

Het Sushi-applicatieprotocol

Het applicatieprotocol dat is opgesteld voor de opdracht tussen de 2 clients van het Red-team en het Rob/Bryan-team wordt het Sushi protocol genoemd. Het Sushi (Standard Uniform Staging Highway Interface) applicatieprotocol zorgt voor de communicatie tussen de client en de server.

Waar moet het Sushi-applicatieprotocol aan voldoen

Request: STATUS

Response: checksum of all files currently on server

####

Functie 2.1: Read -> client.jar -verify \$DIR

Request: SYNC

Response: list of all files (filenames) and individual checksums

####

Functie 2.2: Read -> client.jar -list \$DIR

Request: RETRIEVE file(filename)

Response: filename ; filesize ; checksum

Functie 2.3: Read -> client.jar -fetch \$DIR

Functie 5: Read -> client.jar -fetch \$FILE

Request: UPLOAD

Response: ???

Functie 1: Create/Update -> client.jar -make-dir \$DIR

Functie 4: Create/Update -> client.jar -backup \$LOCAL_FILE:REMOTE_DIR

Request: DELETE

Response: ???

Functie 3: Delete -> client.jar -remove \$DIR

Functie 6: Delete -> client.jar -remove \$FILE

Crab Roll Seaweed Daikon

Legenda

Order -> request: IP: port

Serving -> command: status, sync, retrieve, delete, upload

response headers: status 200/400/500

request header: method, encryption, path

body: data stream

only support utf8

Visualisatie van het sushi-protocol

