

**Задача: реализовать игру в пинг-понг двух процессов, через неименованный канал. Для синхронизации использовать сигналы. В каких случаях приведенная ниже программа неверно решает задачу. Исправить в программе ошибки,**

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

#define MAX 100
int target_pid, cnt, fd[2], status;

void SigHndlr(int s){
    if (cnt < MAX){
        read(fd[0], &cnt, sizeof(int));
        printf("%d \n", cnt);
        cnt++;
        write(fd[1], &cnt, sizeof(int));
        kill(target_pid, SIGUSR1);
    }
    else if (target_pid == getppid()){
        close(fd[1]);
        close(fd[0]);
        exit(0);
    } else
        kill(target_pid, SIGUSR1);
}

int main(int argc, char **argv){
    pipe(fd);
    if (target_pid = fork()){
        signal(SIGUSR1, SigHndlr);
        wait(&status);
        close(fd[1]);
        close(fd[0]);
        return 0;
    }
    else{
        signal(SIGUSR1, SigHndlr);
        target_pid = getppid();
        write(fd[1], &cnt, sizeof(int));
        kill(target_pid, SIGUSR1);
    }
}
```