

# Relazione di Progetto Web Server e Sito Web

Giovanni Maria Rava

12 luglio 2025

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>2</b>
1.1	Obbiettivo . . . . .	2
1.2	Requisiti minimi . . . . .	2
1.3	Estensioni opzionali . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Fondamenti Teorici</b>	<b>4</b>
2.1	Protocollo HTTP . . . . .	4
2.2	Socket . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Architettura del Server</b>	<b>6</b>

# Capitolo 1

## Introduzione

Questa relazione documenta lo sviluppo di un semplice Web Server scritto in linguaggio Python (versione 3.12), in grado di gestire richieste HTTP e servire contenuti statici in formato HTML e CSS. Il progetto ha finalità didattiche ed è stato realizzato nell'ambito del corso di Programmazione di Reti (codice: 70226), durante l'Anno Accademico 2024/2025.

Durante lo sviluppo del progetto sono stati utilizzati diversi ambienti di lavoro e strumenti di sviluppo, elencati di seguito:

- **Spyder 6**, per il debugging interattivo del codice Python;
- **Visual Studio Code**, per l'editing del codice e la gestione dei file HTML/CSS;
- **GitHub**, per il versionamento e l'archiviazione del progetto.

### 1.1 Obiettivo

Progettare un semplice server HTTP in Python (usando socket) e servire un sito web statico con HTML/CSS.

### 1.2 Requisiti minimi

- Il server deve rispondere su localhost:8080
- Deve servire almeno tre pagine HTML statiche
- Gestione di richieste GET e risposta con codice 200
- Implementare risposta 404 per file inesistenti

## 1.3 Estensioni opzionali

- Gestione dei MIME types (.html, .css, .jpg)
- Logging delle richieste
- Aggiunta di animazioni o layout responsive

# Capitolo 2

## Fondamenti Teorici

### 2.1 Protocollo HTTP

Il Hypertext Transfer Protocol (HTTP) è il protocollo standard per la comunicazione tra client e server sul Web . HTTP funziona secondo un modello stateless, ovvero ogni transazione è indipendente e non si tiene memoria di essa. Utilizza comandi testuali standard come GET per richiedere risorse. All'interno di HTTP sono presenti messaggi di due tipi:

- richiesta
- risposta

Ogni messaggio è formato da una intestazione (*header*) seguita dal corpo (*body*). L'intestazione è composta da una serie di righe di testo terminate da caratteri di fine linea. Una richiesta inizia con una riga di richiesta, seguita da una o più righe di intestazione. Una risposta inizia con una riga di stato, seguita da una o più righe di intestazione. All'interno del body vengono contenuti i dati da trasferire.

In questo progetto viene implementata in particolare la richiesta **GET**, che consiste nella richiesta di una pagina al server.

Esempio di richiesta:

```
GET /index.html HTTP/1.1
Host: localhost:8080
User-Agent: Mozilla/5.0
```

Vengono anche gestiti con particolare attenzione i codici di stato **200** che corrisponde ad **OK** e **404 Not found**

## 2.2 Socket

Il **socket** è un'interfaccia che le applicazioni usano per interagire con i protocolli dello strato di trasporto. È fornita dal sistema operativo in esecuzione sull'host ed è accessibile tramite primitive di comunicazione. Il socket HTTP, in particolare, viene usato per trasmettere messaggi HTTP tra client e server web.

# Capitolo 3

## Architettura del Server

L'architettura del server HTTP realizzato è di tipo **sequenziale e monoth-read**, ed è progettata per rispondere a richieste HTTP in ingresso attraverso socket TCP. L'obiettivo è servire contenuti statici (HTML, CSS, immagini) situati nella directory `www/`, restituendo risposte conformi al protocollo HTTP.

Il server è costituito da un unico file `server.py`, suddivisibile logicamente in tre macro-componenti:

- **Fase di inizializzazione** (apertura del socket e ascolto)
- **Gestione della richiesta** (ricezione, parsing, recupero file)
- **Generazione della risposta** (header HTTP, corpo e codice di stato)

### 3.1 Fase di inizializzazione

Il server crea e configura il socket TCP che lo mette in ascolto su `localhost:8080`:

```
serverSocket = socket(AF_INET, SOCK_STREAM)
serverSocket.bind(('localhost', serverPort))
serverSocket.listen(1)
```

Questa fase prepara il server ad accettare una connessione per volta tramite il metodo `accept()`.

## 3.2 Ciclo principale del server

Il server entra in un ciclo infinito dove attende, elabora e risponde alle richieste dei client:

```
while True:
    connectionSocket, addr = serverSocket.accept()
    ...
    connectionSocket.close()
```

Ogni iterazione rappresenta l'elaborazione completa di una singola connessione HTTP.

## 3.3 Ricezione e parsing della richiesta

Il server riceve il messaggio dal client, che rappresenta una richiesta HTTP:

```
message = connectionSocket.recv(1024).decode()
parts = message.split()
method = parts[0]
path = parts[1][1:]
```

- `recv(1024)` riceve al massimo 1024 byte dalla richiesta.
- `split()` separa la richiesta in blocchi (es. `GET /index.html HTTP/1.1`).
- Viene estratto il metodo HTTP (`GET`) e il percorso richiesto.
- Se il path è vuoto, viene servito per default `index.html`.

## 3.4 Recupero del file richiesto

Il server costruisce il path assoluto al file richiesto nella directory `www/`:

```
filepath = os.path.join('www', path)
if not os.path.isfile(filepath):
    ...
```

Se il file non esiste, viene generata una risposta `404 Not Found`. Altrimenti, il contenuto viene letto in modalità binaria.



### 3.5 Costruzione della risposta HTTP

A seconda dell'esito del controllo sul file, vengono costruite le intestazioni e il corpo della risposta. Ad esempio, in caso positivo:

```
HTTP/1.1 200 OK
Content-Type: text/html
Content-Length: 1234
```

Nel codice:

```
content_type = get_content_type(filepath)
header = (
    "HTTP/1.1 200 OK\\r\\n"
    f"Content-Type: {content_type}\\r\\n"
    f"Content-Length: {len(body)}\\r\\n"
    "Connection: close\\r\\n"
    "\\r\\n"
).encode()
connectionSocket.sendall(header + body)
```

### 3.6 Logging delle richieste

Ad ogni richiesta viene stampato un log nella console, utile per il monitoraggio e il debugging:

```
log_request(addr, method, path, 200)
```

Esempio di output su console:

```
[2025-07-10 11:45:01] ('127.0.0.1', 54322) - GET index.html -> 200
```

### 3.7 Chiusura della connessione

Infine, il server chiude il socket dedicato alla comunicazione col client:

```
connectionSocket.close()
```