
Számítógépes hálózatok

Feladat 2: Web szerver

A feladat célja, hogy megismerkedjünk a web szerverekkel, a Hypertext Transfer Protocol (HTTP) protokollal és az ezzel kapcsolatos fogalmakkal.

1 Feladat

Implementáljunk egy web szervert, ami legalább a HTTP/1.1 protokollt kezeli (lásd <http://www.w3.org/Protocols/rfc2616/rfc2616-sec5.html>).

- A szerver egymástól független HTTP kéréseket kap, amik egy web oldal komponenseire vonatkoznak.
- Amennyiben létezik az állomány, visszaküldi ennek tartalmát a kliensnek, a megfelelő metainformációkkal együtt (pl. Content-type).
- A szervernek külön szálakon kell tudnia kezelni a párhuzamosan érkező kéréseket.
- A hibát vagy kivételt a szervernek jeleznie kell a HTTP válaszban.
- Támogatni kell legalább a következő MIME típusokat: plain text, html, jpeg, png, gif, flash, egy videó formátum, css.

2 Megjegyzések

- A szerver teszteléséhez mellékelni kell egy html állományt és a hozzá tartozó képeket/objektumokat is. A képek ne legyenek nagyon nagy méretűek.

A Google a barátod¹

3 Megvalósítás

Bármilyen programozási nyelvet használhatunk, de a kód fordítása és futtatása egyértelmű kell legyen.

A forrásállomány első sorainak tartalmaznia kell a teljes nevedet, csoportodat és felhasználónevedet.

A feladatokat egyetlen tömörített állományban kell feltölteni a CANVAS.CS.UBBCLUJ.RO címre. A feltöltött állomány **NE** tartalmazzon binárisokat (pl. exe, class); ennek nem betartása a gyakorlat visszautasítását jelenti.

¹Ez nem azt jelenti, hogy a megoldást le lehet tölteni az internetről, hanem azt, hogy a felmerülő kérdésekre a Google szívesen válaszol.