

## 5. Opcje gniazd

```
int getsockopt(int socket,      // deskryptor gniazda
               int level,      // kto ma przetwarzać opcję
               int optName,    // nazwa opcji
               void *optVal,   // wartość opcji
               unsigned int *optLen);
                               // rozmiar zmiennej z opcją

int setsockopt(int socket,      // deskryptor gniazda
               int level,      // kto ma przetwarzać opcję
               int optName,    // nazwa opcji
               const void *optVal, // wartość opcji
               unsigned int optLen);
                               // rozmiar zmiennej z opcją
```

W przypadku poprawnego wykonania funkcje zwracają 0, w przypadku błędu -1 i kod błędu w zmiennej `errno`.

- Opcje mogą dotyczyć różnych poziomów oprogramowania sieciowego (parametr `level`):
  - `SOL_SOCKET` - oprogramowanie poziomu gniazd - dotyczy wszystkich gniazd
  - `IPPROTO_IP` - oprogramowanie IPv4
  - `IPPROTO_IPV6` - oprogramowanie IPv6
  - `IPPROTO_TCP` - oprogramowanie TCP
- Opis opcji:
  - `man 7 socket`
  - `man 7 tcp`
  - `man 7 ip`
- Dwa typy opcji:
  - opcje, które włączają lub wyłączają pewną właściwość
  - opcje, które pobierają lub przekazują specjalne wartości

### Przykłady opcji

Nazwa		Typ	Wartość
<b>Poziom <code>SOL_SOCKET</code></b>			
<code>SO_BROADCAST</code>	zezwozenie na wysyłanie w trybie rozgłaszania	<code>int</code>	0, 1
<code>SO_KEEPALIVE</code>	testowanie okresowe, czy połączenie żyje	<code>int</code>	0, 1
<code>SO_LINGER</code>	zwlekanie z zamykaniem, jeśli w buforze są dane do wysłania	<code>struct linger</code>	czas
<code>SO_RCVBUF</code>	rozmiar bufora odbiorczego	<code>int</code>	bajty
<code>SO_SNDBUF</code>	rozmiar bufora wysyłkowego	<code>int</code>	bajty
<code>SO_RCVLOWAT</code>	znacznik dolnego ograniczenia bufora odbiorczego	<code>int</code>	bajty
<code>SO_SNDLOWAT</code>	znacznik dolnego ograniczenia bufora wysyłkowego	<code>int</code>	bajty
<code>SO_RCVTIMEO</code>	czas oczekiwania na pobranie	<code>struct timeval</code>	czas
<code>SO_SNDTIMEO</code>	czas oczekiwania na wysłanie	<code>struct timeval</code>	czas
<code>SO_REUSEADDR</code>	zezwozenie współdzielenie przez dwa gniazda pary adres lokalny port	<code>int</code>	0, 1
<code>SO_TYPE</code>	pobranie typu gniazda (tylko <code>getsockname()</code> )	<code>int</code>	liczba
<code>SO_OOBLINE</code>	wykorzystywane podczas przetwarzania danych poza pasmowych	<code>int</code>	0,1

- Gniazda połączone TCP dziedziczą niektóre opcje po gnieździe nasłuchującym. Należą do nich `SO_KEEPALIVE`, `SO_LINGER`, `SO_RCVBUF`, `SO_SNDBUF`.

- **Opcja SO\_BROADCAST**

```
# Nadawca

#include <stdio.h>      /* printf(), fprintf() */
#include <sys/socket.h> /* socket(), bind() */
#include <arpa/inet.h>  /* sockaddr_in */
#include <stdlib.h>     /* atoi() */
#include <string.h>     /* memset() */
#include <unistd.h>     /* close() */

int main(int argc, char *argv[])
{
    int gniazdo;
    struct sockaddr_in rozglAdr;
    char *rozglIP;
    unsigned short rozglPort;
    char *tekst;
    int rozglaszanie;
    unsigned int tekstDl;

    if (argc < 4) {
        fprintf(stderr, "Uzycie:  %s <Adres IP> <Port> <Tekst>\n",
                        argv[0]);
        exit(1);
    }

    rozglIP = argv[1];          /* adres rozgloszeniowy */
    rozglPort = atoi(argv[2]);  /* port rozgloszeniowy */
    tekst = argv[3];           /* tekst rozglaszany */

    if ((gniazdo= socket(PF_INET, SOCK_DGRAM, IPPROTO_UDP)) < 0)
        { perror("socket()"); exit(1); }

    rozglaszanie = 1;
    if (setsockopt(gniazdo, SOL_SOCKET, SO_BROADCAST,
                  &rozglaszanie, sizeof(rozglaszanie)) < 0)
        { perror("setsockopt()"); exit(1); }

    memset(&rozglAdr, 0, sizeof(rozglAdr));
    rozglAdr.sin_family = AF_INET;
    rozglAdr.sin_addr.s_addr = inet_addr(rozglIP);
    rozglAdr.sin_port = htons(rozglPort);

    tekstDl= strlen(tekst);

    for (;;)
    {
        /* Rozglaszaj co 3 sekundy */
        if (sendto(gniazdo, tekst, tekstDl, 0,
                   (struct sockaddr *)&rozglAdr,
                   sizeof(rozglAdr)) != tekstDl) {
            perror("sendto() wyslal
inna liczbe bajtow niz powinien");
            exit(1); }
        sleep(3);
    }
}
```

```

# Odbiorca
#
#include <stdio.h>      /* printf(), fprintf() */
#include <sys/socket.h> /* socket(), connect(), sendto(), recvfrom() */
#include <arpa/inet.h>  /* sockaddr_in, inet_addr() */
#include <stdlib.h>     /* atoi() */
#include <string.h>     /* memset() */
#include <unistd.h>     /* close() */

#define MAXTEKST 255 /* najdluszy odbierany tekst */

int main(int argc, char *argv[])
{
    int gniazdo;
    struct sockaddr_in rozglAdr;
    unsigned int rozglPort;
    char tekst[MAXTEKST+1];
    int tekstDl;

    if (argc != 2) {
        fprintf(stderr, "Uzycie: %s <Port rozgloszeniowy>\n",
            argv[0]);
        exit(1);
    }

    rozglPort = atoi(argv[1]); /* port rozgloszeniowy */
    if ((gniazdo= socket(PF_INET, SOCK_DGRAM, IPPROTO_UDP)) < 0)
    { perror("socket()"); exit(1); }

    memset(&rozglAdr, 0, sizeof(rozglAdr));
    rozglAdr.sin_family = AF_INET;
    rozglAdr.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
    rozglAdr.sin_port = htons(rozglPort);

    if (bind(gniazdo, (struct sockaddr *)&rozglAdr,
        sizeof(rozglAdr)) < 0)
    { perror("bind()"); exit(1); }

    if ((tekstDl = recvfrom(gniazdo, tekst, MAXTEKST, 0,
        NULL, 0)) < 0)
    { perror("recvfrom()"); exit(1); }

    tekst[tekstDl] = '\0';
    printf("Otrzymano : %s\n", tekst);

    close(gniazdo);
    exit(0);
}

```

- **Opcja SO\_REUSEADDR**

```
int serwGniazdo, wynik;
struct sockaddr_in serwAdr;
unsigned short serwPort;
int opcja;

serwGniazdo = socket(PF_INET, SOCK_STREAM, 0);

opcja=1;
wynik = setsockopt(sock, SOL_SOCKET, SO_REUSEADDR,
                  (void *)&opcja, sizeof(opcja));

memset(serwAdr, 0, sizeof(serwAdr));
echoSerwAdr.sin_family = AF_INET;
echoSerwAdr.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
echoSerwAdr.sin_port = htons(serwPort);

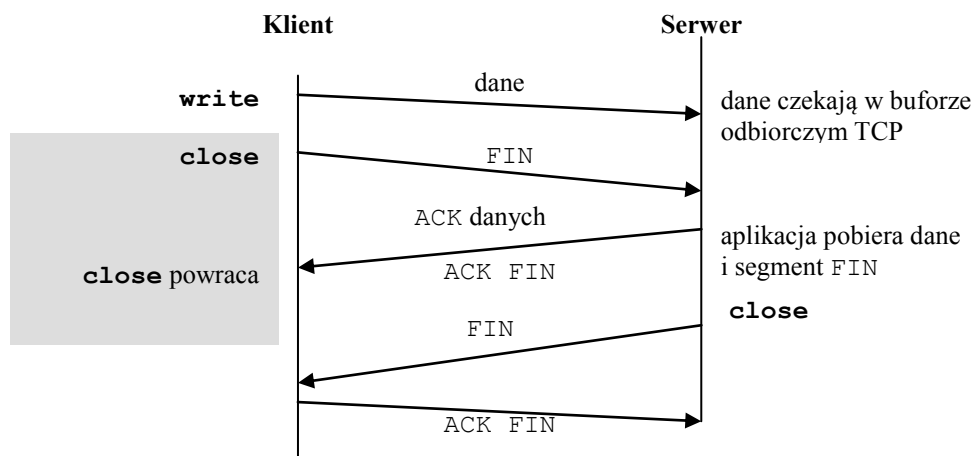
/* Przypisz gniazdu lokalny adres */
wynik = bind(serwGniazdo, (struct sockaddr *) &serwAdr,
            sizeof(serwAdr));
```

- Opcja `SO_LINGER`

```
struct linger {
    int l_onoff; /* 0 - wyłączone, niezero - włączone */
    int l_linger; /* czas zwleknięcia */
};
```

Jeśli:

- `l_onoff` jest równe 0 - ignorowana jest druga składowa i działanie funkcji `close` pozostaje niezmienione
- `l_onoff` jest różne od 0, `l_linger` jest równe 0 - połączenie zostanie natychmiast zerwane przez warstwę TCP
- `l_onoff` jest różne od 0, `l_linger` jest różne od 0 - proces będzie uśpiony dopóty, dopóki albo wszystkie dane będą wysłane i nadejdzie potwierdzenie od partnera, albo upłynie czas zwleknięcia (ang. *linger*).
- Jeśli wróci się z funkcji w wyniku upłynięcia czasu zwleknięcia, to zwrócony będzie kod błędu `EWOULDBLOCK` i wszystkie dane pozostawione w buforze wysyłkowym zostaną zniszczone.
- Włączone zwleknięcie



Otrzymaliśmy potwierdzenie danych i przesłanego do partnera segmentu FIN. Nadal nie wiemy, czy aplikacja partnera przeczytała dane. Jak uzyskać tę informację?

- **Opcje SO\_RCVBUF i SO\_SNDBUF**

- Każde gniazdo ma bufor wysyłkowy i odbiorczy.
  - Bufor odbiorczy wykorzystywany jest przez oprogramowanie warstwy TCP i UDP do przechowywania danych zanim przeczyta je aplikacja.
    - Wielkość bufora odbiorczego TCP jest równa rozmiarowi okna oferowanego partnerowi..
    - W przypadku UDP jeśli datagram nie mieści się w buforze odbiorczym gniazda, zostanie odrzucony.
  - Każde gniazdo TCP ma bufor wysyłkowy. Do niego kopiowane są dane z bufora użytkowego aplikacji. Jeśli gniazdo jest gniazdem blokującym (ustawienie domyślne), powrót z funkcji `write` będzie oznaczał, że wszystkie dane z bufora aplikacji zostały umieszczone w tym buforze. Dane są usuwane z tego bufora dopiero po otrzymaniu potwierdzenia ACK.
  - Gniazdo UDP nie ma bufora wysyłkowego. Posługuje się tylko jego rozmiarem do określenia maksymalnego rozmiaru datagramu, który można wysłać poprzez to gniazdo.
- 
- Przykład: chcemy zwiększyć rozmiar bufora odbiorczego gniazda

```
int rvcBufferSize;
int sockOptSize;
sockOptSize=sizeof(rvcBufferSize);
if (getsockopt(sock, SOL_SOCKET, SO_RCVBUF, &rvcBufferSize, &sockOptSize) < 0)
    error("getsockopt");
printf("Pocatkowa wielkosc bufora: %d\n", rvcBufferSize);

/* Podwajamy wielkość bufora */
rvcBufferSize *=2;
if (setsockopt(sock, SOL_SOCKET, SO_RCVBUF,
               &rvcBufferSize, sizeof(rvcBufferSize)) < 0)
    error("setsockopt");
```

- **Opcje SO\_RCVLOWAT i SO\_SNDLOWAT**

- Funkcja `select` do stwierdzenia gotowości gniazda do czytania lub pisania wykorzystuje znaczniki dolnego ograniczenia bufora wysyłkowego i odbiorczego (ang. *low-water mark*).
- Znacznik dolnego ograniczenia bufora odbiorczego jest to niezbędna liczba bajtów w buforze odbiorczym gniazda potrzebna do tego aby `select` przekazała informację, że gniazdo nadaje się do pobierania danych.
- Znacznik dolnego ograniczenia bufora wysyłkowego jest to niezbędna wielkość dostępnej przestrzeni w buforze wysyłkowym gniazda potrzebna do tego aby `select` przekazała informację, że gniazdo nadaje się do wysyłania danych.
- W przypadku UDP znacznik ten oznacza górną granicę maksymalnego rozmiaru datagramów UDP, które można odsyłać do tego gniazda. Gniazdo to nie ma bufora wysyłkowego, ma tylko rozmiar bufora wysyłkowego.

- Przykład: chcemy otrzymać 48 bajtów, zanim nastąpi powrót z operacji czytania

```
int lowat;
int lowatSize;
sockOptSize=sizeof(rvcBufferSize);
int wynik;

lowat=48;
wynik=setsockopt(sock, SOL_SOCKET, SO_RCVLOWAT, &lowat, sizeof(rvcBufferSize));
```



- **Opcja SO\_KEEPALIVE**

- Opcja włącza i wyłącza sondowanie połączenie TCP (ang. keepalive probe). Sondowanie polega na wysyłaniu segmentu ACK, na który partner musi odpowiedzieć.

## 4. Algorytmy serwera

### 4.1. Typy serwerów

- Serwer iteracyjny (ang. *iterative server*) obsługuje zgłoszenia klientów sekwencyjnie, jedno po drugim.
- Serwer współbieżny (ang. *concurrent server*) obsługuje wiele zgłoszeń jednocześnie.
- Serwer połączeniowy (ang. *connection-oriented server*) używa protokołu TCP.
- Serwer bezpołączeniowy (ang. *connectionless server*) używa protokołu UDP.
- Serwer wielostanowy (ang. *stateful server*) pamięta stany interakcji z klientami.
- Serwer bezstanowy (ang. *stateless server*) nie przechowuje informacji o stanie interakcji z klientem.

### TCP a UDP

- Protokół TCP:
  - zapewnia połączenie typu punkt-punkt
  - gwarantuje niezawodność połączenia - klient albo ustanawia połączenie z serwerem albo gdy żądanie połączenia nie może być zrealizowane otrzymuje zwrotny komunikat
  - gwarantuje niezawodność przesyłania danych - po nawiązaniu połączenia dane są dostarczane w takiej samej kolejności w jakiej zostały wysłane, nie są gubione ani powielane; jeśli połączenie zostanie zerwane, nadawca jest o tym informowany.
  - steruje szybkością przepływu danych - nadawca nie może szybciej wysyłać danych niż odbiorca jest w stanie je odebrać
  - działa w trybie full-duplex - pojedynczy kanał może służyć do równoczesnego przesyłania danych w dwóch kierunkach, klient może przysyłać dane do serwera zaś serwer do klienta
  - jest protokołem strumieniowym - do odbiorcy przesyłany jest strumień bajtów, nie musi być on tak samo zgrupowany jak był wysłany, możliwe jest za to przesyłanie dużych bloków danych
- Protokół UDP:
  - nie wymaga utworzenia połączenia, nie potrzebuje narzutu czasu związanego z tworzeniem i utrzymywaniem połączenia
  - umożliwia połączenia typu wiele-wiele
  - jest protokołem zawodnym - komunikat może być zagubiony, powielony, dostarczony w innej kolejności
  - nie ma mechanizmu kontroli przesyłania danych - jeśli datagramy napływają szybciej niż mogą być przetworzone, są odrzucane bez powiadamiania o tym użytkownika
  - jest protokołem datagramowym - nadawca określa liczbę bajtów do wysłania i taką samą liczbę bajtów otrzymuje odbiorca w jednym komunikacie; rozmiar komunikatu jest ograniczony.

## Serwer iteracyjny a serwer współbieżny

- Czas przetwarzania zgłoszenia przez serwer ( $T_p$ , ang. *request processing time*) to całkowity czas trwania obsługi jednego, wyizolowanego zgłoszenia.
- Obserwowany czas odpowiedzi dla klienta ( $T_R$ , ang. *observed processing time*) to całkowity czas upływający od wysłania gloszenia przez klienta do chwili uzyskania odpowiedzi serwera.
- $T_R$  nigdy nie jest krótszy od  $T_p$ , a może być dużo dłuższy, gdy serwer ma do obsłużenia kolejkę zgłoszeń.

- Przykładowe kryteria wyboru:

- Średni obserwowany czas odpowiedzi serwera iteracyjnego:

$$T_R = (N/2 + 1) T_p$$

gdzie  $N$  - średnia długość kolejki zgłoszeń. Można założyć, że jeśli mała kolejka w serwerze iteracyjnym nie wystarczy, to należy użyć serwera współbieżnego.

- Czas przetwarzania zgłoszenia  $T_p$  dla serwera iteracyjnego powinien być mniejszy niż:

$$T_{p\ MAX} = 1/KR$$

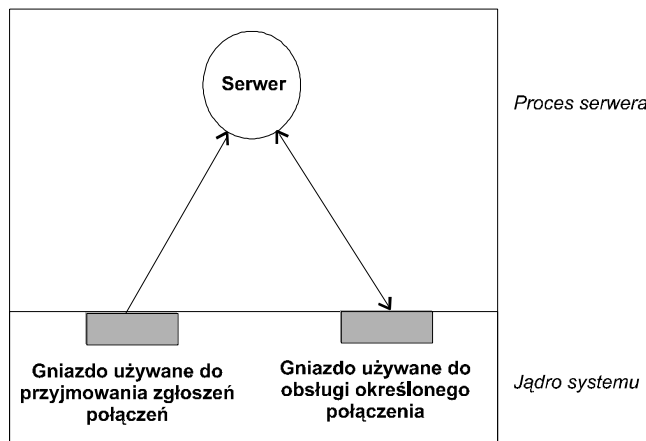
gdzie:  $K$  - liczba klientów,  $R$  - liczba zgłoszeń nadsyłanych przez pojedynczego klienta w ciągu sekundy. Jeśli warunek ten nie zostanie spełniony, należy rozważyć serwer współbieżny.

- Serwer współbieżny poprawi czas odpowiedzi, jeśli:
  - przygotowanie odpowiedzi wymaga wielu operacji we-wy
  - czas przetwarzania jest zróżnicowany dla różnych żądań
  - serwer jest uruchomiony na maszynie wieloprocesorowej

## 4.2. Algorytm działania iteracyjnego serwera połączeniowego (TCP)

*Zasada: jeden proces kolejno obsługuje połączenia z poszczególnymi klientami.*

1. Utwórz gniazdo i zwiąż je z powszechnie znanym adresem odpowiadającym usłudze udostępnianej przez serwer (funkcje `socket`, `bind`)
2. Ustaw bierny tryb pracy gniazda (funkcja `listen`).
3. Przyjmij kolejne zgłoszenie połączenia nadesłane na adres tego gniazda i uzyskaj przydział nowego gniazda do obsługi tego połączenia (funkcja `accept`).
4. Odbieraj kolejne zapytania od klienta, konstruuj odpowiedzi i wysyłaj je do klienta zgodnie z protokołem zdefiniowanym w warstwie aplikacji.
5. Po zakończeniu obsługi danego klienta zamknij połączenie i wróć do kroku 3, aby przyjąć następne połączenie.

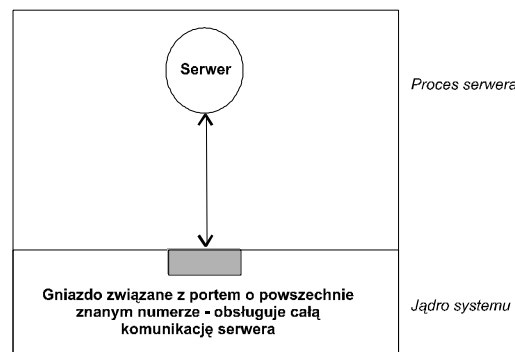


- Serwer połączeniowy:
  - wykorzystuje wszystkie zalety protokołu TCP
  - ale
  - potrzebuje czasu na nawiązanie połączenia TCP i jego zakończenie
  - dla każdego połączenia tworzy oddzielne gniazdo
  - nie przesyła pakietów przez połączenie, które jest bezczynne

#### 4.3. Algorytm działania iteracyjnego serwera bezpołączeniowego (UDP)

*Zasada: jeden proces kolejno obsługuje zapytania od poszczególnych klientów.*

1. Utwórz gniazdo i zwiąż je z powszechnie znanym adresem odpowiadającym usłudze udostępnianej przez serwer (funkcje `socket`, `bind`).
2. Odbieraj kolejne zapytania od klientów, konstruuj odpowiedzi i wysyłaj je zgodnie z protokołem warstwy aplikacji.

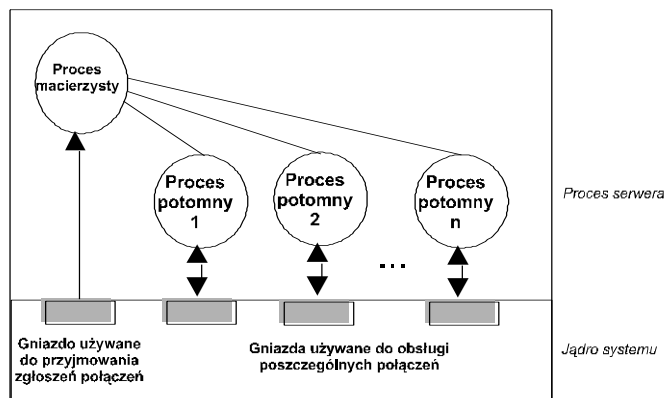


- Serwer bezpołączeniowy
  - nie jest narażony na wyczerpanie zasobów
  - pozwala na pracę w trybie rozgłaszaniaale
  - trzeba wbudować mechanizmy gwarantujące niezawodność (część może być po stronie klienta)

#### 4.4. Algorytm działania współbieżnego serwera połączeniowego (TCP)

*Zasada: proces główny serwera przyjmuje zgłoszenia połączeń i tworzy nowe procesy potomne lub wątki do obsługi każdego połączenia; proces potomny po wykonaniu usługi zamyka połączenie.*

- |                               |                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Proces główny, krok 1.        | Utwórz gniazdo i zwiąż je z powszechnie znanym adresem odpowiadającym usłudze realizowanej przez serwer..                                                                                |
| Proces główny, krok 2.        | Ustaw bierny tryb pracy gniazda, tak aby mogło być używane przez serwer.                                                                                                                 |
| Proces główny, krok 3.        | Przyjmuj kolejne zgłoszenia połączeń od klientów posługując się funkcją <code>accept</code> ; dla każdego połączenia utwórz nowy proces potomny lub wątek, który przygotowuje odpowiedź. |
| Proces potomny/wątek, krok 1. | Rozpoczynając działanie, przejmij od procesu głównego nawiązane połączenie (tzn. gniazdo przeznaczone dla tego połączenia).                                                              |
| Proces potomny/wątek, krok 2. | Korzystając z tego połączenia, prowadź interakcję z klientem; odbieraj zapytania i wysyłaj odpowiedzi.                                                                                   |
| Proces potomny/wątek, krok 3. | Zamknij połączenie i zakończ się. Proces potomny/wątek kończy działanie po obsłużeniu wszystkich zapytań od jednego klienta.                                                             |



- Implementacja współbieżności za pomocą procesów potomnych:
  - Kod procesu macierzystego i potomnego może być:
    - zawarty w jednym programie
    - kod procesu potomnego może być zawarty w odrębnym programie uruchamianym za pomocą funkcji z rodziny `exec`.
  - Należy zwrócić uwagę na czyszczenie po procesach potomnych i nie pozostawianie zombi.
  - Zalety: łatwy w implementacji, żaden z klientów nie może zmonopolizować serwera, załamanie jednego procesu potomnego nie wpływa na inne.
  - Wady: utworzenie nowego procesu jest czasochłonne, trudne porozumiewanie się procesów między sobą (brak wspólnej pamięci), duży program zużywa znaczące zasoby.
- Implementacja współbieżności za pomocą wątków
  - Zalety: mniejszy czas potrzebny na utworzenie nowego wątku, współdzielenie pamięci, różne metody synchronizacji,
  - Wady: mniejsza stabilność w porównaniu do procesów potomnych – błąd w jednym wątku może mieć wpływ na cały serwer, ograniczenie liczby wątków dla jednego programu

#### 4.5. Algorytm działania wieloprocessowego współbieżnego serwera bezpołączeniowego (UDP)

*Zasada: proces macierzysty (główny) serwera przyjmuje zapytania od klientów i tworzy nowe procesy potomne/wątki do obsługi każdego zapytania.*

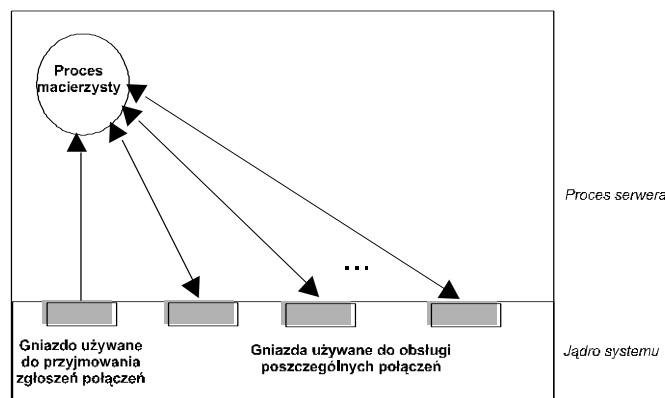
Proces macierzysty, krok 1.	Utwórz gniazdo i zwiąż je z powszechnie znanym adresem odpowiadającym usłudze realizowanej przez serwer.
Proces macierzysty, krok 2.	Odbieraj kolejne zapytania od klientów posługując się funkcją <code>recvfrom</code> ; dla każdego zapytania utwórz nowy proces potomny, który przygotowuje odpowiedź.
Proces potomny/wątek, krok 1.	Rozpoczynając działanie, przejmij określone zapytanie od klienta i przejmij dostęp do gniazda.
Proces potomny/wątek, krok 2.	Skonstruuj odpowiedź zgodnie z protokołem warstwy aplikacji i wyślij ją do klienta posługując się funkcją <code>sendto</code> .
Proces potomny/wątek, krok 3.	Zakończ się (proces potomny/wątek kończy więc działanie po obsłużeniu jednego zapytania).

- Wady: czas potrzebny do utworzenia procesu potomnego/wątku

#### 4.6. Współbieżność pozorna - algorytm działania jednoprosesowego, współbieżnego serwera połączeniowego (mupleksacja)

*Zasada: proces serwera czeka na gotowość któregoś z gniazd - nadejście nowego żądania połączenia lub nadejście zapytania od klienta przez gniazdo już istniejące.*

1. Utwórz gniazdo i zwiąż je z portem o powszechnie znanym numerze odpowiadającym usłudze realizowanej przez serwer. Dodaj gniazdo do listy gniazd, na których są wykonywane operacje we/wy.
2. Wywołaj funkcję `select`, aby czekać na zdarzenie we/wy dotyczące istniejących gniazd.
3. W razie gotowości pierwotnie utworzonego gniazda, wywołaj funkcję `accept`, w celu przyjęcia kolejnego połączenia i dodaj nowe gniazdo do listy gniazd, na których są wykonywane operacje we/wy.
4. W razie gotowości innego gniazda, wywołaj funkcję `read`, aby odebrać kolejne zapytanie nadesłane przez klienta, skonstruuj odpowiedź i wywołaj funkcję `write`, aby przesłać odpowiedź klientowi.
5. Przejdź do kroku 2.



- Zalety: jeden proces, współdzielenie pamięci, szybka obsługa nowych połączeń
- Wady: może być bardzo złożony i trudny w pielęgnacji, klient może zmonopolizować serwer



- **select()** - asynchroniczne wykonywanie we-wy
- 

#### SKŁADNIA

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/time.h>
```

```
int select(int maxfdpl, fd_set *readfds, fd_set *writefds,
           fd_set *exceptfds, struct timeval *timeout);
```

#### OPIS

- Funkcja `select` umożliwia procesowi asynchroniczne wykonywanie operacji we-wy. Proces czeka na zgłoszenie gotowości przez którykolwiek z deskryptorów z podanego zbioru. Deskryptory są implementowane jako wektory bitów.
- Parametry na we:
  - `maxfdpl` - maksymalna liczba deskryptorów, które będą sprawdzane
  - `readfds` - deskryptory sprawdzane dla danych wejściowych
  - `writefds` - deskryptory sprawdzane dla danych wyjściowych
  - `exceptfds` - deskryptory sprawdzane dla sytuacji wyjątkowych
  - `timeout` - pozwala określić maksymalny czas oczekiwania na wystąpienie zdarzenia.
- Wartość zwracana przez funkcję `select`:
  - > 0 – liczba deskryptorów, które zgłosiły gotowość
  - 0 – upłynął czas oczekiwania
  - 1 – błąd.

Argumenty deskryptorów po powrocie z funkcji `select` zawierają tylko, te deskryptory, które były aktywne. Uwaga: w niektórych implementacjach zmianie ulega również argument `timeout`.

- Struktura `timeval` zdefiniowana jest w pliku `time.h` następująco:

```
struct timeval
{
    long tv_sec;          /* sekundy */
    long tv_usec;         /* mikrosekundy */
};
```

W zależności od wartości argumentu `timeout` w działaniu funkcji `select` wyróżnić można trzy przypadki:

- Oba pola struktury `timeval` są równe 0 - funkcja kończy się natychmiast po sprawdzeniu wszystkich deskryptorów; mówimy wtedy o odpytywaniu deskryptorów (ang. *polling*)
- W strukturze `timeval` określono niezerowy czas oczekiwania – funkcja czeka nie dłużej niż `timeout` na gotowość któregoś z deskryptorów;
- Argument `timeout` jest równy `NULL` – powrót z funkcja następuje dopiero wtedy, gdy jeden z deskryptorów gotowy jest do wykonania operacji we-wy.

- Zdefiniowano następujące makrodefinicje do obsługi zestawów deskryptorów:

```
/* zeruj wszystkie bity w fdset */
FD_ZERO(fd_set fdset);

/* umieść 1 w bicie dla fd w fdset */
FD_SET(int fd, fd_set *fdset);

/* zeruj bit dla fd w fdset */
FD_CLR(int fd, fd_set *fdset);

/* sprawdź bit dla fd w fdset */
FD_ISSET(int fd, fd_set *fdset);
```

- Przykład:

Istnieje stała `FD_SETSIZE`, która określa maksymalną liczbę deskryptorów obsługiwanych przez `select`:

```
int sock;          // deskryptor gniazda
fd_set rfds;       // zbiór deskryptorów do czytania

FD_ZERO(&rfds);
FD_SET(sock, &rfds);
select(FD_SETSIZE, rfd, NULL, NULL, NULL);
if (FD_ISSET(sock, &rfds)) printf("Gniazdo gotowe do czytania\n");
```

#### 4.7. Przykładowa biblioteka podstawowych funkcji dla programów serwera

- Biblioteka zaproponowana w Comer, Stevens "Sieci komputerowe", tom 3.
- Podstawowe funkcje: utworzenie gniazda biernego

```
socket = passiveTCP(usługa, dkol); // serwer połączeniowy
socket = passiveUDP(usługa);      // serwer bezpołączeniowy
```

- Implementacja funkcji passiveTCP (plik passiveTCP.c)

```
/*
 *-----
 * passiveTCP - utwórz gniazdo bierne dla serwera
 *              używającego protokołu TCP.
 *-----
 */
#include "passivesock.h"

int passiveTCP(char *service, int qlen)
{
    return passivesock(service, "tcp", qlen);
}
```

- Implementacja funkcji passiveUDP (plik passiveUDP.c)

```
/*
 *-----
 * passiveUDP - utwórz gniazdo bierne dla serwera
 *              używającego protokołu UDP.
 *-----
 */
#include "passivesock.h"

int passiveUDP(char *service)
{
    return passivesock(service, "udp", 0);
}
```

- Implementacja funkcji tworzącej gniazdo bierne `passivesock` (plik `passivesock.c`)

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <netdb.h>

u_short portbase=0; /* przesuniecie bazowe portu
                     dla serwera nieuprzywilejowanego */

/*
 * -----
 *  * passivesock - ustaw gniazdo dla serwera używającego TCP
 *                  lub UDP i przypisz mu adres
 * -----
 */
int passivesock(char *service, char *transport, int qlen)
{
    struct servent *pse; /* wskaznik do struktury opisu usługi */
    struct protoent *ppe; /* wskaznik do struktury opisu protokołu */
    struct sockaddr_in sin; /* internetowy adres punktu końcowego */
    int s, type; /* deskryptor, typ gniazda */

    memset(&sin, 0, sizeof(sin));
    sin.sin_family = AF_INET;
    sin.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;

    /* Odwzoruj nazwę usługi na numer portu */
    if(pse = getservbyname(service, transport))
        sin.sin_port = htons(ntohs((u_short)pse->s_port) + portbase);
    else if((sin.sin_port = htons((u_short)atoi(service))) == 0 )
        errexit("can't get \" %s \" service entry \n",service);

    /* Odwzoruj nazwę protokołu na jego numer */
    if ( (ppe = getprotobyname(transport)) == 0)
        errexit("can't get \" %s \" protocol entry \n",protocol);

    /* Wybierz typ gniazda odpowiedni dla protokołu */
    if (strcmp(transport, "udp") == 0)
        type = SOCK_DGRAM;
    else
        type = SOCK_STREAM;

    /* Utwórz gniazdo */
    s = socket(PF_INET, type, ppe->p_proto);
    if (s < 0)
        errexit("can't create socket: %s\n", sys_errlist[errno]);

    /* Przypisz adres gniazdu */
    if (bind(s, (struct sockaddr *)&sin, sizeof(sin)) < 0)
        errexit("can't bind to %s port: %s\n", service, sys_errlist[errno]);

    if (type == SOCK_STREAM && listen(s, qlen) < 0)
        errexit("can't listen on %s port: %s\n", service, sys_errlist[errno]);

    return s;
}
```

- Przykłady serwerów TCP i UDP napisanych z użyciem proponowanej biblioteki:  
Comer, Stevens "Sieci komputerowe", tom 3
  - iteracyjny serwer usługi DAYTIME, wersja TCP, str. 163-165
  - iteracyjny serwer usługi TIME, wersja UDP, str. 157-158
  - współbieżny wieloprotokółowy serwer usługi ECHO, wersja TCP, str. 171-174
  - współbieżny jednoprotokółowy serwer usługi ECHO, wersja TCP, str. 180-183

## 4.8. Przykład wieloprocessowego serwera współbieżnego echo

### Serwer współbieżny echa - wersja 1

Plik **TCPEchoSerwer.c**

```
#include "TCPEchoSerwer.h"  /* prototypy funkcji */
#include <sys/wait.h>        /* waitpid() */

unsigned int potomekLicz=0; /* liczba potomków */

void sig_child(int sig)
{
    /* wait nieblokujące */
    while (waitpid(-1,NULL,WNOHANG)>0)
        potomekLicz--;
}

int main(int argc, char *argv[]) {
    int serwGniazdo;
    int klientGniazdo;
    unsigned short echoSerwPort;
    pid_t procesID; /* numer procesu */
    unsigned int potomekLicz=0; /* liczba potomków */

    if (argc != 2) {
        fprintf(stderr, "Użycie: %s <Serwer Port>\n", argv[0]);
        exit(1);
    }

    signal(SIGCHLD, sig_child);

    echoSerwPort = atoi(argv[1]);
    serwGniazdo = UtworzGniazdoTCP(echoSerwPort);
    for (;;) {
        klientGniazdo=AkceptujPolaczenieTCP(serwGniazdo);
        if ((procesID=fork()) < 0) /* błąd */
            Zakoncz("fork()");
        else if (procesID==0) { /* proces potomka */
            close(serwGniazdo); /*zamyka gniazdo serwera*/
            PrzetwarzajKlienta(klientGniazdo);
            close(klientGniazdo); /*zamyka gniazdo połączenia */
            exit(0); /* zakończenie procesu potomka */
        }

        /* proces serwera */
        printf("Uruchomiono proces potomny %d\n",procesID);
        close(klientGniazdo);
        potomekLicz++;
    }
}
```

#### **Plik TCPEchoSerwer.h**

```
#include <stdio.h>      /* printf(), fprintf() */
#include <sys/socket.h> /* socket(), bind(), connect() */
#include <arpa/inet.h>  /* sockaddr_in, inet_ntoa() */
#include <stdlib.h>     /* atoi() */
#include <string.h>     /* memset() */
#include <unistd.h>     /* close() */
void Zakoncz(char *komunikat); /* Funkcja bledu */
void PrzetwarzajKlienta(int klientGniazdo);
int UtworzGniazdoTCP(unsigned short port);
int AkceptujPolaczenieTCP(int serwGniazdo);
```

#### **Plik UtworzGniazdoTCP.c**

```
#include <sys/socket.h> /*socket(),bind(),connect()*/
#include <arpa/inet.h>  /* sockaddr_in, inet_ntoa()*/
#include <string.h>     /* memset() */

#define MAXKOLEJKA 5
void Zakoncz(char *komunikat);

int UtworzGniazdoTCP(unsigned short port)
{
    int gniazdo;
    struct sockaddr_in echoSerwAdr;
    /* Utwórz gniazdo dla przychodzących połączeń */
    if ((gniazdo =
        socket(PF_INET, SOCK_STREAM, 0)) < 0)
        Zakoncz("socket()");

    /* Zbuduj lokalną strukturę adresową */
    memset(&echoSerwAdr, 0, sizeof(echoSerwAdr));
    echoSerwAdr.sin_family = AF_INET;
    echoSerwAdr.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
    echoSerwAdr.sin_port = htons(port);

    /* Przypisz gniazdu lokalny adres */
    if (bind(gniazdo, (struct sockaddr *) &echoSerwAdr,
        sizeof(echoSerwAdr)) < 0)
        Zakoncz("bind()");

    /* Ustaw gniazdo w trybie biernym - przyjmowania
    połączeń*/
    if (listen(gniazdo, MAXKOLEJKA) < 0)
        Zakoncz("listen()");
    return gniazdo;
}
```

#### **Plik Zakoncz.c**

```
#include <stdio.h>  /* perror() */
#include <stdlib.h> /* exit() */
void Zakoncz(char *komunikat)
{
    perror(komunikat);
    exit(1);
}
```

### **Plik AkceptujPolaczenieTCP.c**

```
#include <stdio.h>          /* printf() */
#include <sys/socket.h>      /* accept() */
#include <arpa/inet.h>       /* sockaddr_in, inet_ntoa() */

void Zakoncz(char *komunikat);

int AkceptujPolaczenieTCP(int serwGniazdo)
{
    int klientGniazdo;
    struct sockaddr_in echoKlientAdr;
    unsigned int klientDl;

    klientDl= sizeof(echoKlientAdr);
    if((klientGniazdo=accept(serwGniazdo,
        (struct sockaddr *)&echoKlientAdr, &klientDl)) < 0)
        Zakoncz("accept()");
    printf("Przetwarzam klienta %s\n",
        inet_ntoa(echoKlientAdr.sin_addr));
    return klientGniazdo;
}
```

### **Plik PrzetwarzajKlienta.c**

```
#include <stdio.h>  /* printf(), fprintf(), perror() */
#include <unistd.h>  /* read(), write(), close() */
#include <sys/socket.h> /* sendto(), recvfrom() */

#define BUFWE 32

void Zakoncz(char *komunikat);

void PrzetwarzajKlienta(int klientGniazdo)
{
    char echoBufor[BUFWE];
    int otrzTekstDl;

    /* Odbierz komunikat od klienta */
    otrzTekstDl=recv(klientGniazdo,echoBufor,BUFWE,0);
    if (otrzTekstDl < 0)
        Zakoncz("recv()");

    /* Odeslij komunikat do klienta i pobierz nastepny */
    while(otrzTekstDl > 0)
    {
        if (send(klientGniazdo,echoBufor,otrzTekstDl,0)
            != otrzTekstDl)
            Zakoncz("send()");
        otrzTekstDl=recv(klientGniazdo,echoBufor,BUFWE,0);
        if (otrzTekstDl < 0)
            Zakoncz("recv()");
    }
    close(klientGniazdo);
}
```



## 4.9. Przykład wielowątkowego serwera współbieżnego

### Wielowątkowy serwer współbieżny echo, wersja 1

- Porównaj z wieloprocesowym serwerem współbieżnym echa w 5.8. W przykładzie wykorzystane są te same funkcje

```
#include "TCPEchoSerwer.h"
#include <pthread.h>          /* Wątki POSIX */

void *Wykonaj(void *arg); /* Główna funkcja wątku */

/* Argument przesyłany do głównej funkcji wątku */
struct WatekArg {
    int klientGniazdo; /* Deskryptor gniazda klienta */
};

int main(int argc, char *argv[])
{
    int serwGniazdo; /* Deskryptor gniazda serwera */
    int klientGniazdo; /* Deskryptor gniazda klienta */
    unsigned short echoSerwPort; /* Port serwera */

    pthread_t watekID; /* Identyfikator wątku dla pthread_create() */
    struct WatekArg *watekArg; /* Wskaźnik do argumentu
                                przekazywanego do wątku */

    if (argc != 2) {
        fprintf(stderr, "Uzycie:  %s <Serwer Port>\n", argv[0]);
        exit(1);
    }

    echoSerwPort = atoi(argv[1]);
    serwGniazdo = UtworzGniazdoTCP(echoSerwPort);
    for (;;) {
        klientGniazdo = AkceptujPolaczenieTCP(serwGniazdo);
        /* przydziel pamięć dla argumentu wątku */
        if ((watekArg =
             (struct WatekArg *) malloc(sizeof(struct WatekArg)))
            == NULL)
            Zakoncz("malloc()");
        watekArg->klientGniazdo = klientGniazdo;

        /* Utwórz wątek obsługujący klienta */
        if (pthread_create(&watekID, NULL, Wykonaj, (void *) watekArg) != 0)
            Zakoncz("pthread_create()");
        printf("watek %ld ", (long int) watekID);
        printf("proces %ld\n", (long int) getpid());
    }
}
```

```

/* Główna funkcja wątku */
void *Wykonaj(void *watekArg)
{
    int klientGniazdo;  /* Deskryptor gniazda klienta */

    /* Odłączenie wątku */
    pthread_detach(pthread_self());

    /* Wybranie deskryptora gniazda klienta
       z argumentu funkcji */
    klientGniazdo =
        ((struct WatekArg *) watekArg) -> klientGniazdo;
    free(watekArg);  /*Zwolnienie pamięci dla argumentu*/

    PrzetwarzajKlienta(klientGniazdo);

    return (NULL);
}

```

## Przykład wielowątkowego serwera współbieżnego - echo, wersja 2

Porównaj z poprzednim przykładem.

```
/* Comer, Sieci komputerowe TCP/IP t.III - wersja Linux */

/* TCPmtechod.c - main, TCPEchod, prstats */

#include <unistd.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <pthread.h>

#include <sys/types.h>
#include <sys/signal.h>
#include <sys/socket.h>
#include <sys/time.h>
#include <sys/resource.h>
#include <sys/wait.h>
#include <sys/errno.h>
#include <netinet/in.h>

#define QLEN      32 /* maximum connection queue length */
#define BUFSIZE   4096

#define INTERVAL  5 /* secs */

struct {
    pthread_mutex_t  st_mutex;
    unsigned int     st_concount;
    unsigned int     st_contotal;
    unsigned long    st_contime;
    unsigned long    st_bytecount;
} stats;

void prstats(void);
int TCPEchod(int fd);
int errexit(const char *format, ...);
int passiveTCP(const char *service, int qlen);

/*-----
 * main - Concurrent TCP server for ECHO service
 *-----
 */
int main(int argc, char *argv[])
{
    pthread_t  th;
    pthread_attr_t  ta;
    char *service = "echo"; /* service name or port number */
    struct sockaddr_in fsin; /* the address of a client */
    unsigned int alen; /* length of client's address */
    int msock; /* master server socket */
    int ssock; /* slave server socket */
```

```

switch (argc) {
case 1:
    break;
case 2:
    service = argv[1];
    break;
default:
    errexit("usage: TCPEchod [port]\n");
}

msock = passiveTCP(service, QLEN);

(void) pthread_attr_init(&ta);
(void) pthread_attr_setdetachstate(&ta, PTHREAD_CREATE_DETACHED);
(void) pthread_mutex_init(&stats.st_mutex, 0);

if (pthread_create(&th, &ta, (void * (*)(void *))prstats, 0) < 0)
    errexit("pthread_create(prstats): %s\n", strerror(errno));

while (1) {
    alen = sizeof(fsin);
    ssock = accept(msock, (struct sockaddr *)&fsin, &alen);
    if (ssock < 0) {
        if (errno == EINTR)
            continue;
        errexit("accept: %s\n", strerror(errno));
    }
    if (pthread_create(&th, &ta, (void * (*)(void *))TCPEchod,
        (void *)ssock) < 0)
        errexit("pthread_create: %s\n", strerror(errno));
    }
}

/*-----
 * TCPEchod - echo data until end of file
 *-----
*/
int TCPEchod(int fd) {
    time_t start;
    char buf[BUFSIZ];
    int cc;

    start = time(0);
    (void) pthread_mutex_lock(&stats.st_mutex);
    stats.st_concount++;
    (void) pthread_mutex_unlock(&stats.st_mutex);
    while (cc = read(fd, buf, sizeof buf)) {
        if (cc < 0)
            errexit("echo read: %s\n", strerror(errno));
        if (write(fd, buf, cc) < 0)
            errexit("echo write: %s\n", strerror(errno));
        (void) pthread_mutex_lock(&stats.st_mutex);
        stats.st_bytecount += cc;
        (void) pthread_mutex_unlock(&stats.st_mutex);
    }
    (void) close(fd);
    (void) pthread_mutex_lock(&stats.st_mutex);
    stats.st_contime += time(0) - start;
    stats.st_concount--;
    stats.st_contotal++;
    (void) pthread_mutex_unlock(&stats.st_mutex);
    return 0;
}

```

```

/*-----
 * prstats - print server statistical data
 *-----
 */
void prstats(void)
{
    time_t  now;

    while (1) {
        (void) sleep(INTERVAL);

        (void) pthread_mutex_lock(&stats.st_mutex);
        now = time(0);
        (void) printf("--- %s", ctime(&now));
        (void) printf("%-32s: %u\n", "Current connections", stats.st_concount);
        (void) printf("%-32s: %u\n", "Completed connections",
            stats.st_contotal);
        if (stats.st_contotal) {
            (void) printf("%-32s: %.2f (secs)\n",
                "Average complete connection time",
                (float)stats.st_contime / (float)stats.st_contotal);
            (void) printf("%-32s: %.2f\n",
                "Average byte count",
                (float)stats.st_bytecount / (float)(stats.st_contotal +
                    stats.st_concount));
        }
        (void) printf("%-32s: %lu\n\n", "Total byte count",
            stats.st_bytecount);
        (void) pthread_mutex_unlock(&stats.st_mutex);
    }
}

```

## 4.10. Przykład jednoprocesowego serwera współbieżnego

### Jednoprocesowy współbieżny serwer echo – wersja 1

```
#include "TCPEchoSerwer.h"
#include <sys/time.h>          /* dla struct timeval {} */
#include <fcntl.h>             /* dla fcntl() */

int main(int argc, char *argv[])
{
    int serwGniazdo;
    int klientGniazdo;
    int maxDeskryptor; /* Liczba sprawdzanych deskryptorów */
    fd_set gniazdoC;   /* Zbiór przeglądanych deskryptorów */
    fd_set gniazdoS;   /* Zbiór deskryptorów dla select() */
    long timeout;      /* Timeout */
    struct timeval selTimeout; /* Timeout dla select() */
    int wykonuj = 1; /* 1 jeśli serwer ma działać, 0 w przeciwnym wypadku */
    unsigned short portNo; /* Port serwera */

    int x;
    if (argc < 3) {
        fprintf(stderr, "Uzycie:  %s <Timeout (sek.)> <Port>\n", argv[0]);
        exit(1);
    }
    timeout = atol(argv[1]); /* Pierwszy arg: Timeout */
    portNo = atoi(argv[2]); /* Drugi arg: Port */
    serwGniazdo = UtworzGniazdoTCP(portNo);

    /* Przygotuj początkowy zbiór deskryptorów dla select() */
    FD_ZERO(&gniazdoC);
    FD_SET(STDIN_FILENO, &gniazdoC);
    FD_SET(serwGniazdo, &gniazdoC);
    maxDeskryptor = FD_SETSIZE; /* z dużym nadmiarem */

    printf("Uruchamiam serwer:  nacisnij Return aby zakonczyc prace\n");

    while (wykonuj)
    {
        /* Trzeba na nowo zdefiniować przed każdym wywołaniem select() */
        selTimeout.tv_sec = timeout; /* timeout (sek.) */
        selTimeout.tv_usec = 0;      /* 0 mikrosek. */
        gniazdoS=gniazdoC;

        /* Blokuj, dopóki nie jest gotowy deskryptor lub upłynął timeout */
        if (select(maxDeskryptor, &gniazdoS, NULL, NULL, &selTimeout) == 0)
            printf("Nic sie nie dzieje od %ld sek... Serwer zyje!\n", timeout);
        else
        {
            if (FD_ISSET(STDIN_FILENO, &gniazdoS)) /* sprawdź klawiaturę */
            {
                printf("Zamykam serwer\n");
                getchar();
                wykonuj = 0;
                continue;
            }
        }
    }
}
```

```

/* sprawdź deskryptory gniazd */
for (x= 0; x< FD_SETSIZE; x++)
    if ((x != STDIN_FILENO) && FD_ISSET(x, &gniazdoS))
    {
        if (x==serwGniazdo) { /* zgłosił się nowy klient */
            klientGniazdo=accept(serwGniazdo,NULL,NULL);
            FD_SET(klientGniazdo,&gniazdoC);
            printf("Nowy klient otrzymał gniazdo %d\n", klientGniazdo);
        } else {
            printf("Czytam z gniazda %d\n",x);
            if ((PrzetwarzajKlienta(x)== 0)) {
                close (x);
                FD_CLR(x,&gniazdoC);
                printf("Klient z gniazda %d odłączony\n", klientGniazdo);
            }
        }
    } /* koniec for */
} /
close(serwGniazdo);
exit(0);
}

```

- Jak należy zmienić funkcję PrzetwarzajKlienta z poprzednich przykładów, aby klienci byli obsługiwani współbieżnie?

## Jednoprocesowy serwra współbieżny echo, wersja 2

```
/* Comer, Sieci komputerowe TCP/IP t.III, s.180-182 */

#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <sys/time.h>
#include <netinet/in.h>
#include <unistd.h>
#include <string.h>
#include <stdio.h>

#define QLEN 5 // maksymalna długość kolejki połączeń
#define BUFSIZE 4096 // bufor wejściowy

extern int errno;
int errexit(const char *format, ...);
int passiveTCP(const char *service, int qlen);
int echo(int fd);

int main(int argc, char *argv[])
{
    char *service = "echo"; // nazwa usługi
    struct sockaddr_in fsin; // adres klienta
    int msock; // gniazdo nasłuchujące serwera
    fd_set rdfs; // zbiór deskryptorów do czytania
    fd_set afds; // zbiór deskryptorów aktywnych
    int alen; // długość adresu nadawcy
    int i, nfds; // zmienne pomocnicze

    switch (argc) {
    case 1:
        break;
    case 2:
        service = argv[1];
        break;
    default:
        errexit("użycie: TCPmechod [port]\n");
    }

    // utwórz gniazdo bierne dla serwera typu TCP
    // (opis funkcji: Comer t.III, str.161
    // argumenty: nazwa lub numer usługi (w postaci tekstu)
    //             długość kolejki zgłoszeń klientów
    // wynik: deskryptor gniazda nasłuchującego
    msock = passiveTCP(service, QLEN);

    // określ maksymalną liczbę przeglądanych deskryptorów
    nfds = getdtablesize();
    // przypisz wszystkim deskryptorom wartość 0
    FD_ZERO(&afds);
    // ustaw bit
    // związany z deskryptorem gniazda nasłuchującego
    FD_SET(msock, &afds);

    while (1) {

    // utwórz maskę rdfs przeglądanych deskryptorów
        memcpy(&rdfs, &afds, sizeof(rdfs));
```



```

// sprawdź, czy są deskryptory gotowe do przetwarzania
    if (select(nfds, &rfd, NULL, NULL, NULL) < 0)
        errexit("select: %s\n", strerror(errno));
// po wykonaniu select rfd zawiera tylko
// deskryptory gotowe do czytania

// sprawdź, czy zgłosił się nowy klient i utwórz
// dla niego gniazdo połączeniowe
    if (FD_ISSET(msock, &rfd)) {
        int ssock;
        alen = sizeof(fsin);
        ssock = accept(msock, (struct sockaddr *)&fsin,
                        &alen);

        if (ssock < 0)
            errexit("accept: %s\n", strerror(errno));
        // dodaj gniazdo do zbioru aktywnych deskryptorów
        FD_SET(ssock, &afds);
    }

// Przeglądaj kolejne gniazda i dla każdego gotowego
// gniazda odbierz zapytanie, przetwórz je i odeślij
    for (i=0; i<nfds; ++i)
        if ( (i != msock) && FD_ISSET(i, &rfd))
            // echo() przetwarza zapytanie skierowane
            // do i-tego klienta; zwrócenie 0 oznacza,
            // że klient zakończył połączenie
            if (echo(i) == 0) {
                close(i);
                FD_CLR(i, &afds);
            }
    } // pętla while
}

/*-----
    echo - odsyła echo przesłanych danych,
    zwraca liczbę przeczytanych bajtów
*-----*/
int echo(int fd)
{
    char buf[BUFSIZ];
    int cc;

    cc = read(fd, buf, sizeof buf);
    if (cc < 0)
        errexit("echo read: %s\n", strerror(errno));
    if (cc && write(fd, buf, cc) < 0)
        errexit("echo write: %s\n", strerror(errno));
    return cc;
}

```

#### **4.11. Przykład serwera wieloprotokołowego**

- Wykorzystanie mechanizmów zwielokrotnionego wejścia-wyjścia w serwerze wieloprotokołowym - funkcja `select` (usługa DAYTIME, protokół TCP lub UDP w jednym programie): Comer, Stevens "Sieci komputerowe", tom 3, str. 187-190)

#### **4.12. Przykład serwera wielousługowego**

- Wykorzystanie mechanizmów zwielokrotnionego wejścia-wyjścia w serwerze wielousługowym (usługi echo, chargen, daytime, time w jednym programie): Comer, Stevens "Sieci komputerowe", tom 3, str. 200-206)

## 4.13. Inne właściwości serwera

### Uruchomienie jako demon

- Demon jest to program, który jest wykonywany w tle i nie jest związany z żadnym terminalem. Ma działać bez żadnej interakcji z użytkownikiem i zazwyczaj jest uruchomiony tak długo, jak długo działa system. Aby zrealizować te funkcje program:
  - powinien zamknąć wszystkie odziedziczone deskryptory, aby zapobiec niepotrzebnemu przetrzymywaniu zasobów
  - musi odłączyć się od terminala sterującego, aby na jego działanie nie miały wpływu sygnały generowane przez terminal użytkownika
  - powinien zmienić katalog bieżący na taki, w którym będzie mógł działać nieograniczenie długo nie utrudniając zarządzania systemem
  - powinien zmienić wartość maski umask zgodnie ze swoimi wymaganiami
  - musi odłączyć się od grupy, aby nie otrzymywać sygnałów przeznaczonych dla tej grupy
- Przykład prostej funkcji demon:

```
#include <sys/types.h>
#include <unistd.h>
#include <syslog.h>
#include <sys/stat.h>
#include <stdlib.h>

int demon() {
    pid_t pid;
    long ldes;
    int i;

    /* Krok 1 - wywołaj funkcję fork() i zakończ proces macierzysty */
    if ((pid = fork()) != 0) { exit(0); }

    /* Krok 2 - utwórz nową grupę procesów i nową sesji. Uczyń proces jedynym
       członkiem tych grup i jednocześnie przywódcą tych grup. W ten sposób
       pozbędziesz się terminala sterującego */

    setsid();

    /* Krok 3 - ponownie wywołaj funkcję fork() i zakończ proces macierzysty.
       Nie ma już przywódcy grupy, nie można zostać przyłączonym
       do terminala sterującego */

    if ((pid = fork()) != 0) { exit(0); }

    /* Krok 4 - wybierz jako katalog bieżący "bezpieczny" katalog */

    chdir("/");

    /* Krok 5 - ustal wartość maski */

    umask(0);

    /* Krok 6 - zamknij odziedziczone po procesie macierzystym deskryptory
       plików */
    ldes = sysconf(_SC_OPEN_MAX);
    for (i = 0; i < ldes; i++) {
        close(i);
    }

    return 1;
}
```

## Zapisy do logów

- Serwer może posiadać własne pliki logów lub korzystać z logów systemowych.
- W systemach uniksowych tradycyjnym programem obsługi logów jest `syslog`. Przykład zapisu za pośrednictwem `syslog'a`:

```
int main(int argc, char **argv)
{
    demon();

    /* otwórz połączenie */
    openlog("test_sewera", LOG_PID, LOG_USER);

    /* wyślij komunikat */
    syslog(LOG_INFO, "%s", "Uruchomiono!");

    /* zamknij połączenie */
    closelog();

    return 1;
}
```

Uzyskany wpis w `/var/log/messages`:

```
Mar 10 18:31:34 blade-runner test_serwera[10289]: Uruchomiono!
```

## Zmniejszenie uprawnień

- Zasada: takie przywileje, jakie są niezbędne do wykonywania pracy.
- Jeśli serwer potrzebuje uprawnień root'a tylko do wykonania czynności początkowych po uruchomieniu, można po ich wykonaniu odebrać mu te uprawnienia.
- Do jednoczesnej zmiany wszystkich identyfikatorów użytkownika (rzeczywistego, efektywnego) służy funkcja `setuid()`. Musi być wywołana, gdy właścicielem procesu jest jeszcze root.

```
int main(int argc, char **argv)
{
    struct passwd *pws;
    const char *user = "nopriv";

    pws = getpwnam(user);
    if (pws == NULL) {
        printf("Nieznany użytkownik: %s\n", user);
        return 0;
    }

    demon();

    /* Zmień ID użytkownika na nopriv */
    setuid(pws->pw_uid);

    while (1) {
        sleep(1);
    }

    return 1;
}
```

- Można również ograniczyć dostęp do systemu plików. Za pomocą funkcji `chroot()` można określić katalog, który staje się katalogiem głównym dla danego procesu. Proces będzie miał dostęp tylko do plików znajdujących się poniżej nowego głównego katalogu. Funkcja wymaga uprawnień roota. Uwaga: funkcja `chroot()` nie zmienia bieżącego katalogu.

## Wzajemne wykluczanie egzemplarzy serwera

- Zasada: nie powinno się inicjować działania więcej niż jednej kopii serwera w danym czasie; ewentualna współbieżność powinna być realizowana przez sam serwer.

- Przykład:

```
#define LOCKF /var/spool/serwer.lock
lf=open(LOCKF, O_RDWR|O_CREAT, 0640);
if (lf < 0) /* błąd podczas otwierania pliku */
    exit(1);
if (flock(lf, LOCK_EX|LOCK_NB))
    exit(0); /* nie udało się zablokować pliku */
```

## Zarejestrowanie identyfikatora procesu serwera

- Serwer często zapamiętuje identyfikator swojego procesu w pliku o ustalonej nazwie. Dzięki temu można szybko odnaleźć ten identyfikator, bez potrzeby przeglądania listy wszystkich procesów działających w systemie.
- Takim plikiem może być na przykład plik blokady serwera.

- Przykład:

```
char pbuf[10]; /* pid w postaci napisu */
/* zamień liczbę binarną na dziesiętną */
sprintf(pbuf,"%6d\n",getpid());
/* plik blokady jest już otwarty */
write(lf,pbuf,strlen(pbuf));
```

### **Należy przeczytać:**

Douglas E. Comer, David L. Stevens: *Sieci komputerowe TCP/IP, tom 3*: str. 130-206

W. Richard Stevens: *Unix, programowanie usług sieciowych, tom 1: API gniazda i XTI*: str. 129-135, 182-189, 671-707

## 4. Algorytmy serwera

### 4.1. Typy serwerów

- Serwer iteracyjny (ang. *iterative server*) obsługuje zgłoszenia klientów sekwencyjnie, jedno po drugim.
- Serwer współbieżny (ang. *concurrent server*) obsługuje wiele zgłoszeń jednocześnie.
- Serwer połączeniowy (ang. *connection-oriented server*) używa protokołu TCP.
- Serwer bezpołączeniowy (ang. *connectionless server*) używa protokołu UDP.
- Serwer wielostanowy (ang. *stateful server*) pamięta stany interakcji z klientami.
- Serwer bezstanowy (ang. *stateless server*) nie przechowuje informacji o stanie interakcji z klientem.

### TCP a UDP

- Protokół TCP:
  - zapewnia połączenie typu punkt-punkt
  - gwarantuje niezawodność połączenia - klient albo ustanawia połączenie z serwerem albo gdy żądanie połączenia nie może być zrealizowane otrzymuje zwrotny komunikat
  - gwarantuje niezawodność przesyłania danych - po nawiązaniu połączenia dane są dostarczane w takiej samej kolejności w jakiej zostały wysłane, nie są gubione ani powielane; jeśli połączenie zostanie zerwane, nadawca jest o tym informowany.
  - steruje szybkością przepływu danych - nadawca nie może szybciej wysyłać danych niż odbiorca jest w stanie je odebrać
  - działa w trybie full-duplex - pojedynczy kanał może służyć do równoczesnego przesyłania danych w dwóch kierunkach, klient może przysyłać dane do serwera zaś serwer do klienta
  - jest protokołem strumieniowym - do odbiorcy przesyłany jest strumień bajtów, nie musi być on tak samo zgrupowany jak był wysłany, możliwe jest za to przesyłanie dużych bloków danych
- Protokół UDP:
  - nie wymaga utworzenia połączenia, nie potrzebuje narzutu czasu związanego z tworzeniem i utrzymywaniem połączenia
  - umożliwia połączenia typu wiele-wiele
  - jest protokołem zawodnym - komunikat może być zagubiony, powielony, dostarczony w innej kolejności
  - nie ma mechanizmu kontroli przesyłania danych - jeśli datagramy napływają szybciej niż mogą być przetworzone, są odrzucane bez powiadamiania o tym użytkownika
  - jest protokołem datagramowym - nadawca określa liczbę bajtów do wysłania i taką samą liczbę bajtów otrzymuje odbiorca w jednym komunikacie; rozmiar komunikatu jest ograniczony.



## Serwer iteracyjny a serwer współbieżny

- Czas przetwarzania zgłoszenia przez serwer ( $T_p$ , ang. *request processing time*) to całkowity czas trwania obsługi jednego, wyizolowanego zgłoszenia.
- Obserwowany czas odpowiedzi dla klienta ( $T_R$ , ang. *observed processing time*) to całkowity czas upływający od wysłania gloszenia przez klienta do chwili uzyskania odpowiedzi serwera.
- $T_R$  nigdy nie jest krótszy od  $T_p$ , a może być dużo dłuższy, gdy serwer ma do obsłużenia kolejkę zgłoszeń.

- Przykładowe kryteria wyboru:

- Średni obserwowany czas odpowiedzi serwera iteracyjnego:

$$T_R = (N/2 + 1) T_p$$

gdzie  $N$  - średnia długość kolejki zgłoszeń. Można założyć, że jeśli mała kolejka w serwerze iteracyjnym nie wystarczy, to należy użyć serwera współbieżnego.

- Czas przetwarzania zgłoszenia  $T_p$  dla serwera iteracyjnego powinien być mniejszy niż:

$$T_{p\ MAX} = I/KR$$

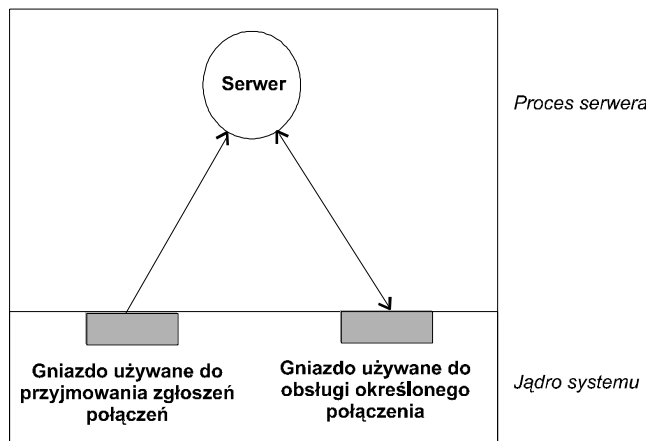
gdzie:  $K$  - liczba klientów,  $R$  - liczba zgłoszeń nadsyłanych przez pojedynczego klienta w ciągu sekundy. Jeśli warunek ten nie zostanie spełniony, należy rozważyć serwer współbieżny.

- Serwer współbieżny poprawi czas odpowiedzi, jeśli:
  - przygotowanie odpowiedzi wymaga wielu operacji we-wy
  - czas przetwarzania jest zróżnicowany dla różnych żądań
  - serwer jest uruchomiony na maszynie wieloprocesorowej

## 4.2. Algorytm działania iteracyjnego serwera połączeniowego (TCP)

*Zasada: jeden proces kolejno obsługuje połączenia z poszczególnymi klientami.*

1. Utwórz gniazdo i zwiąż je z powszechnie znanym adresem odpowiadającym usłudze udostępnianej przez serwer (funkcje `socket`, `bind`)
2. Ustaw bierny tryb pracy gniazda (funkcja `listen`).
3. Przyjmij kolejne zgłoszenie połączenia nadesłane na adres tego gniazda i uzyskaj przydział nowego gniazda do obsługi tego połączenia (funkcja `accept`).
4. Odbieraj kolejne zapytania od klienta, konstruuj odpowiedzi i wysyłaj je do klienta zgodnie z protokołem zdefiniowanym w warstwie aplikacji.
5. Po zakończeniu obsługi danego klienta zamknij połączenie i wróć do kroku 3, aby przyjąć następne połączenie.

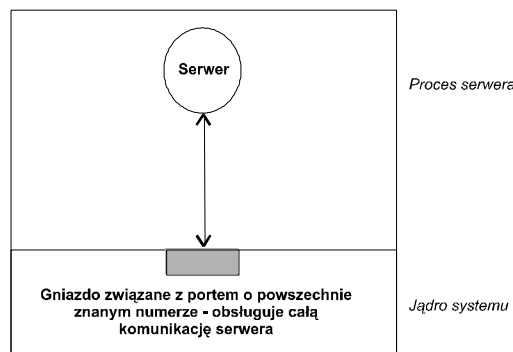


- Serwer połączeniowy:
  - wykorzystuje wszystkie zalety protokołu TCP
  - ale
  - potrzebuje czasu na nawiązanie połączenia TCP i jego zakończenie
  - dla każdego połączenia tworzy oddzielne gniazdo
  - nie przesyła pakietów przez połączenie, które jest bezczynne

#### 4.3. Algorytm działania iteracyjnego serwera bezpołączeniowego (UDP)

*Zasada: jeden proces kolejno obsługuje zapytania od poszczególnych klientów.*

1. Utwórz gniazdo i zwiąż je z powszechnie znanym adresem odpowiadającym usłudze udostępnianej przez serwer (funkcje `socket`, `bind`).
2. Odbieraj kolejne zapytania od klientów, konstruuj odpowiedzi i wysyłaj je zgodnie z protokołem warstwy aplikacji.

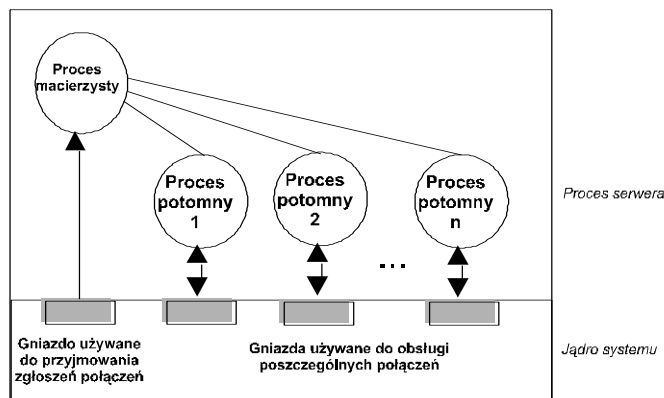


- Serwer bezpołączeniowy
  - nie jest narażony na wyczerpanie zasobów
  - pozwala na pracę w trybie rozgłaszania
- ale
  - trzeba wbudować mechanizmy gwarantujące niezawodność (część może być po stronie klienta)

#### 4.4. Algorytm działania współbieżnego serwera połączeniowego (TCP)

*Zasada: proces główny serwera przyjmuje zgłoszenia połączeń i tworzy nowe procesy potomne lub wątki do obsługi każdego połączenia; proces potomny po wykonaniu usługi zamyka połączenie.*

- |                               |                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Proces główny, krok 1.        | Utwórz gniazdo i zwiąż je z powszechnie znanym adresem odpowiadającym usłudze realizowanej przez serwer..                                                                                |
| Proces główny, krok 2.        | Ustaw bierny tryb pracy gniazda, tak aby mogło być używane przez serwer.                                                                                                                 |
| Proces główny, krok 3.        | Przyjmuj kolejne zgłoszenia połączeń od klientów posługując się funkcją <code>accept</code> ; dla każdego połączenia utwórz nowy proces potomny lub wątek, który przygotowuje odpowiedź. |
| Proces potomny/wątek, krok 1. | Rozpoczynając działanie, przejmij od procesu głównego nawiązane połączenie (tzn. gniazdo przeznaczone dla tego połączenia).                                                              |
| Proces potomny/wątek, krok 2. | Korzystając z tego połączenia, prowadź interakcję z klientem; odbieraj zapytania i wysyłaj odpowiedzi.                                                                                   |
| Proces potomny/wątek, krok 3. | Zamknij połączenie i zakończ się. Proces potomny/wątek kończy działanie po obsłużeniu wszystkich zapytań od jednego klienta.                                                             |



- Implementacja współbieżności za pomocą procesów potomnych:
  - Kod procesu macierzystego i potomnego może być:
    - zawarty w jednym programie
    - kod procesu potomnego może być zawarty w odrębnym programie uruchamianym za pomocą funkcji z rodziny `exec`.
  - Należy zwrócić uwagę na czyszczenie po procesach potomnych i nie pozostawianie zombi.
  - Zalety: łatwy w implementacji, żaden z klientów nie może zmonopolizować serwera, załamanie jednego procesu potomnego nie wpływa na inne.
  - Wady: utworzenie nowego procesu jest czasochłonne, trudne porozumiewanie się procesów między sobą (brak wspólnej pamięci), duży program zużywa znaczące zasoby.
- Implementacja współbieżności za pomocą wątków
  - Zalety: mniejszy czas potrzebny na utworzenie nowego wątku, współdzielenie pamięci, różne metody synchronizacji,
  - Wady: mniejsza stabilność w porównaniu do procesów potomnych – błąd w jednym wątku może mieć wpływ na cały serwer, ograniczenie liczby wątków dla jednego programu

#### 4.5. Algorytm działania wieloprotocowego współbieżnego serwera bezpołączeniowego (UDP)

*Zasada: proces macierzysty (główny) serwera przyjmuje zapytania od klientów i tworzy nowe procesy potomne/wątki do obsługi każdego zapytania.*

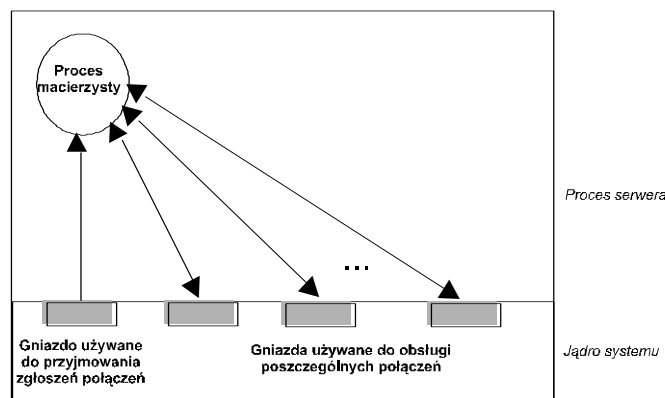
Proces macierzysty, krok 1.	Utwórz gniazdo i zwiąż je z powszechnie znanym adresem odpowiadającym usłudze realizowanej przez serwer.
Proces macierzysty, krok 2.	Odbieraj kolejne zapytania od klientów posługując się funkcją <code>recvfrom</code> ; dla każdego zapytania utwórz nowy proces potomny, który przygotowuje odpowiedź.
Proces potomny/wątek, krok 1.	Rozpoczynając działanie, przejmij określone zapytanie od klienta i przejmij dostęp do gniazda.
Proces potomny/wątek, krok 2.	Skonstruuj odpowiedź zgodnie z protokołem warstwy aplikacji i wyślij ją do klienta posługując się funkcją <code>sendto</code> .
Proces potomny/wątek, krok 3.	Zakończ się (proces potomny/wątek kończy więc działanie po obsłużeniu jednego zapytania).

- Wady: czas potrzebny do utworzenia procesu potomnego/wątku

#### 4.6. Współbieżność pozorna - algorytm działania jednoprosesowego, współbieżnego serwera połączeniowego (mupleksacja)

*Zasada: proces serwera czeka na gotowość któregoś z gniazd - nadejście nowego żądania połączenia lub nadejście zapytania od klienta przez gniazdo już istniejące.*

1. Utwórz gniazdo i zwiąż je z portem o powszechnie znanym numerze odpowiadającym usłudze realizowanej przez serwer. Dodaj gniazdo do listy gniazd, na których są wykonywane operacje we/wy.
2. Wywołaj funkcję `select`, aby czekać na zdarzenie we/wy dotyczące istniejących gniazd.
3. W razie gotowości pierwotnie utworzonego gniazda, wywołaj funkcję `accept`, w celu przyjęcia kolejnego połączenia i dodaj nowe gniazdo do listy gniazd, na których są wykonywane operacje we/wy.
4. W razie gotowości innego gniazda, wywołaj funkcję `read`, aby odebrać kolejne zapytanie nadesłane przez klienta, skonstruuj odpowiedź i wywołaj funkcję `write`, aby przesłać odpowiedź klientowi.
5. Przejdź do kroku 2.



- Zalety: jeden proces, współdzielenie pamięci, szybka obsługa nowych połączeń
- Wady: może być bardzo złożony i trudny w pielęgnacji, klient może zmonopolizować serwer

- **select()** - asynchroniczne wykonywanie we-wy
- 

#### SKŁADNIA

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/time.h>
```

```
int select(int maxfdpl, fd_set *readfds, fd_set *writefds,
           fd_set *exceptfds, struct timeval *timeout);
```

#### OPIS

- Funkcja `select` umożliwia procesowi asynchroniczne wykonywanie operacji we-wy. Proces czeka na zgłoszenie gotowości przez którykolwiek z deskryptorów z podanego zbioru. Deskryptory są implementowane jako wektory bitów.
- Parametry na we:
  - `maxfdpl` - maksymalna liczba deskryptorów, które będą sprawdzane
  - `readfds` - deskryptory sprawdzane dla danych wejściowych
  - `writefds` - deskryptory sprawdzane dla danych wyjściowych
  - `exceptfds` - deskryptory sprawdzane dla sytuacji wyjątkowych
  - `timeout` - pozwala określić maksymalny czas oczekiwania na wystąpienie zdarzenia.
- Wartość zwracana przez funkcję `select`:
  - > 0 – liczba deskryptorów, które zgłosiły gotowość
  - 0 – upłynął czas oczekiwania
  - 1 – błąd.

Argumenty deskryptorów po powrocie z funkcji `select` zawierają tylko, te deskryptory, które były aktywne. Uwaga: w niektórych implementacjach zmianie ulega również argument `timeout`.

- Struktura `timeval` zdefiniowana jest w pliku `time.h` następująco:

```
struct timeval
{
    long tv_sec;          /* sekundy */
    long tv_usec;         /* mikrosekundy */
};
```

W zależności od wartości argumentu `timeout` w działaniu funkcji `select` wyróżnić można trzy przypadki:

- Oba pola struktury `timeval` są równe 0 - funkcja kończy się natychmiast po sprawdzeniu wszystkich deskryptorów; mówimy wtedy o odpytywaniu deskryptorów (ang. *polling*)
- W strukturze `timeval` określono niezerowy czas oczekiwania – funkcja czeka nie dłużej niż `timeout` na gotowość któregoś z deskryptorów;
- Argument `timeout` jest równy `NULL` – powrót z funkcja następuje dopiero wtedy, gdy jeden z deskryptorów gotowy jest do wykonania operacji we-wy.

- Zdefiniowano następujące makrodefinicje do obsługi zestawów deskryptorów:

```
/* zeruj wszystkie bity w fdset */
FD_ZERO(fd_set fdset);

/* umieść 1 w bicie dla fd w fdset */
FD_SET(int fd, fd_set *fdset);

/* zeruj bit dla fd w fdset */
FD_CLR(int fd, fd_set *fdset);

/* sprawdź bit dla fd w fdset */
FD_ISSET(int fd, fd_set *fdset);
```

- Przykład:

Istnieje stała `FD_SETSIZE`, która określa maksymalną liczbę deskryptorów obsługiwanych przez `select`:

```
int sock;          // deskryptor gniazda
fd_set rfds;       // zbiór deskryptorów do czytania

FD_ZERO(&rfds);
FD_SET(sock, &rfds);
select(FD_SETSIZE, rfd, NULL, NULL, NULL);
if (FD_ISSET(sock, &rfds)) printf("Gniazdo gotowe do czytania\n");
```



#### 4.7. Przykładowa biblioteka podstawowych funkcji dla programów serwera

- Biblioteka zaproponowana w Comer, Stevens "Sieci komputerowe", tom 3.
- Podstawowe funkcje: utworzenie gniazda biernego

```
socket = passiveTCP(usługa, dkol); // serwer połączeniowy
socket = passiveUDP(usługa);      // serwer bezpołączeniowy
```

- Implementacja funkcji passiveTCP (plik passiveTCP.c)

```
/*
 *-----
 * passiveTCP - utwórz gniazdo bierne dla serwera
 *              używającego protokołu TCP.
 *-----
 */
#include "passivesock.h"

int passiveTCP(char *service, int qlen)
{
    return passivesock(service, "tcp", qlen);
}
```

- Implementacja funkcji passiveUDP (plik passiveUDP.c)

```
/*
 *-----
 * passiveUDP - utwórz gniazdo bierne dla serwera
 *              używającego protokołu UDP.
 *-----
 */
#include "passivesock.h"

int passiveUDP(char *service)
{
    return passivesock(service, "udp", 0);
}
```

- Implementacja funkcji tworzącej gniazdo bierne `passivesock` (plik `passivesock.c`)

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <netdb.h>

u_short portbase=0; /* przesuniecie bazowe portu
                     dla serwera nieuprzywilejowanego */

/*
 * -----
 *  * passivesock - ustaw gniazdo dla serwera używającego TCP
 *                  lub UDP i przypisz mu adres
 * -----
 */
int passivesock(char *service, char *transport, int qlen)
{
    struct servent *pse; /* wskaznik do struktury opisu usługi */
    struct protoent *ppe; /* wskaznik do struktury opisu protokołu */
    struct sockaddr_in sin; /* internetowy adres punktu końcowego */
    int s, type; /* deskryptor, typ gniazda */

    memset(&sin, 0, sizeof(sin));
    sin.sin_family = AF_INET;
    sin.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;

    /* Odwzoruj nazwę usługi na numer portu */
    if(pse = getservbyname(service, transport))
        sin.sin_port = htons(ntohs((u_short)pse->s_port) + portbase);
    else if((sin.sin_port = htons((u_short)atoi(service))) == 0 )
        errexit("can't get \" %s \" service entry \n",service);

    /* Odwzoruj nazwę protokołu na jego numer */
    if ( (ppe = getprotobyname(transport)) == 0)
        errexit("can't get \" %s \" protocol entry \n",protocol);

    /* Wybierz typ gniazda odpowiedni dla protokołu */
    if (strcmp(transport, "udp") == 0)
        type = SOCK_DGRAM;
    else
        type = SOCK_STREAM;

    /* Utwórz gniazdo */
    s = socket(PF_INET, type, ppe->p_proto);
    if (s < 0)
        errexit("can't create socket: %s\n", sys_errlist[errno]);

    /* Przypisz adres gniazdu */
    if (bind(s, (struct sockaddr *)&sin, sizeof(sin)) < 0)
        errexit("can't bind to %s port: %s\n", service, sys_errlist[errno]);

    if (type == SOCK_STREAM && listen(s, qlen) < 0)
        errexit("can't listen on %s port: %s\n", service, sys_errlist[errno]);

    return s;
}
```

- Przykłady serwerów TCP i UDP napisanych z użyciem proponowanej biblioteki:  
Comer, Stevens "Sieci komputerowe", tom 3
  - iteracyjny serwer usługi DAYTIME, wersja TCP, str. 163-165
  - iteracyjny serwer usługi TIME, wersja UDP, str. 157-158
  - współbieżny wieloprotokółowy serwer usługi ECHO, wersja TCP, str. 171-174
  - współbieżny jednoprotokółowy serwer usługi ECHO, wersja TCP, str. 180-183

## 4.8. Przykład wieloprocessowego serwera współbieżnego echo

### Serwer współbieżny echa - wersja 1

Plik **TCPEchoSerwer.c**

```
#include "TCPEchoSerwer.h"  /* prototypy funkcji */
#include <sys/wait.h>        /* waitpid() */

unsigned int potomekLicz=0; /* liczba potomków */

void sig_child(int sig)
{
    /* wait nieblokujące */
    while (waitpid(-1,NULL,WNOHANG)>0)
        potomekLicz--;
}

int main(int argc, char *argv[]) {
    int serwGniazdo;
    int klientGniazdo;
    unsigned short echoSerwPort;
    pid_t procesID; /* numer procesu */
    unsigned int potomekLicz=0; /* liczba potomków */

    if (argc != 2) {
        fprintf(stderr, "Użycie: %s <Serwer Port>\n", argv[0]);
        exit(1);
    }

    signal(SIGCHLD, sig_child);

    echoSerwPort = atoi(argv[1]);
    serwGniazdo = UtworzGniazdoTCP(echoSerwPort);
    for (;;) {
        klientGniazdo=AkceptujPolaczenieTCP(serwGniazdo);
        if ((procesID=fork()) < 0) /* błąd */
            Zakoncz("fork()");
        else if (procesID==0) { /* proces potomka */
            close(serwGniazdo); /*zamyka gniazdo serwera*/
            PrzetwarzajKlienta(klientGniazdo);
            close(klientGniazdo); /*zamyka gniazdo połączenia */
            exit(0); /* zakończenie procesu potomka */
        }

        /* proces serwera */
        printf("Uruchomiono proces potomny %d\n",procesID);
        close(klientGniazdo);
        potomekLicz++;
    }
}
```

#### **Plik TCPEchoSerwer.h**

```
#include <stdio.h>      /* printf(), fprintf() */
#include <sys/socket.h> /* socket(), bind(), connect() */
#include <arpa/inet.h>  /* sockaddr_in, inet_ntoa() */
#include <stdlib.h>     /* atoi() */
#include <string.h>     /* memset() */
#include <unistd.h>     /* close() */
void Zakoncz(char *komunikat); /* Funkcja bledu */
void PrzetwarzajKlienta(int klientGniazdo);
int UtworzGniazdoTCP(unsigned short port);
int AkceptujPolaczenieTCP(int serwGniazdo);
```

#### **Plik UtworzGniazdoTCP.c**

```
#include <sys/socket.h> /*socket(),bind(),connect()*/
#include <arpa/inet.h>  /* sockaddr_in, inet_ntoa()*/
#include <string.h>     /* memset() */

#define MAXKOLEJKA 5
void Zakoncz(char *komunikat);

int UtworzGniazdoTCP(unsigned short port)
{
    int gniazdo;
    struct sockaddr_in echoSerwAdr;
    /* Utwórz gniazdo dla przychodzących połączeń */
    if ((gniazdo =
        socket(PF_INET, SOCK_STREAM, 0)) < 0)
        Zakoncz("socket()");

    /* Zbuduj lokalną strukturę adresową */
    memset(&echoSerwAdr, 0, sizeof(echoSerwAdr));
    echoSerwAdr.sin_family = AF_INET;
    echoSerwAdr.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
    echoSerwAdr.sin_port = htons(port);

    /* Przypisz gniazdu lokalny adres */
    if (bind(gniazdo, (struct sockaddr *) &echoSerwAdr,
        sizeof(echoSerwAdr)) < 0)
        Zakoncz("bind()");

    /* Ustaw gniazdo w trybie biernym - przyjmowania
    połączeń*/
    if (listen(gniazdo, MAXKOLEJKA) < 0)
        Zakoncz("listen()");
    return gniazdo;
}
```

#### **Plik Zakoncz.c**

```
#include <stdio.h>  /* perror() */
#include <stdlib.h> /* exit() */
void Zakoncz(char *komunikat)
{
    perror(komunikat);
    exit(1);
}
```

### **Plik AkceptujPolaczenieTCP.c**

```
#include <stdio.h>          /* printf() */
#include <sys/socket.h>      /* accept() */
#include <arpa/inet.h>       /* sockaddr_in, inet_ntoa() */

void Zakoncz(char *komunikat);

int AkceptujPolaczenieTCP(int serwGniazdo)
{
    int klientGniazdo;
    struct sockaddr_in echoKlientAdr;
    unsigned int klientDl;

    klientDl= sizeof(echoKlientAdr);
    if((klientGniazdo=accept(serwGniazdo,
        (struct sockaddr *)&echoKlientAdr, &klientDl)) < 0)
        Zakoncz("accept()");
    printf("Przetwarzam klienta %s\n",
        inet_ntoa(echoKlientAdr.sin_addr));
    return klientGniazdo;
}
```

### **Plik PrzetwarzajKlienta.c**

```
#include <stdio.h>  /* printf(), fprintf(), perror() */
#include <unistd.h>  /* read(), write(), close() */
#include <sys/socket.h> /* sendto(), recvfrom() */

#define BUFWE 32

void Zakoncz(char *komunikat);

void PrzetwarzajKlienta(int klientGniazdo)
{
    char echoBufor[BUFWE];
    int otrzTekstDl;

    /* Odbierz komunikat od klienta */
    otrzTekstDl=recv(klientGniazdo,echoBufor,BUFWE,0);
    if (otrzTekstDl < 0)
        Zakoncz("recv()");

    /* Odeslij komunikat do klienta i pobierz nastepny */
    while(otrzTekstDl > 0)
    {
        if (send(klientGniazdo,echoBufor,otrzTekstDl,0)
            != otrzTekstDl)
            Zakoncz("send()");
        otrzTekstDl=recv(klientGniazdo,echoBufor,BUFWE,0);
        if (otrzTekstDl < 0)
            Zakoncz("recv()");
    }
    close(klientGniazdo);
}
```

## 4.9. Przykład wielowątkowego serwera współbieżnego

### Wielowątkowy serwer współbieżny echo, wersja 1

- Porównaj z wieloprocesowym serwerem współbieżnym echa w 5.8. W przykładzie wykorzystane są te same funkcje

```
#include "TCPEchoSerwer.h"
#include <pthread.h>          /* Wątki POSIX */

void *Wykonaj(void *arg);    /* Główna funkcja wątku */

/* Argument przesyłany do głównej funkcji wątku */
struct WatekArg {
    int klientGniazdo; /* Deskryptor gniazda klienta */
};

int main(int argc, char *argv[])
{
    int serwGniazdo;    /* Deskryptor gniazda serwera */
    int klientGniazdo; /* Deskryptor gniazda klienta */
    unsigned short echoSerwPort; /* Port serwera */

    pthread_t watekID; /* Identyfikator wątku dla pthread_create() */
    struct WatekArg *watekArg; /* Wskaźnik do argumentu
                                przekazywanego do wątku */

    if (argc != 2) {
        fprintf(stderr, "Uzycie:  %s <Serwer Port>\n", argv[0]);
        exit(1);
    }

    echoSerwPort = atoi(argv[1]);
    serwGniazdo = UtworzGniazdoTCP(echoSerwPort);
    for (;;) {
        klientGniazdo = AkceptujPolaczenieTCP(serwGniazdo);
        /* przydziel pamięć dla argumentu wątku */
        if ((watekArg =
             (struct WatekArg *) malloc(sizeof(struct WatekArg)))
            == NULL)
            Zakoncz("malloc()");
        watekArg->klientGniazdo = klientGniazdo;

        /* Utwórz wątek obsługujący klienta */
        if (pthread_create(&watekID, NULL, Wykonaj, (void *) watekArg) != 0)
            Zakoncz("pthread_create()");
        printf("watek %ld ", (long int) watekID);
        printf("proces %ld\n", (long int) getpid());
    }
}
```

```

/* Główna funkcja wątku */
void *Wykonaj(void *watekArg)
{
    int klientGniazdo;  /* Deskryptor gniazda klienta */

    /* Odłączenie wątku */
    pthread_detach(pthread_self());

    /* Wybranie deskryptora gniazda klienta
       z argumentu funkcji */
    klientGniazdo =
        ((struct WatekArg *) watekArg) -> klientGniazdo;
    free(watekArg);  /*Zwolnienie pamięci dla argumentu*/

    PrzetwarzajKlienta(klientGniazdo);

    return (NULL);
}

```



## Przykład wielowątkowego serwera współbieżnego - echo, wersja 2

Porównaj z poprzednim przykładem.

```
/* Comer, Sieci komputerowe TCP/IP t.III - wersja Linux */

/* TCPmtechod.c - main, TCPEchod, prstats */

#include <unistd.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <pthread.h>

#include <sys/types.h>
#include <sys/signal.h>
#include <sys/socket.h>
#include <sys/time.h>
#include <sys/resource.h>
#include <sys/wait.h>
#include <sys/errno.h>
#include <netinet/in.h>

#define QLEN      32 /* maximum connection queue length */
#define BUFSIZE   4096

#define INTERVAL  5 /* secs */

struct {
    pthread_mutex_t  st_mutex;
    unsigned int     st_concount;
    unsigned int     st_contotal;
    unsigned long    st_contime;
    unsigned long    st_bytecount;
} stats;

void prstats(void);
int TCPEchod(int fd);
int errexit(const char *format, ...);
int passiveTCP(const char *service, int qlen);

/*-----
 * main - Concurrent TCP server for ECHO service
 *-----
 */
int main(int argc, char *argv[])
{
    pthread_t  th;
    pthread_attr_t  ta;
    char *service = "echo"; /* service name or port number */
    struct sockaddr_in fsin; /* the address of a client */
    unsigned int alen; /* length of client's address */
    int msock; /* master server socket */
    int ssock; /* slave server socket */
}
```

```

switch (argc) {
case 1:
    break;
case 2:
    service = argv[1];
    break;
default:
    errexit("usage: TCPEchod [port]\n");
}

msock = passiveTCP(service, QLEN);

(void) pthread_attr_init(&ta);
(void) pthread_attr_setdetachstate(&ta, PTHREAD_CREATE_DETACHED);
(void) pthread_mutex_init(&stats.st_mutex, 0);

if (pthread_create(&th, &ta, (void * (*)(void *))prstats, 0) < 0)
    errexit("pthread_create(prstats): %s\n", strerror(errno));

while (1) {
    alen = sizeof(fsin);
    ssock = accept(msock, (struct sockaddr *)&fsin, &alen);
    if (ssock < 0) {
        if (errno == EINTR)
            continue;
        errexit("accept: %s\n", strerror(errno));
    }
    if (pthread_create(&th, &ta, (void * (*)(void *))TCPEchod,
        (void *)ssock) < 0)
        errexit("pthread_create: %s\n", strerror(errno));
    }
}

/*-----
 * TCPEchod - echo data until end of file
 *-----
*/
int TCPEchod(int fd) {
    time_t start;
    char buf[BUFSIZ];
    int cc;

    start = time(0);
    (void) pthread_mutex_lock(&stats.st_mutex);
    stats.st_concount++;
    (void) pthread_mutex_unlock(&stats.st_mutex);
    while (cc = read(fd, buf, sizeof buf)) {
        if (cc < 0)
            errexit("echo read: %s\n", strerror(errno));
        if (write(fd, buf, cc) < 0)
            errexit("echo write: %s\n", strerror(errno));
        (void) pthread_mutex_lock(&stats.st_mutex);
        stats.st_bytecount += cc;
        (void) pthread_mutex_unlock(&stats.st_mutex);
    }
    (void) close(fd);
    (void) pthread_mutex_lock(&stats.st_mutex);
    stats.st_contime += time(0) - start;
    stats.st_concount--;
    stats.st_contotal++;
    (void) pthread_mutex_unlock(&stats.st_mutex);
    return 0;
}

```

```

/*-----
 * prstats - print server statistical data
 *-----
 */
void prstats(void)
{
    time_t  now;

    while (1) {
        (void) sleep(INTERVAL);

        (void) pthread_mutex_lock(&stats.st_mutex);
        now = time(0);
        (void) printf("--- %s", ctime(&now));
        (void) printf("%-32s: %u\n", "Current connections", stats.st_concount);
        (void) printf("%-32s: %u\n", "Completed connections",
            stats.st_contotal);
        if (stats.st_contotal) {
            (void) printf("%-32s: %.2f (secs)\n",
                "Average complete connection time",
                (float)stats.st_contime / (float)stats.st_contotal);
            (void) printf("%-32s: %.2f\n",
                "Average byte count",
                (float)stats.st_bytecount / (float)(stats.st_contotal +
                    stats.st_concount));
        }
        (void) printf("%-32s: %lu\n\n", "Total byte count",
            stats.st_bytecount);
        (void) pthread_mutex_unlock(&stats.st_mutex);
    }
}

```

## 4.10. Przykład jednoprocesowego serwera współbieżnego

### Jednoprocesowy współbieżny serwer echo – wersja 1

```
#include "TCPEchoSerwer.h"
#include <sys/time.h>          /* dla struct timeval {} */
#include <fcntl.h>             /* dla fcntl() */

int main(int argc, char *argv[])
{
    int serwGniazdo;
    int klientGniazdo;
    int maxDeskryptor; /* Liczba sprawdzanych deskryptorów */
    fd_set gniazdoC;   /* Zbiór przeglądanych deskryptorów */
    fd_set gniazdoS;   /* Zbiór deskryptorów dla select() */
    long timeout;      /* Timeout */
    struct timeval selTimeout; /* Timeout dla select() */
    int wykonuj = 1; /* 1 jeśli serwer ma działać, 0 w przeciwnym wypadku */
    unsigned short portNo; /* Port serwera */

    int x;
    if (argc < 3) {
        fprintf(stderr, "Uzycie:  %s <Timeout (sek.)> <Port>\n", argv[0]);
        exit(1);
    }
    timeout = atol(argv[1]); /* Pierwszy arg: Timeout */
    portNo = atoi(argv[2]); /* Drugi arg: Port */
    serwGniazdo = UtworzGniazdoTCP(portNo);

    /* Przygotuj początkowy zbiór deskryptorów dla select() */
    FD_ZERO(&gniazdoC);
    FD_SET(STDIN_FILENO, &gniazdoC);
    FD_SET(serwGniazdo, &gniazdoC);
    maxDeskryptor = FD_SETSIZE; /* z dużym nadmiarem */

    printf("Uruchamiam serwer:  naciśnij Return aby zakonczyc prace\n");

    while (wykonuj)
    {
        /* Trzeba na nowo zdefiniować przed każdym wywołaniem select() */
        selTimeout.tv_sec = timeout; /* timeout (sek.) */
        selTimeout.tv_usec = 0;      /* 0 mikrosek. */
        gniazdoS=gniazdoC;

        /* Blokuj, dopóki nie jest gotowy deskryptor lub upłynął timeout */
        if (select(maxDeskryptor, &gniazdoS, NULL, NULL, &selTimeout) == 0)
            printf("Nic sie nie dzieje od %ld sek... Serwer zyje!\n", timeout);
        else
        {
            if (FD_ISSET(STDIN_FILENO, &gniazdoS)) /* sprawdź klawiaturę */
            {
                printf("Zamykam serwer\n");
                getchar();
                wykonuj = 0;
                continue;
            }
        }
    }
}
```

```

/* sprawdź deskryptory gniazd */
for (x= 0; x< FD_SETSIZE; x++)
    if ((x != STDIN_FILENO) && FD_ISSET(x, &gniazdoS))
    {
        if (x==serwGniazdo) { /* zgłosił się nowy klient */
            klientGniazdo=accept(serwGniazdo,NULL,NULL);
            FD_SET(klientGniazdo,&gniazdoC);
            printf("Nowy klient otrzymał gniazdo %d\n", klientGniazdo);
        } else {
            printf("Czytam z gniazda %d\n",x);
            if ((PrzetwarzajKlienta(x)== 0)) {
                close (x);
                FD_CLR(x,&gniazdoC);
                printf("Klient z gniazda %d odłączony\n", klientGniazdo);
            }
        }
    } /* koniec for */
} /
close(serwGniazdo);
exit(0);
}

```

- Jak należy zmienić funkcję PrzetwarzajKlienta z poprzednich przykładów, aby klienci byli obsługiwani współbieżnie?

## Jednoprocesowy serwra współbieżny echo, wersja 2

```
/* Comer, Sieci komputerowe TCP/IP t.III, s.180-182 */

#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <sys/time.h>
#include <netinet/in.h>
#include <unistd.h>
#include <string.h>
#include <stdio.h>

#define QLEN 5 // maksymalna długość kolejki połączeń
#define BUFSIZE 4096 // bufor wejściowy

extern int errno;
int errexit(const char *format, ...);
int passiveTCP(const char *service, int qlen);
int echo(int fd);

int main(int argc, char *argv[])
{
    char *service = "echo"; // nazwa usługi
    struct sockaddr_in fsin; // adres klienta
    int msock; // gniazdo nasłuchujące serwera
    fd_set rfd; // zbiór deskryptorów do czytania
    fd_set afds; // zbiór deskryptorów aktywnych
    int alen; // długość adresu nadawcy
    int i, nfds; // zmienne pomocnicze

    switch (argc) {
    case 1:
        break;
    case 2:
        service = argv[1];
        break;
    default:
        errexit("użycie: TCPmechod [port]\n");
    }

    // utwórz gniazdo bierne dla serwera typu TCP
    // (opis funkcji: Comer t.III, str.161
    // argumenty: nazwa lub numer usługi (w postaci tekstu)
    //           długość kolejki zgłoszeń klientów
    // wynik: deskryptor gniazda nasłuchującego
    msock = passiveTCP(service, QLEN);

    // określ maksymalną liczbę przeglądanych deskryptorów
    nfds = getdtablesize();
    // przypisz wszystkim deskryptorom wartość 0
    FD_ZERO(&afds);
    // ustaw bit
    // związany z deskryptorem gniazda nasłuchującego
    FD_SET(msock, &afds);

    while (1) {

        // utwórz maskę rdfs przeglądanych deskryptorów
        memcpy(&rfd, &afds, sizeof(rfd));
```

```

// sprawdź, czy są deskryptory gotowe do przetwarzania
    if (select(nfds, &rfd, NULL, NULL, NULL) < 0)
        errexit("select: %s\n", strerror(errno));
// po wykonaniu select rfd zawiera tylko
// deskryptory gotowe do czytania

// sprawdź, czy zgłosił się nowy klient i utwórz
// dla niego gniazdo połączeniowe
    if (FD_ISSET(msock, &rfd)) {
        int ssock;
        alen = sizeof(fsin);
        ssock = accept(msock, (struct sockaddr *)&fsin,
                        &alen);

        if (ssock < 0)
            errexit("accept: %s\n", strerror(errno));
        // dodaj gniazdo do zbioru aktywnych deskryptorów
        FD_SET(ssock, &afds);
    }

// Przeglądaj kolejne gniazda i dla każdego gotowego
// gniazda odbierz zapytanie, przetwórz je i odeślij
    for (i=0; i<nfds; ++i)
        if ( (i != msock) && FD_ISSET(i, &rfd))
            // echo() przetwarza zapytanie skierowane
            // do i-tego klienta; zwrócenie 0 oznacza,
            // że klient zakończył połączenie
            if (echo(i) == 0) {
                close(i);
                FD_CLR(i, &afds);
            }
    } // pętla while
}

/*-----
    echo - odsyła echo przesłanych danych,
    zwraca liczbę przeczytanych bajtów
*-----*/
int echo(int fd)
{
    char buf[BUFSIZ];
    int cc;

    cc = read(fd, buf, sizeof buf);
    if (cc < 0)
        errexit("echo read: %s\n", strerror(errno));
    if (cc && write(fd, buf, cc) < 0)
        errexit("echo write: %s\n", strerror(errno));
    return cc;
}

```

#### **4.11. Przykład serwera wieloprotokołowego**

- Wykorzystanie mechanizmów zwielokrotnionego wejścia-wyjścia w serwerze wieloprotokołowym - funkcja `select` (usługa DAYTIME, protokół TCP lub UDP w jednym programie): Comer, Stevens "Sieci komputerowe", tom 3, str. 187-190)

#### **4.12. Przykład serwera wielousługowego**

- Wykorzystanie mechanizmów zwielokrotnionego wejścia-wyjścia w serwerze wielousługowym (usługi echo, chargen, daytime, time w jednym programie): Comer, Stevens "Sieci komputerowe", tom 3, str. 200-206)



## 4.13. Inne właściwości serwera

### Uruchomienie jako demon

- Demon jest to program, który jest wykonywany w tle i nie jest związany z żadnym terminalem. Ma działać bez żadnej interakcji z użytkownikiem i zazwyczaj jest uruchomiony tak długo, jak długo działa system. Aby zrealizować te funkcje program:
  - powinien zamknąć wszystkie odziedziczone deskryptory, aby zapobiec niepotrzebnemu przetrzymywaniu zasobów
  - musi odłączyć się od terminala sterującego, aby na jego działanie nie miały wpływu sygnały generowane przez terminal użytkownika
  - powinien zmienić katalog bieżący na taki, w którym będzie mógł działać nieograniczenie długo nie utrudniając zarządzania systemem
  - powinien zmienić wartość maski umask zgodnie ze swoimi wymaganiami
  - musi odłączyć się od grupy, aby nie otrzymywać sygnałów przeznaczonych dla tej grupy
- Przykład prostej funkcji demon:

```
#include <sys/types.h>
#include <unistd.h>
#include <syslog.h>
#include <sys/stat.h>
#include <stdlib.h>

int demon() {
    pid_t pid;
    long ldes;
    int i;

    /* Krok 1 - wywołaj funkcję fork() i zakończ proces macierzysty */
    if ((pid = fork()) != 0) { exit(0); }

    /* Krok 2 - utwórz nową grupę procesów i nową sesji. Uczyń proces jedynym
       członkiem tych grup i jednocześnie przywódcą tych grup. W ten sposób
       pozbędziesz się terminala sterującego */

    setsid();

    /* Krok 3 - ponownie wywołaj funkcję fork() i zakończ proces macierzysty.
       Nie ma już przywódcy grupy, nie można zostać przyłączonym
       do terminala sterującego */

    if ((pid = fork()) != 0) { exit(0); }

    /* Krok 4 - wybierz jako katalog bieżący "bezpieczny" katalog */

    chdir("/");

    /* Krok 5 - ustal wartość maski */

    umask(0);

    /* Krok 6 - zamknij odziedziczone po procesie macierzystym deskryptory
       plików */
    ldes = sysconf(_SC_OPEN_MAX);
    for (i = 0; i < ldes; i++) {
        close(i);
    }

    return 1;
}
```

## Zapisy do logów

- Serwer może posiadać własne pliki logów lub korzystać z logów systemowych.
- W systemach uniksowych tradycyjnym programem obsługi logów jest `syslog`. Przykład zapisu za pośrednictwem `syslog'a`:

```
int main(int argc, char **argv)
{
    demon();

    /* otwórz połączenie */
    openlog("test_sewera", LOG_PID, LOG_USER);

    /* wyślij komunikat */
    syslog(LOG_INFO, "%s", "Uruchomiono!");

    /* zamknij połączenie */
    closelog();

    return 1;
}
```

Uzyskany wpis w `/var/log/messages`:

```
Mar 10 18:31:34 blade-runner test_serwera[10289]: Uruchomiono!
```

## Zmniejszenie uprawnień

- Zasada: takie przywileje, jakie są niezbędne do wykonywania pracy.
- Jeśli serwer potrzebuje uprawnień root'a tylko do wykonania czynności początkowych po uruchomieniu, można po ich wykonaniu odebrać mu te uprawnienia.
- Do jednoczesnej zmiany wszystkich identyfikatorów użytkownika (rzeczywistego, efektywnego) służy funkcja `setuid()`. Musi być wywołana, gdy właścicielem procesu jest jeszcze root.

```
int main(int argc, char **argv)
{
    struct passwd *pws;
    const char *user = "nopriv";

    pws = getpwnam(user);
    if (pws == NULL) {
        printf("Nieznany użytkownik: %s\n", user);
        return 0;
    }

    demon();

    /* Zmień ID użytkownika na nopriv */
    setuid(pws->pw_uid);

    while (1) {
        sleep(1);
    }

    return 1;
}
```

- Można również ograniczyć dostęp do systemu plików. Za pomocą funkcji `chroot()` można określić katalog, który staje się katalogiem głównym dla danego procesu. Proces będzie miał dostęp tylko do plików znajdujących się poniżej nowego głównego katalogu. Funkcja wymaga uprawnień roota. Uwaga: funkcja `chroot()` nie zmienia bieżącego katalogu.

## Wzajemne wykluczanie egzemplarzy serwera

- Zasada: nie powinno się inicjować działania więcej niż jednej kopii serwera w danym czasie; ewentualna współbieżność powinna być realizowana przez sam serwer.

- Przykład:

```
#define LOCKF /var/spool/serwer.lock
lf=open(LOCKF, O_RDWR|O_CREAT, 0640);
if (lf < 0) /* błąd podczas otwierania pliku */
    exit(1);
if (flock(lf, LOCK_EX|LOCK_NB))
    exit(0); /* nie udało się zablokować pliku */
```

## Zarejestrowanie identyfikatora procesu serwera

- Serwer często zapamiętuje identyfikator swojego procesu w pliku o ustalonej nazwie. Dzięki temu można szybko odnaleźć ten identyfikator, bez potrzeby przeglądania listy wszystkich procesów działających w systemie.
- Takim plikiem może być na przykład plik blokady serwera.

- Przykład:

```
char pbuf[10]; /* pid w postaci napisu */
/* zamień liczbę binarną na dziesiętną */
sprintf(pbuf,"%6d\n",getpid());
/* plik blokady jest już otwarty */
write(lf,pbuf,strlen(pbuf));
```

### **Należy przeczytać:**

Douglas E. Comer, David L. Stevens: *Sieci komputerowe TCP/IP, tom 3*: str. 130-206

W. Richard Stevens: *Unix, programowanie usług sieciowych, tom 1: API gniazda i XTI*: str. 129-135, 182-189, 671-707