen Hinweise zur Beispielgruppe 2 und die Richtlinien für die Erstellung von C-Programmen.