



Socket



Socket

Socket

Los sockets son un método de comunicación entre procesos, que permiten el intercambio de datos entre aplicaciones, ya sea en el mismo host o en host diferentes conectadas por una red.

El manejo de sockets se realiza a nivel de capa de aplicación.

En un típico escenario de cliente-servidor, las aplicaciones se comunican usando sockets de la siguiente manera:

- Cada aplicación crea un socket. Un socket es una entidad que permite la comunicación y ambas aplicaciones requieren uno.
- El servidor se une a su socket con una dirección conocida (nombre) de modo que los clientes puedan localizarlo.



Socket

Socket

Hay dos tipos de comunicaciones:

- Servicio de entrega confiable SOCK_STREAM
- Servicio de entrega de datagramas sin conexión SOCK_DGRAM

Estos tipos de socket son compatibles en UNIX y los dominios de Internet.

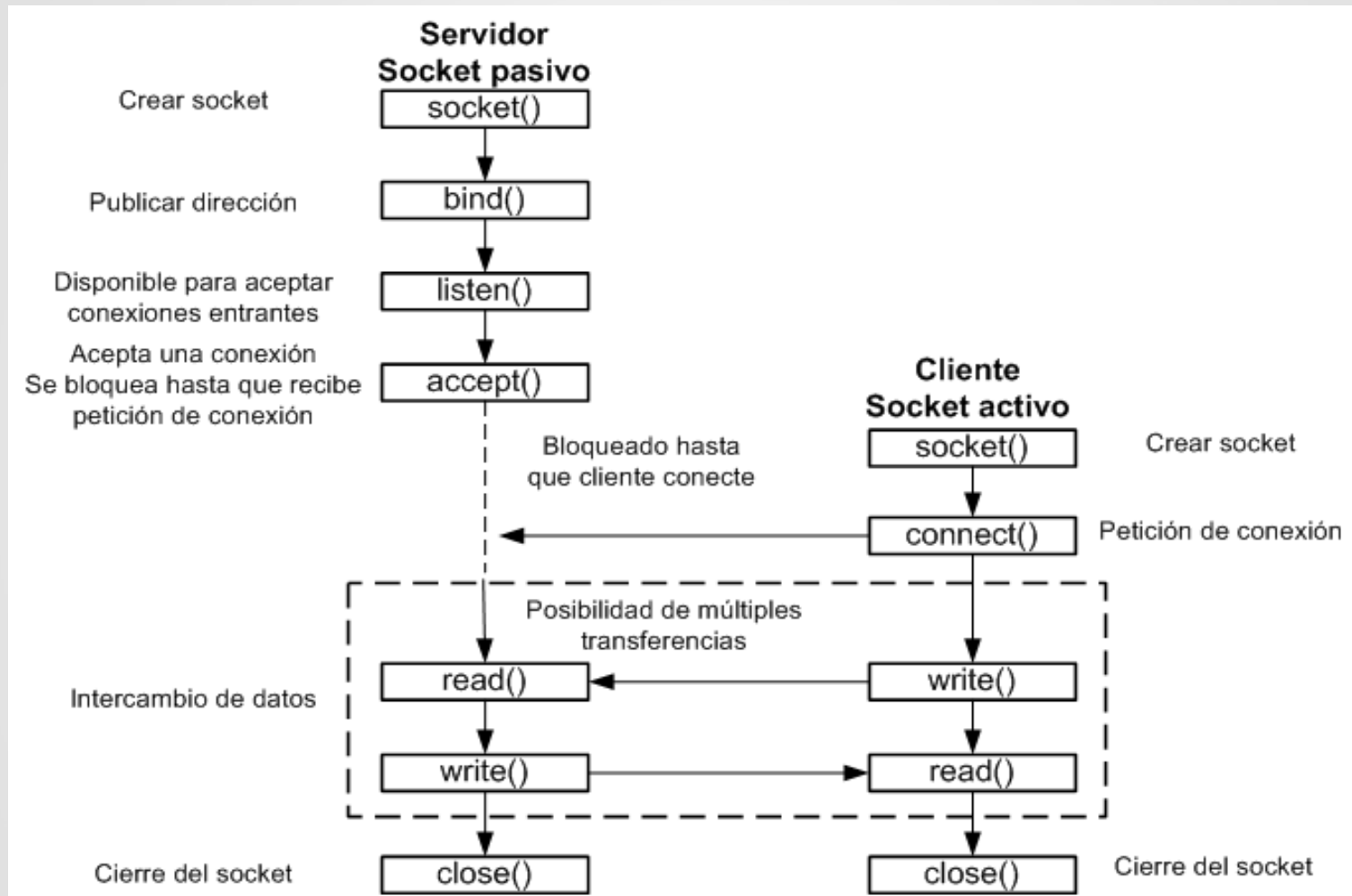
Los Sockets Stream (SOCK_STREAM) proporcionan un canal de comunicación confiable, bidireccional, byte-stream.

Los Socket Datagrama (SOCK_DGRAM) proporcionan una comunicación de mensajes poco confiable, sin conexión



Socket

Sockets Stream





Socket

Sockets Stream

Sockets activos y pasivos

Los sockets stream a menudo se distinguen por ser activos o pasivos:

- Por defecto, un socket que se ha creado usando `socket()` está activo. Un socket activo puede conectarse a otro socket pasivo. Esto se conoce como la realización de una sesión abierta.
- Un socket pasivo (también llamado un socket de escucha) es uno que ha sido marcado para permitir conexiones entrantes. Aceptar una conexión de entrada se conoce como realizar una apertura pasiva.



Socket

Funcionamiento de sockets stream

El funcionamiento de sockets stream se puede explicar por analogía con el sistema telefónico:

1. Creación del socket:

La llamada al sistema `socket()`, que crea un socket, es el equivalente de la instalación de un teléfono. Para que dos aplicaciones se comuniquen, cada uno de ellos debe crear un socket.



Socket

Funcionamiento de sockets stream

2. Conexión:

La comunicación a través de un socket stream es análogo a una llamada telefónica. Una aplicación debe conectar su socket al socket de otra aplicación antes de que la comunicación pueda tener lugar.

- a) Una aplicación llama a `bind()` a fin de vincular al socket a una dirección conocida, y luego llama a `listen()` para notificar al sistema operativo de su voluntad de aceptar conexiones entrantes. Este paso es análogo a tener un número de teléfono conocido.
- b) La otra aplicación establece la conexión llamando a `connect()`, especificando la dirección del socket al que queremos conectar. Esto es análogo a marcar el número de teléfono de alguien.
- c) La aplicación que llama a `listen()` entonces acepta la conexión mediante `accept()`. Esto es análogo a levantar el teléfono cuando suene. Si el `accept()` se realiza antes que la aplicación del cliente llame a `connect()`, entonces el `accept()` bloquea ("Esperando por el teléfono").



Socket

Funcionamiento de sockets stream

3. Comunicación:

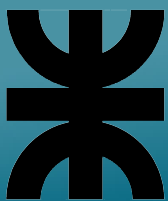
Una vez que una conexión ha sido establecida, se pueden transmitir datos en ambas direcciones entre las aplicaciones (análogo a una conversación telefónica de dos vías) hasta que uno de ellos cierra la conexión utilizando `close()`.



Socket

Llamadas a sistemas de socket

- **socket()** crea un nuevo socket.
- **bind()** asocia un socket a una dirección. Por lo general, un servidor utiliza esta llamada para enlazar su socket a una dirección conocida, de modo que los clientes pueden localizar el socket.
- **listen()** permite a un socket stream aceptar conexiones entrantes de otros sockets.
- **accept()** acepta conexiones entrantes en un socket stream de escucha.
- **connect()** establece un sistema de conexión con otro socket



Socket

Creación de un Socket

Un socket se crea con la llamada a sistema `socket()`, que devuelve un descriptor de archivo que se utiliza para referirse al socket en llamadas posteriores del sistema:

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

```
int socket(int domain, int type, int protocol);
```

Devuelve un descriptor de fichero en caso de éxito, ó -1 en caso de error

El argumento de dominio especifica el dominio de la comunicación.

Dominio	Comunicación realizada	Comunicación entre aplicaciones	Estructura de Direcciones
AF_UNIX	Dentro de Kernel	En el mismo host	sockaddr_un
AF_INET	Vía IPv4	En host conectados por IPv4	sockaddr_in
AF_INET6	Vía IPv6	En host conectados por IPv6	sockaddr_in6

El argumento tipo especifica el tipo de socket. Este argumento se suele especificar como `SOCK_STREAM`, para crear un socket stream, o `SOCK_DGRAM`, para crear un socket datagrama.

El argumento protocolo se especifica siempre como 0 (protocolo por defecto para la familia elegida).



Socket

Vinculación de un socket a una dirección: *bind()*

La llamada al sistema **bind()** permite asociar una dirección a un socket existente. Generalmente, es una dirección fija bien conocida, así los clientes pueden comunicarse con ese servidor.

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

```
int bind(int sockfd, const struct sockaddr *addr, socklen_t addrlen);
```

Devuelve 0 si tuvo éxito, o -1 en caso de error

El argumento sockfd es un descriptor obtenido a partir de una llamada previa a **socket()**. El argumento sockaddr es un puntero a una estructura que especifica la dirección a la que este socket se va a enlazar. El argumento addrlen especifica el tamaño de la estructura.

La familia de protocolos TCP/IP, usa una estructura sockaddr:

```
struct sockaddr_in {  
    char sin_len           //longitud total de la dirección  
    char sin_family        //Familia de la dirección (AF_INET)  
    short sin_port         //número de puerto de protocolo  
    struct in_addr sin_addr //dirección IP de la computadora  
};
```



Socket

Escuchar las conexiones entrantes: *listen()*

La llamada al sistema *listen()* marca el socket stream (que hace referencia al descriptor sockfd) como **pasivo**. El socket posteriormente se utilizará para aceptar conexiones de otros sockets.

```
#include <sys/socket.h>  
int listen(int sockfd, int backlog);
```

Devuelve 0 en caso de éxito, o -1 si hay error

No se puede aplicar *listen()* a un socket conectado, es decir, un socket en el que un *connect()* se ha realizado con éxito o un socket devuelto por una llamada a *accept()*.

El argumento backlog, nos permite limitar el número de conexiones pendientes del servidor. El kernel debe registrar alguna información acerca de cada solicitud de conexión pendiente, de modo que una posterior llamada *accept()* se pueda procesar



Socket

Aceptar una conexión: *accept()*

La llamada al sistema *accept()* acepta conexiones entrantes en un socket stream de escucha socket cuyo descriptor es (sockfd).

La llamada se bloquea hasta que se recibe una solicitud de conexión. Si hay clientes en espera el SO entregará el siguiente cliente de la cola de espera.

```
#include <sys/socket.h>  
int accept(int sockfd, struct sockaddr *addr, socklen_t *addrlen);
```

Devuelve descriptor de fichero en caso de éxito, o -1 en caso de error.



Socket

Conectar *connect()*

La llamada de sistema *connect()* conecta un socket activo (mencionado por el descriptor de fichero *sockfd*) al socket de escucha (pasivo) cuya dirección se especifica por *addr* y *addrlen*.

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

```
int connect(int sockfd, const struct sockaddr *serv_addr, socklen_t addrlen);
```

Devuelve 0 en caso de éxito, o -1 si hay error

Se debe especificar la dirección IP del servidor y el número de puerto (servicio) al que se desea conectar. Los argumentos *serv_addr* y *addrlen* se especifican en la misma forma que los argumentos correspondientes a *bind()*.

Si *connect()* falla y queremos volver a intentar la conexión, el método de hacerlo es cerrar el socket, crear un nuevo socket, y volver a intentar la conexión.



Socket

Terminación: *close()*

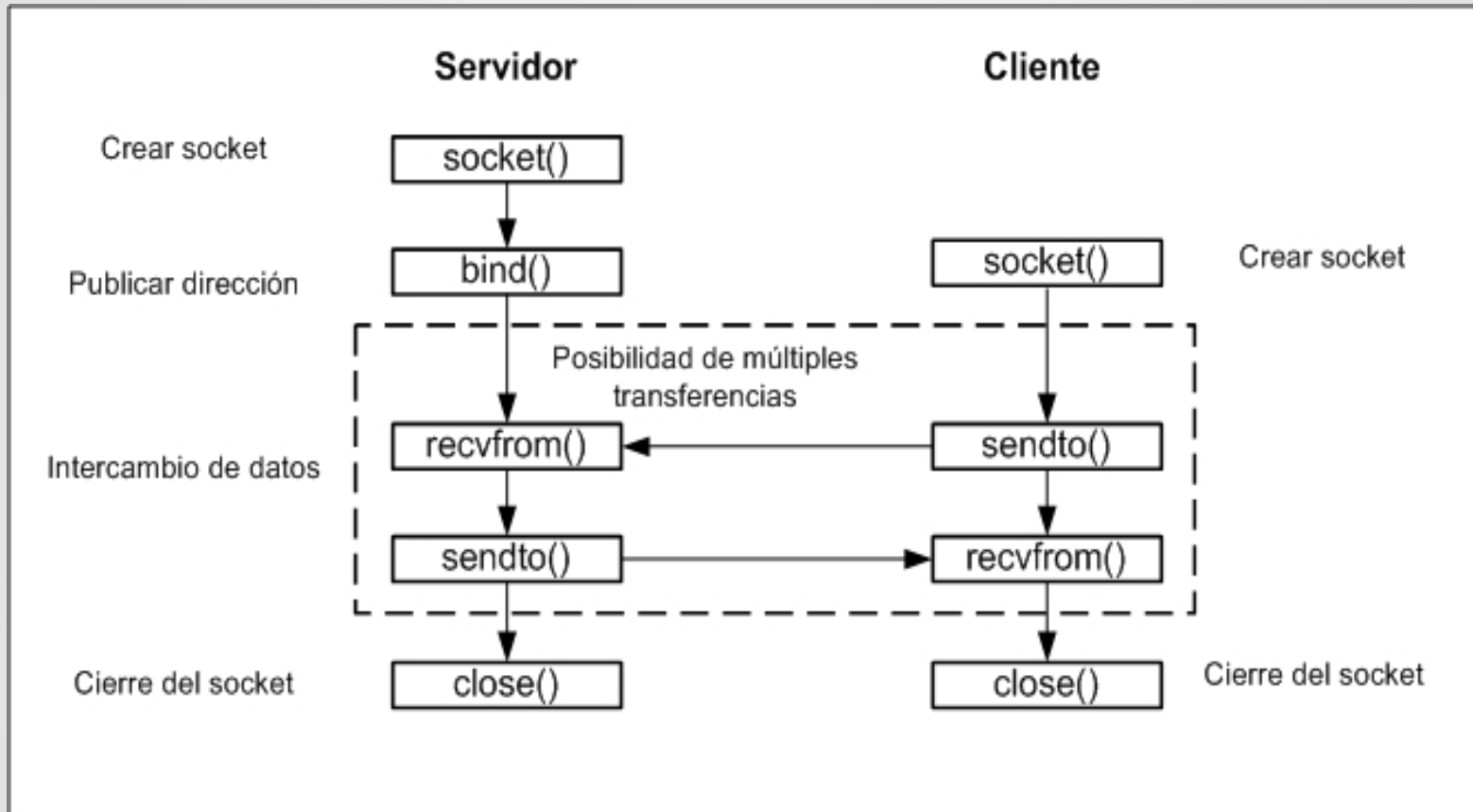
La manera usual de terminar una conexión socket stream es llamar a *close()*. Si varios descriptores de archivo indican el mismo socket, a continuación, la conexión se termina cuando todos los descriptores están cerrados.

```
#include <sys/socket.h>  
close(int sockfd);
```



Socket

Sockets Datagram





Socket

Sockets Datagram

El funcionamiento de los socket datagramas es análogo con el sistema postal:

1. La llamada **socket()** es el equivalente a la creación de un buzón de correo. (En este caso, se supone que un sistema como el servicio postal). Cada aplicación que desea enviar o recibir datagramas crea un socket.
2. Con el fin de permitir que otra aplicación pueda enviar datagramas, una aplicación utiliza **bind()** para enlazar su socket a una dirección conocida. Típicamente, un servidor se une a su socket a una dirección conocida, y un cliente inicia la comunicación mediante el envío de un datagrama a esa dirección.
3. Para enviar un datagrama, una aplicación llama a **sendto()**, que tiene como uno de sus argumentos la dirección del socket a enviar. Esto es análogo a poner la dirección del destinatario en una carta y enviarla.
4. Con el fin de recibir un datagrama, una aplicación llama **recvfrom()**. Esta llamada nos permite obtener la dirección del remitente, por lo que podemos enviar una respuesta si lo deseamos. Como la analogía, una carta tiene la dirección y nombre del remitente.
5. Cuando el socket ya no es necesario, la aplicación lo cierra mediante **close()**.



Socket

Intercambio de datagramas: **recvfrom()** y **sendto ()**

La llamada al sistema **recvfrom()** recibe datagramas en un socket datagrama

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

```
ssize_t recvfrom(int sockfd, void *buffer, size_t length, int flags, struct sockaddr  
*src_addr, socklen_t *addrlen);
```

Devuelve el número de bytes recibidos, 0 en EOF, o -1 en caso de error.

El valor de retorno y los primeros tres argumentos para esta llamada del sistema son los mismos que para **read()**. El cuarto argumento, banderas, es una máscara de bits de control.

Los argumentos **src_addr** **addrlen** se usan para obtener la dirección del socket, devuelven la dirección del socket remoto.

El argumento **src_addr** es un puntero a una estructura de dirección correspondiente al dominio de la comunicación.



Socket

Intercambio de datagramas: `recvfrom()` y `sendto ()`

La llamada al sistema `sendto()` envía datagramas en un socket datagrama

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

```
ssize_t sendto(int sockfd, const void *buffer, size_t length, int flags, const struct  
sockaddr *dest_addr, socklen_t addrlen)
```

Devuelve el número de bytes enviados, o -1 en caso de error.

El valor de retorno y los primeros tres argumentos para esta llamada del sistema son los mismos que para `write()`. El cuarto argumento, banderas, es una máscara de bits de control.

Los argumentos `dest_addr` y `addrlen` especifican el socket al cual se envía el datagrama. Estos argumentos se emplean en la misma manera que en la llamada `connect()`.