Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет компьютерных систем и сетей Кафедра информатики

Дисциплина: Операционные среды и системное программирование

**ОТЧЕТ**

к лабораторной работе № 7

на тему «Средства обмена данными (Windows). Изучение и использованием средств обмена данными и совместного доступа»

Выполнил:

студент гр. 153504

Хрищанович А.К.

Проверил:

Гриценко Н.Ю.

Минск 2023

СОДЕРЖАНИЕ

[1 Постановка задачи 3](#_Toc146631498)

[2 Краткие теоретические сведения 4](#_Toc146631499)

[3 Результаты выполнения лабораторной работы 6](#_Toc146631500)

[Выводы 7](#_Toc146631501)

[Список использованных источников 8](#_Toc146631502)

[Приложение А (обязательное) Листинг кода 9](#_Toc146631503)

## 1 ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Целью выполнения данной лабораторной работы является построения системы обмена файлами клиентами через сеть с возможностью выбора и отправки файлов.

## 2 КРАТКИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

Win32 API (Windows API) представляет собой набор функций и интерфейсов, предоставляемых операционной системой Windows для разработки приложений. Этот мощный набор инструментов обеспечивает доступ к различным функциональным возможностям Windows, включая создание и управление окнами, обработку сообщений, работу с файлами и реестром, а также многие другие операции. Win32 API играет ключевую роль в разработке приложений для Windows и обеспечивает высокую степень контроля над поведением приложений.[1]

Средства обмена данными и совместного доступа в Windows представляют собой мощные инструменты для обмена информацией между различными процессами и устройствами в операционной системе Windows. Эти средства обеспечивают эффективную передачу данных, обмен сообщениями и разделяемый доступ к ресурсам. Они имеют важное значение в разработке программных приложений и обеспечивают согласованное взаимодействие между различными частями системы.

Одним из наиболее распространенных средств обмена данными в Windows является Windows Sockets (Winsock). Winsock предоставляет стандартный интерфейс для разработки сетевых приложений, позволяя программам обмениваться данными по протоколам TCP/IP. Это средство позволяет приложениям работать с сетевыми ресурсами, такими как веб-серверы, базы данных и другие сетевые службы.

Другим важным средством совместного доступа к данным в Windows является механизм работы с многозадачностью и потоками. Потоки позволяют одновременно выполнять несколько задач в пределах одного процесса, обеспечивая многозадачность и многопоточность. Это позволяет эффективно использовать ресурсы компьютера, обеспечивая отзывчивость приложений и оптимизацию производительности.

Итак, средства обмена данными и совместного доступа в Windows играют ключевую роль в создании приложений, способных взаимодействовать с другими приложениями, устройствами и сетями. Они обеспечивают надежность, эффективность и безопасность обмена данными, что делает их важной частью разработки программного обеспечения под Windows.

Для выполнения данной лабораторной работы, были использованы следующие теоретические сведения и концепции:

1. Создание сокета: В серверной части сначала создается сокет с помощью socket(). Сокеты - это конечные точки для установления соединения между узлами в сети. В данном случае используется соксет типа SOCK\_STREAM, что означает, что будет установлено надежное TCP-соединение.

2. Привязка к адресу и порту: Сервер привязывает свой соксет к определенному IP-адресу и порту с помощью bind(). Это позволяет серверу слушать входящие соединения на указанном порту.

3. Прослушивание соединений: Функция listen() используется для настройки серверного соксета на прослушивание входящих соединений. Это позволяет серверу принимать соединения от клиентов.

4. Прием клиентов: В бесконечном цикле сервер ожидает входящие соединения с помощью accept(). Когда клиент подключается, создается новый поток (или потоки) для обработки взаимодействия с этим клиентом.

5. Обработка клиентов: В функции HandleClient происходит обработка команд от клиентов. Клиенты могут загружать файлы на сервер с командой "UPLOAD" и скачивать файлы с сервера с командой "DOWNLOAD". Сам файл передается в бинарном режиме, а данные читаются и записываются в буфер.

6. Управление клиентами: Информация о клиентах хранится в векторе clients. Когда клиент отключается или происходит ошибка в соединении, его информация удаляется из вектора.

## 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ВЫПОЛНЕНИЯ ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЫ

В ходе выполнения лабораторной работы была построена система передачи файлов клиентами через сеть с возможностью выбора и отправки файлов. Проект поделен на две части:

– серверная часть;

– клиентская часть.

В систему входят три проекта. Проект ServerPart отображает серверную часть, а проекты ClientPart и ClientPart2 – клиентскую часть.

Результат успешного запуска сервера представлен на рисунке 3.1.



Рисунок 3.1 – Результат работы сервера при запуске

Теперь для наглядности работы запустим проекты клиентов. Результат подключения клиентов к серверу представлен на рисунке 3.2.

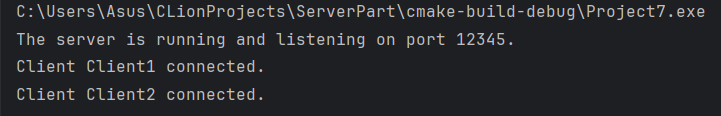


Рисунок 3.2 – Результат подключения клиентов к серверу

Проведем передачу файлов на сервер от Client1. При помощи консольного меню пользователь может выбрать нужную ему функцию. Изображение меню будет представлено на рисунке 3.3.

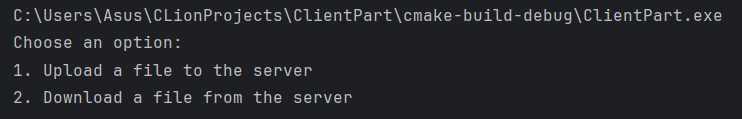


Рисунок 3.3 – Меню пользователя

При выборе первого пункта меню пользователю будет доступна возможность при выборе полного пути до любого файла на устройстве отправить его на сервер. Результат работы данной функции будет представлен на рисунке 3.4.

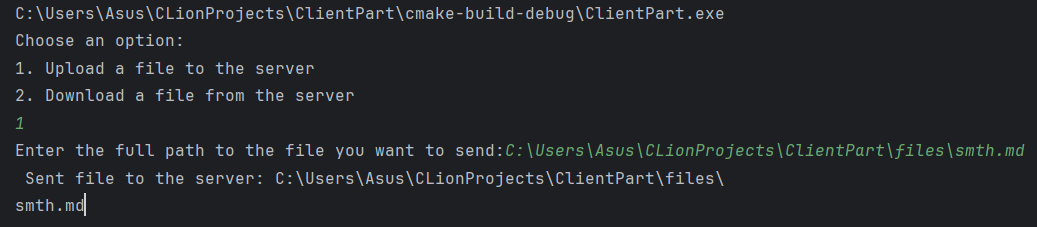


Рисунок 3.4 – Результат отправки на сервер файла от пользователя

На сервере также отображается информация о том, что файл был получен сервером и сохранен. Информация, отображенная на сервере, будет представлена на рисунке 3.5.



Рисунок 3.5 – Результат получения файла от клиента сервером

При выборе второго пункта меню пользователь может получить файл от сервера. Для этого пользователю потребуется ввести название файла. Поиск файлов будет осуществляться по прописанной в коде папке на сервере.

Проведем получение файла от сервера при помощи Client2. Результат получения файла от сервера будет предоставлен на рисунке 3.6.

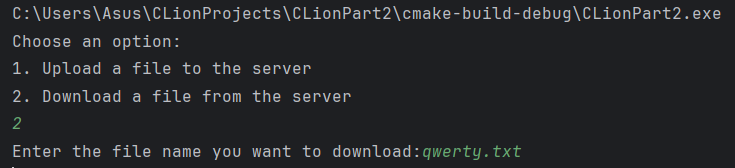


Рисунок 3.6 – Результат получения файла от сервера

На сервере так же отображается информация о том, что файл был отправлен. Информация, отображенная на сервере, будет представлена на рисунке 3.7.

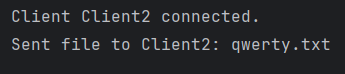


Рисунок 3.7 – Результат отправки файла от сервера

## ВЫВОДЫ

В ходе выполнения данной лабораторной работы была построена система передачи файлов клиентами по сети с возможность выбора и отправки файлов.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Щупак Ю. Win32 API. Разработка приложений для Windows. – СПб: Питер, 2008. – 592 с.: ип.
2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://learn.microsoft.com/ru-ru/windows/win32/procthread/process-and-thread-functions – Дата доступа 24.10.2023](https://learn.microsoft.com/ru-ru/windows/win32/procthread/process-and-thread-functions%20–%20Дата%20доступа%2024.10.2023)**ПРИЛОЖЕНИЕ А**

## (обязательное)

## Листинг кода

**main.cpp**

#include <windows.h>

#include <iostream>

#include <algorithm>

#include <vector>

struct Task {

int taskType; // Номер задачи (1 - сумма, 2 - максимум, 3 - минимум)

std::vector<int> data; // Данные для выполнения задачи

};

std::vector<int> sharedData(1000000); // Общий ресурс

HANDLE hMutex; // Мьютекс для синхронизации доступа к общим данным

DWORD WINAPI ThreadFunction(LPVOID lpParam) {

Task\* task = static\_cast<Task\*>(lpParam);

WaitForSingleObject(hMutex, INFINITE); // Захватываем мьютекс для синхронизации доступа

if (task->taskType == 1) {

// Задача для вычисления суммы

long long sum = 0;

for (int num : task->data) {

sum += num;

}

std::cout << "Sum: " << sum << std::endl;

} else if (task->taskType == 2) {

// Задача для нахождения максимума

int max = \*std::max\_element(task->data.begin(), task->data.end());

std::cout << "Max: " << max << std::endl;

} else if (task->taskType == 3) {

// Задача для изменения первого числа на случайное

if (!task->data.empty()) {

srand(time(NULL));

task->data[0] = rand() % 1000; // Заменяем первое число на случайное от 0 до 999

std::cout << "First number changed to: " << task->data[0] << std::endl;

std::cout << "First ten numbers: ";

for (int i = 0; i < 10 && i < task->data.size(); ++i) {

std::cout << task->data[i] << " ";

}

std::cout << std::endl;

}

}

ReleaseMutex(hMutex); // Освобождаем мьютекс после завершения задачи

return 0;

}

int main() {

// Инициализация общих данных

for (int i = 0; i < 1000000; ++i) {

sharedData[i] = i + 1;

}

// Создаем мьютекс

hMutex = CreateMutex(NULL, FALSE, NULL);

// Создаем задачи для суммы, минимума и максимума

Task tasks[3];

for (int i = 0; i < 3; ++i) {

tasks[i].taskType = i + 1;

tasks[i].data = sharedData;

}

// Запускаем потоки для выполнения задач

HANDLE hThreads[3];

for (int i = 0; i < 3; ++i) {

hThreads[i] = CreateThread(NULL, 0, ThreadFunction, &tasks[i], 0, NULL);

}

// Дожидаемся завершения потоков

WaitForMultipleObjects(3, hThreads, TRUE, INFINITE);

// Закрываем дескрипторы потоков

for (int i = 0; i < 3; ++i) {

CloseHandle(hThreads[i]);

}

// Закрываем дескриптор мьютекса

CloseHandle(hMutex);

return 0;

}