Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет инфокоммуникационных технологий

Лабораторная работа №1 по дисциплине «Web-программирование»

Выполнил:

студент(ка) III курса ИМРиП Группы <u>D33101</u> Ф.И.О. <u>Ху Эрли</u>

Проверил:

старший реподаватель ФИКТ Говоров Антон Игоревич

Работа с сокетами

Цель: овладеть практическими навыками и умениями реализации web-серверов и использования сокетов.

Практическое задание:

1. Реализовать клиентскую и серверную часть приложения. Клиент отсылает серверу сообщение «Hello, server». Сообщение должно отразиться на стороне сервера. Сервер в ответ отсылает клиенту сообщение «Hello, client». Сообщение должно отобразиться у клиента.

```
import socket
                                       conn = socket.socket()
port = 5555
server.bind((host, port))
                                       conn.connect(("127.0.0.1", 5555))
server.listen(1)
                                       conn.send(b"Hello, server! \n")
                                       data = conn.recv(1024)
conn, addr = server.accept()
                                      udata = data.decode('utf-8')
data = conn.recv(1024)
                                      print(udata)
udata = data.decode('utf-8')
print(udata)
                                       conn.close()
conn.send(b"Hello, client! \n")
conn.close()
                                      F:\Programming\pythonProject2\venv\Sc
             🔷 tast_1_sockets_client ×
                                      Hello, client!
F:\Programming\pythonProject2\venv\
Hello, server!
                                 三
                                  ₱ Process finished with exit code 0
Process finished with exit code 0
```

2. Реализовать клиентскую и серверную часть приложения. Клиент запрашивает у сервера выполнение математической операции, параметры, которые вводятся с клавиатуры. Сервер обрабатывает полученные данные и возвращает результат клиенту. Варианты:

- а. Теорема Пифагораb. Решение квадратного уравнения
- с. Поиск площади трапеции
- d. Поиск площади параллелограмма.

```
# -*- coding:utf-8 -*-

# **- coding:utf-8 -*-

# **- coding:utf-8 -*-

# ** ***

# ** **- coding:utf-8 -*-

# ***

# ***

# ** **- coding:utf-8 -*-

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# **

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# **

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# ***

# **

# ***

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

# **

#
```

3. Реализовать серверную часть приложения. Клиент подключается к серверу. В ответ клиент получает http-сообщение, содержащее html-страницу, которую сервер подгружает из файла index.html.

```
# -*- coding:Utf-8 -*-
profile
# coket.SOCK_STREAM)
host = '127.0.0.1'
port = '1
```

4. Реализовать двухпользовательский или многопользовательский чат.

Реализация многопользовательского часа позволяет получить максимальное количество баллов.

Server:

```
import socket, threading
   server = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM) #Создание сокетов. IPV4, TCP
   port = 8888
server.bind((host, port)) #Привязка адреса и порта
server.listen() #Настройка слушателя
   def broadcast(msg, client):
   def handle(client):
             client.send('username'.encode()) # Отправить байтовую строку 'username'
user = client.recv(2048).decode() # Получение байтовых строк
             clients.append(client) # Добавление клиентов в список клиентов users.append(user) # Добавить пользователя в список пользователей
🏓 tast_4_sockets_server × 🗼 tast_4_sockets_client_2 × 🏺 tast_4_sockets_client
   F:\Programming\pythonProject2\venv\Scripts\python.exe H:/代码/tast_4_sockets_server.py
```

Client:

```
© tanticodet circley | @ tanticodet | @ tant
```

Chatroom:



