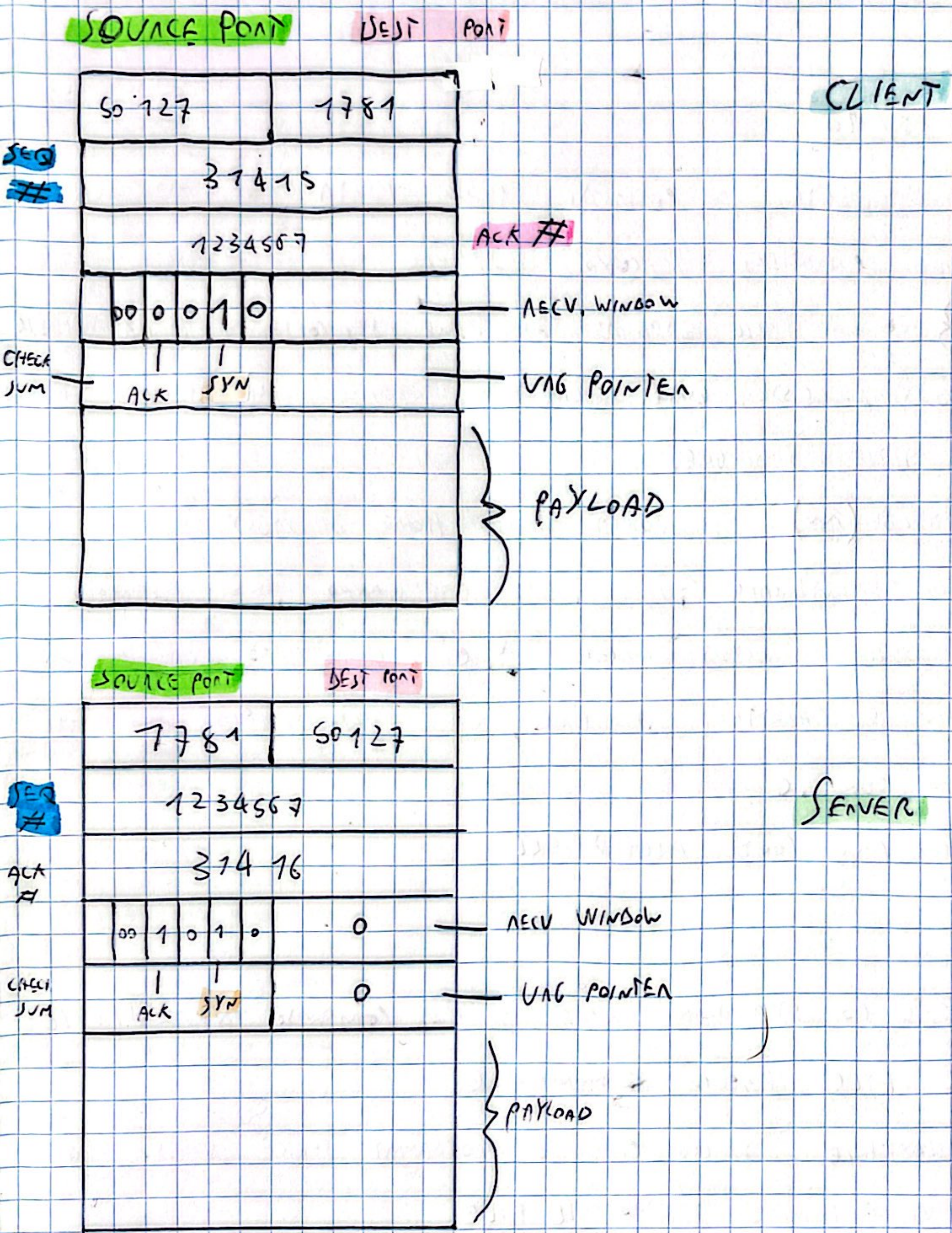


EXIT STATUS NORMALE:

OGNI COMANDO RESTITUISCE UN EXIT STATUS CHE FINISCE IN 0 E UN CODICE NUMERICO

4/10 COMUNICAZIONE CLIENT - SERVER



CONNESSIONE TRA CLIENT E SERVER:

IL CLIENT PER INIZIARE LA CONNESSIONE DEVE COMPILARE L'HEADER UDP DA INVIARE AL SERVER.

PRIMA COSA DA FARE E' SCRIVERE 1 IN CORRISPONDENZA DEL BIT SYN

MENTRE TUTTI GLI ALTRI FLAG ASSUMONO VALORE 0 E COSÌ INIZIA LA CONNESSIONE.

IL CLIENT NEI PRIMI 16 BIT SCRIVE IL NUMERO DI PORTA SORCENTE (AD ESEMPIO 50127), POI NELLA PORTA DESTINAZIONE ALTRI 16 BIT (ES 1781).

IL NUMERO DI SEQUENZA È RANDOM, IN QUESTO ESEMPIO USIAMO 37475. ACK NEL CLIENT DEVE ESSERE 0 E IL PAYLOAD VUOTO.

RICHIESTA DI CONNESSIONE (SERVER)

SUPPONIAMO CHE IL SERVER SIA BEN DISPOSTO E VUOLIA ACCETTARE LA RICHIESTA DI CONNESSIONE.

IL SERVER RISPONDE SYN ACK SE ACCETTA.

IL SERVER DEVE INSEGNARE COME ACK IL VALORE CHE HA RICEVUTO COME

SEQ# INCREMENTATO DI 1 ($37475 + 1$).

ALTRA IL SERVER HA UN NUMERO DI SEQUENZA RANDOM.

IL NUMERO DI PORTA SORCENTE E PORTA DI DESTINAZIONE SARANNO GLI STESSI

NUMERI DEL CLIENT MA INVENTATI.

SUCCESSIVAMENTE IL SERVER MANDA LA SUA RISPOSTA AL CLIENT, SE IL CLIENT RICEVE QUESTA RISPOSTA, MANDA UN TERZO MESSAGGIO.

IL CLIENT RITORNA COME SEQ IL NUMERO INCREMENTATO DI 1.

VIENE ATTIVATO IL FLAG ACK.

PER COMUNICARE SI USA UNO STREAM: SE IL SERVER VUOLE MANDARE COMUNICAZIONE AL CLIENT USA L'ALTRA PARTE DELLO STREAM.

PERDITA DEI MESSAGGI

PERCHÉ SI PERDONO MESSAGGI? CI POSSONO ESSERE DISTURBI DELLA COMUNICAZIONE, PERTURBAZIONI ECC.

PER EVITARE QUESTA PERDITA POSSIAMO UTILIZZARE IL CAMPO RECV WINDOW