Datakommunikasjon og Nettverksprogrammering, Hovedrapport

Odd-Erik Frantzen, gruppe 34

Innhold

[1. Introduksjon 2](#_Toc6053987)

[1.1 Introduksjon 2](#_Toc6053988)

[1.2 Felles begreper 2](#_Toc6053989)

[1.3 Kompilering med ASIO 2](#_Toc6053990)

[2. Øving 3 2](#_Toc6053991)

[2.1 Begreper 2](#_Toc6053992)

[2.2 Programmeringsmetoder 2](#_Toc6053993)

[2.3 Utdrag fra kode 3](#_Toc6053994)

[2.3.1 Server: 3](#_Toc6053995)

[2.3.2 Klient 4](#_Toc6053996)

# 1. Introduksjon

## 1.1 Introduksjon

Full kildekode for alle øvingene ligger ute på <https://github.com/odderikf/datacom>,

## 1.2 Felles begreper

C++ - valgt programmeringsspråk for de fleste øvinger.

Boost – en gruppe biblioteker til C++ ment til å utvide standardbiblioteket, altså “booste” det.

I/O - In/Out, å ta inn data fra drivere og gi data ut til drivere, deriblant nettverkskort.

ASIO - Står for Async I/O. Det er et bibliotek under Boost som tilbyr funksjoner for synkrone og asynkrone I/O operasjoner, slik som TCP og UDP

## 1.3 Kompilering med Boost

Asio importeres da som <boost/asio.hpp>.

For å kompilere må det da legges til linkerflagg. I CMake kan dette gjøres med

find\_package(Boost 1.65.1 REQUIRED COMPONENTS system)  
include\_directories(${Boost\_INCLUDE\_DIR})  
target\_link\_libraries(TARGET ${Boost\_LIBRARIES})

# 2. Øving 3 – Kommunikasjon over TCP. Matteklient og ensides webserver.

## 2.1 Begreper

C++ - valgt programmeringsspråk for øvingen.

ASIO – Biblioteket som har blitt brukt for asynkron TCP I øvingen.

TCP – Protokoll på transportlaget som brukes til bl.a. HTTP

## 2.2 Programmeringsmetoder

Jeg har valgt å bruke C++ som programmeringsspråk, og biblioteket ASIO som er del av Boost (Boost::ASIO).

Namespacet boost::asio::ip::tcp er mye brukt, og det er derfor “using boost::asio::ip::tcp ” I toppen av filene. Da slipper jeg altså å skrive fullt namespace hver gang namespacet tcp er brukt.

Det brukes også shared pointers, disse er I <memory> modulen I C++ sitt standardbibliotek. Disse er da pointers (referanser til hvor I minne noe er) med minnesikkerhet lagt oppå seg.

Generelt brukes:

boost::asio::io\_service  
tcp::socket  
std::make\_shared<T>(CONSTRUCTOR ARGS)  
std::shared\_ptr<T>   
std::getline(istream, string)  
std::cout  
boost::asio::streambuf  
boost::asio::async\_read\_until(socket, buffer, markerstring, callback)  
boost::asio::async\_write(socket, buffer, callback)  
std::string  
std::istream, std::ostream  
std::exception

For matteserver og webserver er det også:  
tcp::endpoint;  
tcp::acceptor;

Mens for matteklient:  
tcp::resolver

## 2.3 Utdrag fra kode

### 2.3.1 Server

Startpunkt, lager et serverobjekt og starter det:

int main() {  
  
 WebServer server;  
 server.start();  
  
 return 0;  
}

Konstruktør lager et endepunkt og en akseptør til å ta imot requests:

WebServer() : endpoint(tcp::v4(), 8081), acceptor(io\_service, endpoint){}

Start starter en accept\_request, som vil starte en asynk prosess som tar seg av requests, og så starter den io\_service sin mainloop:

void start(){  
 accept\_request();  
 Io\_service.run();  
}

Aksepterer nye requests og gir de en TCP socket. Kjører en ny instans av seg selv asynkront når den mottar en request, og gir socket til handle\_request loopen:

void accept\_request(){  
 auto socket = std::make\_shared<tcp::socket>(io\_service);  
 acceptor.async\_accept(\*socket, [this, socket](const boost::system::error\_code &ec){  
 accept\_request();  
 if(!ec){  
 std::cout << "boop" << std::endl;  
 handle\_request(socket)  
 }  
  
 });  
}

Ta seg av en klientforbindelse, ved å lese data fra request, tolke den, og sende et svar:

void handle\_request(const std::shared\_ptr<tcp::socket> &socket){  
 auto read\_buffer = std::make\_shared<boost::asio::streambuf>();  
 boost::asio::async\_read\_until(\*socket, \*read\_buffer, "\r\n", [=](const boost::system::error\_code &ec, size\_t){  
 if(!ec){  
 std::string message;  
 std::string failmessage;  
 std::istream read\_stream(read\_buffer.get());  
 std::getline(read\_stream, message);  
 message.pop\_back();  
 if(message == "exit") return;

[ Strengtolkning og så videre for kalkulator ]

auto write\_buffer = std::make\_shared<boost::asio::streambuf>();  
 std::ostream write\_stream(write\_buffer.get());  
 if(failmessage.length()) write\_stream << failmessage << "\r\n";  
 else write\_stream << (isPlus ? a+b : a-b) << "\r\n";  
  
 // Write to client  
 boost::asio::async\_write(\*socket, \*write\_buffer, [this, socket, write\_buffer](const boost::system::error\_code &ec, size\_t) {  
 // If not error:  
 if (!ec) {  
 std::cout << "server: reply sent to client" << std::endl;  
 handle\_request(socket);  
 }  
 });  
  
 }  
 });  
}

### 2.3.2 Klient

Entry point starter en MathClient mot localhost:8081:

int main() {  
 MathClient("127.0.0.1", 8081);  
}

Konstruktør tar en url og en port, og resolver asynkront hvor serveren er. Den kjører så io\_service sin mainloop. Inni callbacken lager den en socket, kobler seg mot serveren, og går over til matteklient-loopen ask:

MathClient(const std::string &host, unsigned short port) : resolver(io\_service) {  
 // Create query from host and port  
 auto query = tcp::resolver::query(host, std::to\_string(port));  
 // Resolve query (DNS-lookup if needed)  
 resolver.async\_resolve(query, [this](const boost::system::error\_code &ec,  
 boost::asio::ip::tcp::resolver::iterator it) {  
 // If not error:  
 if (!ec) {  
 std::cout << "client: query resolved" << std::endl;  
  
 auto socket = std::make\_shared<tcp::socket>(io\_service);  
  
 boost::asio::async\_connect(\*socket, it, [this, socket](const boost::system::error\_code &ec,  
 boost::asio::ip::tcp::resolver::iterator /\*it\*/) {  
 // If not error:  
 if (!ec) {  
  
 std::cout << "client: connected to server" << std::endl;  
 std::cout << "Syntaks: a+b eller a-b" << std::endl;  
 ask(socket);  
  
 }  
 });  
 }  
 });  
  
 io\_service.run();  
}

Ask-loopen skriver da meldingen til server, leser svaret, printer det ut, og rekurserer (altså looper):

void ask(std::shared\_ptr<tcp::socket> const& socket){  
 // write buffer with automatic memory management through reference counting  
 auto write\_buffer = std::make\_shared<boost::asio::streambuf>();  
 std::ostream write\_stream(write\_buffer.get());  
 std::string message;  
  
 std::getline(std::cin, message);  
 write\_stream << message << "\r\n"  
 "";  
 if(message == "exit") return;  
  
 boost::asio::async\_write(\*socket, \*write\_buffer, [this, socket,   
 write\_buffer](const boost::system::error\_code &ec, size\_t) {  
 // If not error:  
 if (!ec) {  
 auto read\_buffer = std::make\_shared<boost::asio::streambuf>();  
 // Read from client until newline ("\r\n")  
 boost::asio::async\_read\_until(\*socket, \*read\_buffer, "\r\n", [this,   
 socket, read\_buffer](const boost::system::error\_code &ec, size\_t) {  
 // If not error:  
 if (!ec) {  
 std::string message;  
 std::istream read\_stream(read\_buffer.get());  
 std::getline(read\_stream, message);  
 std::cout << message << std::endl;  
 ask(socket);  
 }  
 });  
 }  
 });  
}

### 2.3.3 Web server

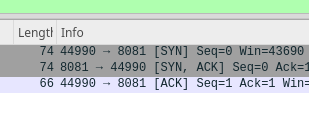
Her er det egentlig mye av det samme som i matteserver, hovedforskjellen er meldingen som blir sendt i svar:

std::string response = "HTTP/1.1 200 OK\r\nconnection: keep-alive\r\n\r\n<html>\r\n<body>\r\n";  
response += "<h1>Velkommen</h1>\r\n";  
response += "<ul>";  
while(std::getline(read\_stream, message)){  
 message.pop\_back();  
 if(message != "")  
 response += ("<li>" + message + "</li>\r\n");  
}  
response += "</ul>\r\n";  
response += "</body>\r\n</html>\r\n\r\n";  
write\_stream << response;

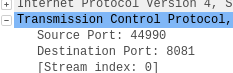
## 2.4 Pakkefangst

### 2.4.1 Matteklient og Matteserver

Starter server og klient, og fanger da kommunikasjonen mellom de. Ser at det skjer en 3-way handshake med syn, syn/ack, ack

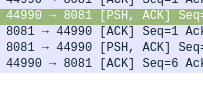


Ser da på første melding sit TCP felt og ser at melding sendes fra en dynamisk port (da klient ikke oppgir port) til port 8081 der serveren lytter.

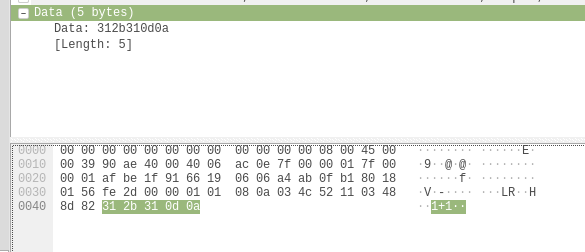


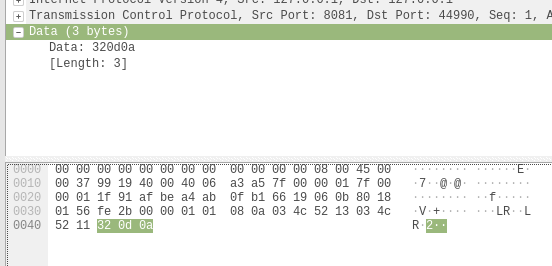
Serveren vet da at den nye socketen skal koble til port 44990

Sender så «2+2» fra klienten, og ser da at klienten sender hele meldingen i èn TCP request, som da har PSH for å vise at meldingen er ferdig. Det sendes også med ACK i hver melding, i tillegg til at det noen ganger kommer separate ACK. Serveren svarer da ACK, og så PSH,ACK med svaret på 2+2, som da er 4.



Her kan vi da se dataen i klartekst:



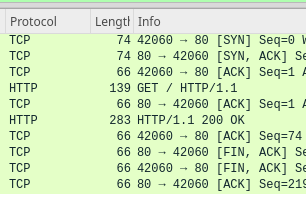


Til slutt skriver jeg exit i klienten, som da returnerer uten å sende melding. Når socketen da går ut av scope, så blir den destruert (selv om den er pointer, da smart pointers har referansetelling). Da sendes FIN til server, og server svarer FIN.

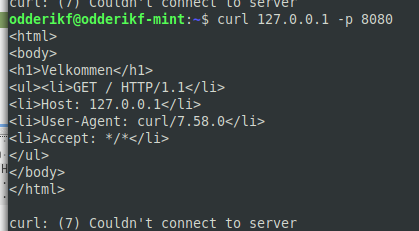


### 2.4.2 Web server

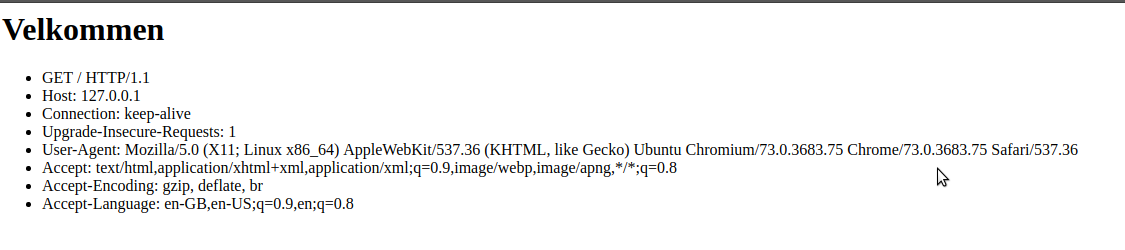
Kjører curl på serveren og får da



Altså skjer det en TCP handshake, en GET, en OK, og mutuell FIN.



Curl henter da nettsiden, men klager så på at den ikke får forbindelse, som er rart, men kan være pga. at serveren ikke bevarer forbindelse. Den laster derimot uten problem i chromium:



For chromium, ser pakkefangst ganske identisk ut, men det skjer en ny TCP oppkobling og en GET request for favicon, som da blir besvart med indekssiden på nytt da serveren ikke gjør noe sjekk på \*hva\* som bes om, og vil svare selv på en TCP pakke som bare er to newlines. Uten noe innhold vil den såklart ikke ha noen headers å fylle listen på siden med.

## 2.5 Diskusjon

Den asynkrone kommunkasjonen gjør at flere kan koble seg opp samtidig, og TCP overleverer informasjon pålitelig.

# 3. Øving 4 – Kommunikasjon over UDP

## 3.1 Begreper

UDP – Transportprotokoll med mindre pakkehode enn TCP, som også mangler sjekk på om pakker kommer frem. Raskere, men mindre effektiv.

## 3.2 Programmeringsmetoder

Jeg har valgt å bruke C++ som programmeringsspråk, og biblioteket ASIO som er del av Boost (Boost::ASIO).

Generelt er fremgangsmåten basert på forrige øving, men en del detaljer blir forskjellig med UDP.

Namespacet boost::asio::ip::udp er mye brukt, og det er derfor “using boost::asio::ip::udp ” I toppen av filene. Da slipper jeg altså å skrive fullt namespace hver gang namespacet udp er brukt.

Det brukes også shared pointers, disse er I <memory> modulen I C++ sitt standardbibliotek. Disse er da pointers (referanser til hvor I minne noe er) med minnesikkerhet lagt oppå seg.

I denne øvingen velgte jeg å la klient kjøre helt synkront, da det oppstår en del detaljer ekstra i de asynkrone funksjonene, og klienten trenger ikke snakke med mer enn en socket.

Generelt brukes:  
boost::asio::io\_service  
udp::socket  
std::make\_shared<T>(CONSTRUCTOR ARGS)  
std::shared\_ptr<T>   
std::cout  
boost::asio::buffer  
boost::array<T, SIZE>   
socket.send\_to(buffer, endpoint, flag)  
socket.receive\_from(buffer, endpoint, flag)   
udp::endpoint  
std::string  
std::istream, std::ostream  
std::exception

For matteserver og webserver er det også:  
socket.async\_rececive\_from(buffer, endpoint, flag, callback)   
socket.async\_send\_to(buffer, endpoint, flag, callback)

Mens for matteklient:  
udp::resolver

## 3.3 Utdrag fra kode

### 3.3.1 Server

Likt forrige, så startes serveren ved å lage et objekt av WebServer og kjøre start() på det. Den konstruerer et endpoint på 8081, og lager en socket, og start starter så accept\_request() og io\_service.run().

Accept\_request ser da forskjellig ut. UDP mangler en acceptor som gjør 3-way-handshake, så det starter direkte med en melding. Jeg har da valgt å sende en enkelt byte fra klient for å begynne oppkoblingen. Man lager da et endpoint objekt, og ber socketen motta en melding. Om endpointet oppgitt ikke er initialisert enda, blir da melding fra hvem som helst å mottas, og endpointet vil bli satt til å være denne avsenderen. Tar da å gjør dette asynkront, og har callback metoden til å starte en ny asynkron accept\_request, og så lager den en ny socket, svarer klienten med den samme byten som ble mottatt så klienten kan få med seg den nye socketen som endpoint, og så starter den handle\_request loopen.

void accept\_request(){  
 auto remote\_endpoint = std::make\_shared<udp::endpoint>();  
 auto buf = std::make\_shared<boost::array<unsigned char, 1>>();  
  
 base\_socket.async\_receive\_from(boost::asio::buffer(\*buf), \*remote\_endpoint, 0, [=](boost::system::error\_code ec, std::size\_t s){  
 accept\_request();  
 if(!ec && (\*buf)[0] == 'h'){  
 std::cout << remote\_endpoint->address() << ':' << remote\_endpoint->port() << std::endl;  
 auto socket = std::make\_shared<udp::socket>(io\_service);  
 socket->open(udp::v4());  
 socket->send\_to(boost::asio::buffer(\*buf), \*remote\_endpoint, 0);  
 handle\_request(socket, remote\_endpoint);  
 }  
 });  
}

handle\_request tar da å mottar asynkront fra et spesifikt endepunkt. Callbacken rekurserer for å kunne motta neste melding fortløpende, tolker meldingen den mottar, og sender svar asynkront.

void handle\_request(std::shared\_ptr<udp::socket> const& socket, std::shared\_ptr<udp::endpoint> const& remote\_endpoint){  
 auto buf = std::make\_shared<boost::array<char, 256>>();  
 socket->async\_receive\_from(boost::asio::buffer(\*buf), \*remote\_endpoint, [=](const boost::system::error\_code &ec, size\_t s){  
 if(!ec){  
 std::string message\_in(buf->begin(), buf->begin()+s);  
 std::string failmessage;  
 if(message\_in == "exit") return;  
 else handle\_request(socket, remote\_endpoint);  
  
 [ Strengtolkning og så videre for kalkulator ]

std::string message\_out;  
  
 if(failmessage.length()){  
 message\_out = failmessage;  
 }  
 else {  
 message\_out = std::to\_string(isPlus ? a+b : a-b);  
 }  
 message\_out += "\r\n";  
 message\_out += '\0';  
  
 // Write to client  
 socket->async\_send\_to(boost::asio::buffer(message\_out), \*remote\_endpoint, [=](const boost::system::error\_code &ec, size\_t) {  
 // If not error:  
 if (!ec) {  
 std::cout << "server: reply sent to client" << std::endl;  
 std::cout << message\_out << std::endl;  
 }  
 });  
  
 }  
 });  
}

### 3.3.2 Klient

Konstruerer først et MathClient objekt med «127.0.0.1» og 8081 som adresse og port.

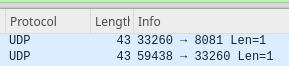
Konstruktør tar så å lager et resolver::query objekt for adresse og port, og får resolver til å konstruere et endpoint fra queriet. Så lages det en socket, og en boost::array<char, 1>, med bare ‘h’ i seg. Dette sendes da til endepunktet. Så lages ett nytt endepunkt, som brukes i receive\_from for å initialiseres med det nye endepunktet fra serveren for denne UDP forbindelsen. Den sjekker da at meldingen er ‘h’, og gir så socketen og det nye endepunktet til ask loopen.

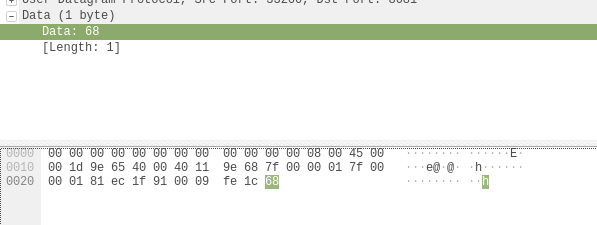
MathClient(const std::string &host, unsigned short port) : resolver(io\_service) {  
 // Create query from host and port  
 auto query = udp::resolver::query(host, std::to\_string(port));  
 udp::endpoint remote\_base(\*resolver.resolve(query));  
  
 udp::socket socket(io\_service);  
 socket.open(udp::v4());  
  
 boost::array<char, 1> buf0 = {'h'};  
 boost::array<char, 1> buf1;  
 boost::system::error\_code ec;  
  
 socket.send\_to(boost::asio::buffer(buf0), remote\_base);  
 udp::endpoint remote\_endpoint;  
 socket.receive\_from(boost::asio::buffer(buf1), remote\_endpoint);  
 if(buf1[0] == 'h'){  
 std::cout << remote\_endpoint.address() << ':' << remote\_endpoint.port() << std::endl;  
 std::string message\_out;  
 ask(socket, remote\_endpoint);  
 io\_service.run();  
 }  
}  
I ask loopen leses det inn tekst fra konsoll, teksten sendes til server, et svar hentes fra server, og svaret blir skrevet ut.

void ask(udp::socket &socket, udp::endpoint &remote\_endpoint){  
 std::string message\_out;  
 while( std::cin >> message\_out and message\_out != "exit"){  
 socket.send\_to(boost::asio::buffer(message\_out), remote\_endpoint);  
 boost::array<char, 256> message\_in;  
 socket.receive\_from(boost::asio::buffer(message\_in), remote\_endpoint);  
 std::cout << std::string(message\_in.data()) << std::endl;  
 ask(socket, remote\_endpoint);  
 }  
  
}

## 3.4 Pakkefangst

Starter opp server og klient. Ser da at de sender en UDP pakke hver vei. Den første sendes da fra en dynamisk port til 8081, og får svar fra en ny dynamisk port.

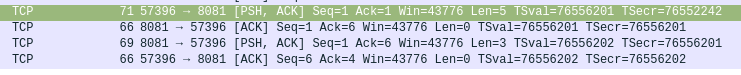


Dataen i begge er da h

Sender så «1+1» fra klient, og ser at det går en pakke hver vei, nå via de to dynamiske portene



Vi kan og merke at lengden på UDP pakkene er rundt 40-50 byte, med veldig kort data. Svaret er lengre, da det sendes tall som streng med et visst antall siffer, mens fra klient ble det sendt bare tre karakterer, ‘1’, ‘+’, ‘1’. Vi kan så sammenligne med pakkefangst av øving 3 sin matteklient, der den samme samtalen ender opp på 60-70 byte, eller 140 om man teller med ACK meldingene.



## 3.5 Diskusjon

UDP er da mindre, og sender halvparten så mange pakker. Det er derimot mulig for pakker å forsvinne uten at avsender er klar over det og kan sende pakken over på nytt, som kan forårsake kommunikasjonsfeil. For eksempel, I dette eksempelet kunne klienten ventet for evig på et svar, uten å gi bruker mulighet til å spørre på nytt, uten at server vet at noe er galt. Dette kan tas seg av i kode på forskjellige vis, f.eks. kunne jeg latt bruker spørre ett nytt spørsmål mens klient venter på svar, og da ville det nye spørsmålet kunne blitt svart på. Ellers kunne det blitt brukt timeout på svar, og spørsmålet kunne ha blitt sendt på nytt om det timer ut. Løsninger blir såklart på case-by-case basis, da den generelle løsningen er å bruke TCP istedenfor UDP, som ikke alltid er ideelt eller praktisk.

# 4. Øving 5 – Programmatisk bruk av databaser via ORM

## 4.1 Begreper

ORM – Object-Relational Mapping. Et begrep for når man har en strukturert kobling mellom objekter i kode (e.g. i C++ eller Java), og relasjoner i en relasjonsdatabase (e.g. MySQL eller SQLite). Eksempler på ORM verktøy er da ODB for C++, og Java Persistance i Java.

## 4.2 Programmeringsmetoder

Jeg har valgt å bruke C++ som programmeringsspråk, og ODB som verktøy for ORM.

### 4.2.1 Kompilering

Siden C++ mangler Reflection, da det er et fullstendig kompilert språk, er det veldig vanskelig å få til et typisk ORM rammeverk i det. ODB har da valgt å bruke preprocessor til det arbeidet som reflection gjør. Kode må derfor kjøres gjennom ODB sin egen compiler for å lage databaseobjektene, som kompliserer kompilasjon litt. For å få dette til i CMAKE brukte jeg da <https://github.com/BtbN/OdbCmake>. Stegene jeg måtte ta:

Legge filen database.h fra repoet til prosjektet.  
Basere CMakeLists formatet på den i repoet  
 Legge mappen cmake/Modules fra repoet til i prosjektet, som da har filene FindODB.cmake og UseODB.cmake, som forteller CMake hvordan den skal finne og bruke pakken ODB  
Inkludere lisensfilen fra repoet som Odbmake\_LICENSE.txt, da den eneste begrensningen i lisensen er at lisensen må inkluderes

## 4.2.2 ORM objekter i ODB

ORM objekter defineres da i odb ved å sette #pragma flagg rundt klasser og felter som skal kobles mot database, og legge til «friend class odb::access», som lar odb få tilgang til private felter i klassen.

Dette inkluderer da å spesifisere at en klasse er et db objekt, og om klassen bruker optimisitisk låsing.

Du kan og spesifisere informasjon om feltene, slik som at noe er id, at id skal auto\_incrementes, default verdier, nøyaktig type en variabel skal ha i databasen (f.eks. varchar(X)/text på strenger)

Når ODB da preprosesserer vil den generere støttekoden rundt denne klassen, og en sql fil man kan bruke for å skape tabellen i databasen.

Man må da inkludere den genererte headerfilen i tillegg til selve klassen sin header når det skal brukes. Man kan få en klage i IDE på at den ikke finnes, men når man har kjørt den en gang tar ihvertfall CLion å innser at filen finnes i cmake-build-debug/odb\_gen. Man må såklart også inkludere <odb/database.hxx> og <odb/mysql/database.hxx> for bindingene. Erstatt evt. Mysql med et annet støttet databasespråk.

## 4.3 Utdrag fra kode

### 4.3.1 Definisjon av ORM objektet

Her brukes da #pragma db som markør til preprossessor om at dette er ODB flagg. Object brukes da til å si det er et ORM objekt. Optimistic betyr at optimistisk låsing skal brukes. Dette må da fjernes for oppgave 3 der man skal få feil, og må inkluderes for oppgave 4 der optimistisk låsing skal la oss oppdage og angre feilen. Som nevnt er friend class odb::access for å la odb få endre på interne variabler, da odb ikke bruker getters og setters via reflections slik som i javabeans. Det kreves også av odb at det finnes en konstruktør uten argumenter, men denne kan da være privat.

#pragma db object optimistic  
class account{  
private:  
 friend class odb::access;  
 account(){};

Det brukes så “id” til å markere at dette er id for tabellen, og «auto» for auto increment. Default(0) setter defaultverdi, type(Str) setter typen spesifikt istedenfor implisitt. Version brukes til å si at dette er feltet brukt for optimistic locking.

#pragma db id auto  
 int \_account\_number;  
  
 #pragma db default(0)  
 double \_balance;  
 #pragma db type("VARCHAR(100)")  
 string \_name;  
  
 #pragma db version default(0)  
 unsigned' long version;

Det er da ingen krav om getters og setters i odb, men har her brukt det som virker som et vanlig c++ format, der du bruker variabelnavnet som funksjon, og legger en understrek foran det ekte navnet. ODB virker til å gjenkjenne dette formatet, da understrekene foran ikke tas med i den genererte sql filen.

public: // getters og setters:  
 const int &account\_number() const{ return \_account\_number; }  
 const double &balance() const{return \_balance; }  
 void balance(const double &v){ \_balance=v; }  
 const string &name() const{ return \_name; }  
 void name(const string &v) { \_name=v; }  
 account(const string &name) : \_name(name){}; //konstruktør  
};

Det genereres som nevnt en tilsvarende sql fil, account.sql:

/\* This file was generated by ODB, object-relational mapping (ORM)  
 \* compiler for C++.  
 \*/  
  
DROP TABLE IF EXISTS `account`;  
  
CREATE TABLE `account` (  
 `account\_number` INT NOT NULL PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,  
 `balance` DOUBLE NOT NULL DEFAULT 0,  
 `name` VARCHAR(100) NOT NULL,  
 `version` BIGINT UNSIGNED NOT NULL DEFAULT 0)  
 ENGINE=InnoDB;

### 4.3.1 Oppgave 2 – skapelse, lasting og persistence

Skaper først databaseobjektet, forteller den at den skal bruke bruker test, med tomt passord, på databasen «datacom5». Man kan videre evt. spesifisere en host, port, socket, charset, og flagg, men disse er ikke nødvendig for localhost.

odb::mysql::database db("test", "", "datacom5");

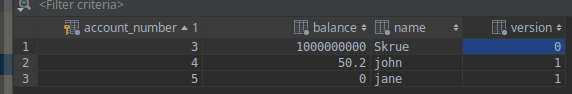
Så lager jeg en blokk, bare for å ha et scope for transaksjonene å falle ut av så jeg slipper å finne på nye navn for de. Jeg lager instanser av objektene spesifisert i account.hpp, starter en transaksjon, og ber databasen persiste objektene. Til slutt committer jeg.

{  
 account john("john");  
 john.balance(50.2);  
 account jane("jane");  
  
 odb::transaction t(db.begin());  
  
 db.persist(john);  
 db.persist(jane);  
  
 t.commit();  
}

Så får jeg applikasjonen til å vente så jeg kan sjekke endringer i mysql

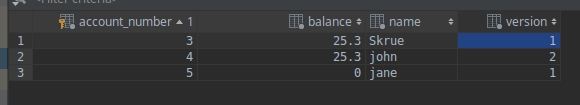
string waiter;  
cin >> waiter;

Ser da at den har skapt de to brukerne



Så starter jeg en ny transaksjon, henter alle kontoer der balansen er større enn 25, setter de til 25.3, og committer. Merk at odb har en veldig fin måte å querye på, som bruker prepared statements i bakenden. Antakeligvis har odb::query<account> et objekt for hvert felt, med en override på > operatoren som returnerer en comparator funksjon eller lignende.

{  
 odb::transaction t(db.begin());  
  
 for(account &e : db.query<account>(odb::query<account>::balance > 25)){  
 e.balance(25.3);  
 db.update(e);  
 }  
 t.commit();  
}

Ser da at den har endret balansen til ikke bare John, men også Skrue, som fantes før programmet ble kjørt, og som hadde en god del mer enn 25kr.  


### 4.3.2 Oppgave 3 og 4 – Race condition skrivefeil, og optimistisk låsing

Henter første bruker med navn john, og første bruker med navn jane.

odb::transaction t(db.begin());  
account john = \*db.query\_one<account>(odb::query<account>::name == "john");  
account jane = \*db.query\_one<account>(odb::query<account>::name == "jane");  
t.commit();

Venter så på input for å kunne tvinge fram race conditions til å skje den vei jeg ønsker.  
Så endrer jeg verdien til john i en commit. Merk at man ikke kan skru på autocommit i odb, så objekter oppdateres ikke i database uten en commit.

odb::transaction t2(db.begin());  
cout << "changing john" << endl;  
john.balance(john.balance() + 413.612);  
db.update(john);  
t2.commit();  
Venter så igjen, for så å oppdatere jane. Jane oppdateres derimot I en try/catch, for å fasilitere øving 4.

For øving 3 er da bare try blokken relevant, der jane oppdateres på lignende vis som john, men såklart mister jane penger der john mottok dem.

try {  
 odb::transaction t2(db.begin());  
  
 cout << "changing jane";  
 jane.balance(jane.balance() - 413.612);  
 db.update(jane);  
  
 t2.commit();  
}

I øving 4 vil da dette feile og kaste en odb::object\_changed exception dersom det har skjedd en versjonsfeil, da optimistic flagget er på klassen i øving 4. Om denne feilen skjer, tar vi da å fanger den, og angrer endringer på john. Vi tar så å kaster feilen igjen, da vi fortsatt har hatt en feil under kjøring som burde bli informert om.

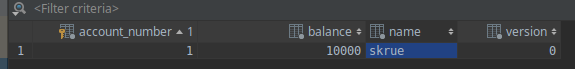
catch (odb::object\_changed &e) {  
 odb::transaction t2(db.begin());  
 odb::result<account> r3 = db.query<account>(odb::query<account>::account\_number == john.account\_number());  
 account john2 = \*r3.begin();  
 john2.balance(john2.balance() - 413.612);  
 db.update(john2);  
 t2.commit();  
 throw e;  
}

## 4.4 MySQL verdier under kjøring

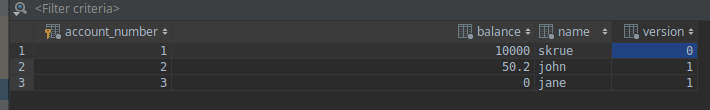
Finner ikke noe under pakkefangst når ODB kjører.

### 4.4.1 Oppgave 2

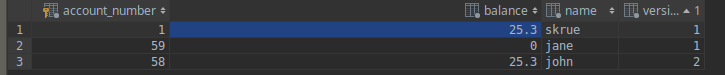
Starter med en tom tabell, pluss én konto.



Kjører så første del av oppgave 2, der objektene lages og så persistes. Vi ser da at john og jane har blitt opprettet i databasen:

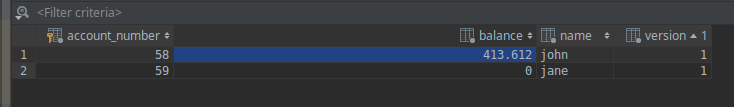


Kjører så resten av oppgave 2, der vi oppdaterer balansen til de med over 25 kroner, og ser da at skrue også har fått sin konto oppdatert.

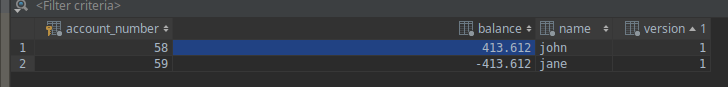


### 4.4.2 Oppgave 3

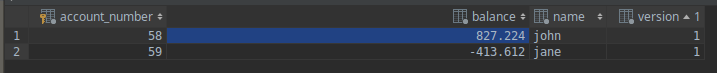
Setter først saldo på jane og john til 0. Starter oppgave 3, og lar den fortsette en gang, så den har oppdatert john. Vi ser at john har mottatt penger



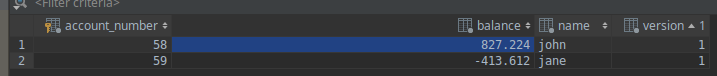
Vi starter så en ny instans av oppgave 3, så den leser verdier midt i forrige kjøring. Vi lar så den første kjøringen bli ferdig, og ser at john og jane har rette verdier



Vi lar så andre kjøring endre john, som gir han en ny verdi som den skal



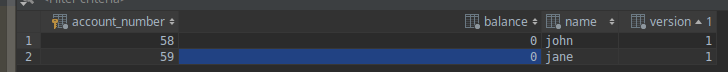
Men når vi så endrer jane, endrer vi henne med tanke på at hun hadde 0kr. Men siden vi sist leste hennes saldo, har hun gått ned 413.612kr, og skulle altså vært på -827.224. Her ser vi da at 413.612 kroner i gjeld har forsvunnet.



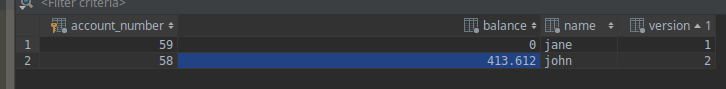
### 4.4.3 Oppgave 4

Legger så på optimistic og version flaggene igjen i account.hpp og kjører oppgave3 igjen, på nøyaktig samme vis.

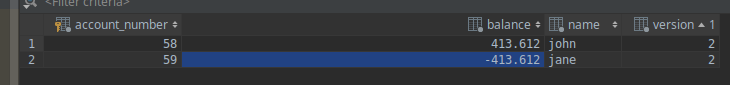
Før endring:



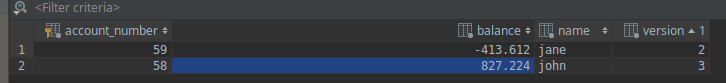
Etter første kjøring endrer john.



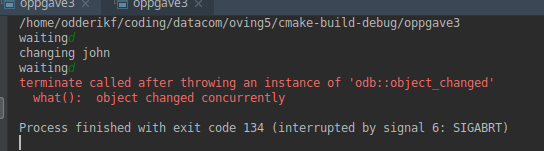
Starter andre kjøring, lar den lese, og så lar første kjøring fullføre. Merk at versjonsnummeret har endret seg



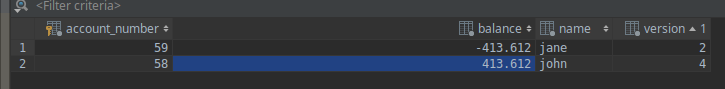
Lar andre kjøring endre john og ser at vi får rimelig saldo på john



Lar den fullføre og ser vi får kastet en feil



Og at endringene fra andre kjøring er blitt reversert:



## 4.5 Diskusjon

ORM er da en ganske grei måte å oversette databaser til objekter og tilbake på. C++ bindingene er også ganske grei å jobbe med, dog litt rar å kompilere. Jeg er usikker på hvordan ODB spesifikt snakker med mysql serveren, da pakkefangst ikke viste noe kommunikasjon.