

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS

CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS, AMBIENTAIS E DE TECNOLOGIA ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO REDES DE COMPUTADORES A

Autor(es): Christopher de Souza Oliveira RA: 18726430

Murilo de Paula Araujo RA: 17747775

PROJETO CHAT

CAMPINAS MAIO 2021

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	3
2.	DESCRIÇÃO GERAL	3
3.	AMBIENTE UTILIZADO	3
4.	DESCRIÇÃO EM ALTO NÍVEL DOS PROGRAMAS	3
5.	FORMAS E PROTOCOLOS	9
6.	FORMATO DAS MENSAGENS	10
7.	DESCRIÇÃO DOS TESTES REALIZADOS	10
8	CONCLUSÃO	27

1. INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho consiste na implementação de um serviço de chat em linguagem C usando sockets. No qual, neste serviço, os clientes cadastram os usernames dos usuários junto ao servidor, que divulga os usernames dos usuários logados no sistema. A partir disso, os clientes podem trocar mensagens de maneira "global" para todos os envolvidos ou especificando o usuário desejado.

2. DESCRIÇÃO GERAL

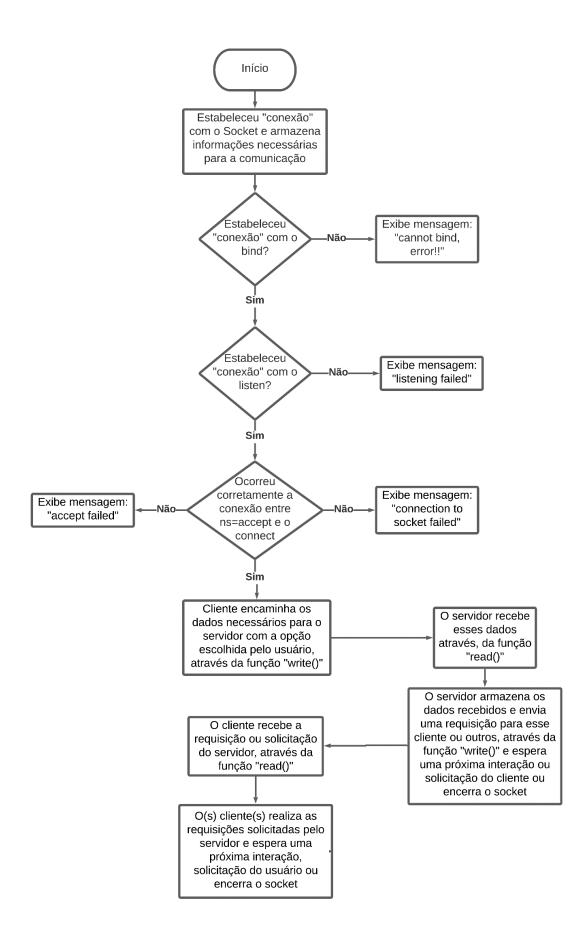
As interações ocorrem via TCP/IP. O envio e recebimento de arquivos ocorre entre clientes (peer-to-peer), e as demais funcionalidades, como por exemplo o envio de mensagens no chat, ocorre entre o servidor e os clientes, ou seja, através do servidor.

3. AMBIENTE UTILIZADO

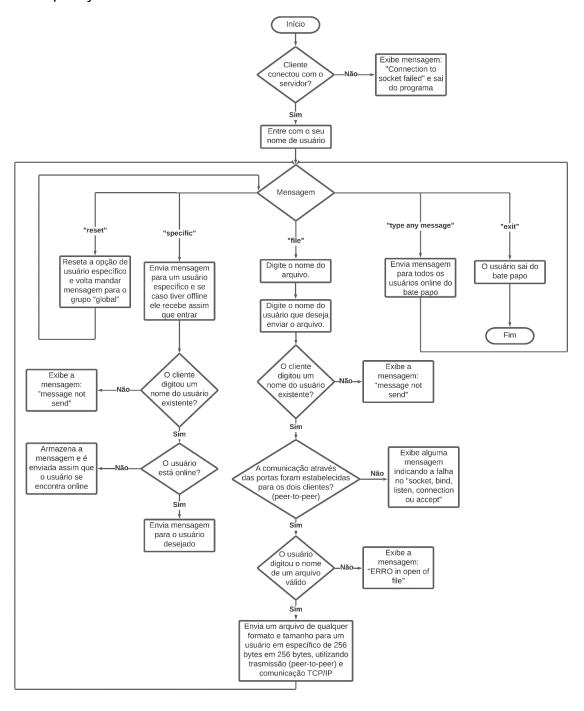
O ambiente utilizado foi a plataforma Linux Visual Code

4. DESCRIÇÃO EM ALTO NÍVEL DOS PROGRAMAS

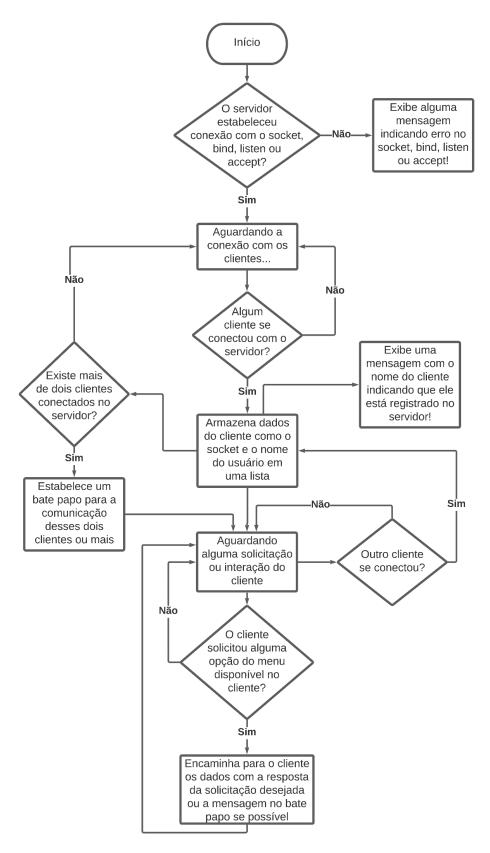
No Diagrama abaixo referente ao cliente, é iniciado o processo com o estabelecimento da conexão do cliente com o servidor, caso consiga a conexão, o cliente envia seu cadastro (usuário único) para que o servidor consiga identificá-lo. Após ser ligado ao um usuário, é aberta a possibilidade para enviar qualquer tipo de operação, onde apenas as operações file, specify, reset, exit, contact demandam de processamento adicional antes de serem enviados para o servidor. A conexão do servidor é encerrada quando o cliente insere o comando exit.



No diagrama abaixo do servidor, é iniciado com o servidor aguardando algum usuário se conectar, após se conectar com sucesso com o usuário, envia um sinal solicitando um usuário único do cliente para registro. Após o registro, o servidor cria uma thread para o usuário específico que fica aguardando qualquer mensagem do usuário, ao receber alguma operação do cliente, é encaminhado para uma função que redireciona para operação desejada para o cliente, depois de processar a operação, o servidor envia a resposta da forma especificada pelo cliente (para quais usuários e o seu conteúdo). A thread esperando pelo usuário é encerrada se o mesmo enviar uma operação de "exit".

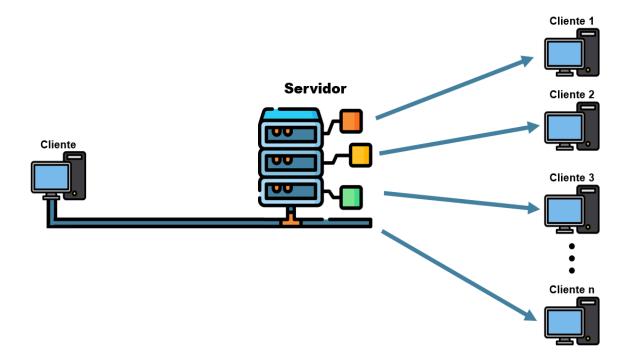


Connection e Accept - Segue abaixo uma simulação de uma conexão Hand-Shake e como funciona no nosso programa.



O envio da mensagem para o chat global ocorre da seguinte maneira, o usuário digita uma mensagem ou interação com outros clientes ou servidor, e o programa analisa a requisição, no caso de uma mensagem para o chat global, é encaminhado

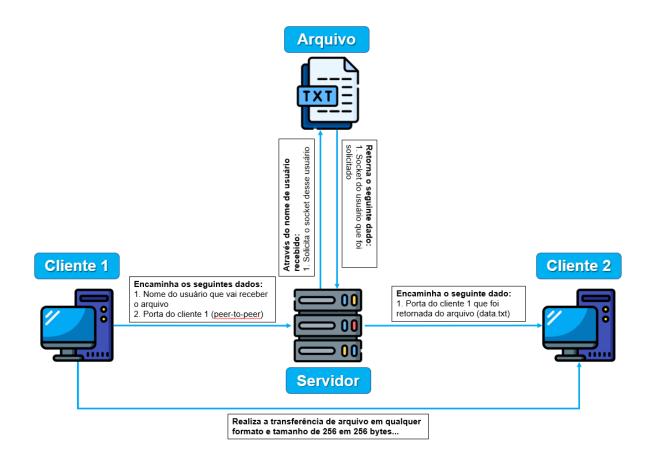
essa mensagem para o servidor, e o mesmo, busca no arquivo, como demonstrado acima todos os clientes online e encaminha instantaneamente para eles através do socket, caso o usuário esteja offline, essa mensagem é armazenada para ser encaminhada após o usuário se encontrar online.



Para enviar ou receber arquivos no sistema de código é muito simples, como pode-se observar no diagrama abaixo. Primeiramente o usuário digita o nome do arquivo com a sua devida extensão que ele deseja enviar, e depois digita o nome de

usuário que ele deseja encaminhar a mensagem. A partir disso, o cliente encaminha esses dados para o servidor, junto com a porta que foi destinada para a criação do cliente 1 local que encaminhará para o cliente 2 (via peer-to-peer). O servidor através do nome do usuário recebido, encontra o socket referido a esse usuário em um arquivo onde estão salvos os dados de todos os clientes cadastrados.

Após obter esse socket, ele encaminha para o cliente 2 o número da porta definida para o cliente 1 através desse mesmo socket e estabelece uma conexão entre os clientes. Após essa conexão handshake estiver estabelecida, o cliente 1 começa a enviar o arquivo para o cliente 2 em 256 e 256 bytes (valor que pode ser alterado no arquivo "client.c"), onde uma barra de 500 "#" 'cerquilha' que vai aumentar em proporção do envio do arquivo e de seu tamanho total.



5. FORMAS E PROTOCOLOS

As interações ocorrem via TCP/IP. O envio e recebimento de arquivos ocorre entre clientes (peer-to-peer), e as demais funcionalidades, como por exemplo o envio

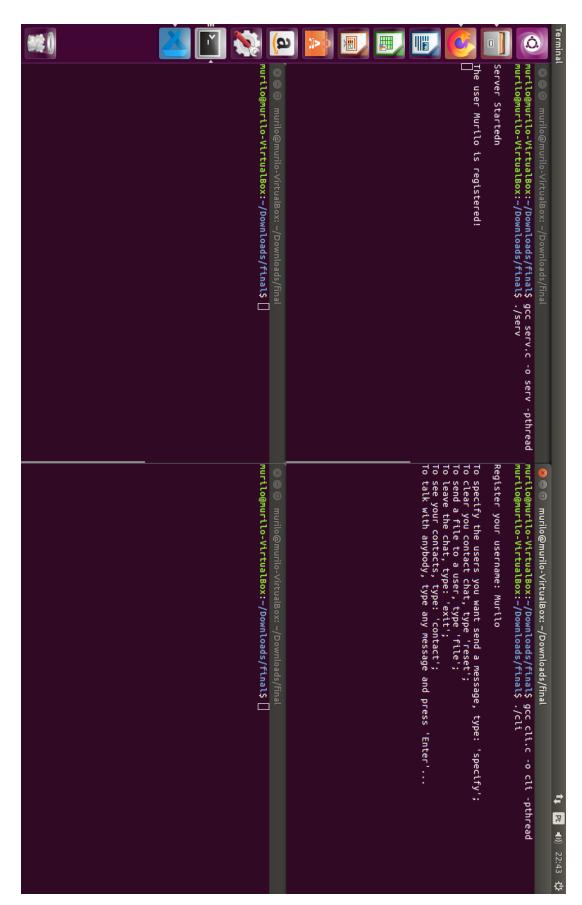
de mensagens no chat, ocorre entre o servidor e os clientes, ou seja, através do servidor.

6. FORMATO DAS MENSAGENS

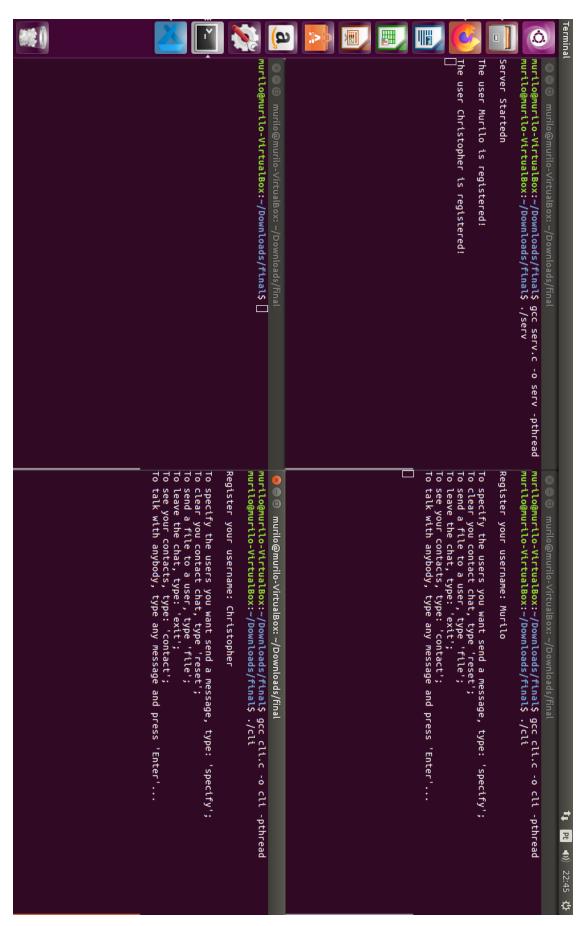
As mensagens trocadas são através do armazenamento e envio de "struct", contendo todos os dados necessários em seus campos.

7. DESCRIÇÃO DOS TESTES REALIZADOS

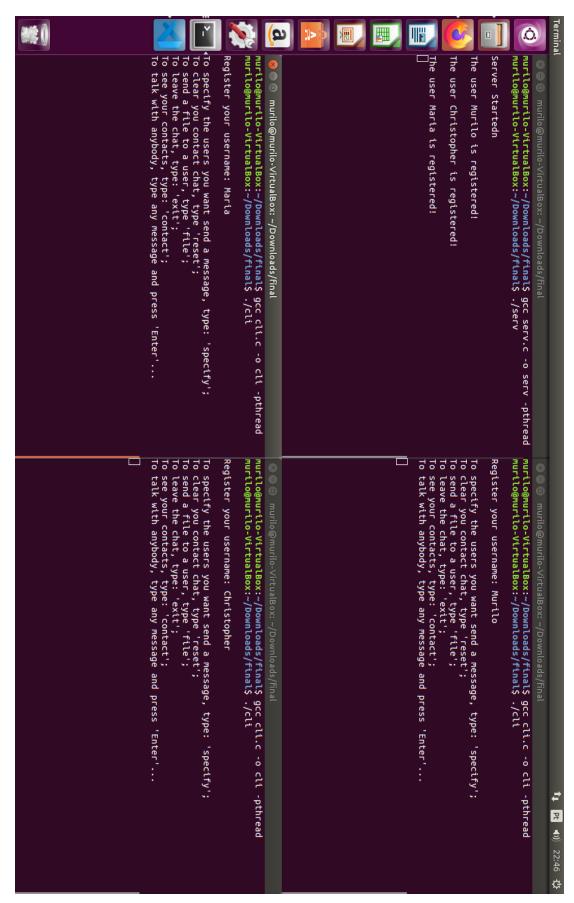
Registrando o primeiro usuário chamado Murilo



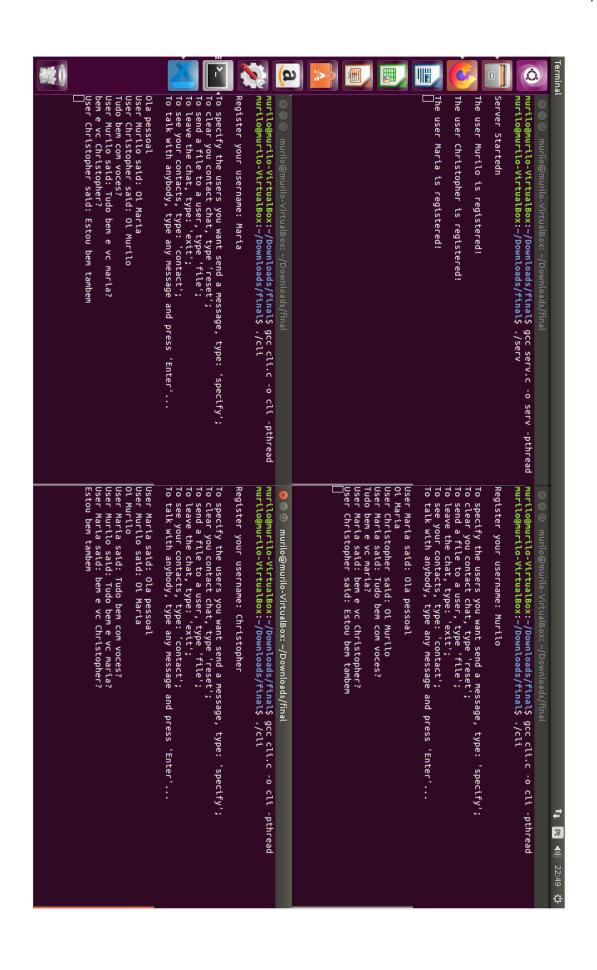
Registrando o segundo usuário chamado Christopher



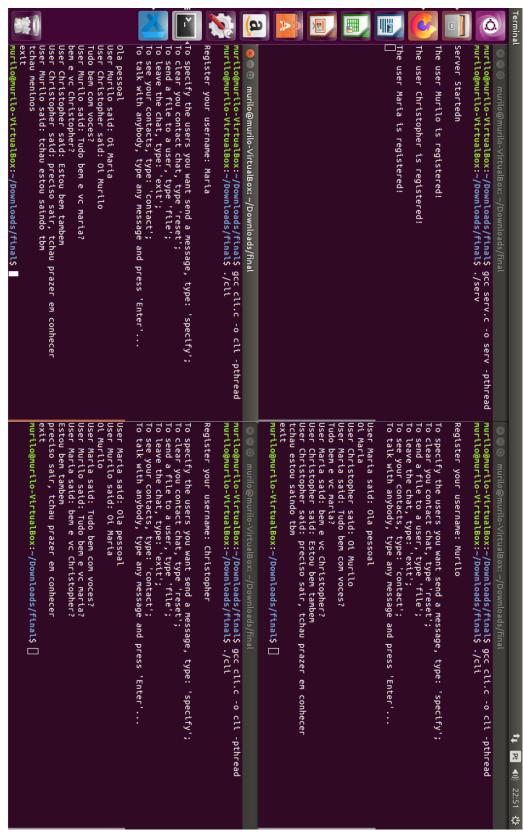
Registrando o terceiro usuário chamado Maria



Analisando uma simulação de uma conversação entre três pessoas no chat "global".

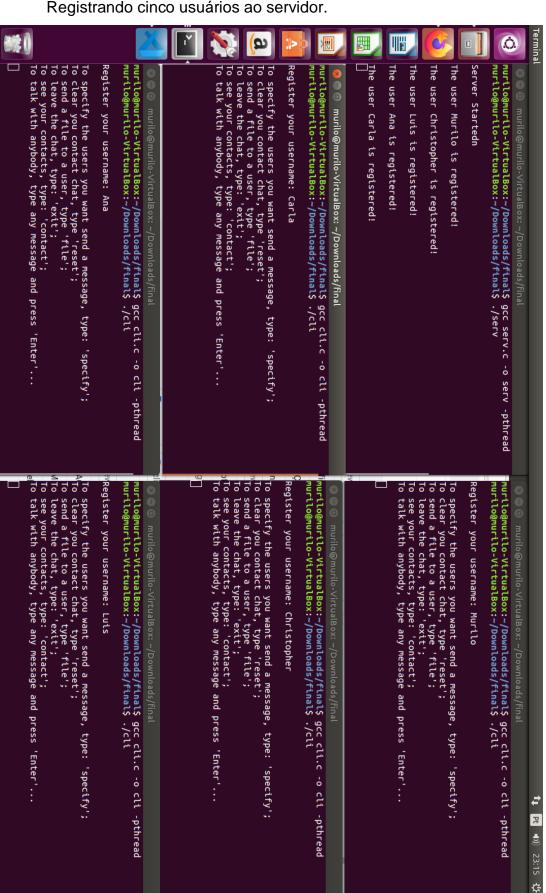


Abaixo é possível analisar a despedida entre essas 3 pessoas e elas consequentemente saindo do chat e podendo observar o servidor continua ativado, sem sofrer interferência com a queda de um dos seus clientes.

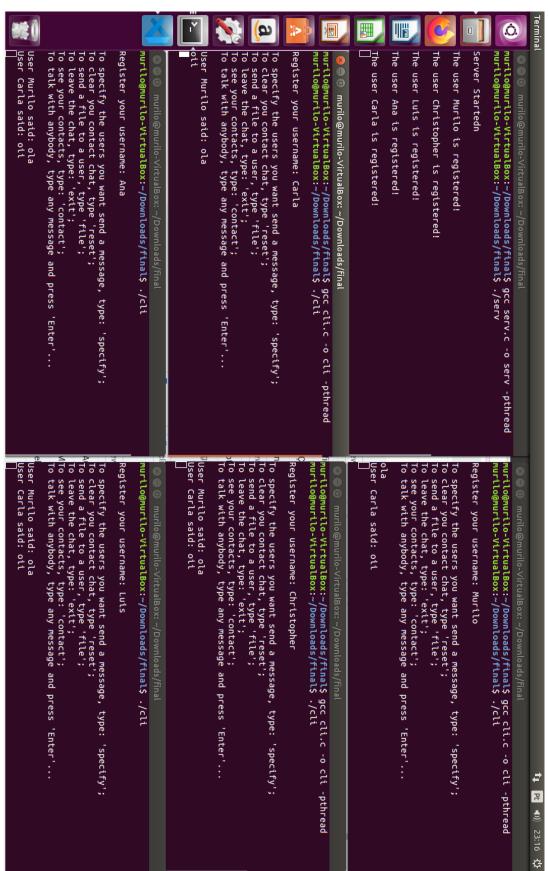


Detalhando função specify para offline e online

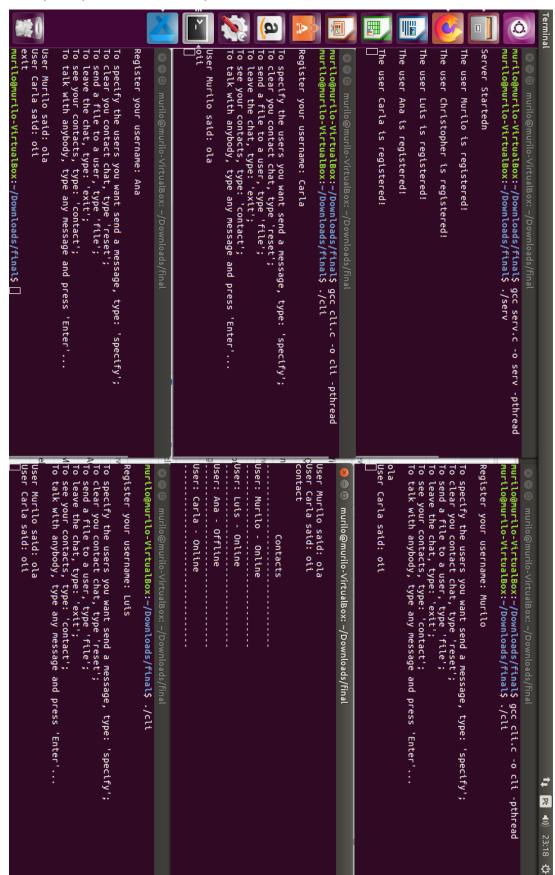
Registrando cinco usuários ao servidor.



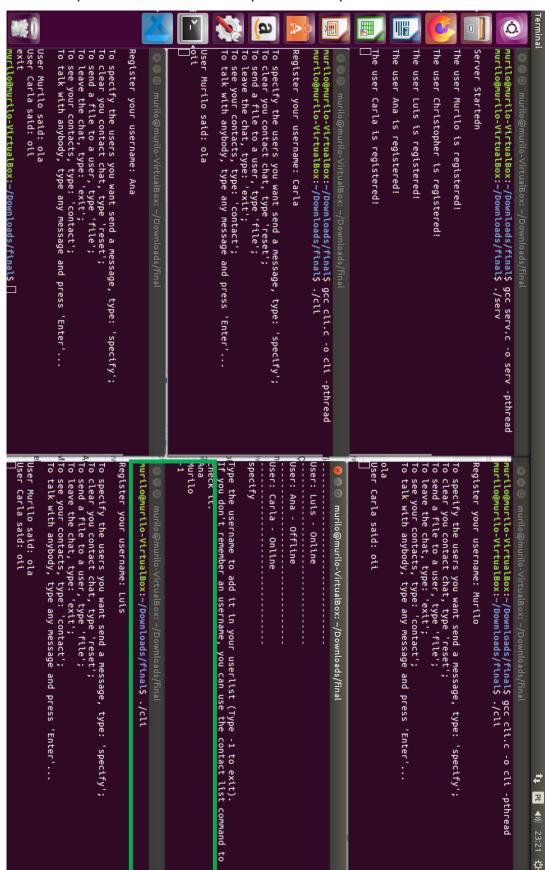
Analisando cumprimentações no chat global de Murilo e Carla para todos os indivíduos online:



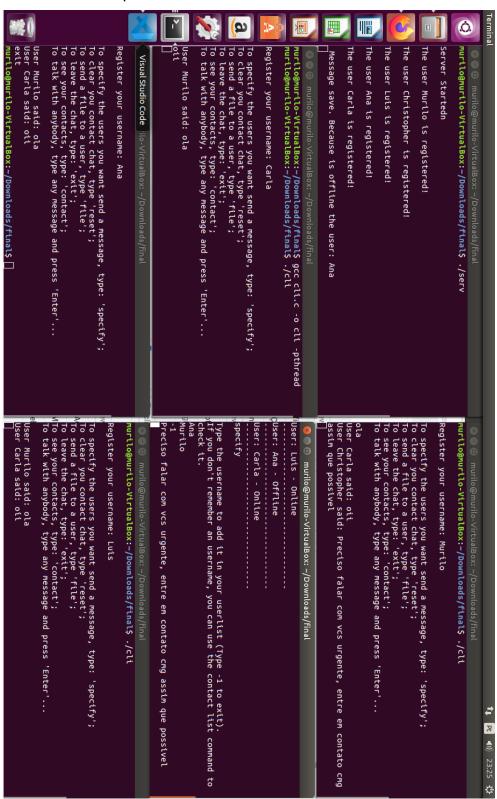
É possível observar no chat do Christopher os contatos que se encontram online, e principalmente a Ana que acabou de sair do chat e se encontra offline.



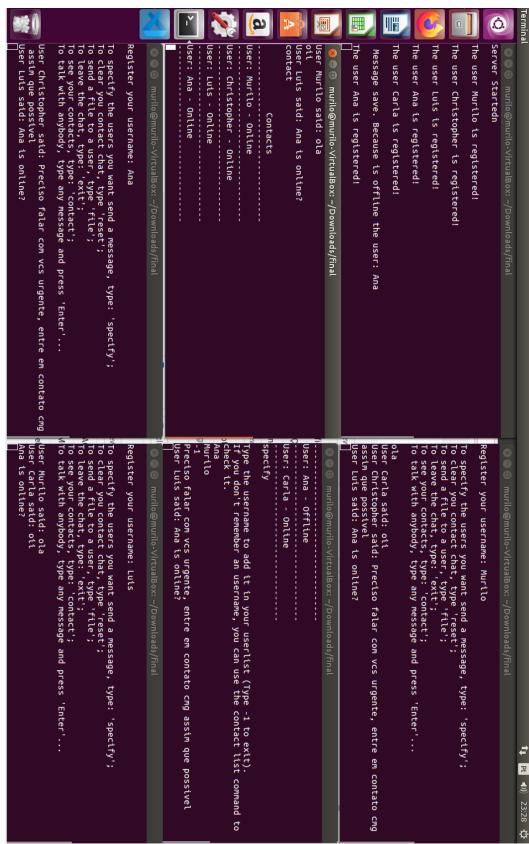
Especificando no chat do Christopher que irá encaminhar mensagem apenas para o Murilo que se encontra online e para a Ana que se encontra offline:



Christopher enviará a seguinte mensagem: "Preciso falar com vcs urgente, entre em contato cmg assim que possível" para especificamente Murilo que já recebeu a mensagem instantaneamente e Ana, que como podemos ver no terminal do servidor já percebeu que Ana se encontra offline e será armazenado a mensagem para ela, para encaminhar assim que ela estiver online.

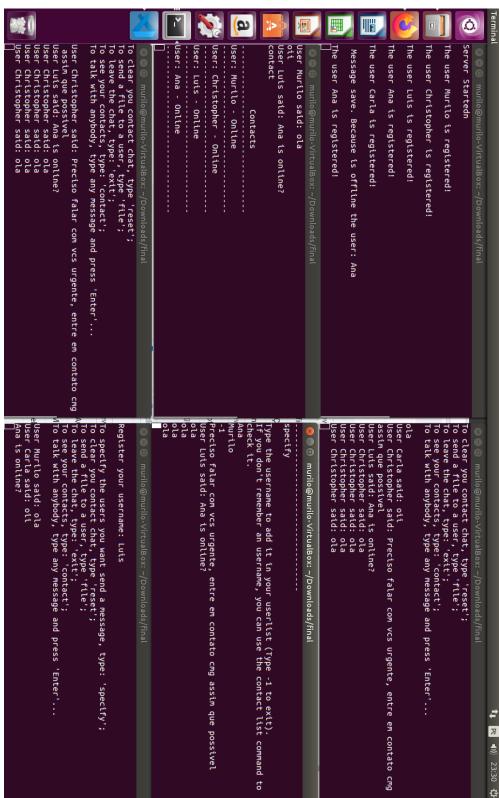


É possível verificar que o usuário Ana voltou no terminal, e no terminal da Carla é possível verificar que ela se encontra online agora, recebendo a mensagem do Christopher e a do Luís perguntando se ela está online.

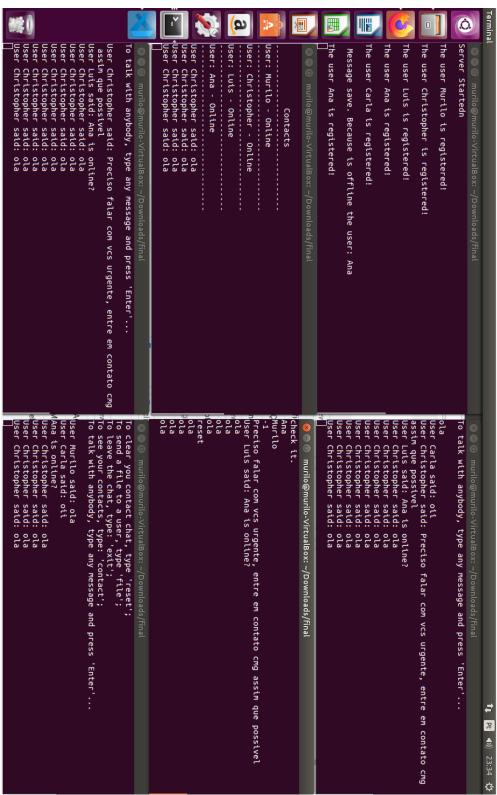


Função Reset

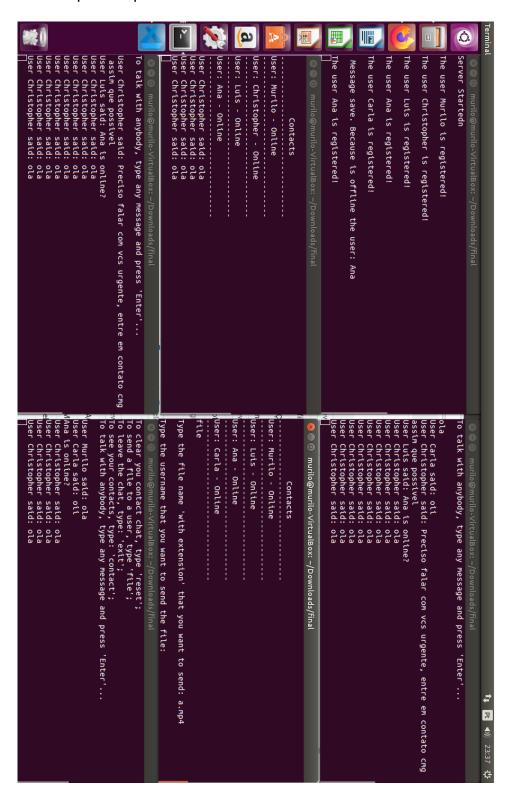
É possível analisar que toda mensagem que o Christopher manda agora vai apenas para Ana e Murilo e como eles estão online recebe instantaneamente como podemos verificar abaixo uma sequência de quatros "ola":



No terminal de Christopher, após ele digitar "reset", quando ele manda uma mensagem deixa de mandar apenas para os usuários específicos que ele selecionou e passa a encaminhar para o chat global novamente para todos que estão online. Como podemos verificar abaixo uma sequência de quatros "ola" para todos os integrantes online do chat global:



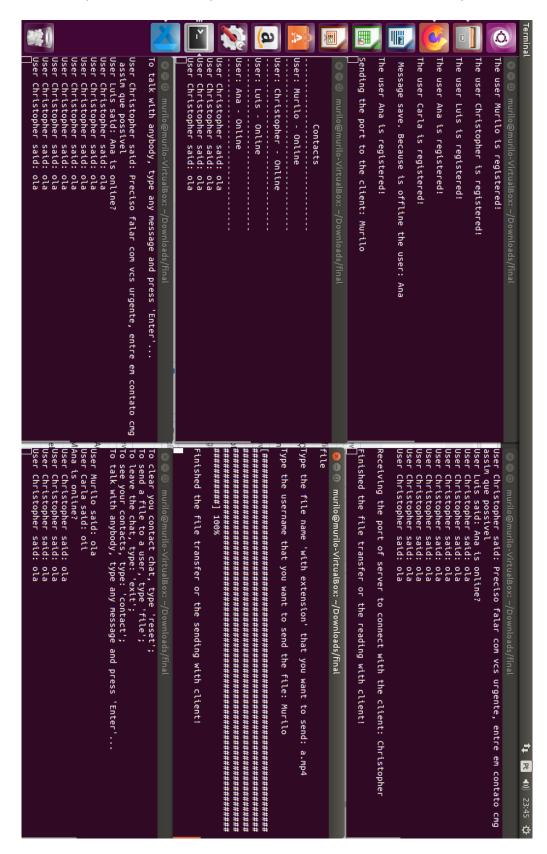
Abaixo podemos verificar que o usuário chamado Christopher realizou um "contact" para verificar todos os contatos e seus status e selecionou a opção "file", no qual tinha intuito de encaminhar um arquivo de vídeo chamado "a.mp4" para o outro cliente Murilo via peer-to-peer.



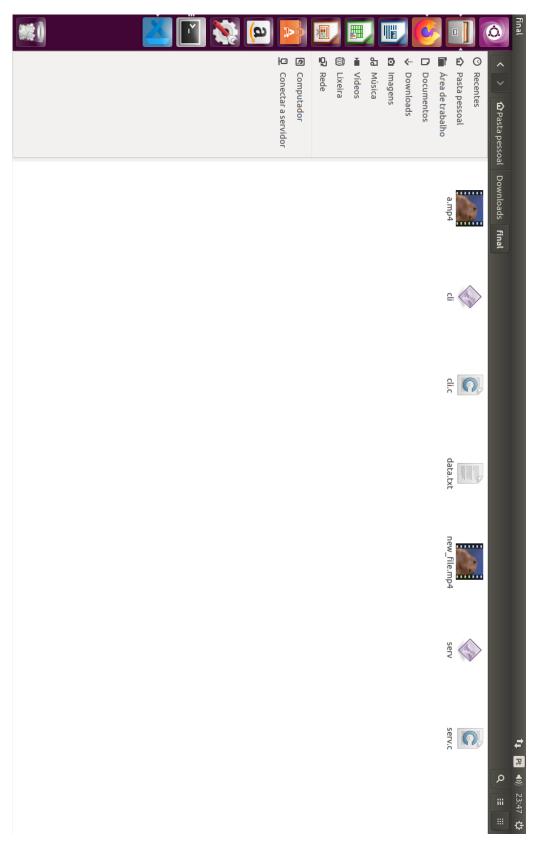
Após digitar que quer encaminhar para Murilo, é possível analisar uma mensagem no terminal do servidor indicando que ele encontrou o socket do Murilo e estará encaminhando para o cliente 2 a porta definida por Christopher no para cliente 1 que encaminhará o arquivo. Também é possível analisar uma mensagem indicando que o cliente 2 está recebendo essa porta e realizando a estrutura de comunicação via socket para receber o arquivo do cliente 1. A transferência do arquivo de vídeo começa logo em seguida com a conexão dos clientes estabelecidas, encaminhando 256 em 256 bytes do arquivo por vez.



Por fim, é possível analisar que a transferência foi concluída com 100% do arquivo encaminhado e gerado um arquivo novo "new_file" concatenado com a extensão do arquivo de entrada que foi lido, nesse caso sendo o ".mp4":



Abaixo é possível verificar o outro arquivo que foi encaminhado via peer-to-peer, sendo o "new_file.mp4", onde funciona perfeitamente, principalmente no quesito áudio-visual.



5. CONCLUSÃO

Com esse trabalho foi possível melhorar o conhecimento sobre a linguagem de programação C focada em redes, sockets TCP/IP e sistema operacional Linux.

Um importante ponto que precisa ser destacado foi a utilização de threads e processos filhos com o uso de sockets TCP/IP, podendo denotar a diferença de um servidor que funciona de maneira simultânea e sequencial, observando onde deve ser implementado o que os processos filhos ocasionam no fluxo e na execução do programa em si.

No fim, podemos concluir que o projeto funcionou corretamente atendendo todas as expectativas, e requisitos solicitados pelo docente, melhorando a nossa aprendizagem e desenvolvimento na disciplina de redes de computação A e com a manipulação em plataforma Linux e sistema de Chat com Sockets.