

Especificação Trabalho Redes 1

Vocês devem implementar um editor de textos remoto simplificado. Vocês devem implementar um programa como servidor, o qual não recebe comandos pelo teclado ou tem qualquer interação com o usuário. Vocês também devem implementar um programa cliente, que vai cuidar das interações com o usuário. O cliente e o servidor devem se comunicar através da RAWSockets, utilizando a função exemplo que esta no site www.inf.ufpr.br/albini. Observação, RAWSocket só pode ser utilizada pelo ROOT da máquina, então tomem cuidado. O servidor e o cliente devem rodar na mesma máquina e devem se conectar utilizando o endereço de rede 127.0.0.1 ou a interface de rede de Loop Back (lo), caso especifiquem o número de porta, podem usar qualquer número entre 1024 e 65000.

Os programas devem ser implementados em C ou C++.

O trabalho é individual. Cópias terão nota igual a 0.

O trabalho deverá ser apresentado através de videoconferência no final de setembro, em datas e horários agendados com o professor.

Os seguintes comandos são obrigatórios:

1. **cd** <nome_dir> – efetua a troca de diretório no servidor
2. **lcd** <nome_dir> – efetua a troca de diretório no cliente
3. **ls** – lista os arquivos do diretório corrente do servidor
4. **lls** – lista os arquivos do diretório corrente do cliente
5. **ver** <nome_arq> - mostra o conteúdo do arquivo texto do servidor na tela do cliente. As linhas do arquivo devem ser numeradas para mostrar na tela.
6. **linha** <numero_linha> <nome_arq> - mostra a linha <numero_linha> do arquivo <nome_arq> que esta no servidor na tela do cliente.
7. **linhas** <numero_linha_inicial> <numero_linha_final> <nome_arq> - mostra as linhas entre a <numero_linha_inicial> e <numero_linha_final> do arquivo <nome_arq> que esta no servidor na tela do cliente.
8. **edit** <numero_linha> <nome_arq> "<NOVO_TEXTO>" – troca a linha <numero_linha> do arquivo <nome_arq> que esta no servidor pelo texto <NOVO_TEXTO> que deve ser digitado entre aspas. As aspas são delimitadores do texto e não devem ser escritas no arquivo.

O trabalho deve ser implementado seguindo o protocolo especificado em anexo, baseado no Kermit simplificado.

Protocolo:

- Mensagens

Marcador Início	Endereço Destino	Endereço Origem	Tamanho	Sequência	Tipo	Dados	Paridade
--------------------	---------------------	--------------------	---------	-----------	------	-------	----------

- Enquadramento:
 - Marcador de início – 01111110
 - Campo Tamanho – (4 bits) – indica o tamanho da área de dados em bytes.
- Endereços:
 - Endereço de destino (2 bits) – indica a máquina que de destino da mensagem
 - Endereço de origem (2 bits) – indica a máquina de origem da mensagem
 - O servidor deve ter endereço 10
 - O cliente deve ter endereço 01
- Dados:
 - pode viajar vazia (0 bytes) até o limite que pode ser representado pelo campo tamanho (15 bytes).
 - Se a mensagem tiver mais de 15 bytes devem ser enviadas mensagens subsequentes até que toda a mensagem seja enviada.
- Sequencialização: 4 bits
- Detecção de erros: 8 bits
 - Paridade Vertical de 8 bits
 - Deve ser calculada sobre os campos: Tamanho / Sequência / Tipo / Dados. Pode ser feita com um XOR bit a bit de todos estes campos.
- Controle de Fluxo:
 - Para-e-Espera
- Timeout:
 - É obrigatório
 - Existem diversas formas de implementar o Timeout, vocês podem escolher qual quiserem.

- Tipo: (4 bits)
 - 0000 – cd – nome do diretório viaja na área de dados
 - 0001 – ls
 - 0010 – ver – nome arquivo viaja na área de dados
 - 0011 – linha – nome arquivo viaja na área de dados
 - 0100 – linhas – nome arquivo viaja na área de dados
 - 0101 – edit – nome arquivo viaja na área de dados
 - 0110
 - 0111
 - 1000 – ACK
 - 1001 – NACK
 - 1010 – linha inicial e final – área da dados carrega um ou dois inteiros
 - 1011 – Conteúdo ls
 - 1100 – Conteúdo Arquivo
 - 1101 – Fim transmissão – área da dados sempre vazia
 - 1110
 - 1111 – Erro – campo de dados contém código do erro

- Códigos de erro
 - Números inteiros
 - 1 – acesso proibido / sem permissão
 - 2 – diretório inexistente
 - 3 – arquivo inexistente
 - 4 – linha inexistente