



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE INGENIERÍA
Año 2010 - 1^{er} Cuatrimestre

TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN CONCURRENTE (75.59)

TRABAJO PRÁCTICO: CONCU-CHAT

Integrantes

Apellido, Nombre	Nro. Padrón	E-mail
Ferreiro, Demian	88443	epidemian@gmail.com
Mouso, Nicolás Gastón	88528	nicolasgnr@gmail.com

Índice

1. Enunciado	2
2. Análisis del problema	5
3. Diseño de la arquitectura	6
3.1. Cola de mensajes	6
3.2. Arquitectura	6
3.2.1. Cliente-Cliente	6
3.2.2. Cliente-Servicio de localización	7
3.3. Diagrama de casos de uso	8
3.4. Diagrama de clases	9
3.5. Mensajes	9
3.5.1. Tipos de mensajes	9
3.6. Estados del cliente	10
3.6.1. Diagrama de estados	11
3.6.2. Diagrama de clases de los estados	12
4. Conclusiones	13

1. Enunciado

Objetivo

El objetivo de este trabajo es el desarrollo de un sistema de chat conocido como "ConcuChat". Este es un sistema que permitirá a dos partes poder chatear mediante el intercambio de mensajes instantáneos. Esto quiere decir que ambas partes podrán comunicarse únicamente si ambas están "en línea".

Arquitectura

El sistema deberá estar formado por los siguientes módulos:

1. Servicio de Localización
2. Programa de Chat

Servicio de Localización

Es un módulo que se encarga de almacenar el nombre y la dirección de los distintos programas de chat que estén en ejecución, así como de realizar la resolución entre nombre y dirección. Para ello contará con dos funciones:

1. Registrar un nuevo programa de chat
2. Resolver la dirección de un programa de chat dado su nombre

Programa de Chat

Es el módulo que utilizarán los usuarios para comunicarse entre sí. Cuando el módulo de chat se inicia, lo primero que hace es registrarse en el Servicio de Localización para que pueda ser localizado por otros módulos de chat. Si el usuario quiere chatear con otro usuario, debe primero localizar a su contraparte utilizando el Servicio de Localización. Una vez localizada a la contraparte se podrá comenzar el chat.

Requerimientos funcionales

Servicio de Localización

1. Es el primer módulo del sistema que se ejecuta. Si el Servicio de Localización no está activo, el sistema no funciona.
2. Permite registrar un par nombre – dirección. Los nombres son únicos, por lo tanto debe rechazar una petición de registro si el nombre ya se encuentra registrado.
3. Permite consultar la dirección correspondiente a un nombre.
4. Permite desregistrar un par nombre – dirección.

5. No se requiere mantener un tiempo de vida de los registros, pero sí se debe poder eliminar un registro manualmente por línea de comandos. Si un programa de chat no puede desregistrarse por algún motivo, entonces el operador deberá poder eliminar el registro mediante la ejecución de un comando.

Programa de Chat

1. Al iniciarse, el módulo de chat debe registrarse en el Servicio de Localización.
2. Para conectarse con el Servicio de Localización, el programa de chat debe conocer la dirección de éste.
3. Cuando el usuario finaliza la aplicación, debe desregistrarse del Servicio de Localización.
4. El usuario debe poder indicar al programa que desea comunicarse con otra persona. Para ello debe consultar al Servicio de Localización cuál es la dirección correspondiente al nombre de la otra parte.
5. Debe poder recibir mensajes de otros programas de chat.
6. Debe poder enviar mensajes a otros programas de chat.
7. El envío y la recepción de mensajes deben ser en forma simultánea.
8. No es necesario implementar el corte de la comunicación. Para terminar el chat actual y chatear con otra persona se puede cerrar y volver a abrir el programa de chat.

Requerimientos no funcionales

1. El trabajo práctico deberá ser desarrollado en lenguaje C o C++, siendo este último el lenguaje de preferencia.
2. Los módulos pueden no tener interfaz gráfica y ejecutarse en una o varias consolas de línea de comandos.
3. El trabajo práctico deberá funcionar en ambiente Unix / Linux.
4. La aplicación deberá funcionar en una única computadora.
5. Cada módulo deberá poder ejecutarse en “modo debug”, lo cual dejará registro de la actividad que realiza en uno o más archivos de texto para su revisión posterior.

Esquema de direcciones

Cada módulo del sistema se identifica unívocamente por una dirección, es decir, cada vez que se requiere referenciar a un módulo determinado para (por ejemplo) enviarle un mensaje, se lo debe hacer mediante su dirección. Sin embargo, las direcciones no suelen ser prácticas para las personas, por lo cual se definen nombres para cada módulo, y un esquema de resolución nombre dirección, el cual se implementa en el Servicio de Localización.

Tareas a realizar

A continuación se listan las tareas a realizar para completar el desarrollo del trabajo práctico:

1. Dividir cada módulo en procesos. El objetivo es lograr que cada módulo esté conformado por un conjunto de procesos que sean lo más sencillos posible.
2. Una vez obtenida la división en procesos, establecer un esquema de comunicación entre ellos teniendo en cuenta los requerimientos de la aplicación. ¿Qué procesos se comunican entre sí? ¿Qué datos necesitan compartir para poder trabajar?
3. Tratar de mapear la comunicación entre los procesos a los problemas conocidos de concurrencia.
4. Determinar los mecanismos de concurrencia a utilizar para cada una de las comunicaciones entre procesos que fueron detectados en el ítem 2. No se requiere la utilización de algún mecanismo específico, la elección en cada caso queda a cargo del grupo y debe estar debidamente justificada.
5. Definir el esquema de direcciones que se va a utilizar para comunicar a las partes entre sí. Teniendo en cuenta que todos los componentes se ejecutan en la misma computadora, ¿cuál es el mejor modo de identificar unívocamente a las partes que intervienen?
6. Realizar la codificación de la aplicación. El código fuente debe estar documentado.

Informe

El informe a entregar junto con el trabajo práctico debe contener los siguientes ítems:

1. Breve análisis de problema, incluyendo una especificación de los casos de uso de la aplicación.
2. Detalle de resolución de la lista de tareas anterior. Prestar atención especial al ítem 4 de la lista de tareas, ya que se deberá justificar cada uno de los mecanismos de concurrencia elegidos.
3. Diagramas de clases de cada módulo.
4. Diagrama de transición de estados de un módulo de chat genérico.

2. Análisis del problema

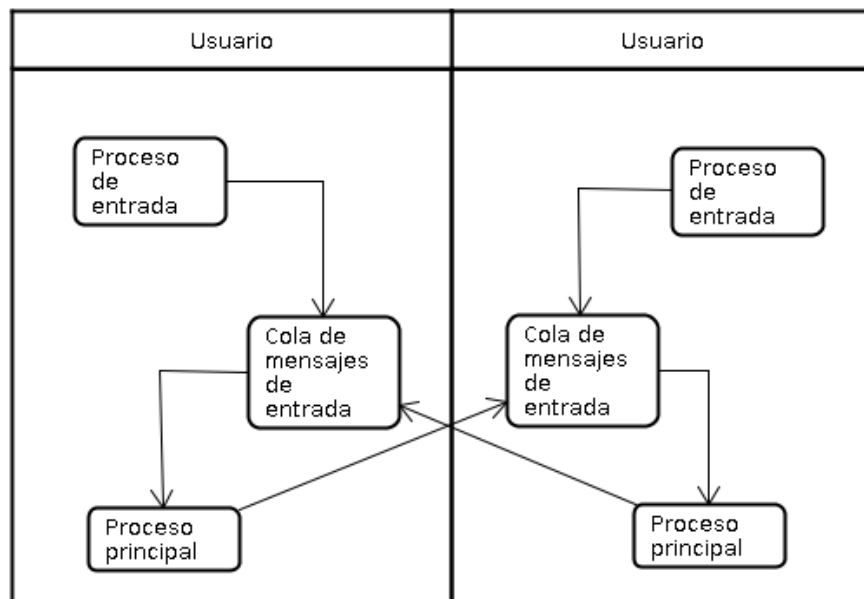
3. Diseño de la arquitectura

3.1. Cola de mensajes

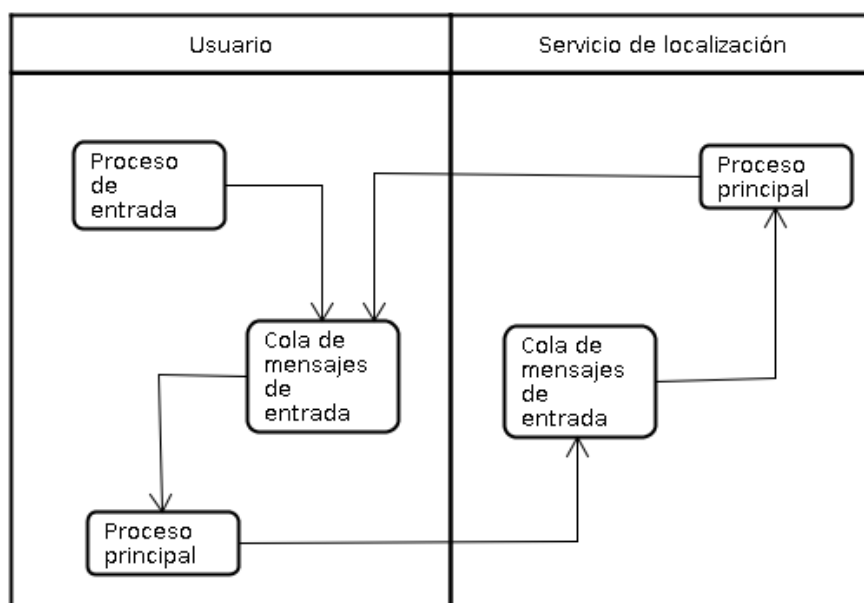
El mecanismo de comunicación que se utilizó para el pasaje de información entre los distintos procesos dentro del trabajo práctico, fue la cola de mensajes. La principal razón por la cual se optó por este mecanismo se debió a que el sincronismo entre los mensajes escritos y leídos está a cargo del sistema operativo. En un principio se pensó en utilizar memoria compartida, sincronizando el acceso a la misma con semáforos. Esta solución era un poco limitada, ya que acotaba el tamaño de los datos compartidos a un máximo pre-establecido. En el caso de la tabla de contactos se limitaría la cantidad de usuarios registrados y también cuando dos usuarios estuvieran chateando no podrían enviarse mensajes más extensos que el tamaño de la memoria compartida. Por otro lado, se analizó la posibilidad de utilizar tuberías con nombre ya que permitían enviar mensajes de cualquier longitud. El problema en el uso de fifos estaba relacionado con el sincronismo, ya que es inaceptable que más de un proceso escriba en forma simultánea en la tubería. Luego de analizar las diferentes alternativas, se optó por utilizar cola de mensajes ya que era el mecanismo de comunicación que mejor se adaptaba al problema.

3.2. Arquitectura

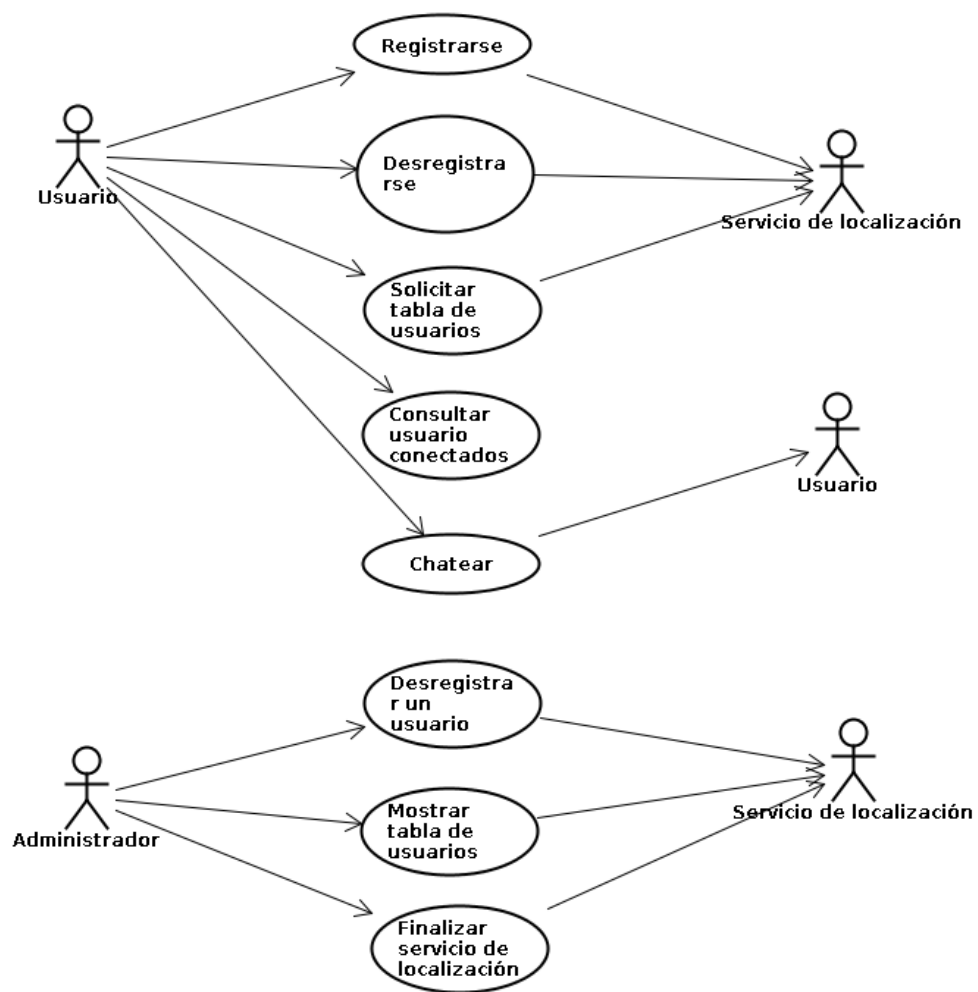
3.2.1. Cliente-Cliente



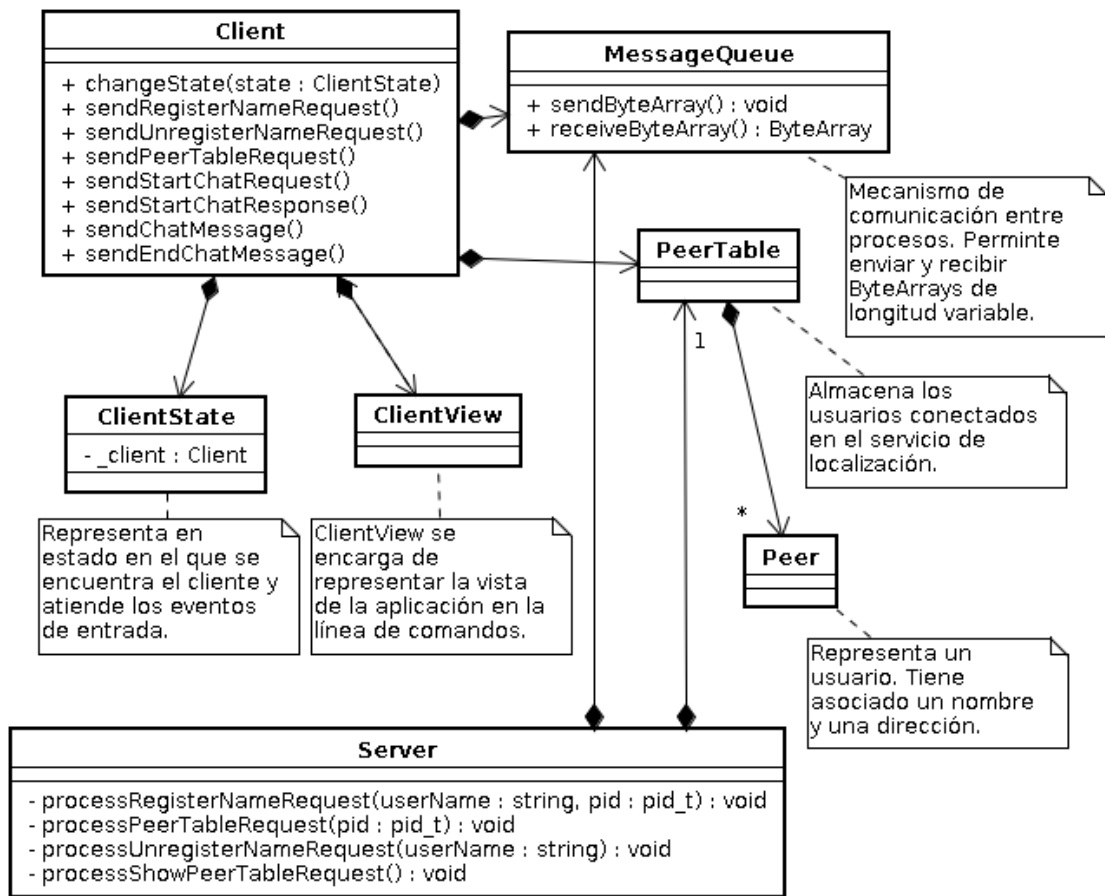
3.2.2. Cliente-Servicio de localización



3.3. Diagrama de casos de uso



3.4. Diagrama de clases



3.5. Mensajes

Los procesos se comunican entre sí enviándose mensajes. Se creó una entidad llamada “Message” la cual encapsula un tipo de mensaje, el id del proceso creador y los datos asociados al mensaje. Dicho mensaje puede ser serializado y deserializado para permitir su envío y recepción a través de la cola de mensajes.

3.5.1. Tipos de mensajes

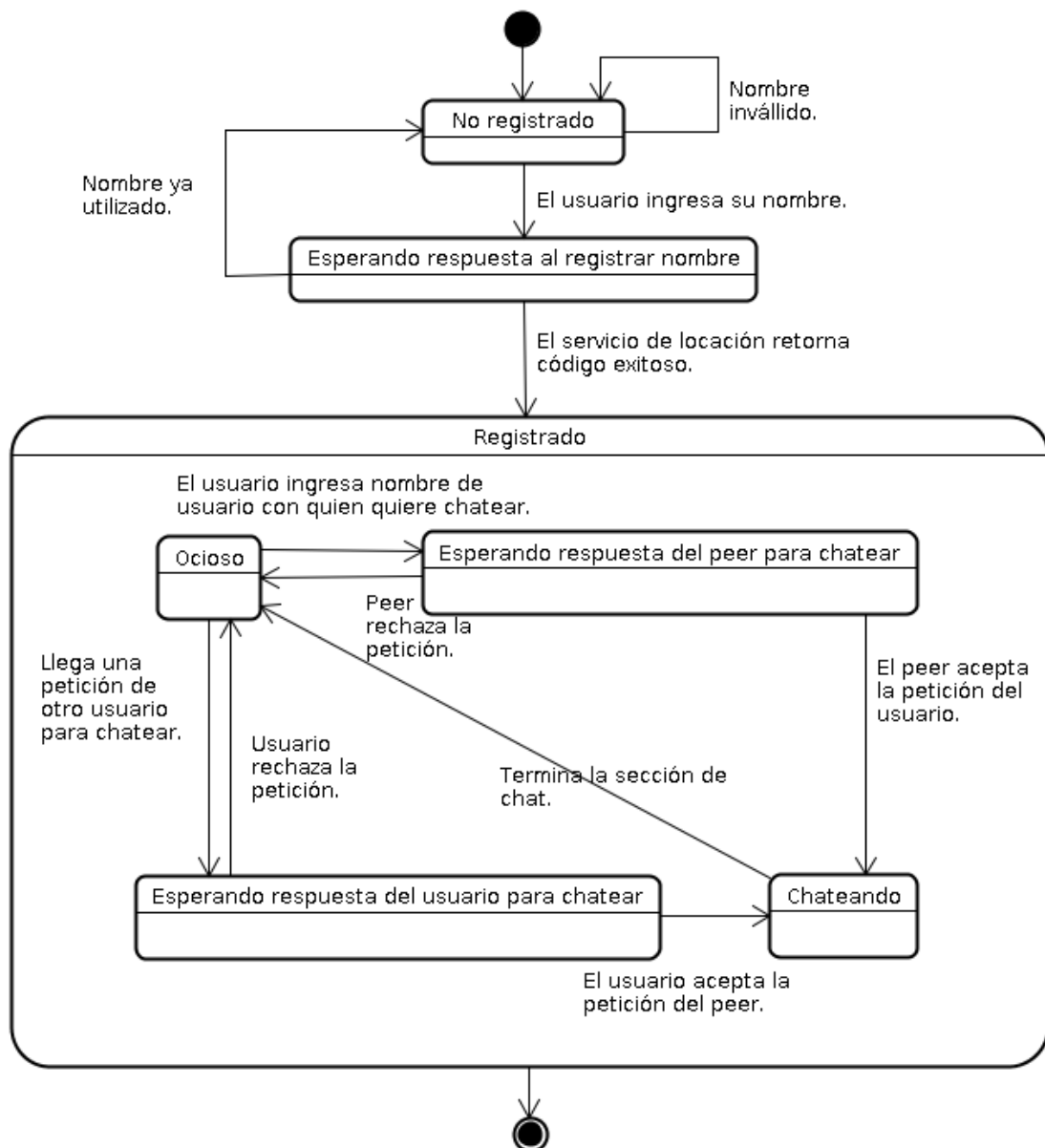
- **TYPE NONE:** tipo de mensaje inválido.
- **TYPE USER INPUT:** enviado desde el proceso que recibe los eventos de teclado hacia el proceso principal cuando el usuario ingresa un comando.
- **TYPE USER EXIT:** enviado desde el proceso que recibe los eventos de teclado hacia el proceso principal cuando el usuario ingresa el comando de salida.
- **TYPE REGISTER NAME REQUEST:** enviado al servicio de localización para registrar un nuevo usuario.

- **TYPE REGISTER NAME RESPONSE:** enviado desde el servicio de localización al usuario para informar si el nombre pudo ser registrado con éxito o no.
- **TYPE UNREGISTER NAME REQUEST:** enviado al servicio de localización para desregistrar un usuario.
- **TYPE SHOW PEER TABLE REQUEST:** enviado al servicio de localización para hacer que muestre la tabla de contactos.
- **TYPE PEER TABLE REQUEST:** enviado al servicio de localización por parte de un usuario para solicitar la tabla de contactos actual.
- **TYPE PEER TABLE RESPONSE:** enviado desde el servicio de localización al usuario como respuesta de la solicitud de la tabla de contactos.
- **TYPE START CHAT REQUEST:** enviado entre usuarios para solicitar el comienzo de una sección de chat.
- **TYPE START CHAT RESPONSE:** enviado entre usuarios para confirmar o rechazar el inicio de la sección de chat.
- **TYPE END CHAT:** enviado entre usuarios para informar el fin de la sección de chat.
- **TYPE CHAT MESSAGE:** enviado entre usuarios. Mensaje de chat.
- **TYPE SERVER EXIT:** enviado al servicio de localización para cerrarlo remotamente.

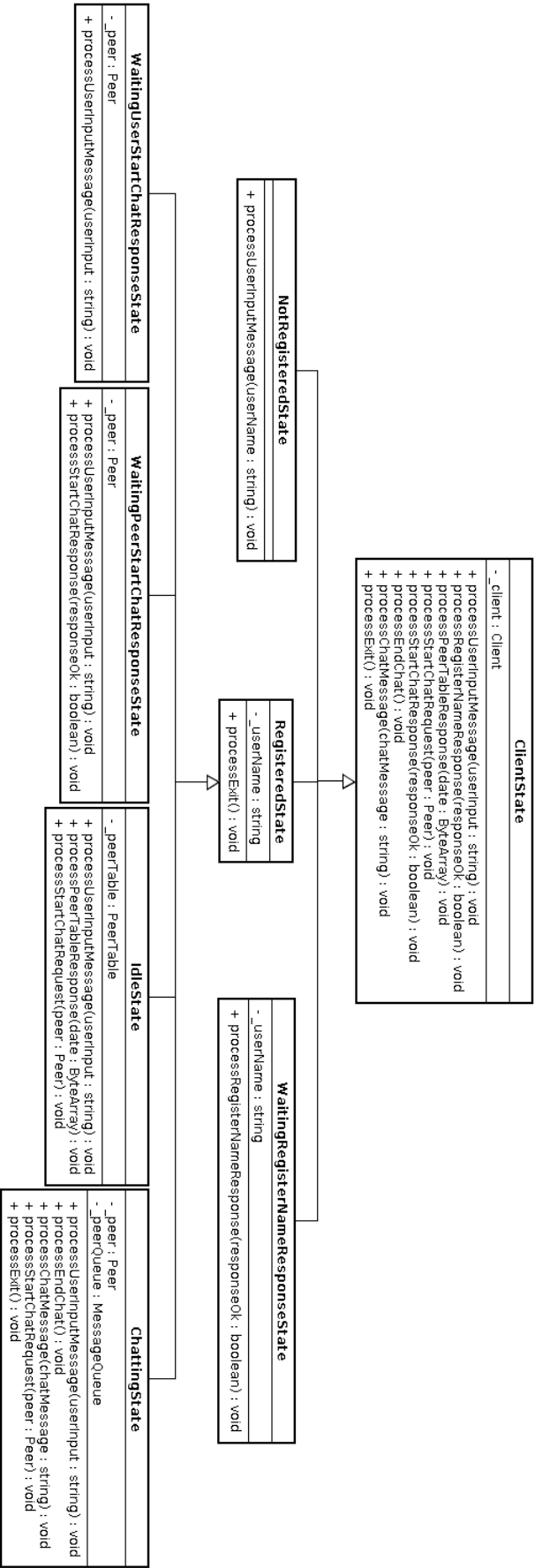
3.6. Estados del cliente

Cada vez que el usuario ingresa un comando, se procesa. El significado de los mensajes o comandos tipeados por el usuario dependen del estado en el que se encuentre la aplicación al momento de enviarlos. Por ejemplo, si dos usuarios se encuentran chateando, y uno usuario ingresa un comando “usuarios” (visualizar la tabla de contactos) se esperaría que el usuario con el que se encuentra chateando reciba un mensaje en texto plano con el contenido “usuarios” y no que visualice la tabla de contactos en su terminal. Por esta razón, se optó por el uso del patrón de diseño “State” (o estado) el cual nos permite que cada tipo de estado sea el encargado de procesar los mensajes que llegan al proceso principal de cada usuario.

3.6.1. Diagrama de estados



3.6.2. Diagrama de clases de los estados



4. Conclusiones