

BAI4-RN	Praktikum Rechnernetze – Aufgabe 3	SLZ/KSS
SoSe 19	Programmierung eines Dateitransfer-Clients	

Aufgabe 3a:

Programmierung eines Dateitransfer-Clients

In dieser Aufgabe sollen Sie einen Dateitransfer-Client entwickeln, der an einen vorgegebenen Dateitransfer-Server (programmiert in Java) einzelne Dateiobjekte transferiert und hierzu das UDP-Transportprotokoll verwendet. Da UDP kein zuverlässiges Transportprotokoll ist, müssen Sie sich bei der Programmierung des Clients selbstständig um die richtige Reihenfolge, Flusskontrolle und mögliche Paketverluste kümmern. Als Verfahren hierfür soll das auch in der Vorlesung behandelte „Selective-Repeat“ verwendet werden.

Die Realisierung muss nicht in Java erfolgen, allerdings dürfte dies sehr umfangreich werden, wenn Sie nicht den mitgelieferten Rumpf einer Java-Entwicklung nutzen. Eine bessere GUI, als die, die im mitgelieferten Rumpf realisiert ist, ist nicht erforderlich, da es sich um ein reines Kopierutility handelt. Bei der Ausgabe (siehe auch Aufgabe 3b) sollten Sie daran denken, dass beliebige Freitexte auch beliebig komplex zu parsen sind. Konzentrieren Sie sich bei der Ausgabe von Werten auf einfache CSV-Formate, so dass Sie die Werte z. B. direkt in eine Tabellenkalkulation übernehmen können, um mit den üblichen Office-Werkzeugen aussagekräftige Grafiken zu erzeugen.

Client:

Dem Dateitransfer-Client werden beim Aufruf vom Benutzer folgende Parameter als Argumente übergeben:

1. Hostname oder IP-Adresse des Dateitransfer-Servers
2. Portnummer des Dateitransfer-Servers
3. Quellpfad inkl. Dateiname der zu sendenden Datei auf dem lokalen System
4. Zielpfad inkl. Dateiname der zu empfangenden Datei auf dem Dateitransfer-Server
5. Window-Größe N (> 0, ganzzahlig)
6. Fehlerrate ERROR_RATE (>= 0, ganzzahlig) zur Übergabe an den Dateitransfer-Server

Bevor mit der Übertragung der Quelldatei (Parameter 3) an den Dateitransfer-Server begonnen wird, sendet der Client zunächst als erstes Paket mit der Sequenznummer 0 die Steuerdaten gemäß folgender Tabelle:

Datum	Datentyp	Beschreibung
Sequenznummer	8 Byte ohne Vorzeichen	Das erste Paket hat immer die Sequenznummer 0, danach wird diese je Paket hochgezählt
Zieldateipfad	String in UTF-8-Codierung mit beliebiger Länge	Pfad und Dateiname der Zieldatei auf dem Server ohne das Zeichen „;“ (falls bereits vorhanden, wird die Datei überschrieben)
Trennzeichen	1 Char	„;“ (Semikolon) als Trennzeichen
Window-Größe	1 Int	Die Angabe der Window-Größe gemäß behandeltem Verfahren aus der Vorlesung

BAI4-RN	Praktikum Rechnernetze – Aufgabe 3	SLZ/KSS
SoSe 19	Programmierung eines Dateitransfer-Clients	

Datum	Datentyp	Beschreibung
Trennzeichen	1 Char	„;“ (Semikolon) als Trennzeichen
Fehlerrate	1 Long	Die Angabe der Fehlerrate, die der Server simulieren soll

Anschließend überträgt der Dateitransfer-Client die Datei an den Dateitransfer-Server, der diese abspeichert. Der Client muss dafür sorgen, dass verlorengegangene Pakete von ihm erkannt und gemäß dem **Selective-Repeat-Verfahren** nur diese Pakete erneut übertragen werden. Zur dynamischen Berechnung der **Timeoutzeit** soll der Algorithmus des TCP-Verfahrens verwendet werden (Formeln gemäß den Folien der Vorlesung).

Server (nicht zu implementieren):

Ein neuer Dateitransfer wird beim Eintreffen des ersten UDP-Pakets gestartet, wobei gleichzeitig der Client durch IP-Adresse und Quellport eindeutig festgelegt wird. Der Server ist nicht multi-threadfähig, es kann daher nur ein Kopierauftrag zur Zeit verarbeitet werden. Evtl. eintreffende UDP-Pakete von anderen Absendern werden ignoriert, solange ein begonnener Kopierauftrag noch nicht beendet ist. Der UDP-Port, auf dem der Dateitransfer-Server Aufträge erwartet, muss beim Start des Servers als Parameter angegeben werden.

Wenn sich der Client für 3 Sekunden nicht meldet hat, beendet der Server den Kopierauftrag und schließt die Speicherung der Dateidaten ab. Eventuelle weitere eintreffende UDP-Pakete vom Client werden ignoriert. Erst dann steht der Dateitransfer-Server für einen neuen Auftrag zur Verfügung.

Der Server arbeitet als Empfänger ebenfalls nach dem Selective-Repeat-Verfahren und versendet entsprechende Bestätigungspakete, die jeweils nur eine Sequenznummer enthalten, als positive Quittung (sogenanntes ACK). Jedes ACK wird allerdings mit einer zusätzlichen Verzögerung von 10 ms zur Simulation einer hohen Ausbreitungsverzögerung gesendet.

Der Server ist in der Lage, zur Simulation von Paketverlusten, jeweils das n-te empfangene Pakete als fehlend zu melden (Parameter `ERROR_RATE = n` mit $n \geq 0$). Die zu simulierende Fehlerrate wird vom Dateitransfer-Client mit dem ersten Paket (Sequenznummer 0) als Teil der Steuerdaten an den Server übermittelt.

FSM-Spezifikationen

Client:

- Datenstrukturen:
 - Sendepuffer mit N Plätzen (N: Window-Größe)
 - sendbase (Sequenznummer des ältesten Pakets im Sendepuffer)
 - nextSeqNum (Sequenznummer des nächsten zu sendenden Pakets)
- Ereignisse und Aktionen:
 - Das nächste Paket der zu übertragenden Datei ist gelesen:
 - Lege das Paket im Sendepuffer ab, falls der Puffer nicht voll ist
 - Sende das Paket mit Sequenznummer nextSeqNum

BAI4-RN	Praktikum Rechnernetze – Aufgabe 3	SLZ/KSS
SoSe 19	Programmierung eines Dateitransfer-Clients	

- Starte Timer für das Paket
- Erhöhe nextSeqNum
- Timeout von Timer für Paket mit Sequenznummer n:
 - Wiederhole das Senden von Paket n
 - Timeoutwert wegen des erfolgten Timeouts aktualisieren
 - Timer für Paket n neu starten
- ACK(n) empfangen und Paket n ist im Sendepuffer
 - Markiere Paket n als quittiert
 - Timer für Paket n stoppen
 - Timeoutwert mit gemessener RTT für Paket n neu berechnen, wenn Paket n nicht wegen eines Timeouts wiederholt gesendet wurde
 - Wenn n = sendbase, dann lösche ab n alle Pakete, bis ein noch nicht quittiertes Paket im Sendepuffer erreicht ist, und setze sendbase auf dessen Sequenznummer

Vorgaben für die Implementierung

Durch den vorgegebenen Rahmen brauchen Sie sich nicht selbst um viele Aspekte der Robustheit und Zuverlässigkeit zu kümmern. Beachten Sie jedoch die oben gemachten Aussagen und vermeiden Sie es, gleich mit sehr großen Dateien zu testen. Fangen Sie zunächst mit kleinen und einfachen Tests an. Wenn diese erfolgreich funktionieren, machen Sie die Tests immer etwas komplizierter. Dies gilt auch für den Einsatz der Parameter z. B. zur Fehlerrate. Erstmal müssen Sie sicherstellen, dass es bei einem Wert von 0 funktioniert, dann geht es weiter.

Zur Verarbeitung von Informationen über die verwendeten Objekte sind jeweils eigene Datenstrukturen (Klassen) zur Beschreibung hilfreich.

Integrieren Sie eine Sequenznummer in jedes UDP-Datenpaket (als die ersten 8 Byte des Daten-Bytearrays). Benutzen Sie dafür die Methoden der mitgegebenen Klasse FCpacket und speichern Sie im Sendepuffer nur Pakete vom Typ FCpacket, damit Sie auch weitere Zusatzinformationen für ein gesendetes Paket ablegen können! Die Datenpakete sollen jeweils maximal 1008 Byte Nutzdaten enthalten, also 8 Byte Sequenznummer und maximal 1000 Byte der zu übertragenden Datei. In der Vorlage ist das bereits so definiert.

Implementieren Sie den Empfang der Quittungen beim Sender (Client) als einen weiteren Thread und nutzen Sie den Sendepuffer, der die unbestätigten Pakete speichert, zur Synchronisation der Threads.

BAI4-RN	Praktikum Rechnernetze – Aufgabe 3	SLZ/KSS
SoSe 19	Programmierung eines Dateitransfer-Clients	

Die Software ist vor dem Praktikum zu entwerfen und sollte auf der gelieferten Vorgabe aufsetzen. Ein Entwurfsdokument muss mit üblichen Office-Werkzeugen erstellt und beim Praktikumstermin ausgedruckt vorlegt werden. Es muss folgendes beinhalten:

- a) Sequenzdiagramm (vergleichbar des Beispiels für Aufgabe 1a)
- b) Liste der unterstützten Aufrufparameter für den Client

Für die Abnahme während des Praktikums müssen Sie nachweisen, dass:

- Auf dem Server übertragene Dateien korrekt und ohne Fehler ankommen – auch bei unterschiedlichen Window- bzw. Fehlerraten

Wenn Sie sich auf die Abnahme vorbereiten, müssen Sie die obigen Tests selbst durchgeführt haben.

Das heißt keine Abnahme ohne die Erklärung, dass Sie sich selbst überzeugt haben, dass der Client macht, was er machen soll!

BAI4-RN	Praktikum Rechnernetze – Aufgabe 3	SLZ/KSS
SoSe 19	Programmierung eines Dateitransfer-Clients	

Aufgabe 3b:

Analyse von Dateitransfers

Testen Sie Ihre Anwendung mit einer Datei von mindestens 1 MB (z. B. ein PDF der Vorlesungsfolien) und verschiedenen Werten sowohl für die Fenstergröße (WINDOW_SIZE: 1, 10, 100) als auch für die Fehlerrate (ERROR_RATE: 10, 100 und 1000).

Geben Sie dazu durch den Client direkt nach einer Übertragung folgende Angaben aus:

- a) Gesamtübertragungszeit für die gerade übertragene Datei
- b) Anzahl an Timerabläufen und wiederholten Übertragungen
- c) Anzahl an empfangenen Bestätigungen
- d) der ermittelte Mittelwert für die RTT aller ACKs

Verwenden Sie für die Auswertungsläufe immer **zwei unterschiedliche Rechner** als Client bzw. Server sowie jeweils **lokale Verzeichnisse** für die zu übertragenden Dateien, um die Messung nicht durch zusätzlichen Netzwerkverkehr zu verfälschen.

Verwenden Sie dieselbe Datei für alle Tests und lassen Sie diese Datei für jede Parameterkonfiguration jeweils fünf (5) mal übertragen. Der Server muss natürlich bereit sein für eine erneute Übertragung, bevor der nächste Test beginnen darf. Notieren sie alle Ergebnisse dieser Auswertungsläufe bzw. erleichtern Sie sich die Arbeit, indem Sie durch geschickte Parameterwahl und etwas Skripting den gesamten Testablauf automatisieren. Wenn Sie – nach entsprechenden Überprüfungen von der korrekten Funktion überzeugt – auf die Ausgabe unnötiger Angaben verzichten, können Sie auch die Sammlung der Daten automatisieren. Dabei werden Sie allerdings auch die verwendete Parameterkonfiguration mit protokollieren müssen, um später zusammengehörende Tests zu erkennen.

Für das Protokoll dokumentieren Sie bitte:

- die Ausgaben des Clients sowie die für Fenstergröße und Fehlerrate verwendeten Angaben, sowie
- eine kurze Analyse der erhobenen Daten mit Begründung, wodurch die Veränderungen zu erklären wären.

Die Daten können im Praktikum gesammelt und aufbereitet werden.

Für die Abnahme während des Praktikums müssen Sie nachweisen, dass:

- Sie die Zusammenhänge zwischen Window-Größe, Fehlerrate und ermittelten Werten erklären können