**Relatório Parcial de Redes de Computadores**

Grupo:

Francisco Machado

Jorge Batista

Sidnei Santiago

Tiago Gordiano

Vinícius Pinto

6 de Novembro, 2019

Universidade Federal da Bahia

# Introdução

Em conformidade com as especificações do trabalho da disciplina de Redes de Computadores, ministrada pelo professor Gustavo B. Figueiredo, este documento visa relatar o desenvolvimento da camada de aplicação no que condiz à um programa de transferência de arquivos, correspondente aos requerimentos da segunda etapa do trabalho da disciplina.

Repositório: <https://github.com/furran/mata59>

## **Plataforma e bibliotecas**

O código citado neste relatório foi escrito inteiramente na linguagem C, como exigido na especificação, e na plataforma *Windows*, utilizando o *GCC* como compilador padrão para o projeto. Vale notar que também utilizadas as bibliotecas *Winsock*[[1]](#footnote-1)e *Windows* para a implementação do protocolo de transferência de arquivo e a interface gráfica do usuário, respectivamente.

# **O protocolo de transferência de arquivos**

Iremos começar pela parte mais importante ou, devo talvez dizer, o foco desta etapa do trabalho. O nosso protocolo de transferência de arquivos, presente no arquivo nomeado criativamente de “ftp.c”, foi construído sobre as pilhas de protocolo TCP/IP já implementadas na biblioteca *Winsock*. Não entraremos em detalhes quanto ao funcionamento de nenhum destes protocolos, uma vez que estes estão fora do escopo da implementação nesta etapa.

O nosso protocolo de transferência possui as seguintes funções:

**int** **send\_file**(**int** sock, **char**\* filename);

**int** **recv\_file**(**int** sock);

**int** **send\_data**(**int** sock, **void**\* data, **int** length);

**int** **recv\_data**(**int** sock, **void**\* data, **int** maxbuflen);

**int** **send\_all**(**int** sock, **void**\* buffer, **int** length);

**char**\* **get\_filename\_extension**(**const** **char**\* filename);

Podemos ver que o protocolo é composto por duas funções principais — *send\_file()* e *recv\_file()* — que se utilizam de funções auxiliares (*send\_data(), recv\_data,* etc.) e estas, por sua vez, se utilizam das funções da camada de transporte. Vamos falar mais sobre elas a seguir.

## **As funções**

### **send\_file() e recv\_file()**

Começamos o envio do arquivo chamando a função *send\_file()*, passando como parâmetro o descritor da *socket* de destino e o nome do arquivo local. Se o arquivo existe, então envia-se o nome do arquivo e começa-se uma rotina de leitura em binário e envio do arquivo em blocos de 512[[2]](#footnote-2) bytes, até que a flag de fim de arquivo *feof()* seja acionada. Uma mensagem com um “header” de valor 0 é então transmitida, indicando o fim bem sucedido da transmissão.

Para que o envio do arquivo seja bem sucedido — ou mais ou menos sucedido — é preciso que a máquina alvo esteja esperando com *recv\_file()*. Ao finalmente receber o nome do arquivo remoto, a extensão associada ao nome é então extraída (.txt, .zip, .png, ...) para gerar o arquivo local com o nome “download[.*extensão*]” ou “download(*i*)[.*extensão*]”, dependendo se já existe ou não um arquivo com mesmo nome no local. Depois disso segue então as rotinas de recebimento do blocos de bytes e escrita no arquivo até que se receba uma mensagem com o “header” igual a zero.

Caso ocorra qualquer erro durante a transferência do arquivo, seja no envio ou recebimento dos dados, na leitura ou escrita do arquivo, a transferência do arquivo falha.

### **send\_data(), recv\_data() e miscelâneas**

Agora você talvez esteja se perguntando: “*Mas como* *estes blocos de dados são enviados entre os hosts?*”. E eu respondo: é aí que as funções *send\_data()* e *recv\_data()* entram.

Para que um bloco de dados seja enviado, utilizamos *send\_data()*, adicionando 3 parâmetros respectivamente: o descritor da *socket*, os dados à serem enviados e o “*tamanho*” do que está sendo enviado. Eu digo “*tamanho*” pois não é uma descrição justa de como este parâmetro está sendo utilizado na função. Na verdade o que acontece é que *send\_data()* envia dois blocos de dados consecutivos. Primeiro, ele envia o *tamanho* na forma de uma c-string de 10 bytes, que funciona como um header para o bloco que vem logo em seguida — o bloco de dados. Poderemos alterar o papel deste “header” no futuro e reapropriá-lo para troca de sinais propriamente entre o remetente e o destinatário. No momento ele é especialmente útil para sinalizar o fim da transmissão.

A função *recv\_data()* recebe as duas mensagens, extraindo o header e passando os dados para o buffer especificado nos parâmetros. Ambas as funções retornam apenas o número de bytes de **dados** enviados/recebidos, sem consideração pelo header.

A função *send\_all()* insiste em enviar o conteúdo do buffer, até que tudo seja enviado, ou até que função falhe. Ela é usada internamente por *send\_data()*. Já *get\_filename\_extension()* serve para pegarmos a extensão do arquivo a partir do nome. Esta é utilizada no recebimento do arquivo.

# **Execução e a interface gráfica do usuário**

Entre os nossos códigos-fonte, além de “ftp.c”, encontraremos “cliente\_gui.c”, “cliente.c” e “servidor.c”. Não entraremos em detalhes nesse códigos, mas posso dizer que neles se encontram a *utilização* do protocolo descrito em “ftp.c”. Eles são responsáveis pela abertura das *sockets*, o estabelecimento da conexão via IPv4 e a chamada da função de transferência de arquivo.

O programa “servidor.c”, após inicializar e estabelecer conexão com o outro hospedeiro, espera pacientemente pelo recebimento de um único arquivo. Após receber o arquivo, ou falhar em receber o arquivo, o programa para. Qualquer parte já recebida do arquivo permanece no disco.

Os programas “cliente.c” e “cliente\_gui.c” são, respectivamente, a implementação em terminal e a implementação gráfica do que seria o agente responsável por enviar o arquivo ao “servidor.c”. A maior diferença entre os dois na prática é que enquanto “cliente.c” finaliza após enviar um arquivo, “cliente\_gui.c” pode enviar quantas vezes quiser antes de ser finalizado. Isto é, supondo que “servidor.c” esteja executando para recebê-lo.

Ao compilar qualquer um dos códigos, adicionar “-lws2\_32”, “-lwsock32”, ou o quer que seja para linkar a biblioteca do *Winsock*. No caso da interface gráfica, é preciso também adicionar “-lcomdlg”.

# **Erros, problemas e dificuldades**

Quanto ao design do protocolo, acredito que a forma como incorporamos, por exemplo, o header poderia ser otimizada, ou ao menos feita de maneira mais limpa. O fato de que temos de enviar um bloco de header separadamente para cada bloco de dados provavelmente pesa no desempenho e resulta em um tempo maior de transferência do arquivo, ao contrário de se utilizássemos um único bloco para mandar os dados e o header de uma única vez.

Entre outros problemas encontrados, erros conhecidos e falhas de projeto temos:

* A Escolha de sistema operacional (*Windows*) — *possivelmente[[3]](#footnote-3)*;
* A interface gráfica para de responder durante o envio do arquivo — “*Quem dera tivéssemos fork()[[4]](#footnote-4)”*;
* Organização;
* Procrastinação[[5]](#footnote-5);
* *DevOps* em geral;

Levando tudo em consideração, acho que podemos considerar essa uma oportunidade para aprender com nossos erros e seguirmos em frente nesta jornada pelo conhecimento.

Nas palavras de Bob Ross[[6]](#footnote-6): *Nós não cometemos erros, apenas acidentes felizes*.

1. <https://en.wikipedia.org/wiki/Winsock> [↑](#footnote-ref-1)
2. Não… exatamente. Está sujeito a mudanças. [↑](#footnote-ref-2)
3. A maioria referências e artigos de programação de sockets parecem ser orientados à sistemas Unix, Linux, BSD, etc.... [↑](#footnote-ref-3)
4. *CreateProcess()* literalmente leva 1 trilhão de parâmetros - <https://docs.microsoft.com/en-us/windows/win32/procthread/creating-processes> [↑](#footnote-ref-4)
5. Ver data do relatório [↑](#footnote-ref-5)
6. <https://en.wikipedia.org/wiki/Bob_Ross> [↑](#footnote-ref-6)