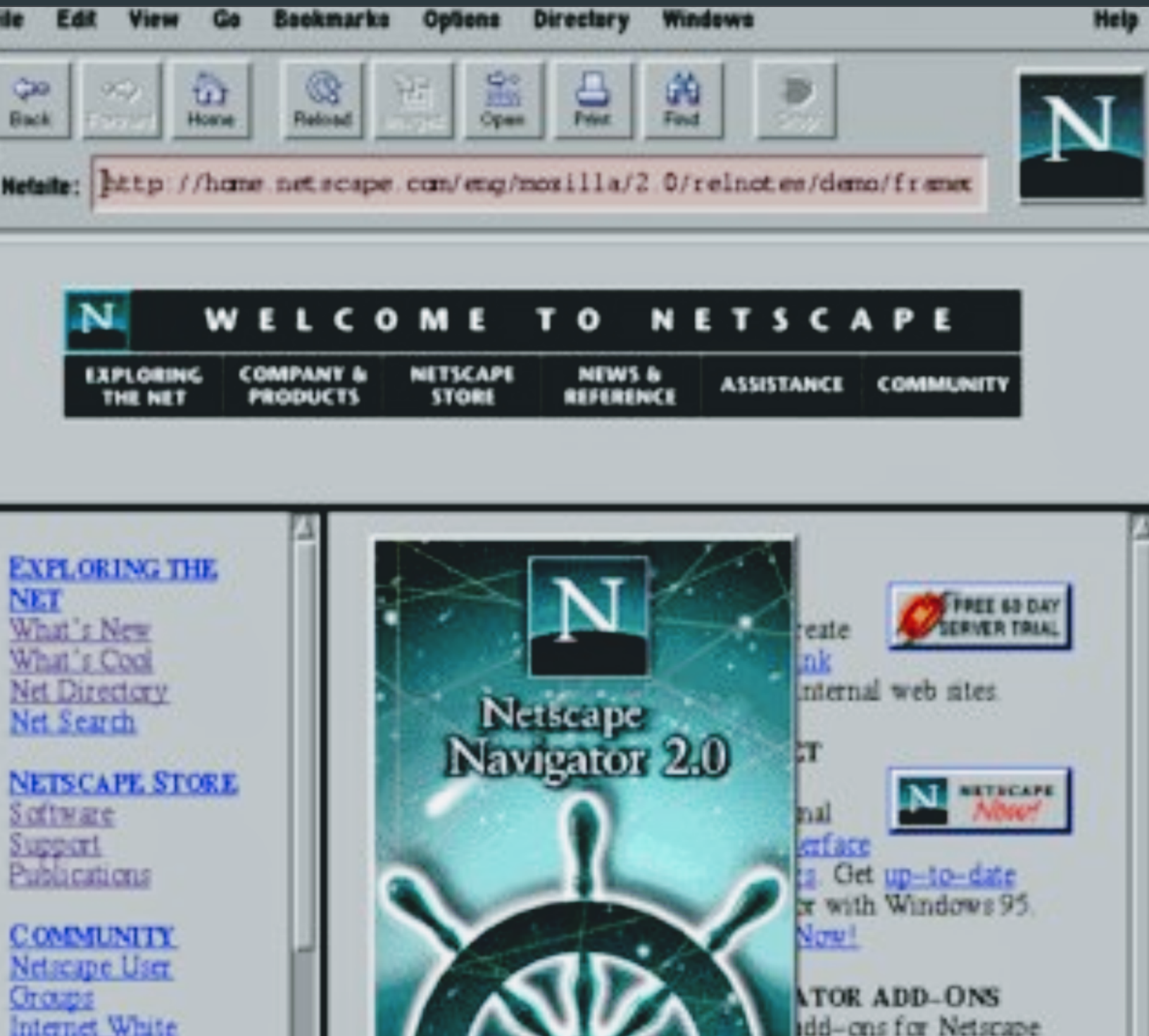


Tarea 3

# Web Server Attack

Abril, 2025



## Objetivo

Crear un WebServer el cual utiliza enteramente el protocolo HTTP para su comunicación. Este WebServer podría ejecutarse en modo pre-threaded o pre-forked. Además crear un cliente HTTP que busque vencer los WebServers dejándolos sin posibilidad de atender a otro cliente.

## Datos Generales

- **Fecha de Entrega:**  
Martes 29 de Abril de 2025 antes de las 23:59:59 GMT-6.
- **Fecha de Revisión:**  
A convenir con el asistente.
- **Lenguaje:**  
C para GNU/Linux
- **Recurso Humano:**  
Grupos de 2
- **Valor de la asignación:** 5 %

## Profesor

Kevin Moraga  
kmoragas@ic-itcr.ac.cr  
Escuela de Computación

## Introducción

En la actualidad muchos de los WebServers se encuentran subutilizados, pero en períodos de tiempo cortos, es posible que se sobre utilicen debido a la demanda del servicio. Esto sucede con muchos proveedores de entradas a eventos masivos. La configuración normalmente no contempla la limitación de los recursos. Existen dos técnicas que pueden ayudar a administrar mejor los recursos de un servidor, ellas son pre-threaded y pre-forked.

# Requerimientos Funcionales

**Pre-threaded WebServer** Se debe de crear un HTTP server el cual implemente la técnica llamada prethread. Esta técnica consiste en crear previamente varios hilos de ejecución del método que atiende la solicitudes. Estos **hilos** se crean utilizando la biblioteca pthreads de Unix. Debe de recibir como parámetro el número de **hilos**  $N$  que se deben pre-crear, el WebServer escuchará en el puerto estándar de HTTP, y tendrá  $N$  hilos posibles para atender la solicitud, cada solicitud se atenderá por el primer hilo que esté disponible. En caso que no existan más disponibles mostrará un mensaje de error, indicando que se ha sobrepasado el número de clientes que pueden ser atendidos.

**Pre-forked WebServer** Se debe de crear un HTTP server el cual implemente la técnica llamada **pre-forked**. Esta técnica consiste en crear previamente varios **procesos** del método que atiende la solicitudes. Estos **procesos** se crean utilizando el **system call** estándar de Unix. Debe de recibir como parámetro el número de **procesos**  $N$  que se deben pre-crear, el WebServer escuchará en el puerto estándar de HTTP, y tendrá  $N$  procesos posibles para atender la solicitud, cada solicitud se atenderá por el primer proceso que esté disponible. En caso que no existan más disponibles mostrará un mensaje de error, indicando que se ha sobrepasado el número de clientes que pueden ser atendidos.

**HTTPClient** Se debe crear un cliente HTTP el cual permita descargar un binario a través de una lista de comandos en los parámetros o bien interactuar con el servidor HTTP como cualquier otro cliente HTTP. Para ello utilice la biblioteca curl en el lenguaje de programación previamente definido.

**StressCMD** Se debe crear una aplicación que reciba como parámetro un ejecutable (Además de los parámetros del ejecutable). Luego debe de crear la cantidad de hilos que el cliente especifique, con el objetivo de lanzar un ataque de Denegación de Servicio. El principal objetivo de unir el HTTPClient y el StressCMD es de saturar los WebServers hasta que estos se queden sin posibilidad de atender otro cliente más. En el lenguaje Python.

Además de las definiciones anteriores tome en cuenta:

- El WebServer deberá de servir los archivos que se encuentren disponibles en la dirección especificada en los parámetros.
- El WebServer debe de implementar los métodos POST, GET, HEAD, PUT, DELETE de HTTP.
- El WebServer deberá de implementarse en la versión 1.1 del protocolo HTTP.
- Es necesario documentar todos los métodos de HTTP incluyéndolos en la introducción de la documentación.
- El WebServer debe de permitir cambiar de protocolo, y poder implementar una respuesta válida para una consulta con cualquiera de los siguientes protocolos: FTP, SSH, SMTP, DNS, TELNET, SNMP. Para utilizar los protocolos se puede incluir un parámetro más, al momento de instanciar el servidor HTTP, que defina el protocolo. O bien, utilizar el protocolo, describiéndolo a partir del puerto por defecto.

# Requerimientos Técnicos

- El desarrollo se debe de realizar utilizando el lenguaje de programación definido previamente.
- Es necesario utilizar la biblioteca **pthread** para el pre-thread Server.
- El servidor debe de funcionar utilizando GNU/Linux

La sintaxis del HTTP server prethread será:

```
$ prethread-WebServer -n <cantidad-hilos> -w <HTTP-root> -p <port>
```

La sintaxis del cliente HTTP:

```
$ HTTPclient -h <host-a-conectar> [<lista-de-comandos-a-ejecutar>]
```

La sintaxis del stress:

```
$ stress -n <cantidad-hilos> HTTPclient <parametros del cliente>
```

Nótese que el cliente debe de recibir los parámetros desde la terminal. El signo de dolar representa el shell del SO. Además la sintaxis de los parámetros debe seguir la siguiente recomendación: <https://developers.google.com/style/code-syntax>

# Aspectos Administrativos

## Entregables

- Código fuente del programa que cumpla los requerimientos funcionales y técnicos.
- Binario del programa, compilado para una arquitectura x86.
- Fuente de la documentación en Markdown o Latex.
- PDF con la documentación.

## Kick-off

Se deberá realizar un documento para la clase siguiente, con el siguiente contenido:

1. **Introducción:** Debe presentar el problema, utilizando una redacción propia. Incluyendo un pequeño esquema definiendo la estrategia para solucionar el problema asignado.
2. **Ambiente de desarrollo:** Indicar las herramientas que se utilizarán durante la elaboración de la tarea. Incluyendo entorno de desarrollo, forma de debugging, flujo de trabajo en un sistema de control de versiones.
3. **Control de Versiones:** Se debe de incluir y compartir el enlace al repositorio que se utilizará en el control de versiones seleccionado.
4. **Diagrama UML:** diagrama de clases en UML, una explicación de las decisiones de diseño.

## Documentación

Las siguientes son las instrucciones para la documentación. NO LA IMPRIMA. Además la documentación se debe de realizar utilizando MD con Latex.

1. **Introducción:** Debe presentar el problema, utilizando una redacción propia, discutido y redactado en el kick-off de la asignación.
2. **Ambiente de desarrollo:** Indicar las herramientas usadas para implementar la tarea.
3. **Estructuras de datos usadas y funciones:** Se debe describir las principales funciones y estructuras utilizadas en la elaboración de esta asignación.
4. **Instrucciones para ejecutar el programa:** Presentar las consultas concretas usadas para correr el programa para el problema planteado en el enunciado de la tarea y para los casos planteados al final de esta documentación.
5. **Actividades realizadas por estudiante:** Este es un resumen de las bitácoras de cada estudiante ( estilo timesheet) en términos del tiempo invertido para una actividad específica que impactó directamente el desarrollo del trabajo, de manera breve (no más de una línea) se describe lo que se realizó, la cantidad de horas invertidas y la fecha en la que se realizó. Se deben sumar las horas invertidas por cada estudiante, sean concientes a la hora de realizar esto el profesor determinará si los reportes están acordes al producto entregado.
6. **Autoevaluación:** Indicar el estado final en que quedó el programa, problemas encontrados y limitaciones adicionales. Adicionalmente debe de incluir el reporte de commits de git. Por otro lado, también debe incluir una calificación con la rúbrica de la sección "Evaluación" con cada ítem evaluado de 0 a 10 y "Autoevaluación" con cada ítem evaluado de 1 a 5.
7. **Lecciones Aprendidas** del proyecto: Orientados a un estudiante que curse el presente curso en un futuro.

8. **Bibliografía** utilizada en la elaboración de la presente asignación.
9. Es necesario documentar el código fuente.

## Evaluación

- WebServer: 40 pts
  - Implementación del Pre-threaded (elija pre-forked o pre-threaded)
  - Implementación del Pre-Forked (elija pre-forked o pre-threaded)
  - Servir archivos grandes correctamente
  - Descargar un archivo por HTTP desde un navegador u otro cliente HTTP
- Implementación de Protocolos: 20 pts
- HTTPClient en C: 20 pts
- Stress-Client: 5 pts (opcional)
- Documentación: 20 pts
- Kick-off: 1 pts (opcional)

## Autoevaluación

Realice una autoevaluación utilizando una escala [1] *Muy Malo*, [2] *Malo*, [3] *Regular*, [4] *Bueno* y [5] *Muy bueno*, de los siguientes rubros:

[1] [2] [3] [3] [5]	Aprendizaje de pthreads.
[1] [2] [3] [3] [5]	Aprendizaje de comunicacion entre procesos.
[1] [2] [3] [3] [5]	Aprendizaje de sockets.

## Aspectos Adicionales

Aún cuando el código y la documentación tienen sus notas por separado, se aplican las siguientes restricciones:

1. Si no se entrega documentación, automáticamente se obtiene una nota de 0.
2. Si el código no compila se obtendrá una nota de 0, por lo cual se recomienda realizar la defensa con un código funcional.
3. El código debe ser desarrollado en el lenguaje especificado en los Datos Generales, en caso contrario se obtendrá una nota de 0.
4. Si no se siguen las reglas del formato del envío a través de Google Classroom se obtendrá una nota de 0.
5. La revisión de la documentación será realizada por parte del profesor, no durante la defensa del proyecto.
6. Cada grupo tendrá como máximo 20 minutos para exponer su trabajo al profesor y realizar la defensa de éste, es responsabilidad de los estudiantes mostrar todo el trabajo realizado, por lo cual se recomienda tener todo listo antes de ingresar a la defensa.
7. Cada excepción o error que salga durante la ejecución del proyecto y que se considere debió haber sido contemplada durante el desarrollo del proyecto, se castigará con 2 puntos de la nota final de la presente asignación.
8. Cada grupo es responsable de llevar los equipos requeridos para la revisión, si no cuentan con estos deberá avisar al menos 2 días antes de la revisión al profesor para coordinar el préstamo de estos.
9. Durante la revisión podrán participar asistentes, otros profesores y el coordinador del área.
10. Cualquier indicio de copia será calificado con una nota de 0 y será procesado de acuerdo al reglamento.