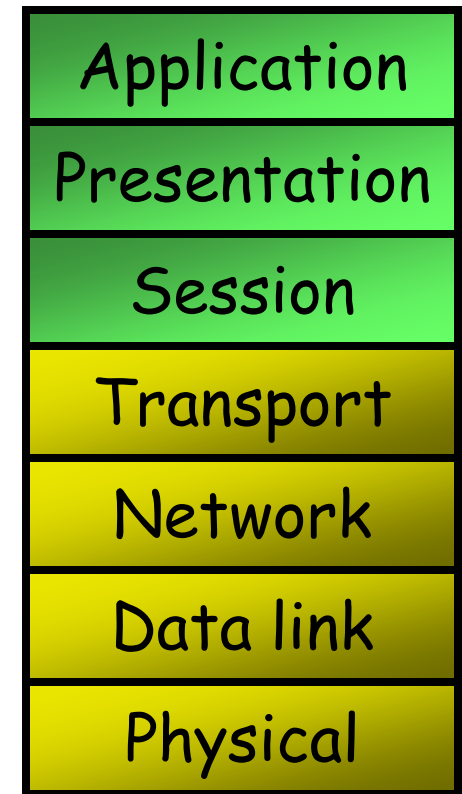




Tầng Ứng dụng

MỤC TIÊU

- Cung cấp các dịch vụ mạng cho người dùng cuối
- Các ứng dụng mạng phổ biến:
 - E-mail
 - Web
 - Instant Message
 - Telnet, SSH
 - FTP, P2P file sharing
 - Networked Games
 - Video conference

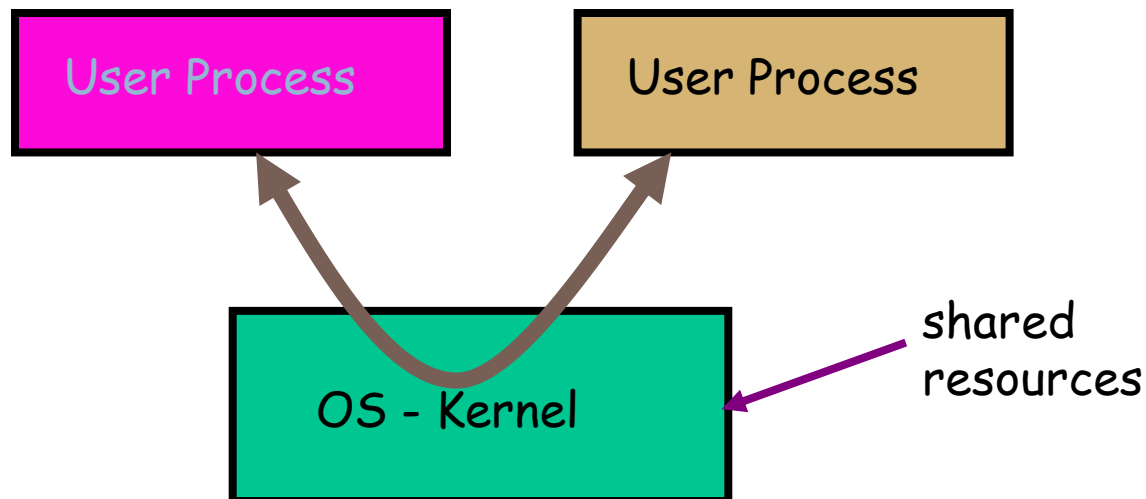


NỘI DUNG

- Các khái niệm
- Một số dịch vụ mạng
- Lập trình ứng dụng

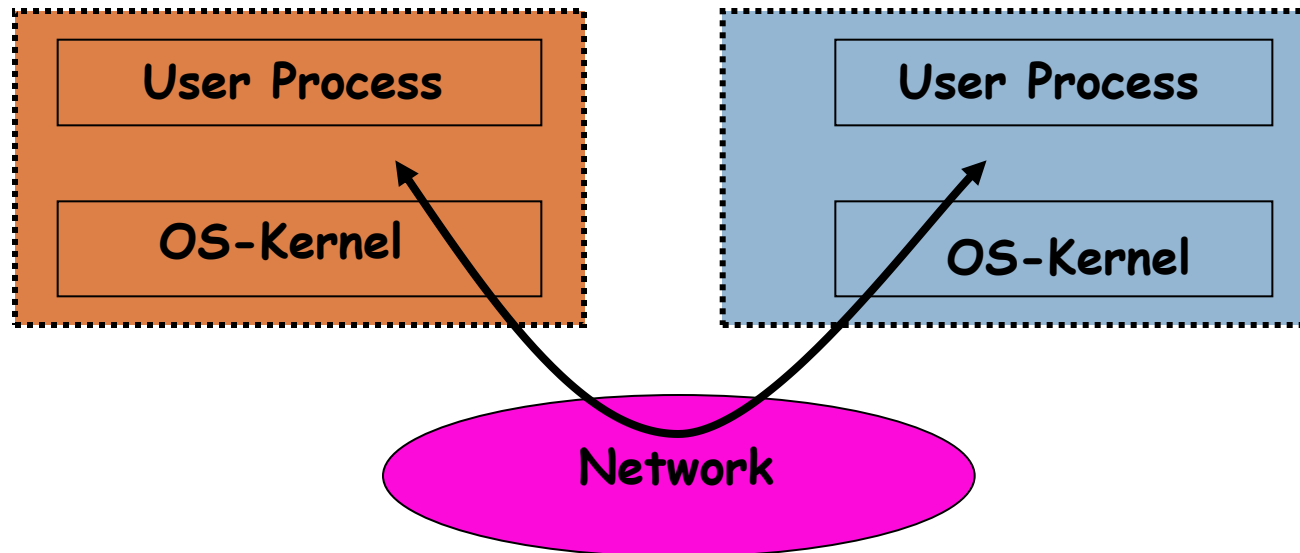
PROCESS - 1

- Process = tiến trình
 - chương trình chạy trên máy
 - Nhiều luồng công việc (thread – tiểu trình)
- Liên lạc giữa các tiến trình:
 - Trên cùng 1 máy:
 - hệ điều hành
 - Chia sẻ bộ nhớ
 - Truyền thông điệp giữa các tiến trình



PROCESS - 2

- Trên 2 máy khác nhau:
 - truyền dữ liệu qua đường mạng
 - VD: socket, name pipe, ...



ỨNG DỤNG MẠNG

- Chạy trên các end-system
- Liên lạc với nhau qua mạng
- Kiến trúc:
 - Server-client
 - Peer-to-peer

SERVER - CLIENT

○ Server:

- Luôn luôn “sống”
- Chạy trên 1 địa chỉ cố định
- Nhận và xử lý yêu cầu từ client

○ Client:

- Liên lạc và gửi yêu cầu cho Server
- Có thể dùng IP “động”
- 2 client không thể liên lạc trực tiếp với nhau

○ VD:

- Web: WebServer (IIS, Apache, ...), web browser (IE, FireFox, ...)
- FTP: FTP Server (ServerU), FTP Client

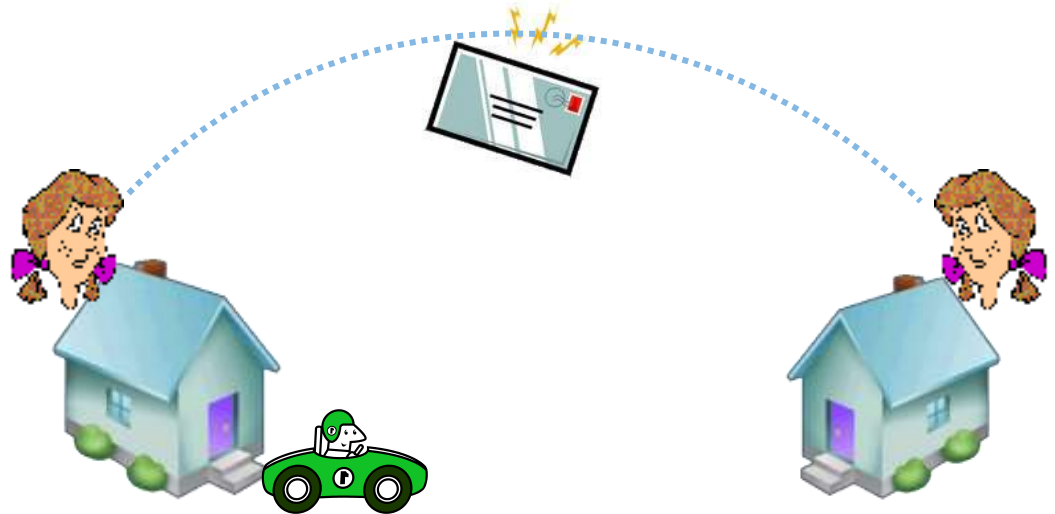
PEER-TO-PEER

- ứng dụng có cả hai chức năng của server và client
- Các client liên lạc trực tiếp
- Dùng địa chỉ “động”
- Quản lý khó
- VD: Skype, Bittorrent

PROCESS - 3

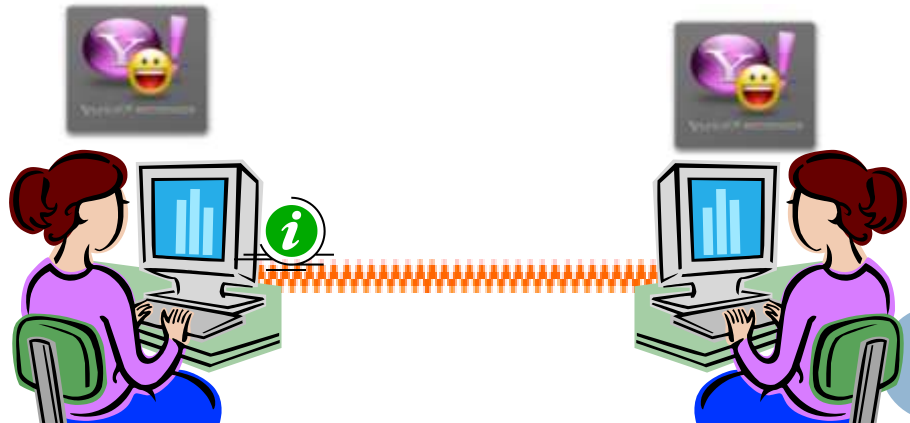
- “Địa chỉ” của một người:

- Địa chỉ nhà
- Tên người



- “Địa chỉ” của tiến trình:

- Địa chỉ IP
- Port:
 - 0..1023: port chuẩn
 - 1024..49151: port cố định, đăng ký trước
 - ...: port linh động



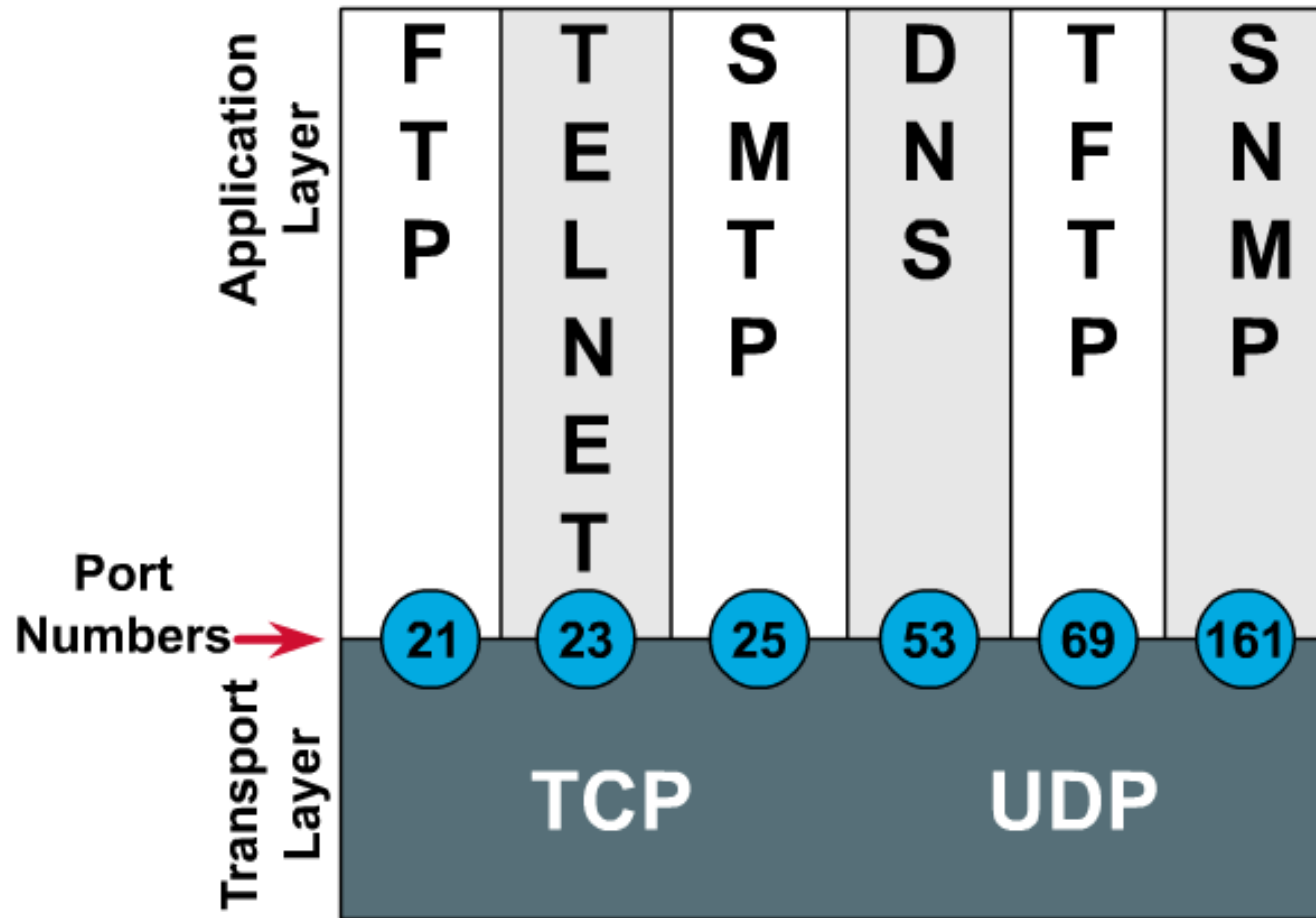
MỘT SỐ KHÁI NIỆM KHÁC - 1

- Giao thức tầng ứng dụng:
 - Do người cài đặt ứng dụng xây dựng
 - VD: HTTP, FTP, ...
- Những yêu cầu dịch vụ của tầng ứng dụng:
 - Truyền dữ liệu đáng tin cậy
 - Thời gian
 - Băng thông
 - Bảo mật dữ liệu

MỘT SỐ KHÁI NIỆM KHÁC - 2

- Các dịch vụ tầng transport cung cấp:
 - TCP service
 - Dịch vụ hướng kết nối
 - truyền dữ liệu đáng tin cậy
 - UDP service
 - Dịch vụ hướng không kết nối
 - dữ liệu truyền không đáng tin cậy
 - nhanh hơn TCP

MỘT SỐ KHÁI NIỆM KHÁC -3



Tham khảo thêm: <http://www.iana.org/assignments/port-numbers>
<http://www.bctes.com/network-applications-tcp-udp-port-numbers.html>

NỘI DUNG

- Các khái niệm
- Một số dịch vụ mạng
- Lập trình ứng dụng

NỘI DUNG

- Các khái niệm
- Một số dịch vụ mạng
 - DHCP
 - DNS
- Lập trình ứng dụng

NỘI DUNG

- Các khái niệm
- Một số dịch vụ mạng
- Lập trình ứng dụng
 - TCP
 - UDP

SOCKET

○ Socket

- “Cánh cửa” giữa ứng dụng và giao thức tầng transport (TCP, UDP)
- cung cấp interface để lập trình mạng tại tầng Transport
- Một socket là một end-point của một liên kết giữa hai ứng dụng

○ Windows Socket Application Programming Interface (Winsock API)

- thư viện các hàm socket
- xây dựng các ứng dụng mạng trên nền TCP/IP

LẬP TRÌNH ỨNG DỤNG MẠNG

1. Xác định kiến trúc mạng: Client – Server, Peer-to-Peer
2. Giao thức sử dụng tầng Transport: TCP, UDP
3. Các port sử dụng ở Server và Client
4. Giao thức tầng ứng dụng khi trao đổi dữ liệu giữa hai end-host
5. Lập trình

LẬP TRÌNH ỨNG DỤNG – TCP - 1

- **Giai đoạn 1**: Server tạo Socket và lắng nghe yêu cầu kết nối tại PORT

SERVER

CLIENT

Tạo socket để lắng nghe kết nối

`socket()`



Đăng ký tên cho socket

`bind()`

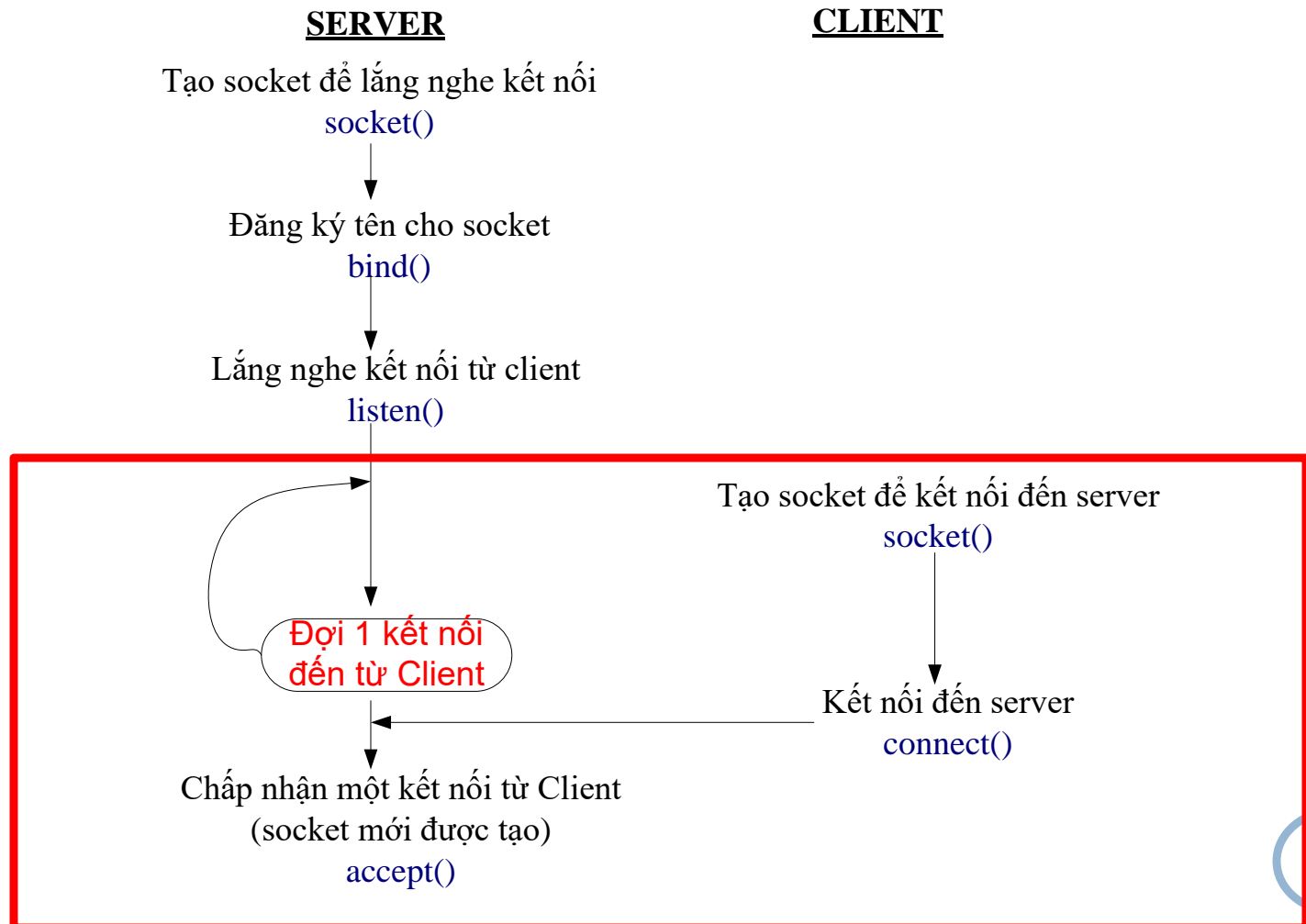


Lắng nghe kết nối từ client

`listen()`

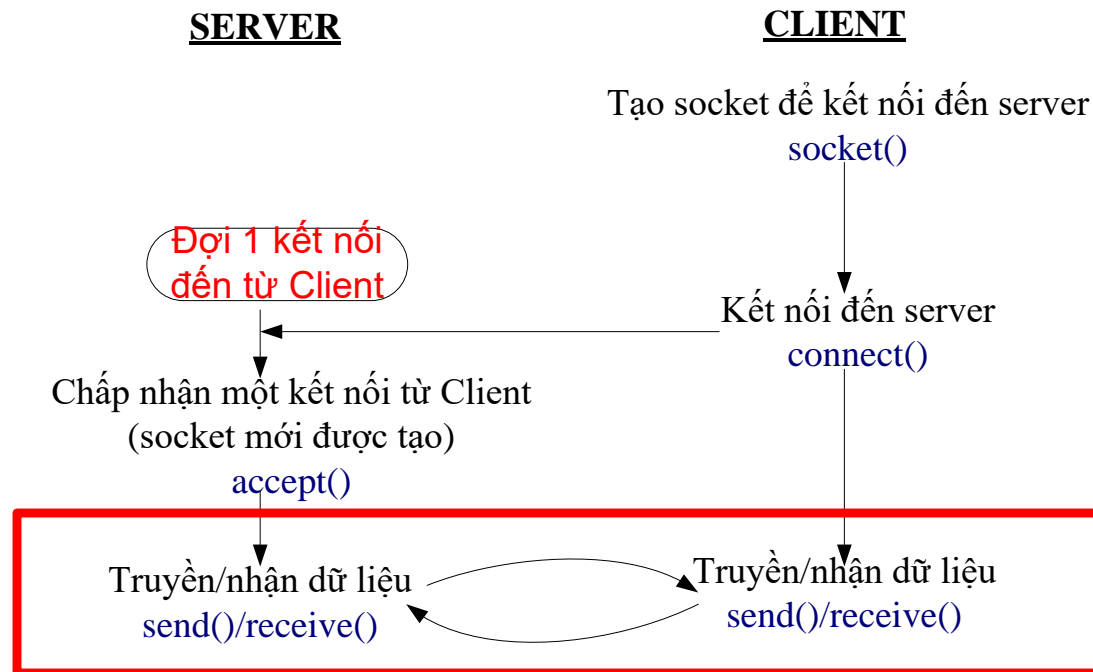
TCP - 2

- Giai đoạn 2**: Client tạo Socket, yêu cầu thiết lập một nối kết với Server



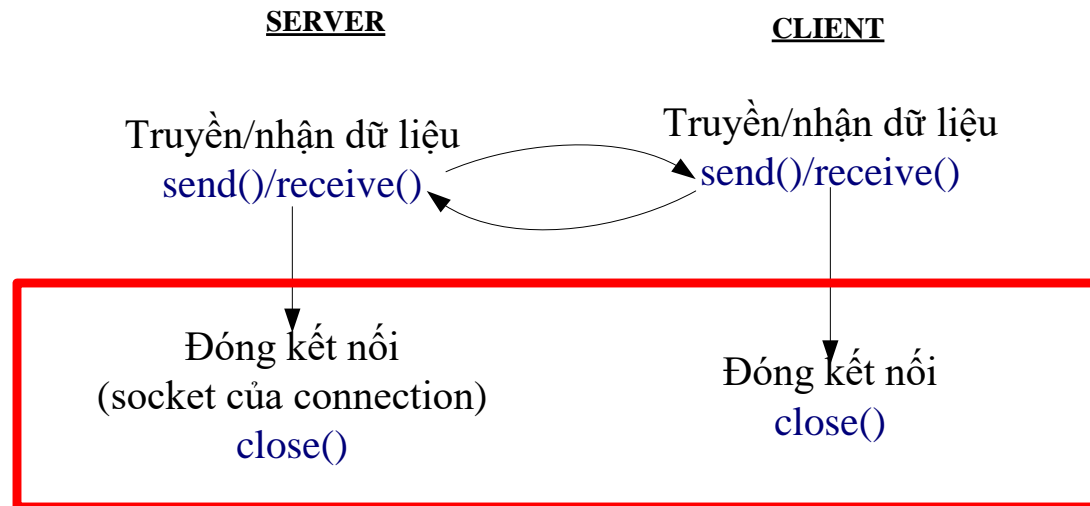
TCP - 3

- **Giai đoạn 3**: Trao đổi thông tin giữa Client và Server

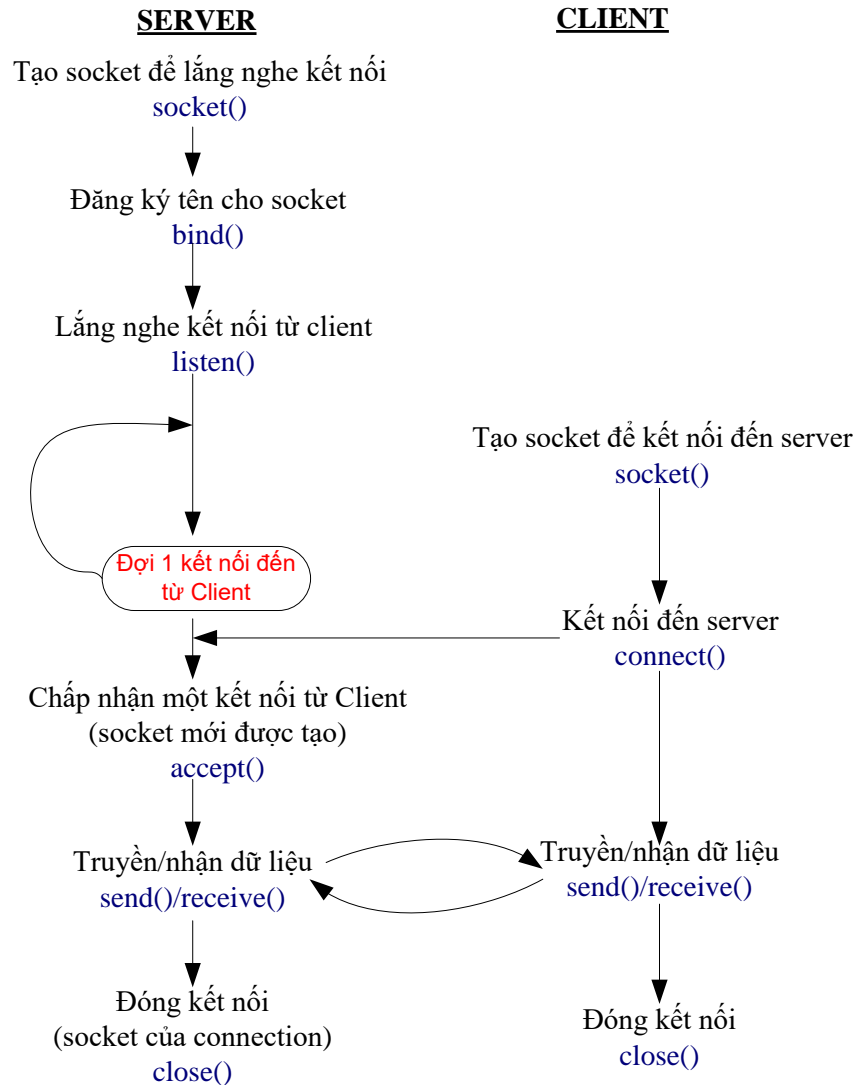


TCP - 4

- **Giai đoạn 4**: Kết thúc phiên làm việc



TCP - 5

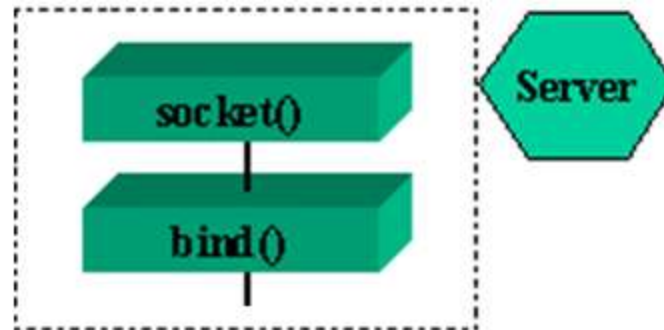


Sơ đồ tương tác giữa Server-Client theo giao thức TCP

LẬP TRÌNH ỨNG DỤNG – UDP - 1

- Mô hình UDP

- **Giai đoạn 1**: Server tạo Socket tại PORT



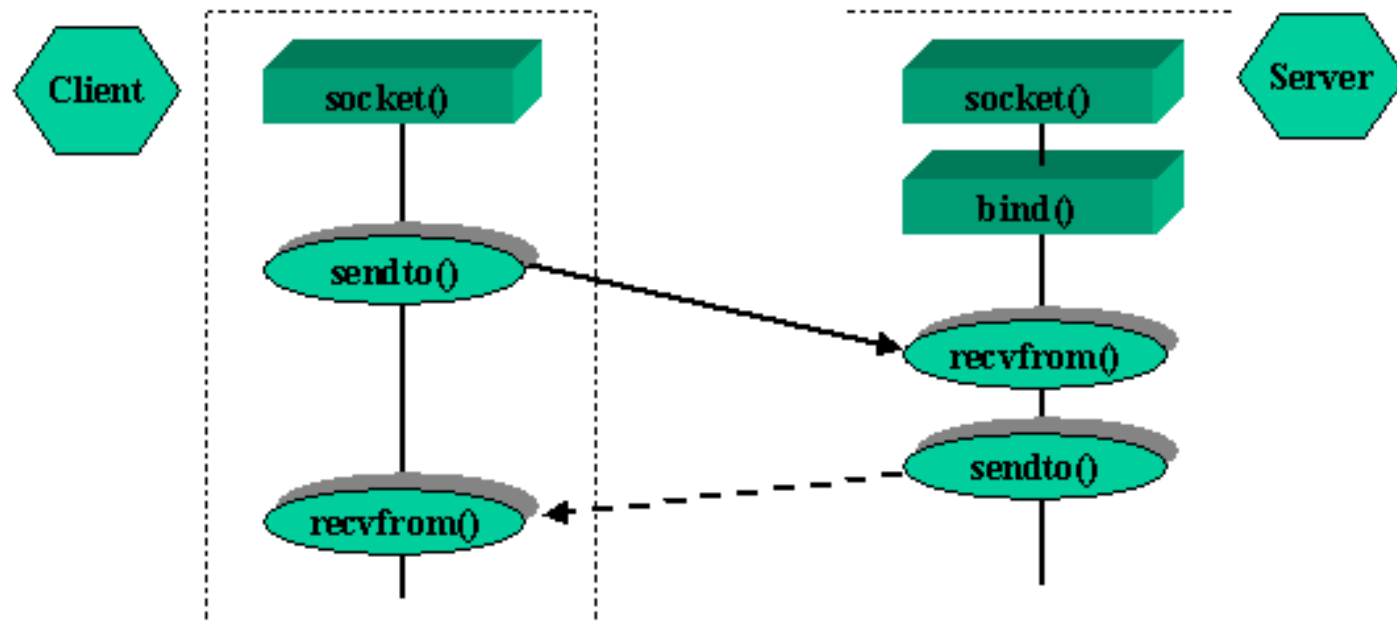
UDP - 2

- **Giai đoạn 2:** Client tạo Socket



UDP - 3

- **Giai đoạn 3:** Trao đổi thông tin giữa Client và Server



TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Slide của J.F Kurose and K.W. Ross về Computer Networking: A Top Down Approach