Serveur

Sommaire

[I. Généralités 2](#_Toc266199411)

[II. Arguments 2](#_Toc266199412)

[III. Configuration 2](#_Toc266199413)

[1. Divers 4](#_Toc266199414)

[2. Database 4](#_Toc266199415)

[3. Permissions 5](#_Toc266199416)

[4. Log 6](#_Toc266199417)

[5. Ports 7](#_Toc266199418)

[6. Plugins 7](#_Toc266199419)

[IV. Fonctionnement 8](#_Toc266199420)

[1. Droits 8](#_Toc266199421)

# Généralités

Le serveur de Streamit est un programme qui fonctionne en fond de tâche sur l’ordinateur qui héberge les fichiers à partager d’un utilisateur. Son rôle est distribuer ces fichiers aux clients, en fonction des droits d’accès qui leurs sont accordés.

Pour l’utilisateur final, son fonctionnement se veut le plus simple possible, et dans le meilleur des cas, ce dernier n’a même pas à savoir qu’un serveur tourne sur sa machine, tout se faisant par l’interface d’administration, qui est un programme séparé.

Le serveur est composé de trois parties principales, à savoir la **base de données**, qui stocke les données persistantes, les **plugins**, qui constituent l’intelligence du serveur et qui définissent comment il interagit avec les utilisateurs, et enfin le **serveur** lui-même, qui a pour rôle d’orchestrer le tout.

Les plugins et la base de données sont traités dans des documentations séparés, cette documentation se concentrant plus spécifiquement sur le cœur du serveur.

Le serveur est développé en utilisant le Framework Qt, en version 4.6.2, à l’heure ou ces lignes sont écrites (06/2010), et fonctionne sur tous les systèmes supportés par Qt (principalement Windows, Linux, et Mac OSX).

# Arguments

L’exécutable du serveur propose deux arguments :

|  |  |
| --- | --- |
| **Argument** | **Description** |
| **-c *configuration.xml*** | L’argument **–c**, est suivi du chemin complet (absolu ou relatif) vers le fichier de configuration du serveur. Ce dernier contient toutes les informations permettant au serveur de démarrer selon les préférences de l’utilisateur. Si cet argument n’est pas défini, le chemin de configuration par défaut est « **configurations/Configuration.xml** ». Si la configuration spécifiée ou par défaut n’existe pas, elle sera créée à partir des ressources du serveur. |
| **-noGui** | Si cet argument est présent, il indique au serveur de démarrer en mode **noGui**, c'est-à-dire qu’aucune interface graphique, y compris le splash screen, ne sera affiché. Cela permet de faire fonctionner le serveur sur un système ne disposant pas d’affichage graphique (comme un serveur Linux sans serveur X). |

# Configuration

Le fichier de configuration du serveur est au format XML. Il contient toutes les informations permettant de lancer le serveur suivant les préférences de l’utilisateur.

Une version par défaut de ce fichier est présente dans les ressources du serveur (dans son exécutable), et est utilisée dans le cas ou aucune autre configuration n’est trouvée.

Voici un exemple de configuration :

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>

<configuration>

<name>Home</name>

<pluginsPath>Example</pluginsPath>

<filesPath>Example</filesPath>

<temporaryPath>tmp</temporaryPath>

<cleanTemporaryPath>true</cleanTemporaryPath>

<languagesPath>languages</languagesPath>

<language>fr</language>

<maxTimers>3</maxTimers>

<splashScreen>:splashScreen</splashScreen>

<database>

<name/>

<file>server.db</file>

<path>databases</path>

<resource>:database</resource>

<type>QSQLITE</type>

<user/>

<password/>

<host/>

<port/>

<options/>

<pragmas>

<pragma>PRAGMA recursive\_triggers=true</pragma>

<pragma>PRAGMA synchronous=false</pragma>

</pragmas>

</database>

<permissions>

<activate>false</active>

<default>false</default>

<inheritance>true</inheritance>

<ownerInheritance>true</ownerInheritance>

</permissions>

<log>

<level>Trace</level>

<display>true</display>

<file>server.log</file>

<path>logs</path>

<maxNbOfFile>10</maxNbOfFile>

<maxSize>1M</maxSize>

<validityPeriod>30</validityPeriod>

</log>

<ports>

<port protocol="HTTP SiTP" transport="TCP" maxClients="10">4242</port>

<port>80</port>

</ports>

<plugins>

<plugin>Example</plugin>

<plugin>SiTP</plugin>

<plugin>Client/Web</plugin>

</plugins>

</configuration>

## Divers

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Noeud** | **Description** | **Valeur par défaut** |
| **name** | Le nom du serveur, donné par l’utilisateur lors de son installation. | Vide |
| **pluginsPath** | Contient le nom du répertoire dans lequel se trouvent les dossiers des plugins. | plugins |
| **filesPath** | Nom du dossier dans lequel sont stockés les fichiers à partager. Il est possible de partager des fichiers en dehors de ce dossier, mais les fichiers envoyés par les clients sont stockés ici. | files |
| **temporaryPath** | Ce dossier stocke les fichiers temporaires créés lors de l’exécution du serveur. Ces fichiers sont en général supprimés lorsque le serveur ou ses plugins n’en ont plus besoin. Ce dossier est créé s’il n’existe pas. | tmp |
| **cleanTemporaryPath** | Si la valeur de ce nœud est **true**, le dossier temporaire défini par temporaryPath est vidé à chaque démarrage du serveur. | False |
| **languagesPath** | Le chemin du dossier qui contient les fichiers de traductions. Ces fichiers ont l’extension **.qm**, et sont générés via les outils de Qt. | languages |
| **language** | Le nom du fichier de langage à charger afin de traduire le serveur, sans son extension finale. Si ce fichier n’existe pas dans le dossier des langages, il sera cherché dans les resources du serveur, sous le dossier « languages ». Si ce nœud est vide ou non défini, la langue locale du système est utilisée. | Langue local |
| **maxTimers** | Défini le nombre maximum de timers qu’un plugin peut activer en même temps, chaque timer requérant son propre thread. La valeur 0 peut être utilisée pour désactiver tout les timers, mais un nombre de timers trop bas peut empêcher certains plugins de fonctionner correctement. | 3 |
| **splashScreen** | Chemin vers le splash screen du serveur. Le splash screen est une image qui s’affiche lors du chargement du serveur afin de faire patienter l’utilisateur. Si ce noeud est laissé vide, ou que le serveur est en mode noGui, aucun splash screen ne sera affiché. | Vide |

## Database

Ce nœud contient toutes les informations permettant au serveur de se connecter à la base de données. La configuration ci-dessus montre comment accéder à une base de données SQLite. Mais il est possible de configurer le serveur pour accéder à d’autres types de base de données, le serveur utilisant l’abstraction fournie par Qt.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nœud** | **Description** | **Valeur par défaut** |
| **name** | Si ce nœud est défini, la base de données est considérée comme étant basée sur un serveur (Oracle, MySQL). Dans le cas contraire, elle est basée sur un fichier (SQLite), et les nœuds **path**/**file** sont utilisés. | Vide |
| **file** | Si la base de données est basée sur un fichier, ce nœud contient le nom de ce fichier. | server.db |
| **path** | Si la base de données est basée sur un fichier, représente le chemin vers le fichier défini par le nœud **file**. | databases |
| **type** | Le nom du driver Qt utilisé pour accéder à la base de données. Par exemple, le driver SQLite se nomme QSQLITE. | QSQLITE |
| **user** | Nom de l’utilisateur pour se connecter à la base de données. | Vide |
| **password** | Mot de passe pour se connecter à la base de données. | Vide |
| **host** | Adresse de la base de données. | Vide |
| **port** | Port de la base de données. | Vide |
| **options** | Options spécifiques à la base de données. Consultez la documentation Qt sur la méthode **QSqlDatabase::setConnectOptions** pour plus d’informations. Chaque option doit être dans un nœud **option**, fils du nœud **options**. | Vide |
| **pragmas** | Un pragma est une requête SQL non standard, donc spécifique à chaque type base de données, utilisée pour configurer. Les pragmas de la configuration sont exécutés juste après la connexion à la base de données. Dans l’exemple au-dessus, le premier pragma active les triggers récursifs de SQLite, et le second désactive la synchronisation de l’écriture sur le disque. | Vide |

## Permissions

Ces nœuds permettent de configurer le système de permission du serveur.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nœud** | **Description** | **Valeur par défaut** |
| **activate** | Si ce nœud est à true, le système de permission est activé. Dans le cas contraire, tous les utilisateurs ont accès à tous les fichiers du serveur en lecture et écriture. Les fonctions d’administrations restent cependant uniquement accessibles par les administrateurs. | False |
| **default** | Ce nœud défini les droits par défaut des objets n’ayant pas de permissions hérités ou explicites. | False |
| **inheritance** | Permet de désactiver l’héritage des permissions des objets à travers l’arborescence des dossiers et des collections. Si l’héritage est désactivé, tous les objets sur lesquels des droits n’ont pas été explicitement appliqués se retrouvent avec la permission par défaut (définie par le nœud **default**). | True |
| **ownherInheritance** | Si cette option est activée, le propriétaire d’un dossier a tous les droits sur les objets qu’il contient, même s’il n’a pas de permission dessus. Pour les collections, il a tous les droits sur ses sous collections, pas sur les fichiers. | True |

## Log

Le serveur fourni un affichage des logs basique sur la sortie standard, ainsi qu’un système de niveaux, afin de n’afficher que les logs important. Les fonctionnalités avancées des logs sont gérés par les plugins. Ainsi, la seule les nœuds **level** et **display** sont utilisés directement par le serveur. Les autres nœuds sont utilisés par le plugin LogFile (qui écrit les logs dans un fichier), et d’autres. La liste des nœuds ci-dessous n’est donc pas exhaustive, et dépend des plugins installés.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nœud** | **Description** | **Valeur par défaut** |
| **level** | Niveau de log à partir duquel les logs sont affichés. Les logs inférieurs à ce niveau ne sont pas traités. Les niveaux par ordre décroissant d’importance sont Fatal, Error, Warning, Info, Debug, et Trace. | Info |
| **display** | Si ce nœud vaut **true**, les logs seront affichés sur la sortie standard. | False |
| **file** | Nom du fichier dans lequel les logs sont écrits. Ce nœud et les suivants dépendent du plugin **LogFile**. | server.log |
| **path** | Chemin vers le fichier de log. | Dossier courant |
| **maxNbOfFile** | Nombre maximum de fichier de log. Lorsque ce nombre est dépassé, les fichiers les plus anciens sont supprimés du dossier de log. | 128 fichiers |
| **maxSize** | Taille maximale d’un fichier de log en octet. Lorsque cette taille est dépassée, le fichier est renommé avec le paterne « **fichier.yyyy-MM-dd hh-mm-ss.extension** ». Il est possible de mettre les lettres **K**, **M**, ou **G**, pour indiquer que la taille est en **Kilo**, **Mega**, ou **Gigaoctets**. Par exemple 42K est l’équivalent de 43008 (42 \* 1024) octets. | 1024 octets |
| **validityPeriod** | Durée maximal de conservation des fichiers de logs en jour. | 30 jours |

Voici la liste des niveaux de logs possible :

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau** | **Description** |
| **Fatal** | Sévère erreur qui a causée un arrêt prématuré. |
| **Error** | Autre erreur de fonctionnement, ou une condition inattendue. |
| **Warning** | Utilisation d’une API dépréciée, presque une erreur, ou une situation indésirable ou inattendue, mais qui n’est pas forcément fausse. |
| **Info** | Evénement intéressant du fonctionnement (démarrage/arrêt). Doit être gardé au minimum. |
| **Debug** | Informations détaillées sur le fonctionnement du système. |
| **Trace** | Informations plus détaillées. |

## Ports

Les ports permettent au serveur d’écouter sur le réseau, et de traiter les requêtes des clients. La liste des ports se trouve dans le nœud **ports**, et la valeur de chaque nœud **port** est le numéro du port à ouvrir. Chaque port peut prendre différents attributs, qui sont détaillés dans le tableau ci-dessous. Notez qu’il est possible que le server ne puisse pas ouvrir un port, si celui-ci est déjà utilisé par un autre programme.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Attribut** | **Description** | **Valeur par défaut** |
| **transport** | Nom du protocole de transport utilisé par les clients pour se connecter au serveur. La valeur peut être TCP ou UDP. | TCP |
| **protocol** | Noms des protocoles que les clients doivent utiliser pour communiquer avec le serveur via ce port. Les noms des protocoles sont séparés par des espaces. La valeur spéciale ***All*** indique que tous les protocoles peuvent être utilisés sur le port. Dans la configuration d’exemple ci-dessus, le port **4242** est ouvert aux protocoles **HTTP** et **SiTP**. Une même connexion peut utiliser plusieurs protocoles. Le protocole utilisé par un client est défini pour chaque nouvelle requête, et est utilisé pour la réponse associée. Cet attribut est essentiellement utilisé par les plugins, puisque ce sont eux qui communiquent avec les clients. Le cœur du serveur ne maîtrise aucun protocole. | Aucun protocole |
| **maxClients** | Nombre maximum de clients pouvant se connecter en même temps à un port. | Pas de limite |

## Plugins

Ce nœud liste les plugins à charger lors du démarrage du serveur. Les plugins sont chargés dans l’ordre de leur apparition, et sont également appelés dans cet ordre (mais cela ne devrait pas avoir de conséquence sur leur fonctionnement).

La valeur de chaque nœud **plugin** est l’identifiant du plugin à charger, c'est-à-dire le nom du ou des dossiers dans lequel il se trouve, sous le dossier défini par le nœud **pluginsPath**.

La valeur spéciale **All** chargera tous les plugins présents dans ce dossier.

# Fonctionnement

Cette partie, plus technique que les autres, explique le fonctionnement interne du serveur.

## Droits

Le serveur offre une gestion complète des droits. La première chose à savoir est qu’il y a deux types d’utilisateurs, les administrateurs et les autres. Les administrateurs ont accès à la totalité des fonctionnalités du serveur, ainsi qu’à tous les fichiers qui y sont stockés. Ils ne sont donc pas soumis au système de droit.

Par défaut, le système de permissions du serveur est désactivé, afin de simplifier son utilisation pour le grand publique. Tous les utilisateurs enregistrés ont ainsi accès à la totalité des fichiers du serveur, et peuvent les modifier comme bon leur semble. Bien entendu, les fonctions d’administration sont toujours réservées aux administrateurs. Le nœud **permissions/activate** de la configuration du serveur permet de modifier ce comportement.

Lorsque le système de permissions est activé, les choses se compliquent :

### Types de droits

Il existe quatre types de droits dans la version standard du serveur, chacun ayant conséquences variés pour les objets sur lesquels ils sont appliqués. On appel objet les fichiers, les dossiers, et les collections. Les collections sont des sortes de listes de lecture.

Le tableau qui suit lie les permissions, et leurs conséquences sur les objets :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objets / Droits** | **Add** | **Read** | **Modify** | **Delete** |
| **Files** | - | Téléchargement, streaming, affichage des informations. | Modification du fichier, et de ses informations. | Suppression. |
| **Directories** | Ajout de fichiers ou de dossiers. | Affichage du contenu, et de ses informations. | Modification de ses informations. | Suppression, si les éléments qu’il contient peuvent eux aussi être supprimés. |
| **Collections** | Ajout de contenu fichiers ou de collections. | Affichage du contenu, et de ses informations. | Modification de ses informations. | Suppression, si les collections qu’elle contient peuvent elles aussi être supprimées. |

### Droits implicites

Il est important de noter que certains droits en impliquent d’autres. Ainsi, lorsque le droit *delete* est accordé à un utilisateur, les droits *modify*et *read* lui sont implicitement attribué. De même, si la permission *modify*est accordée, *read* l’est aussi implicitement. Pour résumer, *delete* implique *modify*, qui implique lui-même *read*. Le droit *Add* n’est pas concerné. Il est possible d’accorder ou de refuser explicitement un droit.

### Héritage

Pour compliquer un peu plus l’affaire, les droits sont héréditaires, c'est-à-dire que lorsqu’un droit est appliqué à un dossier, tous les objets qu’il contient, et qui ne redéfinissent pas ce droit, en héritent. Ainsi, c'est l'autorisation ou la restriction la plus basse dans l'arborescence des dossiers qui est prise en compte. Contrairement aux dossiers pour lesquels l’héritage concerne les fichiers et les dossiers qu’ils contiennent, les droits sur les collections ne sont héréditaires que pour les collections qu’elles contiennent, les fichiers gardant les mêmes droits que dans l’arborescence des dossiers.

Lorsqu’un objet n’hérite d’aucun droit, le nœud **permissions/default** de la configuration défini le comportement à adopter. L’héritage des droits peut être désactivé par le nœud **permissions/inheritance**.

### Exemple

Voici un exemple qui illustre le fonctionnement des droits :

|  |
| --- |
| * Dossier1   + Dossier2     - Dossier3       * Fichier1.txt       * Fichier2.txt     - Dossier4       * Fichier3.txt     - Fichier4.txt   + Dossier5   + Fichier5.txt   + Fichier6.txt * Dossier6   + Fichier7.txt * Dossier7   + Dossier8     - Fichier8.txt   + Fichier9.txt |

Les permissions accordées sont en **vert**, et celles refusées sont en **rouge**. Voici les permissions qui permettent de définir ces droits (nom du fichier, droit accordé ou refusé) :

|  |
| --- |
| {"Dossier2", "true"}  {"Dossier3", "false"}  {"Fichier2.txt", "false"}  {"Fichier3.txt", "false"}  {"Fichier6.txt", "false"}  {"Fichier6.txt", "true"}  {"Dossier6", "true"}  {"Dossier8", "true"} |

### Propriétaire

Les objets peuvent être associés à un propriétaire, qui est généralement l’utilisateur qui a créé l’objet. Le propriétaire d’un objet a tous les droits sur ce dernier, quelque soit les permissions qui y sont appliquées. De plus, les droits des propriétaires sont héréditaires. Ainsi, le propriétaire d’un dossier aura tous les droits sur les objets qu’il contient, même s’il n’est pas propriétaire de ces éléments et qu’il n’a pas de droits dessus. Ce comportement peut être modifié par la propriété **permissions/ownerInheritance** de la configuration.

### Groupes et comptes

Les permissions sur des objets peuvent être attribuées à des groupes ou des comptes. Les groupes sont des listes de comptes, et un compte peut appartenir à plusieurs groupes.

Si un compte n’a pas accès à un objet, mais qu’au moins un de ses groupes y a accès, c’est la permission la plus basse dans l’arborescence qui accordée. Dans l’exemple du dessus, si l’utilisateur a le droit de modifier le **Dossier2**mais qu’un groupe auquel il appartient n’a explicitement pas le droit de modifier le **Dossier3**, l’utilisateur ne pourra pas modifier **Fichier1.txt** et **Fichier2.txt**.

Si la permission d’un groupe et d’un compte sont au même niveau dans l’arborescence, c’est celle du compte qui l’emporte. Si ce conflit oppose plusieurs groupes, c’est l’autorisation qui l’emporte.

### Généralisation

Lorsqu’on applique un droit, on n’est pas obligé de préciser à qui se droit est destiné. Il sera donc appliqué à tous le monde. De même, si on ne précise pas d’objet sur lequel un droit s’applique, cela revient à désigner la racine du serveur. Enfin, si on ne précise pas le nom du droit qui lie un objet à un accesseur, cela désigne tous les droits.

Ces permissions génériques ne sont pas prioritaires sur les droits spécifiques. Donc si on autorise tous le monde à regarder une vidéo, mais qu’en même temps on interdit quelqu’un de la voir, ça revient à dire *tous le monde sauf cette personne*.