

Compte rendu TP2/3 Réseau

Léo Boisson

Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Historique	2
1.2	Objectif du TP	2
2	Application client/serveur echo	2
3	Application client/serveur chifoumi	2
4	Échange de données entre deux machines	2
5	Analyse par Wireshark	2
6	conclusion	2

1 Introduction

1.1 Historique

Les sockets sont un ensemble de fonctions de communications, proposés en 1980 pour le **Berkeley Software Distribution** (BSD), en open source, par l'université de Berkeley. Elles permettent à des applications de se connecter entre elles, via un principe client/serveur.

Aujourd'hui, les sockets sont disponibles dans quasiment tous les langages de programmations, et font office de norme.

On distingue deux modes de communication avec les sockets :

- Le mode connecté, qui utilise le protocole TCP. Dans ce mode, une connexion durable est établie entre les deux processus, afin que l'adresse de destination ne soit pas nécessaire à chaque envoi de données.
- Le mode non-connecté, qui utilise le protocole UDP. Ce mode nécessite l'adresse de destination à chaque envoi, et il n'y a pas de confirmation du bon envoi des données. Ce mode est plus adapté à l'envoi de flux audio ou vidéo.

1.2 Objectif du TP

L'objectif de ce TP est d'aborder le développement de sockets, et de se familiariser avec les outils qui vont avec (les primitives). Pour cela, nous allons programmer des applications client/serveur basique, pour ensuite observer et analyser les échanges de données entre ces applications.

2 Application client/serveur echo

3 Application client/serveur chifoumi

4 Échange de données entre deux machines

5 Analyse par Wireshark

6 conclusion