# Лабораторная работа

**Тема**

Разработка многопоточного сетевого сервера

**Цель работы**

Получить практические навыки разработки многопоточного сетевого сервера.

**Время выполнения работы**

2 академических часа

**Используемое методическое и лабораторное обеспечение**

1. 2 виртуальные машины с установленными дистрибутивами Debian.
2. Настроенная сеть между ними (192.168.111.10 для сервера и 192.168.111.11 для клиента)
3. ПК с текстовым редактором (для подготовки отчета).

# Теоретические сведения

## Потоки

Для исполнения программ используются объекты, называемые процессами. Процессу выделяется собственное виртуальное адресное пространство и некоторые иные ресурсы. Для каждого процесса создается иллюзия последовательного исполнения. Программа исполняется в рамках процесса так же, как она исполнялась бы в однозадачной ОС.

Процесс взаимодействует с ядром ОС при помощи системных вызовов. При исполнении системного вызова, процесс исполняет специальную команду, которая переключает адресное пространство и передает управление ядру. Процессы в традиционных Unix-системах могут взаимодействовать друг с другом только при помощи системных вызовов – чтения и записи в каналы и разделяемые файлы, в иных системах – при помощи System V IPC.

Таким образом, процессы надежно изолированы друг от друга. Нарушения целостности данных одного процесса приводят к аварийному завершению этого процесса, но не затрагивают напрямую другие процессы. Даже удаленное исполнение кода в рамках одного из процессов позволяет злоумышленнику, написавшему код, получить лишь те привилегии, которые имел данный процесс.

Однако ряд задач требует реализации в виде нескольких параллельно (или квазипараллельно) исполняющихся потоков.

**2. Преимущества применения многопоточности**

1. Улучшение времени реакции интерактивных программ.
2. Улучшение времени реакции серверных приложений. Возможность обрабатывать несколько запросов одновременно.
3. Использование дополнительных ресурсов на многопроцессорных и гипертрединговых компьютерах.
4. Задачи реального времени.

Следует подобротнее рассмотреть второй пункт.

Основные две характеристики серверов приложений – это среднее время исполнения запроса и количество запросов, обрабатываемых в единицу времени. Причем, это две разные характеристики.

Среднее время исполнения запроса – это основная характеристика производительности сервера с точки зрения отдельного пользователя, а конкретнее со стороны клиентского приложения. Увеличение этого времени ведет к снижению производительности пользователя при работе с сервером.

Количество запросов, обрабатываемых в единицу времени – это основная характеристика производительности сервера с точки зрения владельца этого сервера, то есть непосредственно со стороны серверного приложения. Нахождение способа увеличить данное количество, не ухудшая или незначительно ухудшая показатели исполнения каждого из запросов, позволит произвести подключение большего количества пользователей к серверу.

Процесс исполнения одиночного запроса типичным серверным приложением описан на рис. 1. Он состоит из четырех этапов: приема запроса, выполнение запроса, создания ответа и передачи ответа. Соответственно, время исполнения каждого из этих этапов может различаться в зависимости от типа сервиса и от самих запросов. Рассмотрим теоретический сервер, обрабатывающий однотипные запросы, у которых структура обработки запроса такова, как представлена на рис. 1, а время исполнения всех этапов относительно одинаково.

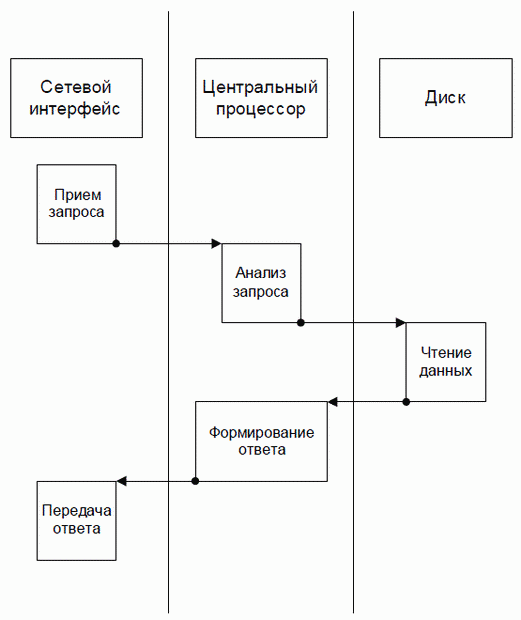


Рисунок 1 - Исполнение одиночного запроса

Рассмотрим исполнение потока запросов. Однопоточный сервер должен исполнять запросы последовательно, поэтому максимальное количество запросов, исполняемых в секунду, равно 1/t, где t – время исполнения одиночного запроса.

При этом среднее время исполнения запроса не будет равно t, а будет расти в зависимости от вероятности перекрытия запросов во времени. Теоретические расчеты показывают, что, когда поток запросов приближается к 1/t в секунду, эта вероятность становится весьма значительной, так что время исполнения одиночного запроса может увеличиться во несколько раз. Однако к многопоточному серверу эти расчеты неприменимы. На рис.2 представлена схема обработки потока запросов многопоточным сервером.

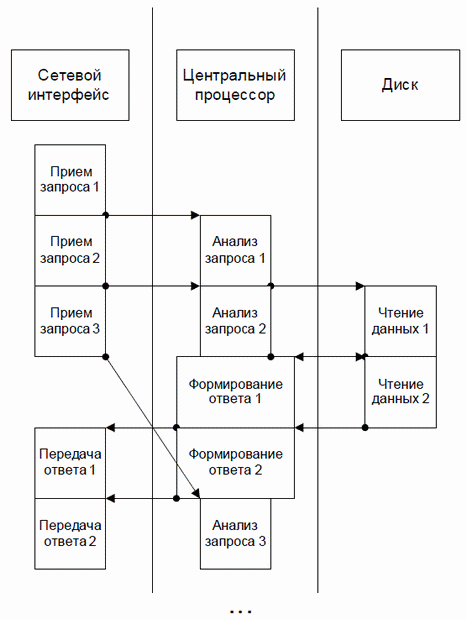


Рисунок 2 - Обработка потока запросов многопоточным сервером

Видно, что сервер совмещает этапы исполнения перекрывающихся во времени запросов. Если относительные времена исполнения этапов запросов таковы, как на рис.1 и рис.2, избежать взаимодействия запросов не удается, так что среднее время исполнения запроса может вырасти по сравнению с t. Но количество запросов, исполняемых в секунду, оказывается значительно больше, чем 1/t.

Более того, очевидно, чтобы повысить производительность системы, можно установить второй процессор или второй сетевой интерфейс для повышения пропускной способности сети.

Однако реорганизация однопоточного серверного приложения в многопоточное требует специальной поддержки со стороны операционной системы и значительной переработки кода приложения.

**3. Недостатки многопоточности**

Первые попытки организации параллельных вычислений предпринимались еще в 60е годы XX столетия. Теория межпроцессного и многопоточного взаимодействия была в основном разработана еще тогда, однако массовое распространение многопоточное программирование получило лишь в 90е годы. Это было обусловлено рядом причин, основные из которых перечислены ниже:

1. Несовместимость со старыми (однопоточными) компиляторами
2. Несовместимость со старыми библиотеками
3. Несовместимость или ограниченная поддержка многопоточных программ другими инструментальными средствами, в первую очередь отладчиками
4. Несовместимость многих принятых практик программирования с многопоточностью.

Первые три из названных причин чисто технические, для их решения требуется переработка инструментальных средств разработки программ. Однако, поскольку такая переработка нарушает совместимость, массовый переход на новый инструментарий занял многие годы. К тому же, поскольку первые версии многопоточных инструментальных средств обладали различными недостатками, это также затрудняло их принятие разработчиками.

# Порядок выполнения работы

Будет рассмотрен пример многопоточного серверного приложения на языке Python, позволяющего клиенту зашифровывать текст определенным шифром.

1. Произвести запуск виртуальной машины(сервер) и запустить терминал. Создать директорию server внутри директории /home/[имя пользователя]/ и внутри него создать файл server.py(рис.3).

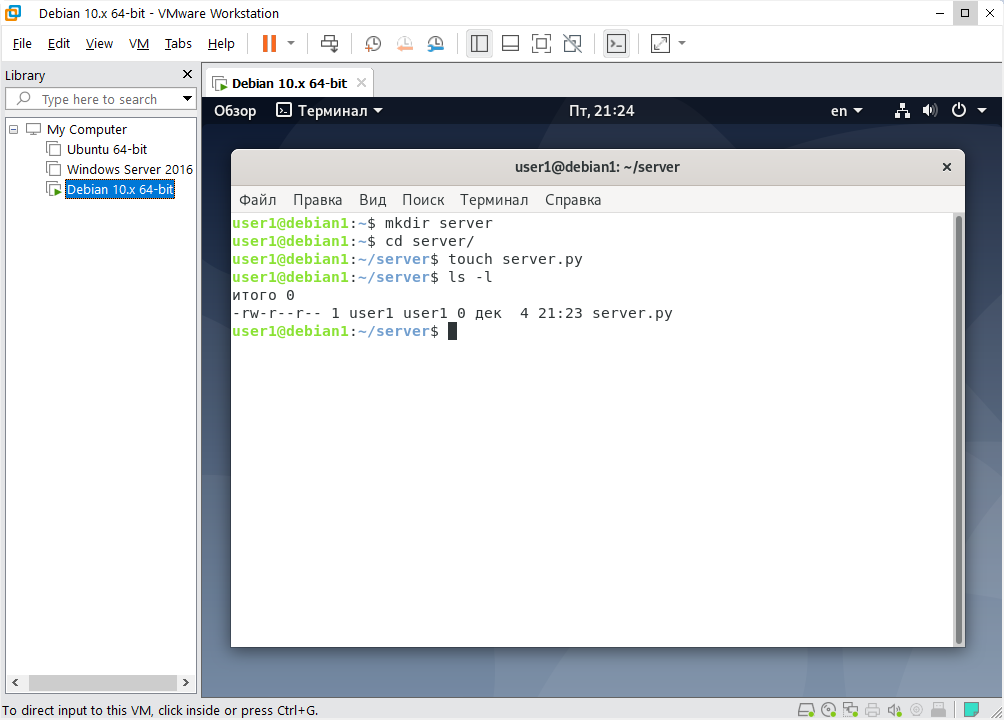
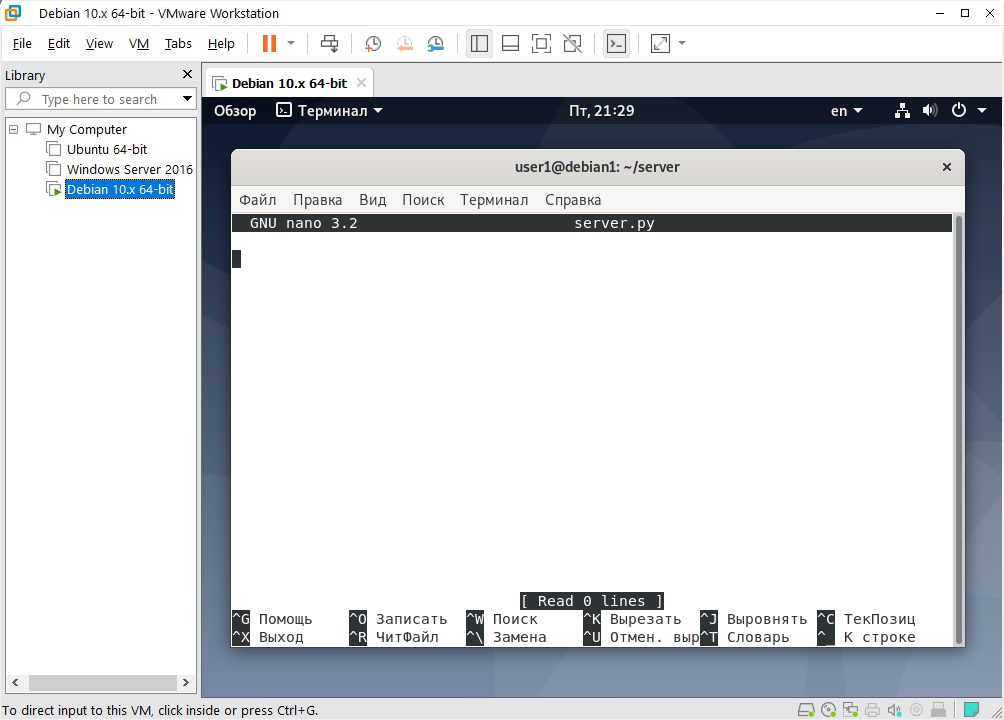


Рисунок 3 – Создание файла server.py

1. Открыть файл server.py текстовым редактором для написания кода.



1. Подключим необходимые Python библиотеки.

import socket

import treading

1. Определим основную функцию Main, в которой будет выполняться основной цикл серверного приложения. Параметрами данной функции являются address - IP-адрес сервера в текущей сети и arg\_port – порт через который будет создаваться TCP соединение.

def Main(arg\_address, arg\_port):

return 1

1. Определим внутри функции Main локальные переменные address и port и создадим сам сокет с помощью функции  
   socket(socket.AF\_INET, socket.SOCK\_STREAM), в которой AF\_INET означает, что подключение будет происходить по протоколу IPv4, а SOCK\_STREAM – что будет создан потоковый сокет, использующий TCP протокол при передаче данных. bind((host, port)) привязывает к созданному порту адрес и порт, в рамках которых он будет работать.

address = arg\_address

port = arg\_port

s = socket.socket(socket.AF\_INET, socket.SOCK\_STREAM)

s.bind((host, port))

print("socket binded to port", port)

1. Активируем прослушивание порта сокетом, используя метод listen(n), где n – максимальное число подключаемых одновременно сокетов-клиентов.

s.listen(10)

print("socket is listening")

1. Создадим цикл, в котором будет проводиться подключение сокетов и создание потоков для обработки запросов. При этом метод accept() производит соединение, запрашиваемое по привязанному адресу и порту; на выходе пара (conn, addr), где conn –объект сокета для работы по новому соединению, addr – адрес сокета, подключившийся к серверному сокету. Для обработки запросов от клиента создадим отдельный поток Thread(target = threadFunc, args = (conn,)), где threadFunc – функцию, которую будет выполнять ново созданный поток.

While True:

conn, addr = s.accept()

print('Connected to :', addr[0], ':', addr[1])

thread = threading.Thread(target = threadFunc, args = (conn,))

1. В конце функции Main необходимо закрыть серверный сокет методом close.

s.close()

1. Определим функцию threadFunc, исполняемую потоком, который создается при новом подключении сокета. Функция будет работать в цикле, принимая данные от клиентского сокета с помощью функции recv(n), где n – количество принимаемых байт. В случае окончания сеанса работы и получения команды --exit--, поток закрывает сокет(close()) и завершается. В обратном случае, текст шифруется с помощью функции cryptFunc(data) и отправляется обратно клиенту. Для этого используется вызов метода send(data).

def threadFunc(conn):

while True:

data = conn.recv(1024)

if not data:

continue

if data = ‘--exit--’:

break

data = cryptFunc(data)

c.send(data)

conn.close()

1. В качестве функции cryptFunc можно использовать любой алгоритм шифровки. Для примера, определим функцию следующим образом.

def cryptFunc(data):

data\_len = len(data)

from i in range(data\_len/2):

data[i] = data[data\_len-i]

return data

Весь код файла server.py:

import socket

import threading

def cryptFunc(data):

data\_len = len(data)

from i in range(data\_len/2):

data[i] = data[data\_len-i]

return data

def threadFunc(conn):

while True:

data = conn.recv(1024)

if not data:

continue

if data = ‘--exit--’:

break

data = cryptFunc(data)

c.send(data)

conn.close()

def Main(arg\_address, arg\_port):

address = arg\_address

port = arg\_port

s = socket.socket(socket.AF\_INET, socket.SOCK\_STREAM)

s.bind((host, port))

print("socket binded to port", port)

While True:

conn, addr = s.accept()

print('Connected to :', addr[0], ':', addr[1])

thread = threading.Thread(target = threadFunc, args = (conn,))

s.close()

# Самостоятельное задание

# Контрольные вопросы