

Grundlagen von Betriebssystemen und Systemsoftware

WS 2018/19

Übung 8: Client-Server-Kommunikation

zum 10. Dezember 2018

- Die **Hausaufgaben** für dieses Übungsblatt müssen **spätestens am Sonntag, den 16.12.2018 um 23:59** in Moodle hochgeladen worden sein.
- Alle C-Programme müssen mit den folgenden Flags kompiliert werden:
`gcc -Wall -o <progrname> <prog.c>.`
- Hierzu stellen wir für jedes Übungsblatt jeweils ein Makefile bereit, das **nicht** verändert werden darf, um sicherzustellen, dass Ihre Abgabe auch korrekt von uns getestet und bewertet werden kann. **Ihr Programmcode muss zwingend mit dem Makefile kompilierbar sein. Andernfalls kann die Abgabe nicht bewertet werden.** Wenn Sie zwischenzeitlich Änderungen vornehmen wollen, um etwa bestimmte Teile mittels `#ifdef` einzubinden und zu testen, dann kopieren Sie am besten das Makefile und modifizieren Ihre Kopie. Mit `make -f <Makefile>` können Sie dann eine andere Datei zum Übersetzen verwenden.
- Die Abgabe der Programme erfolgt als Archivdatei, die die verschiedenen Quelldateien (`.{c|h}`) umfasst und **nicht** in Binärform. Nicht kompilierfähiger Quellcode wird **nicht gewertet**.
- Um die Abgabe zu standardisieren enthält das Makefile ein Target “submit” (`make submit`), was dann eine Datei `blatt08.tgz` zum Hochladen erzeugt.
- Damit die richtigen Dateien hochgeladen und ausgeführt werden, geben wir bei allen Übungen die jeweils zu verwendenden Dateinamen für den Quellcode und auch für das Executable an.
- Die Tests werden auf diesem Aufgabenblatt mittels Python-Programmen durchgeführt. Zum Ausführen der Tests geben Sie `python xyz_test.pyc` auf der Konsole ein. Ihre ausführbaren Programme müssen sich im selben Verzeichnis wie die Testprogramme befinden.

1 Vorbereitung auf das Tutorium

Was ist die Rolle der folgenden POSIX- (Portable Operating System Interface) bzw. Bibliotheksfunktionen? Erläutern Sie kurz die Parameter und den Rückgabewert jeder Funktion.¹

- `int socket (int domain, int type, int protocol);`
- `int bind (int sockfd, const struct sockaddr *addr, socklen_t addrlen);`
- `int listen (int sockfd, int backlog);`
- `int accept (int sockfd, struct sockaddr *addr, socklen_t *addrlen);`
- `ssize_t sendto (int sockfd, const void *buf, size_t len, int flags, const struct sockaddr *dest_addr, socklen_t addrlen);`
- `ssize_t recvfrom (int sockfd, void *buf, size_t len, int flags, struct sockaddr *src_addr, socklen_t *addrlen);`
- `int select(int nfds, fd_set *readfds, fd_set *writefds, fd_set *exceptfds, struct timeval *timeout);`
- `int poll(struct pollfd *fds, nfds_t nfds, int timeout);`
- `epoll(7)`
- `nc(1)`

2 Tutoraufgaben

2.1 Kommunikationsformen

Angenommen, es existieren 3 Prozesse:

- P_1 , gestartet zum Zeitpunkt $t = 0$
- P_2 , gestartet zum Zeitpunkt $t = 4$
- P_3 , gestartet zum Zeitpunkt $t = 2$

Die Prozesse tauschen Nachrichten untereinander aus:

- P_1 sendet Nachricht A zum Zeitpunkt $t = 2$ an P_3
- P_2 sendet Nachricht B zum Zeitpunkt $t = 5$ an P_1
- P_1 sendet Nachricht C zum Zeitpunkt $t = 0$ an P_2

Die Laufzeit einer Nachricht beträgt mindestens 3 Zeiteinheiten, die Verarbeitungszeit genau 1 Zeiteinheit. Eine receive-Operation zum Empfangen von Nachrichten dauert maximal 4 Zeiteinheiten. Andere Operationen geschehen overheadfrei. Jeder Prozess kann die Abarbeitung von Nachrichten parallel vornehmen.

Zum Empfangen von Nachrichten werden zu folgenden Zeiten receive-Operationen gestartet:

- P_1 zum Zeitpunkt $t = 10$
- P_3 zum Zeitpunkt $t = 4$

¹Erläuterungen und Beispiele der einzelnen Funktionen finden Sie auch in den **man**-Pages auf Ihrer Linux-VM.

2.2 Asynchrone Kommunikation

Nehmen Sie an, dass die Kommunikation zwischen den Prozessen **asynchron** ist. Modellieren Sie die Kommunikationsvorgänge in einem Sequenzdiagramm.

2.3 Synchrone Kommunikation

Wiederholen Sie Aufgabe 2.2 für den Fall von **synchroner** Kommunikation zwischen den Prozessen. Gehen Sie von einer Bestätigung einer Nachricht nach deren Verarbeitung aus. Beachten Sie, dass eine Nachricht eventuell wegen eines blockierenden Empfängers zum nächstmöglichen Zeitpunkt ankommt.

2.4 Nachrichtenbasierte Kommunikation über UDP

Schreiben Sie ein Server-Programm, das einen UDP-Socket öffnet, diesen an Port 44444 bindet und dann auf eingehende Nachrichten (= Pakete) wartet. Wenn ein Paket empfangen wird, sollen drei Schritte durchgeführt werden:

- a) Es soll die Absenderadresse des Pakets und die Paketlänge ausgegeben.
- b) Es soll den Paketinhalt modifizieren, so dass:
 - Kleinbuchstaben in Großbuchstaben umgewandelt werden und umgekehrt und
 - jede Ziffer N durch $9 - N$ ersetzt wird.
- c) Es soll das Resultat als UDP-Paket an den Absender zurückschicken.

Schreiben Sie außerdem einen passenden Client, der einen String mit `fgets()` einliest, diesen dann an den Server sendet, für 1s auf die Antwort vom Server wartet und bei Erhalt einer Antwort diese ausgibt.

Übertagen Sie in dem UDP-Paket einfach nur den String. Überlegen Sie, ob Sie das Byte zur Nullterminierung des Strings mit übertragen oder dieses bei Bedarf vor Ausgabe des Strings hinzufügen.

Dem Client soll als Parameter die IP-Adresse des Servers (localhost ist 127.0.0.1) übergeben werden.

Probieren Sie im Tutorium aus, ob Sie auch mit den Servern Ihrer Kommilitonen interagieren können und das gewünschte Ergebnis erzielen.

3 Hausaufgaben

3.1 Echo as a service (6 Punkte)

Schreiben Sie ein Server-Programm, das einen TCP-Socket erzeugt und auf Port 44445 auf eingehenden TCP-Verbindungen wartet. Es soll jede neu ankommende Verbindung annehmen und dann Eingaben von dieser Verbindung akzeptieren – allerdings ohne dabei auf diese Verbindung zu blockieren! Sie müssen also auf mehrere Sockets gleichzeitig reagieren können, z.B. mittels `poll()`. Alle Zeichen, die auf einer Verbindung empfangen werden, werden wieder an den Absender zurückgeschickt.

Wenn auf einer Verbindung für 5 Sekunden keine Daten empfangen wurden, wird diese vom Server mit `close()` geschlossen. Ebenso soll die Verbindung beendet werden, wenn sie von der anderen Seite geschlossen wird. Wenn Ihr Server 10 Sekunden lang gar nichts zu tun hat ("Idle-Timeout"), also weder eine neue Verbindungsanfrage bekommt, noch Daten auf einem Socket empfängt, soll er terminieren.

Schreiben Sie Ihren Server so, dass er mehrere (bis zu 10) Verbindungen gleichzeitig behandeln kann. Hierzu können Sie Ihre Listenverwaltung verwenden und eine einfache Datenstruktur erzeugen, die Sie für jede Verbindung erzeugen und dann mittels der Liste verwalten. Beispielsweise kann diese wie folgt aussehen.

```
struct connection {
    int          sd;
    struct sockaddr_in sin;
    struct timeval timeout;
};
```

Denken Sie daran, dass Sie einen Timeout pro Verbindung verwalten und diesen nach jeder Interaktion mit der Verbindung neu starten müssen. Dasselbe gilt auch für den Idle-Timeout Ihres Servers. Auch für die Timeouts empfiehlt sich Ihre Listenverwaltung. Sie können die obige Verbindungs-Datenstruktur in mehreren Listen verwalten, eine für die Verbindungen und eine für die Timeouts. Wie in der Vorlesung angedeutet, bietet es sich an die Timeouts in aufsteigender Reihenfolge in der Liste zu verwalten (also frühester Timeout zuerst).

Wenn Sie ein Element in der Liste suchen wollen, können Sie hierzu `list_find()` mit einer entsprechenden Vergleichsfunktion für den Socket-Deskriptor verwenden, oder aber Sie iterieren manuell durch Ihre Liste.

Nutzen Sie das Kommando `nc(1)`, um Ihren Server zu testen.

```
$ ./server &
$ nc localhost 44445
Hello, world.
Hello, world.
Ich bekomme meine Zeichen zurueck.
Ich bekomme meine Zeichen zurueck.
^C$
```

Sie können mit folgenden Kommandos Ihren Server auch mit umfangreichen Eingaben testen, indem Sie eine Eingabedatei vorbereiten und diese an den Server senden, die vom Server empfangenen Ausgaben in eine *andere* Datei schreiben und diese anschließend mittels `diff(1)` vergleichen.

```
$ ./server &
$ nc localhost 44445 < 1.in > 1.out
$ diff 1.in 1.out
$
```

Hinweis: Lesen Sie vom Socket in einen Puffer fester Größe von 1024 Bytes. (Das ist auch wichtig für die nächste Aufgabe.) Achten Sie darauf, dass der Rückgabewert von `read()` bzw. `recv()` anzeigt, wie viele Bytes tatsächlich gelesen worden sind.

Quellen: `server.c` `list.c` `list.h`

Executable: `server`

3.2 Echo/Hexdump as a service (4 Punkte)

Erweitern Sie Ihren obigen Echo-Server so, dass er gleichzeitig auf einem zweiten Port (44446) gleichzeitig Verbindungen annimmt. Auf diesem Port eingehenden Verbindungen sollen einen hexdump über die Eingaben zurücksenden. Verändern Sie Ihre `hexdump()`-Funktion so, dass sie als ersten Parameter keinen FILE-Pointer, sondern den Socket-Deskriptor erhält. Schreiben Sie die Funktion intern so um, dass sie die Ausgaben zeilenweise in einen Puffer schreibt (`sprintf()` statt `fprintf()`) und senden Sie diesen Puffer dann zeilenweise über den Socket (etwa mittels `write()`).

Wichtig: Lesen Sie auch hier maximal in Blöcken von 1024 Bytes und übergeben Sie den Puffer nach jedem Lesen an `hexdump()`. Das bedeutet, dass Ihre Offsets bei jeder Ausgabe immer wieder von vorne beginnen, was in diesem Fall so gewollt ist.

```
$ ./server &
$ nc localhost 44446
Hello
000000 : 48 65 6c 6c 6f 0a                Hello.
Ein etwas laengerer Text zum Testen.
000000 : 45 69 6e 20 65 74 77 61 73 20 6c 61 65 6e 67 65  Ein etwas laenge
000010 : 72 65 72 20 54 65 78 74 20 7a 75 6d 20 54 65 73  rer Text zum Tes
000020 : 74 65 6e 2e 0a                ten..
^C$
```

Auch hier gilt: wenn auf einer Verbindung für 5 Sekunden keine Daten empfangen wurden, wird diese durch den Server geschlossen. Achten Sie darauf, dass zu beiden Ports Verbindungen parallel aufgebaut werden können und dass diese auch anschließend parallel Daten austauschen können. Aber Sie müssen nicht mehr als 10 Verbindungen gleichzeitig unterstützen.

```
$ ./server &
$ cat 0.in
Auch hier gilt: wenn auf einer Verbindung f\"ur 5 Sekunden keine Daten
empfangen wurden, wird diese durch den Server geschlossen. Achten Sie
darauf, dass zu beiden Ports Verbindungen parallel aufgebaut werden
k\"onnen und dass diese auch anschlie{\ss}end parallel Daten austauschen
k\"onnen. Aber Sie m\"ussen nicht mehr als 10 Verbindungen
gleichzeitig unterst\"utzen.

$ nc localhost 44445 < 0.in
Auch hier gilt: wenn auf einer Verbindung f\"ur 5 Sekunden keine Daten
empfangen wurden, wird diese durch den Server geschlossen. Achten Sie
darauf, dass zu beiden Ports Verbindungen parallel aufgebaut werden
k\"onnen und dass diese auch anschlie{\ss}end parallel Daten austauschen
k\"onnen. Aber Sie m\"ussen nicht mehr als 10 Verbindungen
gleichzeitig unterst\"utzen.

^$ nc localhost 44446 < 0.in
000000 : 41 75 63 68 20 68 69 65 72 20 67 69 6c 74 3a 20  Auch hier gilt:
000010 : 77 65 6e 6e 20 61 75 66 20 65 69 6e 65 72 20 56  wenn auf einer V
000020 : 65 72 62 69 6e 64 75 6e 67 20 66 5c 22 75 72 20  erbindung f\"ur
000030 : 35 20 53 65 6b 75 6e 64 65 6e 20 6b 65 69 6e 65  5 Sekunden keine
000040 : 20 44 61 74 65 6e 0a 65 6d 70 66 61 6e 67 65 6e  Daten empfangen
```

000050 : 20 77 75 72 64 65 6e 2c 20 77 69 72 64 20 64 69	wurden, wird di
000060 : 65 73 65 20 64 75 72 63 68 20 64 65 6e 20 53 65	ese durch den Se
000070 : 72 76 65 72 20 67 65 73 63 68 6c 6f 73 73 65 6e	rver geschlossen
000080 : 2e 20 20 41 63 68 74 65 6e 20 53 69 65 0a 64 61	. Achten Sie.da
000090 : 72 61 75 66 2c 20 64 61 73 73 20 7a 75 20 62 65	rauf, dass zu be
0000a0 : 69 64 65 6e 20 50 6f 72 74 73 20 56 65 72 62 69	iden Ports Verbi
0000b0 : 6e 64 75 6e 67 65 6e 20 70 61 72 61 6c 6c 65 6c	ndungen parallel
0000c0 : 20 61 75 66 67 65 62 61 75 74 20 77 65 72 64 65	aufgebaut werde
0000d0 : 6e 0a 6b 5c 22 6f 6e 6e 65 6e 20 75 6e 64 20 64	n.k\"onnen und d
0000e0 : 61 73 73 20 64 69 65 73 65 20 61 75 63 68 20 61	ass diese auch a
0000f0 : 6e 73 63 68 6c 69 65 7b 5c 73 73 7d 65 6e 64 20	nschlie{\ss}end
000100 : 70 61 72 61 6c 6c 65 6c 20 44 61 74 65 6e 20 61	parallel Daten a
000110 : 75 73 74 61 75 73 63 68 65 6e 0a 6b 5c 22 6f 6e	ustauschen.k\"on
000120 : 6e 65 6e 2e 20 20 41 62 65 72 20 53 69 65 20 6d	nen. Aber Sie m
000130 : 5c 22 75 73 73 65 6e 20 6e 69 63 68 74 20 6d 65	\\"ussen nicht me
000140 : 68 72 20 61 6c 73 20 31 30 20 56 65 72 62 69 6e	hr als 10 Verbin
000150 : 64 75 6e 67 65 6e 0a 67 6c 65 69 63 68 7a 65 69	dungen.gleichzei
000160 : 74 69 67 20 75 6e 74 65 72 73 74 5c 22 75 74 7a	tig unterst\"utz
000170 : 65 6e 2e 0a 0a	en...
^C\$	

Quellen: server.c hexdump.c list.c list.h

Executable: server