



Programación Sobre Redes

Teo 14: Introducción a Sockets (UNIX) II

Nicolás Mastropasqua

October 30, 2020

Instituto Industrial Luis A. Huergo

1. Repaso
2. Client-server: Many to one

Repaso

- Abstracción que permite la comunicación entre dos aplicaciones residentes en distintos o mismo host.
- Los sockets pueden trabajar en distintos dominios de direcciones (UNIX domain vs Internet).
- Soportan distintas familias de protocolos de transmisión de datos como SOCK_STREAM o SOCK_DGRAM

Client-server: Many to one

DEMO

¿Comunicación bloqueante?

Si usamos llamadas bloqueantes podemos esperar indefinidamente por el primer cliente mientras el segundo tiene mucho que enviarnos y nunca se lo pedimos.

Soluciones

- Llamadas no bloqueantes y espera activa.
- Usar la llamada al sistema `select()`.
- Utilizar un proceso (o thread) para atender cada cliente.

DEMO

Llamadas no bloqueantes

- Se usa la llamada `fcntl()` para indicar que los sockets del servidor sean no bloqueantes.
- Al intentar recibir mensajes, si se devuelve -1 tenemos que ver si es por un error verdadero o porque no había nada en espera de ser recibido. Usamos la variable `errno` para discernir esto.
- Este enfoque tiene un problema. Hacemos **busy waiting** ocupando el procesador innecesariamente.

¿Podemos hacerlo mejor?

DEMO

- El servidor **se bloquea esperando** una conexión (accept)
- Cuando esto ocurre, **crea un thread** que ejecuta una función para atender al cliente (en este caso, imprimir todo lo que envía)
- Para lo anterior, el thread necesita conocer el **nuevo socket creado**. Por lo tanto, es un **parámetro** que debemos enviarle en su creación
- Luego de todo esto, el servidor puede bloquearse para esperar una **nueva conexión entrante**

Realizar un programa utilizando los conocimientos anteriores de manera que el servidor soporte la conexión concurrente de n clientes. Cada cliente podrá enviar mensajes al servidor, el cual le responderá con el mismo mensaje pero en mayúscula.