

Redes de Computadores

Trabalho Prático 1

Luís Felipe Ramos Ferreira

lframes_ferreira@outlook.com

1 Introdução

O Trabalho Prático 2 da disciplina de Redes de Computadores teve como proposta o desenvolvimento de um *Blog* que permite a interação entre vários clientes em um servidor usando sockets em linguagem C.

O repositório onde está armazenado o código utilizado durante o desenvolvimento desse projeto pode ser encontrado [neste endereço](#).

2 Implementação

Conforme especificado no enunciado, o projeto foi todo desenvolvido na linguagem de programação C em um ambiente *Linux*, e o manuseio de sockets por meio da interface POSIX disponibilizada para a linguagem. Para manter uma maior organização do código, além dos arquivos *server.c* e *client.c*, os quais possuem respectivamente as implementações do servidor e do cliente, foi criado um arquivo auxiliar *common.c* e seu arquivo de cabeçalho *common.h*, os quais possuem as especificações e implementações de funções auxiliares que podem ser utilizadas por ambas as partes do projeto.

3 Desafios, dificuldades e imprevistos

A primeira dificuldade imposta pelo trabalho prático foi a familiarização com a interface POSIX de programação em sockets. Embora a linguagem C seja considerada de alto nível, em muitos momentos suas funcionalidades podem ser

4 Conclusão

Em suma o projeto permitiu grandes aprendizados tanto na parte teórica como na

5 Referências

- Livros:
 - Tanenbaum, A. S. & Wetherall, D. (2011), Computer Networks, Prentice Hall, Boston.
 - TCP/IP Sockets in C: Practical Guide for Programmers, Second Edition
- Web:
 - <https://www.ibm.com/docs/en/zos/2.3.0?topic=sockets-using-sendto-recvfrom-calls>
 - <https://www.educative.io/answers/how-to-implement-tcp-sockets-in-c>
- Youtube:
 - Jacob Sorber
 - Jacob Sorber specific on *select*

- Think and Learn sockets playlist
- Playlist do professor Ítalo Cunha