



NANOFILES: DOCUMENTACIÓN DE DISEÑO

(1904) REDES DE COMUNICACIONES [23/24]

Profesor: Epifanio Gaona Ramírez

Descripción breve

Documento entregable con información útil para la implementación, entendimiento y evaluación de la tarea práctica de la asignatura Redes de Comunicaciones

Álvaro Aledo Tornero Y Antonio Vergara Moya

48129547T y 48851755P

Índice

Introducción.....	1
Formato de los mensajes del protocolo de comunicación con el Directorio...	1
Formato de los mensajes del protocolo de transferencia de ficheros.....	6
Autómatas de protocolo.....	7
Mejoras implementadas.....	9
Ejemplo de intercambio de mensaje.....	11
Capturas de ejecuciones	14

Introducción

En este documento se especifica el diseño de los protocolos TCP y UDP para la comunicación entre procesos *Nanofiles* entre ellos mismos y un proceso servidor *Directory*. Además, se especifican y explican las mejoras adicionales que han sido añadidas a ambos programas y se muestran fragmentos de comunicaciones rastreadas con Wireshark.

Formato de los mensajes del protocolo de comunicación con el Directorio

Para definir el protocolo de comunicación con el *Directorio*, vamos a utilizar mensajes textuales con formato “campo:valor” que implementaremos mediante la programación de la clase *DirMessage*. El valor que tome el campo “operation” (código de operación) indicará el tipo de mensaje y por tanto su formato (qué campos vienen a continuación).

Mensajes de solicitud

login

Descripción: Este mensaje lo envía el cliente de NanoFiles al Directorio para solicitar “iniciar sesión” y registrar el nickname deseado indicado en el mensaje.

Ejemplo:

```
operation: login\n
nickname: alicia\n
\n
```

logout

Descripción: Este mensaje lo usa el cliente NanoFiles con una sesión iniciada para indicarle al Directorio que quiere cerrar su sesión actual.

Ejemplo:

```
operation: logout\n
sessionKey: 1234\n
\n
```

userlist

Descripción: Mensaje disponible para los clientes NanoFiles que solita al Directorio la lista de los usuarios que están conectados e información de sus puertos si son servidores y del tipo de usuario que son en el momento del procesamiento de la solicitud.

Ejemplo:
operation: userlist\n
sessionKey: 1234\n
\n

publish

Descripción: Mensaje disponible para los clientes NanoFiles que son servidores que les permite publicar (y en un principio actualizar) los ficheros que tiene disponibles para compartir. De sus ficheros se guardarán en el Directorio su nombre, hash y tamaño en bytes. Este mensaje se intenta ejecutar automáticamente cuando se crea el servidor.

Ejemplo:
operation: publish\n
sessionKey: 134\n
files: fileHash1,fileName1,fileSize1:fileHash2,fileName2,...\n
\n

filelist

Descripción: Mensaje que usan los clientes NanoFiles para solicitarle al Directorio un listado de los ficheros publicados que contenga su nombre, hash y tamaño en bytes.

Ejemplo:
operation: filelist\n
sessionKey: 1324\n
\n

search

Descripción: Mensaje que usan los clientes NanoFiles para preguntarle al Directorio qué servidores de los registrados comparten un fichero con un hash completo específico.

Ejemplo:
operation: search\n
sessionKey: 145\n
hash: abc123\n
\n

downloadfrom

Descripción: Mensaje que se usan los clientes NanoFiles en ciertas solicitudes de descarga cuando lo intentan hacer solo con el Nick del servidor. Este mensaje se manda al Directorio y el busca a dicho servidor para intentar dar la IP y el puerto de este.

Ejemplo:
operation: downloadfrom\n
sessionKey: 145\n
nick: server\n
\n

register_server

Descripción: Mensaje que usan automáticamente al iniciarse los servidores Nanofiles que han iniciado sesión en un Directorio. Este mensaje se usa para registrar la creación del servidor y la información necesaria para comunicarse con él (IP y puerto).

Ejemplo:

```
operation: register_server\n
sessionKey: 145\n
port: 23\n
\n
```

unregister

Descripción: Mensaje que usan automáticamente los servidores Nanofiles registrados en un Directorio. Es usado para que el Directorio deje de considerar este servidor como registrado y elimine a su vez toda traza de los ficheros que tenía publicados.

Ejemplo:

```
operation: unregister_server\n
sessionKey: 1324\n
\n
```

Mensajes de respuesta**loginok**

Descripción: Este mensaje lo manda el Directorio en respuesta a un mensaje de operación login cuando el login ha sido exitoso, adjuntándole la sessionKey correspondiente al usuario.

Ejemplo:

```
operation: loginok\n
sessionKey: 1234 \n
\n
```

login_failed

Descripción: Este mensaje se manda cuando la operación de login no se ha podido realizar. Este mensaje se recibe cuando el nombre de usuario que se ha querido usar ya se encuentra en uso.

Ejemplo:

```
operation: login_failed\n
\n
```

logoutok

Descripción: Este mensaje se manda cuando se ha cerrado sesión exitosamente.

Ejemplo:

```
operation: logoutok\n
\n
```

logout_failed

Descripción: Este mensaje se manda cuando no se ha podido cerrar sesión. Se manda si alguien consigue contactar con el directorio sin estar logeado en él o si tiene un servidor registrado en el mismo.

Ejemplo:

```
operation: logout_failed\n\n
```

userlistok

Descripción: Este mensaje se usa para mandar la lista de usuarios al cliente nanofiles. En esta lista se menciona, el nombre de los usuarios, si son usuarios normales o servidores y, en caso de ser servidores, en qué puerto escuchan.

Ejemplo:

```
operation: userlistok\nusers: "usuario1:tipo1:[puerto1], usuario2:tipo2:[puerto2],..." \n
```

userlist_failed

Descripción: Este mensaje lo manda Directory para indicar al usuario que ha fallado la operación de userlist.

Ejemplo:

```
operation: userlist_failed\n\n
```

publishok

Descripción: Este mensaje lo manda Directory para indicar al servidor NanoFiles que ha sido registrado exitosamente.

Ejemplo:

```
operation: publish_ok\n\n
```

publish_failed

Descripción: Este mensaje lo manda Directory para indicar que el servidor NanoFiles no se puede registrar.

Ejemplo:

```
operation: publish_failed\n\n
```

filelistok

Description: Este mensaje lo manda el Directorio para mandar la lista de ficheros disponibles.

Ejemplo:

```
files:  
file1Hash,file1Name,file1Size,fileServer1/fileServer2:file2Hash,file2Name,  
...\n  
sessionKey: 1324\n
```

\n

filelist_failed

Descripción: Este mensaje lo manda el Directorio para indicar que no se ha podido dar la lista de ficheros.

Ejemplo:

operation: filelist_failed\n

\n

searchok

Descripción: Este mensaje lo manda el Directorio para dar los servidores que comparten un archivo en concreto.

Ejemplo:

operation: searchok\n

servers: server1,server2,server3,...\n

\n

search_failed

Descripción: Este mensaje lo manda el Directorio para indicar que no se han encontrado servidores que compartan el archivo deseado.

Ejemplo:

operation: search_failed\n

\n

downloadfromok

Descripción: Este mensaje lo manda el Directorio para dar la información asociada al nick que se ha dado para descargar.

Ejemplo:

operation: downloadfromok\n

Ip: 0.0.0.0\n

Port: 1\n

\n

downloadfrom_failed

Descripción: Este mensaje lo manda el Directorio para indicar que no se ha podido encontrar ningún servidor registrado

Ejemplo:

operation: downloadfrom_failed\n

\n

register_serverok

Descripción: Este mensaje lo manda el Directorio para indicar que se ha registrado exitosamente al servidor.

Ejemplo:

operation: register_serverok\n

\n

register_server_failed

Descripción: Este mensaje lo manda el Directorio para indicar que ha habido un fallo a la hora de registrar el servidor.

Ejemplo:

operation: register_server_failed\n\n

unregister_serverok

Descripción: Este mensaje de Directorio indica que el servidor y sus ficheros publicados han sido quitados de los registros existosamente.

Ejemplo:

operation: unregister_serverok\n\n

unregister_server_failed

Descripción: Este mensaje de Directorio indica que el servidor y sus ficheros no se ha podido quitar de los registros.

Ejemplo:

operation: unregister_server_failed\n\n

Formato de los mensajes del protocolo de transferencia de ficheros

Para definir el protocolo de comunicación con un servidor de ficheros, vamos a utilizar mensajes binarios multiformato. El valor que tome el campo “opcode” (código de operación) indicará el tipo de mensaje y por tanto cuál es su formato, es decir, qué campos vienen a continuación.

Tipos y descripción de los mensajes

Mensaje: **FILE_NOT_FOUND** (opcode = 1)

Sentido de la comunicación: Servidor de ficheros → Cliente

Descripción: Este mensaje lo envía el par servidor de ficheros al par cliente (receptor) de fichero para indicar que no es posible encontrar el fichero con la información proporcionada en el mensaje de petición de descarga.

Ejemplo:

Opcode (1 byte)
1

Mensaje: **DOWNLOAD_FROM** (opcode = 2)

Sentido de la comunicación: Cliente -> Servidor de ficheros

Descripción: Este mensaje se usa para descargar un fichero dado su hash (o una subcadena del mismo)

Ejemplo:

Opcode (1 byte)	HashFile (4 bytes)
2	1234

Mensaje: **DOWNLOAD_OK** (opcode = 3)

Sentido de la comunicación: Servidor de ficheros -> Cliente

Descripción: Este mensaje se usa para indicar que la solicitud de descarga ha sido aceptada. Tiene adjuntado el fichero.

Opcode (1 byte)	fileLength (4 bytes)	File (fileLength bytes)
3	5	file

Mensaje: **AMBIGUOUS_DOWNLOAD** (opcode = 4)

Sentido de la comunicación: Cliente -> Servidor de ficheros

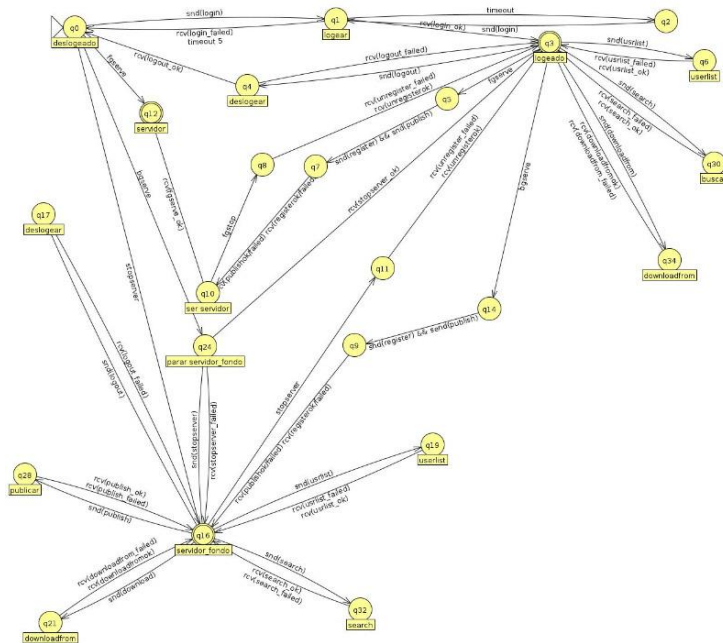
Descripción: Este mensaje se usa para mandar los nombres de los ficheros y sus hashes completos a los que se podía referir el subhash mandado.

Ejemplo:

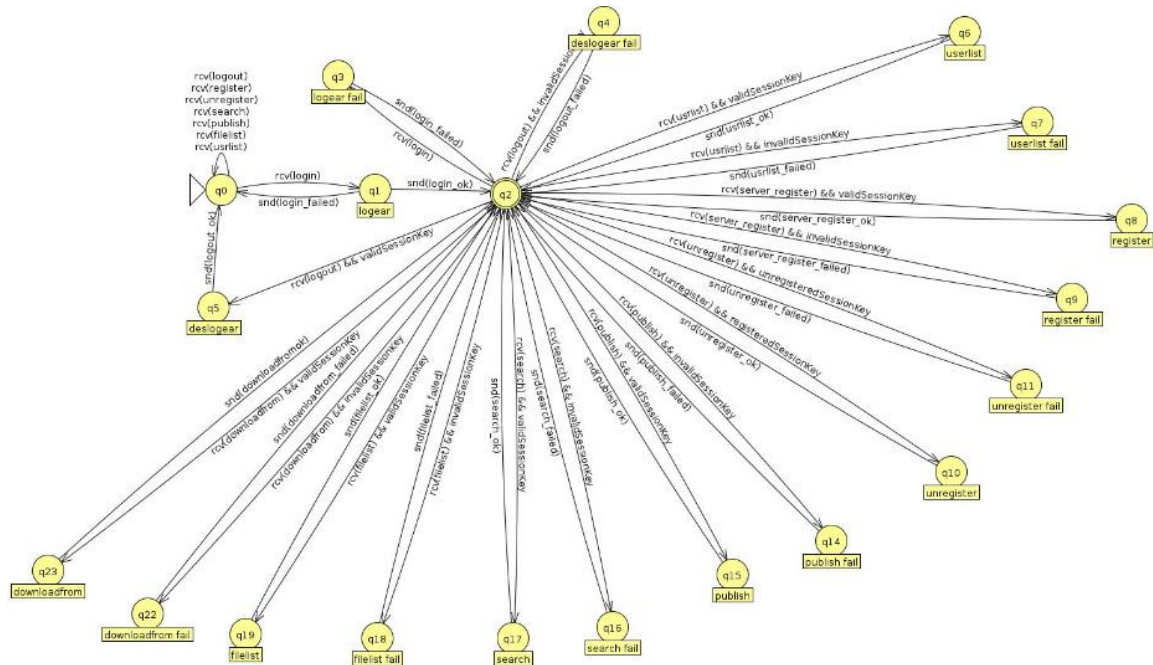
Opcode (1 byte)	HashFile (1-n bytes)	FileName (1-m bytes)
4	hash1:hash2:hash3:...	name1:name2:name3:...

Autómatas de protocolo

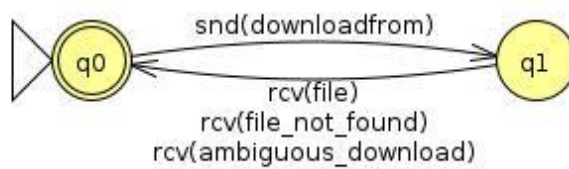
Autómata rol Nanofiles



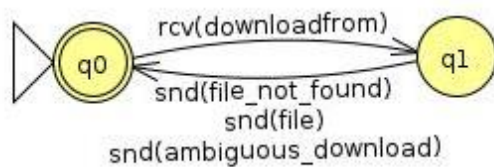
Autómata rol Directorio



Autómata rol Cliente P2P



Autómata rol Servidor P2P



Mejoras implementadas

Fgserve puerto variable: 0.5 punto

Esta mejora es bastante sencilla de implementar. Al preparar el servidor (construir la instancia de NFServerSimple) hacemos uso de una variable auxiliar para el puerto que se intenta usar. Esta variable inicialmente se inicia al valor del puerto predeterminado y se usa para crear el serverSocketAddress. Si la construcción falla, (el puerto que se ha intentado usar está ocupado) simplemente aumentamos la variable en uno. Continuamos intentándolo con este método hasta que encontremos un puerto disponible.

Downloadfrom por nickname: 1 punto

Esta mejora es fundamental para el funcionamiento del resto de mejoras ya que comparte una gran parte del código con muchas otras. Esta mejora tiene tres partes, la parte del cliente, la parte del servidor y la parte del directorio:

Para el cliente, éste tiene que comprobar si los parámetros del comando downloadfrom son de la forma de IP:puerto o no. Si lo es, esta mejora no se usa ya que no es necesario. En caso contrario, si el cliente ha iniciado sesión en el Directorio, hará una solicitud al Directorio para que le diga la IP y el puerto asociado a ese nickname. Si la respuesta es exitosa el cliente recibirá la información y podrá hacer la descarga, en caso contrario, no podrá realizarla.

Para el servidor, lo único que tiene que hacer es intentar mandar una solicitud al Directorio cuando inicie el servidor para indicarle que existe y pasarle su puerto (su ip ya la tendrá por el mero hecho de haber recibido su mensaje). Si esto resulta exitoso, el servidor estará registrado en el Directorio y su información podrá ser compartida. Si no, el servidor se creará, pero no habrá forma de comunicarse por él si no se sabe de antemano su IP y su puerto.

En la parte del directorio se crean dos estructuras de dato tipo HashMap que asocian las sessionKeys de los servidores a sus IPs y puertos. Si un usuario logeado se registra como servidor, sus datos quedarán guardados en esas estructuras. Cuando el Directorio reciba solicitudes de descarga comprobará si ese servidor está registrado y pasará sus datos si los encuentra.

Bgserve secuencial: 1 punto

Para crear esta mejora, se han seguido los TODOs de la clase NFCControllerLogicP2P y se ha implementado y ejecutado la clase NFServer en un hilo secundario. De esta manera se pueden usar comandos y recibir solicitudes de descarga.

Bgserve multihilo: 0.5 punto

Para hacer que el servidor de segundo plano sea multihilo, se ha seguido la información del boletín que hablaba de su implementación. Se ha modificado la clase NFServer para que a cada solicitud cree un hilo que ejecute la clase NFServerThread para responder a las múltiples solicitudes.

Stopserver: 0.5 punto

Para implementar esta mejora, en cada servidor de primer plano se establece un bufferedReader (un escaner no funciona, ya que da conflictos con el que se usa para leer normalmente los comandos) y se usa para ver si se ha escrito el comando fgstop. Si es el caso el servidor se para, si no, continua. En el servidor de segundo plano, como seguimos disponiendo del terminal, no es necesario implementar nada nuevo aparte de la funcionalidad del comando stopserver. Para hacer la comprobación de que se ha escrito el comando deseado y dejar de escuchar solicitudes. Se le establece al socket un timeout que pare cada segundo la escucha.

Bgserve puerto efímero: 0.5 punto

Siguiendo la propia información que da la documentación de java, si a un InetAddress a la hora de crearlo le pasas un 0 como parámetro, se usa un puerto efímero.

Userlist ampliado con servidores: 0.5 punto

Para mejorar el comando userlist, a nivel de usuario nos hemos basado en la impresión formateada de ficheros que hay en la clase FileInfo para imprimir toda la información y hemos modificado la respuesta a userlist haciendo que el mensaje contenga el tipo de usuario asociado a cada nick y, si ese nick es un servidor, su puerto. Esta mejora depende de que los servidores se registren.

Publish + filelist: 0.5 punto

Para implementar esta mejora, se hizo que, con cada iniciación de servidor, además de registrarse, publicara sus ficheros. El servidor manda en un mensaje para el Directorio en el que para cada fichero se da su nombre, hash y tamaño. Cuando el Directorio lo recibe, si el servidor está registrado, éste los guardará en un HashMap con la estructura de <sessionKey, <hash, [name, size]>>. También, por si acaso fuera una actualización por parte de un servidor en segundo plano (aunque esto no hace nada, porque las bases de datos no se actualizan en Nanofiles), el Directorio elimina cualquier fichero publicado por ese servidor antes de añadir los que se han mandado.

A la hora de solicitar una lista de ficheros, su impresión se ha dejado en manos del método ya creado en FileInfo (como se pide en los TODOs). Y para mandarla se hace uso de una string con patrón: hash,name,size:hash,name,size:... para que pueda ser interpretada fácilmente por el usuario. También, se usa una estructura Set para garantizar que ningún archivo compartido por varios servidores sea repetido.

Publish + search: 0.5 punto

Con la estructura que tenemos implementada en el Directorio esta operación es bastante sencilla, recorreremos todas las sessionsKeys asociadas a ficheros publicados, si uno de sus hashes coincide con el dado, se busca el nick del servidor y se añade al mensaje de respuesta. Si la cadena estuviera vacía, significa que la búsqueda ha fallado porque no se ha encontrado el archivo en ninguno de los servidores registrados.

Filelist ampliado con servidores : 0.5 punto

Para realizar esta mejora, simplemente se cambia la codificación del mensaje de respuesta a hash,name,size,server1/server2:hash,name,... y se modifica la extracción de datos por parte del cliente para poder interpretar bien la solución. Para obtener los nicks de los servidores, simplemente se asocian en un HashMap temporal los hashes de los ficheros con los servidores que lo publican y se construye la respuesta.

Baja ficheros y servidores: 0.5 punto

Como esta mejora solo se aplica cuando se cierran servidores, esta mejora es tan sencilla como hacer que cuando se cierre un servidor, si éste ha sido registrado que mande un mensaje solicitando que se le elimine de los registros. Cuando el Directorio lo reciba, si la sessionKey es de un servidor, eliminará todas las entradas con esa clave en las tablas de ficheros y de IPs y puertos.

Ejemplo de intercambio de mensajes

CLIENTE1: inicia sesión

Operation: login

Nickname: alumno

DIRECTORIO: acepta inicio de sesión

operation: loginok

userkey: 123

CLIENTE2: inicia sesión

Operation: login

Nickname: alumno

DIRECTORIO: deniega inicio de sesión

Operation: login_failed

CLIENTE1: pide lista de usuarios

Operation: userlist

Userkey: 123

DIRECTORIO: da lista de usuario

Operation: userlistok

Users: alumno:User,

CLIENTE2: inicia sesión

Operation: login

Nickname: pepe

DIRECTORIO: acepta inicio de sesión

Operation: loginok

Userkey: 145

CLIENTE1: pide lista de usuarios
Operation: userlist
Userkey: 123

DIRECTORIO: da lista de usuarios
Operation: userlistok
Users: alumno:User,pepe:User,

CLIENTE2: se hace servidor en segundo plano (se registra y publica archivos)
Operation: register_server
Userkey: 145
Port: 1894

Operation: publish
Userkey: 145
Files: fichero1Hash,fichero1Nombre,fichero1Tamaño:fichero2Hash,...

DIRECTORIO registra servidor y sus ficheros
Operation: register_serverok

Operation: publishok

CLIENTE1: pide lista de usuarios
Operation: userlist
Userkey: 123

DIRECTORIO: da lista de usuarios
Operation: userlistok
Users: alumno:User,pepe:Server Port: 1894,

CLIENTE2: pide lista de ficheros
Operation: filelist
Userkey: 145

DIRECTORIO: da lista de ficheros
Operation: filelistok
Files: fichero1Hash,fichero1Nombre,fichero1Tamaño,pepe:fichero2Hash,...

CLIENTE1: pide cierre de sesión
Operation: logout
Userkey: 123

DIRECTORIO: cierra sesión de CLIENTE1
Operation:logoutok

CLIENTE2: cierra servidor (pide quitarse de registros y despublicar sus ficheros)

Userkey: 145

DIRECTORIO: desregistra CLIENTE2

Operation: unregister_serverok

CLIENTE1: pide cierre de sesión

Operation: logout

Userkey: 145

DIRECTORIO: cierra sesión de CLIENTE1

Operation:logoutok

Capturas de ejecuciones

[illegible]

Wireshark interface showing packet capture details for 'wiresharkDescargaficheros.pcapng'. The packet list shows a series of UDP packets from 127.0.0.1 to 127.0.0.1. The packet details pane shows the structure of a packet, including Ethernet II, Internet Protocol Version 4, User Datagram Protocol, and Data (52 bytes). The packet bytes pane displays the raw data in hexadecimal and ASCII.

Wireshark interface showing packet capture details for 'wiresharkDescargaficheros.pcapng'. The packet list shows a series of UDP packets from 127.0.0.1 to 127.0.0.1. The packet details pane shows the structure of a packet, including Ethernet II, Internet Protocol Version 4, Transmission Control Protocol, and Data (2268 bytes). The packet bytes pane displays the raw data in hexadecimal and ASCII.

