

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
"Национальный Исследовательский Университет ИТМО"  
Мегафакультет Компьютерных Технологий и Управления  
Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники



**Лабораторная №3**  
по дисциплине  
**'Низкоуровневое программирование'**

Выполнил Студент группы Р33102  
**Лапин Алексей Александрович**  
Преподаватель:  
**Кореньков Юрий Дмитриевич**

г. Санкт-Петербург  
2023г.

# Содержание

<b>1</b>	<b>Цель:</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Порядок выполнения:</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Описание работы и реализации:</b>	<b>4</b>
3.1	Серверная часть . . . . .	4
3.1.1	Прием клиентов и старт сервера . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Результаты работы программы</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Валидация xml схемы:</b>	<b>8</b>
5.1	response.xsd . . . . .	8
5.2	request.xsd . . . . .	9
<b>6</b>	<b>Выводы:</b>	<b>13</b>

# 1 Цель:

Выданный вариант задания: XML На базе данного транспортного формата описать схему протокола обмена информацией и воспользоваться существующей библиотекой по выбору для реализации модуля, обеспечивающего его функционирование. Протокол должен включать представление информации о командах создания, выборки, модификации и удаления данных в соответствии с данной формой, и результатах их выполнения.

Используя созданные в результате выполнения заданий модули, разработать в виде консольного приложения две программы: клиентскую и серверную части. Серверная часть – получающая по сети запросы и операции описанного формата и последовательно выполняющая их над файлом данных с помощью модуля из первого задания. Имя файла данных для работы получать с аргументами командной строки, создавать новый в случае его отсутствия. Клиентская часть – в цикле получающая на стандартный ввод текст команд, извлекающая из него информацию о запрашиваемой операции с помощью модуля из второго задания и пересылающая её на сервер с помощью модуля для обмена информацией, получающая ответ и выводящая его в человеко-понятном виде в стандартный вывод.

# 2 Порядок выполнения:

1. Изучить выбранную библиотеку
  - (a) Библиотека должна обеспечивать сериализацию и десериализацию с валидацией в соответствии со схемой
  - (b) Предпочтителен выбор библиотек, поддерживающих кодогенерацию на основе схемы
  - (c) Библиотека может поддерживать передачу данных посредством TCP соединения
    - Иначе, использовать сетевые сокеты посредством API ОС
  - (d) Библиотека может обеспечивать диспетчеризацию удалённых вызовов
    - Иначе, реализовать диспетчеризацию вызовов на основе информации о виде команды
2. На основе существующей библиотеки реализовать модуль, обеспечивающий взаимодействие
  - (a) Описать схему протокола в поддерживаемом библиотекой формате
    - Описание должно включать информацию о командах, их аргументах и результатах
    - Схема может включать дополнительные сущности (например, для итератора)
  - (b) Подключить библиотеку к проекту и сформировать публичный интерфейс модуля с использованием встроенных или сгенерированных структур данных используемой библиотеки
    - Поддерживать установление соединения, отправку команд и получение их результатов
    - Поддерживать приём входящих соединений, приём команд и отправку их результатов
  - (c) Реализовать публичный интерфейс посредством библиотеки в соответствии с п1
3. Реализовать серверную часть в виде консольного приложения
  - (a) В качестве аргументов командной строки приложение принимает:
    - Адрес локальной конечной точки для прослушивания входящих соединений
    - Имя файла данных, который необходимо открыть, если он существует, иначе создать
  - (b) Работает с файлом данных посредством модуля из задания 1
  - (c) Принимает входящие соединения и взаимодействует с клиентами посредством модуля из п2
  - (d) Поступающая информация о запрашиваемых операциях преобразуется из структур данных модуля взаимодействия к структурам данных модуля управления данными и наоборот

#### 4. Реализовать клиентскую часть в виде консольного приложения

- (a) В качестве аргументов командной строки приложение принимает адрес конечной точки для подключения
- (b) Подключается к серверу и взаимодействует с ним посредством модуля из п2
- (c) Читает со стандартного ввода текст команд и анализирует их посредством модуля из задания 2
- (d) Преобразует результат разбора команды к структурам данных модуля из п2, передаёт их для обработки на сервер, возвращаемые результаты выводит в стандартный поток вывода

#### 5. Результаты тестирования представить в виде отчёта, в который включить:

- (a) В части 3 привести пример сеанса работы разработанных программ
- (b) В части 4 описать решение, реализованное в соответствии с пп.2-4
- (c) В часть 5 включить составленную схему п.2а

### 3 Описание работы и реализации:

- Использовалась библиотека libxml2 для работы с xml.
- Сетевое взаимодействие реализовано посредством сокетов.
- Перед отправкой сообщения отправляется его длина, это справедливо и для requests, и для response.
- Ответ от сервера содержит в себе:
  - Статус. ERROR – ошибка, OK – успешно
  - Сообщение.
  - Таблица(optional).

#### 3.1 Серверная часть

- Сервер принимает на вход 2 аргумента: адрес и порт.
- После запуска сервер начинает слушать входящие соединения.
- При подключении клиента, сервер создает новый поток, в котором обрабатывает запросы клиента.
- При получении запроса, сервер десериализует его в ast, передает в модуль выполнения запроса.
- После получения ответа от модуля выполнения запроса, сервер сериализует ответ в xml и отправляет его клиенту.

##### 3.1.1 Прием клиентов и старт сервера

```
int main(int argc, char **argv) {
    char *filename = DEFAULT_FILE;
    int port = DEFAULT_PORT;
    if (argc > 1) {
        port = atoi(argv[1]);
    }
    if (argc > 2) {
```

```

    filename = argv[2];
}

db_t *db = db_init(filename);

int sock = init_socket(port);
if (sock < 0) {
    return 1;
}

if (listen_socket(sock) < 0) {
    return 1;
}

logger(LL_INFO, __func__, "Listening on port %d", port);

signal(SIGTERM, sigint_handler);

FD_ZERO(&readfds);
FD_SET(sock, &readfds);
max_sd = sock;

struct timeval timeout;
while (server_running) {
    fd_set tmpfds = readfds;
    timeout.tv_sec = 1; // Set a timeout 1 second to allow periodic checks for
                        // server_running
    timeout.tv_usec = 0;

    int activity = select(max_sd + 1, &tmpfds, NULL, NULL, &timeout);

    if ((activity < 0) && (errno != EINTR)) {
        fprintf(stderr, "select error: %s", strerror(errno));
        break;
    }

    if (activity > 0) {
        // Check if the activity is on the server socket (new connection)
        if (FD_ISSET(sock, &tmpfds)) {
            int client = accept_socket(sock);
            if (client < 0) {
                perror("accept failed");
                continue;
            }

            logger(LL_INFO, __func__, "Client %d connected", client);

            // Add new socket to the array of sockets
            FD_SET(client, &readfds);
            if (client > max_sd) {
                max_sd = client;
            }
        }
    }
}

```

```

    }

    struct handler_args *args = malloc(sizeof(struct handler_args));
    args->db = db;
    args->client = client;

    pthread_t client_thread;
    if (pthread_create(&client_thread, NULL, (void *) client_handler,
        args) != 0) {
        perror("Failed to create thread");
        server_running = false;
        continue;
    }
    pthread_detach(client_thread);
}
}

for (int i = 0; i <= max_sd; i++) {
    if (FD_ISSET(i, &readfds)) {
        if(i != -1){
            close_socket(i);
        }
    }
}
db_close();
return 0;
}

```

## 4 Результаты работы программы

```

./lab3-client 127.0.0.1 8080
> CREATE users WITH { name: string, lastname: string, student: bool, money: int,
    score: float}
Message: Table users created successfully
> CREATE group WITH { group_id: int, name: string }
Message: Table group created successfully

```

```

> INSERT { name: "Alex", lastname: "Lapin", student: true, money: 10000, score: 5.0
    } INTO users
Message: Row inserted successfully
> INSERT { name: "Berman", lastname: "Clock", student: true, money: 232, score: 3.2
    } INTO users
Message: Row inserted successfully
> INSERT { name: "Cristian", lastname: "Ronaldo", student: false, money: 100,
    score: 4.2 } INTO users
Message: Row inserted successfully
> INSERT { name: "Dima", lastname: "Koval", student: true, money: 2330, score: 2.1
    } INTO users
Message: Row inserted successfully
> INSERT { name: "Egor", lastname: "Flagman", student: true, money: 100, score: 1.2
    } INTO users

```

```

Message: Row inserted successfully
> INSERT { name: "Fedor", lastname: "Champion", student: false, money: 0, score:
5.0 } INTO users
Message: Row inserted successfully
> INSERT { group_id: 1, name: "P33102" } INTO group
Message: Row inserted successfully
> INSERT { group_id: 2, name: "M33103" } INTO group
Message: Row inserted successfully
> INSERT { group_id: 3, name: "G33104" } INTO group
Message: Row inserted successfully
> INSERT { group_id: 4, name: "Z33105" } INTO group
Message: Row inserted successfully
> INSERT { group_id: 5, name: "K33106" } INTO group
Message: Row inserted successfully

```

```

> FOR u IN users FILTER u.money > 100 return u
Message: Selected successfully
Table:
name      lastname  student  money  score
Alex      Lapin     true     10000  5.000000
Berman    Clock     true     232    3.200000
Dima      Koval     true     2330   2.100000

> FOR u IN users FILTER u.money == 100 FOR g IN group FILTER g.group_id == 3 RETURN
MERGE(u,g)
Message: Selected successfully
Table:
name      lastname  student  money  score  group_id  name
Cristian  Ronaldo  false    100    4.200000  3         G33104
Egor      Flagman   true     100    1.200000  3         G33104

```

```

> CREATE players WITH { username: string, player: bool, cash: int, score: float}
Message: Table players created successfully
> DROP players
Message: Table players dropped successfully
> FOR p in players RETURN p
Message: Failed to find table players

```

```

> FOR u IN users RETURN u
Message: Selected successfully
Table:
name      lastname  student  money  score
Alex      Lapin     true     10000  5.000000
Berman    Clock     true     232    3.200000
Cristian  Ronaldo  false    100    4.200000
Dima      Koval     true     2330   2.100000
Egor      Flagman   true     100    1.200000
Fedor     Champion  false    0       5.000000
> FOR u IN users FILTER u.name == "Berman" UPDATE u WITH { score: 5.0 } IN users
Message: Updated successfully
> FOR u IN users RETURN u
Message: Selected successfully

```

```
Table:
name          lastname      student      money      score
Alex          Lapin         true         10000      5.000000
Berman        Clock        true         232        5.000000
Cristian      Ronaldo      false        100        4.200000
Dima          Koval        true         2330       2.100000
Egor          Flagman      true         100        1.200000
Fedor         Champion     false        0          5.000000
```

```
> FOR u IN users RETURN u
```

```
Message: Selected successfully
```

```
Table:
name          lastname      student      money      score
Alex          Lapin         true         10000      5.000000
Berman        Clock        true         232        5.000000
Cristian      Ronaldo      false        100        4.200000
Dima          Koval        true         2330       2.100000
Egor          Flagman      true         100        1.200000
Fedor         Champion     false        0          5.000000
```

```
> FOR u IN users FILTER u.score < 5.0 REMOVE u IN users
```

```
Message: Removed successfully
```

```
> FOR u IN users RETURN u
```

```
Message: Selected successfully
```

```
Table:
name          lastname      student      money      score
Alex          Lapin         true         10000      5.000000
Berman        Clock        true         232        5.000000
Fedor         Champion     false        0          5.000000
```

```
> FOR u IN users FILTER u.money > 1000 && u.student == true RETURN u
```

```
Message: Selected successfully
```

```
Table:
name          lastname      student      money      score
Alex          Lapin         true         10000      5.000000
```

```
> FOR u IN users FILTER u.money > 1000 || u.student == false RETURN u
```

```
Message: Selected successfully
```

```
Table:
name          lastname      student      money      score
Alex          Lapin         true         10000      5.000000
Fedor         Champion     false        0          5.000000
```

## 5 Валидация xml схемы:

### 5.1 response.xsd

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <xs:element name="response">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element name="message" type="xs:string" minOccurs="0"/>
        <xs:element name="table" minOccurs="0">
          <xs:complexType>
```



```

<xs:sequence>
  <xs:element name="schema">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element name="field"
          maxOccurs="unbounded">
            <xs:complexType>
              <xs:attribute name="name"
                type="xs:string" use="required"/>
            </xs:complexType>
          </xs:element>
        </xs:sequence>
      </xs:complexType>
    </xs:element>
    <xs:element name="rows" minOccurs="0">
      <xs:complexType>
        <xs:sequence>
          <xs:element name="row" maxOccurs="unbounded"
            minOccurs="0">
              <xs:complexType>
                <xs:sequence>
                  <xs:element name="element"
                    maxOccurs="unbounded">
                      <xs:complexType mixed="true">
                        <xs:attribute name="name"
                          type="xs:string"
                          use="required"/>
                      </xs:complexType>
                    </xs:element>
                  </xs:sequence>
                </xs:complexType>
              </xs:element>
            </xs:sequence>
          </xs:complexType>
        </xs:element>
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
    <xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required"/>
  </xs:element>
</xs:sequence>
<xs:attribute name="status" type="xs:string" use="required"/>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
</xs:element>
</xs:schema>

```

## 5.2 request.xsd

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <!-- definition of simple elements -->
  <xs:element name="int" type="xs:integer"/>
  <xs:element name="string" type="xs:string"/>

```

```

<xs:element name="float" type="xs:float"/>
<xs:element name="bool" type="xs:string"/>

<!-- definition of attributes -->

<!-- definition of groups -->
<xs:group name="valueChoice">
  <xs:choice>
    <xs:element ref="int"/>
    <xs:element ref="string"/>
    <xs:element ref="float"/>
    <xs:element ref="bool"/>
  </xs:choice>
</xs:group>

<!-- definition of complex elements -->
<xs:element name="attr_name">
  <xs:complexType>
    <xs:attribute name="variable" type="xs:string" use="required"/>
    <xs:attribute name="attribute" type="xs:string" />
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="filter_expr">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="attr_name"/>
      <xs:choice>
        <xs:group ref="valueChoice"/>
        <xs:element ref="attr_name"/>
      </xs:choice>
    </xs:sequence>
    <xs:attribute name="cmp" type="xs:string" use="required"/>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="conditions">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="filter_expr"/>
      <xs:element ref="conditions" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
    </xs:sequence>
    <xs:attribute name="logic" type="xs:string" use="optional"/>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="filter">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="conditions"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>

```

```

<xs:complexType name="forSecondType">
  <xs:sequence>
    <xs:element name="list" type="forList" minOccurs="0"
      maxOccurs="unbounded"/>
  </xs:sequence>
  <xs:attribute name="var" type="xs:string" use="required"/>
  <xs:attribute name="tablename" type="xs:string" use="required"/>
</xs:complexType>

<xs:complexType name="forList">
  <xs:sequence>
    <xs:element ref="filter" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
    <xs:element name="for" type="forSecondType" minOccurs="0" maxOccurs="1"/>
  </xs:sequence>
</xs:complexType>

<xs:element name="merge">
  <xs:complexType>
    <xs:attribute name="var1" type="xs:string" use="required"/>
    <xs:attribute name="var2" type="xs:string" use="required"/>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="return">
  <xs:complexType>
    <xs:choice>
      <xs:element ref="attr_name"/>
      <xs:element ref="merge"/>
    </xs:choice>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="for">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element name="list" type="forList" minOccurs="0" />
      <xs:element ref="return" minOccurs="0" />
      <xs:element ref="remove" minOccurs="0"/>
      <xs:element ref="update" minOccurs="0"/>
    </xs:sequence>
    <xs:attribute name="var" type="xs:string" use="required"/>
    <xs:attribute name="tablename" type="xs:string" use="required"/>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="pair">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:group ref="valueChoice"/>
    </xs:sequence>
    <xs:attribute name="key" type="xs:string" use="required"/>
  </xs:complexType>

```

```

</xs:element>

<xs:complexType name="insertList">
  <xs:sequence>
    <xs:element ref="pair" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
  </xs:sequence>
</xs:complexType>

<xs:element name="insert">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element name="list" type="insertList" minOccurs="0"
        maxOccurs="unbounded"/>
    </xs:sequence>
    <xs:attribute name="tablename" type="xs:string" use="required"/>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="definition">
  <xs:complexType>
    <xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required"/>
    <xs:attribute name="type" type="xs:string" use="required"/>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:complexType name="defList">
  <xs:sequence>
    <xs:element ref="definition" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded"/>
  </xs:sequence>
</xs:complexType>

<xs:element name="create">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element name="list" type="defList" minOccurs="0"/>
    </xs:sequence>
    <xs:attribute name="tablename" type="xs:string" use="required"/>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="drop">
  <xs:complexType>
    <xs:attribute name="tablename" type="xs:string" use="required"/>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="remove">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="attr_name"/>
    </xs:sequence>
    <xs:attribute name="tablename" type="xs:string" use="required"/>
  </xs:complexType>
</xs:element>

```

```

<xs:element name="update">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="attr_name"/>
      <xs:element name="list" type="insertList" minOccurs="0"
        maxOccurs="unbounded"/>
    </xs:sequence>
    <xs:attribute name="tablename" type="xs:string" use="required"/>
  </xs:complexType>
</xs:element>

<xs:element name="root">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:choice minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
        <xs:element ref="for" />
        <xs:element ref="insert" />
        <xs:element ref="create" />
        <xs:element ref="drop" />
      </xs:choice>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

## 6 Выводы:

Что я узнал, чему научился:

1. Реализовать поддержку xml схемы в libxml2
2. Реализовать сетевое взаимодействие с помощью сокетов
3. Работать с xml сообщениями согласно схемам
4. Сериализовывать и десериализовывать xml сообщения в структуры данных и наоборот