

Сокеты

Сети TCP/IP

- Хост — компьютер, подключенный в сеть
- Интерфейс — физическое или логическое устройство, позволяющее принимать и отправлять данные в сеть (loopback, ethernet, ...)
- Loopback-интерфейс есть на каждом хосте, IP-адрес 127.0.0.1
- Хост может иметь несколько физических интерфейсов

IP-адрес

- У протокола IP v4 размер адреса — 32 бита, адрес делится на 4 байта, каждый байт записывается в десятичном виде, байты разделяются точкой:
212.192.248.182
- IP v6 — 128 бит, адрес делится на группы по 16 бит, каждая записывается в шест. виде, разделяются двоеточием:
fe80::21d:7dff:fe00:e4d6
- Символическая нотация — DNS имена
(www.cs.hse.ru)

Порт

- Порт — число от 1 до 65535 (16 бит)
- Порты с номерами до 1024 зарезервированы для использования процессами с правами администратора
- Некоторые номера портов приписаны (то есть обычно используются) стандартными сервисами
- Каждому исходящему запросу или датаграмме присваивается номер порта

Идентификация соединений и запросов

- Каждое соединение или датаграмма идентифицируется 4 числами: IP отправителя, порт отправителя, IP получателя, порт получателя

TCP (Transmission Control Protocol)

- TCP — протокол транспортного уровня
- Протокол с установлением виртуального соединения
- Протокол гарантирует доставку данных (при необходимости повторяя пересылку пакета) и гарантирует корректность данных
- После установления соединения TCP предоставляет двунаправленный канал (то есть границы блоков данных, пересылаемых по TCP, не сохраняются)

Протоколы прикладного уровня

- HTTP (hypertext transfer protocol) — TCP
- FTP (file transfer protocol) — TCP
- SSH (secure shell) — TCP
- SMTP (simple mail transfer protocol) — TCP
- DNS — UDP
- NFS (network file system) — UDP или TCP
- NTP (network time protocol) — UDP
- И так далее...

Стандартные номера портов

- TCP/80, TCP/8080 — httpd — веб-сервер
- TCP/22 — sshd — сервер удаленного доступа
- TCP/21, TCP/20 — ftpd — ftp-сервер
- TCP/25 — sendmail — почтовый сервер
- UDP/53 — named — DNS-сервер
- UDP/123 — ntpd — сервер времени
- И так далее

Кодирование данных

- На разных хостах сети могут использоваться разные способы хранения целых и вещественных чисел, разные требования к выравниванию полей структур, разные кодировки символов...
- Преобразование данных в формат передачи данных по сети — сериализация (serialization) или маршаллинг (marshalling)
- Обратное преобразование — десериализация или демаршаллинг

Представление целых чисел

Big-endian

Little-endian

0x12345678



0x1234



PPC, Sparc, Motorola 68000

x86

В качестве сетевого формата представления целых чисел принят Big-endian формат.

Перекодирование целых

- Network byte order — порядок байт в сети
- Host byte order — локальный порядок байт

```
#include <arpa/inet.h>
```

```
uint32_t htonl(uint32_t hostlong);  
uint16_t htons(uint16_t hostshort);  
uint32_t ntohl(uint32_t netlong);  
uint16_t ntohs(uint16_t netshort);
```

Сокеты (гнезда)

- Универсальный механизм межпроцессного взаимодействия
- Используется для локального взаимодействия (аналогично именованным каналам)
- Используется для сетевого взаимодействия

Создание сокета

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
int socket(int domain, int type, int protocol);
```

- Возвращается файловый дескриптор сокета
- В зависимости от типа создаваемого сокета может потребоваться дополнительная настройка параметров
- Файловый дескриптор может копироваться с помощью dup, наследоваться через fork/exec
- В конце использования файловый дескриптор должен быть закрыт с помощью close

Параметры создания сокета

- Параметр `domain` — домен сокета
 - `PF_UNIX`, `PF_LOCAL` — локальный сокет
 - `PF_INET` — IPv4
 - `PF_INET6` — IPv6
- Параметр `type` — тип соединения
 - `SOCK_STREAM` — потоковый сокет
 - `SOCK_DGRAM` — датаграммный сокет
- Параметр `protocol` уточняет используемый протокол для пары (`domain,type`). 0 — выбрать протокол по умолчанию

Примеры создания сокета

```
fd = socket(PF_LOCAL, SOCK_STREAM, 0);
```

- Локальный потоковый сокет (аналог именованных каналов)

```
fd = socket(PF_INET, SOCK_STREAM, 0);
```

- Сокет для работы по протоколу TCP

```
fd = socket(PF_INET, SOCK_DGRAM, 0);
```

- Сокет для работы по протоколу UDP

Адрес соединения

- Для указания адреса как отправителя, так и получателя используется struct sockaddr
- При работе с каждым конкретным доменом сокета должна использоваться структура адреса, специфичная для этого домена

```
struct sockaddr_in {  
    sa_family_t    sin_family; /* AF_INET */  
    uint16_t       sin_port;   /* port in NB0*/  
    struct in_addr sin_addr;    /* internet address */  
};  
struct in_addr {  
    uint32_t       s_addr;      /* address in NB0*/  
};
```


Получение информации об адресе

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netdb.h>
int getaddrinfo(const char *node, const char *service,
                const struct addrinfo *hints,
                struct addrinfo **res);
```

- `node` — строка имени или IP-адреса хоста
- `service` — строка номера порта или имени сервиса
- `hints` — флаги для управления трансляцией
- `res` — адрес указателя, в который помещается указатель на голову списка результатов трансляции

Исходящий порт

- Для полной идентификации датаграммы или соединения необходим номер исходящего порта
- Если номер исходящего порта не задан, он назначается автоматически
- Для взаимодействия по протоколу TCP исходящий порт, как правило, не требуется
- Для взаимодействия по протоколу UDP может потребоваться назначить исходящий порт
- Привязку необходимо выполнять, если планируется принимать сообщения

Привязка порта

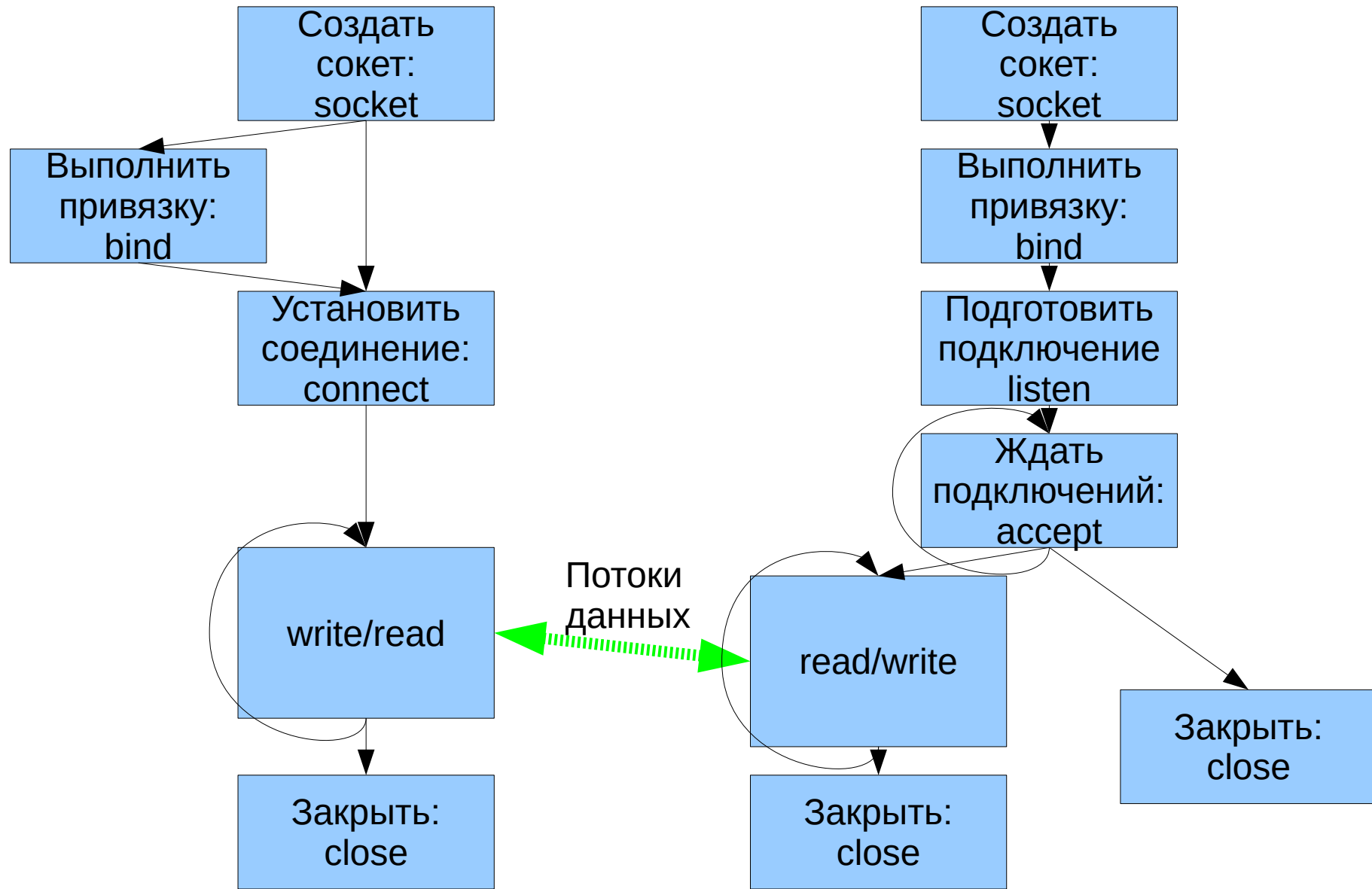
```
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
int bind(int sockfd, const struct sockaddr *addr,
        socklen_t addrlen);
```

- `addr` — структура, задающая параметры привязки
- `addrlen` — размер структуры адреса

Архитектура клиент-сервер

- Техническое понимание:
 - Клиент — сторона, которая инициирует соединение
 - Сервер — сторона, которая ожидает подключения
- Логическое понимание
 - Клиент — сторона, запрашивающая выполнение некоторого сервиса
 - Сервер — сторона, предоставляющая сервис
- Как правило, техническое = логическое

Взаимодействие с установлением соединения



Подключение к серверу

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

- Пример: подключение к хосту/порту, указанным в командной строке

```
int res = connect(sockfd, reslist->ai_addr,  
                  reslist->ai_addrlen);  
if (res < 0) {  
    // обработать ошибочную ситуацию  
}
```

Переключение сокета в режим ПРОСЛУШИВАНИЯ

```
int listen(int sockfd, int backlog);
```

- Параметр `backlog` — длина очереди запросов, ожидающих обработки, в ядре
- Если программа не успевает обрабатывать входящие запросы на подключение, ядро будет отвергать запросы, которые бы приводили к превышению длины очереди значения `backlog`
- Обычное «магическое» значение — 5

Ожидание подключения

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

- В структуру `addr` возвращается адрес подключившегося клиента
- При успехе `accept` возвращает *новый* файловый дескриптор, который используется для обмена данными с клиентом
- Файловый дескриптор `sockfd` можно использовать для подключения других клиентов

Обработка входящих подключений

- При каждом успешном выполнении ассерт создается новый файловый дескриптор для обмена данными с клиентами
- Сервер должен выполнять операции ввода/вывода с несколькими файловыми дескрипторами и обрабатывать новые подключения
- Каждая операция может заблокировать процесс на неопределенное время