# مقدمه

در این تمرین قصد داریم شما را با پیاده‌سازی دو نرم‌افزار آشنا کنیم. اولین نرم‌افزار یک ماشین حساب توزیع شده می‌باشد که محاسبات سرویس‌گیرنده[[1]](#footnote-1) را بر روی سرویس‌دهنده[[2]](#footnote-2) انجام داده و نتایج را باز می‌گرداند. نرم‌افزار دوم یک سیستم توزیع فایل p2p می‌باشد.

# فوانین

۱. پیاده‌سازی تنها با زبان جاوا می‌تواند صورت می‌گیرد.

۲. ارسال و دریافت بسته‌ها تماما با استفاده از Socketها در جاوا صورت می‌گیرد و قسمت‌های مربوط به ساخت، گوش دادن، ارسال و دریافت می‌بایست در کد شما بوده و قابل رویت باشند.

۳. تمرین به صورت گروه‌های حداکثر دو نفره می‌تواند انجام شود. (گروه تک نفره نمره اضافی ندارد)

# ماشین‌حساب توزیع شده

این نرم‌افزار می‌تواند محاسبات سرویس‌گیرنده را بر روی سرویس‌دهنده انجام دهد. این نرم‌افزار در مواقعی کاربر دارد که حجم محاسبات بالا بوده و سیستم سرویس‌گیرنده از انجام آن‌ها عاجز است و یا در مواقعی که نرم‌افزار تنها قابلیت نصب بر روی یک سیستم را داشته و مجموعه‌ای از سرویس‌گیرندگان می‌خواهند از آن سرویس بگیرند. به عنوان مثال نرم‌افزارهایی مانند متلب این ویژگی را دارند.

برای سادگی فرض می‌کنیم این ماشین‌حساب عملیات‌های ساده را انجام می‌دهد. مدل ارتباط این نرم‌افزار به صورت سرویس‌گیرنده-سرویس‌دهنده می‌باشد. این نرم‌افزار از پروتکل ارتباطی زیر استفاده می‌کند:

Calculation Request:

$ operator $ op1 $ op2 $

که در آن operator عملیاتی می‌باشد که قرار است در سمت سرویس‌دهنده انجام شود. همانطور که بیان شد این نرم‌افزار از عملیات‌های ساده ریاضی پشتیبانی می‌کند پس مقدار این فیلد یکی از حالت‌های زیر است:

* Add
* Subtract
* Divide
* Multiply
* Sin
* Cos
* Tan
* Cot

فیلدهای op1 و op2 عملوند‌های عملگر مشخص شده می‌باشند. دقت کنید که با توجه به عملگر انتخاب شده ممکن است op2 موجود نباشد.

Calculation Response:

$ calculation time $ result $

که در آن calculation time زمانی است که در سمت سرویس‌دهنده برای انجام محاسبه سپری شده است. دقت کنید که زمان شامل زمانی که برای پارس پیام و .. صرف شده است، نمی باشد. فیلد result حاصل عملیات خواسته شده بر روی عملوندهای داده شده است.

دقت داشته باشید که پیاده‌سازی این قسمت در واقع شامل دو نرم‌افزار سرویس‌دهنده و سرویس‌گیرنده می‌باشد و شما می‌بایست هر دوی آن‌ها را پیاده‌سازی نمایید.

# سیستم توزیع فایل P2P

این نرم‌افزارها که شاید یکی از معروف‌ترین آن‌ها نرم افزار Torrent باشد، فایل‌ها را بین کاربران توزیع می‌کنند و با پیروی نکردن از مدل سرویس‌دهنده و سرویس‌گیرنده دیگر فایل‌ها تنها از تعدادی نقطه مشخص پخش نمی‌شوند. با توجه به این موضوع احتمال رهگیری منشا فایل کمتر می‌شود و از آن برای توزیع فایل به صورت غیرقانونی نیز استفاده می‌گردد.

برای سادگی شما تنها قسمت توزیع فایل را پیاده‌سازی خواهید کرد به این ترتیب که یک نرم‌افزار پیاده‌سازی می‌شود که توانایی توزیع کردن یک فایل یا دریافت آن را دارد، در حالت توزیع کردن با دریافت تقاضا فایل را با استفاده از پروتکل UDP برای متقاضی ارسال می‌کند و در حالت دریافت فایل، می‌تواند برای آن فایل تقاضای همه‌پخشی[[3]](#footnote-3) تولید کند. برای مثال:

p2p –receive hello.txt

با دستور برنامه‌ی شما در حالت دریافت فایل اجرا شده و تقاضا فایل hello.txt به صورت همه‌پخشی برای همه‌ در شبکه ارسال می‌کند. اگر یکی از گره‌ها به صورت مثال با دستور زیر اجرا شده باشد:

p2p –serve -name hello.txt -path C:\Downloads\hello.txt

با دریافت تقاضای فایل hello.txt پاسخ را که فایل موردنظر می‌باشد به صورت مستقیم برای متقاضی ارسال می‌کند. دقت کنید متقاضی می‌بایست بر روی همان آدرس آی‌پی و پورتی که تقاضا را ارسال کرده است در حال گوش دادن باشد. شما می‌بایست برای زمانی که نرم‌افزار شما در حال توزیع فایل قرار دارد یک پورت مشخص برای آن در نظر بگیرید که انتخاب این پورت به عهده‌ی شما خواهد بود. تقاضا دهنده‌ها می‌توانند از پورت‌های تصادفی استفاده نمایند یا از یک پورت مشخص، از انجایی که سرویس‌دهنده از روی تقاضای ارسالی پاسخ می‌دهد بین این دو حالت تفاوتی وجود نداشته و انتخاب آن برعهده شما خواهد بود.

دقت داشته باشید برای این سیستم شما تنها یک نرم‌افزار طراحی می‌کنید. این نرم‌افزار هر دو حالت دریافت و ارسال فایل را پشتیبانی می‌کند و می‌تواند در حالتی که کاربر از او می‌خواهد اجرا شود. دقت کنید که نیازی نیست هر دوی این حالت‌ها را به صورت همزمان داشته باشد.

پروتکل این نرم‌افزار به شکل زیر می‌باشد:

File Request:

filename

که در آن فیلد filename اسم فایلی است که برای آن تقاضا می‌دهیم.

از آنجایی که بسته‌های UDP محدودیت دارند، شما نیاز دارید که یک اندازه‌ی مشخص برای بسته‌ها را در نظر گرفته و بسته‌های خود را با آن اندازه ارسال کنید، در صورتی که اندازه‌ی فایل از اندازه‌ی بسته‌ی شما بزرگتر باشد می‌بایست آن را قطعه قطعه و ارسال نمایید، در نهایت در سمت متقاضی می‌بایست آن را به صورت یکپارچه در قالب یک فایل ذخیره کنید. با توجه به این توضیحات برای مثال اگر بسته‌های خود را ۱۲۸ بایتی در نظر بگیریم و از بایت اول آن برای نمایش آفست استفاده نماییم، داریم: (آفست نشان می‌دهد این بسته شامل بایت‌های فایل ارسالی از کدام بایت است، مثلا اگر آفست برابر با ۱۰ باشد نشان می‌دهد این بسته بایت‌های ۱۰ به بعد فایل ارسالی را در برگرفته است.)

File Response:  
offset[0]

data[1-127]

از آنجایی که این برنامه در شبکه‌های محلی استفاده می‌گردد احتمال وقوع خطا کم بوده و برای سادگی نیازی نیست که پروتکل UDP را برای آن قابل اطمینان نمایید.

موفق باشید

1. client [↑](#footnote-ref-1)
2. server [↑](#footnote-ref-2)
3. Broadcast [↑](#footnote-ref-3)