

```
/*  
 * Meshy  
 *  
 * Simple Mesh Switch in C  
 * using only libc and Pthreads  
 *  
 * written by Daniel Ritz  
 */
```

- Aufgabenstellung
- Design
- Implementation
- Test
- Fazit
- Interessante Codestellen und Fragen

Grobe Anforderung

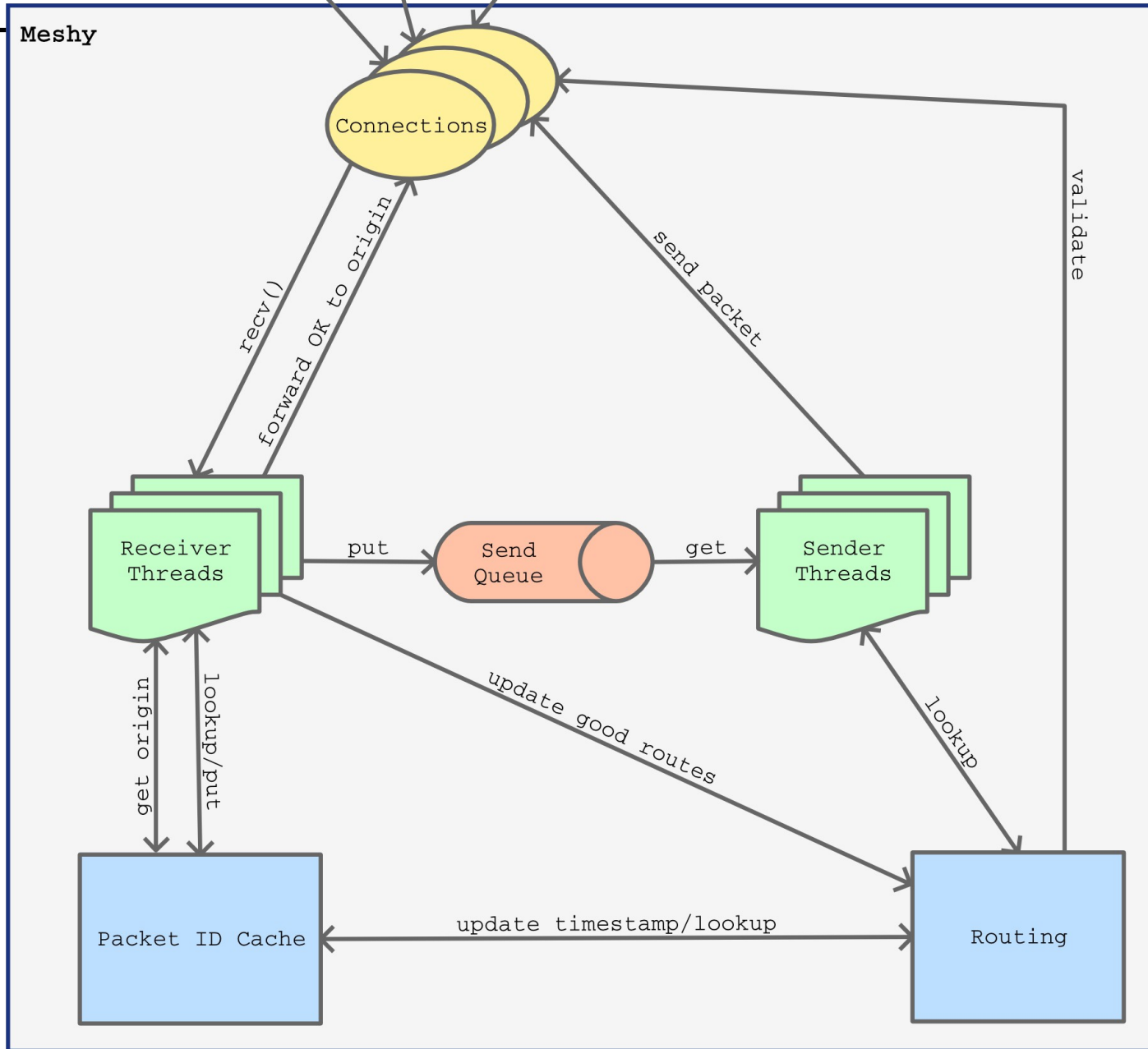
- Für alle die gleiche Aufgabe
- Verwendung von Pthreads
- Kein globaler Lock
- Plain old C

Grober Aufbau

- `main()` wartet auf Verbindungen
- Ein Thread pro Verbindung
 - empfangen der Pakete - blockierend
 - senden der OK-Pakete
 - weiterleiten von Paketen via Queue
- Queue
 - blockierend falls leer oder voll
- `x` Worker Threads lesen von Queue
 - senden der Pakete als Broadcast oder Unicast

Weitere Komponenten

- Verwaltung der Verbindungen
- Packet ID Cache
 - Zwischenspeichern von ID/Adresse
 - Abweisen von mehrfach erhaltenen Paketen
 - Weg zurück für OK-Pakete finden
- Routing



- Buildprozess mit automatischen Dependencies
- Pro Komponente ein .c und .h
 - .h: Definiert „public“-Schnittstelle einer Komponente
 - .c: alles was nicht zur Schnittstelle gehört ist „static“
- Abstraktion einer Verbindung: `connection_t`
 - Socket file descriptor
 - Status
 - Mutex
 - Referenzzähler
 - 2. Mutex zur Serialisation von `write()`

- Queue:
 - Einfaches Array als Ring
 - Blockierendes get() wenn leer
 - Blockierendes add() wenn voll
- Packet ID Cache:
 - Kombination von *Array* als Ring und *Hashtable*
 - $O(1)$ für Einfügen/Überschreiben
 - Schneller Lookup via Hash
 - Insert/Remove: kein malloc()/free()
 - Embedded circular doubly linked lists

- Testscript

```
#!/usr/bin/env python
```

```
...
```

```
# add path to your mesh implementation to this array
```

```
implementations = [ ]
```

```
implementations += [ '../meshy/src/meshy' ]
```

- Resultat

```
$ ./test.py 200
```

Test passed

-
- Erfolgreiche Umsetzung
 - Gute Übung:
 - Pthreads
 - BSD Sockets
 - C
 - Willkommene Abwechslung zu Java EE

- Code: wer möchte was sehen?
- Sonstige Fragen

