

## **Journal for øvelserne 8 & 9**

Bjørn Nørgaard Sørensen	Joachim Dam Andersen
stud.nr: 201370248	stud.nr: 201370031
bjornnorgaard@post.au.dk	mr.anderson@post.au.dk

October 23, 2015

## Indholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>Øvelse 8 - TCP/IP socket programming</b>	<b>1</b>
1.1	Introduktion . . . . .	1
1.2	Udviklingsforløb . . . . .	1
1.3	Funktionalitet . . . . .	1
1.4	Resultater . . . . .	1
1.5	Konklusion . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Øvelse 9 - UDP/IP socket programming</b>	<b>2</b>
2.1	Introduktion . . . . .	2
2.2	Udviklingsforløb . . . . .	2
2.3	Funktionalitet . . . . .	2
2.4	Resultater . . . . .	2
2.5	Konklusion . . . . .	2
<b>A</b>	<b>Appendix: Sekvens diagrammer</b>	<b>3</b>

# 1 Øvelse 8 - TCP/IP socket programming

## 1.1 Introduktion

I denne øvelse i socket programmering, laves en TCP client og TCP server. Vi har valgt at programmere i det objektorienterede sprog C#. Clienten skal kunne forbinde til serveren, og downloade en fil herfra. Clienten og serveren køres på hver sin virtuelle linux maskine. I dette dokument beskrives udviklingsforløbet med tilhørende digrammer og kodeforklaringer.

## 1.2 Udviklingsforløb

Vi har designet koden således at server og client er opdelt i to hoveddele, hhv. constructor og overføringsfunktionalitet. For serveren betyder dette afsendingsfunktionalitet, og for clienten modtagelsesfunktionalitet.

Fizz1

Code 1: Hoveddesign for server

```
1 public FileServer()
2 {
3     //Setting up server and connecting client
4     //Getting filename an calculating lenght
5     //Sending file
6     //Closing connection
7 }
8 public void SendFile(string filename, long filesize, NetworkStream stream)
9 {
10     //Local variables
11     //Assigning variables
12     //Sending file
13     //Closing connection
14 }
```

## 1.3 Funktionalitet

## 1.4 Resultater

## 1.5 Konklusion

I arbejdet med TCP socket programmering er vi kommet frem til en læsning der opfylder kravene givet i opgaven. Det kan derfor konstateres at teorien stemmer overens med praksis.

## **2 Øvelse 9 - UDP/IP socket programming**

### **2.1 Introduktion**

### **2.2 Udviklingsforløb**

### **2.3 Funktionalitet**

### **2.4 Resultater**

### **2.5 Konklusion**

## A Appendix: Sekvens diagrammer

Figure 1: Sekvensdiagram for TCP server/client - uden Send og Receive metoder

