TP 0 - Redes de Computadores

Aluno: Lucas de Oliveira Araújo

Matrícula: 2022036039

Introdução

O presente trabalho tem como objetivo exercitar programação em redes de computadores. Para tanto, foi implementado um cliente de autenticação de usuário, que se comunica com o servidor para obter os tokens.

O cliente foi implementado em C++, e permite o uso de IPv4 e IPv6 para a comunicação.

Considerações sobre o protocolo

Acredito que o protocolo é falho pois não é possível garantir que quem solicitou o token de acesso é realmente seu portador original.

Uso de IA no desenvolvimento do projeto

Para auxiliar no desenvolvimento do projeto, utilizei o chatGPT e o github copilot. Essas duas ferramentas foram úteis tanto para aumentar minha produtividade quanto para compreender melhor os conceitos de redes exercitados no trabalho prático.

Conforme solicitado pelo professor, gostaria de destacar que sozinha essas ferramentas não foram capazes de solucionar o problema em sua completude.

Instruções para compilação e execução

A presente submissão acompanha o arquivo **all.cc**, que contém toda a implementação do cliente, e um arquivo **Makefile**, utilizado para compilar o programa. Para criar o executável, basta executar:

\$ make

Assim, será gerado o executável com o nome de **client**, o qual pode ser executado conforme as imagens na seção abaixo.

O comando **make clean** também está disponível para limpar os artefatos gerados pelo processo de compilação.

Validação em IPv4 e IPv6

```
✓ ► ~/Projects/UDP_AUTH_CLIENT on ► submission

→ ./client 2804:1f4a:dcc:ff03::1 51001 gtr 1 2022036039:1:9aa6aa5aa08a8acfa806f54ac207e15ad053c35fa68242202780a336a53ab2ef

f7ccalcc191175e5ddadb976d15ea9a89719ed9bce43b578c809d4f7c890f76d

✓ ► ~/Projects/UDP_AUTH_CLIENT on ► submission

→ ./client 150.164.213.243 51001 gtr 1 2022036039:1:9aa6aa5aa08a8acfa806f54ac207e15ad053c35fa68242202780a336a53ab2ef

f7ccalcc191175e5ddadb976d15ea9a89719ed9bce43b578c809d4f7c890f76d
```