

VSYS

VSYS	1
Client-Server	2
Generelle Information	2
Header-Dateien	2
Client-Server Kommunikation	4

Client-Server

Generelle Information

Der Server und der Client wurden von uns zusammengelegt, da sich diese von ihren Funktionen Kernfunktionen, ausgenommen das Bannen einer IP und der Authentifizierung am LDAP Server. Beide sind also das ein und das selbe Programm.

Daher werden beide im unterschiedlichen Modus gestartet, bedienen sicher aber größtenteils der gleichen Header-Dateien und gleicher Methoden, soweit für den Client bzw. Server vorgesehen ist.

Das Programm wurde in C++ geschrieben.

Für detailliertere Beschreibung einzelner Funktionen sind die Kommentare in den dementsprechenden Dateien anzusehen!

Header-Dateien

Es existieren neun Header-Dateien:

- connection.hpp
- request.hpp
- klcp.hpp
- common.hpp
- server.hpp
- client.hpp
- ldap_connect.hpp
- BanIP.hpp

Connection.hpp:

Hier wird der Socket für Client und Server erstellt und eingestellt, sowie die Funktionen für das Versenden einer Datei und einer Nachricht sind hier definiert und deklariert.

Request.hpp:

In dieser Header-Datei ist definiert, wie der Server auf die Requests des Clients zu reagieren hat, sowie der Buffer der zur Datenübertragung benutzt wird.

klcp.hpp:

KLCP steht für „KleinLepojic Communication Protocol“. Für die Übertragung haben wir uns für JSON entschieden. Genommen wurde diese aus der Boost-Library „json_parser.hpp“. Jede Kommunikation die stattfindet findet mittels JSON statt.

common.hpp:

Eine kleine Header-Datei die dem Server das Öffnen eines Verzeichnisses erlaubt.

server.hpp:

Die Implementation der Server spezifischen Funktionen. Hier ist das Reagieren auf die Kommandos „GET“, „LIST“ und „QUIT“ reagiert.

client.hpp:

Drei Zeilen Code, welche den Client zum Verbinden animieren.

ldap_connection.hpp:

Client-Server Kommunikation