

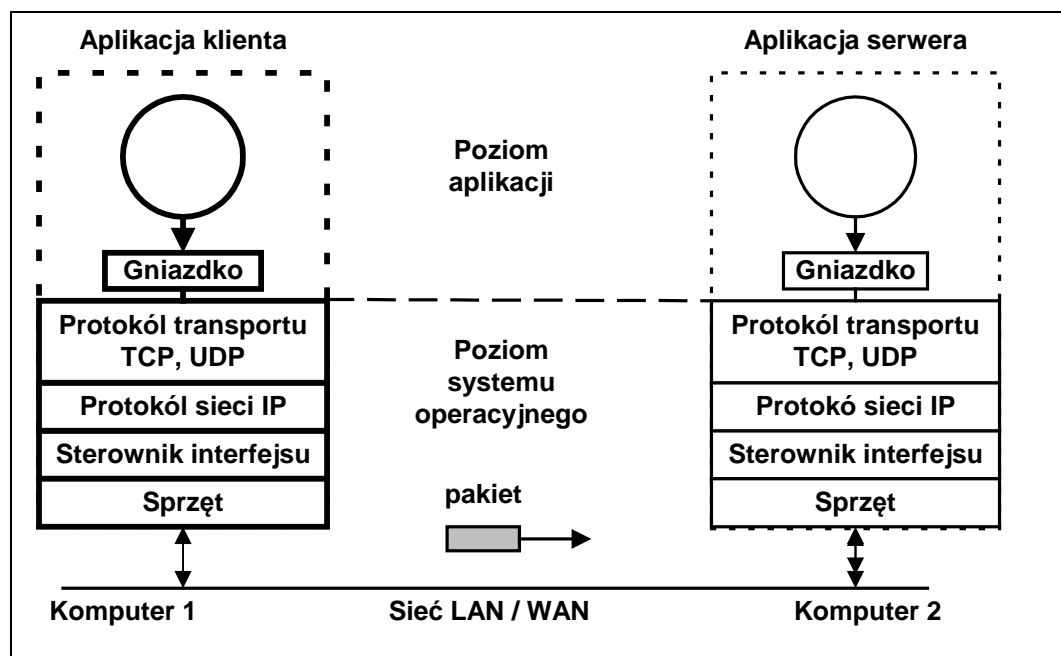
# Programowanie sieciowe z użyciem interfejsu gniazdek

## Spis treści:

1.	Interfejs gniazdek - wprowadzenie.....	2
2.	Domeny komunikacji, style komunikacji i protokoły.....	3
2.1.	Domeny .....	5
2.2.	Styl komunikacji.....	6
2.3.	Protokoły .....	6
2.4.	Kolejność bajtów w adresach .....	8
2.5.	Adresy gniazd.....	9
2.5.1.	Dziedzina internetu AF_INET .....	10
2.5.2.	Dziedzina internetu AF_INET6 .....	13
2.5.3.	Dziedzina Unixa AF_UNIX.....	14
2.6.	Funkcje dotyczące adresów .....	16
3.	Komunikacja bez kontroli połączenia .....	20
3.1.	Przebieg komunikacji.....	20
3.2.	Funkcje sendto i recfrom .....	21
3.3.	Przykład – komunikacja w domenie internetu AF_INET .....	22
3.4.	Przykład – komunikacja w domenie Unix’a AF_UNIX .....	26
3.5.	Komunikacja grupowa i rozgłoszenia.....	28
4.	Komunikacja z kontrolą połączenia.....	33
4.1.	Obsługa sygnałów .....	43
4.2.	Konfigurowanie gniazdek.....	43
4.3.	Wykorzystanie standardowej biblioteki wejścia / wyjścia .....	45
5.	Serwery współbieżne.....	47
6.	Testowanie stanu gniazd .....	52

## 1. Interfejs gniazdek - wprowadzenie

Jednolity interfejs API (Application Program Interface) do mechanizmów komunikacji sieciowej. Wprowadzony w wersji Unixa BSD 4.2



Rys. 1-1 Ogólny schemat komunikacji sieciowej z użyciem gniazdek

Główna idea gniazdek polega na użyciu do komunikacji (lokalnej i zdalnej) tego samego mechanizmu, co dostępu do plików. Jest to mechanizm oparty o deskryptory plików i funkcje `read`, `write`.

Termin gniazdko ma dwa znaczenia:

1. Biblioteka + funkcje interfejsowe (API).
2. Końcowy punkt komunikacji

Biblioteka gniazdek maskuje mechanizmy transportu sieci.

Własności gniazdek:

- Gniazdko jest identyfikowane przez liczbę całkowitą nazywaną deskryptorem gniazda
- Gniazdko można nazwać i wykorzystywać do komunikacji z innymi gniazdkami w tej samej domenie komunikacyjnej

## 2. Domeny komunikacji, style komunikacji i protokoły

Kiedy tworzone jest gniazdko następujące dane muszą być określone:

- Domena komunikacji
- Styl komunikacji
- Protokół

### Tworzenie gniazodka

```
int socket(int domain, int typ, int protocol)
```

**domain** Specyfikacja domeny komunikacyjnej. Podstawowe domeny: AF\_UNIX, AF\_INET, AF\_INET6 ,

**Typ** Semantyka komunikacji. Podstawowe style: SOCK\_STREAM, SOCK\_DGRAM, SOCK\_SEQPACKET, SOCK\_RAW

**protocol** Specyfikacja protokołu. Zwykle dla domeny i stylu jest implementowany tylko jeden protokół.

Funkcja zwraca:

- > 0 Uchwyt gniazodka
- 0 błąd

```
main() {  
    int sock;  
    sock = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);  
    if(sock < 0) {  
        perror("gniazdko");  
        exit(0);  
    }  
    . . .  
}
```

Przykład 2-1 Tworzenie gniazda strumieniowego w domenie internetu

## Zamykanie gniazdka

Zamknięcie gniazdka może być wykonane przez funkcje:

- `close(int socket)`
- `shutdown(int socket, int how)`

Gdzie:

`socket` Uchwyt gniazdka

`how` SHUT\_WR – zamknięcie gniazdka do zapisu

SHUT\_RD – zamknięcie gniazdka do odczytu

SHUT\_RDWR – zamknięcie gniazdka do odczytu i zapisu

```
int res;  
int s; // gniazdko  
res = shutdown(s, SHUT_WR);  
if (res == -1 ) perror("shutdown");
```

Listing 2-1 Przykład zamknięcia gniazdka

Działanie:

- Wymuszenie zapisu buforowanych danych
- Wysłanie znaku EOF do połączonego gniazdka
- Gdy gniazdko pozostaje niezamknięte do odczytu można odebrać potwierdzenie

## Uwaga:

Gdy gniazdko `s` zostanie zduplikowane poleceniem `d = dup(s)` to aby polecenie `close(d)` zamknie tylko jedno gniazdko i trzeba ponownie wykonać `close(s)`. Problem rozwiązuje użycie polecenia:

`shutdown(s,SHUT_RDWR)`

## 2.1. Domeny

Komunikacja odbywa się w pewnej domenie. Od domeny zależy sposób adresowania w sieci.

Są trzy podstawowe domeny:

- Domena internetu wersja IPv4 - AF\_INET
- Domena internetu wersja IPv6 - AF\_INET6
- Domena Unixa - AF\_UNIX

Inne domeny:

AF_IPX	– Protokół IPX Novell
AF_NETLINK	– Protokół komunikacji z jądrem
AF_AX25	- Protokół komunikacji amatorskiej
AF_PACKET	- Komunikacja z driverem sieciowym

### Rodzina adresów AF\_INET

Ta rodzina adresów umożliwia komunikację między procesami działającymi w tym samym systemie lub w różnych systemach. Używa protokołu IP w wersji 4. Adres w dziedzinie AF\_INET składa się z:

- Numeru Portu
- Adresu IP maszyny

Adres IP maszyny jest 32 bitowy.

### Rodzina adresów AF\_INET6

Ta rodzina adresów zapewnia obsługę protokołu IP w wersji 6 (IPv6). Adres gniazda składa się z:

- Numeru Portu
- Adresu IP maszyny

Rodzina adresów AF\_INET6 używa 128-bitowych (16-bajtowych) adresów maszyny.

### Rodzina adresów AF\_UNIX

Ta rodzina adresów umożliwia komunikację między procesami w ramach jednego systemu. Adres jest nazwą ścieżki do pozycji systemu plików.

## 2.2. Styl komunikacji

Interfejs realizuje następujące podstawowe style komunikacji:

- Strumienie (*ang. stream*) – SOCK\_STREAM
- Datagramy (*ang. datagram*) – SOCK\_DGRAM
- Protokół surowy (*ang. raw*) – SOCK\_RAW

### Strumienie

- Metoda strumieni zapewnia połączenie pomiędzy gniazdkami. Korekcja i detekcja błędów zapewniana jest przez system.
- Pojedynczy odczyt instrukcją **read** może dostarczać danych zapisanych wieloma instrukcjami **write** lub tylko część danych zapisanych instrukcją **write** po drugiej stronie połączenia.
- Aplikacja jest zawiadamiana gdy połączenie zostanie zerwane.

### Datagramy

- W komunikacji datagramowej nie są używane połączenia. Każda porcja danych (datagram) adresowany jest indywidualnie. Gdy adres jest prawidłowy a połączenie sprawne, datagram jest dostarczany do adresata, ale nie jest to gwarantowane.
- Aplikacja sama musi zadbać o sprawdzenie czy dane dotarły (np. poprzez potwierdzenia).
- Granice datagramów są zachowane.

### Protokół surowy

Umożliwia dostęp do protokołów niższych warstw np. ICMP.

## 2.3. Protokoły

Protokół jest zestawem reguł, formatów danych i konwencji które są wymagane do przesłania danych. Zadaniem kodu implementującego protokół jest:

- Zamiana adresów symbolicznych na fizyczne
- Ustanowienie połączeń
- Przesyłanie danych przez sieć

Ten sam styl komunikacji może być implementowany przez wiele protokołów.

---

### Gniazdko

---

Domena	Styl komunikacji	Protokół gniazda
AF_UNIX	SOCK_STREAM	-
	SOCK_DGRAM	-
	SOCK_SEQPACKET	Komunikacja połączeniowa, zachowuje granice pakietów
AF_INET	SOCK_STREAM	TCP
	SOCK_DGRAM	UDP
	SOCK_SEQPACKET	SCTP
	SOCK_RAW	IP, ICMP
AF_INET6	SOCK_STREAM	TCP
	SOCK_DGRAM	UDP
	SOCK_SEQPACKET	SCTP
	SOCK_RAW	IP6, ICMP6

Tab. 0-1 Zestawienie parametrów gniazd

## 2.4. Kolejność bajtów w adresach

Sposób zapisywania danych w różnych typach maszyn może być odmienny. Dotyczy to w szczególności kolejności bajtów składających się na zmienne `int`.



Rys. 0-1 Sposoby wewnętrznej reprezentacji liczb

Mniejsze niż	Intel 80x86, DEC VAX
Mniejsze wyżej	Motorola 68000, Power PC

Tab. 0-2 Sposoby reprezentacji liczb w zależności od typu maszyny

Dla protokołów TCP/IP przyjęto konwencję mniejsze wyżej. Jest to tzw. Format sieciowy. Funkcje konwersji formatów sieciowego na lokalny:

```
unsigned long ntohl(unsigned long netlong)
```

```
unsigned short ntohs(unsigned short netshort)
```

```
unsigned long htonl(unsigned long hostlong)
```

```
unsigned short htons(unsigned short hostshort)
```



## 2.5. Adresy gniazd

Nowo utworzone gniazdo nie posiada jeszcze adresu. Aby mogło uczestniczyć w komunikacji musi mu być nadany adres. Definicja adresu zawarta jest w pliku nagłówkowym `<sys.socket.h>`.

```
struct sockaddr {  
    u_short sa_family; // Określenie domeny komunikacji  
    char sa_data[14];  // Bajty adresu  
}
```

Wartości pola `sa_family` są: `AF_UNIX`, `AF_INET`, `AF_INET6`

Powyższy format jest formatem ogólnym – jest on słuszny dla różnych dziedzin (danych powyżej). W poszczególnych domenach stosowane są odmienne metody adresowania.

### Nazywanie gniazdka

Gdy gniazdko jest utworzone istnieje ono w przestrzeni nazw danej domeny, ale nie ma adresu. Przypisywanie adresu odbywa się za pomocą funkcji **bind**.

```
int bind(int sock, struct sockaddr * name, int  
namelen)
```

<b>sock</b>	- Uchwyt gniazdka
<b>name</b>	- Adres przypisany gniazdku
<b>namelen</b>	- Długość nazwy

Funkcja zwraca:

0	Sukces
-1	Błąd

### 2.5.1. Dziedzina internetu AF\_INET

Adres w dziedzinie AF\_INET składa się z:

Adresu IP maszyny	Liczba 32 bit
Numeru Portu	Liczba 16 bit

Adres gniazda ma postać struktury `sockadr_in`.

Format adresu `sockadr_in` określony w pliku nagłówkowym `<netinet/in.h>`

```
struct sockaddr_in {
    sa_family_t sin_family; /* AF_INET */
    in_port_t   sin_port;   /* port-format sieciowy */
    struct in_addr sin_addr; /* adres internetowy */
};

/* adres internetowy */
struct in_addr {
    uint32_t s_addr; /* adres-format sieciowy */
};
```

Tworzenie takich gniazd odbywa się jak poniżej:

```
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <netinet/ip.h>

tcp_socket = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
udp_socket = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0);
raw_socket = socket(AF_INET, SOCK_RAW, protocol);
```

Adresy internetowe są zwykle zapisywane jako czwórki rozdzielone kropkami. Każda czwórka odpowiada jednemu bajtowi.

Na przykład:

Zapis z kropką	156.17.24.42
Szesnastkowo	0x7D11182A
Dziesiętnie	2098272298

Zajętość portów można sprawdzić oglądając plik: `/etc/services`

```

echo          7/tcp
echo          7/udp
daytime       13/tcp
daytime       13/udp
netstat       15/tcp
ftp-data      20/tcp
ftp           21/tcp
ssh           22/tcp          # SSH Remote Login Protocol
ssh           22/udp
telnet        23/tcp
smtp          25/tcp          mail
time          37/tcp          timserver
time          37/udp          timserver
nameserver    42/tcp          name      # IEN 116
tftp          69/udp
www           80/tcp          http      # WorldWideWeb HTTP
www           80/udp          # HyperText Transfer Protocol
rtelnet       107/tcp         # Remote Telnet
rtelnet       107/udp
pop3          110/tcp         pop-3    # POP version 3
pop3          110/udp         pop-3
sunrpc        111/tcp         portmapper # RPC 4.0 portmapper
sunrpc        111/udp         portmapper
ntp           123/udp         # Network Time Protocol
snmp          161/tcp         # Simple Net Mgmt Protocol
snmp          161/udp         # Simple Net Mgmt Protocol

```

Tab. 0-3 Fragment pliku /etc/services

Zakres numerów portów	Przeznaczenie
0 -1023	Porty których używać może tylko root
1024 - 5000	"Dobrze znane" porty
5001-64K	Porty efemeryczne

Tab. 0-4 Zakresy portów i ich przeznaczenie

```
struct sockaddr_in adr_moj, adr_cli;
int s, I;
. . .
s=socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, IPPROTO_UDP);
if(s < 0) blad("socket");
printf("Gniazdko %d utworzone\n",s);
// Ustalenie adresu IP nadawcy
memset((char *) &adr_moj, 0, sizeof(adr_moj));
adr_moj.sin_family = AF_INET;
adr_moj.sin_port = htons(PORT);
adr_moj.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
if (bind(s, &adr_moj, sizeof(adr_moj))==-1)
    blad("bind");
```

Przykład 0-1 Przypisanie adresu do gniazda dziedziny AF\_INET

### 2.5.2. Dziedzina internetu AF\_INET6

W dziedzinie internetu AF\_INET6 adres gniazda ma postać struktury `sockaddr_in6`.

```
struct sockaddr_in6 {
    sa_family_t sin6_family;    /* AF_INET6      */
    in_port_t   sin6_port;      /* port number  */
    uint32_t    sin6_flowinfo;  /* IPv6 flow information */
    struct in6_addr sin6_addr;   /* IPv6 address  */
    uint32_t    sin6_scope_id;  /* Scope ID     */
};

struct in6_addr {
    unsigned char s6_addr[16]; /* IPv6 address */
};
```

Pole `sin6_flowinfo` jest obecnie nieużywane i ma wartość 0.

Pole `sin6_scope_id` identyfikuje zestaw interfejsów odpowiednich dla zakresu adresów określonych w polu `sin6_addr`.

Adres IP komputera (pole `s6_addr[16]`) jest 16 bitowy (128 bajtów).

### 2.5.3. Dziedzina Unixa AF\_UNIX

Ta rodzina adresów umożliwia komunikację między procesami w ramach jednego systemu. Adres jest nazwą ścieżki do pozycji systemu plików. Występuje także jako AF\_LOCAL.

```
#include <sys/socket.h>
#include <sys/un.h>
```

```
unix_socket = socket(AF_UNIX, type, 0);
```

```
error = socketpair(AF_UNIX, type, 0, int fd[2]);
```

Adres dziedziny AF\_UNIX jest reprezentowany przez następującą strukturę:

```
#define UNIX_PATH_MAX    108
struct sockaddr_un {
    sa_family_t sun_family;      /* AF_UNIX */
    char sun_path[UNIX_PATH_MAX]; /* pathname */
}
```

Pole sun\_family zawsze zawiera stałą AF\_UNIX.

Funkcja `socketpair` tworzy dwa połączone gniazdka. Ich deskryptory zawarte są w elementach tablicy fd[0] i fd[1]. Funkcja stosowana gdy procesy są w relacji macierzysty potomny (deskryptory są dziedziczone).

Nie ma różnicy do którego gniazdka fd[0] czy fd[1] się pisze,

```
/* Przykład użycia funkcji socketpair */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>
#include <errno.h>
#include <string.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>

int main(int argc, char *argv[]) {
    int z, n;
    int fd[2]; /* Para gniazdek */
    const char hello[] = "witam - pisze do gniazdka";
    char buf[80];
    z = socketpair(AF_UNIX, SOCK_STREAM, 0, fd);
    if ( z < 0 ) {
        perror("socket");
        return 1;
    }
    printf("s[0] = %d;\n", fd[0]);
    printf("s[1] = %d;\n", fd[1]);
    if(fork() == 0) {
        close(fd[0]);
        n = write(fd[1], hello, sizeof(hello));
        printf("Proces potomny wyslal: %d znakow\n", n);
    } else { /* 2.2 ... you are the parent */
        close(fd[1]); /* Close the child file descriptor */
        n = read(fd[0], buf, sizeof(buf));
        printf("Proces macierzysty odebral: %d %s\n", n, buf);
    }
    n = wait(NULL);
    return 0;
}
```

Przykład 0-1 Użycie funkcji socketpair.

## 2.6. Funkcje dotyczące adresów

<code>inet_addr</code>	Konwersja z zapisu kropkowego na binarny
<code>inet_aton</code>	Konwersja z zapisu kropkowego na binarny
<code>inet_ntoa</code>	Konwersja z zapisu binarnego na kropkowy
<code>gethostbyname</code>	Ustalanie adresu sieciowego na podstawie nazwy
<code>gethostname</code>	Pobieranie nazwy komputera

### Pobieranie adresu komputera

```
int gethostname(char *name, size_t len)
```

Gdzie:

**name** Nazwa komputera w postaci łańcucha zakończony 0

**len** Maksymalna długość łańcucha

Funkcja zwraca:

0 sukces

-1 błąd

Funkcja zwraca nazwę komputera na którym wykonywany jest program.  
Do ustawiania adresu służy funkcja:

```
int sethostname(const char *name, size_t len);
```

Wykonać ją może tylko użytkownik z przywilejami administratora.

### Konwersja z zapisu kropkowego na binarny

Funkcje systemowe nie obsługują zapisu z kropką ale zapis binarny 32 bitowy zdefiniowany jako `in_addr_t`. Konwersji z adresu „kropkowego” na binarny dokonują funkcje:

- `inet_addr`
- `inet_aton`

```
in_addr_t inet_addr(char * ip_adres)
```

Gdzie:

**ip\_adres** Zapis adresu IP z kropką w postaci łańcucha

Funkcja zwraca pole `sin_addr` części adresowej struktury `in_addr`.

---

### Gniazdka



```
int inet_aton(char * ip_adres, struct in_addr * inp)
```

Gdzie:

**ip\_adres**    Zapis adresu IP z kropką w postaci łańcucha

**inp**            Pole **sin\_addr** części adresowej struktury **in\_addr**

```
int main(int argc, char * argv[]) {
    struct sockaddr_in adr_moj, adr_serw;

    s=socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, IPPROTO_UDP);
    if(s < 0) blad("socket");
    memset((char *) &adr_serw, 0, sizeof(adr_serw));
    adr_serw.sin_family = AF_INET;
    adr_serw.sin_port = htons(PORT);
    if (inet_aton(argv[1], &adr_serw.sin_addr)==0) {
        . . .
    }
}
```

Przykład 0-2 Ustalanie adresu klienta za pomocą funkcji **inet\_aton**

Konwersja z zapisu kropkowego na binarny dla AF\_INET i AF\_INET6

```
int inet_pton(int af, const char *src, void *dst);
```

Gdzie:

**af**            Domena AF\_INET lub AF\_INET6

**src**            Zapis adresu IP z kropką w postaci łańcucha

**dst**            Pole **sin\_addr** części adresowej struktury **in\_addr**

### **Konwersja z zapisu binarnego na kropkowy**

Konwersji z adresu binarnego na „kropkowy” dokonuje funkcja:

```
char *inet_ntoa( struct in_addr in )
```

Gdzie:

**in**            Binarny zapis adresu IP

Funkcja przekształca zapis binarny adresu IP na zapis kropkowy w postaci łańcucha.

Przykład:

```
rec = recvfrom(s, &msg, blen, 0, &adr_cli, &slen);
if(rec < 0) blad("recvfrom()");
printf("Odebrano kom. z %s:%d \n",
inet_ntoa(adr_cli.sin_addr), ntohs(adr_cli.sin_port)
);
```

Przykład 0-3 Uzyskiwanie adresu kropkowego z binarnego

### Ustalanie adresu sieciowego na podstawie nazwy

Aby ustalić adres IP komputera na podstawie jego nazwy należy użyć funkcji `gethostbyname`.

```
struct hostend *gethostbyname(char * hostname)
```

hostname - Nazwa komputera

Funkcja zwraca wskaźnik na strukturę której elementem jest adres IP komputera.

```
struct hostend {
    char *name;           // Oficjalna nazwa komputera
    char **h_aliases;     // Lista pseudonimów komputera
    int h_addrtype;       // Typ dziedziny (AF_INET)
    int h_length;         // Długość adresu (4)
    char **h_addr_list;   // Lista adresów IP komputera
}
```

Dla celów kompatybilności definiuje się `h_addr` jako `h_addr_list[0]`. Informacja otrzymywana jest z serwera nazw NIS lub lokalnego pliku **/etc/hosts**.

Funkcja zwraca:

NULL      Gdy błąd

wskaźnik    Gdy znaleziono adres

```
// Wywołanie - prog nazwa_komp
#include <netdb.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main(int argc, char *argv[]) {
    unsigned int i=0;
    struct hostent *hp;
    if (argc < 2) {
        printf("Uzycie: %s hostname", argv[0]);
        exit(-1);
    }
    hp = gethostbyname(argv[1]);
    if (hp == NULL) {
        printf("gethostbyname() -blad \n");
    } else {
        printf("%s = ", hp->h_name);
        while ( hp -> h_addr_list[i] != NULL) {
            printf("%s ",
                inet_ntoa(*( struct in_addr*)
                    (hp->h_addr_list[i])));
            i++;
        }
        printf("\n");
    }
}
```

Przykład 0-4 Uzyskanie adresu komputera z linii poleceń

W pliku nagłówkowym `<netinet/in.h>` definiuje się adres lokalnego komputera jako `INADDR_ANY`.

### 3. Komunikacja bez kontroli połączenia

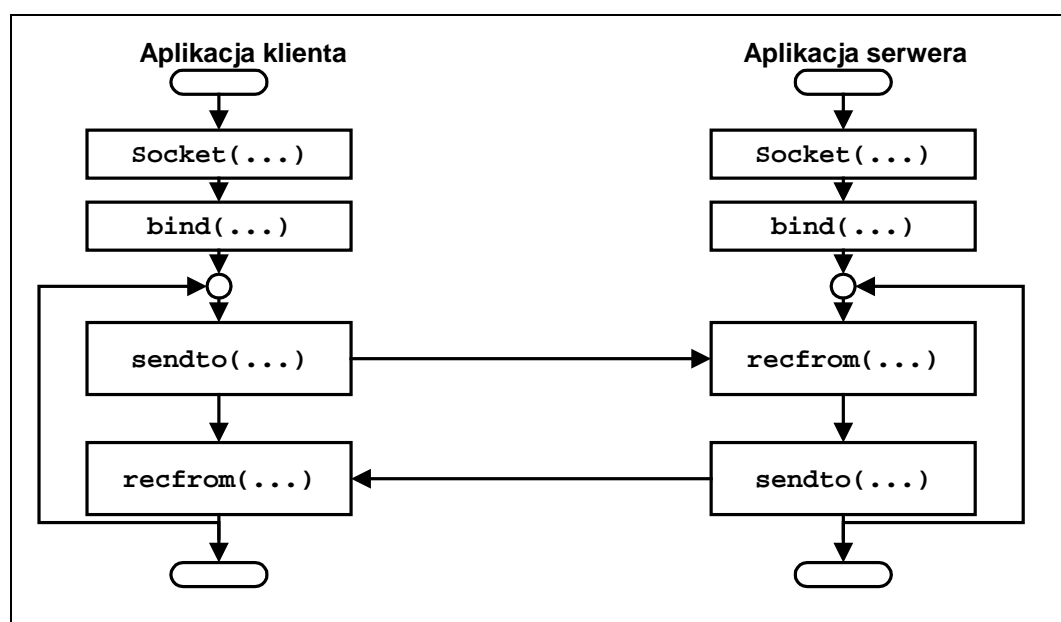
#### 3.1. Przebieg komunikacji

Klient:

Tworzy gniazdko	- socket
Nadaje gniazdku adres	- bind (konieczne przy odbiorze)
Nadaje lub odbiera dane	- sendto, recfrom, write, read, recv, send

Serwer:

Tworzy gniazdko	- socket
Nadaje gniazdku adres	- bind (konieczne przy odbiorze)
Nadaje lub odbiera dane	- sendto, recfrom, write, read, recv, send



Rys. 3-1 Przebieg komunikacji bezpołączeniowej

## 3.2. Funkcje **sendto** i **recvfrom**

### Odbiór danych z gniazdka - funkcja **recvfrom**

Funkcja **recvfrom** umożliwia odczyt bajtów z gniazdka znajdującego się w stanie nie połączonym jak i połączonym.

```
int recvfrom(int sock, void *buf, int nbytes, int flags, struct sockaddr *from, int *fromlen )
```

<b>sock</b>	Identyfikator gniazdka
<b>buf</b>	Bufor w którym umieszczane są odczytane bajty
<b>nbytes</b>	Długość bufora odbiorczego
<b>flags</b>	Np. MSG_OOB (dane pilne), MSG_PEEK (odbiór bez usuwania)
<b>from</b>	Adres skąd przyszedły dane ( <u>wartość nadawana przez funkcję</u> ).
<b>fromlen</b>	Długość adresu ( <u>wartość nadawana przez funkcję</u> ).

Funkcja zwraca:

- >0   liczbę odebranych bajtów
- 1   Gdy błąd

### Zapis do gniazdka - funkcja **sendto**

Funkcja **sendto** umożliwia wysłanie bajtów do gniazdka znajdującego się w stanie nie połączonym jak i połączonym.

```
int sendto(int sock, void *buf, int nbytes, int flags, struct sockaddr *to, int tolen )
```

<b>sock</b>	Identyfikator gniazdka
<b>buf</b>	Bufor w którym umieszczane są bajty przeznaczone do zapisu
<b>nbytes</b>	Liczba bajtów którą chcemy zapisać
<b>flags</b>	Np. MSG_OOB (dane pilne)
<b>to</b>	Adres docelowy
<b>tolen</b>	Długość adresu

Funkcja zwraca:

- >0   Liczbę wysłanych bajtów
- 1   Gdy błąd

### 3.3. Przykład – komunikacja w domenie internetu AF\_INET

```
// Uruchomienie:  udp_serw adres
// Proces odbierający komunikaty - wysyła udp_cli
#include <arpa/inet.h>
#include <netinet/in.h>
#include <stdio.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <unistd.h>
#define BUFLen 80
#define KROKI 10
#define PORT 9950

typedef struct {
    int typ;
    char buf[BUFLen];
} msgt;

void blad(char *s) {
    perror(s);
    exit(1);
}

int main(void) {
    struct sockaddr_in adr_moj, adr_cli;
    int s, i, slen=sizeof(adr_cli),snd, rec;
    int blen=sizeof(msgt);
    char buf[BUFLen];
    msgt msg;

    // Utworzenie gniazdka
    s=socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, IPPROTO_UDP);
    if(s < 0) blad("socket");
    printf("Gniazdko %d utworzone\n",s);
    // Ustalenie adresu IP odbiorcy
    memset((char *) &adr_moj, 0, sizeof(adr_moj));
    adr_moj.sin_family = AF_INET;
    adr_moj.sin_port = htons(PORT);
    adr_moj.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
```

#### Gniazdko

```
if (bind(s, &adr_moj, sizeof(adr_moj))== -1)
    blad("bind");

// Odbior komunikatow -----
for (i=0; i<KROKI; i++) {
    rec = recvfrom(s,&msg,blen,0,&adr_cli, &slen);
    if(rec < 0) blad("recvfrom()");
    printf("Odebrano z %s:%d res %d\n Typ: %d %s\n",
           inet_ntoa(adr_cli.sin_addr),
           ntohs(adr_cli.sin_port), rec,msg.typ,msg.buf);
    // Odpowiedz -----
    sprintf(msg.buf,"Odpowiedz %d",i);
    snd = sendto(s, &msg, blen, 0, &adr_cli, slen);
    if(snd < 0) blad("sendto()");
}
close(s);
return 0;
}
```

Przykład 3-1 Transmisja bezpołączeniowa serwer

```
// Uruchomienie udp_cli adres_serwera
#include <netinet/in.h>
#include <stdio.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <unistd.h>
#define BUFLLEN 80
#define KROKI 10
#define PORT 9950

typedef struct {
    int typ;
    char buf[BUFLLEN];
} msgt;

void blad(char *s) {
    perror(s);
    exit(1);
}

int main(int argc, char * argv[]) {
    struct sockaddr_in adr_moj, adr_serw, adr_x;
    int s, i, slen=sizeof(adr_serw), snd;
    int blen=sizeof(msgt),rec;
    char buf[BUFLLEN];
    msgt msg;

    s=socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, IPPROTO_UDP);
    if(s < 0) blad("socket");
    printf("Gniazdko %d utworzone\n",s);
    memset((char *) &adr_serw, 0, sizeof(adr_serw));
    adr_serw.sin_family = AF_INET;
    adr_serw.sin_port = htons(PORT);
    if (inet_aton(argv[1], &adr_serw.sin_addr)==0) {
        fprintf(stderr, "inet_aton() failed\n");
        exit(1);
    }

    for (i=0; i<KROKI; i++) {
        msg.typ = 1;
        sprintf(msg.buf, "Komunikat %d", i);
        snd = sendto(s,&msg,blen,0,&adr_serw, slen);
        if(snd < 0) blad("sendto()");
    }
}
```

---

## Gniazdko



```
        printf("Wyslano komunikat do %s:%d   %s\n",
               inet_ntoa(adr_serw.sin_addr),
               ntohs(adr_serw.sin_port), msg.buf);
        rec=recvfrom(s,&msg,blen,0,&adr_x, &slen);
        if(rec < 0) blad("recvfrom()");
        sleep(1);
    }
    close(s);
    return 0;
}
```

Przykład 3-2 Transmisja bezpołączeniowa - klient

### 3.4. Przykład – komunikacja w domenie Unix'a AF\_UNIX

```
// Proces odbierający komunikaty - wysyła udp_cli
#define BUFLen 80
#define KROKI 10
#define PORT 9951
#define MY_SOCKET_PATH "gniazdko1"
...

int main(void) {
    struct sockaddr_un my_addr, peer_addr;
    socklen_t peer_addr_size, rlen, slen;
    int s, i, snd, rec, blen=sizeof(msgt);
    char buf[BUFLen];
    msgt msg;
    s = socket(AF_UNIX, SOCK_DGRAM, 0);
    if (s == -1)
        blad("socket");

    memset(&my_addr, 0, sizeof(struct sockaddr_un));
    /* Clear structure */
    my_addr.sun_family = AF_UNIX;
    strncpy(my_addr.sun_path, MY_SOCKET_PATH,
            sizeof(my_addr.sun_path) - 1);

    if (bind(s, (struct sockaddr *) &my_addr,
            sizeof(struct sockaddr_un)) == -1)
        blad("bind");

    // Odbior komunikatow -----
    for (i=0; i<KROKI; i++) {
        rec = recvfrom(s, &msg, blen, 0, &peer_addr, &rlen);
        if(rec < 0) blad("recvfrom()");
        printf("Odebrano komunikat z :%d res %d\n Typ: %d\n",
                msg.typ, msg.blen);
        // Odpowiedz -----
        sprintf(msg.buf, "Odpowiedz %d", i);
        snd = sendto(s, &msg, blen, 0, &peer_addr, slen);
        if(snd < 0) blad("sendto()");
    }
    close(s);
    return 0;
}
```

Przykład 3-1 Komunikacja w dziedzinie AF\_UNIX – proces serwera

```
int main(int argc, char * argv[]) {
    struct sockaddr_in adr_moj, adr_serw, adr_x;
    int s, i, slen=sizeof(adr_serw), snd,
    blen=sizeof(msgt),rec;
    char buf[BUFLLEN];
    msgt msg;

    s=socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, IPPROTO_UDP);
    if(s < 0) blad("socket");
    printf("Gniazdko %d utworzone\n",s);
    memset((char *) &adr_serw, 0, sizeof(adr_serw));
    adr_serw.sin_family = AF_INET;
    adr_serw.sin_port = htons(PORT);
    if (inet_aton(argv[1], &adr_serw.sin_addr)==0) {
        fprintf(stderr, "inet_aton() failed\n");
        exit(1);
    }

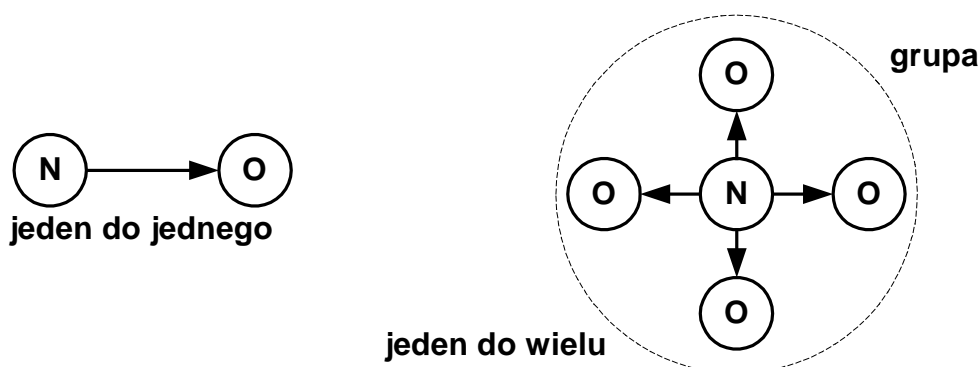
    for (i=0; i<KROKI; i++) {
        // printf("Sending packet %d\n", i);
        msg.typ = 1;
        sprintf(msg.buf, "Komunikat %d", i);
        snd = sendto(s, &msg, blen, 0, &adr_serw, slen);
        if(snd < 0) blad("sendto()");
        printf("Wyslano komunikat do %s:%d    %s\n",
            inet_ntoa(adr_serw.sin_addr),
            ntohs(adr_serw.sin_port), msg.buf);
        rec = recvfrom(s, &msg, blen, 0, &adr_x, &slen);
        if(rec < 0) blad("recvfrom()");
        sleep(1);
    }
    close(s);
    return 0;
}
```

Przykład 3-2 Komunikacja w dziedzinie AF\_UNIX – proces klienta

### 3.5. Komunikacja grupowa i rozgłoszenia

Dotychczas omawiana komunikacja była typu jeden do jeden. W komunikacji klient / serwer komunikaty wymieniane były pomiędzy dwoma procesami. Jest to typ komunikacji jeden do jednego. Zdarzają się sytuacje że komunikacja obejmuje grupę procesów. Jest to typ komunikacji jeden do wielu.

Grupa – zbiór procesów działających wspólnie w sposób określony poprzez system lub użytkownika.

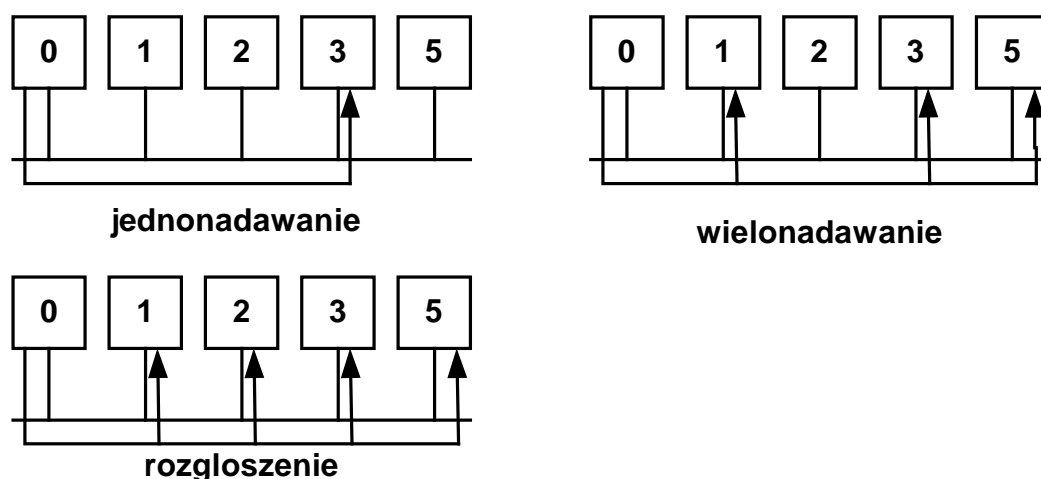


Grupy wprowadza się po to aby procesy mogły działać na zbiorach procesów traktowanych jako jeden obiekt. Proces może wysłać komunikat do grupy jako całości nie orientując się w jej składzie i położeniu pojedynczych procesów. W sieciach istnieje wsparcie dla komunikacji grupowej.

Rodzaje transmisji w sieciach:

- Jednonadawanie (*ang. Unicasting*) – komunikat otrzymuje jedna stacja w grupie
- Wielonadawanie (*ang. Multicasting*) – komunikaty otrzymują wybrane stacje w grupie
- Rozgłaszanie (*ang. Broadcasting*) – komunikaty otrzymują wszystkie stacje w grupie

Datagram rozsyłania grupowego powinien być odbierany przez te interfejsy które ich potrzebują.



Rysunek 3-1 Rodzaje komunikacji w sieciach

Rodzaj	Ipv4	Ipv6	TCP	UDP	Liczba określanych interfejsów	Liczba używanych interfejsów
Jednostkowe	+	+	+	+	jeden	jeden
Grupowe	Opcja	+	-	+	zbiór	wszystkie ze zbioru
Rozgłaszanie	+	-	-	+	zbiór	wszystkie

Tab. 3-1 Wsparcie dla różnych rodzajów komunikacji dla protokołów rodziny IP

Użycie rozgłaszania w sieciach standardu IP4 wymaga znajomości adresacji rozgłaszania. Adres IP 32 bitowy dzieli się na adres sieci (ang. network) i adres komputera (ang. host). Sposób podziału podaje poniższa tabela.

Klasa	Adres najniższy	Adres najwyższy	Bitów sieci	Bitów hosta
A	0.0.0.0	127.255.255.255	7	24
B	128.0.0.0	191.255.255.255	14	16
C	192.0.0.0	223.255.255.255	21	8
D	224.0.0.0	239.255.255.255	28	brak
E	240.0.0.0	247.255.255.255	27	brak

Tab. 3-2 Podział adresu IP4 na klasy

Klasa D używana jest do wielonadawania. 28 bitów określa adres grupy.

1	1	1	0	28 bitów – adres rozsyłania grupowego
---	---	---	---	---------------------------------------

Przyjęto konwencję, że adres rozgłaszania jest adresem, który posiada same jedyńki w części dotyczącej hosta.

Część sieciowa może być poszerzona przez maskę sieciową (ang. netmask). W prawidłowo skonfigurowanym interfejsie sieciowym adres rozgłaszania można uzyskać przez polecenie ifconfig (jak poniżej).

```
$/sbin/ifconfig
eth0  Link encap:Ethernet  HWaddr 00:0c:29:3e:ce:3f
      inet addr:192.168.141.132  Bcast:192.168.141.255
      Mask:255.255.255.0
      inet6 addr: fe80::20c:29ff:fe3e:ce3f/64 Scope:Link
      UP BROADCAST RUNNING MULTICAST  MTU:1500  Metric:1
```

Listing 3-1 Uzyskanie adresu rozgłaszania przez polecenie ifconfig

Do rozgłaszania może być też użyty specjalny adres: 255.255.255.255. Nie jest on jednak polecany, gdyż różne systemy mogą go odmiennie interpretować, w przypadku gdy komputer ma więcej interfejsów sieciowych.

```
// Uzycie: ./bclient <port_serwera>
#include <stdio.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <arpa/inet.h>
#include <netdb.h>

#define MAXBUF 65536

int main(int argc, char*argv[]){
    int sock, status, buflen, sinlen;
    char buffer[MAXBUF];
    struct sockaddr_in sock_in;
    int yes = 1;

    sinlen = sizeof(struct sockaddr_in);
    memset(&sock_in, 0, sinlen);
    buflen = MAXBUF;

    // Utworzenie gniazdka UDP
    sock = socket (PF_INET, SOCK_DGRAM, IPPROTO_UDP);

    sock_in.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
    sock_in.sin_port = htons(0);
    sock_in.sin_family = PF_INET;

    status = bind(sock, (struct sockaddr *)&sock_in, sinlen);
    printf("Bind Status = %d\n", status);

    status = setsockopt(sock, SOL_SOCKET, SO_BROADCAST, &yes,
        sizeof(int));
    printf("Setsockopt Status = %d\n", status);
    sock_in.sin_addr.s_addr=htonl(-1);

    // Wysylamy komunikat na adres rozgl. 255.255.255.255
    sock_in.sin_port = htons(atoi(argv[1])); /* port number */
    sock_in.sin_family = PF_INET;

    sprintf(buffer, "To jest rozgloszenie !!!");
    buflen = strlen(buffer);
    status = sendto(sock, buffer, buflen, 0,
        (struct sockaddr *)&sock_in, sinlen);
    printf("Sendto Status = %d\n", status);

    shutdown(sock, 2);
    close(sock);
}
```

Przykład 3-3 Rozgłoszenia – proces wysyłający (na podstawie [5])

---

## Gniazdka

```
// Uzycie ./bserver

#include <stdio.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <arpa/inet.h>
#include <netdb.h>

#define MAXBUF 65536
#define PORT 55555

int main() {
    int sock, status, buflen;
    unsigned sinlen;
    char buffer[MAXBUF];
    struct sockaddr_in sock_in;
    int i, yes = 1;
    sinlen = sizeof(struct sockaddr_in);
    memset(&sock_in, 0, sinlen);

    sock = socket (PF_INET, SOCK_DGRAM, IPPROTO_UDP);

    sock_in.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
    sock_in.sin_port = htons(PORT);
    sock_in.sin_family = PF_INET;

    status = bind(sock, (struct sockaddr *)&sock_in, sinlen);
    printf("Bind Status = %d\n", status);

    status = getsockname(sock, (struct sockaddr *)&sock_in,
                        &sinlen);
    printf("Sock port %d\n", htons(sock_in.sin_port));

    buflen = MAXBUF;
    for(i=0; i<10; i++) {
        memset(buffer, 0, buflen);
        status = recvfrom(sock, buffer, buflen, 0,
                        (struct sockaddr *)&sock_in, &sinlen);
        printf("recvfrom Status = %d\n", status);
        printf("%s\n", buffer);
    }
    shutdown(sock, 2);
    close(sock);
}
```

Przykład 3-4 Rozgłoszenia – proces odbierający (na podstawie [5])



## 4. Komunikacja z kontrolą połączenia

### Klient:

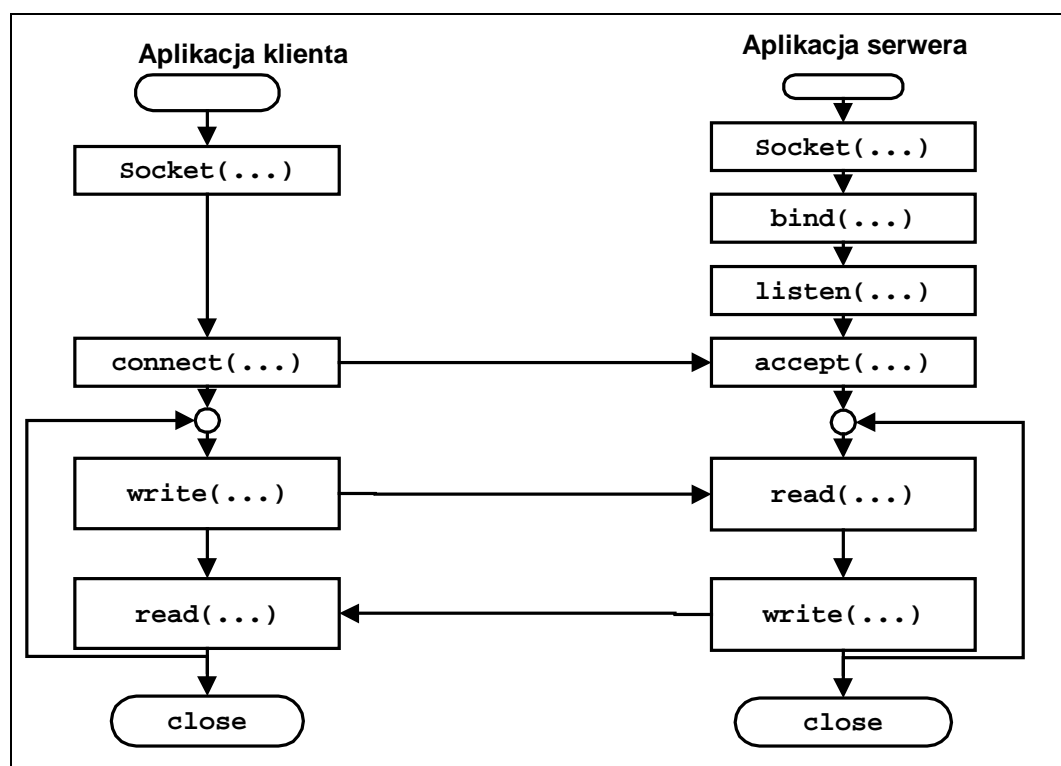
- |                            |                                       |
|----------------------------|---------------------------------------|
| 1. Tworzy gniazdko         | <b>socket</b>                         |
| 2. Nadaje gniazdku adres   | <b>bind</b> (konieczne przy odbiorze) |
| 3. Łączy się z serwerem    | <b>connect</b>                        |
| 4. Nadaje lub odbiera dane | <b>write, read, recv, send</b>        |

### Serwer:

- |                                       |                                       |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Tworzy gniazdko                    | <b>socket</b>                         |
| 2. Nadaje gniazdku adres              | <b>bind</b> (konieczne przy odbiorze) |
| 3. Wchodzi w tryb akceptacji połączeń | <b>listen</b>                         |
| 4. Oczekuje na połączenia             | <b>accept</b>                         |

Gdy połączenie zostanie nawiązane:

1. Tworzy dla tego połączenia nowe gniazdko
2. Nadaje lub odbiera dane - **write, read, recv, send**
3. Zamyka gniazdko



Rys. 4-1 Przebieg komunikacji z kontrolą połączenia

**Połączenie ze zdalnym gniazdkiem**

```
int connect(int sock, struct sockaddr *name,  
            int namelen)
```

<b>sock</b>	Numer gniazdka
<b>name</b>	Nazwa (adres) komputera
<b>len</b>	Długość adresu

Funkcja powoduje próbę nawiązania połączenie ze zdalnym gniazdkiem wyspecyfikowanym jako adres.

Funkcja zwraca:

-1	Gdy błąd
0	Gdy nawiązano połączenie

**Wprowadzenie serwera w stan gotowości do nawiązania połączenia**

```
int listen(int sock, int len)
```

<b>sock</b>	Numer gniazdka
<b>len</b>	Długość kolejki oczekujących połączeń

Funkcja zwraca:

-1	Błąd
0	Sukces

## Nawiązanie połączenia przez serwer

```
int accept(int sock, struct sockaddr * name,  
          int *namelen)
```

**sock** Identyfikator gniazdka

**name** Adres skąd przyszło połączenie (wartość nadana przez system po wykonaniu )

**namelen** Długość adresu (wykonanie funkcji nadaje zmiennej wartość)

### Działanie funkcji **accept**:

Wywołanie **accept** może być blokujące. Gdy przychodzi nowe połączenie następuje odblokowanie procesu bieżącego i wykonanie następujących czynności:

1. Pobranie pierwszego połączenie z kolejki oczekujących połączeń.
2. Utworzenie nowego gniazdka o identycznych właściwościach jak gniazdko utworzone poleceniem **socket**.
3. Alokacja nowego deskryptora pliku dla gniazdka.
4. Nadanie wartości parametrom **name** i **namelen**.

Funkcja zwraca:

>0 Identyfikator nowego gniazdka

-1 Błąd

## Odczyt z gniazdka – funkcja **read**

Funkcja jest używana do odbioru danych z gniazdka w trybie połączeniowym.

```
int read(int sock, void *bufor, int nbytes)
```

**sock** Uchwyt gniazdka

**bufor** Bufor w którym umieszczane są przeczytane bajty

**nbytes** Liczba bajtów którą chcemy przeczytać.

Funkcja powoduje odczyt z gniazdka identyfikowanego przez **sock** **nbytes** bajtów i umieszczenie ich w buforze.

Funkcja zwraca:

> 0 Liczbę rzeczywiście odczytanych bajtów

-1 Gdy błąd

---

## Gniazdko

Nie ma gwarancji, że pojedyncze wywołanie funkcji odbierze dane wysłane za pomocą pojedynczego wywołania funkcji **write**.

### **Zapis do gniazdka - funkcja write**

```
int write(int sock, void *bufor, int nbytes)
```

**sock**     Uchwyt gniazdka

**bufor**    Bufor w którym umieszczane są bajty przeznaczone do zapisu

**nbytes**   Liczba bajtów którą chcemy zapisać

Funkcja powoduje zapis do gniazdka identyfikowanego przez **sock** **nbytes** bajtów znajdujących buforze.

Funkcja zwraca:

  >0    liczbę rzeczywiście wysłanych bajtów

  -1    Gdy błąd

## **Odczyt z gniazdka – funkcja `recv`**

Funkcja jest używana do odbioru danych z gniazdka w trybie połączeniowym lub bezpołączeniowym.

```
int recv(int sock, void *bufor, int nbytes, int flags)
```

**sock**      Identyfikator gniazdka  
**bufor**    Bufor w którym umieszczane są przeczytane bajty  
**nbytes**   Liczba bajtów którą chcemy przeczytać.  
**flags**    Flagi modyfikujące działanie funkcji: **MSG\_OOB**, **MSG\_PEEK**,  
            **MSG\_WAITALL**

Funkcja powoduje odczyt z gniazdka identyfikowanego przez **sock** **nbytes** bajtów i umieszczenie ich w buforze.

Funkcja zwraca:

- > 0 – liczbę rzeczywiście przeczytanych bajtów,
- 1 – gdy błąd.

**MSG\_WAITALL**    Funkcja czeka na tyle bajtów ile wymieniono w wywołaniu  
**MSG\_OOB**        Odbiór danych poza pasmem – znaczenie zależy od protokołu  
**MSG\_PEEK**       Dane odczytane na próbę, nie znikają z bufora

### Zapis do gniazdka - funkcja send

Funkcja jest używana do zapisu danych do gniazdka w trybie połączeniowym.

```
int send(int sock, void *bufor, int nbytes, int flags)
```

**sock**      Identyfikator gniazdka  
**bufor**     Bufor w którym umieszczane są bajty przeznaczone do zapisu  
**nbytes**    Liczba bajtów którą chcemy zapisać  
**flags**     Flagi modyfikujące działanie funkcji: **MSG\_OOB**, **MSG\_DONTROUTE**, **MSG\_EOR**

Funkcja powoduje zapis do gniazdka identyfikowanego przez **sock** **nbytes** bajtów znajdujących buforze.

Funkcja zwraca:

>0    liczbę rzeczywiście wysłanych bajtów  
-1    Gdy błąd

**MSG\_OOB**            Wysyłanie danych pilnych (*ang. out of band*)  
**MSG\_DONTROUTE**    Cel diagnostyczny  
**MSG\_EOR**            Koniec rekordu

```
// Gniazdko - przykład trybu polaczeniowego
// Uzywany port 2000
// Uruchomienie: tcp-serw
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <stdlib.h>
#define MY_PORT 2000
#define TSIZE 32

typedef struct { // Komunikat
    int typ;
    char tekst[TSIZE];
} komunikat_t;

main() {
    int sock, length;
    struct sockaddr_in server;
    int msgsock;
    int rval, res, i, cnt;
    komunikat_t msg;

    // Tworzenie gniazdko
    sock = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
    if (sock < 0) { perror("Blad gniazdko"); exit(1); }

    // Adres gniazdko
    server.sin_family = AF_INET;
    server.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;
    server.sin_port = ntohs(MY_PORT);
    if (bind(sock, &server, sizeof(server))) {
        perror("Tworzenie gniazdko"); exit(1);
    }

    // Uzyskanie danych polaczenia
    length = sizeof(server);
    if (getsockname(sock, &server, &length)) {
        perror("getting socket name"); exit(1);
    }
    printf("Numer portu %d\n", ntohs(server.sin_port));

    // Start przyjmowania polaczen
    listen(sock, 5);
```

---

## Gniazdko

```
do {
    printf("Czekam na polaczenie \n");
    msgsock = accept(sock, 0, 0);
    cnt = 0;
    if (msgsock == -1) perror("accept");
    else {
        printf("Polaczenie %d \n",msgsock);
        do { /* przesyłanie bajtow -----*/
            cnt++;
            // Odbior -----
            res = read(msgsock,&msg,sizeof(msg));
            if(res < 0) {
                perror("Bład odczytu"); break;
            }
            if(res == 0) {
                printf("Pol zamkn\n"); break;
            }
            printf("Odeb: Msg %d %s\n",cnt,msg.tekst);
            msg.typ = 1;
            sprintf(msg.tekst,"Odpowiedz %d",cnt);
            printf("Wysylam: %s\n",msg.tekst);
            res = write(msgsock,&msg,sizeof(msg));
            sleep(1);
        } while (res != 0);
        close(msgsock);
    }
} while (1);
printf("Koniec\n");
}
```

Przykład 4-1 Serwer tcp\_serw.c działający w trybie z kontrolą połączenia

```
// Program odbiera dane od programu tcp-serw
// uruchomionego na wezle addr. Uzywany port 2000
// Uruchomienie: tcp-cli addr
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <netdb.h>
#include <stdlib.h>
#define MY_PORT 2000
#define TSIZE 32
```



```
typedef struct { // Komunikat
    int typ;
    char tekst[TSIZE];
} komunikat_t;

main(int argc, char *argv[]){
    int sock, cnt, res;
    struct sockaddr_in server;
    struct hostent *hp, *gethostbyname();
    komunikat_t msg;

    // Tworzenie gniazdka
    sock = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
    if (sock < 0) {
        perror("Bład gniazdka");
        exit(1);
    }

    // Uzyskanie adresu maszyny z linii polecen
    server.sin_family = AF_INET;
    hp = gethostbyname(argv[1]);
    if (hp == 0) {
        printf("%s nieznany\n", argv[1]);
        exit(2);
    }
    memcpy(&server.sin_addr, hp->h_addr,
        hp->h_length);
    server.sin_port = htons(MY_PORT);

    // Proba polaczenia
    if (connect(sock, &server, sizeof(server)) < 0) {
        perror("Polaczenie"); exit(1);
    }
    printf("Polaczenie nawiązane\n");

    // Petla odczytu -----
    cnt = 0;
    do {
        cnt++;
        // memset(&msg, 0, sizeof(msg));
        // Wyslanie komunikatu -----
        msg.typ = 1;
        sprintf(msg.tekst, "Komunikat %d", cnt);
```

---

## Gniazdka

```
printf("Wysylam: %s\n",msg.tekst);
res = write(sock,&msg,sizeof(msg));

// Odbior komunikatu -----
res = read(sock,&msg,sizeof(msg));
if(res < 0) { perror("Bład odczytu"); break; }
if(res == 0) {
    printf("Polaczenie zamkniete");    break;
}
printf("Odebrano %s\n",msg.tekst);
} while( cnt < 10 );
}
```

Przykład 4-2 Klient tcp\_cli.c w trybie z kontrolą połączenia

## 4.1. Obsługa sygnałów

Pewne istotne zdarzenia powodują generowanie sygnałów.

SIGIO - W gniezdku znalazły się nowe gotowe do czytania dane  
SIGURG - Do gniezdka przybyła wiadomość pilna  
SIGPIPE - Połączenie zostało przerwane i niemożliwe jest pisanie do gniezdka.

## 4.2. Konfigurowanie gniazdek

Do konfigurowania gniazdek używa się następujących funkcji:

Testowanie bieżących opcji:

```
int getsockopt(int s, int level, int optname, void  
*optval, int *optlen);
```

Ustawianie bieżących opcji:

```
int setsockopt(int s, int level, int optname, void  
*optval, int optlen);
```

Gdzie:

<b>s</b>	Uchwył gniazdka
<b>level</b>	Poziom na którym opcja ma działać, <ul style="list-style-type: none"><li>dla poziomu gniazdek: SOL_SOCKET</li><li>dla poziomu TCP: IPPROTO_TCP</li></ul>
<b>optname</b>	Identyfikator opcji – zdefiniowane w pliku <b>sys/socket.h</b>
<b>optval</b>	Nazwa opcji
<b>optlen</b>	Długość opcji

Przykłady opcji:

SO_BROADCAST	Ustawienie trybu rozgłaszania
SO_RCVBUF	Ustawienie wielkości bufora odbiorczego
SO_RCVLOWAT	Minimalna liczba bajtów przy której funkcja odbioru może się zakończyć (domyślnie 1)
SO_SNDBUF	Ustawienie wielkości bufora nadawczego
SO_SNDLOWAT	Minimalna liczba bajtów przy której funkcja wysyłania może się zakończyć
SO_KEEPALIVE	Wysyłaj pakiety kontrolne
SO_RCVTIMEO	Timeout odbioru
SO_SNDTIMEO	Timeout nadawania

Tabela 1 Niektóre opcje gniazdek

### 4.3. Wykorzystanie standardowej biblioteki wejścia / wyjścia

Standardowa biblioteka wejścia oferuje szerokie możliwości przetwarzania i formatowania plików. Korzysta ona ze strumieni - struktury FILE zdefiniowanej w pliku nagłówkowym stdio.h. Strumień otwiera się za pomocą funkcji fopen.

```
FILE *we;  
we = fopen(pathname, "r");  
if ( we == NULL ) {  
    perror("fopen");  
    exit(1);  
}
```

Do połączenia gniazdka ze strumieniem może być użyta funkcja fdopen.

```
#include <stdio.h>
```

```
FILE *fdopen(int fildes, const char *mode);
```

Gdzie:

**fildes** Identyfikator pliku – w tym przypadku gniazdka

**mode** Tryb dostępu, tak sam jak w funkcji fopen

Funkcja zwraca:

**!=NULL** Identyfikator strumienia połączonego z gniazdkiem

**NULL** Błąd

```
int s;          /* socket */  
FILE *strm;     /* stream */  
s = socket(PF_INET, SOCK_STREAM, 0);  
...  
strm = fdopen(s, "r+");  
if ( strm == NULL ) {  
    perror(fdopen);  
    exit(1);  
}
```

Listing 4-1 Połączenie gniazdka s ze strumieniem

Aby przerwać połączenie gniazdka ze strumieniem należy użyć funkcji close - zamyka ona gniazdko.

### Oddzielne strumienie dla zapisu i odczytu

W powyższym przykładzie strumień `strm` może być użyty do zapisu i odczytu. Często wygodnie jest te funkcje rozdzielić (buforowanie może powodować trudności). Wykorzystana będzie funkcja `dup`.

```
int dup(int oldfd)
```

Funkcja `dup` tworzy kopię uchwytu `oldfd`. Nowy uchwyt, będący wolnym uchwytem o najmniejszym numerze (pierwszy wolny) zwracany jest przez funkcję `dup`.

```
int s;      /* socket */
FILE *rx;   /* read stream */
FILE *tx     /* write stream */

s = socket(PF_INET, SOCK_STREAM, 0);
...
rx = fdopen(s, "r");
if ( rx == NULL ) {
    perror(fdopen1); exit(1);
}

tx = fdopen(dup(s), "w");
if ( tx == NULL ) {
    perror(fdopen2); exit(1);
}
```

Listing 4-2 Utworzenie oddzielnych strumieni do odczytu i zapisu

Strumienie mogą być zamykane niezależnie:

`fclose(rx)` – zamyka strumień wejściowy

`fclose(tx)` – zamyka strumień wyjściowy

Przed zamknięciem strony do zapisu należy spowodować zapis buforów przez wykorzystanie funkcji `fflush`.

```
fflush(tx); /* Flush buffer out */
```

## 5. Serwery współbieżne

Typową sytuacją jest taka, gdy do serwera łączy się wielu klientów. Aby mogli być oni obsłużeni współbieżnie także serwer musi działać współbieżnie.

Aby zwiększyć przepustowość serwera stosuje się następujące rozwiązania:

1. Serwer wieloprotokółowy - Dla każdego klienta tworzony jest proces który go obsługuje
2. Serwer wielowątkowy - Dla każdego klienta tworzony jest wątek który go obsługuje
3. Serwer asynchroniczny – Obsługuje się zdarzenia gotowości na gniazdach, wykorzystanie funkcji `select` lub `poll`

Gdzie szukamy możliwości zwiększenia przepustowości?

1. Podział na procesy lub wątki by umożliwić wykorzystanie równoległości sprzętowej (wiele rdzeni lub procesorów).
2. Eliminacja oczekiwania na gotowość klienta i urządzeń wejścia / wyjścia przez obsługę zdarzeń asynchronicznych.

### Serwer wieloprotokółowy

Pierwsze rozwiązanie jest najprostsze, jednak powoduje trudności gdy procesy muszą się między sobą komunikować. Do komunikacji wykorzystuje się:

- Łączy
- Kolejki FIFO
- Kolejki POSIX
- Pamięć dzielona i semafony

Zaletą jest możliwość wykonywania procesów obsługi klienta na oddzielnych rdzeniach procesora lub oddzielnych procesorach. Schemat działania serwera wieloprotokółowego podano poniżej:

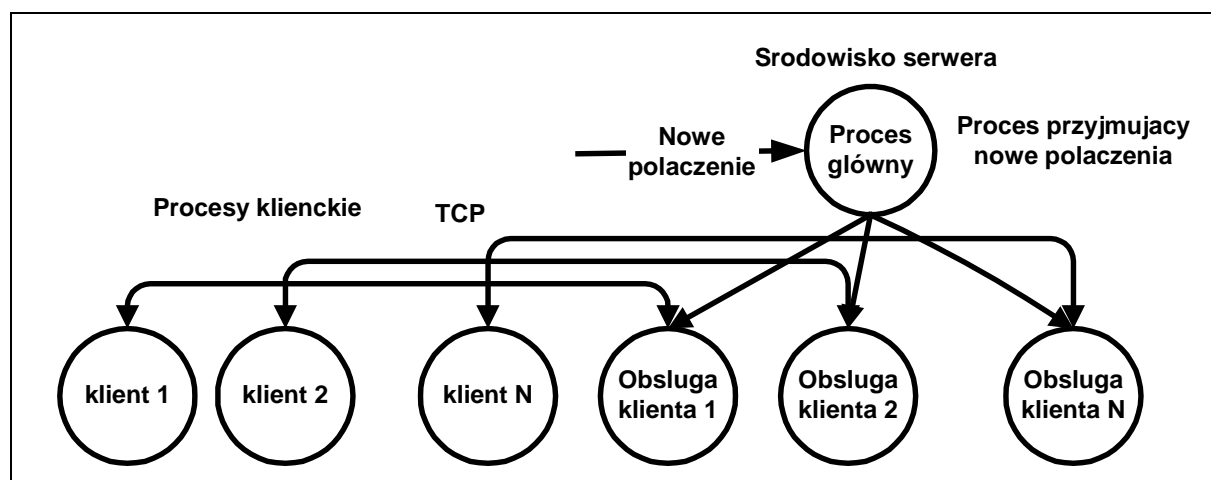
Proces główny:

1. Proces główny tworzy gniazdko - **socket**
2. Nadaje gniazdku adres - **bind** (konieczne przy odbiorze)
3. Wchodzi w tryb akceptacji połączeń - **listen**
4. Oczekuje na połączenia - **accept**
5. Gdy przychodzi nowe połączenie funkcja **accept** zwraca identyfikator nowego gniazdko. To gniazdko będzie używane w połączeniu z klientem. Dla połączenia tworzy się nowy proces potomny i przechodzi się do 4.

Proces obsługujący połączenie korzysta z nowego gniazdko którego numer jest przekazany jako parametr.

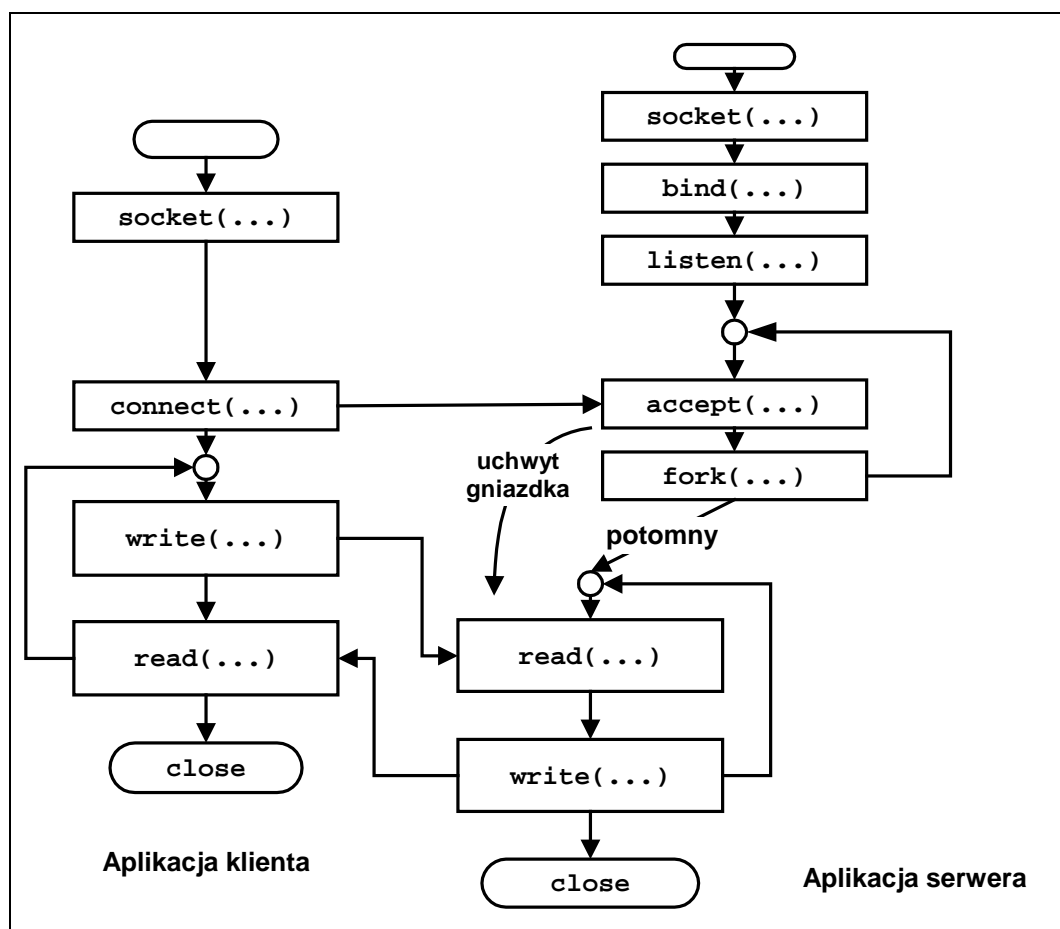
Proces potomny:

1. Nadaje lub odbiera dane - **write, read, recv, send**
2. Zamyka gniazdko



Rys. 5-1 Serwer współbieżny – każdy z klientów obsługiwany przez oddzielny proces





Rys. 5-2 Serwer współbieżny

Gdy kończone są procesy obsługujące połączenia przebywają one w stanie zombie. Proces macierzysty powinien usuwać te procesy.

Może się to odbywać w następujący sposób:

1. Obsługiwać sygnał SIGCHLD
2. W procedurze obsługi tego sygnału wykonać funkcję **wait**.

```
// Gniazdka - przykład trybu polaczeniowego
// Serwer wspolbiezny
// Uzywany port 2000
// Uruchomienie: tcp_serw_wsp
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <stdlib.h>
#define MY_PORT 2000
#define TSIZE 32

typedef struct { // Komunikat
    int typ;
    char tekst[TSIZE];
} komunikat_t;

main() {
    int sock, length;
    struct sockaddr_in server;
    int msgsock;
    int rval, res,i , cnt;
    komunikat_t msg;

    // Tworzenie gniazdka
    sock = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
    if (sock < 0) { perror("Blad gniazdka"); exit(1); }

    // Adres gniazdka
    server.sin_family = AF_INET;
    server.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;
    server.sin_port = ntohs(MY_PORT);
    if (bind(sock, &server, sizeof(server))) {
        perror("Tworzenie gniazdka"); exit(1);
    }

    // Uzyskanie danych poloczenia
    length = sizeof(server);
    if (getsockname(sock, &server, &length)) {
        perror("getting socket name"); exit(1);
    }
    printf("Numer portu %d\n", ntohs(server.sin_port));
    cnt = 0;
```

---

## Gniazdka

```
// Start przyjmowania polaczen
listen(sock, 5);
do {
    printf("Czekam na polaczenie \n");
    msgsock = accept(sock, 0, 0);
    if (msgsock == -1) perror("accept");
    cnt++;
    printf("Polaczenie %d cnt: %d\n",msgsock,cnt);
    if(fork() == 0) { // Nowy proces -----
        i = 0;
        do {
            // Odbior -----
            i++;
            res = read(msgsock,&msg,sizeof(msg));
            if(res < 0) { perror("Bl odcz"); break; }
            if(res == 0) {
                printf("Pol zamkn\n"); break;
            }
            printf("Pol. %d Od: Msg %d %s\n",
                cnt,i,msg.tekst);
            msg.typ = 1;
            sprintf(msg.tekst,"Pol %d odpowiedz
                %d",cnt,i);
            printf("Wysylam: %s\n",msg.tekst);
            res = write(msgsock,&msg,sizeof(msg));
            sleep(10);
        } while (res != 0);
        close(msgsock);
        exit(cnt);
    }
} while (1);
printf("Koniec\n");
}
```

Przykład 5-1 Serwer współbieżny w trybie połączeniowym. Dla każdego połączenia tworzony nowy proces.

## 6. Testowanie stanu gniazd

Do testowania aktywności sieciowej używane jest polecenie **netstat** . Polecenie **netstat** wyświetla:

- aktywne połączenia sieciowe TCP
- porty na których komputer nasłuchuje,
- tabelę trasowania protokołu IP
- statystyki sieci Ethernet
- statystyki protokołu IPv4 (dla protokołów IP, ICMP, TCP i UDP),
- statystyki protokołu IPv6 (dla protokołów IPv6, ICMPv6, TCP przez IPv6 i UDP przez IPv6)
- inne informacje

Niektóre opcje polecenia podano poniżej.

```
netstat [address_family_options] [--tcp|-t] [--udp|-u]
        [--udplite|-U]
        [--raw|-w] [--listening|-l] [--all|-a]
        [--numeric|-n]
        [--numeric-hosts] [--numeric-ports]
        [--numeric-users] [--symbolic|-N]
        [--extend|-e[--extend|-e]] [--timers|-o]
        [--program|-p]
        [--verbose|-v] [--continuous|-c] [--wide|-W]
```

Parametry:

- r – wyświetla tablice trasowania
- i – wyświetla interfejsy
- a – wyświetlanie wszystkich aktywnych połączeń protokołu TCP i portów protokołu TCP i UDP, na których komputer nasłuchuje
- t - wyświetla połączenia TCP i porty na których komputer nasłuchuje
- r – wyświetla tablicę trasowania jądra
- i – wyświetla interfejsy sieciowe
- u - wyswietla aktywne porty UDP
- p - wyświetla nazwy programów

Przykłady:

<b>netstat -t</b>	Wyswietlenie wszystkich połączeń TCP
<b>netstat -at</b>	Wyswietlenie wszystkich portów TCP
<b>netstat -au</b>	Wyswietlenie wszystkich portów UDP
<b>netstat -lu</b>	Wyswietlenie nasłuchujących portów UDP
<b>netstat -lt</b>	Wyswietlenie nasłuchujących portów TCP
<b>netstat -pt</b>	Wyswietlenie portów TCP z nazwami programów
<b>netstat -s</b>	Wyswietlenie statystyk

Tabela 2 Niektóre warianty polecenia **netstat**

```
$netstat -au
Active Internet connections (servers and established)
Proto Recv-Q Send-Q Local Address           Foreign
Address                State
udp                0          0 *:bootpc                *:*
```

**Przykład 6-1** Działanie polecenia `netstat -au`  
wyswietlenie otwartych portów UDP

**Literatura:**

- [1] Brian Ward, Jak działa Linux, Helion 2015.
- [2] Robert Love, Linux Programowanie systemowe, Helion 2013.
- [3] Warren Gay Linux Socket Programming by Example  
<http://alas.matf.bg.ac.rs/manuals/lspe/0789722410>
- [4] Socket programming in C, <http://ycpcs.github.io/cs365-spring2015/lectures/lecture15.html>
- [5] <http://www.tack.ch/>