

# ZiAPI Specifications

beauze\_h  
courta\_c  
fauvet\_l  
boquet\_t

March 18, 2008

# Contents

<b>1</b>	<b>Chaine de Production</b>	<b>2</b>
1.1	La chaine de production . . . . .	2
1.1.1	Connection d'un client . . . . .	2
1.1.2	Reception et parsing d'une requete HTTP . . . . .	2
1.1.3	Reception d'un contenu post-header . . . . .	2
1.1.4	Creation d'un header de reponse . . . . .	3
1.1.5	Envoie du header de la reponse . . . . .	3
1.1.6	Envoie du corps de la reponse . . . . .	3
1.1.7	Fin du traitement . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Intégration des modules dans le serveur</b>	<b>4</b>
2.1	Chargement des modules . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Outils Accessibles depuis les modules</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Description d'un module</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Types de Modules</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Example(s)</b>	<b>8</b>

# Chapter 1

## Chaine de Production

On peut decouper les grandes phases de fonctionnement du serveur en trois parties

1. L'initialisation du serveur
2. La chaine de traitement des requetes
3. L'arret du serveur

### 1.1 La chaine de production

Le traitement des requetes peut se scinder en 7 etapes distinctes, ce qui permettra aux modules de se greffer entre ces differentes etapes :

1. Connection d'un client, avant de recevoir des donnees de ce dernier
2. Reception et parsing d'une requete HTTP
3. Reception d'un eventuel contenu post header (multipart/form-data par exemple)
4. Creation d'un header de reponse
5. Envoie du header de la reponse
6. Envoi du corps de la reponse
7. Fin du traitement de la requete

Le decoupage du traitement d'une requete en differentes etapes nous permet donc de venir rajouter des modules avant ou apres ces etapes, qui effectueront des diverses actions. Ces different modules pourront agir sur une ou plusieurs etapes de la chaine de production.

#### 1.1.1 Connection d'un client

Lors de la connection d'un client, son socket est associe a une tache, puis cette tache ajoutée a la pile des taches a executer. Cette operation est realisee par le thread principal dans le cas d'une nouvelle connection, ou bien par le Pool Manager dans le cas d'un client en KeepAlive qui enverrait une nouvelle requete. Le traitement de cette requete se fera par la suite, dans un thread dedie a cette tache.

#### 1.1.2 Reception et parsing d'une requete HTTP

A partir de cette operation, nous sommes maintenant dans un thread specialise dans l'execution des taches. La tache a ete retiree de la pool des taches a executer, et son traitement commence par la reception du header de la requete. Les donnees sont donc recues, concatenees dans un buffer, puis envoyees au parser HTTP, qui creera une instance d'un objet `HttpRequest`, contenant tout les parametres de la requete. A noter que la reception de donnees est non bloquante afin de rendre possible la detection d'un eventuel timeout.

#### 1.1.3 Reception d'un contenu post-header

//FIXME

#### **1.1.4 Creation d'un header de reponse**

A partir de l'instance de `HttpRequest` cree lors du parsing de la requete, une instance de la classe `HttpResponse` est generee. C'est cette classe qui permettra de renvoyer la reponse au client. Selon si la requete demande un fichier ou un listing de repertoire, l'instance de `HttpResponse` sera differente. La recuperation du contenu est assuree par la methode virtuelle pure `getContent`, qui sera implementee dans les classes `HttpResponseFile`, `HttpResponseDir`, ou bien `HttpError`. De cette facon, la lecture et l'envoi de la reponse peut se faire de maniere uniforme. Ces sous classes remplissent egalement les headers de reponse en adequation avec leur fonctions. Certains champs sont ajoutes de facon commune a toutes les reponses, comme le champ "Server".

#### **1.1.5 Envoie du header de la reponse**

Pour envoyer le header de reponse, la liste des champs de ce header est iteree, puis ajoutee dans un buffer, qui sera tout simplement envoye au client.

#### **1.1.6 Envoie du corps de la reponse**

Le corps de la reponse est obtenu grace a un stream, le dit stream etant construit dans la sous classe de `HttpResponse` adaptee a la requete. Chaque partie de ce stream est ajoutee dans un buffer, puis le buffer est envoye au client, ce jusqu'a la fin du stream.

#### **1.1.7 Fin du traitement**

Cette etape est appelee quelquesoit le resultat de la requete. Elle s'occupe de reinitialiser la tache afin qu'elle puisse etre replacee dans la pool, ferme la connection avec le client dans le cas ou ce client ne demande pas de `KeepAlive`. Dans le cas contraire, le client est ajoute a la liste des sockets en `KeepAlive`.

## Chapter 2

# Intégration des modules dans le serveur

### 2.1 Chargement des modules

## Chapter 3

# Outils Accessibles depuis les modules

bite chatte cul

## Chapter 4

# Description d'un module

## Chapter 5

# Types de Modules

On peut categoriser les modules en 5 types differents (un module peut etre de plusieurs types a la fois)

1. Module Server qui pourra agir au lancement et a la fermeture du serveur
2. Module Accept qui agira sur la creation d'un socket
3. Module Content qui agira sur le contenu de la reponse
4. Module Build qui agira apres la creation de l'en tete de reponse
5. Module Receive qui pourra agir avant ou apres la reception de donnees du client



## Chapter 6

### Example(s)