



Εργαστήριο 10

Ασκήσεις: Sockets Programming in C

Σκοπός του εργαστηρίου αυτού είναι η πρακτική εξάσκηση στη δημιουργία προγραμμάτων πελάτη εξυπηρετητή χρησιμοποιώντας υποδοχές.

1. Κατεβάστε το αρχείο `server.c` από τη σελίδα του εργαστηρίου. Μελετήστε προσεκτικά τον κώδικα του εξυπηρετητή. Ποιος είναι ο σκοπός του συγκεκριμένου εξυπηρετητή;
2. Ποια είναι η οικογένεια και ποιο το είδος της υποδοχής; Ποια τα κύρια χαρακτηριστικά τους;
3. Ποιο είναι το πρωτόκολλο επικοινωνίας μεταξύ του πελάτη και του εξυπηρετητή; Ο καθορισμός του πρωτοκόλλου επικοινωνίας είναι πολύ σημαντικός για τη δημιουργία ενός τέτοιου προγράμματος.
 - a. Πόσα μηνύματα ανταλλάσσουν μεταξύ τους;
 - b. Πως γίνεται ο συγχρονισμός τους;
 - c. Σε τι μορφή στέλλονται τα δεδομένα;
 - d. Πότε τερματίζει η εξυπηρέτηση ενός πελάτη;
4. Χρησιμοποιώντας το `template` που σας δίνετε, δημιουργήστε ένα πρόγραμμα πελάτη για τον εξυπηρετητή `server.c`, το οποίο θα ακολουθεί το πρωτόκολλο που αναφέρετε στο βήμα 3.