DOWNLOADER

Estrutura Geral

O projeto é um **cliente FTP** que se conecta a servidores FTP, faz autenticação e faz o download de arquivos. O fluxo de trabalho principal envolve três partes principais:

- 1. Conectar ao servidor FTP
- 2. Autenticar o usuário
- 3. Baixar o arquivo no modo passivo

Estruturas e Definições Importantes

- 1. 'URL' Struct
- Objetivo: Armazenar informações sobre a URL FTP.
- Campos:
 - `host`: Nome do servidor FTP.
 - `ip`: Endereço IP resolvido do servidor.
 - `user`: Nome de usuário para autenticação.
 - `password`: Senha para autenticação.
 - `resource`: Caminho do arquivo no servidor.
 - `file`: Nome do arquivo a ser baixado.

2. Constantes

- `MAX LENGTH`: Define o tamanho máximo de buffers utilizados no programa.
- `FTP_PORT`: Porta padrão do FTP (21).
- `DEFAULT_USER` e `DEFAULT_PASSWORD`: Valores padrão para o usuário e senha caso não sejam fornecidos na URL.

Funções Principais

- 1. `parseURL`
- **Objetivo**: Processa a URL FTP fornecida, extraindo informações sobre o servidor, usuário, senha, caminho do arquivo e IP.
- Como funciona:
 - Verifica se a URL começa com `ftp://`.
 - Extrai as credenciais de login (se fornecidas).
 - Resolve o nome do host para um endereço IP usando `resolveHostnameToIP`.
 - Divide o caminho do recurso para identificar o arquivo a ser baixado.
- 2. connectToServer
- **Objetivo**: Estabelece uma conexão TCP com o servidor FTP.

- Como funciona:

- Configura a estrutura `sockaddr_in` com o endereço IP e a porta do servidor.
- Cria um socket e tenta conectar-se ao servidor.
- Retorna o descritor de arquivo do socket em caso de sucesso, ou `-1` em caso de erro.
- 3. `readResponse` e `readFullResponse`
- **Objetivo**: Lê a resposta do servidor FTP após cada comando enviado.
- Como funciona:
 - `readResponse` lê a resposta e extrai o código de resposta (ex: 220, 331, 230).
 - `readFullResponse` lida com respostas multi-linhas, como mensagens de status detalhadas.
- 4. `passiveMode`
- **Objetivo**: Envia o comando `PASV` ao servidor para entrar no modo passivo e obter um IP e uma porta para a transferência de dados.
- Como funciona:
 - Envia o comando `PASV` e interpreta a resposta para obter o IP e a porta de dados.
 - Retorna as informações necessárias para a transferência de dados.
- 5. 'downloadFile'
- **Objetivo**: Gerencia o processo de download do arquivo.
- Como funciona:
 - Conecta-se ao servidor e faz a autenticação com os comandos 'USER' e 'PASS'.
 - Entra no modo passivo para obter um socket de dados.
 - Solicita o arquivo com o comando `RETR` e recebe os dados via o socket de dados.
 - Salva os dados no arquivo local.
- 6. `resolveHostnameToIP`
- **Objetivo**: Resolve o hostname para um endereço IP.
- Como funciona:
 - Utiliza a função `gethostbyname` para obter o endereço IP associado ao nome do host.
 - Converte o endereço IP de formato binário para uma string legível com `inet_ntoa`.
- 7. `closeConnection`
- Objetivo: Fecha uma conexão de socket.
- Como funciona:
 - Chama a função `close` para encerrar a conexão TCP.

Fluxo de Execução

- 1. O programa começa na função `main`, onde recebe uma URL FTP como argumento.
- 2. A URL é analisada pela função `parseURL`, que preenche a estrutura `URL` com os detalhes do servidor, usuário, senha, caminho do recurso e nome do arquivo.
- 3. A conexão ao servidor é estabelecida por meio da função `connectToServer`.
- 4. A autenticação é realizada enviando os comandos 'USER' e 'PASS'.

- 5. O modo passivo é ativado com o comando `PASV`, e o IP/porta de dados são extraídos.
- 6. O arquivo é solicitado com o comando `RETR`, e os dados são recebidos e salvos localmente.
- 7. Após o download, as conexões são fechadas com `closeConnection`.

Propósito Geral

O código tem como propósito fornecer uma **interface simples para baixar arquivos de servidores FTP**, realizando a autenticação, gerenciando a comunicação com o servidor e salvando os arquivos localmente, tudo isso em modo passivo (ideal para NATs e firewalls).

3LEIC06

Guilherme Coelho - up202000141@edu.fc.up.pt

Sofia Reis - up201905450@edu.fc.up.pt