# Documentazione progetto di Reti Informatiche

## Scelte implementative

### Scelta del protocollo

Il protocollo di livello trasporto prescelto per la realizzazione è stato quello TCP. La motivazione principale è la garanzia della corretta trasmissione dei dati; questo a discapito della reattività di un protocollo meno affidabile come UDP.

Dato il contesto implementativo, il maggior traffico necessario al funzionamento di TCP non è un problema; viceversa, gli errori che possono derivare dall'uso del protocollo UDP potrebbero avere un impatto significativamente negativo sulla qualità del servizio.

### I/O Multiplexing e Multithreading

Avendo valutato i diversi approcci, ho optato per la creazione di un server che, rimanendo iterativo e utilizzando l’***I/O Multiplexing***, sia in grado di servire contemporaneamente più client[[1]](#footnote-1).

Il procedimento è il seguente: il server lavora come un semplice server *I/O Multiplexing*, quando un client fa una richiesta, esso toglie il socket id del client dal FD\_SET master crea un **thread** e gli assegna il compito di gestire una sola richiesta di quel client: risolta la richiesta, il thread termina e il socket id del client torna nel FD\_SET master.

Per rendere questa cosa possibile, la accept ha un timeout, ciò permette al FD\_SET master di essere modificato e, di conseguenza, la accept lavora su un FD\_SET costantemente aggiornato: in poche parole abbiamo reso non bloccante la accept.

### Text Protocols

## Per quanto riguarda la trasmissione delle informazioni, la decisione più logica è stata quella di adottare protocolli testuali, in quanto offrono numerosi vantaggi in termini di interoperabilità e facilità d'implementazione. Questi protocolli testuali consentono una comunicazione efficiente e comprensibile tra i dispositivi e i sistemi coinvolti. Inoltre, la scelta di utilizzare protocolli basati su testo facilita la manutenzione e il debugging, oltre a garantire una maggiore trasparenza nella comunicazione dati.

## Altri aspetti

### Gestione della mutua esclusione

In generale, supponendo di avere più thread che operano contemporaneamente, la mutua esclusione è garantita per una serie di strutture globali: tavoli, tavoli\_logged, prenotazioni, comande, listaThread.

Progettando il sistema, tuttavia, è nato l’ulteriore problema di garantire una mutua esclusione durante la prenotazione di un tavolo, non impedendo ad altri thread di agire in contemporaneo sulle strutture, in quanto ciò avviene in “2 tempi” intermediati da un’interazione dell’utente: la *find* e la *book*.

La risoluzione è coerente con le scelte implementative citate sopra: un thread rimarrà in attesa dell’utente, mentre altri thread possono agire sulla struttura. Sarà il primo thread a verificare, prima di effettuare modifiche, che ci siano i presupposti di accontentare l’utente; nel caso siano venuti a mancare, ripropone le nuove possibilità, agevolando un’altra scelta.

1. Inteso come client generico del server, non strettamente di quello usato per eseguire prenotazione. [↑](#footnote-ref-1)