

# Protokoll

---

## Inhalt

Übersicht .....	2
LOGIN .....	2
LIST .....	3
GET .....	3
PUT .....	4
QUIT.....	4
ERROR.....	5

## Übersicht

Im ersten Schritt sendet der Client den Befehl an den Server. Der Server überprüft den Befehl und antwortet mit einem Status und Länge (falls LIST, GET oder ein ERROR empfangen werden soll):

Status	Bedeutung
0	Befehl „LOGIN“ erkannt
1	Befehl „LIST“ erkannt
2	Befehl „GET“ erkannt
3	Befehl „PUT“ erkannt
4	Befehl „QUIT“ erkannt
5	ERROR

Table 1 - Statuscodes

Je nach Status werden in den weiteren Schritten verschiedene Tätigkeiten durchgeführt.

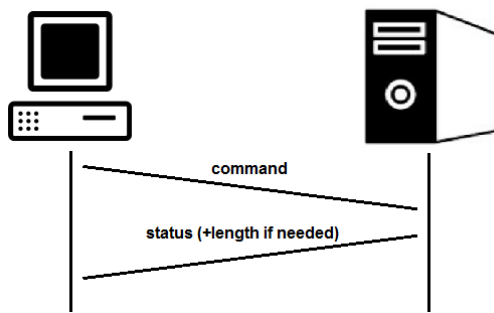


Abb. 1 - Befehl senden

## LOGIN

Erhält der Client als Antwort den Statuscode 0, weiß der Client, dass er sich nun einloggen kann. Der Client schickt Statuscode 0, Username und Passwort an den Server, welcher bei erfolgreichem Einloggen mit 0 und bei Fehlschlagen mit 5 antwortet.

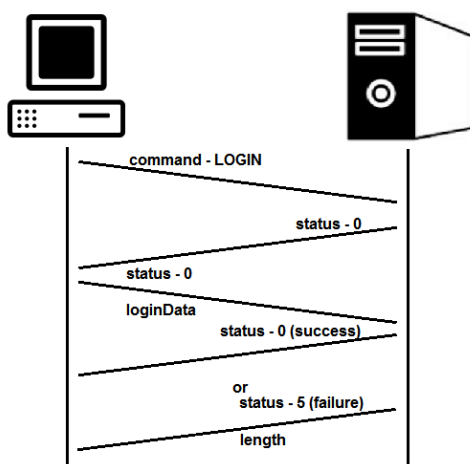


Abb. 2 – LOGIN

## LIST

Erhält der Client vom Server den Statuscode 1 als Antwort, weiß der Client, dass eine Liste empfangen werden muss. Gleichzeitig empfängt der Client vom Server die Länge, damit er weiß, wie groß die zu empfangenden Daten sind. Als Antwort schickt der Client den Statuscode 1 an den Server, damit dieser mit dem Senden der Daten fortfährt.

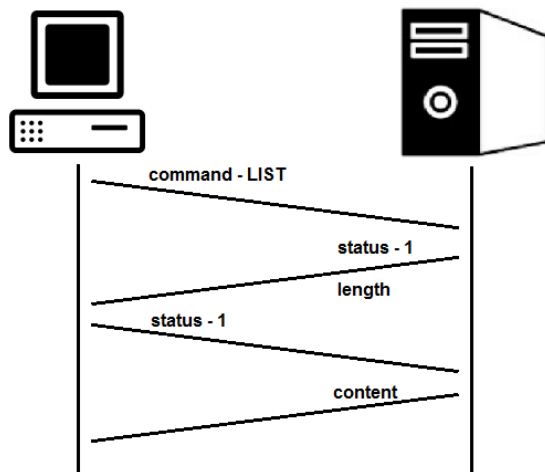


Abb. 3 - LIST

## GET

Erhält der Client Statuscode 2 und eine Dateigröße als Antwort, so weiß er, dass er mit dem Empfangen einer Datei fortfahren kann. Zur Bestätigung schickt er dem Server den Code 2. Im letzten Schritt schickt der Server die angeforderte Datei blockweise (1024 Byte) an den Client.

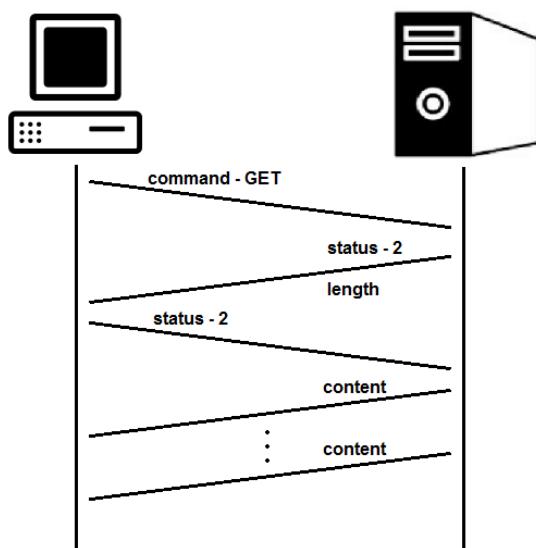


Abb. 4 - GET

## PUT

Erhält der Client Statuscode 3 als Antwort, so weiß er, dass er mit dem Senden einer Datei fortfahren kann. Zur Bestätigung schickt er dem Server den Code 2 und die Größe der Datei. Sobald der Server mit dem Code 2 bestätigt hat, fährt der Client mit dem Senden der Datei fort. Die Datei wird blockweise (1024 Byte) gesendet.

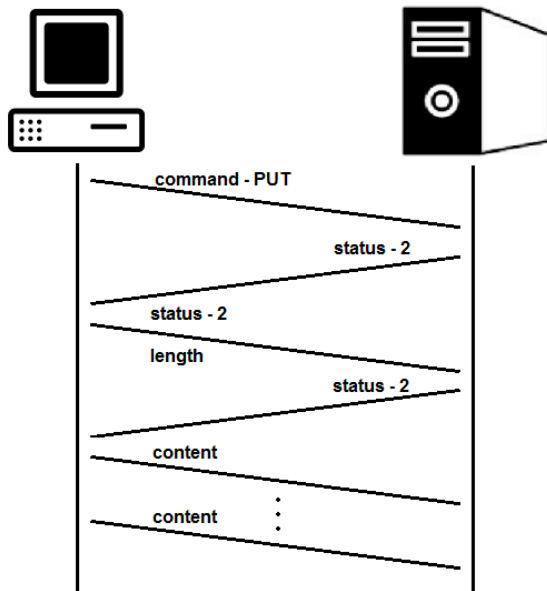


Abb. 5 - PUT

## QUIT

Empfängt der Client vom Server den Statuscode 4, so heißt das für den Client, dass er sich erfolgreich vom Server abgemeldet hat. Er kann die Verbindung nun schließen.

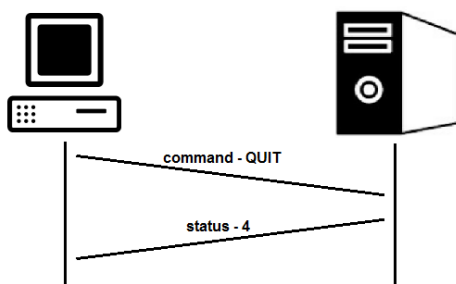


Abb. 6 - QUIT

## ERROR

Erhält der Client als Antwort den Statuscode 5, so war der Befehl ungültig und es soll eine Fehlermeldung ausgegeben werden. Gleichzeitig erhält der Client auch die Länge der Fehlermeldung. Sobald der Client mit dem Code 5 bestätigt hat, fährt der Server fort und schickt diesem die Nachricht.

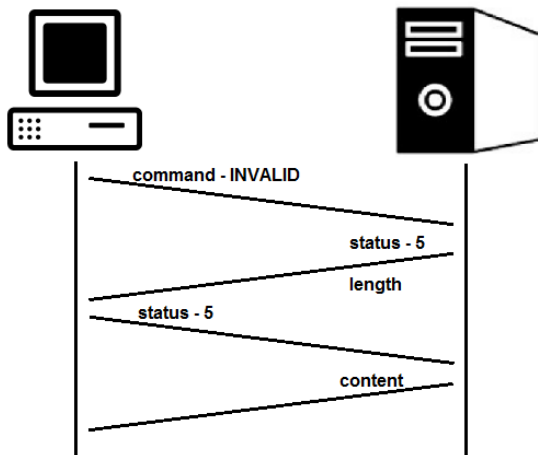


Abb. 7 - ERROR