

이 서버 프로그램은 project2의 part1까지 구현되어 있습니다. Proxy server의 형태로, 구동되고 있으면 해당 포트로 들어오는 http request를 받아 외부 서버와 통신하여 크기를 받아오고 그 정보를 다시 전송해주면서 http request log를 저장하는 프로그램입니다. Make 시 proxy 파일이 생성되며 프로그램을 시작하여 http request를 받으면 proxy_log.txt파일에 저장합니다. 파일이 없을 시 새로 생성합니다. 병렬처리가 아닌 직렬처리방식으로 구현되어 있어 웹페이지를 불러오는 데 일반적인 경우보다 시간이 좀 더 소요됩니다.

소켓을 이용해 본격적으로 통신을 구현하는데 있어 개념적으로 이해는 되는데 역시 소켓 프로그래밍과 관련된 라이브러리를 적절하게 사용하지 못하는 점이 가장 어렵게 다가왔습니다. 그리고 외부request를 받아 client로 전송해주는 과정에서 while문의 반복횟수를 지정해주는 것이 가변적으로 설정되지 않아 고정횟수 반복으로 설정했습니다. 이로 인해 가끔씩 segmentation fault가 발생합니다. 그리고 병렬처리를 해야 좀 더 빠르게 할 수 있을 것 같은데, 구현과정에서 오류가 계속 발생하여 파트1 마저 기한 내에 완수할 수 없을 것 같아 구현하지 못했습니다. 케싱(파트2)을 구현하려고 시도해 보았으나, 임시로 정보를 저장하고 있다가 요청이 들어오면 바로 전송해주는 방식이 이론상으론 이해가 되는데 실제 요청 로그를 보면 한 페이지를 위해 한 두 가지 요청을 처리해주는 것이 아니라 저장도 제대로 안되고 제 입장에선 한가지 url에 얼마만큼의 정보를 전송해줘야 하는지 정량화도 안돼서 구현하지 못하였습니다.