# 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 communnicatie tussen de client en de server.

## Waar moet het Sushi-applicaiteprotocol 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

