

Programmazione distribuita I

(01NVW0V)

AA 2018-2019, Esercitazione di laboratorio n. 2

NB: In ambiente linux, per questo corso il programma “wireshark” e “tshark” sono configurati per poter catturare il traffico sulle varie interfacce di rete anche se il programma e' lanciato da utente normale (non super-user root). E' possibile utilizzarlo sull'interfaccia di loopback (“lo”) per verificare i dati contenuti nei pacchetti inviati dalle proprie applicazioni di test. Gli studenti del corso sono invitati a testare il funzionamento delle loro applicazioni anche utilizzando questo strumento.

L'utilizzo limitato all'interfaccia “lo” e' completamente sicuro. Si ricorda pero' che catturare il traffico su **altre** interfacce su cui transita **traffico non proprio**, in particolare credenziali di autenticazione (es. passwords o hash di tali dati) al fine di effettuare accessi impropri o non autorizzati e' un reato con conseguenze di natura civile e PENALE. E' quindi assolutamente vietato tale uso. Chi fosse sorpreso a catturare o tentare di catturare passwords o simili verra' immediatamente allontanato dal laboratorio e deferito alle apposite commissioni disciplinari del Politecnico, oltre a poter subire eventuali sanzioni di natura amministrativa e penale a norma di legge.

Esercizio 2.1 (client UDP perseverante)

Modificare il client UDP dell'esercizio 1.4 in modo che – se non riceve qualsiasi risposta dal server entro 3 secondi – ritrasmetta la richiesta (fino ad un massimo di 5 volte) e quindi termini indicando se ha ricevuto risposta o meno.

Effettuare le stesse prove dell'esercizio 1.4.

Esercizio 2.2 (protocollo UDP binario)

Scrivere un server UDP che attenda datagrams da un client e risponda ai datagram ricevuti tramite un datagram di risposta. Il datagram ricevuto dal server deve contenere un solo intero senza segno su 32 bit codificato in network byte order. Il datagram di risposta deve contenere solamente due interi senza segno su 32 bit codificati in network byte order. Il primo intero è lo stesso intero che è stato ricevuto, mentre il secondo è il tempo corrente, espresso come numero di secondi dall'”epoca” (cioè quello ottenuto tramite la chiamata alla funzione time()). Se il server riceve un datagram che non è lungo 32 bits, il server deve semplicemente ignorarlo.

Scrivere un client che spedisca un datagram UDP ad un server il cui indirizzo e porta sono specificati come primo e secondo parametro sulla linea di comando. Il datagram UDP deve contenere il tempo corrente, espresso come numero di secondi dall'”epoca” (cioè quello ottenuto tramite la chiamata alla funzione time()), codificato come numero intero senza segno su 32 bit in network byte order. Dopo aver spedito il datagram, il client deve attendere il datagram di risposta. Se questo viene ricevuto, il client deve stampare il suo contenuto (che dovrebbe essere due numeri interi senza segno su 32 bit in network byte order) sullo standard output (come numeri interi decimali). Se la risposta ricevuta non è lunga 64 bit, o nessuna risposta arriva entro 5 secondi dopo aver spedito il datagram di richiesta, il client deve semplicemente stampare un messaggio di errore.

Esercizio 2.3 (server per trasferimento file TCP iterativo)

PER L'ESONERO, questo esercizio deve essere sottomesso entro il 20 maggio 2019, ore 11:59 am (del mattino).

Il client deve ricevere parametri da linea di comando: indirizzo IP del server a cui deve collegarsi (non 0.0.0.0, ma 127.0.0.1!), la porta in ascolto, e poi n-parametri di paths o nomi di file che il client deve scaricare dal server. Protocollo usato: per ogni file viene inviato un comando "get filename.crf".

Sviluppare un server TCP sequenziale (in ascolto sulla porta specificata come primo parametro sulla riga di comando come numero decimale) che, dopo aver stabilito una connessione con un client, accetti richieste di trasferimento di file dal client e spedisca i files richiesti indietro al client, seguendo il protocollo specificato nel seguito. I files disponibili per essere inviati dal server sono quelli accessibili dal server nel suo file system nella sua directory di lavoro.

Sviluppare un client che possa collegarsi ad un server TCP (all'indirizzo e porta specificati come primo e secondo parametro sulla riga di comando). Dopo aver stabilito la connessione, il client richiede il trasferimento dei files il cui nome è specificato sulla linea di comando dal terzo parametro in poi, e li salva localmente nella propria directory di lavoro.

Dopo aver trasferito e salvato localmente un file, il client deve stampare su standard output un messaggio circa l'avvenuto trasferimento, includendo il nome del file, seguito dalla dimensione del file (in bytes, come numero decimale), e dal timestamp di ultima modifica (come numero decimale).

Eventuali timeout usati da client e server per evitare attese infinite devono essere impostati a 15 secondi.

Il protocollo per il trasferimento del file funziona come segue: per richiedere un file il client invia al server i tre caratteri ASCII "GET" seguito dal carattere ASCII dello spazio e dai caratteri ASCII del nome del file, terminati dai caratteri ASCII carriage return (CR) e line feed (LF):

G	E	T		...filename...	CR	LF
---	---	---	--	----------------	----	----

(Nota: il comando include un totale di 6 caratteri ASCII, cioè 6 bytes, più quelli del nome del file)

Il server risponde inviando:

+	O	K	CR	LF	B1	B2	B3	B4	File contents.....	T1	T2	T3	T4
---	---	---	----	----	----	----	----	----	--------------------	----	----	----	----

Notare che il messaggio è composto da 5 caratteri, seguiti dal numero di byte del file richiesto (un intero senza segno su 32 bit in network byte order - bytes B1 B2 B3 B4 nella figura), seguito dai bytes del contenuto richiesto, e poi dal timestamp dell'ultima modifica (Unix time, cioè numero di secondi dall'inizio dell'"epoca"), rappresentato come un intero senza segno su 32 bit in network byte order (bytes T1 T2 T3 T4 nella figura).

Per ottenere il timestamp dell'ultima modifica al file, si faccia riferimento a

lle chiamate di sistema *stat* o *fstat*.

Il client può richiedere più file usando la stessa connessione TCP inviando più comandi GET, uno dopo l'altro. Quanto il client ha finito di spedire i comandi sulla connessione, incomincia la procedura per chiudere la connessione. In condizioni normali, la connessione dovrebbe essere chiusa in maniera ordinata, cioè, l'ultimo file richiesto dovrebbe essere stato trasferito completamente prima che la procedura di chiusura termini.

In caso di errore (es. comando illegale, file inesistente) il server risponde sempre con

-	E	R	R	CR	LF
---	---	---	---	----	----

(6 caratteri) e quindi procede a chiudere in modo ordinato la connessione con il client.

Si usi la struttura di directories inclusa nel file zip fornito con questo testo. Dopo aver un-zippato l'archivio, si troverà una directory chiamata lab2.3, che include una cartella source con una sottocartella server1 dove si deve scrivere il client. Sono già presenti degli scheletri vuoti di files sorgenti (uno per il client ed uno per il server). Si riempiano semplicemente questi files con i propri programmi senza spostarli. Possono essere usate librerie di funzioni (es. quelle dello Stevens). I files sorgente C di tali librerie devono essere copiati nella cartella source (non metterli nelle

sottocartelle `client1` o `server1`, perché tali sottocartelle devono contenere solamente il proprio codice!). Inoltre, si ricordi che se si vogliono includere alcuni di tali files nei propri sorgenti è necessario specificare il percorso `“..”` nella direttiva `include`).

La soluzione sarà considerata valida se e solo se può essere compilata tramite i seguenti comandi lanciati dalla cartella `source` (gli scheletri forniti compilano già tramite questi comandi, non spostarli, riempirli solo):

```
gcc -std=gnu99 -o server server1/*.c *.c -Iserver1 -lpthread -lm
```

```
gcc -std=gnu99 -o client client1/*.c *.c -Iclient1 -lpthread -lm
```

La directory `lab2.3` contiene anche una sottocartella chiamata `tools` che include alcuni strumenti di test, tra i quali è possibile trovare i files eseguibili di un client e un server di riferimento che si comportano secondo il protocollo stabilito e che possono essere usati per effettuare tests di interoperabilità.

Provare a collegare il proprio client con il server di riferimento, ed il client di riferimento con il proprio server per testare l'interoperabilità (notare che i files eseguibili sono forniti per architetture sia a 32 bit sia a 64 bit. I files con suffisso `_32` sono compilati per girare su sistemi Linux a 32 bit, quelli senza suffisso per sistemi a 64 bit. I computer al LABINF sono sistemi a 64 bit). Se sono necessarie delle modifiche al proprio client o al server, controllare attentamente che il client ed il server modificati comunichino correttamente tra loro al termine delle modifiche. Al termine dell'esercizio, si dovrà avere un client e un server che possono comunicare tra loro e che possono operare correttamente con il client ed il server di riferimento.

Provare a trasferire un file binario di dimensioni notevoli (circa 100 MB). Verificare che il file sia identico tramite il comando `cmp` o `diff` e che l'implementazione sviluppata sia efficiente nel trasferire il file in termini di tempo di scaricamento. ✓

Provare anche il comportamento del proprio client e server in condizioni di errore:

- Mentre una connessione è attiva provare ad attivare un secondo client verso il medesimo server. E' possibile notare che ulteriori client si collegano con il server comunque, usando il 3-way handshake del TCP anche se il server non ha ancora chiamato la funzione `accept()`. Questo è un comportamento standard del kernel di Linux per migliorare il tempo di risposta dei server. Comunque, fino a che il server non ha effettuato la chiamata `accept()` esso non può usare la connessione, ossia i comandi non sono ricevuti. In caso il server non chiami la funzione `accept()` per un po' di tempo, la connessione aperta dal kernel verrà automaticamente chiusa.
- Provare ad attivare sul medesimo nodo una seconda istanza del server sulla medesima porta.
- Provare a collegare il client ad un indirizzo non raggiungibile.
- Provare a collegare il client ad un indirizzo esistente ma ad una porta su cui il server non è in ascolto.
- Provare a disattivare il server (battendo CTRL+C nella sua finestra) mentre un client è collegato.

Quando il test del proprio client e server è terminato, si possono usare gli script di test forniti nella directory `lab2.3` per effettuare un test finale che verifichi che il proprio client e server siano conformi ai requisiti essenziali dell'esercizio, e che passino i tests obbligatori per la sottomissione. Per lanciare lo script di test, semplicemente dare il seguente comando dalla directory `lab2.3`:

```
./test.sh
```

Lo script dirà se la soluzione è accettabile. Se non lo è, correggere gli errori e riprovare fino a quando si passano i tests. Gli stessi tests verranno eseguiti sul nostro server quando la soluzione

viene sottomessa. Altre caratteristiche della soluzione sottomessa verranno testate dopo la chiusura delle sottomissioni, al fine di decidere l'esito dell'esonero ed assegnare il corrispondente voto.

Se si desidera far girare lo script di test su un sistema a 32 bit è necessario per prima cosa sovrascrivere i files eseguibili sotto la directory `tools` con la loro versione corrispondente a 32 bit.

Per esempio:

```
mv server_tcp_2.3_32 server_tcp_2.3
```

Si avrà la possibilità di sottomettere la soluzione da considerare per l'esonero **insieme alla soluzione di un altro esercizio che verrà assegnato nel lab3**. Le istruzioni di sottomissione saranno fornite con il lab3.