**BỘ MÔN MẠNG MÁY TÍNH – KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH, ĐẠI HỌC QUỐC GIA TP HCM**

Sinh viên thực hiện: 19120298 – Mai Duy Nam, 19120690 – Võ Văn Toàn

GV phụ trách: Đỗ Hoàng Cường

bài tập môn học  - MẠNG MÁY TÍNH

HỌC KỲ II – NĂM HỌC 2020-2021

**môn học MẠNG MÁY TÍNH**

1. Phân tích đồ án theo hướng tính năng

Chú thích: Client và server được hiểu theo máy nào đưa yêu cầu truy cập thì là client, máy nào chờ kết nối thì là server. Từ đây trở đi sẽ hiểu như vậy

Lập trình Socket 2 chương trình ở client và server có các tính năng sau:

* + Socket: Server mở kết nối và chờ, client truy cập tới và khoá kết nối
    - Server chỉ nhận một kết nối tại một thời điểm
    - Cấu trúc gói tin:
      * Gói tin **gửi đi ở server/nhận về ở client** gồm 3 thành phần: tính năng, tuỳ chọn cụ thể của tính năng sẽ dung, thông tin đi kèm
      * Gói tin nhận về ở server/gửi đi ở client gồm 3 thành phân: Mã trả về (return code), nội dung mã lỗi
  + Screenshot:
    - Take: Chụp màn hình ở server và gửi về client
    - Show: Client
    - Save
    - Delete
  + Process:
    - Get
    - Delete
    - Start
    - Kill
  + App: kế thừa giao diện và tính năng từ Process, điểm khác là chỉ xử lý những ứng dụng đang chạy
  + Keylogger:
    - Hook:
    - Unhook:
    - Print:
    - Delete:
  + Registry Editor:
    - Browse:
    - Send:
    - Get value
    - Set value
    - Delete value
    - Create key
    - Delete key
  + Shutdown