

KOLEGIJ

Mrežno programiranje

Laboratorijska vježba br.4



U ovom laboratorijskoj vježbi ćemo nastaviti raditi sa socketima.



ZADATAK 1.

Osnovni klijent-server program iz laboratorijske vježbe 3 prilagodite na način da radi preko UDP protokola.

Kod i screenshot iz konzole priložite vježbi.

ZADATAK 2.

ECHO CLIENT-SERVER

U ovom dijelu ćemo prvo implementirati sljedeći kod.

Echo server program koristi TCP socket i prihvaća dolazne konekcije, primi podatke od klijenta i vrati mu natrag te podatke.

Analogno tome, klijent se spoji na server, pošalje serveru podatke, prihvati bilo kakve podatke koje primi natrag od servera, te ih ispiše.

```
# -- coding: utf-8 --
#echo_server.py
import socket
host = socket.gethostname()
port = 12345
echo server = socket.socket()
                             # TCP socket
echo server.bind((host,port))
echo_server.listen(5)
print "Cekam klijenta..."
print "Spojen: ", addr
while True:
                          # Prihvaćanje podataka od klijenta
   data = conn.recv(1024)
   if not data: break
                           # ako nema podataka izadi
   conn.sendall(data)
                          # Vrati primljene podatke klijentu
conn.close()
```



```
# -- coding: utf-8 --
#echo_client.py
import socket

host = socket.gethostname()
port = 12345
client socket = socket.socket()  # TCP socket

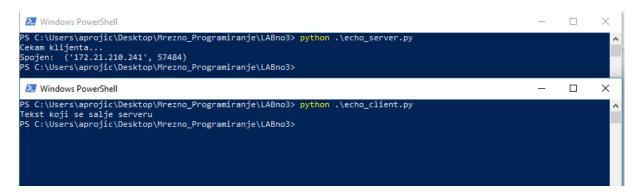
client socket.connect((host.port))

client socket.sendall('Tekst koji se salje serveru')

data = client socket.recv(1024)  # Tekst koji je primljen od servera

print data  # Ispis podataka
client socket.close()  # close the connection
```

Rezultat rada ove dva programa mora biti:



ZADATAK:

Vaš ekvivalent ovome ispisu priložite uz ovu laboratorijsku vježbu.

Ove programe prilagodite na sljedeći način:

- U svaki kod treba napraviti import datetime modula, te napraviti sljedeću liniju koda:
 - o print datetime.datetime.now()
- local_machine_info.py program iz prve vježbe treba importirati i pozvati funkciju koja će ispisati hostname i ip adresu.
 - o from local machine info import print machine info
- U klijent programu, umjesto slanja teksta, napravite da se korisnik programa pita tekst za unos, te se onda taj isti tekst pošalje serveru koji ga vrati natrag i klijent ga



ispiše. Koristite raw_input funkciju koja prima bilo kakav unos od strane korisnika i sprema ga u string.

- Ukoliko korisnik unese string 'vaše_ime_prezime' server treba vratiti klijentu obavijest da taj unos nije podržan.
- Također, program prilagodite na način da server cijelo vrijeme sluša na dolazne konekcije, a ne da izađe nakon što primi i zatvori konekciju.



ZAKLJUČNO

Kod priložite uz vježbu, kao i izlist koji treba biti sličan ovome: