

INF01151 – SISTEMAS OPERACIONAIS II N
SEMESTRE 2018/2

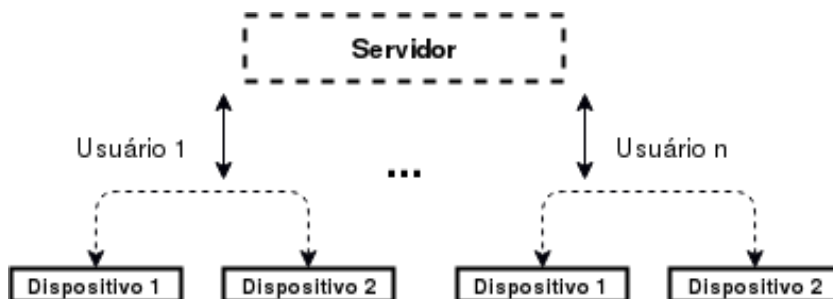
TRABALHO PRÁTICO PARTE 1: THREADS, SINCRONIZAÇÃO E COMUNICAÇÃO

ESPECIFICAÇÃO DO TRABALHO

Este projeto consiste na implementação de um serviço semelhante ao Dropbox, para permitir o compartilhamento e a sincronização automática de arquivos entre diferentes dispositivos de um mesmo usuário. O trabalho está dividido em duas partes. A primeira parte compreende tópicos como: threads, processos, comunicação e sincronização. Posteriormente, novas funcionalidades serão adicionadas ao projeto. A aplicação deve executar em **ambientes Unix (Linux)**, mesmo que tenha sido desenvolvida em outras plataformas. O programa deverá ser implementado utilizando a API **User Datagram Protocol (UDP) sockets** do Unix e utilizando **C/C++**.

FUNCIONALIDADES BÁSICAS

Sua aplicação deve possuir um servidor e um cliente. O servidor deve ser capaz de gerenciar arquivos de diversos usuários remotos. Já o cliente corresponde a parte da aplicação presente na máquina dos usuários, que permite ao usuário acessar remotamente seus arquivos mantidos pelo servidor.



Sua aplicação deve fornecer suporte às seguintes funcionalidades básicas:

- **Múltiplos usuários:** O servidor deve ser capaz de tratar requisições simultâneas de vários usuários.
- **Múltiplas sessões:** Um usuário deve poder utilizar o serviço através de até **dois** dispositivos distintos simultaneamente.¹
- **Consistência nas estruturas de armazenamento:** As estruturas de armazenamento de dados no servidor devem ser mantidas em um estado consistente.

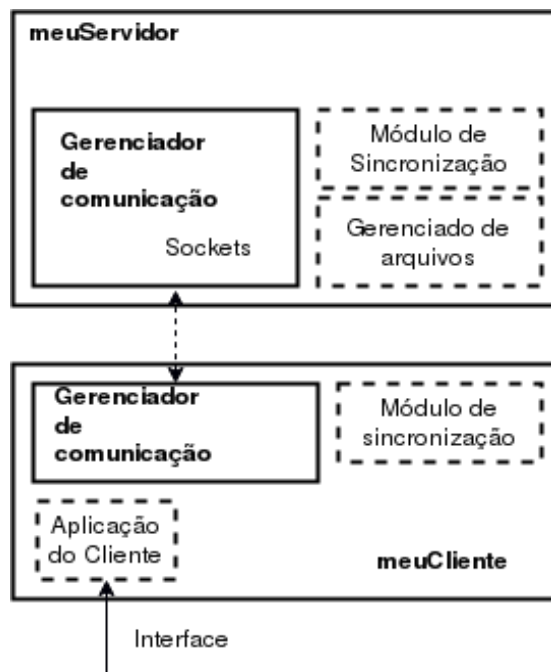
¹ Para simplificar, assuma que mesmo que um usuário esteja com dois dispositivos/terminais abertos simultaneamente, ele **NÃO** irá editar o mesmo arquivo simultaneamente.

- **Sincronização:** Cada vez que um usuário modificar um arquivo contido no diretório 'sync_dir' em seu dispositivo, o arquivo deverá ser atualizado no servidor e no diretório 'sync_dir' dos demais dispositivos daquele usuário.
- **Persistência de dados no servidor:** Diretórios e arquivos de usuários devem ser restabelecidos quando o servidor for reiniciado.

O SISTEMA

Este trabalho está dividido em duas partes, sendo que a segunda parte irá adicionar funcionalidades extras ao resultado desta. Portanto, considere uma implementação modular e com possibilidade de extensão, e o encapsulamento das funções de comunicação do cliente e do servidor em módulos isolados.

A figura abaixo apresenta uma sugestão de como você pode implementar os módulos do sistema. Os módulos de comunicação são responsáveis por operações de envio e recebimento de arquivos². O módulo de gerenciamento de arquivos é responsável por gerenciar os diretórios de cada usuário, os dados e metadados dos arquivos armazenados. Para isso, deve ser mantido um diretório para cada cliente, que pode ser identificado pelo próprio identificador do usuário.



A sincronização está vinculada ao diretório 'sync_dir' no cliente (de forma similar ao que ocorre com o Dropbox, onde apenas arquivos dentro da pasta da sua aplicação são sincronizados com o servidor). O módulo de sincronização no cliente deve verificar o estado dos arquivos periodicamente, mantendo o diretório no servidor e nos outros dispositivos sempre atualizados³, de acordo com a última modificação do usuário. Por exemplo, se um arquivo for removido do 'sync_dir' em um dispositivo, essa mudança deve ser percebida pelo servidor e aplicada aos outros dispositivos ativos.

² Considere a utilização de múltiplas threads e sockets para que o módulo de comunicação do servidor possa suportar usuários simultâneos.

³ É possível verificar se um arquivo foi modificado utilizando as seguintes APIs: inotify (Unix), stat (Unix) e dirent (Posix C, que pode ser utilizada no MacOS X). Por exemplo, no inotify é necessário verificar os eventos IN_NOTIFY e IN_CLOSE_WRITE.

INTERFACE DO USUÁRIO

Um cliente deve poder estabelecer uma sessão com o servidor via linha de comando utilizando:

```
># ./myClient <username> <server_ip_address> <port>
```

onde <username> representa o identificador do usuário, e <server_ip_address> e <port> representam o endereço IP do servidor e a porta, respectivamente.

Após iniciar uma sessão, o usuário deve ser capaz de arrastar arquivos para o diretório '*sync_dir*' utilizando o gerenciador de arquivos do sistema operacional, e ter esses arquivos sincronizados automaticamente com o servidor e com os demais dispositivos daquele usuário. Da mesma forma, o usuário deve ser capaz de editar ou deletar os arquivos, e ter essas modificações refletidas automaticamente no servidor e nos demais dispositivos daquele usuário.

Além disso, uma interface deve ser acessível via linha de comando, permitindo que o usuário realize as operações básicas do sistema, detalhadas na tabela abaixo.

Comando	Descrição
# <i>upload</i> <path/filename.ext>	Envia o arquivo <i>filename.ext</i> para o servidor. e.g. <i>upload /home/user/MyFolder/filename.ext</i>
# <i>download</i> <filename.ext>	Faz download do arquivo <i>filename.ext</i> do servidor para o diretório local (de onde o servidor foi chamado). e.g. <i>download mySpreadsheet.xlsx</i>
# <i>delete</i> <filename.ext>	Exclui o arquivo <filename.ext> de " <i>sync_dir</i> ".
# <i>list_server</i>	Lista os arquivos salvos no servidor associados ao usuário.
# <i>list_client</i>	Lista os arquivos salvos no diretório " <i>sync_dir</i> ".
# <i>get_sync_dir</i>	Cria o diretório " <i>sync_dir</i> " e inicia as atividades de sincronização
# <i>exit</i>	Fecha a sessão com o servidor.

- Em relação aos comandos *list_server* e *list_client*, é importante que esteja disponível a visualização de, pelo menos, os MAC times: *modification time* (mtime), *access time* (atime) e *change or creation time* (ctime) – plataformas Unix e Windows o interpretam diferentemente – dos arquivos exibidos no terminal.
- O comando *get_sync_dir* deve ser executado automaticamente logo após o estabelecimento de uma sessão entre cliente e servidor. Quando o comando *get_sync_dir* for executado, o servidor verificará se o diretório "*sync_dir_<username>*" existe no dispositivo do cliente, e criá-lo se necessário. Toda vez que alguma mudança ocorrer dentro desse diretório, por exemplo, um arquivo for alterado, renomeado ou deletado, essa mudança deverá ser espelhada no servidor e em todos os dispositivos daquele cliente.
- Ao utilizar o comando *upload*, o usuário deve ser capaz de carregar no servidor um arquivo não sincronizado que esteja em qualquer diretório no dispositivo local. O servidor, ao processar o comando de upload, deve então propagar o arquivo a todos os dispositivos do cliente (seria equivalente à utilizar a interface web do Dropbox para carregar um arquivo no servidor, que será propagado a todos os dispositivos daquele cliente).
- Ao utilizar o comando de *download*, uma cópia do arquivo existente no servidor deve ser baixada para um diretório local não sincronizado do dispositivo do cliente. Essa cópia local, fora do diretório '*sync_dir*', não deverá sofrer sincronizações posteriores (seria equivalente à utilizar a interface web do Dropbox para baixar um arquivo do servidor para um diretório local na máquina do usuário).

FORMATO DE ESTRUTURAS

Você tem liberdade para definir o tamanho e formato dos datagramas que serão usados para transferir comandos e blocos de arquivos. No entanto, como sockets UDP não garantem entrega confiável de

mensagens, você deve **implementar o seu próprio mecanismo de confirmação (ACK) e reenvio de mensagens**. Utilize números de sequência para garantir que a ordem dos segmentos esteja correta. Abaixo é apresentada uma sugestão de como implementar a estrutura dos datagramas.

```
typedef struct packet{
    uint16_t type;           //Tipo do pacote (p.ex. DATA | ACK | CMD)
    uint16_t seqn;           //Número de sequência
    uint32_t total_size;     //Número total de fragmentos
    uint16_t length;         //Comprimento do payload
    const char* _payload;    //Dados do pacote
} packet;
```

DESCRIÇÃO DO RELATÓRIO

Deverá ser produzido um relatório fornecendo os seguintes dados:

- Descrição do ambiente de testes: versão do sistema operacional e distribuição, configuração da máquina (processador(es) e memória) e compiladores utilizados (versões).
- Explique suas respectivas justificativas a respeito de:
 - (A) Como foi implementada a concorrência no servidor para atender múltiplos clientes;
 - (B) Em quais áreas do código foi necessário garantir sincronização no acesso a dados;
 - (C) Descrição das principais estruturas e funções que você implementou;
 - (D) Explicar o uso das diferentes primitivas de comunicação;
- Também inclua no relatório problemas que você encontrou durante a implementação e como estes foram resolvidos (ou não).

A **nota será atribuída baseando-se nos seguintes critérios**: (1) qualidade do relatório produzido conforme os itens acima, (2) correta implementação das funcionalidades requisitadas e (3) qualidade do programa em si (incluindo uma interface limpa e amigável, documentação do código, funcionalidades adicionais implementadas, etc).

DATAS E MÉTODO DE AVALIAÇÃO

O trabalho deve ser feito em grupos de **3 OU 4 INTEGRANTES**. Não esquecer de identificar claramente os componentes do grupo no relatório.

Faz parte do pacote de entrega os arquivos fonte e o relatório em um arquivo ZIP. O trabalho deverá ser entregue até às **13:30 do dia 10 de outubro**. A entrega deverá ser via moodle (link para submissão na Aula 08). As demonstrações ocorrerão no mesmo dia, no horário da aula.

Após a data de entrega, o trabalho deverá ser entregue via e-mail para alberto@inf.ufrgs.br (subject do e-mail deve ser "INF01151: Trabalho Parte 1"). Neste caso, será descontado 02 (dois) pontos por semana de atraso. O atraso máximo permitido é de duas semanas após a data prevista para entrega. Isto é, nenhum trabalho será aceito após o dia 24 de outubro.