# Sprawozdanie Lista nr 5

Przedmiot	Technologie sieciowe
Prowadzący	Mgr inż. Dominik Bojko
Autor	Maciej Bazela
Indeks	261743
Grupa	Czw. 15:15-16:55
Kod grupy	K03-76c

Sprawozdanie znajduje się w repozytorium na moim githubie.

### 1. Wymagania

Na podstawie załączonego skryptu należy:

- uruchomić go i zastanowić się jak działa serwer,
- połączyć się do niego przy użyciu przeglądarki internetowej,

Napisać własny serwer oraz:

- wysyłać do klienta nagłówek jego żądania
- obsługiwać żądania klienta do prostego tekstowego serwisu WWW (kilka statycznych ston z wzajemnymi odwołaniami) zapisanego w pewnym katalogu dysku lokalnego komputera na którym uruchomiony jest skrypt serwera,
- przechwycić przesyłane/przychodzące komunikaty za pomocą analizatora sieciowego (F12)

#### 1.1 Środowisko

Do napisania serwera użyłem kombinacji języka programowania HTML oraz lekko gorszego Julia.

#### 2. Analiza skrytpu server.pl

```
use HTTP::Daemon;
use HTTP::Status;
#use IO::File;
my $d = HTTP::Daemon->new(
         LocalAddr => 'lukim',
        LocalPort => 4321,
     )|| die;
print "Please contact me at: <URL:", $d->url, ">\n";
while (my c = d-\accept) { # 1)
    while (my $r = $c->get_request) { # 2)
        if ($r->method eq 'GET') {
           $file s= "./index.html";
                                       # index.html - jakis istniejacy plik
            $c->send_file_response($file_s);
        else {
            $c->send error(RC FORBIDDEN)
    $c->close;
    undef($c);
```

W załączonym do listy pliku znajduje się prosta implementacja serwera HTML.

Przy uruchomieniu go włączany jest serwer daemon na adresie lukim i porcie 4321.

W pętli 1) sprawdzamy, czy serwer może akceptować połączenia od klienta (dopóki może akceptować, wykonuj).

W pętli 2) Odbierane jest przychodzące żądanie od klienta z metodą **GET**. W odpowiedzi wysyłany jest statyczny plik **index.html**, który może być wyświetlony w przeglądarce.

Jeśli zapytanie nie jest **GET** odsyłany jest error **403 Forbidden**.

Kiedy klient się nie wysyła już żądań, zamykamy jego połączenie i dereferujemy zmienną \$c.

Będąc całkowicie szczery, nie włączałem tego skryptu, bo nigdy nie korzystałem z Perla, ale całkiem łatwo się domyślić o co tu chodzi.

#### 3. Lepszy serwer w Julii

Napisałem podstawowy serwer z użyciem biblioteki HTML w Julii:

```
using HTTP, Sockets
const ROUTER = HTTP.Router()
# Zmień skrypt (lub napisz własny serwer w dowolnym języku programowania) tak aby wysyłał do klienta nagłówek jego żądania.
println("Server running on port 8001 . . .")
function print header(header)
  result = ""
  for pair in header
    result *= "$(pair[1]): $(pair[2])\n"
  end
  return result
end
HTTP.@register(ROUTER, "GET", "/header", req->HTTP.Response(200, "\n$(print header(HTTP.Messages.headers(req)))"))
# Zmień skrypt (lub napisz własny serwer w dowolnym języku programowania)
# tak aby obsugiwał żądania klienta do prostego tekstowego serwisu WWW
# (kilka statycznych ston z wzajemnymi odwołaniami) zapisanego w pewnym katalogu dysku lokalnego komputera na którym uruchomiony jest skryp
HTTP.@register(ROUTER, "GET", "/", req->HTTP.Response(read("./index.html")))
HTTP.@register(ROUTER, "GET", "/papuez", req->HTTP.request("GET", "https://media.discordapp.net/attachments/868291982768894013/889955128252
HTTP.@register(ROUTER, "GET", "/fajnefotki", req->HTTP.Response(read("./fajne fotki.html")))
HTTP.@register(ROUTER, "GET", "/kotek", req->HTTP.Response(read("./kotekasi.jpg")))
HTTP.@register(ROUTER, "GET", "/lorem", req->HTTP.Response(read("./lorem")))
HTTP.@register(ROUTER, "GET", "/bye", req->HTTP.Response(200, "Bye!"))
HTTP.@register(ROUTER, "GET", "/*", req->HTTP.Response(404, "Not found!"))
HTTP.serve(ROUTER, Sockets.localhost, 8001)
```

Na samym początku działania tworzony jest obiekt ROUTER, który odpowiada za przekierowanie żądań na dane adresy na odpowiednie pliki html/txt/jpg.

Na przykład, zapytania **GET** na *localhost:8001/fajnefotki* zwróci w odpowiedzi plik *fajne fotki.html*.

Każda taka ścieżka musi zostać zarejestrowana w naszym routerze poprzez użycie HTTP.@register.

Na samym końcu uruchamiamy serwer z routerem ROUTER na adresie localhost na porcie 8001.

#### 3.1 Zwracanie headera użytkownikowi

Aby podpatrzyć nagłówek żądania HTTP Julii trzeba wywołać funkcję HTTP.Messages.headers() na obiekcie req (request - żądanie).

Funkcja ta zwraca słownik *SubString* => *SubString*, więc napisałem prostą funkcję, która wypisuje pary klucz: wartość do Stringa i zwracam go klientowi jako odpowiedź na żądanie.

```
Host: localhost:8001
Connection: keep-alive
sec-ch-ua: " Not A;Brand";v="99", "Chromium";v="102", "Google Chrome";v="102"
sec-ch-ua-mobile: ?0
sec-ch-ua-platform: "Windows"
Upgrade-Insecure-Requests: 1
User-Agent: Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/102.0.5005.63 Safari/537.36
Accept: text/html,application/xhtml+xml,application/xml;q=0.9,image/avif,image/webp,image/apng,*/*;q=0.8,application/signed-exchange;v=b3;q=0.9
Sec-Fetch-Site: same-origin
Sec-Fetch-User: ?1
Sec-Fetch-Dest: document
Referer: http://localhost:8001/
Accept-Encoding: gzip, deflate, br
Accept-Language: pl-PL,pl;q=0.9,en-US;q=0.8,en;q=0.7
```

Rysunek 1. Przykład odesłania headera do klienta.

```
▼ Request Headers
  Accept: text/html,application/xhtml+xml,application/xml;q=0.9,image/avif,image/webp,image/apng,*/*;q=0.8,application/signed-exchange;v=b3;q=0.9
  Accept-Encoding: gzip, deflate, br
  Accept-Language: pl-PL,p1;q=0.9,en-US;q=0.8,en;q=0.7
  Cache-Control: max-age=0
  Connection: keep-alive
  Host: localhost:8001
  Referer: http://localhost:8001/
  sec-ch-ua: " Not A;Brand";v="99", "Chromium";v="102", "Google Chrome";v="102"
  sec-ch-ua-mobile: 20
  sec-ch-ua-platform: "Windows"
  Sec-Fetch-Dest: document
  Sec-Fetch-Mode: navigate
  Sec-Fetch-Site: same-origin
  Sec-Fetch-User: ?1
  Upgrade-Insecure-Requests: 1
  User-Agent: Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/102.0.5005.63 Safari/537.36
```

Rysunek 2. Rzeczywisty nagłówek (zgadza się z tym co odsełałem).

Opis wszystkich wartości nagłówka:

```
Accept: text/html,application/xhtml+xml,application/xml;q=0.9,image/avif,image/webp,image/apng,*/*;q=0.8,application/signed-exchange;v=b3;q=0.9
// Opisuje jakie typy danych możemy przesłać do klienta
Accept-Encoding: gzip, deflate, br
// Opisuje jakie typy kodowania możemy używać przy rozmowie z klientem
Accept-Language: pl-PL,pl;q=0.9,en-US;q=0.8,en;q=0.7
// Opisuje preferencje językowe klienta
Cache-Control: max-age=0
// Zawiera dyrektywy kontrolujące proces cachingu przeglądarki
// Tutaj informacja max-age=0 oznacza, że po 0 sekundach przekazana w żądaniu informacja staje się przedawniona (remains "fresh" for 0 seconds)
Connection: keep-alive
// Kontroluje sposób połączenia klient-serwer, keep-alive oznacza, że połączenie ma być trwałe i niezamykane
Host: localhost:8001
// Host i port serwera na który jest wysyłane żądanie
Referer: http://localhost:8001/
// Zawiera cały/część adres/u strony, z której wysłano żądanie do serwera
sec-ch-ua: "Not A;Brand";v="99", "Chromium";v="102", "Google Chrome";v="102"
// "User agent hint" -> zawiera branding user-agenta (niżej wyjaśnione co to jest) i informacje o wersjach komponentów przeglądarki.
sec-ch-ua-mobile: ?0
// ?0 - użytkownik nie jest na urządzeniu mobilnym
// ?1 - użytkownik jest na urządzeniu mobilnym
sec-ch-ua-platform: "Windows"
// Jaki system/platforme użytkownik wykorzystuje?
Sec-Fetch-Dest: document
// Wskazuje cel żądania (o co prosimy? o dokument)
Sec-Fetch-Mode: navigate
// Wskazuje tryb żądania
```

```
Sec-Fetch-Site: same-origin

// Wskazuje czy żądanie przyszło z tej samej domeny czy nie (same-origin - ta sama domena, cross-site - żądanie z zewnętrznej strony)

Sec-Fetch-User: ?1

// Żądanie zostało wykonane bezpośrednio przez użytkownika

Upgrade-Insecure-Requests: 1

// Wysyła informacje do serwera, która oznacza, że klient preferuje szyfrowanie i uwierzytelnianie odpowiedzi

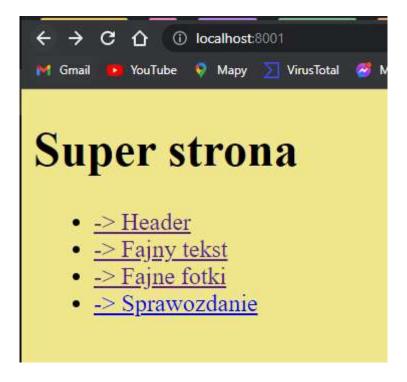
User-Agent: Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36

(KHTML, like Gecko) Chrome/102.0.5005.63 Safari/537.36

// Pozwala serwerom rozpoznać aplikację, system operacyjny, vendor oraz wersje z których korzysta użytkownik
```

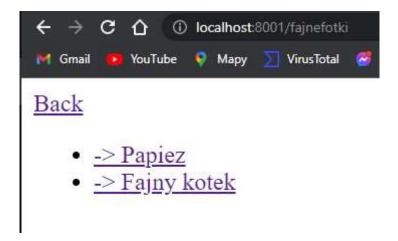
#### 3.2 Prosty serwis WWW

Zaprojektowałem prosta stronę w języku programowania HTML, która zawiera proste linki do innych plików na moim dysku:

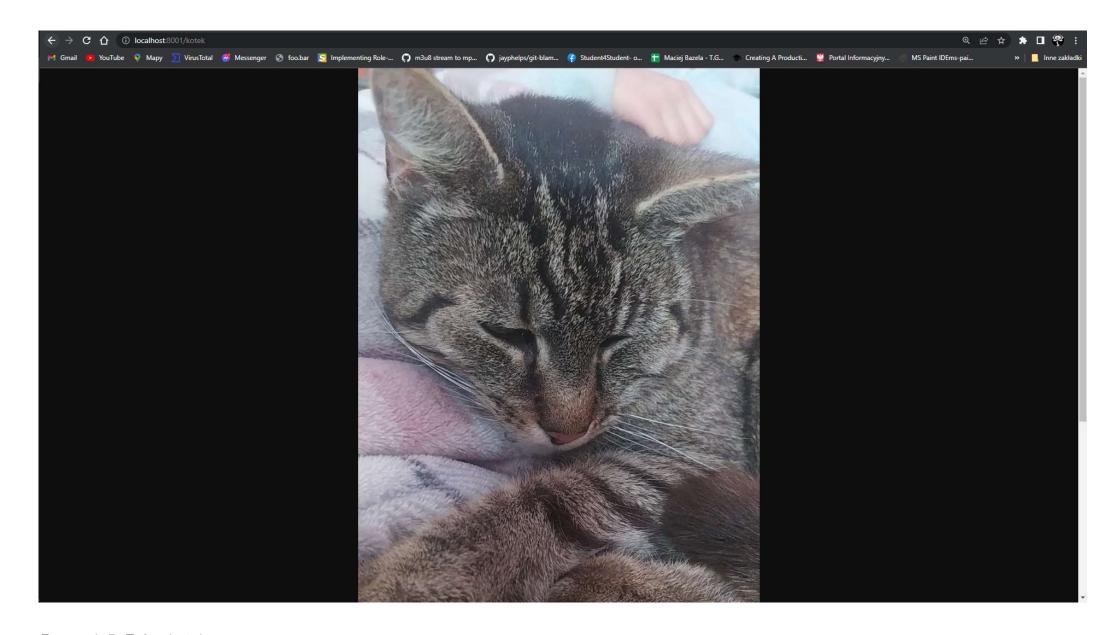


#### Rysunek 3. Super strona.

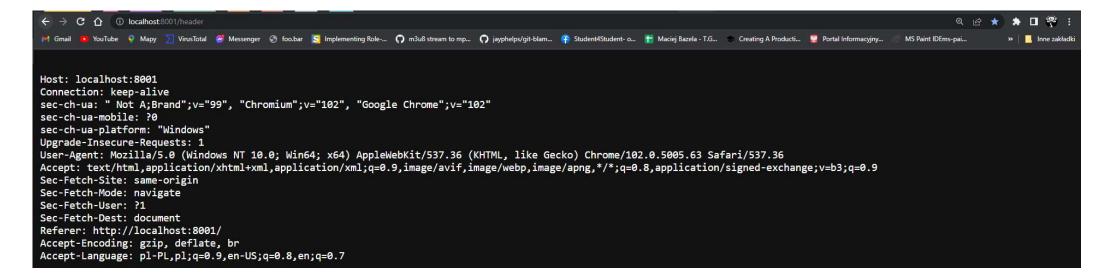
Zamieszczone linki prowadzą np. do zadania ze zwracaniem headera, do podstrony, zawierającej linki do fajnych zdjęć (fotek) i jakiś przykładowy tekst (lorem ipsum), aby pokazać, że można odsyłać plain text:



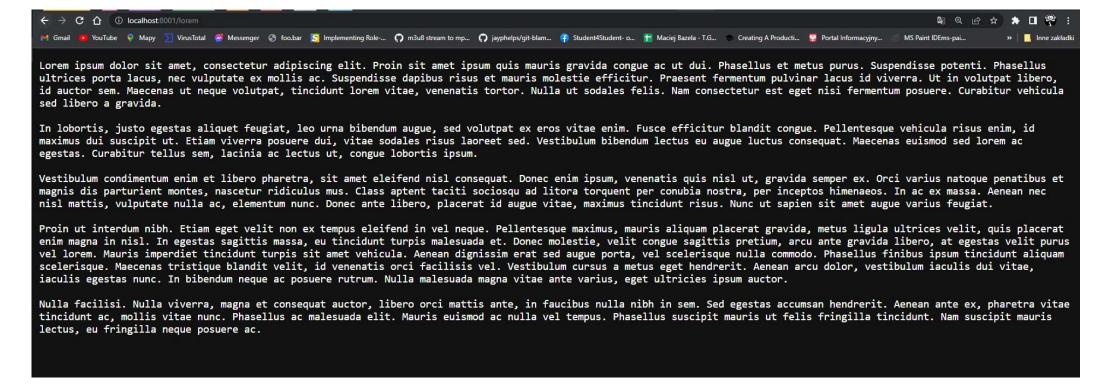
Rysunek 4. Fajne fotki.



Rysunek 5. Fajny kotek.



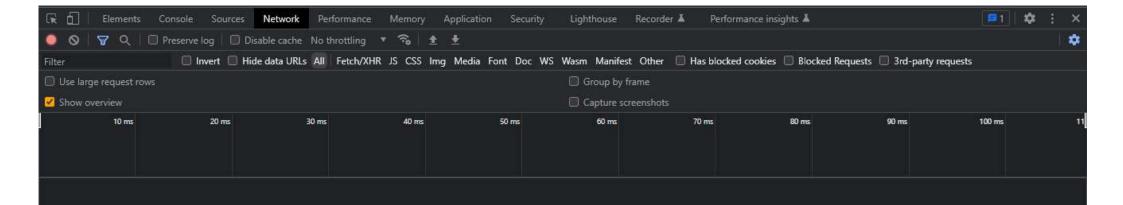
#### Rysunek 6. Zadanie z headerem.



Rysunek 7. Lorem.
3.3 Analizator
Po nacisnięciu F12

## r sieciowy

12 uruchamia się następujące narzędzie:



Recording network activity...

Perform a request or hit Ctrl + R to record the reload.

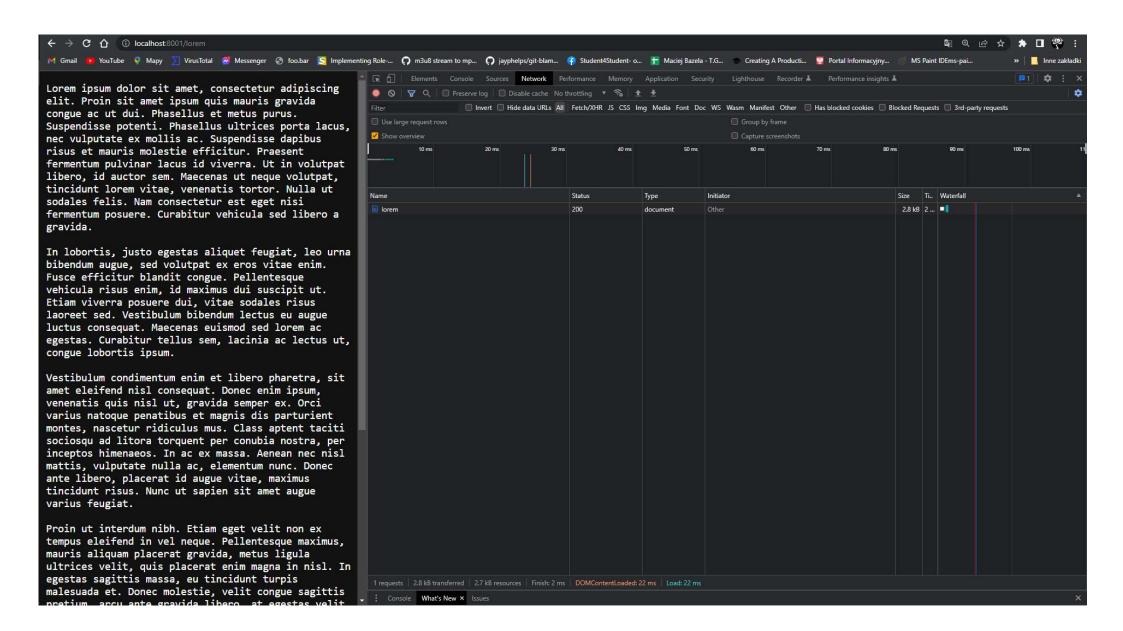
Learn more

Rysunek 8. Dev tools w Google Chrome.

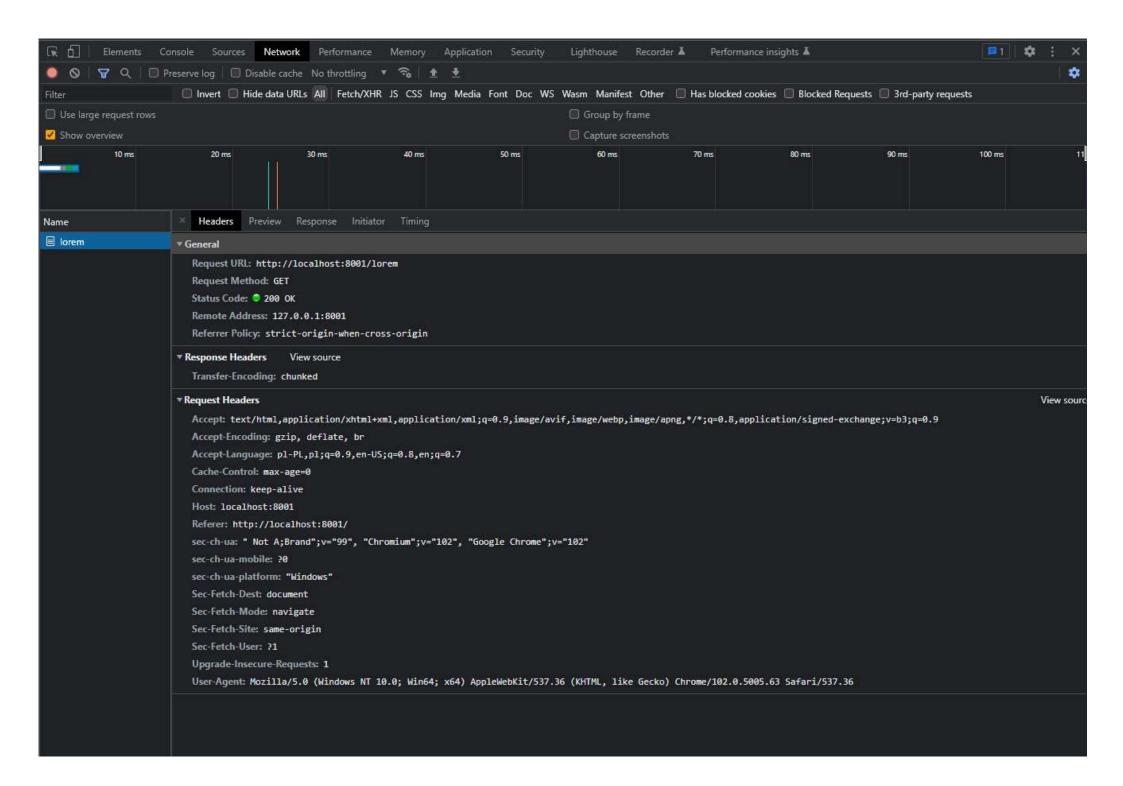
Służy ona jako narzędzie developerskie, a przydaje się szczególnie do wyłapywania wysyłanych/odbieranych żądań na danych stronach.

Aby poprawnie jej użyć, trzeba przełączyć się na karte Network, zaznaczyć przechwytywanie na All i odświeżyć strone.

Kiedy to zrobimy, zobaczymy przepływ komunikatów:



Rysunek 9. Widok na requesty.





Rysunek 10. Szczegóły danego żądania.

Możemy dokładnie odczytać każde pole naszego żądania i zwróconej odpowiedzi.

Request headers jest opisane wyżej, natomiast poza response headerem pojawia się szereg dodatkowych informacji:

```
Request URL: http://localhost:8001/lorem

// Na jaki URL przyszło żądanie

Request Method: GET

// Jaka jest metoda żądania?

Status Code: 200 OK

// Jaki jest status (kod statusu) odpowiedzi na żądanie

// 200 - wszystko jest OK

Remote Address: 127.0.0.1:8001

// Adres serwera (localhost:8001)

Referrer Policy: strict-origin-when-cross-origin

// Kontroluje ilość informacji przesyłanej w headerze Referer
```

W Response headerze znajduje się informacja co zostało zwrócone: chunked plik (czyli po prostu przekazaliśmy plik z serwera do klienta).

Normalnie byłoby tu dużo więcej informacji, jak na przykład informacje o cachingu, serwerze, customowe nagłówki etc.

Na innych stronach mojego "serwisu" żądania wyglądają praktycznie tak samo.

Dodatkowo, nad podanymi informacjami znajduje się oś czasu, która liczy czas w ms od załadowania strony. Można na niej podpatrzeć kiedy przesłano dane żądanie.

W zakładce previes można zobaczyć (jak można się domyślić) podgląd przesłanej informacji, response zawiera np. kod, w przypadku kiedy przesyłamy np. plik .html.