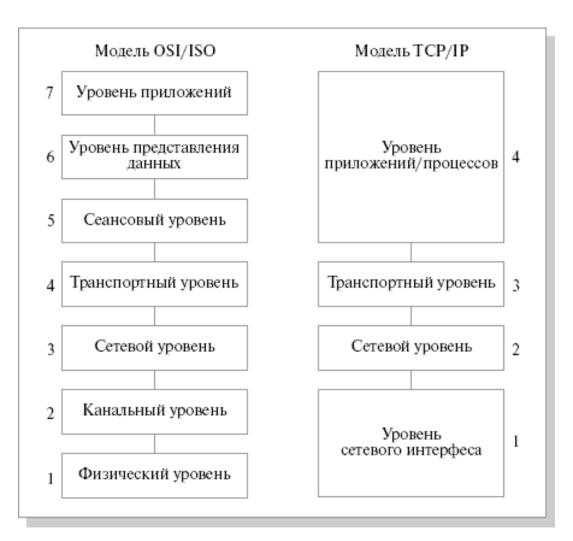
# СЕМИНАР 3

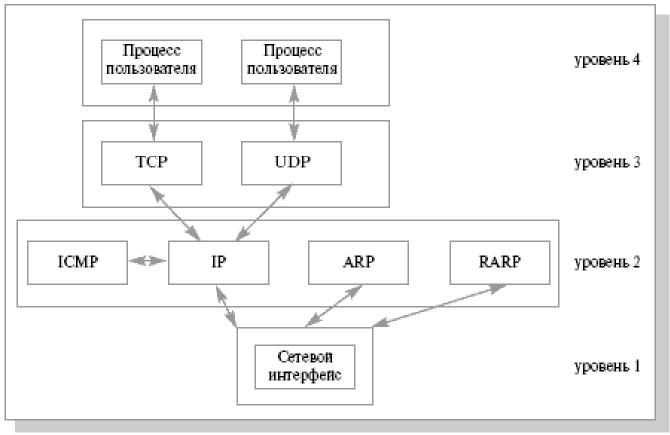
Стек протоколов ТСР/ІР

Модель OSI

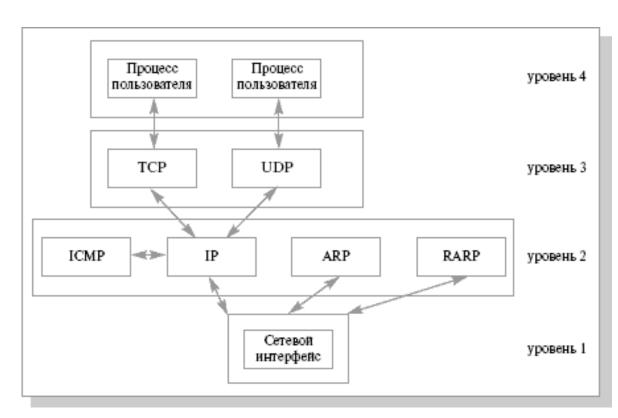
Работа с сетью в Qt

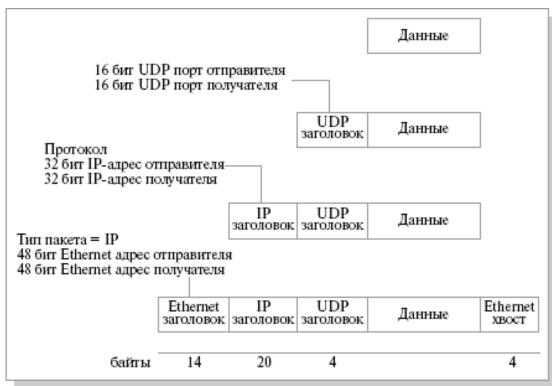
## Сетевая модель





## Сетевая модель





# UDP (User Datagram Protocol)

- Работает поверх ІР
- Не гарантирует доставку данных.
- Не гарантирует порядок доставки пакетов. Вы можете отправить пять пакетов по порядку 1, 2, 3, 4, 5 а прийти они могут совершенно в другом порядке к примеру, 3, 1, 2, 5, 4.
- Прост в реализации

## Сокеты Беркли

- Впервые появилисьв 1989 г. для UNIX в калифорнийском университете Беркли
  - Сокет в UNIX файл специального вида
  - Все, что записывается в файл, передаётся по сети
  - Передача данных по сети скрыта от программиста
- Интерфейс сокетов это API для сетей TCP/IP
- Поддерживаются не только в UNIX-подобных ОС, но и в Windows, QNX и т.п.

## Сокеты Беркли

- Операции
  - Создать новый сокет
  - Bind связать сокет с IP адресом и портом
  - Listen объявить о желании принимать соединения
  - Ассерt принять запрос на установку соединения
  - Connect установить соединение
  - Send отправить данные по сети
  - Receive получить данные по сети
  - Close закрыть соединение

## Сокеты Беркли

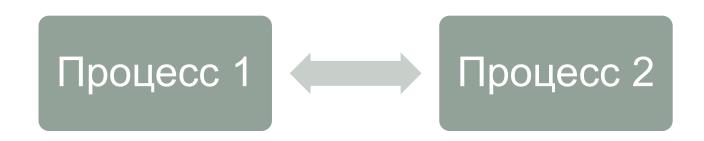
- Взаимодействующие стороны:
  - Сервер
  - Клиент
- Сервер слушает на определенном IP адресе и порту
- Клиент активно устанавливает соединение с сервером на заданном IP и порту

### Поддержка сети. QAbstractSocket.

#### Сокетное соединение.

Сокет – устройство пересылки данных с одного конца линии связи на другой.

Сокетное соединение – соединение типа точка-точка (point to point), которое осуществляется между двумя процессами.



## Поддержка сети. QAbstractSocket.

Сокеты

datagram (датаграммный)

Осуществляет обмен пакетами данных.

класс QUdpSocket

stream (поточный)

Работает в обоих направлениях.

Предоставляет дополнительные механизмы, направленные против искажения и потери данных.

Устанавливает связь и выполняют потоковый обмен данными через установленную линию связи.

класс QTcpSocket

## IP адрес

Чтобы обмениваться данными с другими устройствами посредством протокола TCP/IP, устройству необходим IP-адрес.

Представления ір-адреса:

- 4 числа разделенные точкой 1.2.3.4
- 4 байта (unsigned int: 127.0.0.1 = 2130706433)
- 4 числа + маска:
  - cidr 1.2.3.4/24
  - 1.2.3.4/255.255.255.0
  - wildcard 1.2.3.4/0.0.0.255
- Маска нужна для того, чтобы отделить адрес сети от адреса хоста.
- Для работы с IP адресами в Qt используется класс QHostAddress. (Установка адреса выполняется методом setAddress(""))

<sup>\*</sup>Если устройство имеет IP-адрес и соответствующее программно-аппаратное обеспечение, то оно может отправлять IP-пакеты.

<sup>\*\*</sup>Любое устройство, которое может отправлять и принимать IP-пакеты, называется IPузлом (хостом, IP host).

## IP адрес

- Виды адресов:
- Серые / Белые
  - 192.168.0.0/16
  - 10.0.0.0/8
  - 172.16.0.0/12
  - 127.0.0.0/8 loopback
- Unicast
- Broadcast последний адрес в сети.
- Multicast

## Поддержка сети. QUdpSocket.

Начало работы с классом QUdpSocket. Подключение модуля network.

```
FileSender_/FileSender/FileSen...* ▼ X
                                                                  Line: 9, Col: 29
 3 # Project created by OtCreator 2017-04-05T23:07:34
 6 #для работы с модулями поддержки сети
 7 #такими как, например, QUdpSocket в файле описания проекта
 8 #необходимо подключить модуль network
      += core gui network
11 greaterThan(QT_MAJOR_VERSION, 4): QT += widgets
13 TARGET = FileSender
14 TEMPLATE = app
16 # The following define makes your compiler emit warnings if you use
17 # any feature of 0t which as been marked as deprecated (the exact warnings
18 # depend on your compiler). Please consult the documentation of the
19 # deprecated API in order to know how to port your code away from it.
20 DEFINES += QT_DEPRECATED_WARNINGS
22 # Your can also make your code fail to compile if you use deprecated APIs.
23 # In order to do so, uncomment the following line.
24 # You can also select to disable deprecated APIs only up to a certain version of
28 SOURCES += main.cpp\
    mainwindow.cpp \
```

## QUdpSocket – Чтение данных

Выполнить bind() к порту, из которого нужно читать

Сигнал readyRead() о том, что пришли новые данные \*Этот сигнал нужно соединить со слотом, в котором будет проходить чтение из порта. \*\*Если не прочитать данные из порта, то больше readyRead() приходить не будет



hasPendingDatagrams() = true



Чтение данных из порта

readDatagram(\*data, maxSize,\*ip, \*port)

QNetworkDatagram=receiveDatagram()

### QUdpSocket = запись данных



#### Запись в порт:

writeDatagram(\*data, size, ip, port)

writeDatagram (QNetworkDatagram)

writeDatagram(bytearray, ip, port)

После записи в порт генерится сигнал bytesWritten()

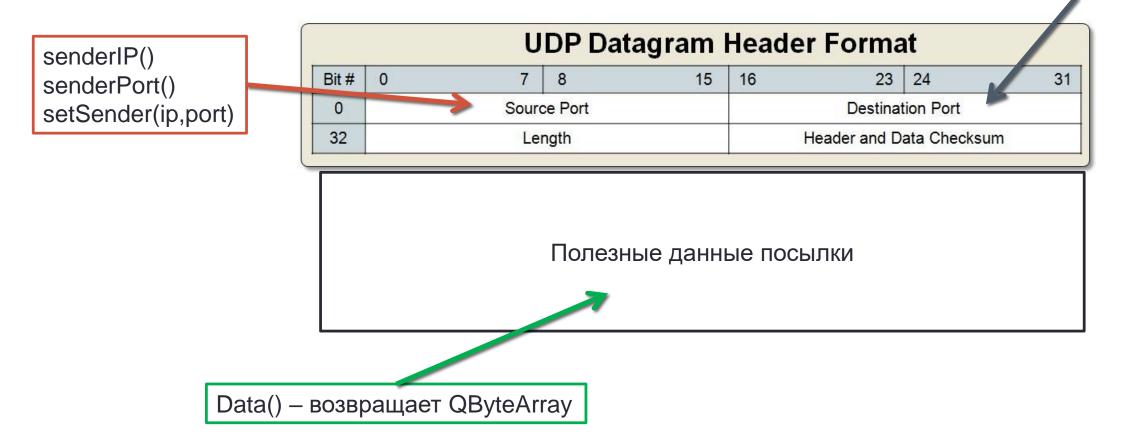
## QNetworkDatagram

- Предоставляет доступ ко всем полям udp датаграммы:
  - Адресу и порту отправителя
  - Адресу и порту получателя
  - Полезным данным посылки
  - TTL

UDP Datagram Header Format								
Bit #	0	7	8	15	16	23	24	31
0	Source Port				Destination Port			
32	Length				Header and Data Checksum			

# QNetworkDatagram

destinationIP()
destinationPort()
setDestination(ip,port)

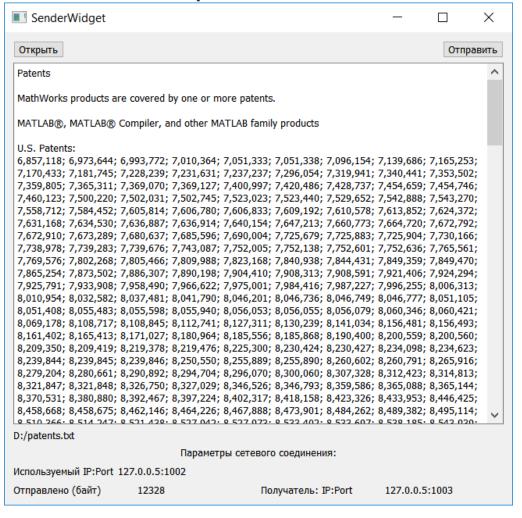


\*\*Чтобы создать ответную посылку, можно вызвать метод makeReply (полезные данные) И полученный QNetworkDatagram – объект отправить с помощью writeDatagram()

Дополним ранее написанный проект работы с файлом следующими функциональными возможностями:

- 1. Передача открытого файла по сети;
- 2. Приём переданного файла по сети;
- 3. Чтение инициализационных данных (IP адрес, порт) из конфигурационного файла (для отправителя эта часть кода прописана, для получателя придётся прописывать самим);
- 4. Вывод диагностической информации пользователю (какой ір/порт используется, сколько байт отправлено/принято)

#### Отправитель:



#### Получатель:

```
Form
                                                                                         X
 Patents
 MathWorks products are covered by one or more patents.
 MATLAB®, MATLAB® Compiler, and other MATLAB family products
 U.S. Patents:
 6,857,118; 6,973,644; 6,993,772; 7,010,364; 7,051,333; 7,051,338; 7,096,154; 7,139,686; 7,165,253;
 7,170,433; 7,181,745; 7,228,239; 7,231,631; 7,237,237; 7,296,054; 7,319,941; 7,340,441; 7,353,502;
 7,359,805; 7,365,311; 7,369,070; 7,369,127; 7,400,997; 7,420,486; 7,428,737; 7,454,659; 7,454,746;
 7,460,123; 7,500,220; 7,502,031; 7,502,745; 7,523,023; 7,523,440; 7,529,652; 7,542,888; 7,543,270;
 7,558,712; 7,584,452; 7,605,814; 7,606,780; 7,606,833; 7,609,192; 7,610,578; 7,613,852; 7,624,372;
 7,631,168; 7,634,530; 7,636,887; 7,636,914; 7,640,154; 7,647,213; 7,660,773; 7,664,720; 7,672,792;
 7,672,910; 7,673,289; 7,680,637; 7,685,596; 7,690,004; 7,725,679; 7,725,883; 7,725,904; 7,730,166;
 7,738,978; 7,739,283; 7,739,676; 7,743,087; 7,752,005; 7,752,138; 7,752,601; 7,752,636; 7,765,561;
 7,769,576; 7,802,268; 7,805,466; 7,809,988; 7,823,168; 7,840,938; 7,844,431; 7,849,359; 7,849,470;
 7,865,254; 7,873,502; 7,886,307; 7,890,198; 7,904,410; 7,908,313; 7,908,591; 7,921,406; 7,924,294;
 7,925,791; 7,933,908; 7,958,490; 7,966,622; 7,975,001; 7,984,416; 7,987,227; 7,996,255; 8,006,313;
 8,010,954; 8,032,582; 8,037,481; 8,041,790; 8,046,201; 8,046,736; 8,046,749; 8,046,777; 8,051,105;
 8,051,408; 8,055,483; 8,055,598; 8,055,940; 8,056,053; 8,056,055; 8,056,079; 8,060,346; 8,060,421;
 8,069,178; 8,108,717; 8,108,845; 8,112,741; 8,127,311; 8,130,239; 8,141,034; 8,156,481; 8,156,493;
 8,161,402; 8,165,413; 8,171,027; 8,180,964; 8,185,556; 8,185,868; 8,190,400; 8,200,559; 8,200,560;
 8,209,350; 8,209,419; 8,219,378; 8,219,476; 8,225,300; 8,230,424; 8,230,427; 8,234,098; 8,234,623;
 8,239,844; 8,239,845; 8,239,846; 8,250,550; 8,255,889; 8,255,890; 8,260,602; 8,260,791; 8,265,916;
 8,279,204; 8,280,661; 8,290,892; 8,294,704; 8,296,070; 8,300,060; 8,307,328; 8,312,423; 8,314,813;
 8,321,847; 8,321,848; 8,326,750; 8,327,029; 8,346,526; 8,346,793; 8,359,586; 8,365,088; 8,365,144;
 8,370,531; 8,380,880; 8,392,467; 8,397,224; 8,402,317; 8,418,158; 8,423,326; 8,433,953; 8,446,425;
 8,458,668; 8,458,675; 8,462,146; 8,464,226; 8,467,888; 8,473,901; 8,484,262; 8,489,382; 8,495,114;
 8,510,366; 8,514,247; 8,521,438; 8,527,942; 8,527,973; 8,533,402; 8,533,697; 8,538,185; 8,543,939;
 8,548,744; 8,549,096; 8,549,500; 8,561,077; 8,566,375; 8,594,217; 8,595,439; 8,605,109; 8,606,375;
 8,612,980; 8,619,090; 8,621,425; 8,627,282; 8,631,392; 8,650,542; 8,654,138; 8,670,001; 8,671,394;
                                   Параметры сетевого соединения:
Используемый IP:Port 127.0.0.5:1003
Принято
                          Received: 12328
                                                    Отправитель: IP:Port
                                                                             127.0.0.5:1002
```

#### В проекте FileSender:

senderwidget.h и senderwidget.cpp, senderwidget.ui – описывают класс формы отправителя файла; (из предыдущего занятия по работе с файлами, но немного надо будет дописать)

dialog.h, dialog.cpp, dialog.ui – описывают класс диалогового окна ввода пути к файлу; (из предыдущего занятия по работе с файлами)

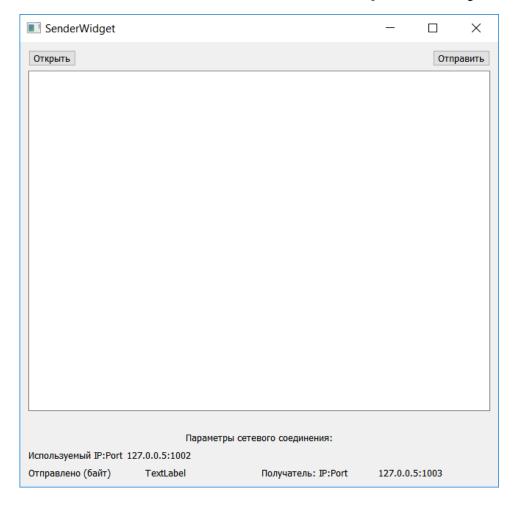
receiverwidget.h, receiverwidget.cpp, receiverwidget.ui – описывают класс формы получателя файла.

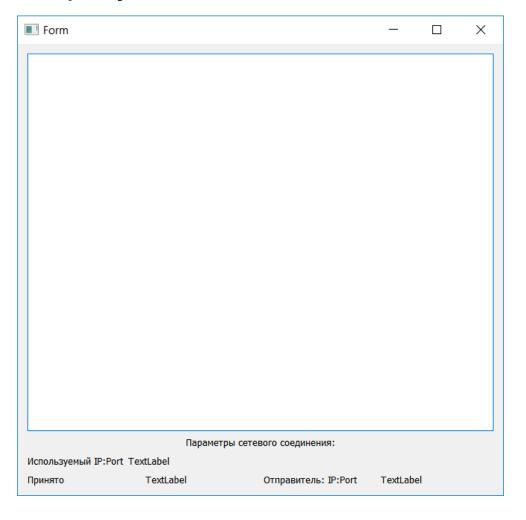
main.cpp

Поправив main.cpp скомпилируйте проект.

\*Для успешной работы проекта необходимо, чтобы файл config.json находился в директории сборки проекта

#### Промежуточный результат:





#### Senderwidget.h

```
▼ × # 🏫 sended: int
    #ifndef SENDERWIDGET H
    #define SENDERWIDGET_H
    #include < QString>
    #include <QWidget>
    #include <QUdpSocket>
    #include "ui_senderwidget.h"
    #include "dialog.h"
  v class SenderWidget : public QWidget, Ui::SenderWidget {
    · · · · Q_OBJECT
    public:
    explicit SenderWidget(QWidget *parent = 0);
    **** ~ SenderWidget();
    private slots:
   void on_tbtn0pen_clicked();
   void receivePath(const QString &path);
    void on_tbtnSend_clicked(); //слот, который по нажатию кнопки
    ••••//отправит файл получателю
20
    private:
    ••••QUdpSocket *udp;//указатель на объект сокета
   QString PATH;//путь к файлу (прошлое занятие)
    QHostAddress ip, receiverIP;//переменные для работы с IP-адресами
    int port, receiverPort;//номера портов отправителя и получателя
    int sended; //переменная для хранения количества отправленных байт
26
    };
    #endif // SENDERWIDGET_H
```

В приведенной части кода происходит открытие конфигурационного файла него ір и считывания из адресов И портов отправителя и получателя Эти ПО сети. данные понадобятся ДЛЯ ΤΟΓΟ, чтобы выполнить метод bind() ДЛЯ сокета И отправить файл.

Для парсинга конфигурационного файла используются классы для работы с JSON протоколом. (см. предыдущее занятие)

```
▼ Line: 6, Col: :
 #include "senderwidget.h"
 #include "ui senderwidget.h"
 #include < QFile>
 #include <QJsonObject>
 #include < OJsonDocument>
 SenderWidget::SenderWidget(QWidget *parent):
 · · · · QWidget(parent) · {
 ....setupUi(this);
 •••//прочитаем конфигурационные данные из файла
  ...QFile configFile ("config.json");
 ····QJsonDocument jsonDoc;
v · · · if (configFile.exists()){ //проверяем существование файла
         //если файл существует, то открываем его для чтения и работаем
         configFile.open(QFile::ReadOnly);
         //считаем конфигурационные данные из файла
          //используя метод fromJson, который преобразует текст (QByteArray)
          //в формат JSON
         isonDoc = QJsonDocument().fromJson(configFile.readAll());
         configFile.close();
          //создадим JSON-объект, в который считаем содержимое isonDoc
         QJsonObject obj = jsonDoc.object();
          //считаем из объекта ІР адрес и порт отправителя файла:
         ip.setAddress(obj.value("sender.ip").toString());
          port=obj.value("sender.port").toInt();
          //считаем ІР адрес и порт получателя файла:
          receiverIP.setAddress(obj.value("receiver.ip").toString());
          receiverPort=obj.value("receiver.port").toInt();
          //выведем полученные значения в окно приложения
          lblReceiverIPport->setText(receiverIP.toString()+":"+QString::number(receiverPort)
         lblSenderIPport->setText(ip.toString()+":"+QString::number(port));
```

#### senderwidget.cpp

```
senderwidget.cpp*
                  · · · //создадим · UDP · - · сокет
 ...udp = new QUdpSocket ();
  //забиндим его по адресу и порту, считанным из config-файла
  udp->bind(ip,port);
  · · · · PATH="";
     //инициализация переменной, содержащей количество отправленных байт
  ···sended=0;
 //синтаксис функции таков, что сигнал clicked() кнопки
 //tbtnSend автоматически соединен с нижеследующим слотом
void SenderWidget::on_tbtnSend_clicked() {
 ••••//создадим буфер для хранения пересылаемых по сети данных
 QByteArray baDatagram;
  •••//создадим объект файла, который хотим переслать
  · · · · QFile · file · (PATH);
  if (!file.exists()) qDebug()<<"The file doesn't exists";</pre>
 file.open(QFile::ReadOnly);
  ····//метод readAll() возвращает содержимое файла в формате QString
  •••••//что мы и запишем в наш буфер
       baDatagram=file.readAll();
         //методом writeDatagram отправим считанные значения
         sended += udp->writeDatagram(baDatagram, receiverIP, receiverPort);
  ....qDebug() << "Sended: "<< sended << "bytes";</pre>
  .....lblSended->setText(QString::number(sended));
 ••••}
```

#### senderwidget.cpp

```
senderwidget.cpp*
                  · · · //создадим · UDP · - · сокет
  ...udp = new QUdpSocket ();
   //забиндим его по адресу и порту, считанным из config-файла
  ...udp->bind(ip,port);
  · · · · PATH="";
     //инициализация переменной, содержащей количество отправленных байт
  • sended=0:
 //синтаксис функции таков, что сигнал clicked() кнопки
 //tbtnSend автоматически соединен с нижеследующим слотом
void SenderWidget::on_tbtnSend_clicked() {
  ••••//создадим буфер для хранения пересылаемых по сети данных
 QByteArray baDatagram;
  ••••//создадим объект файла, который хотим переслать
  · · · · QFile · file · (PATH);
  if (!file.exists()) qDebug()<<"The file doesn't exists";</pre>
  .....file.open(QFile::ReadOnly);
  ····//метод readAll() возвращает содержимое файла в формате QString
  •••••//что мы и запишем в наш буфер
        baDatagram=file.readAll();
         //методом writeDatagram отправим считанные значения
          sended += udp->writeDatagram(baDatagram, receiverIP, receiverPort);
  ....qDebug() << "Sended: "<< sended << "bytes";</pre>
  .....lblSended->setText(QString::number(sended));
 ••••}
```

Насладимся промежуточным результатом!) Отправим файл и посмотрим вывод приложения:



Если в графе Sended: записано нужное количество байт, переходим к следующему этапу..

#### Receiverwidget.h

```
receiverwidget.h
                     ▼ × # * socketReceived(): void
     #ifndef RECEIVERWIDGET H
     #define RECEIVERWIDGET H
     #include <QWidget>
     #include <QHostAddress>
     #include <QUdpSocket>
     #include "ui_receiverwidget.h"
     class ReceiverWidget : public QWidget, Ui::ReceiverWidget {
     · · · · Q OBJECT
     public:
    explicit ReceiverWidget(QWidget *parent = 0);
    ····~ReceiverWidget();
     private:
15
     QUdpSocket *udpSocket; //сокет для приёма данных
    ....//переменные для работы с IP-адресами
     QHostAddress senderIP, receiverIP;
18
     int senderPort, receiverPort;
    int received; //переменная для хранения количества отправленных байт
20
     private slots:
     void socketReceived(); //слот для обработки принятых данных
     };
23
24
     #endif // RECEIVERWIDGET_H
```

#### Receiverwidget.cpp

#### Алгоритм действий:

- 1. считать config.json И3 файла ір адрес и порт, на МЫ будем которых принимать и обрабатывать датаграммы (это надо самостоятельно сделать аналогии ПО senderwidget)
- 2. создать объект QUdpSocket, который предоставит нам сокет для получения данных по сети.
- 3. Создать слот для приема приходящих датаграмм socketReceived().

```
receiverwidget.cpp*
                                                                                    ▼ Line: 49, Co
                        ReceiverWidget::ReceiverWidget(QWidget *
     //создаем объект сокет для нашего клиента
     udpSocket = new QUdpSocket (this);
   · · //биндим сокет к IP и порту на которых будем "слушать" сообщения
     udpSocket->bind(receiverIP, receiverPort);
      //чтобы осуществить чтение из порта не в цикле ожидания
      //а по мере приема полезных данных... соединим сигнал и слот
      // сигнал - readyRead - отправляется тогда, когда
      //данные готовы для чтения
    connect (udpSocket, SIGNAL(readyRead()),
      this, SLOT(socketReceived()));
void ReceiverWidget::socketReceived(){
  •••• QNetworkDatagram networkDatagram;
         networkDatagram=udpSocket->receiveDatagram();
  while (udpSocket->hasPendingDatagrams());
  ....txtBrRec->setText(networkDatagram.data());
  senderIP=networkDatagram.senderAddress();
      senderPort=networkDatagram.senderPort();
      lblSenderIPport->setText(senderIP.toString()+":"+QString::number(senderPort));
    !blReceived->setText("Received: "+OString::number(networkDatagram.data().size()));
```

• Компилируем и наслаждаемся работающей программой!)