

INTRO. TO COMPUTER NETWORKS

Lab 1 Report

110062219 翁君牧

November 20, 2022

Contents

1	建置與執行	1
2	設計	2
2.1	錯誤處理	2
2.2	輸入	2
2.3	連線	3
2.4	分析	3
2.5	釋放	3
3	心得	3
3.1	跨平台可移植性	4
3.1.1	Updates	4

1 建置與執行

使用 `unzip` 指令解壓縮上傳至 `eeclass` 之檔案後，將得到一個目錄，切換為 `working directory`, 當中包含以下內容：

README.pdf 即本 report.

Makefile 詳見以下說明。

src/ 原始碼。

`Makefile` 預設將以 `gcc` 編譯 `src/` 下所有 `*.c` files 為 object files 至 `obj/` 中，並將所有（其實後來才發現只有一個）objects 連結為 binary file `a.out`. 此時完成建置後，即可以 `./a.out` 執行，如 Figure 1.

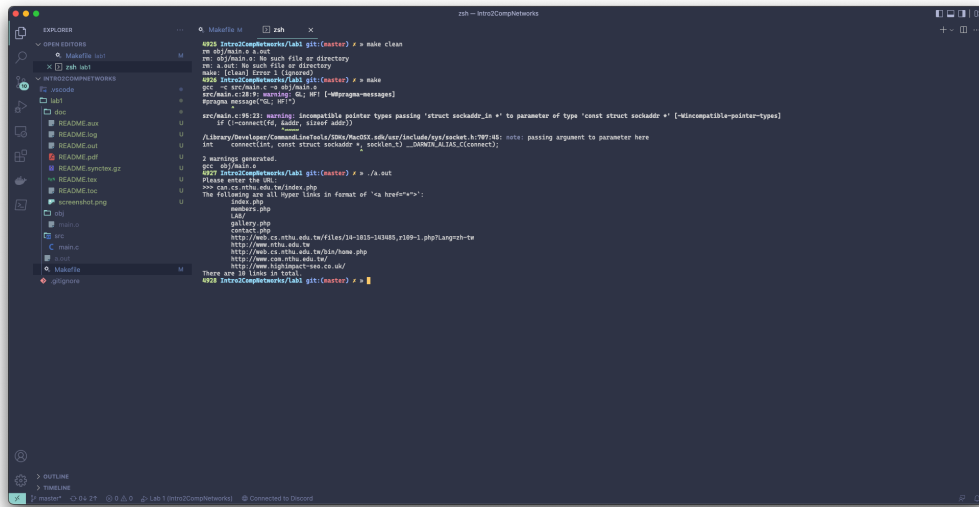


Figure 1: Screenshot of Execution

另外還提供兩種 targets `nevikw39`, `debug`. 前者在編譯時期將有更多警告以及提示訊息，後者則更會在執行時期於 `stderr` 以黃字輸出讀入的 `host`, `path`, 預計發出的 `request`, 收到的 `buffer` 的內容及大小等偵錯訊息並檢查越界存取、Undefined Behaviors 等。

假若要直接以 `gcc` 編譯程式亦不難，因為這次 lab 最終只有 `src/main.c` 一份原始碼。

2 設計

如同前述，本次 lab 僅有一個 source code file, 而其主要可以分成 macros 以及四個部分。

2.1 錯誤處理

對於錯誤處理以及偵錯訊息，我採用 macros 的方式來定義。當在 `main()` 中遇到錯誤時，以紅字在 `stderr` 印出有關 line number, `errno` 所代表的錯誤訊息等。

2.2 輸入

程式執行起初，首先提示使用者輸入 URL (*Unified Resource Link*), 並假定輸入符合 `host(/path)` 的格式。我另外實作一個 function 以將 URL 分割

為 *host*, *path*. 首先找到首個 ‘/’, 並將前半段作為 *host*, 後半段作為 *path*; 假若未找到, 則將整個 URL 當作 *host*, 並將 *path* 定為 ‘/’.

2.3 連線

這個部分就是這次 lab 的核心 — Socket programming. 具體流程則又可以細分為五步：

首先嘗試以 `socket()` 開啟一個 IPv4 family, Stream (*sequenced & reliable*) type 與自動 protocol 的 Socket file descriptor. 接著, 利用 `<netdb.h>` 中的 `gethostbyname()` function 將 hostname 以 system call 求得其 address. 再來就可以呼叫 `connect()` 嘗試建立 TCP 連線。

然後，我們就將 *host, path* 填入以下的 request template:

```
GET path HTTP/1.0RF  
Host: hostRF  
Connection: closeRF  
CLCL  
RFRF
```

其中， $\text{\texttt{r}}$ ， $\text{\texttt{f}}$ 分別代表 carriage return (`'\r'`), line feed (`'\n'`). 而送出 HTTP GET request 則依賴於 `send()` function.

最終，我們以 do-while loop 搭配 `recv()` function, 持續接收到 buffer 直到不再有可讀的訊息。

2.4 分析

此部分則是一般程式的重要部分，parse, process 接收到的資料，尋找網頁上所有符合格式的超連結。想要現在有個 pointer / sweep line 指向 stream 的首端，我們向後搜尋 “<a href=” 的位置，假若資料合法且成功找到，則至下一個 “” 前的字串即為所求的超連結。重複以上過程，直到遍歷完整個 buffer。

2.5 釋放

free() 掉一些動態配置的記憶體，並以 `<unistd.h>` 中的 `close()` function 關閉 Socket.

3 心得

約莫國中的時候曾經自己借書回來在 Windows 上以 WinSock API 撰寫一些很簡單的小程式。現在對於細節當然早就忘光，不過大致的概念像是 `socket()`, `bind()`, `connect()` 等 function 是還有一點印象。

實作上遇到最大的挑戰是在接收的時候，原本我是宣告一個夠大的 buffer 只呼叫一次 `recv()` 就希望可以讀取全部，但執行後發現雖然有時可以完整得到 response，但更多時候是有遺漏的。有嘗試給予 `recv()` `MSG_WAITALL` 的 flag，效果卻不彰。進一步查看接收到的長度，發現往往只有 1492 bytes，而這個數字似乎與 MTU (*Maximum Transmission Unit*) 有關。最終，我才採用 do-while loop 持續接收直到長度為 0。這部分感覺還可以再優化記憶體，既然都用 loop 了可以有需要才 `realloc()`。

另一方面，一開始我以為需要找出所有 anchor tags 的 hyper links，但 C 沒有內建的 HTML parser 而 regular expression 在 C 的支援也不熟悉。看了討論區之後，才知道我們僅需要列出型如 `` 的 hyper links，因此 `<string.h>` 中的 `strstr()`，`strchr()` functions 即足矣。

3.1 跨平台可移植性

十一日那週末我回到家中，在 Windows PC 上的 WSL (*Windows Subsystem for Linux*) 直接開發，完成到處理 MTU 的部分。回到 Apple M1 Mac mini 上，同樣的程式碼不論以 built-in clang 或 gcc-12 installed from Homebrew 皆會發生 runtime error。後來才找到原因出在讀入 URL 時，因為我使用 “%ms” format specifier 來讓 `scanf()` 根據字串大小自動動態記憶體，macOS 的 libc 不支援卻編譯得了，導致執行時期 URL 什麼都沒讀到就被 splited。

而期中考時助教有再次強調程式碼必須可以在給定的虛擬機中運行，Ubuntu 的版本為 20.04。我完全可以理解助教的考量。印象中我的 WSL 還停留在 Ubuntu 18.04，可以執行虛擬機的 Intel MacBook Pro 的硬碟也已經被 LOGIC DESIGN LAB 所需的 Vivado 用的 Ubuntu 22.04 幾乎耗盡。因此，我還是在 MacBook 以及 Ubuntu 22.04 VM 中編譯並成功執行，如 Figure 2。

理論上 Socket 跨平台可移植性應該不會太差，畢竟 macOS 是衍生於 POSIX-compliant 的 FreeBSD，而且現今的 Socket API libraries 大多是源於 BSD Socket。我這次確實是遇到一些問題了，但主因是我使用了一些不在標準當中的語法，這裡是需要多加小心。

3.1.1 Updates

上網查到 Ubuntu 20.04 內建的 gcc 版本為 9.3.0。我登入到國網中心的超級電腦台灣杉三號，上面最接近的版本為 9.4.0。

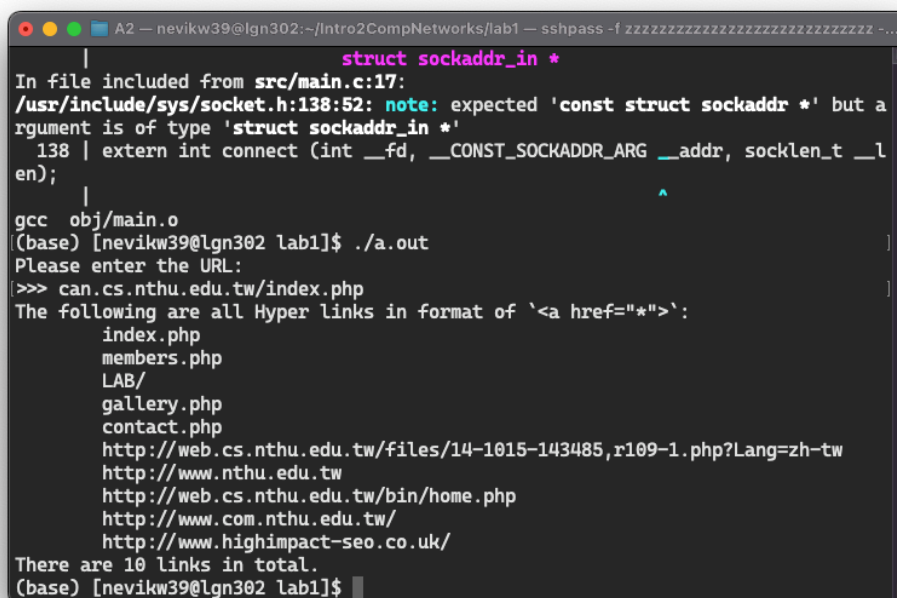
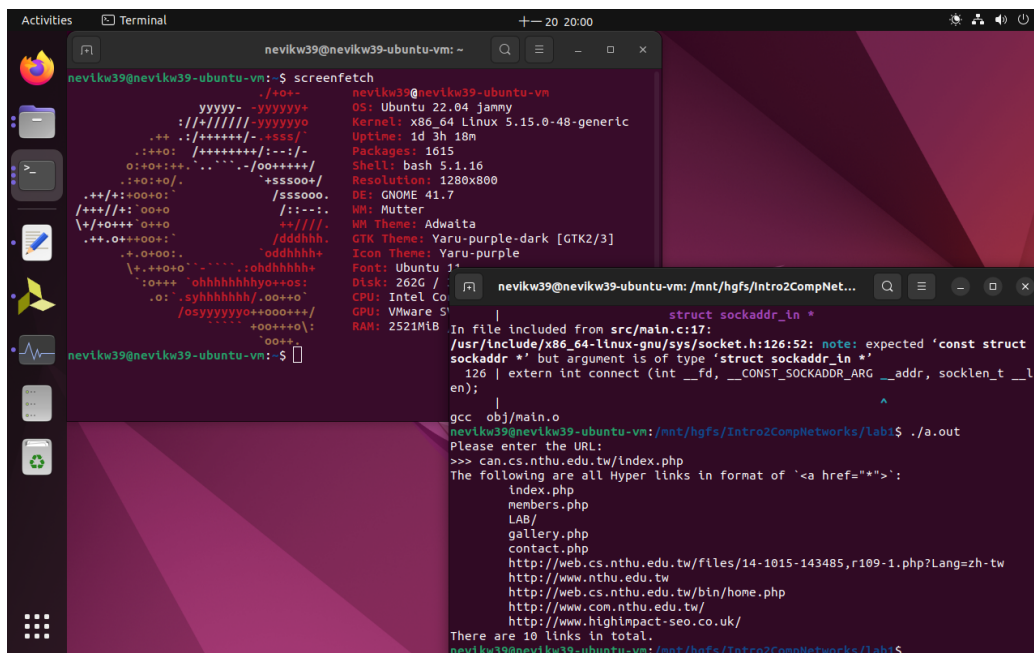


Table 1: Testbed (in Test Order)

OS	Arch.	Compiler	Note
Ubuntu 18.04	x86-64	GCC 10	WSL 2
macOS 12.4	AArch64	Apple clang 13	
macOS 11.6.4	x86-64	Apple clang 12	
Ubuntu 22.04	x86-64	GCC 11	VM
CentOS 7.8.2003	x86-64	GCC 9	

Acknowledgements

I thank to National Center for High-performance Computing (*NCHC*) for providing computational and storage resources.