ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA

KHOA KHOA HỌC VÀ KỸ THUẬT MÁY TÍNH



Mạng máy tính - CO3094

Báo cáo

DEVELOP A SIMPLE FILE-SHARING APPLICATION

Giảng viên hướng dẫn: Nguyễn Phương Duy

Sinh viên thực hiện: 2110527 - Nguyễn Hoàng Duy Tân

2112594 - Trần Nguyễn Minh Tuệ

2110342 - Nguyễn Minh Lộc

Mục lục

1. Phân tích yêu cầu	6
1.1. Functional requirements	6
1.1.1. Client Functions	6
1.1.2. Server Functions	7
1.2. Non-functional requirements	7
1.3. Phân tích kiến trúc	7
1.3.1. Kiến trúc Peer-to-Peer (P2P)	7
1.3.2. Kiến trúc client-server	7
2. Giới thiệu Protocol	9
2.1. HyperText Tràner Protocol	9
2.2. Transmission Control Protocol	10
3. Socket programming with Python	10
4. Application design	12
4.1. Architecture design	12
4.2. Flow protocol design	13
4.2.1. Register	13
4.2.2. Login	13
4.2.3. Ping	13
4.2.4. Discover	13
4.2.5. Publish	14
4.2.6. Fetch	14
4.3. Activity diagram	15
4.3.1. Register	15
4.3.2. Login	15
4.3.3. Ping	16
4.3.4. Discover	17
4.3.5. Publish	18
4.3.6. Fetch	18
4.4. Status Code	19
5. Design UI	20
5.1. Register and Login	20
5.2. Publish Page	21
5.3. Fetch Page	22
6. Tutorial - Guides	24

6.1. Server	24
6.1.1. ping	25
6.1.2. Dícover	27
6.2. Client	29
6.2.1. Register	29
6.2.2. Login	31
6.2.3. Publish	32
6.2.4. Fetch	33
7. Error Handling	36
7.1. Server not running	36
7.2. Connection error	36
7.3. Login & Register: Wrong input format	38
7.4. Register: User already exist	38
7.5. Login: User not found	39
7.6. Login: Wrong password	40
7.7. Login: User already online	40
7.8. Publish: File not found	42
7.9. Publish: File already published	42
7.10. Fetch: File not found	44
7.11. Fetch: File already fetched	44
Danh mục hình vẽ	
Hình 1: 8 giao thức mạng máy tính phổ biến (Nguồn Bytebytego)	9
Hình 2: Mô hình socket	10
Hình 3: Quy trình một kết nối socket để gửi nhận dữ liệu (Nguồn ResearchGate)	11
Hình 4: Kiến trúc tổng quan của hệ thống	12
Hình 5: Sơ đồ luồng của chức năng đăng ký	
Hình 6: Sơ đồ luồng của chức năng đăng nhập	
Hình 7: Sơ đồ luồng của chức năng ping	13
Hình 8: Sơ đồ luồng của chức năng discover	
Hình 9: Sơ đồ luồng của chức năng publish	
Hình 10: Sơ đồ luồng của chức năng fetch	14
Hình 11: Sơ đồ hoạt động của chức năng đăng ký	15
Hình 12: Sơ đồ hoạt động của chức năng đăng nhập	
Hình 13: Sơ đồ hoạt động của chức năng ping	
Hình 14: Sơ đồ hoạt động của chức năng discover	

Hình 15: Sơ đồ hoạt động của chức năng publish	18
Hình 16: Sơ đồ hoạt động của chức năng fetch	18
Hình 17: Trao đổi status code giữa client và server	19
Hình 18: UI Register and Login	20
Hình 19: UI Publish File	21
Hình 20: UI Fetch File	22
Hình 21: UI Profile	23
Hình 22: Start Server	24
Hình 23: Start Server	25
Hình 24: Ping	26
Hình 25: Ping No Online	27
Hình 26: Discover	28
Hình 27: Start Client	29
Hình 28: Client Register	29
Hình 29: Client Register Success	30
Hình 30: Server Register Success	31
Hình 31: Client Login	32
Hình 32: Login Success	32
Hình 33: Publish	33
Hình 34: Publish Success	33
Hình 35: Fetch	34
Hình 36: Fetch Success	34
Hình 37: Fetch Success	35
Hình 38: Server not running	36
Hình 39: Connection error	37
Hình 40: Wrong input format	38
Hình 41: User already exist	39
Hình 42: User not found	39
Hình 43: Wrong password	40
Hình 44: User already online	41
Hình 45: File not found	42
Hình 46: File already published	43
Hình 47: File not found	44
Hình 48: File already fetched	45

Danh mục bảng biểu

1. Phân tích yêu cầu

1.1. Functional requirements

Xây dựng một ứng dụng chia sẻ file đơn giản với giao thức được định nghĩa sẵn, sử dụng những giao thức trong TCP/IP stack.

1.1.1. Client Functions

Basic functions

Đăng ký trong kho lưu trữ

- Máy khách có thể gửi yêu cầu đăng ký file có trong kho lưu trữ cho máy chủ.
- Thông điệp đẳng ký file: "publish". File trên máy khách sẽ được thêm vào kho lưu trữ dưới tên.
- Các file sau khi đăng ký sẽ được lưu trữ trong kho lưu trữ của tài khoản được liên kết với máy chủ.

Gửi yêu cầu tải file cho server

 Máy khách có thể gửi yêu cầu tải file không có sẵn trong kho lưu trữ của mình. Lúc này máy chủ sẽ phản hồi lại danh sách các máy khách khác có file được yêu cầu.

Tải file trực tiếp từ nguồn muốn chọn

- Máy khách sau khi nhận được phản hồi từ máy chủ danh sách máy khách có sẵn file được yêu cầu có thể chọn một nguồn thích hợp và gửi yêu cầu tải file tới đó.
- Các máy khách được cung cấp một danh sách yêu cầu tải file từ các máy khách khác, máy khách có thể chọn 1 file trong danh sách và gửi yêu cầu tải file tới máy khách đó.
- Thông điệp tải file: "fetch ". Trong đó fname là 1 trong những tên file muốn chọn sau khi server đã phản hồi.

Extended functions

Đăng ký tài khoản

Người dùng đăng ký địa chỉ của máy vào hệ thống của máy chủ.

Đăng nhập tài khoản và xác thực

• Người dùng đăng nhập tài khoản để sử dụng các chức năng của hệ thống.

Liệt kê danh sách lưu trữ

• Máy khách có thể kiểm tra danh sach các file có trong kho lưu trữ của mình.

Tìm kiếm bằng từ khóa

• Server sẽ hỗ trợ người dùng tìm kiếm file theo từ khóa.

1.1.2. Server Functions

Basic functions

Kiểm tra trạng thái máy chủ

• Máy chủ có thể kiểm tra trạng thái của máy chủ khác thông qua lệnh "ping <hostname>"

Xem danh sách file của máy khách khác

 Máy chủ có thể xem danh sách file trong kho lưu trữ của các máy khách thông qua lệnh "discover <hostname>"

Gủi thông tin cần thiết sau khi nhận yêu cầu tải file từ clients

 Sau khi nhận được yêu cầu tìm file từ người dùng, server sẽ tiến hành theo dõi và tìm kiếm để trả về các thông tin nơi đang lưu trữ các file đó cho clients: ID peer, thời gian file được câp nhât.

Extended functions

Xem file log

• Máy chủ có thể xem file log của máy khách khác thông qua.

1.2. Non-functional requirements

Giao diện người dùng – Cung cấp giao diện người dùng dễ sử dụng cho máy khách để nhập các lệnh và theo dõi quá trình tải tệp. **Multi-threading** – Triển khai đa luồng trong máy khách để có thể xử lý nhiều tải xuống cùng lúc. **Hiệu năng và tích hợp** – Đảm bảo rằng hệ thống hoạt động hiệu quả và có khả năng tích hợp với các mạng internet và hệ thống người dùng khác nhau.

1.3. Phân tích kiến trúc

1.3.1. Kiến trúc Peer-to-Peer (P2P)

• Kiến trúc Peer-to-Peer (P2P) là một mô hình mạng máy tính trong đó các máy tính (được gọi là nút hoặc "peers") kết nối trực tiếp với nhau để chia sẻ tài nguyên và thông tin mà không cần sự tương tác trung tâm từ máy chủ. Trong kiến trúc P2P, mỗi máy tính có thể đồng thời hoạt động như máy khách và máy chủ, có nghĩa là chúng có khả năng yêu cầu tài nguyên từ các máy tính khác và chia sẻ tài nguyên với người khác.

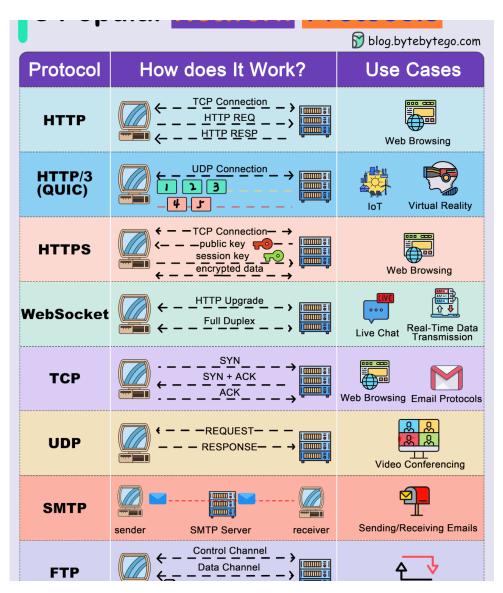
1.3.2. Kiến trúc client-server

• Kiến trúc client-server (còn được gọi là mô hình client-server) là một kiến trúc máy tính phổ biến được sử dụng trong việc tổ chức và quản lý các dịch vụ và tài nguyên trên mạng. Nó dựa trên sự phân chia các vai trò chính trong hệ thống thành hai phần: máy khách (client) và máy chủ (server). Hai phần này tương tác với nhau để cung cấp các dịch vụ, ứng dụng, và tài nguyên cho người dùng.

2. Giới thiệu Protocol

2.1. HyperText Tràner Protocol

HyperText Transfer Protocol (HTTP) là một giao thức ở tầng ứng dụng trong mô hình OSI để gửi và nhận tài liệu, hình ảnh, văn bản như HTML document. Về cơ bản, giao thức HTTP xây dựng trên cơ chế request-response trong mô hình client-server. Trong mô hình này, client có thể là một process thuộc máy tính này, server có thể là process thuộc máy tính khác, hai process thuộc hai phần cứng khác nhau khi muốn giao tiếp với nhau thì sẽ thông qua HTTP để giao tiếp. Ai là người request thì đó là client, người nhận request để response sẽ là server.



Hình 1: 8 giao thức mạng máy tính phổ biến (Nguồn Bytebytego)

2.2. Transmission Control Protocol

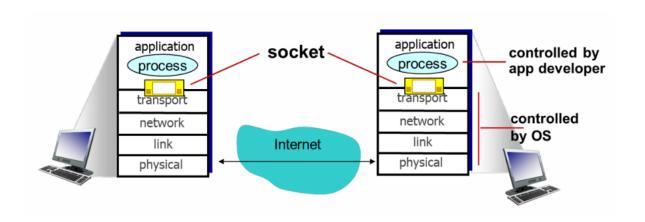
Transmission Control Protocol (TCP) là một trong các giao thức cốt lõi của bộ giao thức TCP/IP. Nhờ có TCP, các ứng dụng trên các host được nối mạng có thể tạo các kết nối với nhau, mà qua đó chúng có thể trao đổi dữ liệu hoặc các gói tin. Giao thức này đảm bảo chuyển giao dữ liệu tới nơi nhận một cách đáng tin cậy và đúng thứ tự.

Cách đặc tính cơ bản của TCP:

- Point-to-point: Trong một giao thức TCP, chỉ có một sender và một server được kết nối với nhau bằng 3-way handshaking.
- Pipelined: Truyền song song nhằm tăng hiệu quả gửi nhận
- Flow control: Receiver kiểm soát tốc độ gửi của sender để tránh làm quá tải receiver.
- Congestion control: Tự động điều chỉnh tốc độ gửi ở mức tối đa mà không làm tắc nghẽn hệ thống.
- Full-duplex connection: hỗ trợ truyền hai chiều trong cùng một thời điểm trong một kết nối.

3. Socket programming with Python

Socket là cánh cổng ngăn cách giữa Application Layer với Transport Layer.



Hình 2: Mô hình socket

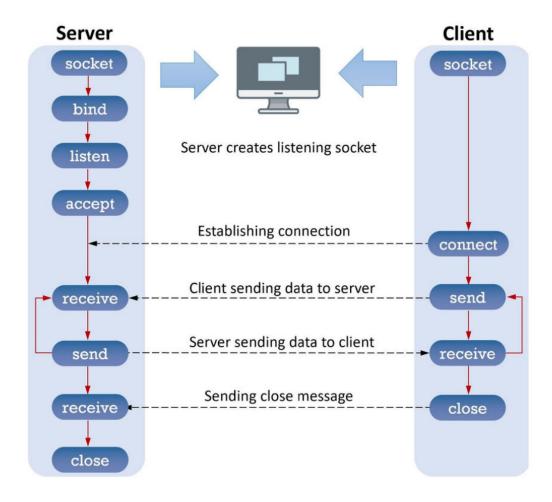
Thư viện socket của Python hỗ trợ một số API sau để thiết lập kết nối socket TCP/UDP:

- socket()
- bind()
- listen()
- accept()
- connect()

- connect_ex()
- send()
- recv()
- · close()

Thư viện socket của Python hỗ trợ cả TCP socket lẫn UDP socket. Trong project này, nhóm dự định sử dụng TCP socket để hiện thực dự án.

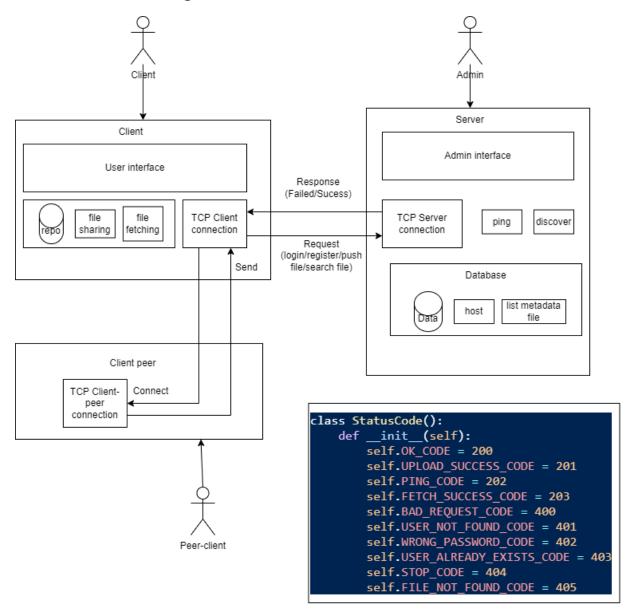
Flow của một TCP socket connection có thể được thể hiện như hình dưới đây:



Hình 3: Quy trình một kết nối socket để gửi nhận dữ liệu (Nguồn ResearchGate)

4. Application design

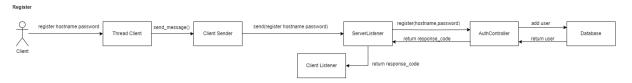
4.1. Architecture design



Hình 4: Kiến trúc tổng quan của hệ thống

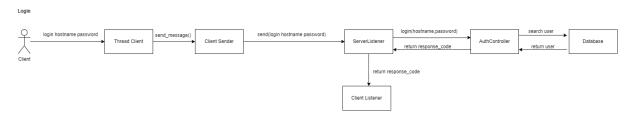
4.2. Flow protocol design

4.2.1. Register



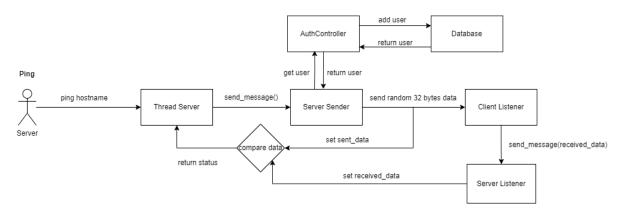
Hình 5: Sơ đồ luồng của chức năng đăng ký

4.2.2. Login



Hình 6: Sơ đồ luồng của chức năng đăng nhập

4.2.3. Ping



Hình 7: Sơ đồ luồng của chức năng ping

4.2.4. Discover

Discover

discover hostname

Thread Server

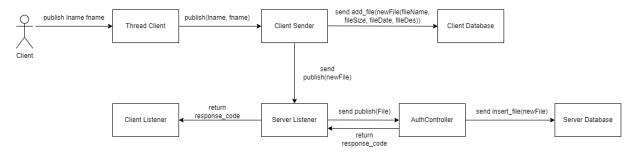
Server Sender

Server Sender

Thread Server

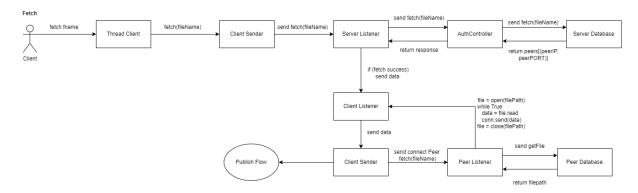
Hình 8: Sơ đồ luồng của chức năng discover

4.2.5. Publish



Hình 9: Sơ đồ luồng của chức năng publish

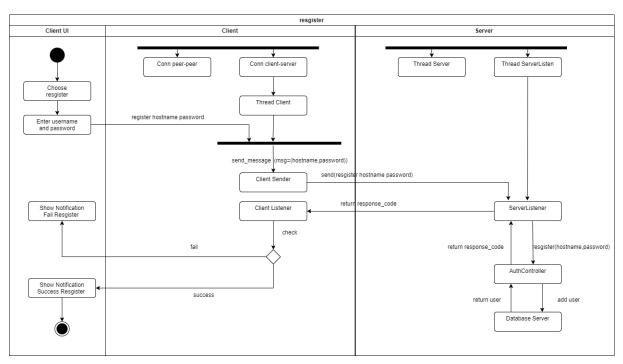
4.2.6. Fetch



Hình 10: Sơ đồ luồng của chức năng fetch

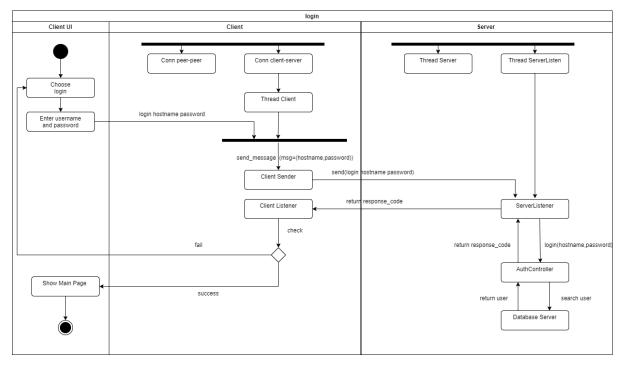
4.3. Activity diagram

4.3.1. Register



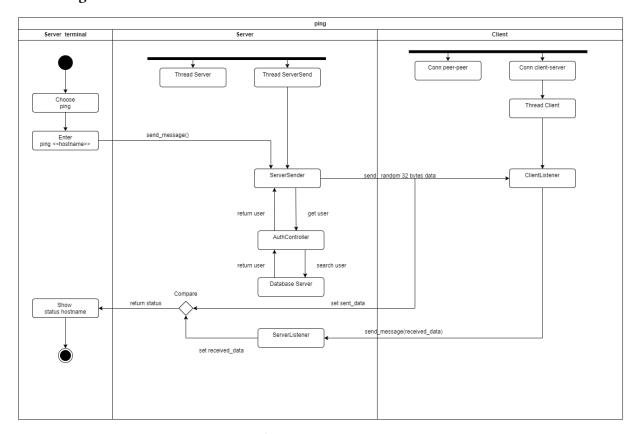
Hình 11: Sơ đồ hoạt động của chức năng đăng ký

4.3.2. Login



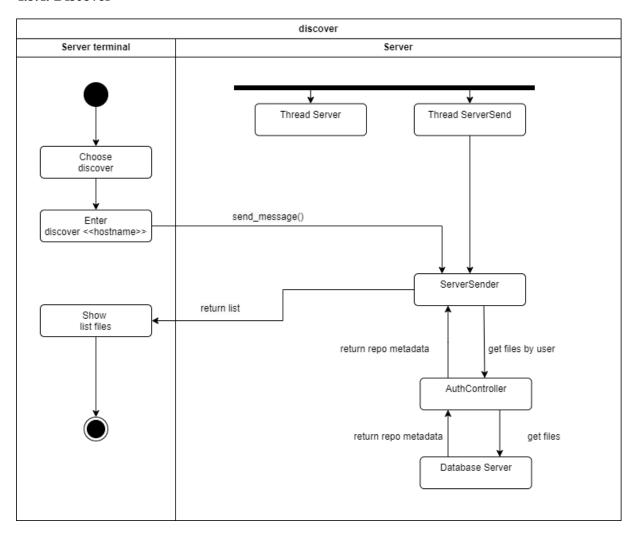
Hình 12: Sơ đồ hoạt động của chức năng đăng nhập

4.3.3. Ping



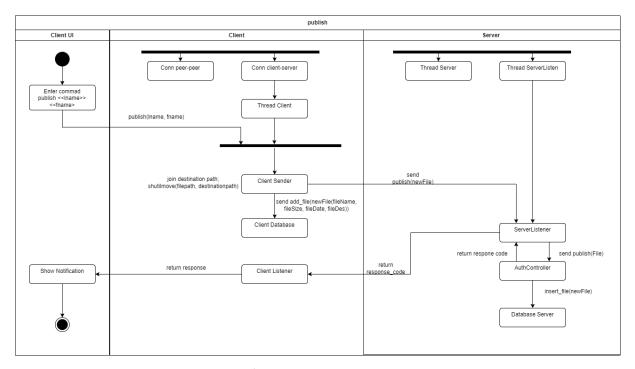
Hình 13: Sơ đồ hoạt động của chức năng ping

4.3.4. Discover



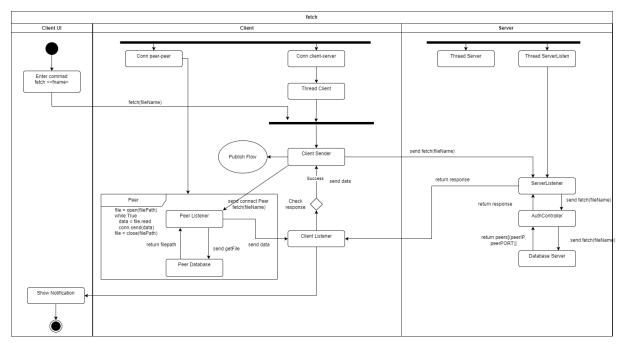
Hình 14: Sơ đồ hoạt động của chức năng discover

4.3.5. Publish



Hình 15: Sơ đồ hoạt động của chức năng publish

4.3.6. Fetch



Hình 16: Sơ đồ hoạt động của chức năng fetch

4.4. Status Code

Ngoài ra, nhóm còn định nghĩa thêm một số status code để phục vụ cho việc trao đổi thông tin giữa server đến client và ngược lại.

Status Code	Mô tả
200	Đăng nhập thành công
201	Đăng ký thành công
202	Publish thành công
203	Server muốn ping client
204	Fetch thành công
205	Download file thành công
400	Yêu cầu không hợp lệ
401	Không tìm thấy tài khoản
402	Sai mật khẩu
403	Tài khoản đã đăng nhập
404	Tài khoản đã tồn tại
405	Clietn thoát khỏi server
406	File không tồn tại

Bảng 1: Các status code được định nghĩa

```
worty → Containmenty X

→ Containmenty X

→ Containmenty X

→ Anticontainmenty

→ Anticontainmenty

→ Anticontainmenty

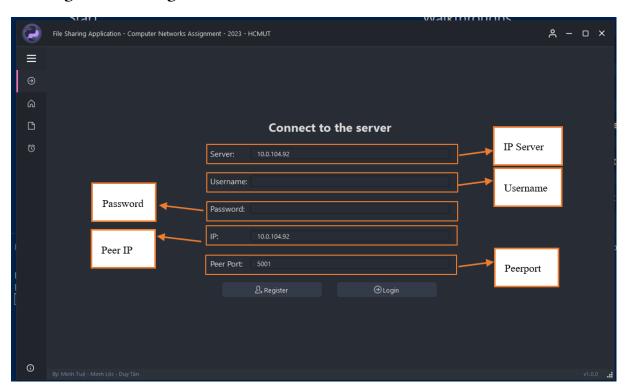
→ Internal Report

→ Inte
```

Hình 17: Trao đổi status code giữa client và server

5. Design UI

5.1. Register and Login



Hình 18: UI Register and Login

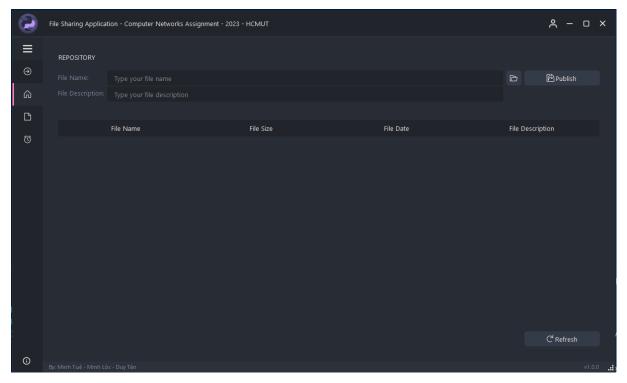
Đây là trang đăng ký, đăng nhập vào hệ thống bao gồm: địa chỉ IP Server, username, password, địa chỉ IP Peer, địa chỉ Peer Port.

Phía dưới có 2 nút: Register và Login.

Khi nhấn nút Register, hệ thống sẽ gửi thông tin đăng ký lên Server.

Khi nhấn nút Login, hệ thống sẽ gửi thông tin đăng nhập lên Server.

5.2. Publish Page

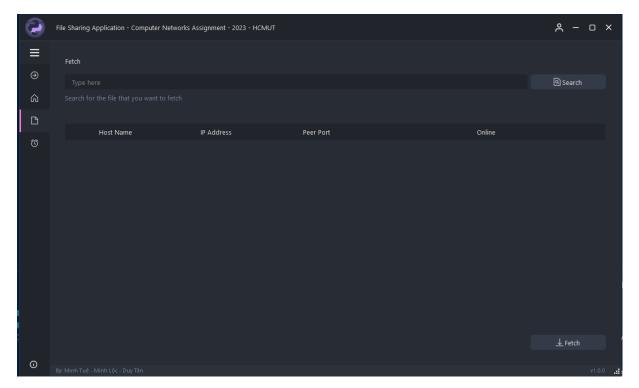


Hình 19: UI Publish File

Đây là trang Publish File, bao gồm: đường dẫn file, tên file fname sau khi publish, mô tả file, nút Publish. Khi nhấn nút Publish, hệ thống sẽ gửi thông tin Publish lên Server.

Phía dưới là lưới hiển thị danh sách các file đã Publish.

5.3. Fetch Page



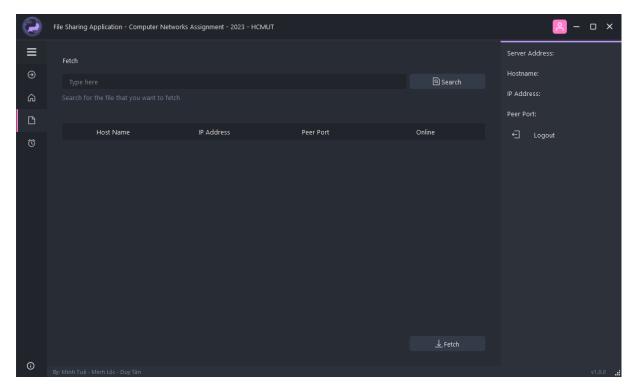
Hình 20: UI Fetch File

Đây là trang Fetch File, bao gồm: tên file fname cần Fetch, nút Search.

Sau khi Search, giao diện sẽ hiển thị danh sách các file có tên fname.

Người dùng có thể chọn 1 file trong danh sách và nhấn nút Fetch để Fetch file về.

Ngoài ra còn hiển thị thông tin người dùng: username, địa chỉ IP Peer, địa chỉ Peer Port.

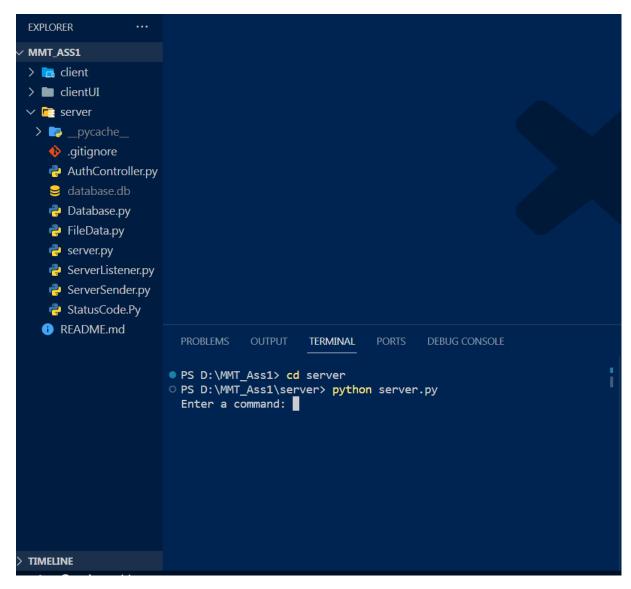


Hình 21: UI Profile

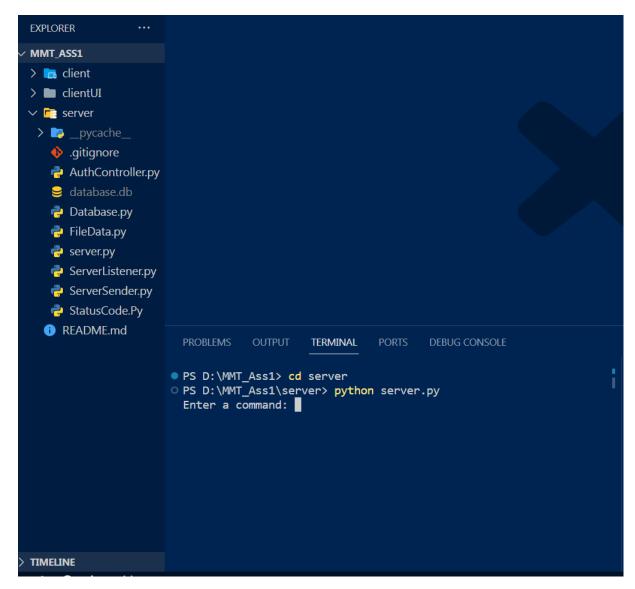
6. Tutorial - Guides

6.1. Server

Người dùng có thể start server bằng cách chạy file server.py



Hình 22: Start Server

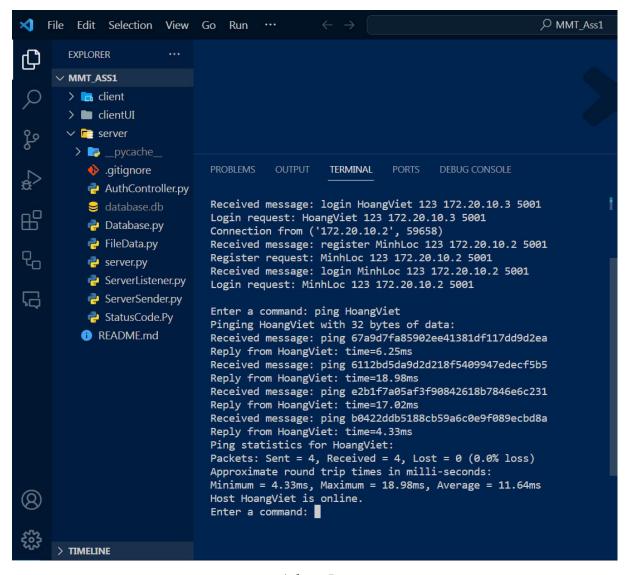


Hình 23: Start Server

6.1.1. ping

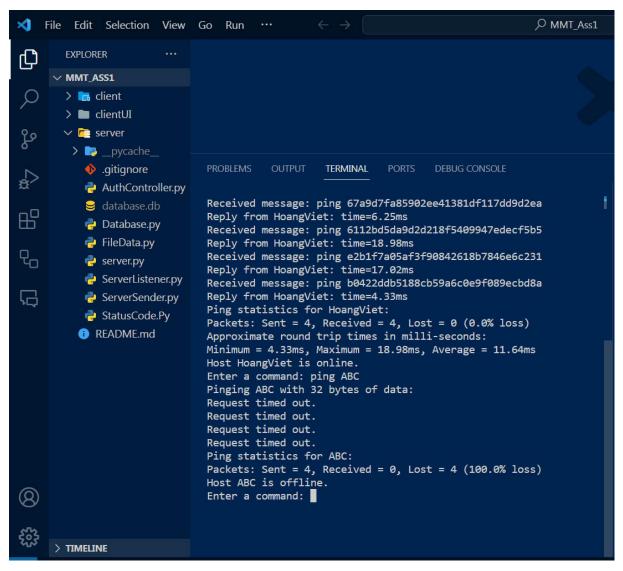
Server có thể ping tới các Peer khác bằng cách nhập ping <>

Nếu ping thành công, sẽ hiển thị thông báo client đang hoạt động



Hình 24: Ping

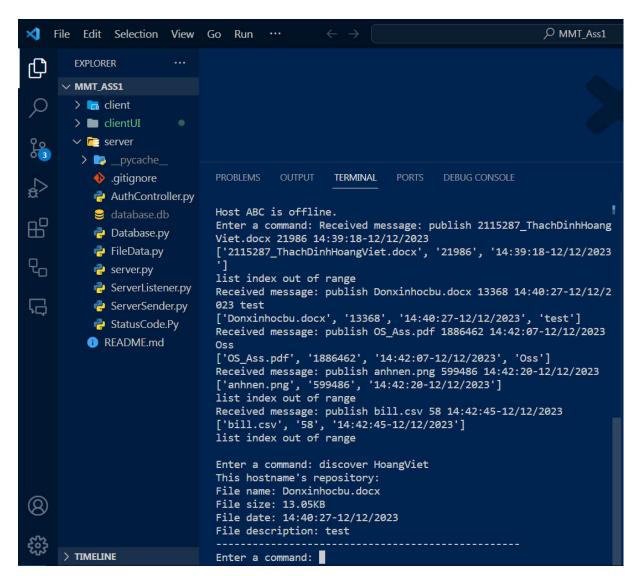
Nếu ping thất bại, sẽ hiển thị thông báo client không hoạt động



Hình 25: Ping No Online

6.1.2. Dícover

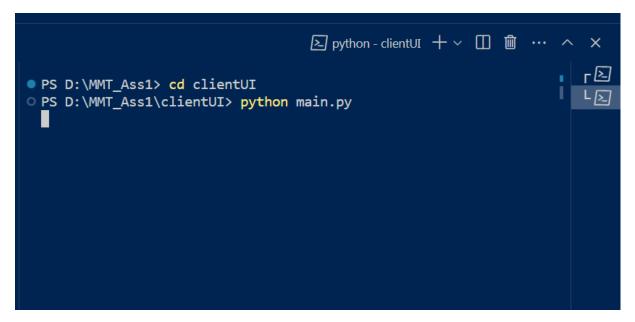
Server có thể discover các Peer khác bằng cách nhập discover



Hình 26: Discover

6.2. Client

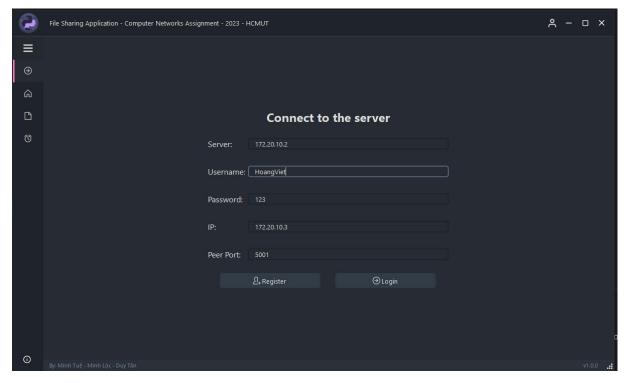
Người dùng có thể start client bằng cách chạy file main.py



Hình 27: Start Client

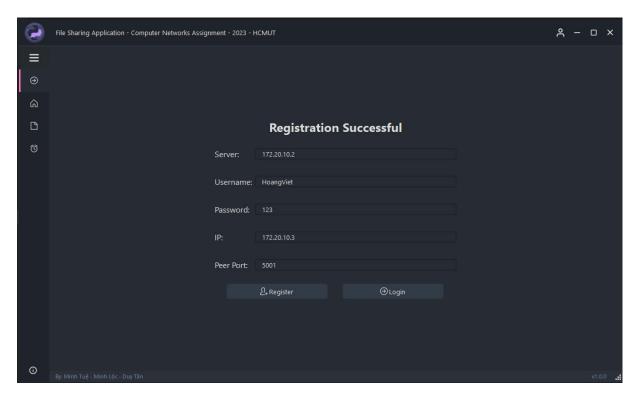
6.2.1. Register

Người dùng sẽ nhập IP Server, username, password, địa chỉ IP Peer, địa chỉ Peer Port để đăng ký tài khoản trên hệ thống.



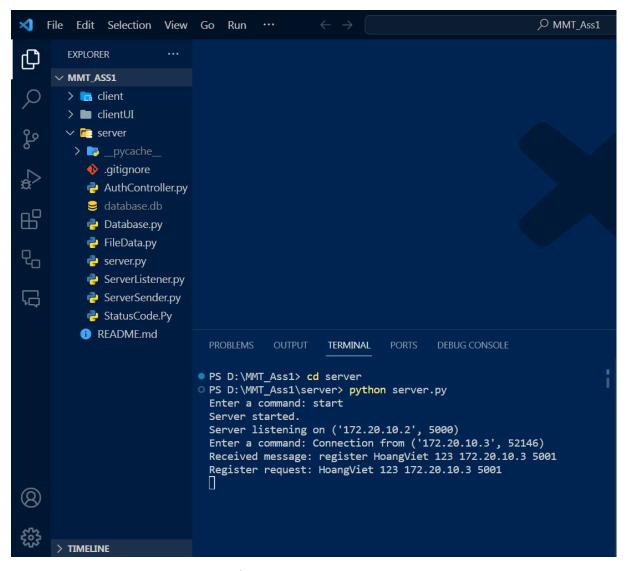
Hình 28: Client Register

Giao diện sẽ hiển thị thông báo đăng ký thành công



Hình 29: Client Register Success

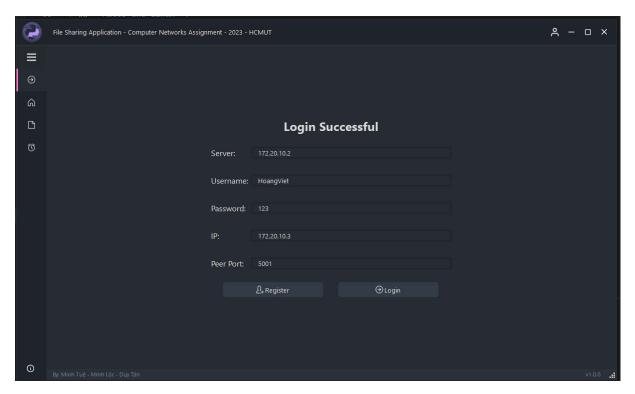
Phía Server sẽ hiển thị thông báo đăng ký thành công



Hình 30: Server Register Success

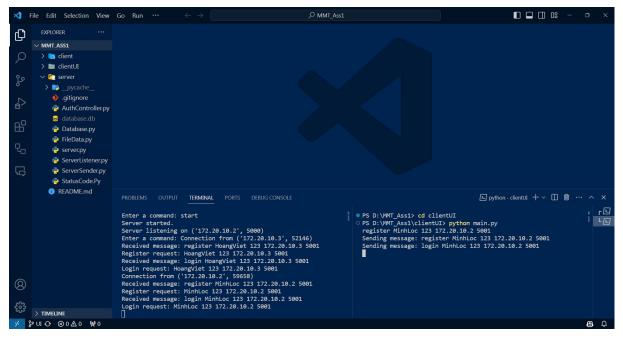
6.2.2. Login

Người dùng sẽ nhập IP Server, username, password, địa chỉ IP Peer, địa chỉ Peer Port để đăng nhập vào hệ thống.



Hình 31: Client Login

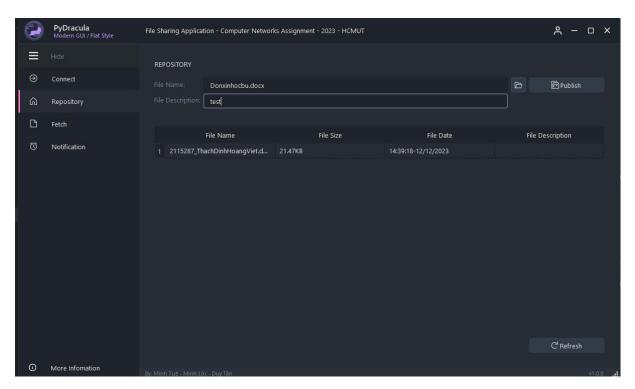
Phía Server sẽ hiển thị thông báo đăng nhập thành công



Hình 32: Login Success

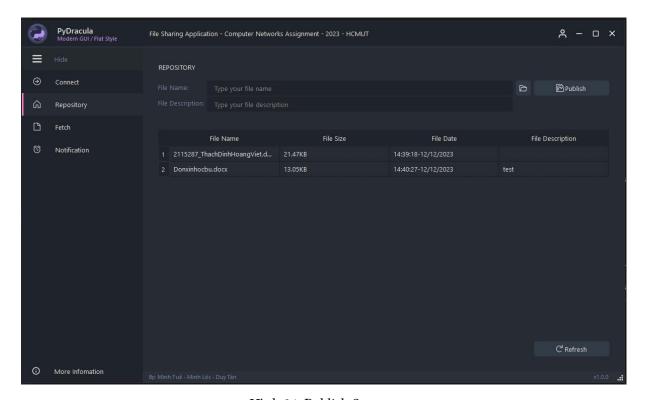
6.2.3. Publish

Người dùng sẽ nhập đường dẫn file, mô tả file và nhấn nút Publish để Publish file lên hệ thống.



Hình 33: Publish

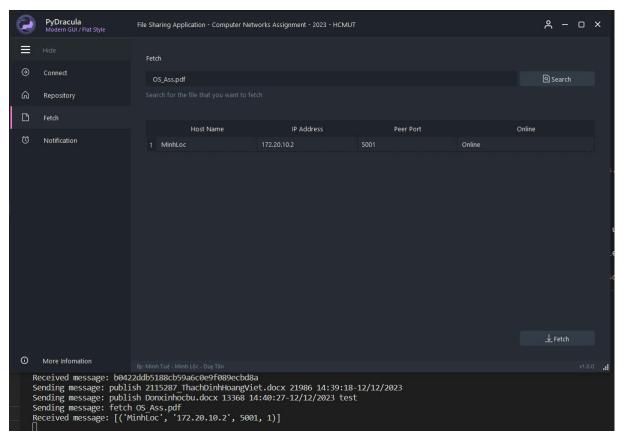
Giao diện sẽ hiển thị file đã Publish vào danh sách



Hình 34: Publish Success

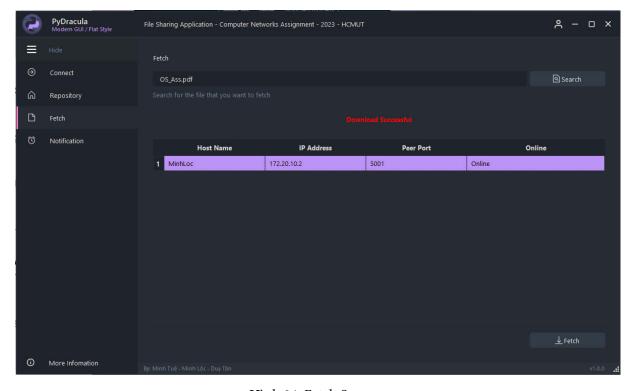
6.2.4. Fetch

Người dùng sẽ nhập tên file cần Fetch và nhấn nút Search để tìm kiếm file.



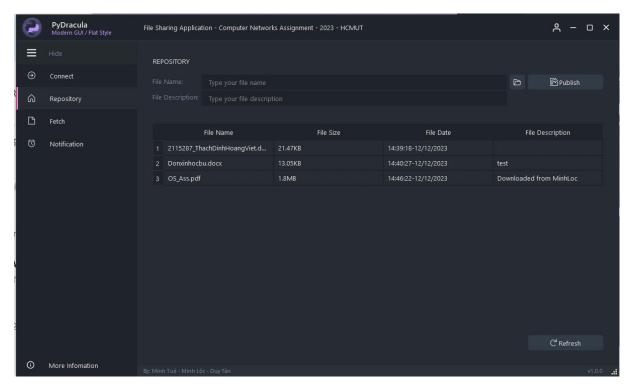
Hình 35: Fetch

Sau khi chọn file cần Fetch và nhấn nút Fetch, file sẽ được Fetch về.



Hình 36: Fetch Success

Lưới danh sách file sẽ hiển thị file đã Fetch về.



Hình 37: Fetch Success

7. Error Handling

7.1. Server not running

Khi Client kết nối tới Server, nếu Server không hoạt động, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu khởi động lại Server.

Hình 38: Server not running

7.2. Connection error

Khi một trong hai kết nối giữa Client và Server bị lỗi, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi ở mỗi phía. Nếu là lỗi ảnh hưởng đến hệ thống, hệ thống sẽ tự động tắt. Nếu là lỗi không ảnh hưởng đến hệ thống, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và tiếp tục hoạt động.

Hình 39: Connection error

7.3. Login & Register: Wrong input format

Hệ thống sẽ kiểm tra các trường nhập vào có đúng định dạng hay không.

Nếu không đúng định dạng, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.

```
Authoritations

Authoritation

Autho
```

Hình 40: Wrong input format

7.4. Register: User already exist

Hệ thống sẽ kiểm tra xem username đã tồn tại hay chưa.

Nếu đã tồn tại, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.

```
def login(self, hostname, password, ipAddress, peerPort):
    print(f"togin request: (hostname) {password} {ipAddress} {peerPort}")

self.user = self.database.get_user(hostname)

print(self.user)

if (not self.user):
    return self.response_code.USER_NOT_FOUND()

elif (self.user)[2] = password):
    return self.response_code.HOSMG_PASSWORD()

elif (self.user)[3] = 1):
    return self.response_code.USER_ALREADY_ONLINE()

else:
    self.database.update_user(hostname, ipAddress, peerPort)
    return self.response_code.LOGIN_SUCCESS()

def register(self, hostname, password, ipAddress, peerPort):
    print(f"Register request: (hostname) {password} {ipAddress} {peerPort};
    print(f"Register request: (hostname) {password} {ipAddress} {peerPort};
    return self.response_code.USER_ALREADY_EXISTS()

else:

### COUNTY CONSCIONOSE IMANNAL FORT CONSCI

### COUNTY CONSCIONOSE IMANNAL FORT CONSCIONOSE IMANNAL
```

Hình 41: User already exist

7.5. Login: User not found

Hệ thống sẽ kiểm tra xem username đã tồn tại hay chưa.

Nếu chưa tồn tại, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.

Hình 42: User not found

7.6. Login: Wrong password

Hệ thống sẽ kiểm tra xem password có đúng hay không.

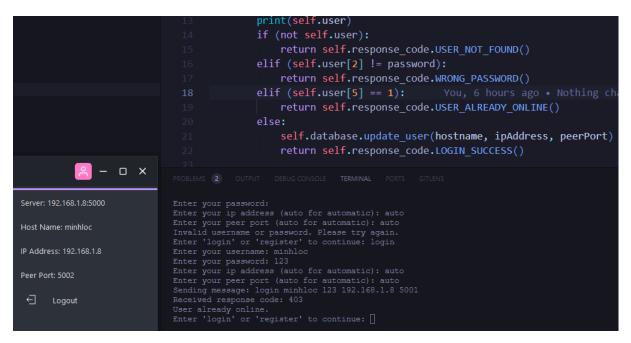
Nếu không đúng, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.

Hình 43: Wrong password

7.7. Login: User already online

Hệ thống sẽ kiểm tra xem username đã đăng nhập hay chưa.

Nếu đã đăng nhập, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.



Hình 44: User already online

7.8. Publish: File not found

Hệ thống sẽ kiểm tra xem file có tồn tại hay không. Nếu không tồn tại, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.

```
print(f"{notification[0]}: {notification[2]}")

def publish(self, local_file_name, file_name):

try:

file_path = os.path.join(self.local_file_system_dir, local_file_name)

if not os.path.exists(file_path):

print("File does not exist.")

else:

# Create the full destination path

destination_path = os.path.join(self.local_respiratory_dir, file_name)

if os.path.exists(destination_path):

print("File already exists in local repository.")

return

# Move the file to the destination directory

PROBLEMS (2) OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS GITLENS

Received response code: 200

Login successful.

Peer Server listening on 192.168.1.8:5001

Enter a command: publish momo.png momo.png

File does not exist.

Enter a command:
```

Hình 45: File not found

7.9. Publish: File already published

Hệ thống sẽ kiểm tra xem file đã được Publish hay chưa. Nếu đã được Publish, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.

```
print( File Gues Hot Exist. )

else:

# create the full destination path

destination_path = os.path.join(self.local_respiratory_dir, file_name)

if os.path.exists(destination_path):

print("file already exists in local repository.")

return

# Move the file to the destination directory

shutil.move(file_path, destination_path)

# Wydate local_respiratory

file_dire_size = os.path.getsize(destination_path)

file_date = datetime.now().strftime("%4:%%1:%5-%d/%m/%")

file_date = datetime.now().strftime("%4:%%1:%5-%d/%m/%")

file_description = input("Enter file description: ").replace(" ", "_")

new_file = File(file_name, file_size,file_date, file_description)

FROREMS ② OUTFUT CREAS CONSOLE TERMINAL FORES GUILDS

Received reponse code: 200

Login successful.

Peer Server listening on 192.168.1.8:5001

Enter a command: publish memor.png momo.png

File does not exist.

Enter a command: publish result.cav result.cav

Invalid command. Type 'help' for more information.

Enter a command: publish result.cav 968 23:24:53-12/12/2023 xstk

Received response code: 202

File uploaded successfully.

Enter a command: publish result.cav result.cav

File description: xstk

Received response code: 202

File uploaded successfully.

Enter a command: publish result.cav result.cav

File description: xstk

Enter a command: publish result.cav result.cav

File description: xstk

Enter a command: publish result.cav result.cav

File description: xstk

Enter a command: publish result.cav result.cav

File description: xstk

Enter a command: publish result.cav result.cav

File description: xstk

Enter a command: publish result.cav result.cav

File description: xstk

Enter a command: publish result.cav result.cav

File description: xstk

Enter a command: publish result.cav result.cav

File description: xstk

Enter a command: publish result.cav result.cav

File description: xstk

Enter a command: publish result.cav result.cav

File description: xstk
```

Hình 46: File already published

7.10. Fetch: File not found

Hệ thống sẽ kiểm tra xem file có tồn tại hay không. Nếu không tồn tại, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.

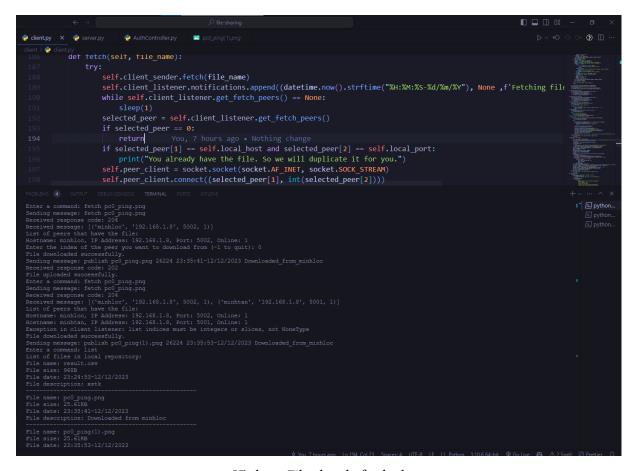
```
def publish(self, file):

if self.user:
print(file)
self.usersonse_code.REGISTER_SUCCESS()
def publish(self, file):
if self.user:
print(file)
self.usersonse_code.UPLOAD_SUCCESS()
def fetch(self, file) name):
def fetch(self, self, file) name):
def fetch(self, file) name):
def fetch(self, self, file) name):
def fetch(self, file) name):
def fetch(self, self, file) name):
def fetch(self, self, file) name):
def fetch(self, self, self,
```

Hình 47: File not found

7.11. Fetch: File already fetched

Hệ thống sẽ kiểm tra xem file đã được Fetch hay chưa. Nếu đã được fetch, hệ thống sẽ tự động duplicate file cho người dùng.



Hình 48: File already fetched

Tài liệu tham khảo

- [1] Slide môn học Mạng máy tính CO3093.
- [2] ByteByteGo. 8 Popular Network Protocols. Truy cập từ: https://substackcdn.com
- [3] Md Rafiul, KabirBhagawat Baanav Yedla RaviBhagawat Yedla Baanav Ravi, Sandip Ray. A Virtual Prototyping Platform for Exploration of Vehicular Electronics. ResearchGate. Truy từ: https://www.researchgate.net/publication/ cập 370038185 A Virtual Prototyping Platform for Exploration of Vehicular Electronics