Relazione Laboratorio PingPong

Gabriele Zhaboli, Enrico Pezzano, Matteo Mannai, Mario Sguario

tcp\_ping

* Problemi con make su macchina arm (Libreria art mancante, linker command failed);
* Abbiamo utilizzato la pagina del man di getaddrinfo() per capire in che modo specificare le opzioni del socket;
* Indecisione su utilizzare il flag ai\_flags (PASSIVE) o meno;
* Problematiche sulla syscall socket(), abbiamo risolto ricercando le descrizioni dei parametri richiesti dal man. Alla fine abbiamo optato per passare 0 come parametro, forzando il protocollo di default (tcp, che si “appoggia” a stream), non utilizzando altri protocolli (in simultanea) più o meno complessi;
* …in TCP\_SOCKET è presente il FD del socket tcp…
* Su una macchina Mac abbiamo trovato difficoltà a compilare il codice sorgente tramite il cmd make: ld: library not found for -lrt \n clang: error: linker command failed with exit code 1 (use -v to see invocation); siamo riusciti a risolvere commentando l’opzione della libreria lrt dal sorgente del makefile…(con un successiva conferma del prof)
* Riscontrate difficoltà nella scrittura in testa del message\_number nel buffer del messaggio e le relative conversioni di tipi da int a char (relative all’utilizzo delle funzioni sprintf e strcat)
* CLOCK\_REALTIME is affected by NTP, and can move forwards and backwards. CLOCK\_MONOTONIC is not, and advances at one tick per tick. Di conseguenza faremo test con entrambe le costanti e di seguito le nostre considerazioni…con monotonic restituisce il numero di secondi da quando la macchina è accesa, invece con realtime restituisce l’epoch time.
* Debugging nel main, la send() da errore di esecuzione ed il codice non da i permessi (bastava utilizzare sudo)
* Utilizziamo strncmp per controllare solo i primi 2 byte di answer (“o”, ”o”)
* Il message inviato corrisponde ad un numero che viene incrementato di volta in volta
* Descrivi i problemi con arm64…

Statistics.c

udp\_ping

//////fai attenzione che i due grafici della bash partano dallo stesso punto (linee alla stessa altezza)