

Chapter 05 데이터 전송하기

- 응용 프로그램 프로토콜의 필요성과 메시지 설계 방식을 이해한다.
- 데이터 전송 시 고려 사항을 파악한다.
- 다양한 데이터 전송 방식을 이해하고 활용한다.

목차

01 응용 프로그램 프로토콜과 데이터 전송

02 다양한 데이터 전송 방식

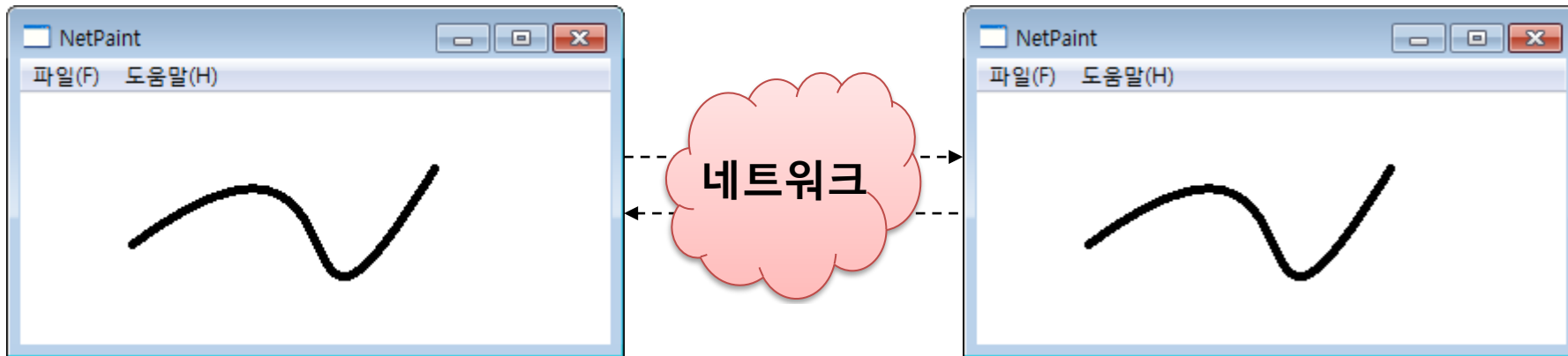
01 응용 프로그램 프로토콜과 데이터 전송



응용 프로그램 프로토콜과 데이터 전송 (1)

■ 응용 프로그램 프로토콜

- 응용 프로그램 수준에서 주고받는 데이터의 형식과 의미, 처리 방식을 정의한 프로토콜
- 예 : 네트워크 그림판 프로그램



응용 프로그램 프로토콜과 데이터 전송 (2)

- 주고받아야 할 정보
 - 직선의 시작과 끝점
 - 선의 두께와 색상
- C 언어의 구조체로 표현

```
struct DrawingMessage1
{
    int x1, y1;    // 직선의 시작점
    int x2, y2;    // 직선의 끝점
    int width;     // 선의 두께
    int color;     // 선의 색상
};
```

응용 프로그램 프로토콜과 데이터 전송 (3)

- 원 그리기 기능을 추가
 - 원의 중심 좌표
 - 원의 반지름
 - 내부 채우기 색상
 - 테두리 두께와 색상
- C 언어의 구조체로 표현

```
struct DrawingMessage2
{
    int x, y;           // 원의 중심 좌표
    int r;              // 원의 반지름
    int fillcolor;      // 내부 채우기 색상
    int width;          // 테두리 두께
    int color;          // 테두리 색상
};
```

응용 프로그램 프로토콜과 데이터 전송 (4)

■ 메시지 경계 구분 방법

- ① 송신자는 항상 고정 길이 데이터를 보내고, 수신자는 항상 고정 길이 데이터를 읽음
- ② 송신자는 가변 길이 데이터를 보내고 끝부분에 특별한 표시(EOR, End Of Record)를 붙임.
수신자는 EOR이 나올 때까지 데이터를 읽음
- ③ 송신자는 보낼 데이터 크기를 고정 길이 데이터로 보내고, 이어서 가변 길이 데이터를 보냄.
수신자는 고정 길이 데이터를 읽어서 뒤따라올 가변 데이터의 길이를 알아내고, 이 길이만큼 데이터를 읽음
- ④ 송신자는 가변 길이 데이터 전송한 후 연결을 정상 종료. 수신자는 `recv()` 함수의 리턴값이 0(정상 종료)이 될 때까지 데이터를 읽음

응용 프로그램 프로토콜과 데이터 전송 (5)

■ 메시지 경계 구분 방법

■ 방법 ①

- 주고받을 데이터의 길이 변동폭이 크지 않을 경우에 적합

■ 방법 ②

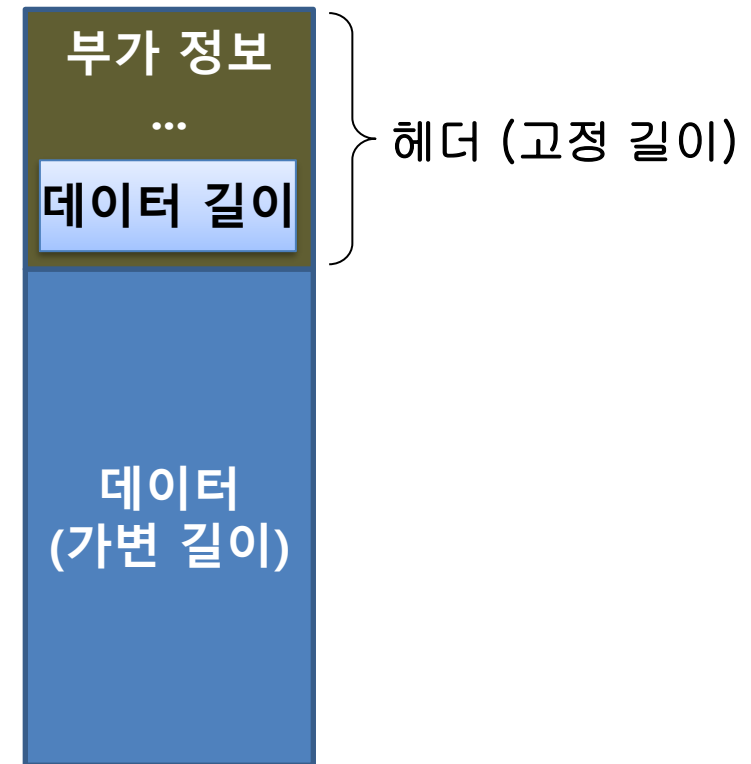
- 생성될 데이터의 길이를 미리 알 수 없을 때 적합

■ 방법 ③

- 생성할 데이터의 길이를 미리 알고 있는 상황에서 구현의 쉽고 처리 효율성이 높음

■ 방법 ④

- 한쪽에서 일방적으로 가변 길이 데이터를 보낼 때 적당

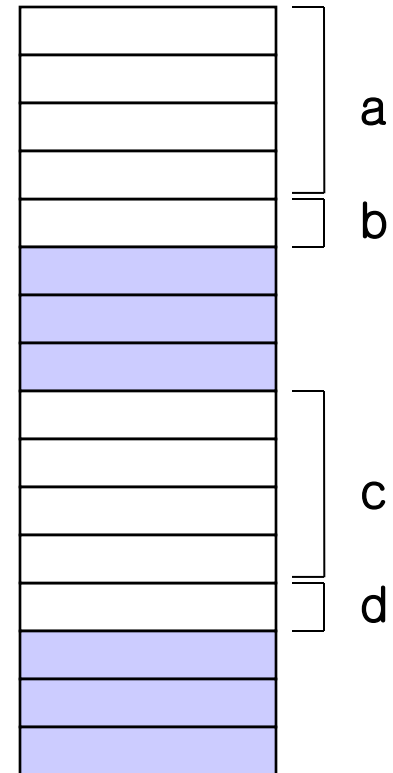


↑ 방법 ③을 사용할 때의 메시지 구조

응용 프로그램 프로토콜과 데이터 전송 (6)

■ 구조체 멤버 맞춤의 예 - #pragma pack 적용 전

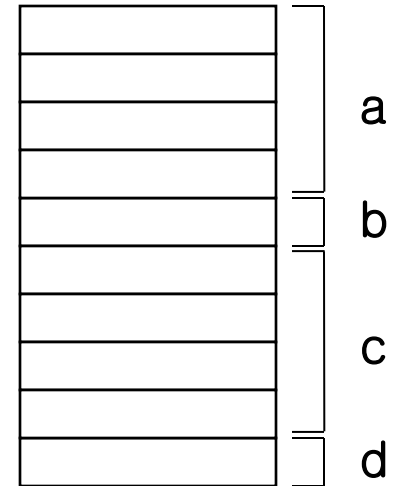
```
struct MyMessage
{
    int a;    // 4바이트
    char b;   // 1바이트
    int c;    // 4바이트
    char d;   // 1바이트
};
MyMessage msg;
...
send(sock, (char *)&msg, sizeof(msg), 0);
```



응용 프로그램 프로토콜과 데이터 전송 (7)

■ 구조체 멤버 맞춤의 예 - #pragma pack 적용 후

```
#pragma pack(1)
struct MyMessage
{
    int a;    // 4바이트
    char b;   // 1바이트
    int c;    // 4바이트
    char d;   // 1바이트
};
#pragma pack()
MyMessage msg;
...
send(sock, (char *)&msg, sizeof(msg), 0);
```



응용 프로그램 프로토콜과 데이터 전송 (8)

■ 구조체 멤버 맞춤의 예(리눅스)

```
struct __attribute__((packed)) MyMessage
{
    int  a;  // 4바이트
    char b;  // 1바이트
    int  c;  // 4바이트
    char d;  // 1바이트
};
struct MyMessage msg;
...
send(sock, (char *)&msg, sizeof(msg), 0);
```

02 다양한 데이터 전송 방식

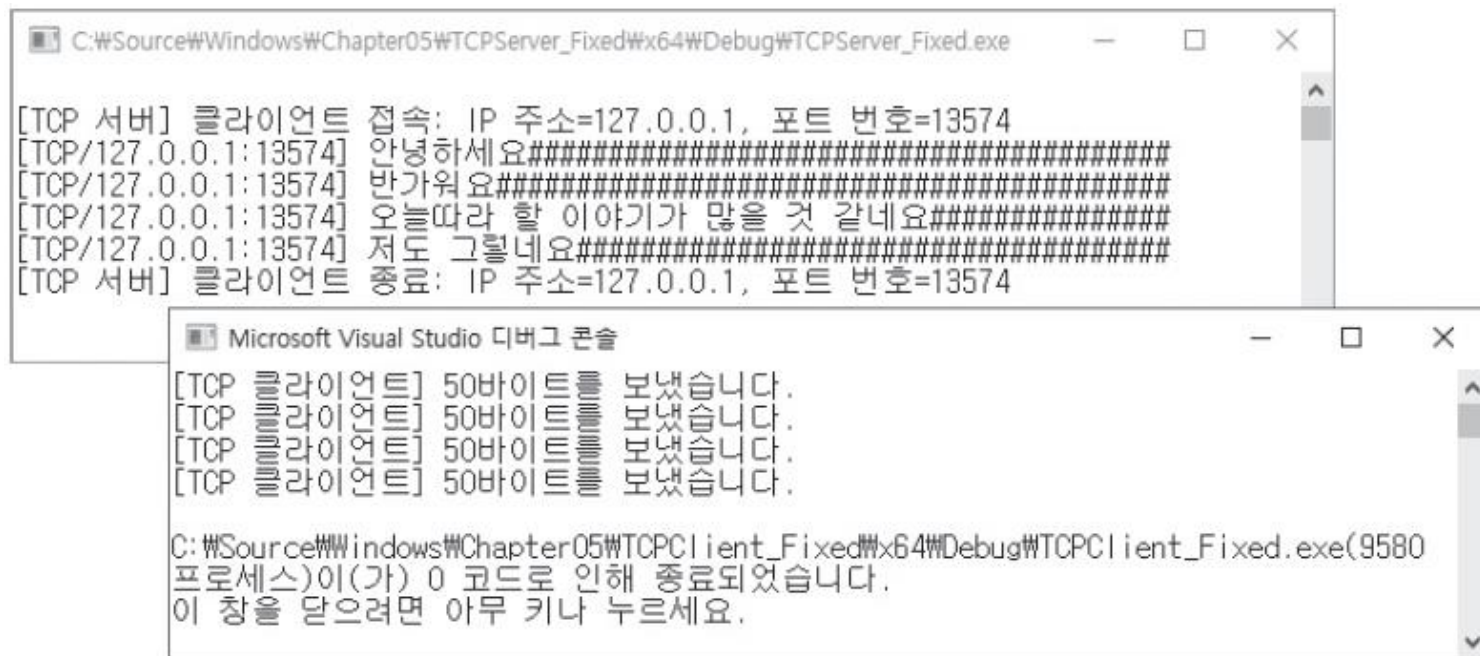


다양한 데이터 전송 방식 (1)

■ 고정 길이 데이터 전송

- 서버와 클라이언트 모두 크기가 같은 버퍼를 정의해두고 데이터를 주고받음

■ 실습 5-1 고정 길이 데이터 전송 연습



The image shows two overlapping Windows command prompt windows. The top window is titled "C:\Source\Windows\Chapter05\TCPServer_Fixed\x64\Debug\TCPServer_Fixed.exe" and displays the following text:

```
[TCP 서버] 클라이언트 접속: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=13574  
[TCP/127.0.0.1:13574] 안녕하세요#####  
[TCP/127.0.0.1:13574] 반가워요#####  
[TCP/127.0.0.1:13574] 오늘따라 할 이야기가 많을 것 같네요#####  
[TCP/127.0.0.1:13574] 저도 그렇네요#####  
[TCP 서버] 클라이언트 종료: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=13574
```

The bottom window is titled "Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔" and displays the following text:

```
[TCP 클라이언트] 50바이트를 보냈습니다.  
[TCP 클라이언트] 50바이트를 보냈습니다.  
[TCP 클라이언트] 50바이트를 보냈습니다.  
[TCP 클라이언트] 50바이트를 보냈습니다.  
  
C:\Source\Windows\Chapter05\TCPClient_Fixed\x64\Debug\TCPClient_Fixed.exe(9580  
프로세스)이(가) 0 코드로 인해 종료되었습니다.  
이 창을 닫으려면 아무 키나 누르세요.
```

다양한 데이터 전송 방식 (2)

■ 실습 5-1 고정 길이 데이터 전송 연습

- TCPServer_Fixed.cpp
 - https://github.com/promche/TCP-IP-Socket-Prog-Book-2nd/blob/Source/Windows/Chapter05/TCPServer_Fixed/TCPServer_Fixed.cpp
- TCPClient_Fixed.cpp
 - https://github.com/promche/TCP-IP-Socket-Prog-Book-2nd/blob/Source/Windows/Chapter05/TCPClient_Fixed/TCPClient_Fixed.cpp

다양한 데이터 전송 방식 (3)

■ 가변 길이 데이터 전송

- 가변 길이 데이터 경계를 구분하기 위해 EOR로 사용할 데이터 패턴을 정해야 함
 - 흔히 '\n'이나 '\r\n'을 사용
- 예) '\n'을 검출하는 가상 코드

성능 저하 요인!

```
while(1){
```

→ 소켓 수신 버퍼에서 1바이트 데이터를 읽는다.

읽은 데이터가 '\n'이 아니면 응용 프로그램 버퍼에 저장한다.

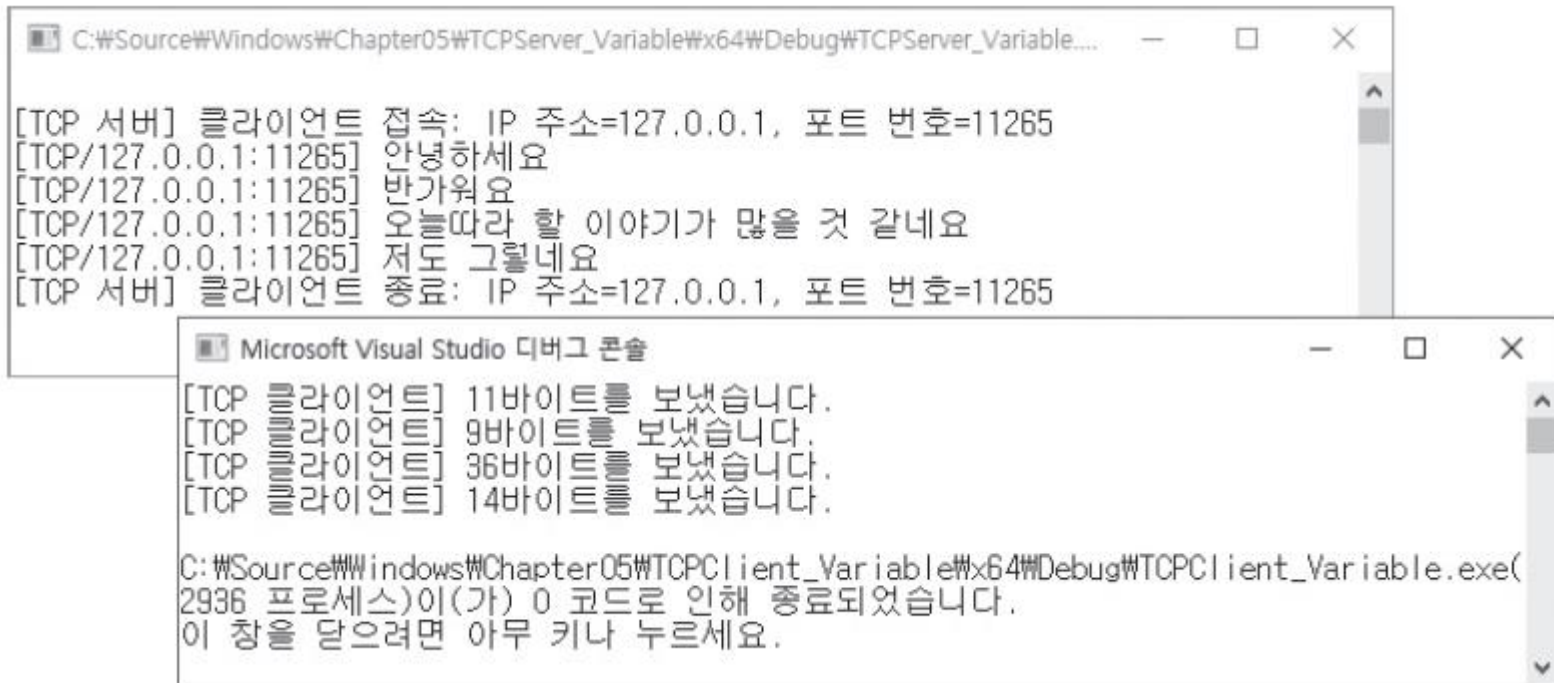
읽은 데이터가 '\n'이면 루프를 빠져나온다.

```
}
```

응용 프로그램 버퍼에 저장된 데이터를 사용한다.

다양한 데이터 전송 방식 (4)

■ 실습 5-2 가변 길이 데이터 전송 연습



The image shows two overlapping Windows command windows. The top window is titled "C:\Source\Windows\Chapter05\TCPServer_Variable\Debug\TCPServer_Variable..." and displays the following text:

```
[TCP 서버] 클라이언트 접속: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11265  
[TCP/127.0.0.1:11265] 안녕하세요  
[TCP/127.0.0.1:11265] 반가워요  
[TCP/127.0.0.1:11265] 오늘따라 할 이야기가 많을 것 같네요  
[TCP/127.0.0.1:11265] 저도 그렇네요  
[TCP 서버] 클라이언트 종료: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11265
```

The bottom window is titled "Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔" and displays the following text:

```
[TCP 클라이언트] 11바이트를 보냈습니다.  
[TCP 클라이언트] 9바이트를 보냈습니다.  
[TCP 클라이언트] 36바이트를 보냈습니다.  
[TCP 클라이언트] 14바이트를 보냈습니다.  
  
C:\Source\Windows\Chapter05\TCPClient_Variable\Debug\TCPClient_Variable.exe(2936 프로세스)이(가) 0 코드로 인해 종료되었습니다.  
이 창을 닫으려면 아무 키나 누르세요.
```

다양한 데이터 전송 방식 (5)

■ 실습 5-2 가변 길이 데이터 전송 연습

- TCPServer_Variable.cpp
 - https://github.com/promche/TCP-IP-Socket-Prog-Book-2nd/blob/Source/Windows/Chapter05/TCPServer_Variable/TCPServer_Variable.cpp
- TCPClient_Variable.cpp
 - https://github.com/promche/TCP-IP-Socket-Prog-Book-2nd/blob/Source/Windows/Chapter05/TCPClient_Variable/TCPClient_Variable.cpp

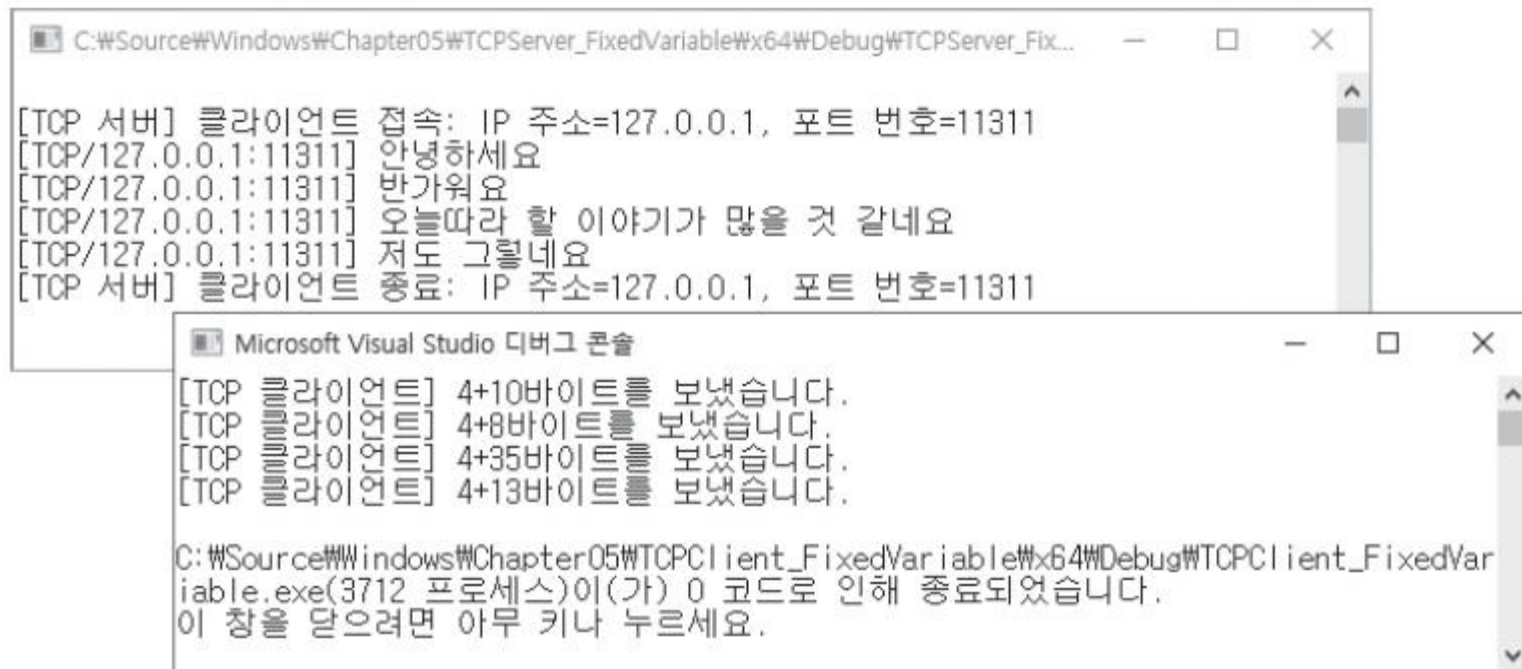
다양한 데이터 전송 방식 (6)

■ 고정 길이+가변 길이 데이터 전송

- 송신 측에서 가변 길이 데이터의 크기를 미리 계산할 수 있다면 '고정 길이 + 가변 길이 데이터' 전송이 효과적
- 수신 측에서는 ① 고정 길이 데이터 수신 ② 가변 길이 데이터 수신, 두 번의 데이터 읽기 작업으로 가변 길이 데이터의 경계를 구분해 읽을 수 있음

다양한 데이터 전송 방식 (7)

■ 실습 5-3 고정 길이 + 가변 길이 데이터 전송 연습



The image shows two overlapping Windows command prompt windows. The top window, titled 'C:\Source\Windows\Chapter05\TCPServer_FixedVariable\Debug\TCPServer_Fix...', displays the following log messages:

```
[TCP 서버] 클라이언트 접속: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11311
[TCP/127.0.0.1:11311] 안녕하세요
[TCP/127.0.0.1:11311] 반가워요
[TCP/127.0.0.1:11311] 오늘따라 할 이야기가 많을 것 같네요
[TCP/127.0.0.1:11311] 저도 그렇네요
[TCP 서버] 클라이언트 종료: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11311
```

The bottom window, titled 'Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔', displays the following log messages:

```
[TCP 클라이언트] 4+10바이트를 보냈습니다.
[TCP 클라이언트] 4+8바이트를 보냈습니다.
[TCP 클라이언트] 4+35바이트를 보냈습니다.
[TCP 클라이언트] 4+13바이트를 보냈습니다.

C:\Source\Windows\Chapter05\TCPClient_FixedVariable\Debug\TCPClient_FixedVariable.exe(3712 프로세스)이(가) 0 코드로 인해 종료되었습니다.
이 창을 닫으려면 아무 키나 누르세요.
```

다양한 데이터 전송 방식 (8)

■ 실습 5-3 고정 길이 + 가변 길이 데이터 전송 연습

- TCPServer_FixedVariable.cpp
- https://github.com/promche/TCP-IP-Socket-Prog-Book-2nd/blob/Source/Windows/Chapter05/TCPServer_FixedVariable/TCPServer_FixedVariable.cpp
- TCPClient_FixedVariable.cpp
- https://github.com/promche/TCP-IP-Socket-Prog-Book-2nd/blob/Source/Windows/Chapter05/TCPClient_FixedVariable/TCPClient_FixedVariable.cpp

다양한 데이터 전송 방식 (9)

■ 실습 5-4 데이터 전송 후 종료 연습

- 일종의 가변 길이 데이터 전송 방식
 - EOR로 특별한 데이터 패턴 대신 연결 종료를 사용



The image shows two overlapping Windows command prompt windows. The top window, titled 'C:\Source\Windows\Chapter05\TCPServer_CloseOnTransfer\x64\Debug\TCPServer_...', displays logs for a TCP server. It shows four successful connections from IP 127.0.0.1 on ports 11408, 11409, 11410, and 11411. Each connection includes a greeting from the client and a subsequent '종료' (end) message from the server. The bottom window, titled 'Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔', displays logs for a TCP client. It shows four messages indicating the number of bytes sent: 10, 8, 35, and 13 bytes. Below these, a message states that the client process (nTransfer.exe) has terminated with code 0.

```
C:\Source\Windows\Chapter05\TCPServer_CloseOnTransfer\x64\Debug\TCPServer_...
[TCP 서버] 클라이언트 접속: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11408
[TCP/127.0.0.1:11408] 안녕하세요
[TCP 서버] 클라이언트 종료: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11408

[TCP 서버] 클라이언트 접속: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11409
[TCP/127.0.0.1:11409] 반가워요
[TCP 서버] 클라이언트 종료: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11409

[TCP 서버] 클라이언트 접속: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11410
[TCP/127.0.0.1:11410] 오늘따라 할 이야기가 많을 것 같네요
[TCP 서버] 클라이언트 종료: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11410

[TCP 서버] 클라이언트 접속: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11411
[TCP/127.0.0.1:11411] 저도 그럴네요
[TCP 서버] 클라이언트 종료: IP 주소=127.0.0.1, 포트 번호=11411

Microsoft Visual Studio 디버그 콘솔
[TCP 클라이언트] 10바이트를 보냈습니다.
[TCP 클라이언트] 8바이트를 보냈습니다.
[TCP 클라이언트] 35바이트를 보냈습니다.
[TCP 클라이언트] 13바이트를 보냈습니다.

C:\Source\Windows\Chapter05\TCPClient_CloseOnTransfer\x64\Debug\TCPClient_CloseOnTransfer.exe(9316 프로세스)이(가) 0 코드로 인해 종료되었습니다.
이 창을 닫으려면 아무 키나 누르세요.
```

다양한 데이터 전송 방식 (10)

■ 실습 5-4 데이터 전송 후 종료 연습

- TCPServer_CloseOnTransfer.cpp
- https://github.com/promche/TCP-IP-Socket-Prog-Book-2nd/blob/Source/Windows/Chapter05/TCPServer_CloseOnTransfer/TCPServer_CloseOnTransfer.cpp
- TCPClient_CloseOnTransfer.cpp
- https://github.com/promche/TCP-IP-Socket-Prog-Book-2nd/blob/Source/Windows/Chapter05/TCPClient_CloseOnTransfer/TCPClient_CloseOnTransfer.cpp

Thank You !