# 编写 SMTP 服务器并观察通信过程

专业:计算机科学与技术 学号: 1310617 姓名: 刘丹

### 一、实验目的

观察电子邮件应用程序与 SMTP 邮件服务器的命令交互过程。

# 二、实验要求

简化的 SMTP 服务器:

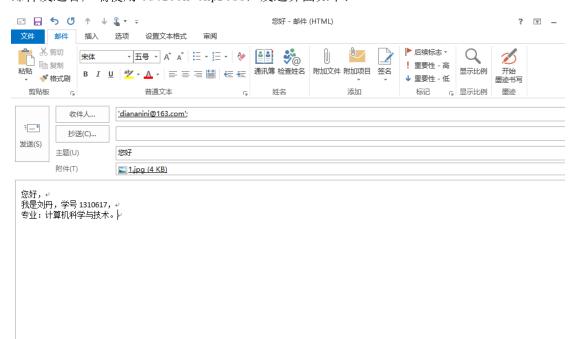
- a) 响应客户 SMTP 命令,将命令的交互过程和收到的邮件显示到屏幕上;
- b) 支持单用户;
- c) 不保存和转发收到的邮件;
- d) 不作错误处理。

## 三、实现功能

- a) 响应客户 SMTP 命令,将命令的交互过程和收到的邮件显示到屏幕上;
- b) 支持单用户;
- c) 对邮件正文和附件(bmp, png, jpg 等图片文件)进行 base64 解码,并将正文内容和附件显示在对话框相应区域;

#### 四、程序设计

1. 邮件发送客户端使用 outlook express,发送界面如下:



2. 简化的 SMTP 邮件服务器使用 Microsoft Visual Studio 2010, MFC 编程, 基于对

话框的应用程序;

- 3. 添加两个以 CAsyncSocket 为基类的新类: ListenSMTP 和 SocketSMTP, 分别用于监听和处理邮件发送客户端发送的命令和数据;
- 4. 重载 ListenSMTP 类的 OnAccept (int nErrorCode), 若套接字处于监听状态,当有客户连接的时候,此函数会被调用,在此函数中处理客户的连接请求。一旦接受客户的连接请求,触发通信 socket (SocketSMTP)的 OnSend 函数;
- 5. 重载 SocketSMTP 类的 OnSend(int nErrorCode), 在此函数中响应客户端的连接请求(响应 220, 表示建立连接), 并触发通信 socket 的 OnReceive 函数;
- 6. 重载 SocketSMTP 类的 OnReceive(int nErrorCode), 在此函数中接收客户端的命令,响应客户端,并接收和处理数据;

SMTP 命令:

命令	描述
HELO <主机域名>	开始会话
MAIL FROM: <发送者电子邮件地址>	开始一个邮递处理,指出邮件发送者
RCPT TO: <接收者电子邮件地址>	指出邮件接收者
DATA	接收程序将 DATA 命令后面的数据作为
	邮件内容处理,直到 <cr><lf>.<cr></cr></lf></cr>
	<lf>出现</lf>
RSET	中止当前的邮件处理
NOOP	无操作
QUIT	结束会话

注:本次程序测试应用的是 SMTP 扩展协议 ESMTP, "HELO<主机域名>"变成"EHLO<主机域名>";

SMTP 响应:

命令	描述
220	域服务准备好
221	系统状态或系统帮助应答
250	请求的命令成功完成
354	可以发送邮件内容
500	语法错误,命令不能识别
502	命令未实现
550	邮箱不可用

## 7. 数据的接收和处理

由于接收缓冲区 char m\_szBuffer[908192]有大小限制,为得到所有的数据, 转化为 CString 并设置标记 bool end 指示数据是否接收完毕(数据接收完毕的标 志: 遇到"\r\n.\r\n"),将所有数据拼接到 CString m\_data 中;

将 m\_data 分行处理,显示到对话框的邮件内容区域;

在 m\_data 中查找邮件正文的 base64 编码,第一个 base64 出现之后两个回车换行之后到"----"出现前两个回车换行之间的部分是正文的编码,调用对话框类中的 CString CMailServerDlg::base64Decode(CString inpt, int\* len)对正文进行解码,并显示到对话框的邮件正文区域。

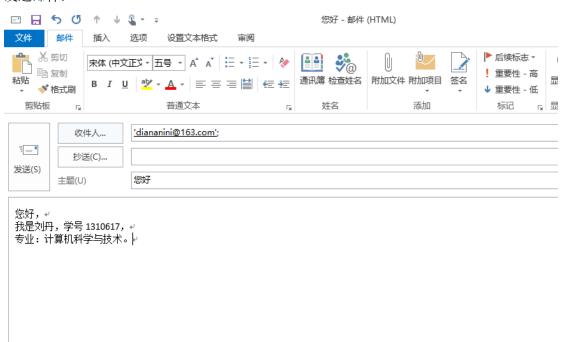
在 m\_data 中查找邮件附件(可以是 bmp, png, jpg 等图片格式)的 base64 编码, filename 出现之后第一个双引号括起来的是附件名,附件名出现之后"-------"出现之前的内容除去回车换行就是附件的编码,对附件进行解码并写到磁盘文件中,再利用CImage 加载磁盘文件并显示到对话框的附件区域。(不支持过大附件)。

#### 8. 界面设计

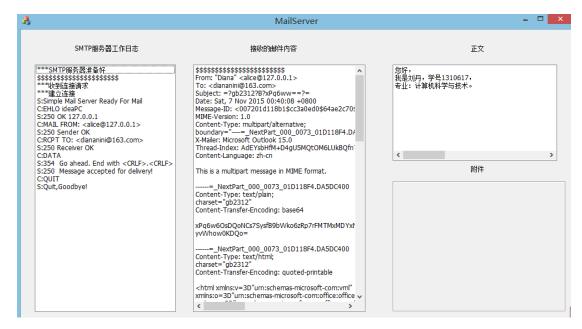


- 9. 程序运行结果图
- 1) 无附件:

发送邮件:

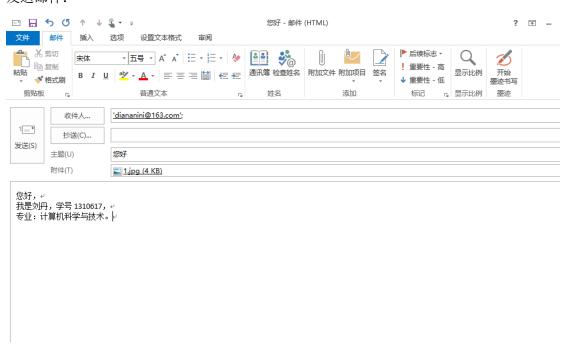


服务器:



## 2) 有附件

# 发送邮件:



服务器:

