

Programação para redes de computadores

EP2

Stefano Tommasini

Alessandro Wagner Palmeira

Protocolo

- Cliente – Servidor
- Servidor – Cliente
- Cliente - Cliente

Cliente-Servidor

- Login – usuário
- List
- Chat – usuário do amigo
- Disconnect
- Logout
- Quit

Servidor-Cliente

- OK – Conseguiu conectar com outro usuário
- NOK – Não conseguiu conectar

Cliente-Cliente

- FILE – filename
- DISCONNECT

Configuração da maquina testada

- GNU/Linux – Ubuntu 14.04
- 6x AMD Phenom II X6 1055T 800 MHz
- 3.2 GB RAM
- 94.1 Mb/s
- Comando para gerar os testes: `dd if=/dev/zero of=output.dat bs=1M count=X`

Gráfico TCP

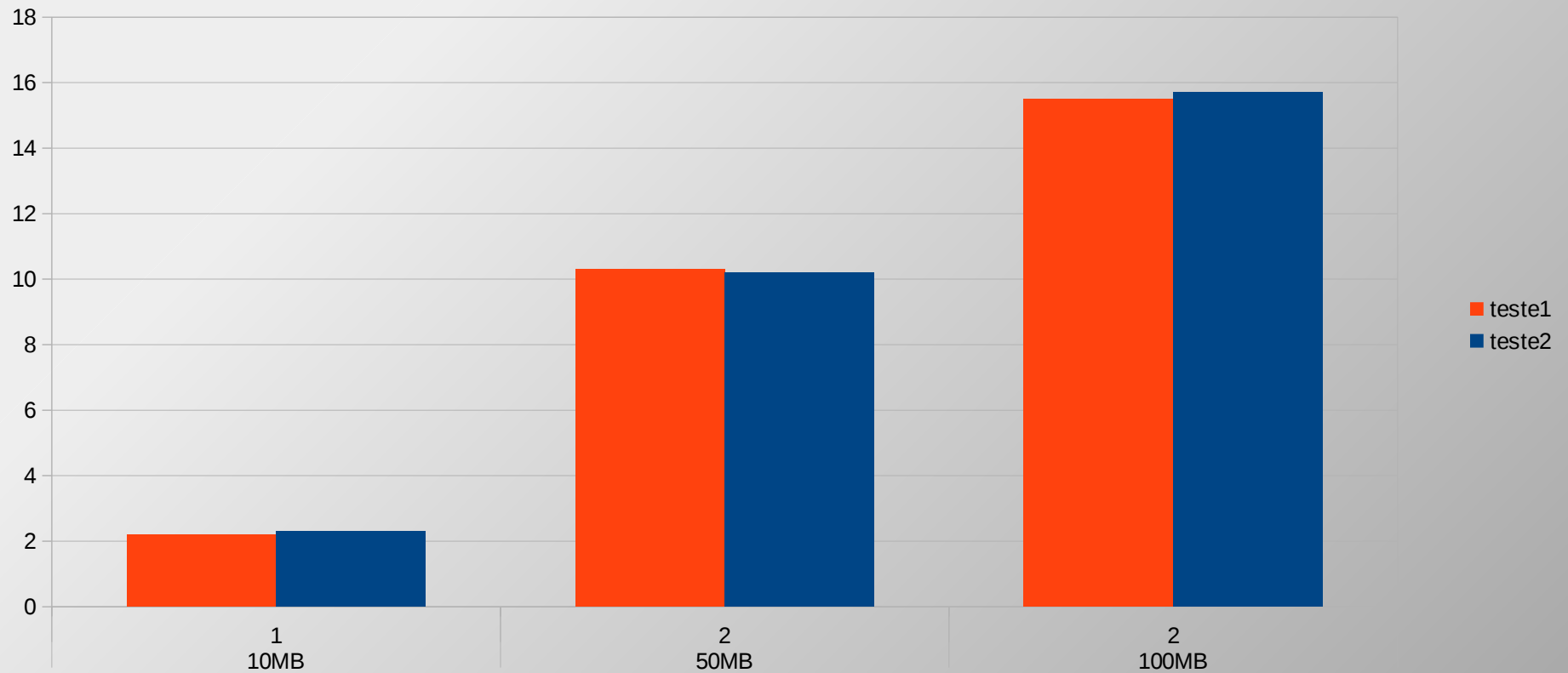
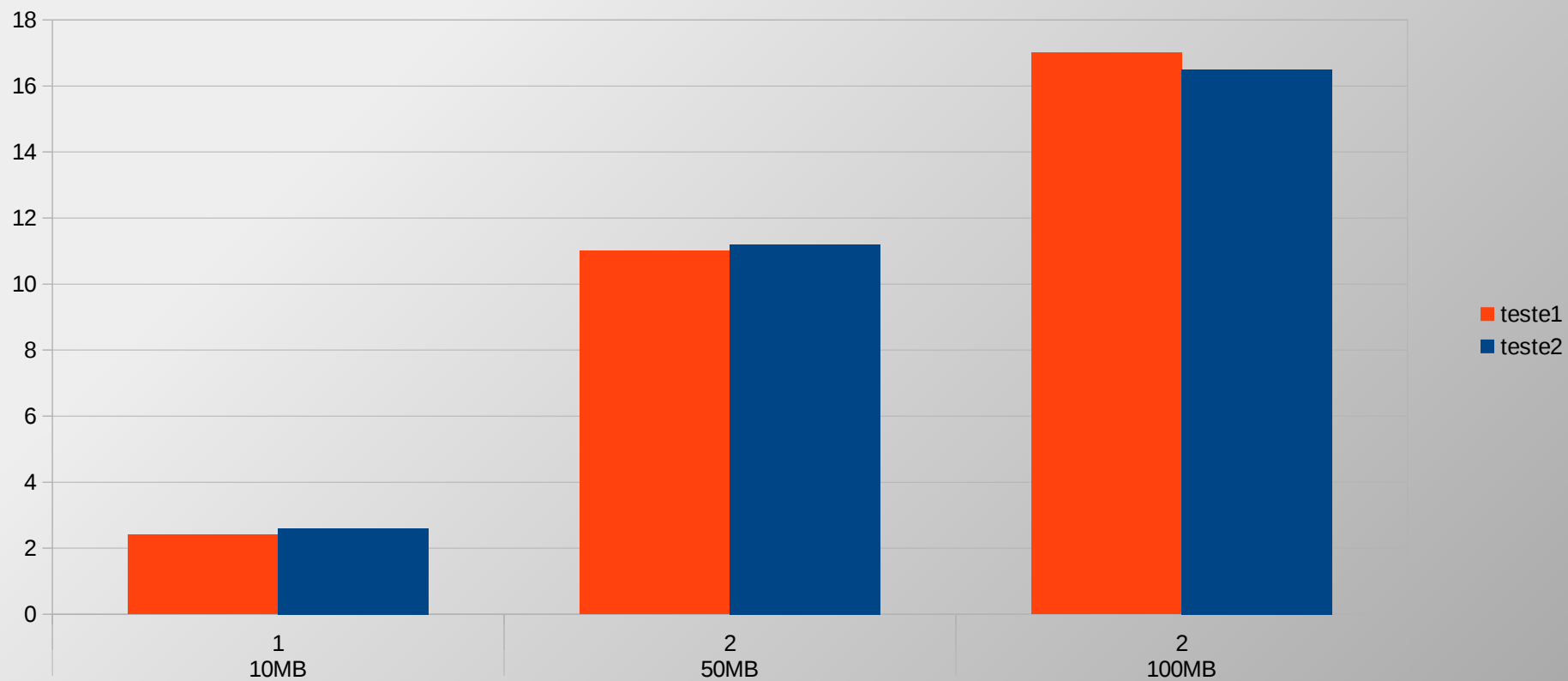


Gráfico UDP



Conclusão

- Tempo UDP > TCP algo que não esperávamos
- Restante como esperado

Dificuldades

- TSL/SSL – dificuldade na hora de fechar os sockets
- Cliente-Cliente - provou ser a parte mais desafiadora
- Concorrência e threads

Pontos positivos

- Python – ótima linguagem para mexer em sockets
- Fazer algo de uso prático é um ótimo incentivo.