



Программа курса «Сетевое программирование»

Мережеве програмування
Network programming

Для групп полустационара. Версия 4.0.0.

Объем курса: 6 уроков.

Цель курса

Обучить слушателя разработке Windows-приложений с использованием механизмов сетевого взаимодействия. Получить теоретические и практические знания об основах сетевого программирования в Windows.

По окончании курса слушатель будет:

- уметь строить клиент-серверные приложения с использованием сокетов;
- использовать механизмы асинхронности при работе с сокетами;
- осуществлять широковещательную рассылку;
- посылать почту с использованием пространства System.Net.Mail;
- получать и посылать данные по FTP протоколу;
- использовать протокол HTTP для получения и отправки данных.

Оценка по данному курсу выставляется на основании всех сданных домашних заданий.

Тематический план

- Урок 1.** Введение в сети, сокет
- Урок 2.** Асинхронные сокет
- Урок 3.** Сокет в C++
- Урок 4.** TCP и UDP сокет
- Урок 5.** Unicast, Broadcast, Multicast
- Урок 6.** HTTP, SMTP, FTP

Урок 1

Введение в сети, сокеты

1. Что такое сетевое программирование?
2. Цели и задачи сетевого программирования.
3. Что такое сеть?
4. Типы сетей.
5. Модель OSI.
6. Базовые термины:
 - сетевые протоколы;
 - IP адрес;
 - сокет;
 - порт.
7. Типы сокетов.
8. Класс Socket:
 - общая последовательность вызовов для серверной и клиентской части;
 - цели и задачи класса Socket;
 - анализ методов необходимых для построения серверной части:
 - метод Bind;
 - метод Listen;
 - метод Accept;
 - методы Receive/Send;
 - метод Close.
 - анализ методов необходимых для построения клиентской части:
 - метод Connect;
 - методы Receive/Send;
 - метод Close.
9. Пример построения клиент/серверного приложения с использованием сокетов.

Урок 2

Асинхронные сокеты

1. Асинхронные сокеты:
 - цели и задачи асинхронных сокетов;
 - общая последовательность вызовов для серверной и клиентской части;

- анализ методов необходимых для построения серверной части:
 - метод BeginAccept;
 - метод BeginReceive;
 - метод BeginSend;
 - метод EndAccept;
 - метод EndReceive;
 - метод EndSend.
 - анализ методов необходимых для построения клиентской части:
 - метод BeginConnect;
 - метод BeginReceive;
 - метод BeginSend;
 - метод EndConnect;
 - метод EndReceive;
 - метод EndSend.
2. Пример построения клиент/серверного приложения с использованием асинхронных сокетов.

Урок 3

Сокеты в C++

1. Использование сокетов в программе на C++.
2. Функции для работы с сокетами:
 - функция socket;
 - функция setsockopt;
 - функция bind;
 - функция listen;
 - функция accept;
 - функция connect.
3. Практические примеры использования.

Урок 4

TCP и UDP сокет

1. Обзор TCP протокола:
 - общий обзор;
 - терминология TCP;
 - TCP заголовки;
 - преимущества и недостатки TCP.

2. Обзор UDP протокола:
 - общий обзор;
 - терминология UDP;
 - преимущества и недостатки UDP.
3. Использование классов, характерных для TCP:
 - класс TcpListener;
 - класс TcpClient;
 - пример использования.
4. Использование классов, характерных для UDP:
 - класс UdpClient;
 - пример использования.

Урок 5

Unicast, Broadcast, Multicast

1. Что такое Unicast?
2. Что такое Broadcast?
3. Что такое Multicast?
4. Пример реализации Unicast.
5. Пример реализации Broadcast.
6. Пример реализации Multicast приложения.

Урок 6

HTTP, SMTP, FTP

1. Обзор HTTP протокола:
 - общий обзор;
 - терминология HTTP;
 - HTTP заголовки;
 - отправка запросов и получение ответов.
2. Классы для работы с HTTP:
 - отправка запросов с использованием класса HttpRequest;
 - получение ответов с использованием класса HttpResponse;
 - использование класса WebClient;
 - примеры использования.
3. Работа с электронной почтой:
 - общий обзор почтовых протоколов SMTP, POP3, IMAP;

- SMTP:
 - общий обзор;
 - терминология SMTP;
 - команды SMTP;
 - коды ответов;
 - анализ формата электронного письма;
 - что такое MIME?
- POP3:
 - общий обзор;
 - терминология POP3;
 - команды POP;
 - коды ответов.
- IMAP:
 - общий обзор.
- классы для работы SMTP:
 - пространство System.Net.Mail;
 - класс MailMessage;
 - класс Attachment;
 - класс SmtpClient;
 - пример отправки почты.
- 4. Использование FTP:
 - общий обзор;
 - терминология FTP;
 - пример типичной FTP сессии;
 - классы для работы с FTP:
 - класс FtpWebRequest;
 - класс FtpWebResponse.
 - пример использования FTP.