# Redes de Computadores

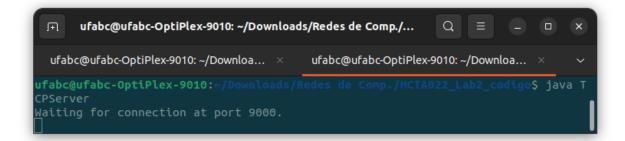
Náthaly Martins De Sá

# Tópico 02

1. Aplicação cliente-servidor TCP.

1.1

Ao executar primeiro o programa servidor e após o programa cliente, o servidor aguarda conexão com cliente, que ao ser executado se conecta instantaneamente com o servidor.



Já ao gerar primeiro o programa cliente e somente após o programa servidor, o cliente gera uma falha, pois é necessário que o servidor já esteja aguardando conexão em tal porta para execução do código cliente, que obrigatoriamente assim que executar, precisa ter a conexão aceita.

# 1.3

```
ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./... Q = - - ×

ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloa... × ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloa... × 

ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./MCTA022_Lab2_codigo$ javac 
TCPServer.java
ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./MCTA022_Lab2_codigo$ java T 
CPServer
Waiting for connection at port 9800.
```

Código alterado disponível para consulta. Sendo assim, com portas diferentes, não é possível prosseguir, pois obrigatoriamente assim que o cliente é executado, precisará ter a conexão aceita e com portas diferentes, os programas percorrem caminhos diferentes e a conexão não será bem sucedida.

#### 1.4

```
ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./... Q = - □ ×

ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloa... × ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloa... × 

ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./MCTA022_Lab2_codigo$ javac

TCPClient.java
ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./MCTA022_Lab2_codigo$ java T

CPClient
nathaly
NATHALY
dandara
DANDARA
rafael
RAFAEL
```

```
ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./... Q = - - ×

ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloa... × ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloa... × 

ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./MCTA022_Lab2_codigo$ javac 
TCPServer.java 
ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./MCTA022_Lab2_codigo$ java T 
CPServer 
Waiting for connection at port 9000. 
Connection established from /127.0.0.1
```

Como mostrado acima, o servidor não tem o poder de atender a vários clientes ao mesmo tempo, pois TCP é formato unicast e ao tentar enviar mensagens de várias máquinas diferentes, o servidor irá estabelecer conexão com a primeira máquina, receber os pacotes e esperar o cliente desconectar para estabelecer conexão com a próxima máquina, processando assim uma conexão por vez.

# 1.5

A principal diferença notável entre os códigos é o protocolo de transporte usado, pois códigos em TCP usam um socket de fluxo (classe ServerSocket) para receber conexões de clientes e estabelecer uma comunicação bidirecional. É criado um socket de fluxo separado (classe Socket) para cada conexão de cliente e usa objetos BufferedReader e DataOutputStream para ler e escrever dados através do socket de conexão. Esse servidor espera por uma nova conexão do cliente e bloqueia até que uma conexão seja estabelecida.

Enquanto que em códigos em UDP, é usado um socket de datagrama (classe DatagramSocket) para receber datagramas de clientes e enviar datagramas de resposta de volta aos clientes. É bloqueado em um loop infinito até que um datagrama seja recebido. Quando um datagrama é recebido, ele lê os dados do pacote e cria um novo pacote para enviar de volta ao cliente. Ao contrário do TCP, o UDP não estabelece uma conexão antes de enviar dados.

# Outras diferencas são:

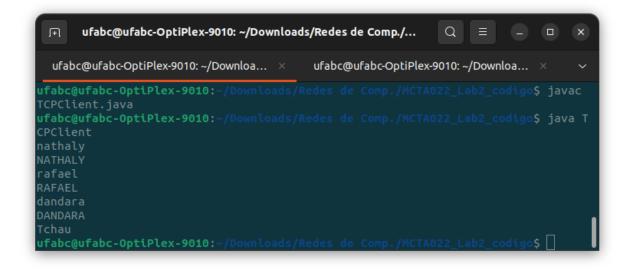
Fluxo de dados: O TCP usa um fluxo de dados de entrada e saída para se comunicar com o servidor, enquanto o UDP usa datagramas de entrada e saída. O fluxo de dados é usado quando a comunicação é orientada a conexão, enquanto os datagramas são usados quando a comunicação é sem conexão.

Tamanho dos pacotes: O tamanho dos pacotes em UDP é limitado a 65.507 bytes, enquanto o tamanho dos pacotes em TCP não tem um limite definido. Confiabilidade: O TCP é um protocolo confiável, o que significa que ele garante que todos os dados sejam recebidos e na ordem correta. O UDP é um protocolo não confiável, o que significa que não há garantia de que todos os dados sejam recebidos ou na ordem correta.

Overhead: O TCP tem um overhead maior do que o UDP devido ao estabelecimento de conexão e controle de fluxo e congestionamento. O UDP tem um overhead menor, já que é um protocolo sem conexão.

Em resumo, a escolha entre TCP e UDP depende dos requisitos da aplicação. Se a confiabilidade/conexão for importante e os dados precisarem ser recebidos na ordem correta, sem nenhuma perda, o TCP é mais adequado. Porém, se a velocidade for importante e a perda de alguns pacotes for aceitável, o UDP pode ser usado.

# 1.6



```
ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./... Q = - - ×

ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloa... × ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloa... × 

ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./MCTA022_Lab2_codigo$ javac

TCPServer.java
ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./MCTA022_Lab2_codigo$ java T

CPServer
Waiting for connection at port 9000.
Connection established from /127.0.0.1

Exception in thread "main" java.lang.NullPointerException
    at TCPServer.main(TCPServer.java:34)

ufabc@ufabc-OptiPlex-9010: ~/Downloads/Redes de Comp./MCTA022_Lab2_codigo$
```

Código alterado disponível para consulta e funcionando normalmente como apresentado acima. Sendo assim, ao ser enviado a mensagem "Tchau" pelo cliente, a conexão é desfeita, encerrando tanto o cliente quanto o servidor.

- 2. Desenvolvimento de um servidor TCP com múltiplos clientes.
  - **2.1** Código alterado disponível para consulta, porém não foi possível captura de tela, pois infelizmente não tive acesso a outras máquinas até o momento.