

→ **A classe InetAddress**

**1** – O programa abaixo permite-lhe obter o nome da máquina onde está a trabalhar. Implemente-o e explore a classe InetAddress.

```
import java.net.*;
public class GetName {
    public static void main (String args[]) throws Exception{
        InetAddress host = null;

        host = InetAddress.getLocalHost();
        System.out.println(host.getHostName());
    } }
```

**2** – O programa abaixo permite-lhe obter o endereço IP da máquina onde está a trabalhar. Implemente-o e estude o seu comportamento.

```
import java.net.*;
public class GetIP {
    public static void main (String args[]) throws Exception{
        InetAddress host = null;
        host = InetAddress.getLocalHost();
        byte ip [] = host.getAddress();
        for ( int i= 0 ; i < ip.length; i++){
            if (i>0) System.out.print(".");
            System.out.print(ip[i] & 0xff);
        }
        System.out.println();
    }
}
```

**3** – Na classe InetAddress explore os métodos getByName, getHostName e.getHostAddress. Tente completar os exercícios seguintes.

a) Pretende-se que o programa abaixo, dado um determinado IP, nos diga qual o nome da máquina correspondente.

```
import java.net.*;
import java.io.*;
public class IPtoName {
    public static void main (String args[] ) throws IOException{
        String s=" ";
        char c;
        System.out.print("IP address? ");
        while ( (c=(char)System.in.read()) != 10)
            s+=c;
        s=s.trim();
        InetAddress host =null;
        try {
```

```
< exercício >
}
catch (UnknownHostException e){
    System.out.println("IP malformed ");
}
}
}
```

b) Construa um programa que dado o nome de uma máquina, nos diga qual o IP correspondente.

c) No programa alínea b) experimente dar como input a string “google.com”. O que acontece?

### → Sockets UDP em Java

4 – As duas classes que se seguem implementam dois processos que comunicam por sockets UDP (*Transmission Control Protocol*)

Um Socket é uma interface de um canal de comunicação entre dois processos. Um par de processos comunica através de um par de sockets ver figura 1.

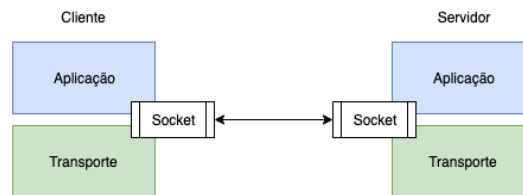


Figura 1 – Comunicação por sockets. Fonte: [1].

O endereço de um socket é especificado por:

- endereço internet, isto é, o IP da máquina onde está o processo com que queremos comunicar;
- número de um porto, onde um porto é representado por um inteiro >1024 que identifica os vários serviços em execução numa mesma máquina, os valores de 0 a 1023 são reservados a utilizadores com privilégios root ou superuser.

Ex. lo 146.75.4.30/1234

O protocolo de comunicação UDP, como deve ter estudado em Redes de Computadores é um protocolo de transporte, sem conexão, que não garante a entrega de todos os pacotes de dados nem garante a entrega por ordem de envio.



Figura 2 – Comunicação por UDP. Fonte: [1].

- A classe DatagramSocket permite implementar um socket UDP em java e a classe DatagramPacket permite criar um pacote de dados a enviar por UDP.

**a)** Estude e implemente num mesmo projecto, as duas classes abaixo, UDPClient e UDPServer. Repare que agora tem dois programas, isto é, duas funções *main*. Quando executar a sua aplicação, vai ter dois processos em execução e estes vão comunicar entre si.

- Para executar a aplicação, comece por colocar em execução o processo UDPServer. Depois inicie a execução do UDPClient. À pergunta “Qual o servidor?” pode introduzir o IP da sua máquina ou o IP 127.0.0.1, que permite comunicar com a própria máquina.

```
import java.net.*;
import java.io.*;
public class UDPClient{
    public static String readString (){
        BufferedReader canal;
        canal = new BufferedReader ( new InputStreamReader (System.in));
        try {
            return canal.readLine();
        }
        catch (IOException ex) {
            return null;
        }
    }
}
public static void main(String args[]){
    String s;
    System.out.print("Qual o servidor? ");
    String host = readString();
    DatagramSocket aSocket = null;
    try {
        aSocket = new DatagramSocket();
        while(true){
            System.out.print("Mensagem a enviar = ");
            s = readString();
            byte [] m = s.getBytes();
            InetAddress aHost = InetAddress.getByName(host);
            int serverPort = 2222;
            DatagramPacket request = new DatagramPacket(m, m.length, aHost,serverPort);
            aSocket.send(request);
            byte[] buffer = new byte[100];
            DatagramPacket reply = new DatagramPacket(buffer, buffer.length);
            aSocket.receive(reply);
            System.out.println("Recebeu: " + new String(reply.getData()));
        } // while
    } catch (SocketException e){System.out.println("Socket: " + e.getMessage());}
    } catch (IOException e){System.out.println("IO: " + e.getMessage());}
    } finally {if(aSocket != null) aSocket.close();}
}
}
```

```
import java.net.*;
import java.io.*;
public class UDPServer{
    public static void main(String args[]){
        DatagramSocket aSocket = null;
        String s;
        try{
            aSocket = new DatagramSocket(2222);
            System.out.println("Socket Datagram à escuta no porto 2222");
            while(true){
                byte[] buffer = new byte[100];
                DatagramPacket request = new DatagramPacket(buffer, buffer.length);
                aSocket.receive(request);
                s=new String(request.getData());
                System.out.println("Server Recebeu: " + s);
                DatagramPacket reply = new DatagramPacket(request.getData(),
                    request.getLength(), request.getAddress(), request.getPort());
                aSocket.send(reply);
            }
        } catch (SocketException e){System.out.println("Socket: " + e.getMessage());}
        } catch (IOException e) {System.out.println("IO: " + e.getMessage());}
        } finally {if(aSocket != null) aSocket.close();}
    }
}
```

- a) Experimente eliminar o processo cliente, o que acontece?
- b) E se eliminar o processo servidor?
- c) Investigue quais as alterações que deve colocar no cliente para este gerar um timeout quando não recebe uma resposta do servidor no espaço de 10 segundos?
- d) Modifique a classe cliente para terminar quando o utilizador escrever a palavra “fim”.
- e) Altere a classe cliente de forma a calcular o RTT (Round-Trip-Time) da comunicação, isto é, o tempo total que uma mensagem demora a ir de um processo *A* a um processo *B* e regressar a *A*.

**Nota:** Para medir o tempo pode usar o seguinte método:

long t=System.currentTimeMillis(); // Devolve o tempo actual em mili-segundos.

- Se estiver a testar em apenas uma máquina o RTT vai muito próximo de 0. Pode colocar o servidor a fazer algum trabalho antes de responder ao cliente.

f) Modifique o programa anterior para que a String a enviar pelo servidor seja lida do teclado. Para ler a String pode usar a função `umaString()` da classe `Ler` que criou em POO:  
[https://www.di.ubi.pt/~pprata/poo/POO\\_20\\_21\\_FP02.pdf](https://www.di.ubi.pt/~pprata/poo/POO_20_21_FP02.pdf).

[1] <https://www.treinaweb.com.br/blog/uma-introducao-a-tcp-udp-e-sockets/>