

Санкт-Петербургский Политехнический Университет Петра Великого  
Институт компьютерных наук и технологий  
Кафедра компьютерных систем и программных технологий

# Сети и телекоммуникации

Отчет по лабораторной работе  
по сетевым технологиям

**Работу**

**выполнил:**

Болдырев А.В.

Группа: 43501/3

**Преподаватель:**

Алексюк А.О.

Санкт-Петербург  
2017

## 1. Цель работы

Ознакомиться с принципами программирования собственных протоколов, созданных на основе TCP и UDP.

## 2. Краткое описание выполненных базовых работ по TCP и UDP

В ходе выполнения лабораторных работ были написаны простейшие клиент-серверные приложения на базе протоколов TCP и UDP. В приложениях TCP создается сокет, ставится на прослушивание и при подключении клиента создается отдельный сокет, по которому клиент общается с сервером.

Для инициализации, запуска и завершения TCP-сервера необходимо выполнить следующие системные вызовы:

1. `socket()` - создание сокета
2. `bind()` - привязка созданного сокета к заданным IP-адресам и портам
3. `listen()` - перевод сокета в состояние прослушивания
4. `accept()` - прием поступающих запросов на подключение и возврат сокета для нового соединения
5. `recv()` - чтение данных от клиента из сокета, полученного на предыдущем шаге
6. `send()` - отправка данных клиенту с помощью того же сокета
7. `shutdown()` - разрыв соединения с клиентом
8. `close()` - закрытие клиентского и слушающего сокетов

TCP-клиенты выполняют следующую последовательность действий для открытия соединения, отправки и получения данных, и завершения:

1. `socket()` - создание сокета
2. `connect()` - установка соединения для сокета, который будет связан с серверным сокетом, порожденным вызовом `accept()`
3. `send()` - отправка данных серверу
4. `recv()` - прием данных от сервера
5. `shutdown()` - разрыв соединения с сервером
6. `close()` - закрытие сокета

Так же был реализован сервер, поддерживающий работу с несколькими клиентами. Для этого при подключении клиента создается поток, который в котором создается сокет для общения с клиентом.

В приложениях UDP сервер принимает сообщение от клиента и отправляет сообщение об успешной доставке. UDP протокол не подразумевает логических соединений, поэтому не создается слушающего сокета.

Реализация UDP-сервера имеет следующий вид:

1. `socket()` - создание сокета
2. `bind()` - привязка созданного сокета к заданным IP-адресам и портам
3. `recvfrom()` - получение данных от клиента, параметры которого заполняются функцией
4. `sendto()` - отправка данных с указанием параметров клиента, полученных на предыдущем шаге
5. `close()` - закрытие сокета

UDP-клиент для обмена данными с UDP-сервером использует следующие функции:

1. `socket()` - создание сокета
2. `recvfrom()` - получение данных от сервера, параметры которого заполняются функцией
3. `sendto()` - отправка данных с указанием параметров сервера, полученных на предыдущем шаге
4. `close()` - закрывает сокет

Проверено 2 способа написания клиента:

- С использованием функции `connect`
- Без использования функции `connect`

В первом случае устанавливается соединение и клиент, и сервер работают аналогично TCP. Во втором случае при отсутствии доступа к серверу сообщение об ошибке не возникает, и клиент считает, что данные отправлены корректно.

### 3. Индивидуальное задание

Разработать приложение-клиент и приложение-сервер электронной почты. TCP-сервер реализован на Linux, TCP-клиент на Windows, UDP - наоборот. Реализация в зависимости от платформы будет различаться только в используемых библиотеках, так в Windows-реализации добавятся два системных вызова (`WSAStartup()`, `WSACleanup()`).

*Основные возможности.*

Серверное приложение должно реализовывать следующие функции:

1. Прослушивание определенного порта
2. Обработка запросов на подключение по этому порту от клиентов
3. Поддержка одновременной работы нескольких почтовых клиентов через механизм нитей
4. Приём почтового сообщения от одного клиента для другого
5. Хранение электронной почты для клиентов
6. Посылка клиенту почтового сообщения по запросу с последующим удалением сообщения

7. Посылка клиенту сведений о состоянии почтового ящика
8. Обработка запрос на отключение клиента
9. Принудительное отключение клиента

Клиентское приложение должно реализовывать следующие функции:

1. Установление соединения с сервером
2. Передача электронного письма на сервер для другого клиента
3. Проверка состояния своего почтового ящика
4. Получение конкретного письма с сервера
5. Разрыв соединения
6. Обработка ситуации отключения клиента сервером

*Настройки приложений.* Разработанное клиентское приложение должно предоставлять пользователю настройку IP-адреса или доменного имени сервера электронной почты, номера порта, используемого сервером, идентификационной информации пользователя. Разработанное серверное приложение должно предоставлять пользователю настройку списка пользователей почтового сервера.

*Методика тестирования.* Для тестирования приложений запускается сервер электронной почты и несколько клиентов. В процессе тестирования проверяются основные возможности приложений по передаче и приёму сообщений.

## 4. Дополнительное задание

Попробовать проанализировать код с помощью статического и динамического анализатора. Когда закончите индивидуальные задания, проверьте исходный код своих программ с помощью clang-tidy и cppcheck. При запуске утилит включайте все доступные проверки. После этого проверьте с помощью valgrind свои программы на предмет утечек памяти и неправильного использования многопоточности. Опишите все найденные ошибки в отчете, а также укажите, как их можно исправить. (в качестве средства анализа выбран PVS-studio)

## 5. Разработанный прикладной протокол

Базовое расположение реализации протокола – файл API.h, хранящий закодированные команды enum-типа, а также строковые расшифровки этих команд.

Все команды отправляются в формате `<API|STATE|numArg|{args}|>` Все сообщения отправляются в формате `<id><from><date/time><len><state>`, и могут в произвольном количестве передаваться в качестве аргументов. Как сообщения, так и команды сериализуются перед отправкой в строки и десериализуются после получения. Команды:

1. START -> после посылки данной команды сервер отправляет код SERV\_OK, подтверждающий успешное создание соединения с клиентом.
2. INIT -> данное состояние существует только для отображения меню клиента (не аутентифицированного).

3. EXIT -> после отправки данной команды сервер отправляет код SERV\_OK, подтверждающий успешный разрыв соединения с клиентом и закрытие сокета.
4. REG [uname, passw] -> после отправки данной команды и указанных аргументов сервер отправляет код SERV\_OK, подтверждающий успешное создание учетной записи пользователя.
5. LOG [uname, passw] -> после отправки данной команды и указанных аргументов сервер отправляет код SERV\_OK, подтверждающий успешный вход в заданную учетную запись.
6. LUG -> после отправки данной команды сервер отправляет код SERV\_OK, подтверждающий успешный выход клиента из учетной записи.
7. SND [uname, mes] -> после отправки данной команды и указанных аргументов сервер отправляет код SERV\_OK, подтверждающий успешное создание сообщения и отправки его указанному клиенту.
8. DEL\_US -> после отправки данной команды сервер отправляет код SERV\_OK, подтверждающий успешное удаление пользователя (удаление только учетной записи пользователя, находящегося в системе).
9. DEL\_MES [mesID] -> после отправки данной команды сервер отправляет код SERV\_OK, подтверждающий успешное удаление сообщения с данным ID.
10. SH\_UNR -> после отправки данной команды сервер отправляет код SERV\_OK, а также все непрочитанные сообщения из почтового ящика.
11. SH\_ALL -> после отправки данной команды сервер отправляет код SERV\_OK, а также все сообщения из почтового ящика.
12. SH\_EX [mesID] -> после отправки данной команды сервер отправляет код SERV\_OK, а также конкретное сообщение из почтового ящика по данному ID.
13. RSND [uname, mesID] -> после отправки данной команды сервер отправляет код SERV\_OK, подтверждающий успешную пересылку сообщения одним пользователем другому.
14. INSYS -> данное состояние существует только для отображения меню клиента (аутентифицированного).

Также во всех указанных случаях сервер имеет возможность послать ответ NO\_OPERATION, свидетельствующий об ошибке (например при некорректном выполнении операции на стороне сервера).

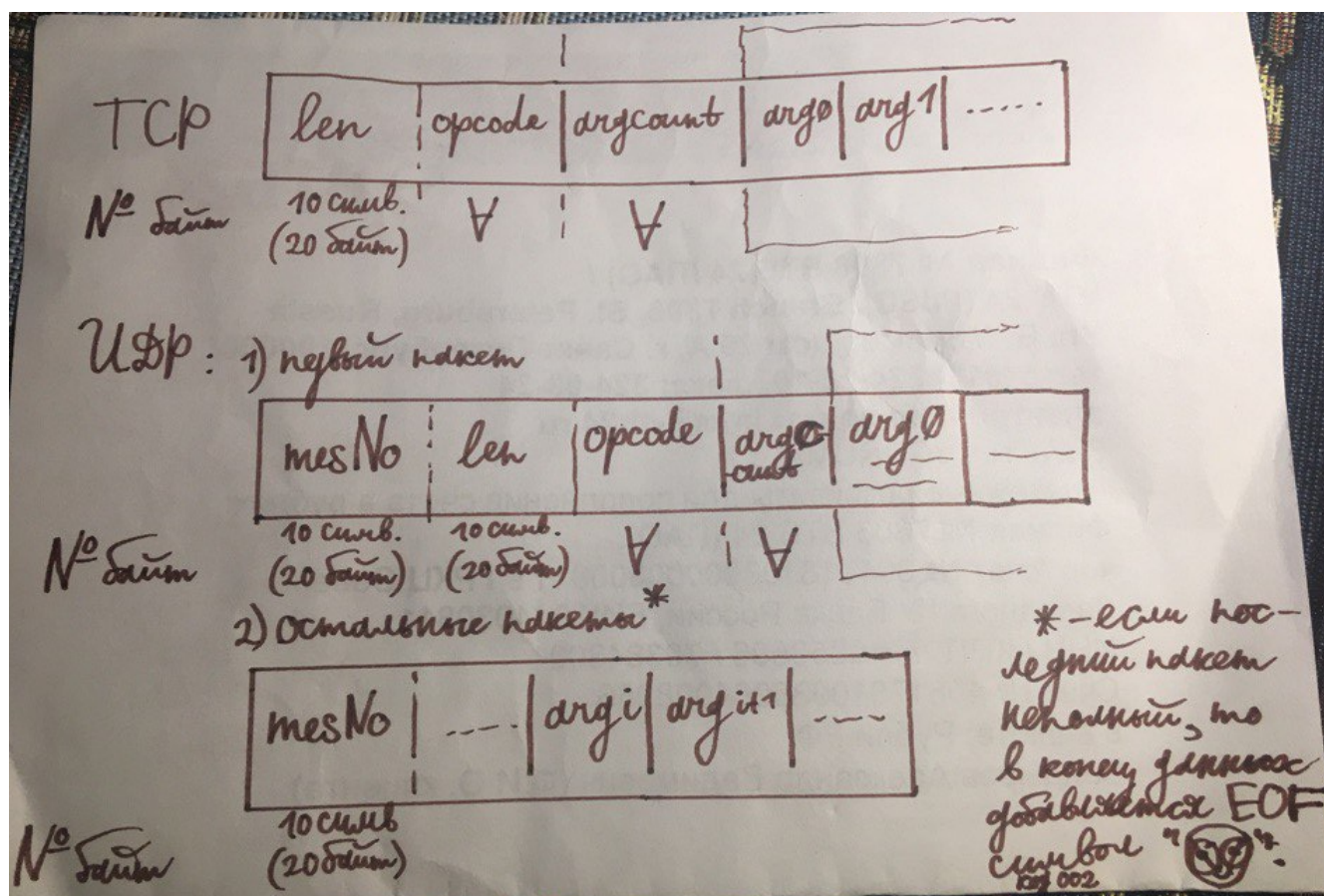


Рис. 5.0.1. Форматы пересылаемых пакетов для TCP и UDP реализаций

На данном рисунке представлен формат пакетов, передаваемых для TCP и UDP протоколов. Стандартно, для TCP-варианта пакет содержит поле длины сообщения неизменной длины (10 символов, в UTF-8 кодировке - 10 байт), далее поле кода операции, количества аргументов и сами аргументы (их размер не фиксирован), а также разделители между нефиксированными полями.

Для UDP-варианта пакет содержит поле номера пакета (10 символов, в UTF-8 кодировке - 10 байт), поле длины сообщения неизменной длины (10 символов, в UTF-8 кодировке - 10 байт), далее поле кода операции, количества аргументов и сами аргументы (их размер не фиксирован), а также разделители между нефиксированными полями. В отличие от TCP, здесь пакеты делятся на передаваемые подпакеты равной длины, фиксируемой в протоколе (например, 1024 байта) - исходные пакеты делятся на подпакеты в соответствии с этим значением с учетом служебных полей номера пакета и длины. Поле длины присутствует только в первом передаваемом подпакете, в остальных - отсутствует. Если в самом последнем подпакете сообщения остается свободное пространство, во избежание приема мусора в конце данных этого подпакета вставляется спецсимвол окончания данных (код 002 ASCII).

## 6. Тестирование приложения на основе TCP

Для тестирования приложения запускался сервер и несколько клиентов. Проверялись все команды поддерживаемые сервером в различных комбинациях. В результате тестирования ошибок выявлено не было, из чего можно сделать вывод, что приложение работает

корректно.

#### Листинг 1: Пример вывода информации при работе с клиентом

```
1 Enter <host>:<port> of Mail Server: 192.168.0.200:5555
2 Connected to server successfully.
3
4 * MAIL *
5 Select the following items:
6 2 - Exit
7 3 - Register
8 4 - Login
9 Enter your option:
10 4
11
12 You are about to sign in. Enter the <username>: qwe
13 Enter the <password>: qwe
14
15 User signed in successfully. Press any key.
16
17 * MAIL *
18 Select the following items:
19 1 - Send message
20 2 - Exit
21 3 - Register
22 4 - Logout
23 5 - Delete user
24 6 - Show unread messages
25 7 - Show all messages
26 8 - Show the exact message
27 9 - Delete message
28 10 - Resend message
29
30 7
31 Showing all messages.
32
33 Message with ID = 1
34 ID: 1
35 TIME: Sun Dec 3 15:51:33 2017
36 FROM: 123
37 LEN: 21
38 STATE: Normal
39 BODY: jklaskldhakjshdkajdsh
40
41
42
43 Press any key.
44 * MAIL *
45 Select the following items:
46 1 - Send message
47 2 - Exit
48 3 - Register
49 4 - Logout
50 5 - Delete user
51 6 - Show unread messages
52 7 - Show all messages
53 8 - Show the exact message
54 9 - Delete message
55 10 - Resend message
```

## 7. Тестирование приложения на основе UDP

Для тестирования приложения запускался сервер и несколько клиентов. Проверялись все команды поддерживаемые сервером в различных комбинациях. В результате тестирования ошибок выявлено не было, из чего можно сделать вывод, что приложение работает корректно.

1218	71.958986	192.168.0.105	192.168.0.200	UDP	74 46907 → 5555 Len=32
2006	104.006146	192.168.0.105	192.168.0.200	UDP	74 46907 → 5555 Len=32
2289	132.645330	64.233.161.19	192.168.0.200	TCP	60 443 → 24616 [ACK] Seq=
2290	132.661474	64.233.161.19	192.168.0.200	TLSv1.2	160 Application Data
2291	132.661475	64.233.161.19	192.168.0.200	TLSv1.2	433 Application Data
2292	132.661475	64.233.161.19	192.168.0.200	TLSv1.2	158 Application Data
2293	132.661475	64.233.161.19	192.168.0.200	TLSv1.2	100 Application Data

> Frame 2006: 74 bytes on wire (592 bits), 74 bytes captured (592 bits) on interface 0

> Ethernet II, Src: 0a:00:27:00:00:03 (0a:00:27:00:00:03), Dst: 0a:00:27:00:00:03 (0a:00:27:00:00:03)

> Internet Protocol Version 4, Src: 192.168.0.105, Dst: 192.168.0.200

> User Datagram Protocol, Src Port: 46907, Dst Port: 5555

> Data (32 bytes)

0000	0a 00 27 00 00 03 0a 00 27 00 00 03 08 00 45 00	...'. .... '.....E.
0010	00 3c 43 75 40 00 40 11 74 ba c0 a8 00 69 c0 a8	..<Cu@. t....i..
0020	00 c8 b7 3b 15 b3 00 28 85 65 30 30 30 30 30 30	...;...(.e000000
0030	30 30 30 35 30 30 30 30 30 30 30 31 31 53 68	00050000 000011Sh
0040	6f 77 20 61 6c 7c 30 7c 02	ow all 0  .

Рис. 7.0.1. Пример наблюдения передаваемых пакетов в WireShark

Как можно видеть на данном рисунке, по сети передаются пакеты по протоколу UDP, содержащие помимо служебной информации непосредственно передаваемые данные.

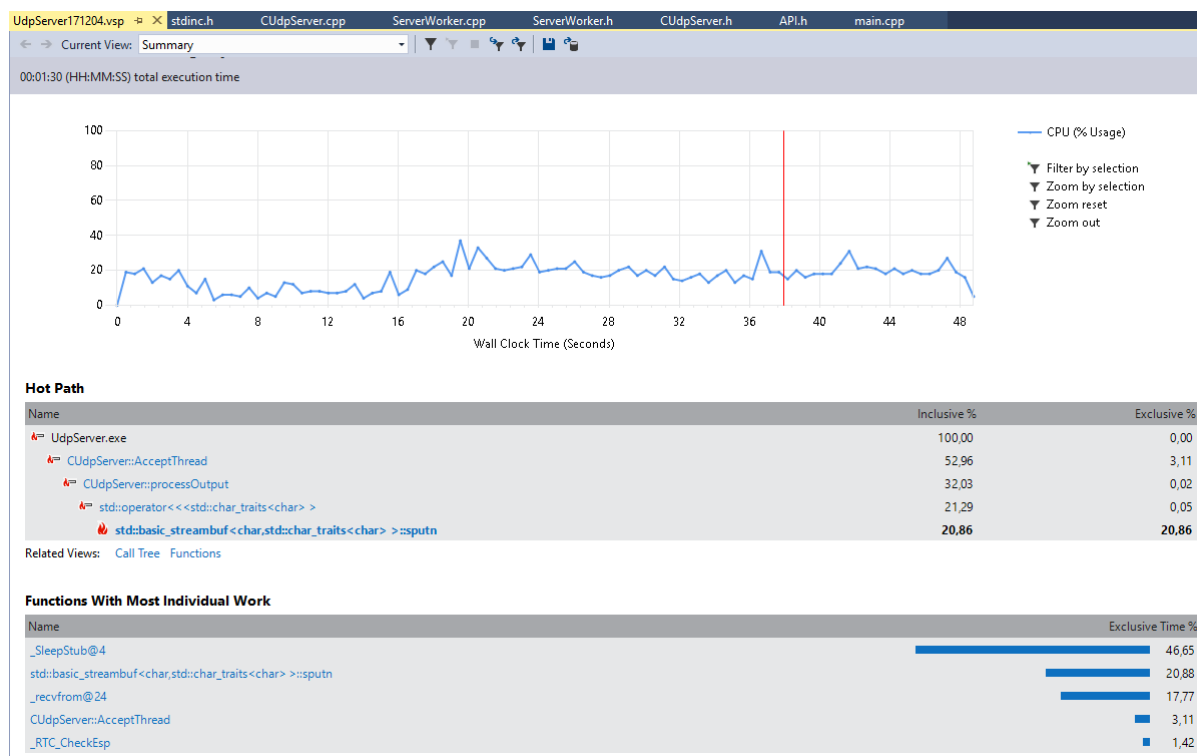


Рис. 7.0.2. Исследование узких мест приложения с помощью профайлера



С помощью профилировщика, встроенного в Visual Studio, было выявлено, что процессор в наибольшей степени обрабатывает запросы Sleep() и вывода информации на экран, после них - блокирующая функция recvfrom().

## 8. Дополнительное задание

В качестве средства статического и динамического анализа был выбран плагин PVS-studio для Visual Studio, пример для приложения UDPServer.

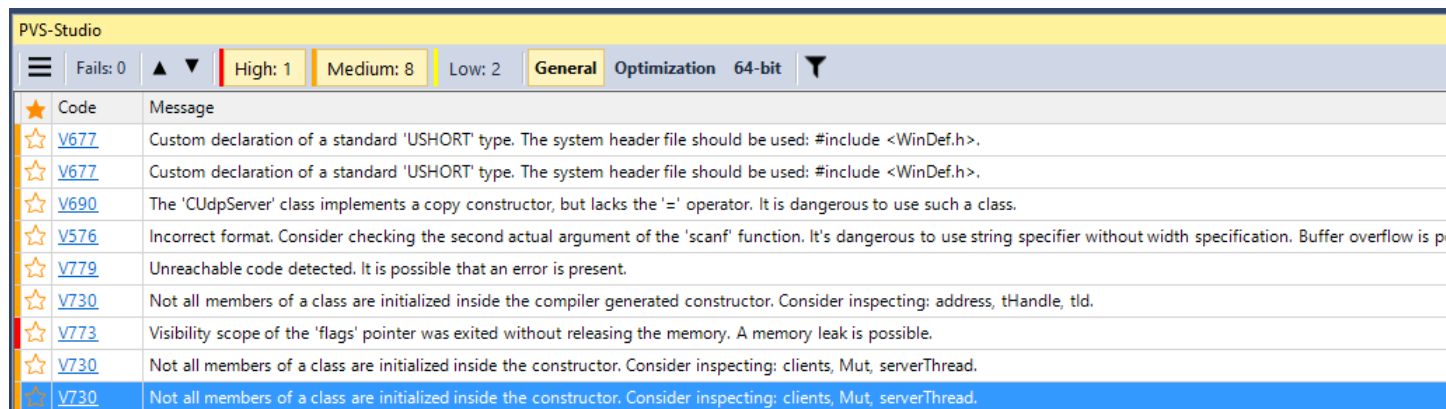


Рис. 8.0.1. Пример выводимых возможных уязвимостей приложения в PVS-Studio

В приложении замечена одна критическая и семь некритических уязвимостей. Критическая - утечка памяти, в связи с тем, что память, выделенная для flags, не освобождается. Решение - освободить память путем вызова delete[] flags.

Листинг 2: ]Пример исправления ошибки, найденной статическим анализатором [flags]

```
1 bool* flags = new bool[cSize];
2 int flagsSize = cSize;
3 for (int i = 0; i < cSize; i++)
4     flags[i] = false;
5
6 ...
7
8 // add this line after that 'flags' variable is not used anymore.
9 delete[] flags;
```

Другой пример - переопределение типа USHORT, зарезервированного в системе - исправляется изменением имени типа.

Листинг 3: ]Пример исправления ошибки, найденной статическим анализатором [USHORT]

```
1 typedef unsigned short USHORT;
2
3 // For example, change to this
4
5 typedef unsigned short UN_SHORT;
```

## 9. Выводы

В данной лабораторной работе было реализовано клиент-серверное приложение электронной почты. Данная система обеспечивает параллельную работу нескольких клиентов.

На примере данной разработки были изучены основные приемы использования протокола транспортного уровня TCP – транспортного механизма, предоставляющего поток данных, с предварительной установкой соединения, за счёт этого дающего уверенность в достоверности получаемых данных, осуществляющего повторный запрос данных в случае потери данных и устраняющего дублирование при получении двух копий одного пакета. Данный механизм, в отличие от UDP, гарантирует, что приложение получит данные точно в такой же последовательности, в какой они были отправлены, и без потерь. При подключении нового клиента создается новый сокет, что значительно упрощает создание многоклиентского приложения на основе нитей.

## 10. Листинги программ

Листинги программ находятся по адресу:

[https://github.com/AleksanderBoldyrev/TCP\\_UDP\\_MAIL.git](https://github.com/AleksanderBoldyrev/TCP_UDP_MAIL.git)