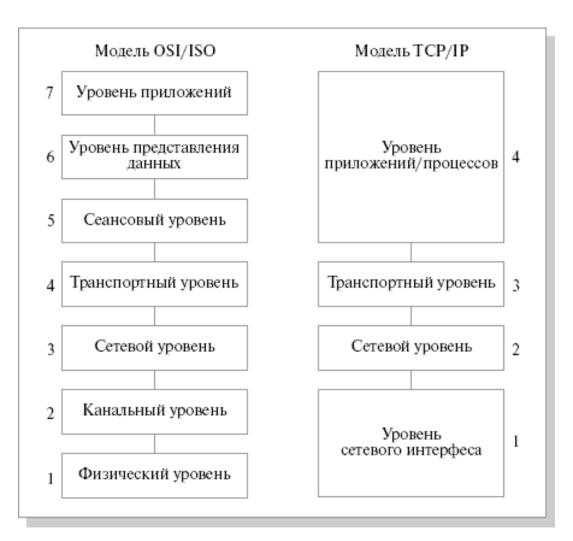
# СЕМИНАР 4

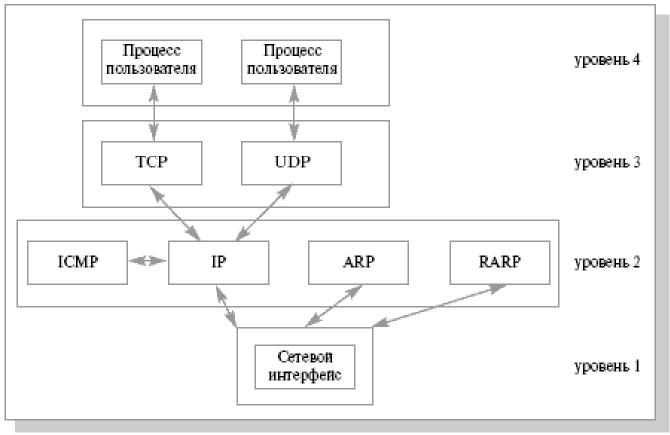
Сокеты Беркли

Работа с TCP в Qt

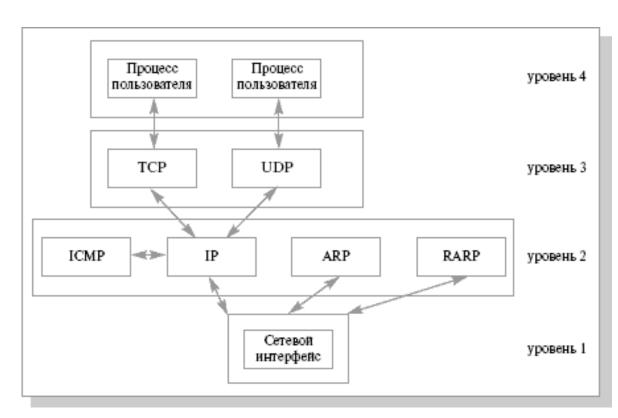
Практическая часть

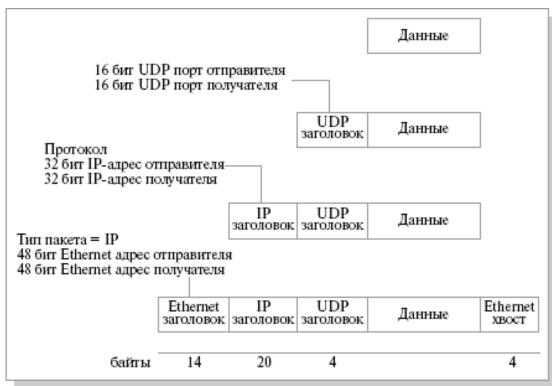
### Сетевая модель





### Сетевая модель





# TCP (Transmission Control Protocol)

- Протокол транспортного уровня
- Работает поверх IP
- Гарантирует доставку данных.
- Гарантирует порядок доставки сообщений
- Перед отправкой данных по ТСР необходимо установить соединение (чтобы согласовать параметры соединения)
- После завершения передачи данных соединение разрывается

## 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.

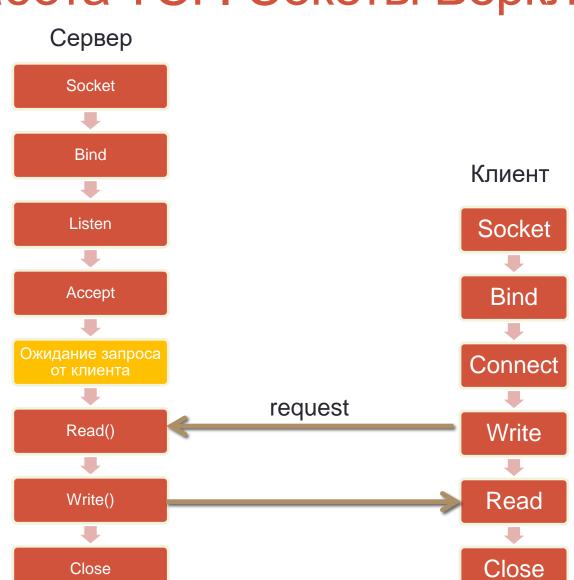
### Сокеты Беркли

- 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

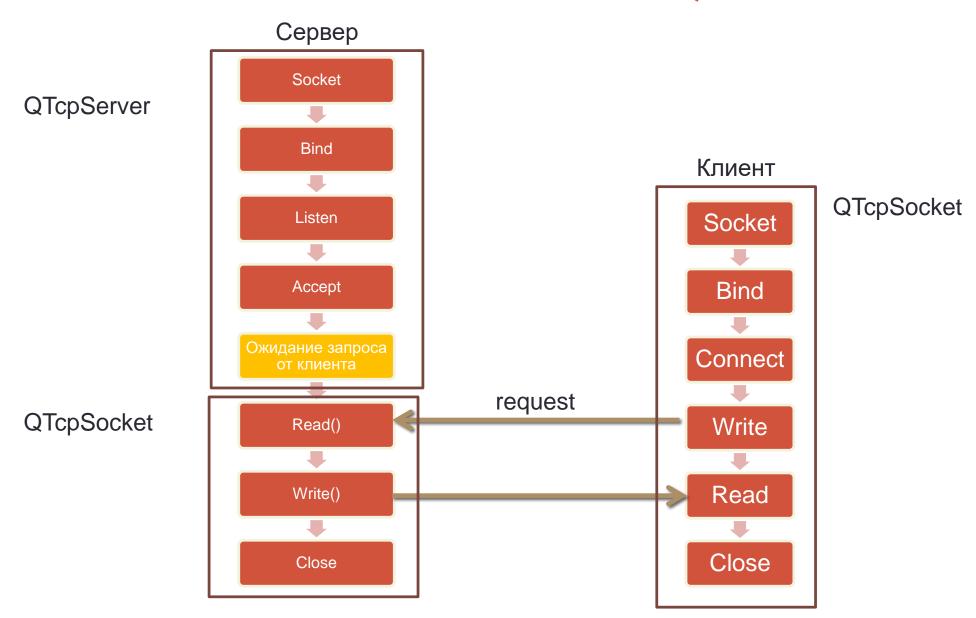
# Работа ТСР. Сокеты Беркли



## Поддержка TCP в Qt

- Для работы с TCP в Qt предусмотрены классы QTcpServer и QTcpSocket:
- Общий алгоритм обмена по ТСР:
  - Установить соединение между сервером и клиентом;
  - Обмен данными
  - Закрыть соединение

### Работа с TCP в Qt



# **QTcpServer**

Socket Bind Listen Accept Ожидание запроса от клиента

Процесс работы с ТСР – сервером:

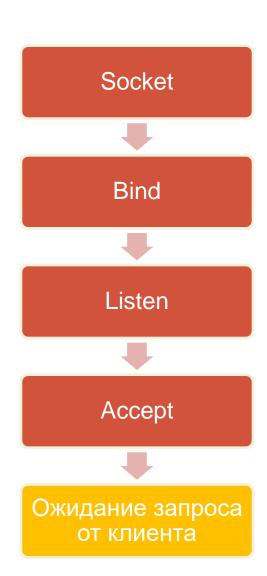
- 1. Создать сервер tcpServer = new QTcpServer(parent);
- 2. Запустить сервер на прослушивание сети, используя QTcpServer::listen(адрес, порт);

//метод возвращает true если сервер может слушать на данной паре ip, port.

- Метод listen по сути выполняет функции bind, listen и accept;
- Максимальный размер очереди соединений по умолчанию ограничен 30 клиентами изменить можно setMaxPendingConnections();
- Остановить/ возобновить ассерt новых соединений можно методами pauseAccepting()/resumeAccepting().

# **QTcpServer**

- 3. Когда клиент попытается установить соединение с сервером, придёт сигнал newConnection()
- 4. Сигнал newConnection() должен быть соединен со слотом, который будет далее отвечать на request клиента. Что должно быть в этом слоте:
  - 1. QTcpServer не передает и не читает данные, для этого используется сокет.
  - 2. Чтобы получить доступ к сокету, который обменивается данными с клиентом, от которого пришёл текущий запрос используется метод nextPendingConnection. Этот метод возвращает указатель на QTcpSocket, который позволит общаться с клиентом.
  - 3. Если вы хотите что-то получать от клиента, то используете этот указатель, чтобы соединить его со слотом обработчиком данных от клиента.
  - 4. Если хотите передать данные, то используете write



### 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

# **QTcpSocket**

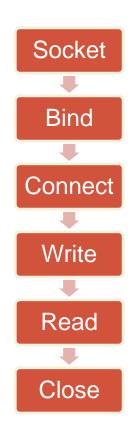


Класс наследник QAbstractSocket, который позволяет осуществлять соединение и передавать потоки данных по TCP.

#### Порядок работы:

- Создание сокета tcpSocket = new QTcpSocket(parent);
- 2. QTcpSocket::bind(адрес, порт, режим)
  - 1. Настройка режим\* позволяет выбрать возможно ли, чтобы с одной парой ір:порт работало несколько сокетов или нет
  - 2. Для проверки того получилось ли успешно выполнить bind лучше выводить строку QtcpSocket::errorString о состоянии порта

# **QTcpSocket**



- 3. Для соединения с хостом используется метод connectToHost(адрес, порт, режим)
- 4. Когда сервер установит соединение объект QTcpSocket сгенерит сигнал connected(). С этим сигналом можно соединить слот с дальнейшими инструкциями по записи/чтению данных.
- 5. Если не получится установить соединение из-за какой-либо ошибки, то объект сгенерит сигнал error()
- 6. Когда придут данные от сервера, то будет сгенерен сигнал readyRead() [это уже фугкционал QIODevice]

# Практическое задание по QTcpSocket

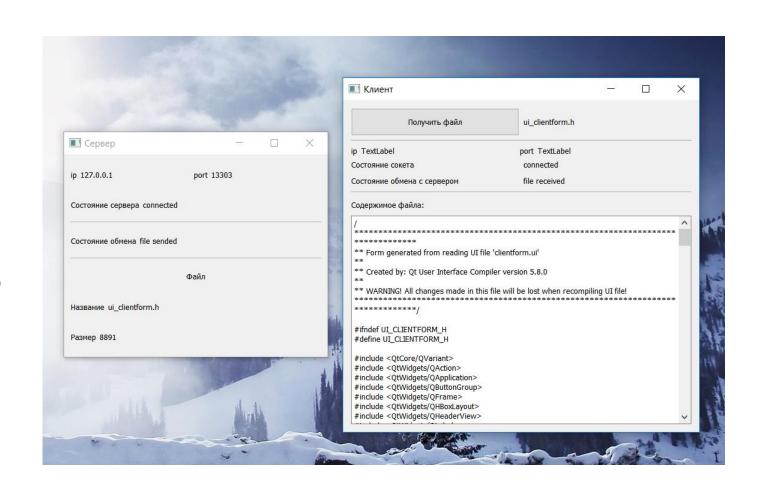
 Дописать функционал проекта передачи файла по TCP от сервера клиенту:

По нажатию на кнопку «получить файл» клиент:

- Устанавливает соединение с сервером
- 2. Передает серверу имя файла, которое должен получить

#### Сервер:

- 1. Устанавливает соединение
- 2. Получает имя файла
- 3. Отправляет файл клиенту



## Этапы работы.

Начало работы с классом QTcpSocket. Подключение модуля network.

```
👼 FileSender_/FileSender/FileSen...* ▼ 🗙
                                                                        Line: 9, Col: 29
 3 # Project created by QtCreator 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 Ot 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 # You 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
25 #DEFINES += QT_DISABLE_DEPRECATED_BEFORE=0x060000 · · · # disables all the APIs de
28 SOURCES += main.cpp\
    ····mainwindow.cpp \
```

### Поддержка сети. QTcpServer.

#### Реализация ТСР- сервера:

- 1. Создать объект класса QTcpServer;
- 2. Вызвать метод listen для сервера на заданной паре ір:порт;
- 3. Если клиент пытается установить соединение с сервером, то вызывается метод newConnection().
- 4. По этому сигнал должен вызываться слот processingRequest(), в котором происходит получение сокета для обмена с клиентом pTcpSocket.
- 5. Чтобы принять от клиента имя файла, которое нужно выслать сигнал readyRead сокета, для обмена с клиентом pTcpSocket соединен со слотом readyRead класса Widget.

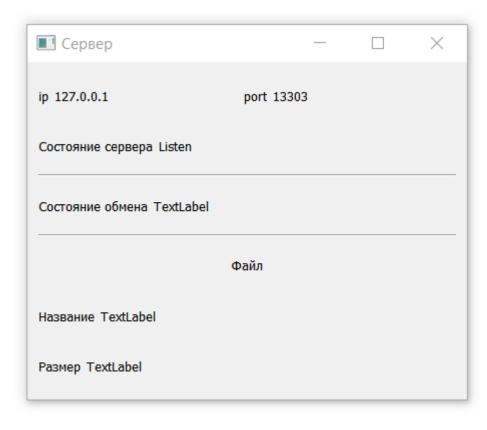
## Поддержка сети. QTcpSocket.

#### Реализация ТСР- клиента:

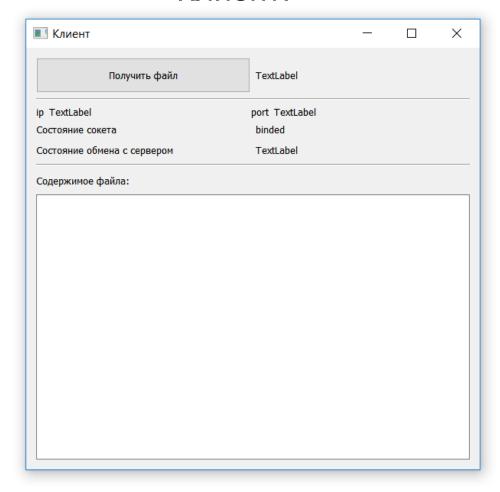
- 1. Создать объект класса QTcpSocket;
- 2. Вызвать метод bind для клиента на заданной паре ір:порт;
- 3. Попытаться установить соединение с серверов методом connectToHost()
- 4. Когда получится установить соединение сокет отправит сигнал connected, по этому сигналу отправить серверу название файла
- 5. Чтобы принять данные от сервер ксигнал readyRead сокета соединен со слотом readyRead класса ClientForm.

## Практическая часть

#### Сервер:



#### Клиент:



### Практическая часть

#### В проекте:

widget.h и widget.cpp, widget.ui – описывают класс сервера clientform.h, clientform.h– описывают класс клиента

### Практическая часть

#### main.cpp

```
#include "widget.h"
     #include "clientform.h"
    #include <QApplication>
 4
 5
 6 v int main(int argc, char *argv[])
     ····QApplication a(argc, argv);
     ····Widget·w;
 9
     ····ClientForm·cf;
10
     ···w.show();
     ····cf.show();
12
13
14
    ....return a.exec();
15
16
```

```
#ifndef WIDGET_H
     #define WIDGET_H
   #include "ui_widget.h"
5 #include < QWidget>
   #include <QTcpServer>
   #include <QTcpSocket>
   #include <QFile>
10 v class Widget : public QWidget, private Ui::Widget
11
12
    · · · · Q_OBJECT
13
14
     public:
    explicit Widget(QWidget *parent = 0);
15
    virtual ~ Widget();
16
17
18
    ---//шаг 1 создаем сервер
    ····QTcpServer *pTcpServer;
19
20
    QTcpSocket *pTcpSocket;
21
22
    ••••//2 создаем метод, который будет обрабатывать запрос от клиента
23
24
     public slots:
25
     void processingRequest();
    void readyRead();
26
27
    private:
28
29
     #endif // WIDGET H
```

```
#include "widget.h"
    Widget::Widget(QWidget *parent) :
5 v ····QWidget(parent)
    ....setupUi(this);
    ····setWindowTitle("Сервер");
    ...//шаг 1 создаем сервер
    pTcpServer = new QTcpServer(this);
   pTcpSocket = nullptr;
   //шаг 2 биндим сервер на выбранный ір и порт
   //в этой тестовой задаче пропишем ір и порт в коде, но в дальнейшем
   //используйте конфигурационные файлы
   if (pTcpServer->listen(QHostAddress::LocalHost, 13303)) lblServerState->setText("Listen");
   ....else lblServerState->setText("error");
    ----//выведем информацию об ip- адресе и порте, на котором сервер слушает запросы от клиентов
    //в соответствующих лейблах интерфейса:
    lblServerIP->setText( pTcpServer->serverAddress().toString());
20
    lblServerPort->setNum( pTcpServer->serverPort());
21
    //соединим сиганл о новом соединении со слотом-обработчиком
        connect(pTcpServer,&QTcpServer::newConnection,this,&Widget::processingRequest);
```

```
//обработка нового соединения
36 void Widget::processingRequest()
    ••••//переводим сервер в новое состояние
    ....lblServerState->setText("connected");
    ....lblExchange->setText("request in process");
    ••••//получаем указатель на сокет соединения с клиентом
    pTcpSocket = pTcpServer->nextPendingConnection();
    ···//соединяем сигнал о том, что от клиента пришло сообщение readyRead()
    ••••//с методом - обработчиком такого события
    connect(pTcpSocket,SIGNAL(readyRead()),SLOT(readyRead()));
    ···//чтобы освободить память, выделенную под pTcpSocket, когда мы завершим работу с ним
    ···//есть специальный слот deleteLater, который нужно соединить с сигналом о разъединении
    //disconnected
49
    connect(pTcpSocket, &QTcpSocket::disconnected,pTcpSocket,&QTcpSocket::deleteLater);
```

```
//обработка запроса клиента
50 void Widget::readyRead()
51
   QByteArray ba;
   //считываем сообщение клиента, в нём у нас передаётся имя файла,
  //который мы должны отправить в ответ
  ba = pTcpSocket->readAll();
  lblExchange->setText("request to send file:"+ ba);
  QFile file (ba);
   //если файл существует, то отправляем его
59 v · · · if (file.exists()) {
  .....file.open(QFile::ReadOnly);
  lblFile->setText(ba);
  .....lblSize->setText(QString::number(file.size()));
  •••••//отправляем данные
  pTcpSocket->write(file.readAll());
  •••••//изменяем состояние сервера
  .....lblExchange->setText("file sended");
  file.close();
    else lblExchange->setText("file doesn't exist");
70
```

### Практическая часть. Клиент

```
#ifndef CLIENTFORM_H
   #define CLIENTFORM_H
   #include "ui_clientform.h"
    #include <QTcpSocket>
7 v class ClientForm : public QWidget, private Ui::ClientForm
   Q OBJECT
10
   public:
virtual ~ClientForm();
  private:
  ••••//создадим указатель на сокет
  QTcpSocket *pTcpSocket;
17
   public slots:
  //слот для приём сообщений от сервера
  void readyRead();
20
   };
21
   #endif // CLIENTFORM H
```

### Практическая часть. Клиент

```
ClientForm::ClientForm(QWidget *parent) :
     · · · · QWidget(parent)
     ....setupUi(this);
     ····setWindowTitle("Клиент");
    ...//1. Создаем сокет
    pTcpSocket = new QTcpSocket(this);
    ----//2. Биндим сокет на заданную пару ір и порт, если порт не указан, то происхоит
    //bind на люббой свободный порт
    if (pTcpSocket->bind(QHostAddress::LocalHost)) lblSocketState->setText("binded");
   //3. по нажатию кнопки начинаем процесс установлия соединения с сервером
16 v ··· connect(btnReceiveFile,&QToolButton::clicked,[=](){
    pTcpSocket->connectToHost(QHostAddress::LocalHost,13303);
    ····});
    //4. когда соединение с сервером будет установлено, сокет отправит сигнал
    ····// connected, в таком случае клиент шлёт серверу название файла, которое
    //должно быть отправлено
22 v ····connect(pTcpSocket,&QTcpSocket::connected,this,[&](){
    ::::::lblSocketState->setText("connected");
    .....lblFileName->setText("ui_clientform.h");
    .....QByteArray ba ("ui_clientform.h");
    //отправляем серверу имя файла:"ui_clientform.h"
    pTcpSocket->write(ba);
    .....lblExchange->setText("filename sended");
    //ecли нам от сервера придёт сообщение, то сокет сгенерит сигнал readyRead
    ···//к этом сигналу подключим слот readyRead()
    connect(pTcpSocket,SIGNAL(readyRead()),SLOT(readyRead()));
33 }
```

### Практическая часть. Клиент

```
34 v ClientForm::~ClientForm()
35
    pTcpSocket->close();
37
38
39 void ClientForm::readyRead()
40
    ••••//полученный файл выведем в текстовый браузер
    textBrowser->setText(pTcpSocket->readAll());
    ....lblExchange->setText("file received");
43
    ••••//закроем соединение
44
    pTcpSocket->close();
46
47
```