



**UNIVERSIDAD  
DE GRANADA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**  
**INGENIERÍA DE TECNOLOGÍAS DE TELECOMUNICACIÓN**

**Desarrollo de un videojuego para la configuración  
y análisis de redes de computadores**

---

**GNS3sharp**

**Autor**

Ángel Oreste Rodríguez Romero

**Directores**

Juan José Ramos Muñoz

Jonathan Prados Garzón



**ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE  
TELECOMUNICACIÓN**

Granada, agosto de 2018









# Desarrollo de un videojuego para la configuración y análisis de redes de computadores

---

GNS3sharp

## **Autor**

Ángel Oreste Rodríguez Romero

## **Directores**

Juan José Ramos Muñoz

Jonathan Prados Garzón



# **Desarrollo de un videojuego para la configuración y análisis de redes de computadores: GNS3sharp**

Ángel Oreste Rodríguez Romero

**Palabras clave:** palabra\_clave1, palabra\_clave2, palabra\_clave3, .....

## **Resumen**

El jugar ha sido desde siempre un gran amigo de la educación. Aprender jugando es un lema que cada vez se repite más. Los videojuegos, concretamente, toman en cierta forma el relevo de los juegos tal y como tradicionalmente estos se han entendido y amplían sus posibilidades.

La era digital afecta a casi todos los ámbitos de nuestro entorno. Las redes no iban a quedar excluidas de ese avance. Así, se pueden encontrar decenas de implementaciones virtuales de redes de telecomunicaciones, permitiéndonos visualizar su funcionamiento evitando el desembolso que equivale una real.

Digitalizados ambos ámbitos, ¿por qué no unirlos? ¿Y por qué no unirlos con un propósito educacional?

El presente documento pretende realizar un acercamiento a tal propósito. Se listará una serie de tecnologías que permiten llevar esto a cabo así como el desarrollo de mi aproximación.





# **Development of a videogame for the configuration and analysis of computer networks: GNS3sharp**

Ángel Oreste, Rodríguez Romero

**Keywords:** Keyword1, Keyword2, Keyword3, ....

## **Abstract**

Playing has always been a great friend of education. Learning by playing is a motto that is repeated more and more. Videogames, in particular, take over from games as they have traditionally been understood and expand their possibilities.

The digital age affects almost every area of our environment. Networks would not be excluded from this development. Thus, dozens of virtual implementations of telecommunication networks can be found, allowing us to visualize them working, avoiding the disbursement that is equivalent to a real one.

Digitized both areas, why not unite them, and why not unite them for an educational purpose?

This document is intended to bring this about. A number of technologies will be listed that allow this to be done as well as the development of my approach.



---

Yo, **Ángel Oreste Rodríguez Romero**, alumno de la titulación Ingeniería de Tecnologías de Telecomunicación de la **Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación de la Universidad de Granada**, con DNI 25351379C, autorizo la ubicación de la siguiente copia de mi Trabajo Fin de Grado en la biblioteca del centro para que pueda ser consultada por las personas que lo deseen.

Fdo: Ángel Oreste Rodríguez Romero

Granada a 1 de septiembre de 2018.



---

D. **Juan José Ramos Muñoz**, Profesor del Área de Telemática del Departamento TSTC de la Universidad de Granada.

D. **Jonathan Prados Garzón**, Profesor del Área de Telemática del Departamento TSTC de la Universidad de Granada.

**Informan:**

Que el presente trabajo, titulado *Desarrollo de un videojuego para la configuración y análisis de redes de computadores: GNS3sharp*, ha sido realizado bajo su supervisión por **Ángel Oreste Rodríguez Romero**, y autorizamos la defensa de dicho trabajo ante el tribunal que corresponda.

Y para que conste, expiden y firman el presente informe en Granada a 1 de septiembre de 2018.

**Los directores:**

**Juan José Ramos Muñoz**

**Jonathan Prados Garzón**



# Agradecimientos

A Juanjo, por su increíble paciencia e inestimable ayuda, tanto en nuestras tutorías presenciales como aquellas improvisadas por Telegram. A todos esos profesores que confiaron en mí y en mis capacidades más que yo mismo en tantos momentos. A todos aquellos compañeros como Alfonso que no solo me facilitaron la vida académica con su conocimiento, sino también con su compañía. A Alberto, que aunque algo reticente de primeras, está dispuesto a echarme una mano de pedírselo. A mis compañeros de Francia, que me impulsaron a ampliar mis conocimientos. A Antonio por el logo tan genial que ha hecho. A mi grupo, porque sin él no habría tenido el ánimo suficiente durante este año para afrontar el proyecto. A todos aquellos amigos que me oyeron quejarme de mi proyecto con estoicismo. A la comunidad de StackOverflow que de tantos apuros me ha sacado.

Pero ante todo, a mis padres, pilar fundamental y soporte absoluto de toda mi vida, universitaria o no. Por la educación que me han dado, por todos aquellos caprichos que me permitieron y por velar siempre por mi salud.





# Índice general

<b>Índice de figuras</b>	<b>III</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Introducción . . . . .	1
1.2. Nuestro problema . . . . .	1
1.3. Nuestra solución . . . . .	1
1.4. Motivación . . . . .	1
1.5. Objetivos . . . . .	2
1.6. Estructura del trabajo . . . . .	2
<b>2. Planificación</b>	<b>3</b>
2.1. Descripción del problema . . . . .	3
2.2. Estructura del trabajo . . . . .	3
<b>3. Estado del arte</b>	<b>5</b>
3.1. Motores de videojuegos . . . . .	5
3.1.1. Unreal Engine . . . . .	6
3.1.2. Amazon Lumberyard . . . . .	6
3.1.3. Game Maker . . . . .	6
3.1.4. Godot Engine . . . . .	6
3.1.5. Unity . . . . .	6
3.2. Simuladores de redes . . . . .	6
3.2.1. Simulador 1 . . . . .	6
3.2.2. Simulador 2 . . . . .	6
3.2.3. Simulador 3 . . . . .	6
3.2.4. GNS3 . . . . .	6
3.3. Nuestra elección . . . . .	6
3.3.1. Unity . . . . .	6
3.3.2. GNS3 . . . . .	6
3.4. Juegos docentes . . . . .	7

<b>4. Diseño de la solución</b>	<b>9</b>
4.1. La API: GNS3sharp . . . . .	9
4.1.1. Introducción . . . . .	10
4.1.2. Elección del lenguaje . . . . .	10
4.1.3. Diseño de la API . . . . .	12
4.1.4. Diseño de clases . . . . .	14
4.2. Diseño del videojuego . . . . .	16
4.2.1. Interacción con el emulador . . . . .	16
4.2.2. Modelo de videojuego . . . . .	18
<b>5. Integración</b>	<b>21</b>
5.1. Desarrollo de la API . . . . .	21
5.1.1. GNS3sharp . . . . .	21
5.1.2. Node . . . . .	29
5.1.3. Herederos de Node . . . . .	31
5.1.4. Link . . . . .	33
5.1.5. Clases auxiliares . . . . .	34
5.1.6. Estructura de la API . . . . .	34
5.1.7. Compilación . . . . .	35
5.1.8. GitHub y la comunidad . . . . .	37
5.2. Desarrollo del videojuego . . . . .	37
5.2.1. Descripción del juego . . . . .	37
5.2.2. El proyecto de GNS3 . . . . .	38
5.2.3. El proyecto de Unity . . . . .	38
<b>Bibliografía</b>	<b>39</b>

# Índice de figuras

4.1. La API en el proyecto . . . . .	9
4.2. Boceto de diagrama UML de la API . . . . .	14
4.3. Diagrama de la interacción entre Unity y GNS3 . . . . .	17
4.4. Boceto del juego . . . . .	19
5.1. Diagrama UML de la API . . . . .	35
5.2. Elección del tipo de proyecto en Visual Studio 2017 . . . . .	36



# Capítulo 1

## Introducción

fgxdh

### 1.1. Introducción

huigk

### 1.2. Nuestro problema

En realidad, la idea principal.. quizás sea aquí donde puedes hablar de las deficiencias de juegos parecidos, o las fortalezas de usar un emulador de red real para enseñar estos temas.

### 1.3. Nuestra solución

Explicar qué has hecho

### 1.4. Motivación

En realidad, pon Motivación, y dentro, un párrafo con la motivación personal, si quieres (no es necesario poner la motivación personal).

En "motivación"pondrás qué deficiencias hay, o qué oportunidades de mejora, que hacen que este proyecto sea necesario.

## 1.5. Objetivos

enumerando básicamente los que pusimos en la solicitud.

## 1.6. Estructura del trabajo

dfs

## Capítulo 2

# Planificación

fgxdh

### 2.1. Descripción del problema

huigk

### 2.2. Estructura del trabajo





## Capítulo 3

# Estado del arte

El estado del arte se define como el nivel de desarrollo de un ámbito concreto, generalmente relacionado con el mundo técnico-científico.

### 3.1. Motores de videojuegos

Pondría una subsección por cada motor a considerar. Y en cada uno, comentar por qué es adecuado o no: precio, licencia, curva de aprendizaje, plataformas que soporta, facilidad para añadir librerías, o lenguaje que utiliza que sea más o menos apropiado, si hay mecanismos para comunicarte con software externo (como el caso del emulador)... Con media página por cada uno, creo que basta. Unreal Engine, Amazon Lumberyard, Game Maker, Godot Engine, y no sé si alguno más que sea famosete, indicando que son los más populares (ojalá haya un informe con lista de usuarios por engine...).

Creo que tanto para hablar de Unity como de GNS3, lo suyo es:

comentar las características generales en "motores de juegos en la de .emuladores". y luego añadir una sección quizás con los detalles de las plataformas elegidas, hablando de las características que vas a utilizar (API de GNS3, capacidad de enlazado con DLL de Unity...). Cosas que vaya a necesitar el revisor para entender el diseño o sobre todo la integración.

3.1.1. Unreal Engine

3.1.2. Amazon Lumberyard

3.1.3. Game Maker

3.1.4. Godot Engine

3.1.5. Unity

## 3.2. Simuladores de redes

3.2.1. Simulador 1

3.2.2. Simulador 2

3.2.3. Simulador 3

3.2.4. GNS3

## 3.3. Nuestra elección

3.3.1. Unity

3.3.2. GNS3

hay que comentar qué mecanismos nos interesan de GNS3. Si no se ha explicado cómo se organiza y funciona antes, aquí es el lugar.

### Nodos

Una figura esquemática que muestre todos estos conceptos, es fundamental al comienzo de un capítulo o sección importante.

Cada elemento de una red está representado en GNS3 por un elemento llamado **nodo**. Estos nodos, que pueden ser desde un router a un switch, no son más que virtualizaciones de aparatos reales. De normal, estas virtualizaciones se realizan en base a imágenes de los sistemas operativos que se integran en los aparatos. Así, podemos tener varios routers distintos de Cisco montados sobre la misma estructura, permitiéndonos jugar con ellos con verdadera facilidad.

## Enlaces

### La API de GNS3

Una API (que será explicada más adelante) La primera vez que aparezca un acrónimo, debes indicar cuál es su significado. De hecho, en los títulos o como primera palabra de la frase, (o en el abstract) hay que evitar las abreviaturas.

## 3.4. Juegos docentes

Con todo lo anterior nuestro objetivo es tal. Ya hay ejemplos

Deberían incluirse juegos que ya existan. Añade una subsección conclusiones”, o algo en la que compares qué tienen y debe incorporar tu juego, y qué cosas les falta, que vas a poner en el tuyo.



## Capítulo 4

# Diseño de la solución

En este capítulo se describirá el modo en el que la API será construida y cómo el juego ha de ser llevado a cabo para cumplir con los propósitos que se han ido repitiendo a lo largo del texto.

### 4.1. La API: GNS3sharp

Para llevar a cabo la interacción entre el videojuego y el simulador de redes es necesario desarrollar previamente alguna herramienta que lo posibilite. Con esta fin, se ha construido una librería propia que lo posibilita.

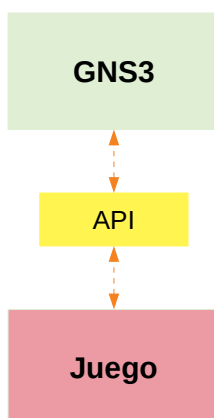


Figura 4.1: La API en el proyecto

El lugar de esta API (aquí usaremos indistintamente API y librería) en nuestro proyecto se encuentra entre el juego y GNS3 tal y como se deja entrever en la figura 4.1. Todos sus detalles serán explicados en las próximas

páginas.

#### 4.1.1. Introducción

Según Wikipedia, una **API** “es un conjunto de subrutinas, funciones y procedimientos (o métodos, en la programación orientada a objetos) que ofrece cierta biblioteca para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción” [1]. Comprende una serie de funciones que facilitan en mayor o menor medida trabajar sobre un cierto elemento. Como ejemplo de API famosa tenemos la de Google Maps, que contiene un compendio de métodos para JavaScript que permiten interactuar directamente con la plataforma de Google y crear nuestros programas jugando con ella[2]. En resumen, una API no es más que un conjunto de funciones definidas para acceder a un servicio determinado.

La programación se rige por **capas de abstracción**. Partiendo de conceptos concretos se desarrolla una capa de abstracción haciendo uso de ellos que permite elevar el trato de elementos concretos un nivel por encima[3]. De esta forma ganamos en eficiencia y agilidad de escritura sin perder flexibilidad de desarrollo. *Pondría más bien que para facilitar esta comunicación, una de las alternativas que existen en sistemas complejos, es aplicar el concepto de capa. Una capa sería.. (en redes, el modelo OSI o el TCP/IP usan capas, en la que la superior solicita servicios a la inferior, y esta se lo facilita... En TCP/IP se define de forma abstracta, no a nivel de programación).*

Como se ha citado previamente, GNS3 hace uso de una **API REST** (*REpresentational State Transfer*). Esto es, mediante una serie de métodos (los conocidos GET, POST...) asociados a una URI concreta podemos interactuar **vía web** con una aplicación. La diferencia fundamental con otra clase de servicios web es que REST está orientado a recursos y no a métodos. Esto permite a la web utilizar comunicaciones sin estado, facilitando de este modo su escalabilidad[4].

Aunque de gran utilidad (ya veremos qué papel concreto juega en nuestro trabajo), hace falta algo más para poder propiciar la interacción entre el simulador de redes y el videojuego; la API trabaja a un nivel mucho más bajo del que requerimos para desarrollar los juegos. Surge la necesidad entonces de crear nuestra propia API que haga uso de la API REST de GNS3 y que defina las funciones necesarias, a un nivel más abstracto y con más facilidades, que haga de intermediaria entre GNS3 y Unity.

#### 4.1.2. Elección del lenguaje

En pleno 2018 la cantidad de lenguajes de programación existentes roza el absurdo. Desde el tradicional C, pasando por el multifuncional Java, el sen-

cillo Python o incluso los llamados lenguajes esotéricos como LOLCODE[5]. De entre todos ellos nosotros elegiremos uno sobre el que trabajar. Esta decisión está condicionada, como es natural, por el motor de videojuegos a utilizar.

Ya que nuestra intención es que el motor sea capaz de establecer interacción con el simulador, es necesario que la API a desarrollar esté escrita en un lenguaje con el que el propio motor sea capaz de trabajar. **C#** parecía la opción más sensata. ¿Por qué? Las razones se exponen a continuación:

- **Porque es el lenguaje más usado en Unity.** Unity admite varios lenguajes de programación con los que desarrollar los scripts asociados a los juegos. C++, usado en otros muchísimos otros motores de videojuegos como Unreal Engine, es uno de ellos. Aunque se trate de un lenguaje increíblemente potente y eficiente, su complejidad de uso es mucho mayor, ya que se encuentra a más bajo nivel. JavaScript es otro de ellos, pero no es tan recomendable como C#, pues entre otras razones, a diferencia de JS, C# es fuertemente tipado[6]. En general, C# es el lenguaje usado por defecto en Unity y el recomendado por todos, documentación incluida.
- **Porque son más motores quienes lo utilizan.** Unity está en el podio de entre los motores de videojuegos más usados en el mundo. Como tal se convierte en un referente. El resto de motores miran hacia él y, si quieren atraer a nuevos programadores, tendrán que hacer de su incursión en el nuevo motor algo sencillo. Este es el caso de Godot Engine, que unos meses atrás decidió incluir tal lenguaje entre los soportados[7]. Esto quiere decir que la API no solo podrá ser usada en juegos creados en Unity, si no que su terreno de juego se verá ampliado. CryEngine es otro de los motores que permiten el uso de C# como lenguaje de scripting.
- **Porque, ante todo, es un gran lenguaje.** C#, similar en cuanto a sintaxis a Java, nació como respuesta a este de la mano de Microsoft. Se trata de un lenguaje de propósito general, aunque es usado primordialmente para la construcción de aplicaciones para infraestructuras Windows. Es uno de los lenguajes que componen la plataforma .NET de Microsoft. Tal es su importancia que a día de hoy se posiciona como el cuarto lenguaje de programación más usado a nivel mundial[8]. Alguna de las características que lo hacen especialmente atractivo:
  - Es un **lenguaje de programación orientado a objetos**, con lo que posee todas las características propias de estos (encapsulado, herencia y poliformismo). Sin embargo, no admite multiherencia. Su componente fundamental es una unidad de encapsulamiento

de datos y funciones llamada **type** o “tipo”. C# tiene un sistema de tipos unificado, donde todos los tipos en última instancia comparten un tipo de base común.

- Aunque es principalmente un lenguaje orientado a objetos, también **toma prestado del paradigma de programación funcional**. Las funciones pueden ser tratadas como valores mediante el uso de delegados, permite el uso de expresiones lambda, acercándose a los patrones declarativos del paradigma funcional...
- Admite **tipado estático**, lo cual se traduce en que el lenguaje obliga a que haya coherencia entre los tipos durante el tiempo de compilado. El tipado estático elimina un gran número de errores antes de que se ejecute un programa. Desplaza la carga del momento de la ejecución hacia el compilador para verificar que todos los tipos en un programa encajan correctamente. Esto hace que las aplicaciones grandes sean mucho más fáciles de administrar, más predecibles y más robustas. Además, la escritura estática permite que herramientas como IntelliSense en Visual Studio ayuden a desarrollar, pues conoce el tipo de una variable determinada y, por lo tanto, qué métodos puede utilizar está habilitada a usar. C# incluye además el tipo **dynamic** que permite sortear el tipado estático y dejar que el tipo de variable se averigüe durante el momento de la ejecución[9].

Particularmente, nosotros haremos uso de C#7, lanzado a la vez que Visual Studio 2017. Entre sus características más interesantes se incluye la aparición de tuplas, especialmente útil cuando queremos devolver más de una variable como resultado de una función.

Aclarada las razones, pasamos a analizar el uso que le daremos a este lenguaje.

#### 4.1.3. Diseño de la API

Antes de desarrollar la API, que se ha decidido llamar **GNS3sharp** por la fusión entre las dos tecnologías que la conforman, es necesario reflexionar sobre la forma que tendrá. Para dar soluciones, tenemos que plantearnos antes las preguntas adecuadas:

##### ¿Cómo debe interactuar con el simulador?

Como ya se dijo con anterioridad, GNS3 crea un servidor en el equipo desde el que se ejecuta. Este servidor acepta peticiones REST, creando así una suerte de interacción con el programa sin necesidad de poner las manos



en él de forma directa. Se abre de esta forma al mundo del scripting y así a nosotros para crear un conjunto de métodos que faciliten su acceso y gestión. Todo esto volverá a ser ilustrado en la subsección 4.2.1 con mayor detalle.

Tratándose de una API REST, lo único que nos es necesario para la conexión es un **cliente web**. El framework de .NET ya cuenta con una clase dedicada a ello denominada `System.Net.WebClient`[10], que contiene métodos más que suficientes para nuestro uso. Será pues sobre esto sobre lo que se base primordialmente la relación entre nuestra librería y el simulador de redes como tal. A continuación veremos que habremos de emplear alguna tecnología más.

### ¿Cómo queremos que interactúe con el exterior?

Es importante tener esto claro, pues el uso de la librería y de sus métodos por parte de una aplicación externa debe optimizar la productividad y agilizar el desarrollo lo máximo posible. Aquel que vaya a hacer uso de ellas debe tener un esquema claro del modo en que puede gestionar la interacción, siendo pues cercana al usuario (más bien desarrollador) último.

GNS3 funciona a través de proyectos. En un proyecto se pueden incluir tantos nodos como se desee para, a posteriori, ser interconectados. Las posibilidades son muy amplias y dejan poder absoluto al usuario. La singularidad del proyecto apenas pasa por permitir arrancar o apagar todos los nodos contenidos en él a la vez.

Siendo así, se ha optado por concentrar lo crucial de la interacción entre el simulador y el desarrollador en **una sola clase-objeto**. Esta clase, que se explicará con detalle más adelante, permitirá hacer de puente entre el proyecto y los distintos elementos que lo componen y aquel que haga uso de ella.

### Más importante aún, ¿qué queremos que haga?

Todo lo explicado hasta ahora es correcto: definimos una forma con la que el código pueda acceder al simulador y reflexionamos en la manera en la que el desarrollador que la use pueda sacarle partido. Sin embargo, ¿qué significa entonces *sacarle partido*?

Para responder no hay más que irse al propio GNS3 y ver todas las opciones que nos ofrece: desplegar nodos, enlazarlos entre sí, cortar esos enlaces, arrancar todos los nodos juntos, parar algunos de ellos a voluntad...

Y por supuesto y aún más importante, **gestionar los aparatos desplegados desde dentro**. Es aquí donde está su verdadero potencial. Manejar un switch conectado a varios PCs, modificar sus VLANs dinámicamente; un

router conectado a varias redes distintas, desactivando y activando algunas de ellas en función de un booleano con el que estemos trabajando... Y todo esto sin necesidad de acceder a GNS3 directamente; todo mediante scripting. ¡Se abre un mundo de posibilidades!

#### 4.1.4. Diseño de clases

Nuestra API hará uso de todas las características propias de los lenguajes orientados a objetos ya expuestas. A nivel de estructura, la que nos interesa citar ahora es la **herencia**.

La herencia es un mecanismo por el que una clase hija (llamémosla **B**) va a heredar los métodos y las propiedades de una clase padre (llamémosla **A**). La cantidad de elementos heredados entre padre e hijo puede ser determinado mediante el uso de modificadores de acceso. Como dato adicional, este lenguaje no admite herencia de constructores, así que nuestra clase **B** tendrá que definir su propio constructor (o bien explicitar su herencia respecto al de **A**).

Aclarado el concepto, mostramos la estructura básica sobre la que nuestra librería será construida:

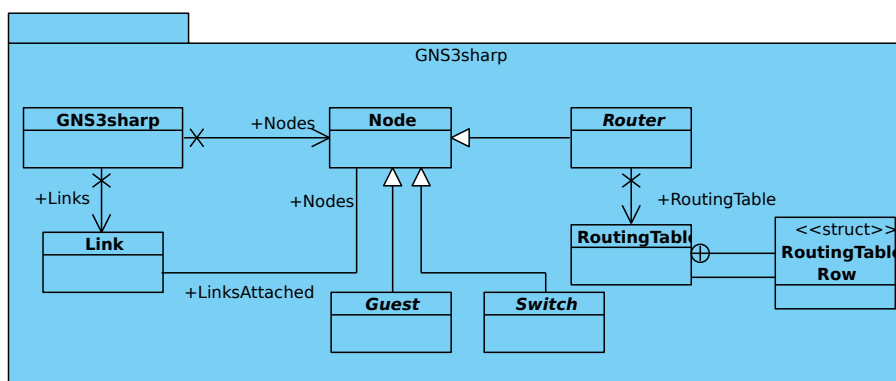


Figura 4.2: Boceto de diagrama UML de la API

El diagrama UML de la figura 4.2 dibuja cuáles son las clases que componen la librería y da pistas acerca de la relación entre ellas. Así, es claro que las tales **Switch**, **Node** y **Router** heredan de **Node** y que a su vez esta es usada por **GNS3sharp** por alguna propiedad llamada **Nodes** (que hasta la subsección 5.1.1 no se analizará).

A continuación pasamos a desarrollar cada una de las clases conceptualmente:

## GNS3sharp, la clase principal

Tal y como expusimos en la sección 4.1.3, crearemos una clase principal que gestionará toda la interacción con el simulador de redes. Hemos llamado a esta clase del mismo modo que a la API, **GNS3sharp**. Recalcamos entonces: los objetos que se encarguen de gestionar los proyectos serán del tipo **GNS3sharp**.

¿Y en qué consistirá esta gestión concretamente? Básicamente, la clase debe encargarse de:

1. Establecer la conexión con el servidor de GNS3 y recopilar toda la información acerca del proyecto que se pretende controlar.
2. Convertir toda esa información en objetos útiles que puedan ser utilizados.
3. Crear una gestión eficiente de esos recursos de manera que sean fácilmente accesibles y manipulables.

Estos recursos de los que hablamos serán en gran medida los representados por las clases que se desarrollarán justo debajo.

Sin embargo, la creación de proyectos y despliegue de nodos en los mismos quedarán excluidos, ya sea por la complejidad añadida que conlleva o porque no son funciones que nos sean vitales para la construcción de juegos. Estas funcionalidades deberán ser llevadas a cabo manualmente. Más adelante podrán ser controladas desde la librería sin problema.

## Node

Sin lugar a dudas es aquí donde se encuentra la característica más interesante de GNS3 y es hacia donde nuestros esfuerzos deben dirigirse. Dado que cada nodo representa un aparato de la red, lo ideal es que ese aparato pueda ser convertido a un objeto en nuestra biblioteca desde el que se nos permita su control.

Esta es la finalidad de la clase **Nodo**. Su deber será el de contener todos los parámetros necesarios para habilitar la conexión con el nodo y así abrir un canal de comunicación con él; un canal que habilite tanto el envío como la recepción de mensajes.

Para la creación de las instancias de la clase se tendrá que recurrir a **GNS3sharp**, que mediante los datos que recoja del servidor de GNS3 será capaz de crear asimismo el objeto.

Como GNS3 admite todo tipo de aparatos de red, cada uno con sus peculiaridades, lo más sensato es crear una clase para cada uno de esos

equipos. Esta individualización permite definir métodos propios para cada elemento y, de este modo, facilitar su uso final. Tal y como se puede ver en el diagrama de la figura 4.2, definiremos tres clases principales:

1. **Guest**, representante de dispositivos *end-point* como son los PCs.
2. **Router**, representante de dispositivos de la tercera capa OSI.
3. **Switch**, representantes de dispositivos de la segunda capa OSI.

Todas ellas heredarán de **Node**. De estas clases nacerán asimismo otra serie de clases referidas a aparatos concretos y a no tipos genéricos.

### Link

Los nodos están interconectados entre sí mediante enlaces. Representaremos cada uno de ellos mediante la clase **Link**. Esta clase guardará como objetos a los nodos que interconecta así como información sobre el propio enlace (cuánto jitter, latencia... posee). Al igual que **Link**, la generación de instancias de esta clase pasará por **GNS3sharp**.

La clave de representar los enlaces en la API es que nos permitirá añadir, eliminar o incluso eliminarlos del proyecto desde el código, ampliando las posibilidades de interacción con el simulador.

### Otras clases

Además de las anteriormente expuestas, se creará otra serie de clases que, o bien ayuden al desarrollo de la API (una clase con funciones de ayuda), o bien faciliten la representación de los datos (tal será el caso de **RoutingTable**, que puede atisbarse en la figura 4.2).

## 4.2. Diseño del videojuego

Establecida una plataforma sobre la que GNS3 pueda interactuar con código, llega el momento de diseñar el videojuego que haga uso de ella.

### 4.2.1. Interacción con el emulador

A continuación se dará una visión de la interacción desde el punto de vista del motor del videojuego; desde la creación del juego. Se facilita el siguiente esquema a la espera de que sea de ayuda a la hora de comprender la sección.

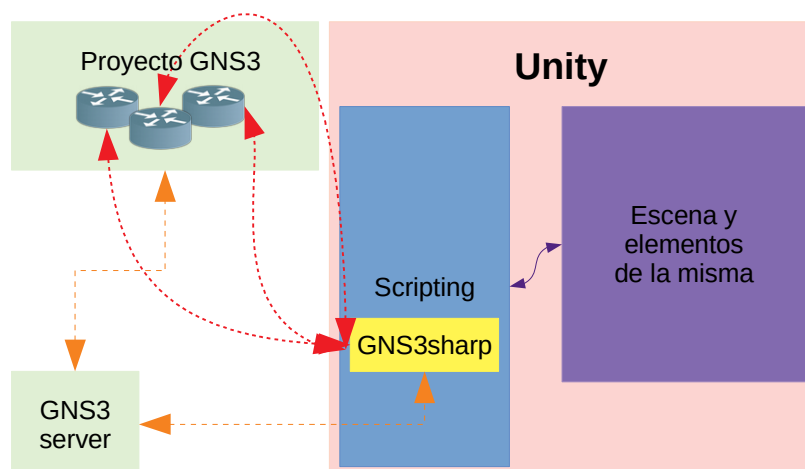


Figura 4.3: Diagrama de la interacción entre Unity y GNS3

Los proyectos de Unity están basados en un elemento llamado `GameObject`. Todos los objetos que componen las escenas del proyecto se pueden abstraer en última instancia en ese tipo. El primer paso para que un proyecto de Unity pueda conectarse y controlar un esquema de red de GNS3 pasa por **insertar un `GameObject` que tenga una instancia de la clase `GNS3sharp`**. La única condición que se le impone a este objeto es que este parámetro contenido en él (la instancia) ha de ser accesible por todo el resto de elementos de la escena.

¿Para qué? De este modo, todos esos elementos no necesitan crear la suya propia. Creando una sola instancia de la clase centralizamos el trabajo en un solo objeto. La instancia contendrá información de los datos del proyecto de GNS3; información que podrá ser tomada por todos los componentes de la escena sin más que copiar la referencia al objeto. Si estos declararán su propia instancia cada uno perdería en tiempo (la recopilación de datos desde el servidor no es instantánea) y en eficiencia.

La idea es que el jugador (en otros términos, el usuario final), posea interacción con el simulador de redes de forma que **las consecuencias puedan verse reflejadas en el juego**. Pongamos un ejemplo e invirtamos el orden lógico de desarrollo para entender mejor cómo funcionaría esto:

1. El jugador se encuentra en una habitación que no es más que una **representación de un router**. Tiene un botón justo delante suya. En la pantalla se le avisa de que si lo pulsa, la puerta asociada a una determinada interfaz se cerrará, de forma que los enemigos que se ven acercarse en esa dirección no podrán pasar. Lo pulsa entonces.
2. Ese botón es un `GameObject` de la escena actual que tiene un *trigger*

asociado a él y un script que lo gestiona. Uno de los atributos de tal código es la referencia a la instancia del objeto `GNS3sharp`, construido al arrancar la escena y que suponemos ya contiene toda la información del proyecto de GNS3. Cuando se activa el trigger (una condición del script pasa a ser `True`), se toma la referencia del objeto asociado al router donde el personaje está. Se utiliza tal objeto para enviar un comando al router que le haga apagar la interfaz correspondiente.

3. El mensaje llega al router. Este lo ejecuta y devuelve el resultado.
4. El script recibe la respuesta y, tras analizarla, confirma que la interfaz se ha cerrado. Envía un mensaje al `GameObject` de la puerta para que la cierre.

Este flujo es de alguna forma lo que se ha representado en la figura 4.3. El bloque morado hace referencia a todo el entorno que comprende una escena de Unity. Esta escena contendrá una serie de `GameObjects`, cuyo comportamiento vendrá determinado mayormente mediante lógica programada por scripts. El bloque azul hace referencia a este compendio. Alguno de esos scripts será el encargado de contener una instancia de `GNS3sharp`. Al ser creada, esta se conecta al servidor de GNS3 desde donde recibe toda la información del proyecto con el que se quiere trabajar. A partir de ahí, el resto de `GameObjects` de la escena no tendrán más que usar esa instancia para poder conectarse a los nodos (entre otras cosas) de la simulación.

#### 4.2.2. Modelo de videojuego

Ahora que sabemos de qué forma se interconecta el juego con la red y en qué consiste exactamente la interacción, queda por concretizar qué clase de juegos podríamos crear. Hay que tener en mente en todo momento que pretendemos crear un **juego didáctico**, así que no nos vale cualquier construcción. La dificultad es, entonces, doble, pues es necesario seguir los cánones que dictan el buen hacer de un videojuego (véase un inteligente diseño de niveles, una estética atractiva y coherente, apartado técnico gráfico y sonoro propio, niveles a prueba de bugs...) a la vez que planear **qué** se quiere enseñar en ellos y **cómo** se pretende hacerlo.

Para sortear estas dificultades se ha decidido que la estructura del juego esté basada en pequeños niveles interconectados entre sí por una plataforma común. La linealidad de un juego exige de un guion y de una cohesividad de los que el juego “federado” puede permitirse prescindir.



Figura 4.4: Boceto del juego

En el boceto de la figura de arriba se quiere ejemplificar (de forma extremadamente simplista) en qué consistiría este diseño.

- Cada vez que el jugador entre en el juego se encontrará en una suerte de “hall”. El hall estará acotado por paredes con un número determinado de puertas.
- Estas puertas conducen a los distintos niveles del juego. Cada puerta corresponde a una lección diferente sobre redes y telemática. El jugador no tiene que superar una lección (un nivel, una zona) para acceder a la siguiente, sino que puede elegir qué quiere aprender indistintamente. Por supuesto, se podría vetar la entrada a una zona hasta que supere una concreta. Idealmente, cada nivel al que se accede contaría con varias fases que van incrementando en dificultad.
- Al superar estas zonas, se desbloquea un “manual” acerca de lo aprendido en esa sala. Este manual puede ser consultado en un monitor localizado en el centro del hall. Gracias a esto, se podría repasar rápidamente lo aprendido en niveles anteriores desde un solo lugar.

Esta forma de acceder a los niveles es similar a la que siguen los videojuegos de la saga *Crash Bandicoot* (2, 3, *La venganza de Cortex...*), donde existe una sala de “descanso” desde la que elegir cuál será la siguiente fase a jugar. Abstrayendo esta idea algo más, no es más que un menú estático desde donde elegir el nivel (juegos de corte más “clásico” como *Super Meat Boy* utilizan este patrón) salvo que gozando de una interacción más directa y natural con el jugador, integrándolo más.

Existen dos aproximaciones al modo en el que estos niveles se conectan con el simulador de redes:

- Por un lado, podría existir **un proyecto de GNS3 por cada nivel** y/o fase. Aunque mucho más estructurado y por ende posiblemente

más sencillo de gestionar, es necesario establecer conexión con el servidor de GNS3 por cada nivel para recopilar la información del mismo. Esto se traduce en tiempo. Además, el servidor de GNS3 no registra el proyecto de GNS3 a menos que este se abra manualmente desde GNS3 en una sesión. Más tiempo.

- La otra solución pasa por crear **un solo proyecto** para todo el juego. Sería necesario desplegar todos los aparatos que vayan a ser utilizados en él, incrementando altamente los recursos que el sistema utiliza. Para paliar este último problema existen dos opciones:
  1. Encender los aparatos que vayan a ser necesitados en el nivel a jugar y cerciorarse de que el resto permanece apagado.
  2. Reconfigurar los aparatos que vayan a ser utilizados para que sus propiedades se correspondan a lo que se necesita para el respectivo nivel.

De entre estos dos acercamientos al problema, quizás el primero sea más simple, pero el arranque de cada nodo no es inmediato. El segundo entraña una mayor dificultad ingenieril y mayor propensión al error aunque la configuración de los aparatos conlleve menos tiempo.

Sin embargo, aunque todas estas ideas pueden sonar realmente interesantes, el juego final desarrollado no ha podido alcanzarlas. En el siguiente capítulo, donde se detalla la integración real de lo expuesto en este capítulo, se comprobarán cuáles han sido las dificultades encontradas en el camino que han frenado de una forma u otra el escenario inicial.



## Capítulo 5

# Integración

Trazado el esquema del trabajo a realizar, el siguiente paso es lógicamente llevarlo a cabo. Las soluciones empleadas para todo el proceso será lo que compongan este capítulo.

### 5.1. Desarrollo de la API

Si bien en la sección 4.1 ya se habló de la estructura con la que nuestra API contaría, en esta ocasión se contará con todo detalle el modo en el que esta ha sido desarrollada. Se describirán los puntos más importantes de cada una de las clases así como el modo en que fueron originados. Naturalmente, no se pretende explicar todo el contenido, pues no es su propósito. Se evitará así explicar en muchos casos métodos y propiedades privadas para centrarnos en aquellas públicas.

Para finalizar se explicará la relación existente entre las clases con ayuda de un diagrama UML así como la forma en la que estas han sido compiladas para ser unificadas como librería.

Todas estas clases conforman un único **namespace** o espacio de nombres. Conviene recalcar que la API ha sido enteramente desarrollada desde cero.

#### 5.1.1. GNS3sharp

##### Constructor

El constructor de **GNS3sharp** es sin duda uno de los elementos más importantes de toda a API. ¿Por qué? Tendrá la responsabilidad de conectarse al servidor de GNS3, recibir todos los datos de un cierto proyecto que solicitemos, procesarlos y guardarlos de tal forma que sean útiles. Su cabecera

se muestra justo a continuación:

Código 5.1: Cabecera del constructor de GNS3sharp

```
public GNS3sharp(string _projectID, string _host = "
    localhost", ushort _port = 3080)
```

Cosas que serán necesarias entonces para inicializarlo:

- **ID del proyecto:** cada proyecto de GNS3 tiene un ID asociado que el servidor guarda junto a su referencia. Más adelante, en la subsección 5.1.5, veremos cómo no es necesario conocer el ID del proyecto sino que con el nombre del mismo será más que suficiente.
- **Host:** la dirección del equipo donde el servidor está alojado. Por defecto se toma `localhost`; se supone que la mayor parte de las veces se encontrará en el mismo equipo desde el que se utiliza la API.
- **Puerto:** además de la dirección del servidor, es necesario conocer el puerto en el que está montado. GNS3 determina el 3080 por defecto.

De acuerdo, ¿y qué hace exactamente con estos tres parámetros?

1. Crea la cadena de texto de la URI donde está el recurso asociado a los nodos del proyecto. En esta dirección existe únicamente un JSON con toda la información sobre él. Se instancia un cliente web y **se descarga el recurso como cadena de texto**.
2. Hay que **deserializar el JSON**. Este paso no es en absoluto trivial, ya que los métodos de *Json.NET* son incapaces de extraer los datos que necesitamos directamente. Así que, valiéndonos de las herramientas en forma de clases que nos ofrece, lo hacemos manualmente.

Código 5.2: Deserialización de JSON

```
// JSON array object
JSONArray jsonArray = JSONArray.Parse(json);
Dictionary<string,object> tempDict = new Dictionary<
    string, object>();

// Variables in which store the JSON info temporaly
string name; object value;
if (jsonArray.HasValues){
    foreach (JsonObject jO in jsonArray.Children<JsonObject>
        >()) {
        foreach (JProperty jP in jO.Properties()) {
            name = jP.Name;
            value = (object)jP.Value;
            tempDict.Add(name, value);
        }
    }
}
```

```
// The last key of every node
if (jP.Name.Equals(lastKey)) {
    // If we do not copy the content of the
    // dictionary into another
    // we will be copying by reference and
    // erase the content once
    // we 'clear' the dict
    Dictionary<string, object> copyDict =
        new Dictionary<string, object>(
            tempDict);
    dictList.Add(copyDict);
    tempDict.Clear();
}
}
}
```

Sin entrar mucho al detalle, lo que hace es parsear el objeto como objeto de tipo `JArray` y luego este se discretiza por cada elemento de esa cadena. Cada elemento representa a un nodo. Se recorre a su vez cada subelemento que lo conforma, que no son más que sus pares *llave-valor*.

Los datos que se han extraído se guardan en una lista de diccionarios de par `<string,object>`. Se usa la clase genérica `object` porque el tipo del valor asociado a la clave varía.

3. Se hace lo mismo para los enlaces. El proceso es similar.
4. A partir de los objetos extraídos de la deserialización del JSON, se **crean las instancias representantes** de los nodos del proyecto. Existe un problema de cierta gravedad en esto: en el JSON no existe ningún parámetro que explicita de que tipo de nodo estamos hablando. Es decir, que no podemos conocer directamente con qué aparato concreto estamos tratando.

La solución que nosotros hemos tomado para sortear este problema es el añadir una etiqueta al nombre del nodo en el momento de la creación de la red en GNS3. Por ejemplo, si el nodo es un *VPC* (nodo predefinido y propio del simulador), su nombre sería de la forma “[VPC]NombreDelNodo”. Será necesario entonces definir una etiqueta por cada tipo de aparato a utilizar.

Sin embargo, sigue existiendo un problema de peso en todo esto: no conocemos el tipo de cada nodo antes del tiempo de ejecución (*runtime*, en inglés) del código. En otras palabras, hasta el momento de la descarga y el análisis del JSON es imposible saber con qué tipo de nodos estamos lidiando, con lo que es a su vez imposible escribir el constructor que se va a utilizar. Recordemos que nuestra intención es

usar una clase por cada modelo de nodo concreto. Por supuesto, se podría crear una sentencia condicional en la que, dependiendo de la etiqueta, llevara al constructor de una clase u otra. Sin embargo, requeriría de muchas líneas de código y sería necesario añadir más cada vez que se introduzca una nueva clase de modelo de aparato en la API. La solución pasa entonces por lo que en programación se conoce como *reflexión*. Poniéndolo en términos puramente técnicos: “inspeccionar los metadatos y el código compilado en tiempo de ejecución se llama reflexión” [9].

Código 5.3: Instanciación de los nodos

```
System.Reflection.ConstructorInfo ctor; int i = 0;
try{
    foreach(Dictionary<string, object> node in JSON){
        try{
            Console.WriteLine($"Gathering information
                                for node #{i}... ");

            // Get the main constructor of the node
            type
            ctor = Aux.NodeType(node["name"].ToString()
                                ).GetConstructors(
                System.Reflection.BindingFlags.
                    NonPublic | System.Reflection.
                        BindingFlags.Instance
            ).Last();

            // Invoke the previous constructor and
            create the instance through it
            listOfNodes[i] = (Node)ctor.Invoke(
                new object[]{
                    node["console_host"].ToString(),
                    ushort.Parse(node["console"].
                        ToString()),
                    node["name"].ToString(),
                    node["node_id"].ToString(),
                    GetNodeListOfPorts(node)
                }
            );

            nodesByName.Add(listOfNodes[i].Name,
                            listOfNodes[i]);
            nodesByID.Add(listOfNodes[i].ID,
                           listOfNodes[i]);
        } catch(Exception err1){
            Console.Error.WriteLine(
                "Impossible to save the configuration
                for the node #{0}: {1}",
                i.ToString(), err1.Message
            );
        }
    }
}
```

```
        i++;
    }
} catch (Exception err2) {
    Console.Error.WriteLine(
        "Some problem occurred while saving the nodes
        information: {0}",
        err2.Message
    );
    listOfNodes = null;
}
```

Con esto en mente pues, tomamos el tipo de la clase asociada al aparato mediante la etiqueta que ya hemos mencionado. Obtenemos gracias a él el constructor que nos es útil. El siguiente paso es invocarlo para generar la instancia del objeto. Previamente se pensó en utilizar el método `Activator.CreateInstance()`, que instancia un objeto directamente con los metadatos del tipo representante (representados a su vez por la clase `System.Type`) y los parámetros del constructor, pero solo funciona cuando los constructores son públicos y no es el caso de aquellos que usamos.

Añadimos la instancia a una lista donde se guardan todos los objetos representantes de los nodos. Esta propiedad se verá más adelante.

La obtención de las interfaces que cada nodo posee así como de cuáles están libres y cuáles están usadas por cierto enlace requiere de más trabajo que no se considera necesario explicar aquí.

5. Es ahora el momento de instanciar los enlaces a través de la información extraída previamente. Aunque el problema que vimos con los nodos no se va a dar aquí, la obtención de los enlaces y sus parámetros tampoco es fácil. La principal dificultad aparece, una vez más, cuando se trata con las interfaces de los nodos.

Código 5.4: Matcheo entre los enlaces y las interfaces de los nodos

```
List<Dictionary<string, object>> dictList = null;
try {
    dictList = DeserializeJSONList(nodesJSON, "
    port_number");
} catch (Exception err) {
    Console.Error.WriteLine(
        "Some problem occurred while trying to gather
        information about the nodes connect to the
        link: {0}",
        err.Message
    );
}

if (dictList.Count > 0) {
```

```

// Iterates through the JSON dictionary
foreach (Dictionary<string, object> nodeTemp in
dictList){
    // Iterates through the nodes the link connects
    foreach (Node node in link.Nodes){
        if (node != null && node.ID.Equals(nodeTemp
["node_id"].ToString())){
            // Search for the port that matches the
            found one
            var foundPort = node.Ports.Where(
                x => (
                    x["adapterNumber"].ToString()
                        == nodeTemp["adapter_number"
].ToString() &&
                    x["portNumber"].ToString() ==
                        nodeTemp["port_number"].
                        ToString()
                )
            );
            // If exists, add the link into the key
            "link" of the ports list
            // of dictionaries of the node
            if (foundPort.Count() > 0) foundPort.
                First()["link"] = link;
        }
    }
}
}
}

```

Una vez localizada la sección relacionada con los nodos en el diccionario que contiene la información de los enlaces extraída del JSON, se deserializa y se hace un barrido por entre esos nodos. Hecho esto, se busca entre los nodos que ya tenemos almacenados aquel que posea la misma ID que el del nodo sobre el que estamos barriendo. Si se encuentra, se busca la interfaz del mismo que dicte el nodo del barrido. De encontrarse, el puerto (usado aquí como sinónimo de interfaz) del nodo que teníamos almacenado guardará la información del enlace que contiene todos esos nodos que se están analizando. Es bastante confuso, sí.

El método principal que se encarga de la extracción de los enlaces, `GetLinks()`, se verá ayudado por un par de funciones declaradas localmente. Estas funciones locales aparecen por vez primera en C#7.

Se guardan todos estos enlaces como lista en otra de las propiedades que se verán más adelante.

6. Finalmente, se añade a cada nodo la información de los enlaces a los que está conectado.

## Propiedades

- **ProjectID**, **Host** y **Port**: propiedades que se toman directamente de los parámetros que el constructor necesitaba.
- **NodesJSON** y **LinksJSON**: diccionarios que contienen los JSON descargados desde el servidor una vez han sido parseados. Por lo general esta propiedad no tendría porque ser usada por un usuario que no esté desarrollando la API, pero se mantiene como **public** por si hay algún caso en el que sí.
- **Nodes** y **Links**: posiblemente las propiedades más importantes de la clase. Son listas que contienen los objetos que representan los nodos y enlaces, respectivamente, del proyecto.

## Métodos

La mayor parte de los métodos de esta clase son privados, pues son usados internamente como subrutinas de otros métodos más grandes. Sin embargo podemos encontrar algunos accesibles desde fuera de la clase:

- **StartNode()** y **StopNode()**: activan/desactivan un nodo del proyecto. Esto se consigue haciendo uso del método POST de REST hacia la URI correspondiente al nodo. En el código se lleva a cabo mediante la clase **System.Net.Http.HttpClient**, que provee las herramientas suficientes para enviar y recibir datos de un recurso web.

Código 5.5: Activación/desactivación de un nodo

```
// First part of the URL
string URLHeader = $"http://{host}:{port}/v2/projects/{
    projectID}/nodes";

// Pack the content we will send
ByteArrayContent byteContent = null;
try{
    string content = JsonConvert.SerializeObject(new
        Dictionary<string, string> { { "", "" } });
    byteContent = new ByteArrayContent(System.Text.
        Encoding.UTF8.GetBytes(content));
    byteContent.Headers.ContentType = new
        MediaTypeHeaderValue("application/json");
} catch(JsonSerializationException err){
    Console.Error.WriteLine("Impossible to serialize
        the JSON to send it to the API: {0}", err.
        Message);
}

if (byteContent != null){
```

```
try{
    responseStatus = HTTPclient.PostAsync(
        $"{URLHeader}/{node.ID}/{status}",
        byteContent
    ).Result.IsSuccessStatusCode;
} catch(HttpRequestException err){
    Console.Error.WriteLine("Some problem occurred
        with the HTTP connection: {0}", err.Message)
    ;
    responseStatus = false;
} catch(Exception err){
    Console.Error.WriteLine("Impossible to {2} node
        {0}: {1}", node.Name, err.Message, status);
    responseStatus = false;
}
} else{
    responseStatus = false;
}
```

- **StartProject()** y **StopProject()**: activan/desactivan todos los nodos del proyecto. Se intentó paralelizar el activado/desactivado de los nodos sin resultado.
- **SetLink()**: pasándole los objetos representantes de dos nodos del proyecto, es capaz de descubrir cuáles de sus interfaces están vacías y, de haber, crea un enlace entre ellas. También se consigue mediante POST. Actualiza **Links** y otra serie de parámetros tras la inserción. Es un método de cierta longitud (algo más de 100 líneas sin contar otras definidas fuera de las que hace uso). En este método y en similares es muy recurrido el tipo **dynamic**, que obliga al compilador a averiguar el tipo real de la variable en el momento de ejecución del código. Algo similar a lo que ocurre en lenguajes interpretados como Python y Matlab.
- **EditLink()**: método polimórfico, pues dependiendo de si su parámetro es un **Link** o dos **Node** su comportamiento varía. Se parece a **SetLink()** pero este hace PUT y no POST a la URI. Ambas formas del método llaman a un método interno de **Link**. Tal y como su nombre indica, edita un enlace, permitiendo hacer variar los parámetros del mismo.
- **RemoveLink()**: con la misma base polimórfica que el anterior. Elimina un enlace del proyecto de GNS3 con un DELETE e inmediatamente a su representante objeto.
- **GetNodeByName()** y **GetNodeByID()**: dado un nombre o un identificador, respectivamente, devuelve el objeto representante de tal nodo.



### 5.1.2. Node

#### Constructor

El constructor principal de `Node` solo es llamado desde `GNS3sharp`. Es bastante sencillo: asigna parámetros básicos que la instancia de `GNS3sharp` toma del servidor. Entre ellos se encuentra la dirección del nodo. Gracias a ella y mediante otro método interno de la clase, se crea un cliente TCP y se establece un flujo de conexión para el envío y recepción de mensajes.

Código 5.6: Establecimiento de la conexión con el nodo

```
protected (TcpClient Connection, NetworkStream Stream)
Connect(int timeout = 10000){
    // Network endpoint as an IP address and a port number
    IPEndPoint address = new IPEndPoint(IPAddress.Parse(this
        .consoleHost), this.port);
    // Set the socket for the connection
    TcpClient newConnection = new TcpClient();
    // Stream used to send and receive data
    NetworkStream newStream = null;
    try{
        newConnection.Connect(address);
        newStream = newConnection.GetStream();
        newStream.ReadTimeout = timeout; newStream.
            WriteTimeout = timeout;
    } catch(Exception err){
        Console.Error.WriteLine("Impossible to connect to
            the node {0}: {1}", this.name, err.Message);
        newConnection = null;
    }
    return (newConnection, newStream);
}
```

Especial atención a este método, que devuelve una tupla (recordemos, también nuevo en C#7) en lugar de una simple variable.

Para que solo clases que pertenecen a esta librería puedan hacer uso del constructor, se ha aplicado el modificador de clase `internal`, el cual solo permite llamadas desde el espacio de nombres donde esté definido. Encapsulamiento en estado puro. La API no permite la creación de nodos nuevos así que se ha optado por ocultar este método del desarrollador final.

No obstante, sí que se incluye un constructor-clonador. Se trata de un constructor de clase cuyo parámetro de entrada es otro `Node`, de forma que se replica enteramente en una nueva instancia.

Código 5.7: Clonador de nodos

```
public Node(Node clone){
```

```
    this.consoleHost = clone.ConsoleHost; this.port = clone.  
        Port;  
    this.name = clone.Name; this.id = clone.ID; this.ports =  
        clone.Ports;  
    this.tcpConnection = clone.TCPConnection; this.netStream  
        = clone.NetStream;  
}
```

## Propiedades

- **ConsoleHost** y **Port**: dirección y puerto donde el nodo está ubicado. Gracias a estos datos podremos establecer una conexión con el aparato.
- **Name** y **ID**: nombre e identificador único del nodo. El nombre debería comenzar por [*<EtiquetaDelNodo>*] para que **GNS3sharp** sea capaz de construir el objeto con la clase asociada a tal aparato.
- **Ports**: interfaces que posee el nodo. Es un diccionario de tres llaves: “adapterNumber”, “portNumber” y “link”. Los dos primeros son parámetros que GNS3 asigna a las interfaces. El último guarda la referencia del enlace asociado a la interfaz en caso de que esté siendo utilizada y null si no.
- **LinksAttached**: lista de **Link**. Referencias a los que el nodo está conectado.

## Métodos

Esta clase destaca por sus dos métodos principales: **Send()** y **Receive()**.

- **Send()**: haciendo uso del flujo establecido durante la creación del objeto, se envía una cadena de texto previamente convertida a bytes. Antes de enviar cualquier mensaje, comprueba que es posible escribir en el canal.

Código 5.8: Envío de mensajes a un nodo

```
byte[] out_txt = Encoding.Default.GetBytes($"{message}\n");  
this.netStream.Write(buffer: out_txt, offset: 0, size:  
    out_txt.Length);  
this.netStream.Flush();
```

- **Receive()**: algo más complejo que **Send()**, hace también uso del canal establecido, aunque necesita de pasos adicionales para gestionar correctamente la información que se recibe.

Cada mensaje recibido se convierte en una cadena de texto que va siendo añadida a una lista. A cada nueva recepción se consulta al canal si existe nueva información a leer; si no, se esperan unos segundos confiando en que existan datos a procesar por parte del servidor. Se vuelve a hacer la comprobación y, si efectivamente no queda nada más por leer, se analizan las líneas recibidas en busca de caracteres inválidos y se guardan.

## Destructor

Esta es la única clase de la librería que hace uso de un destructor personalizado. Los destructores ayudan a definir las sentencias que serán ejecutadas junto antes de que el objeto en cuestión sea destruido (se desreferencie).

Únicamente se encarga de cerrar la conexión establecida con el nodo.

### 5.1.3. Herederos de Node

La clase **Node** no hace más que de padre para todo un abanico de clases. A partir de ahí se crea una estructura en árbol desde la que se ramifica una serie de subclases. Las tres herederas directas son **Router**, **Switch** y **Guest**, correspondientes a los tres amplios grupos de nodos que pueden encontrarse en GNS3. Estas tres clases son abstractas; su labor no es otra que la de declarar métodos importantes que cada uno de estos aparatos se espera que posean.

La definición de los métodos se encuentra en sus clases herederas, que no representan otra cosa que dispositivos concretos. Pongamos un ejemplo para que se vea más sencillo:

**Node** es la clase padre. Define el constructor, la forma de establecer la conexión con los nodos y los métodos para enviar y recibir mensajes de estos. De esta clase parte otra, **Router**, que por consiguiente es hija suya. Esta clase declara métodos abstractos que se espera que las clases representantes de los routers posean, como por ejemplo **GetIPByInterface()**, que dado el nombre de una interfaz ha de ser capaz de averiguar cuál es su IPv4 asociada. Finalmente, la clase **OpenWRT** va a heredar de **Router**. Definirá los métodos abstractos de la anterior y los suyos propios.

Es muy importante señalar que cada una de estas clases representantes de aparatos concretos deberán contar con una propiedad estática que contiene la etiqueta que el nodo deberá tener en su nombre. De nuevo con ejemplo: si queremos que el constructor de **GNS3sharp** pueda construir correctamente el objeto representante a un router **OpenWRT** de nuestro proyecto de GNS3, es necesario que a este se le ponga por nombre algo como

*[OPENWRT]NombreDelRouter*. De esta forma, automáticamente y una vez más haciendo uso de reflexión, la API es capaz de encontrar la clase a la que se hace referencia.

Código 5.9: Etiqueta de OpenWRT

```
private const string label = "OPENWRT";  
/// <summary>  
/// Label you must set in the name of the node at the GNS3  
/// project  
/// <para>Name of the node must look like "[OPENWRT]Name"</  
/// para>  
/// </summary>  
/// <value>Label as a string</value>  
public static string Label { get => label; }
```

Si se hace correctamente, se instanciará un objeto *OpenWRT*. De lo contrario, se optará por el genérico *Node*.

Este punto del trabajo es importante. Una de las cosas que más nos interesaban de la creación de la API era su reutilización por manos ajenas. La estructura establecida en ella permite que cualquiera que quiera hacer uso de ella y pretenda implementar un cierto tipo de nodos en su proyecto de GNS3 lo tenga fácil a la hora de crear un tipo que le dé soporte en la librería.

Actualmente GNS3 cuenta con implementaciones de docenas de dispositivos de gestión de red del mercado. Crear una clase representante de todas ellas es ciertamente un trabajo inviable. Sin embargo, se ha buscado que cada usuario que haga uso de ella lo tenga fácil para insertar la que necesite. Tan solo necesita añadir una clase que herede de su tipo de aparato correspondiente (*Router...*) y definir los métodos que le gustaría que esta tuviera.

El número de métodos definidos para cada clase va en función de las necesidades de cada uno. Un dispositivo real cuenta con cientos de funciones; abstraerlas todas como métodos es descabellado.

A continuación se muestra uno de los métodos que nosotros hemos generado para *OpenWRT*, clase que ha sido usada abundantemente en la integración final de este proyecto ya que el router al que hace referencia nos ha sido de gran utilidad.

Código 5.10: Método *GetIPByInterface()* de *OpenWRT*

```
public override string[] GetIPByInterface(string iface){  
  
    string GetParameterIfconfig(string _iface, string type){  
  
        string result = null; string command = null;
```

```

        if (type.Equals("IP"))
            command = $"ifconfig {_iface} | grep 'inet addr'
                        | cut -d: -f2 | awk '{{print $1}}'";
        else if (type.Equals("NETMASK"))
            command = $"ifconfig {_iface} | grep 'inet addr'
                        | cut -d: -f4 | awk '{{print $1}}'";
        if (command != null){
            string lineTemp;
            Send(command);
            foreach (string line in Receive()) {
                lineTemp = line.Trim();
                if (Aux.IsIP(lineTemp)){
                    result = lineTemp;
                    break;
                }
            }
        }
        return result;
    }

    return new string[]{
        GetParameterIfconfig(iface, "IP"),
        GetParameterIfconfig(iface, "NETMASK")
    };
}

```

El método se encarga de encontrar la IP relacionada con cierta interfaz del router. Básicamente, envía un comando al router mediante `Send()` y de la respuesta obtenida con `Receive()` extrae la IP.

La conclusión que ha de sacarse de esto es que todos los métodos, o la mayor parte de ellos, van a ser definidos en base a estas dos funciones, `Send()` y `Receive()`. Podemos llevar esta lógica algo más allá: si no existe método creado en cierta clase para realizar una operación que nos es necesaria, podemos hacer uso de aquellas dos funciones para, sobre la marcha, conseguir lo que esperamos.

#### 5.1.4. Link

##### Constructor

Una vez más, el constructor es únicamente accesible desde el espacio de nombres y solo será llamado desde `GNS3sharp`. Se han definido dos concretamente: uno que supone que todos los parámetros del enlace de GNS3 son nulos (es un enlace ideal) y otro que supone que al menos uno de ellos es distinto.

### Propiedades

- **ID**: identificador único del nodo. Como el resto de IDs, lo asigna automáticamente GNS3.
- **Nodes**: array de objetos **Node** que contienen los objetos representantes de los nodos que el enlace une en el proyecto.
- **Parámetros del enlace**: **FrequencyDrop**, **PacketLoss**, **Latency**, **Jitter** y **Corrupt**. Son parámetros que GNS3 permite para eliminar idealidades de las conexiones. Todos son números enteros.

### Métodos

Esta clase solo cuenta con un método, **EditLink()**. Permite editar uno de los parámetros del enlace. Para ello, además de ser este alterado en el objeto, se modifica en el proyecto de GNS3 haciendo un PUT a la URI asociada al enlace. Ya se mencionó este método tratando uno de los de **GNS3sharp**.

#### 5.1.5. Clases auxiliares

- **Aux**: define métodos de ayuda para otras clases del espacio de nombres como un identificador de direcciones IP. También se encarga de generar, mediante reflexión, un mapeo entre los tipos de nodos existentes en la API y la etiqueta asociada a ellos. Todo esto es realizado de forma automática.
- **RoutingTable**: define una estructura para las tablas de enrutamiento. Es usada por las clases heredadas de **Router** para una gestión más eficiente de esas tablas. Dentro de la propia clase se define un **struct** usado para trabajar más cómodamente con cada una de las rutas de la tabla.
- **ServerProjects**: en esta clase deben definirse métodos asociados a la URI del server donde se lista el conjunto de proyectos definidos en él. Por el momento solo cuenta con un método (**GetProjectIDByName()**) que extrae el ID de un proyecto dado su nombre, realmente útil a la hora de instanciar **GNS3sharp**.

#### 5.1.6. Estructura de la API

A continuación se muestra el diagrama UML de la API, desde el que puede observarse esquemáticamente el diseño de cada una de las clases y la relación que existe entre ellas.

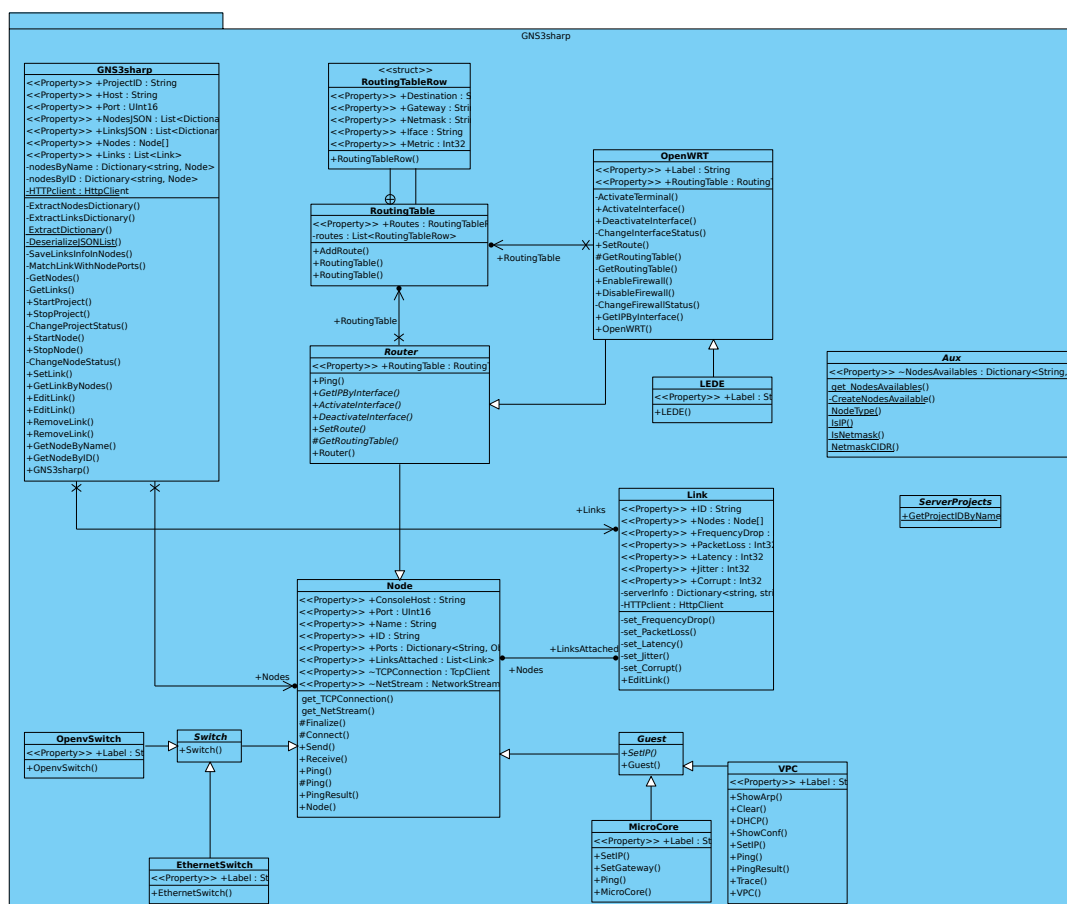


Figura 5.1: Diagrama UML de la API

### 5.1.7. Compilación

C# es un “lenguaje gestionado” (del inglés *managed code*) pues es compilado en código gestionado. Este código gestionado es representado en un lenguaje intermedio. Aparece entonces la figura del *Common Language Runtime* (CLR), núcleo del Microsoft .NET Framework. Se encarga de traducir este código intermedio al código nativo de la máquina desde la que se ejecuta.

Los contenedores de código gestionado se llaman ensamblados, y pueden ser archivos ejecutables (.exe) o bien librerías (.dll)[9]. Nuestro propósito es el de contener el código de la API en un ensamblado para librerías.

El editor de código Visual Studio de Microsoft tiene integradas decenas de herramientas para trabajar con proyectos dirigidos a .NET. Así, entre otras muchas cosas, facilita la compilación del código en C# para extraer de él un ensamblado que pueda ser incluido en otro proyecto como librería externa.

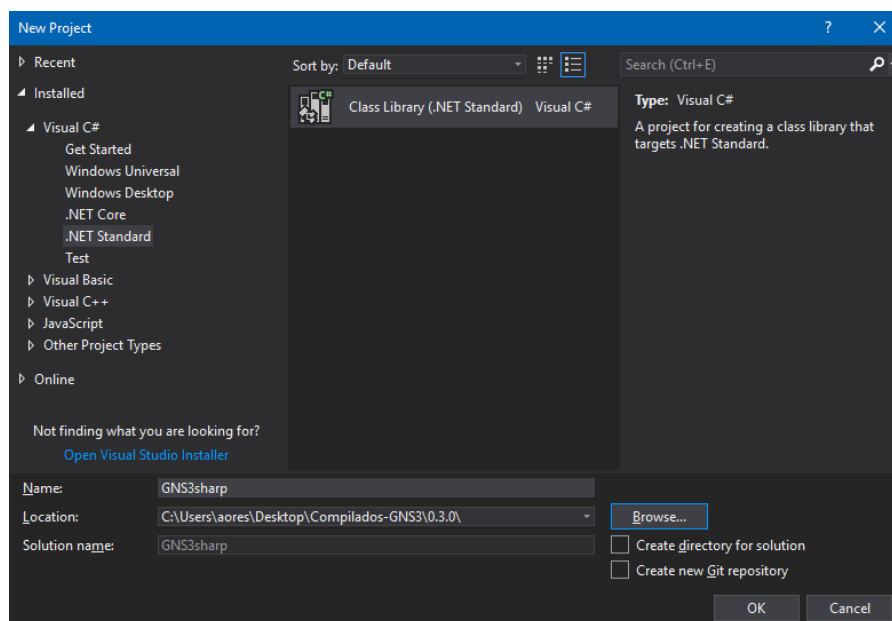


Figura 5.2: Elección del tipo de proyecto en Visual Studio 2017

Como framework con el que realizar la compilación se ha elegido *.NET Standard 2.0*. De esta forma la librería será portable y correrá sin modificaciones en versiones modernas de todos los frameworks principales de .NET (.NET Core, .NET Framework...) pues únicamente posee el núcleo común de todos ellos. En realidad, .NET Standard no es un Framework: es simplemente una especificación que describe una base mínima de funcionalidad (tipos y miembros), que garantiza la compatibilidad con un cierto conjunto de frameworks.

Para el correcto ensamblado del código de la API hará falta la importación de dos librerías externas: *Json.NET*, como ya se ha dicho en varias ocasiones, y *Microsoft.CSharp*. Esta última, no incluida por defecto en .NET Standard, añade funcionalidades para la compilación dinámica de código (el modificador de acceso **dynamic** o el propio instanciador de clases por reflexión).

Con el fin de facilitar a los desarrolladores la importación de código de terceros, Visual Studio integra una herramienta que permite instalar esas dependencias en tus proyectos a través de *NuGet*. NuGet es el formato de empaquetamiento de librerías de .NET para simplificar su compartición. Cuenta con una plataforma de hosting donde hospedar paquetes públicos para ser descargados con facilidad por el resto de desarrolladores. La herramienta de Visual Studio se conecta directamente a este host, descarga el paquete y lo instala en el proyecto que esté siendo usado. Las dos librerías



señaladas anteriormente se encuentran en tal plataforma.

Establecidos una serie de parámetros que servirán de metadatos para el ensamblado, se compila el proyecto. Visual Studio crea entonces el archivo `.dll` así como un archivo `.xml` que, enlazado al ensamblado, aporta la documentación de nuestra librería. Para lograr esto último fue necesario la inclusión de etiquetas XML como encabezado de cada uno elemento de la API (clases, métodos, propiedades...) cuya sintaxis puede consultarse online. Similar al Javadoc de Java.

Ya tenemos preparada la librería para que Unity haga uso de ella.

#### 5.1.8. GitHub y la comunidad

Hemos considerado esencial que la API sea reutilizable. El objetivo de su desarrollo en ningún caso ha sido el de nacer y morir para el presente trabajo. Lejos de esto, se pretende que esta librería pueda ser utilizada por quien quiera, ya tenga como propósito la construcción de un videojuego o cualquier otra aplicación.

Con esto en mente, todo el código utilizado por la librería se encuentra disponible en [este repositorio](#) de mi GitHub personal. Está liberado bajo una licencia MIT, tremendamente permisiva a la hora de reutilizar el código.

Además de los archivos de la propia API, se puede encontrar un README que explica algunos puntos importantes que considerar a la hora de utilizarla. En el repositorio de GitHub existe asimismo una sección de “releases”, donde se suben los distintos compilados de la librería en formato “.dll” a medida que esta se expande o se reparan problemas aparecidos. Por supuesto, todo el código y su documentación están escritos en inglés para así llegar a más desarrolladores.

### 5.2. Desarrollo del videojuego

En esta sección se detalla la construcción del videojuego. En primer lugar se habla del juego en sí, qué se ha creado y qué no y qué se puede esperar de él. Inmediatamente después se describe el entorno generado en GNS3 para ser usado por Unity para, más adelante, mostrar cómo y qué ha sido desarrollado mediante él.

#### 5.2.1. Descripción del juego

Aunque al comienzo el propósito del proyecto era desarrollar algo similar a lo descrito en la subsección 4.2.2, la complejidad que existente para llevarlo

a cabo era demasiado grande. En su lugar, se ha preferido crear un único pequeño nivel que sirva como demostración del potencial del proyecto.

Con este propósito, se desarrollará un minijuego basado en tablas de enrutamiento. El objetivo del jugador es ser capaz de alcanzar un dispositivo marcado de la red en el menor tiempo posible. Por supuesto, habrá de atravesar una serie de nodos para alcanzarlo.

El mapa estará compuesto por varias plataformas y en cada una de ellas un cartel con la tabla de enrutamiento del respectivo router. Son estas plataformas entonces una suerte de representantes de los routers de la red. Al jugador se le darán varias posibles opciones como siguiente salto. Cada opción es una interfaz del router.

Con este juego tan sencillo conseguimos dos cosas:

- Dar un ejemplo de juego didáctico con redes. Se ponen a prueba los conocimientos del jugador sobre redes y se le anima a hacerlo lo mejor posible a través de un contador ascendente.
- Mostrar cómo se lleva a cabo la interacción entre el simulador y el juego. Dicho en otras palabras, demostrar que, efectivamente, la API es funcional y puede ser usada con el propósito que se esperaba.

Se cimentan unos pilares sobre los que podrán construirse cosas mucho mayores en el futuro.

### 5.2.2. El proyecto de GNS3

**Aparatos usados**

**Despliegue**

### 5.2.3. El proyecto de Unity

**Materiales**

**Creación del juego**

# Bibliografía

- [1] Wikipedia. Interfaz de programación de aplicaciones — Wikipedia, la enciclopedia libre. <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Interfaz%20de%20programaci%C3%B3n%20de%20aplicaciones&oldid=110157354>, 2018. [Online; accedido el 24-August-2018].
- [2] Google maps platform. Disponible en <https://cloud.google.com/maps-platform/?hl=es>.
- [3] Pavol Návrát. Hierarchies of programming concepts: Abstraction, generality, and beyond. *Sigse Bulletink*, 26(3):17–28, 1994. Disponible en <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=187397>.
- [4] Roy Thomas Fielding. *Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures*. PhD thesis, University of California, 2000. Disponible en [https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/rest\\_arch\\_style.htm](https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/rest_arch_style.htm).
- [5] Esolang, the esoteric programming languages wiki. Disponible en [https://esolangs.org/wiki/Hello\\_world\\_program\\_in\\_esoteric\\_languages](https://esolangs.org/wiki/Hello_world_program_in_esoteric_languages).
- [6] Joseph Hocking. *Unity in action*. Manning, 2000.
- [7] Ignacio Roldán Etcheverry. Introducing c# in godot. Disponible en <https://godotengine.org/article/introducing-csharp-godot>.
- [8] Armina Mkhitarian. Why is c# among the most popular programming languages in the world? Disponible en <https://medium.com/sololearn/why-is-c-among-the-most-popular-programming-languages-in-the-world-ccf26824ffcb>.
- [9] Joseph Albahari and Ben Albahari. *C# 7.0 in a Nutshell*. O'Reilly Media, 2018.
- [10] Microsoft. *Clase WebClient*, Octubre 2016. Disponible en [https://msdn.microsoft.com/es-es/library/system.net.webclient\(v=vs.110\).aspx](https://msdn.microsoft.com/es-es/library/system.net.webclient(v=vs.110).aspx).

- [11] Microsoft. *What's new in C# 7.0*, Diciembre 2016. Disponible en <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/whats-new/csharp-7#out-variables>.
- [12] Microsoft. *An introduction to NuGet*, Enero 2018. Disponible en <https://docs.microsoft.com/es-es/nuget/what-is-nuget>.

