

Cliente/servidor RotX

[Introdução](#)

[Objetivos](#)

[Execução](#)

[Especificação](#)

[Programa Cliente](#)

[Programa Servidor](#)

[Detalhes de Implementação](#)

[Entrega e Avaliação](#)

Introdução

Neste trabalho iremos desenvolver duas aplicações. Uma aplicação cliente que se conecta a um servidor e envia um *string* de texto criptografado, e uma aplicação servidora que recebe *strings* de clientes e retorna uma versão decodificada do mesmo. No texto abaixo, nomes de funções da biblioteca padrão relativas à tarefa sendo descrita estão referenciadas entre colchetes para facilitar o desenvolvimento do trabalho.

Objetivos

- Introduzir a interface de programação de soquetes POSIX.
- Introduzir os conceitos de aplicação cliente e aplicação servidor.
- Introduzir os conceitos de codificação e transmissão de dados.

Execução

- O trabalho é individual e vale 25 pontos da nota do laboratório.
- A data de entrega é 16/05.

Especificação

Cifra de César

Neste trabalho vamos usar um tipo de codificação simples para strings de texto denominado [Cifra de César](#). O seu princípio de operação é escolher um certo inteiro X e trocar cada caractere do *string* pelo caractere X posições à frente no alfabeto. Considere que a letra [a] está à frente da letra [z]. Na prática, essa codificação é muito fácil de se quebrar, mas ilustra bem o princípio usado por algoritmos de criptografia. Na Internet, em grupos de discussão, uma versão muito popular usa $X = 13$ e é chamada de [Rot13](#). Ela costuma ser usada para esconder spoilers ou a resposta de um quebra-cabeça, por exemplo.

Programa Cliente

O programa cliente receberá como parâmetros de linha de comando: o endereço IP da máquina onde o servidor estará executando, o número do porto em que ele estará esperando conexões, um *string* e um inteiro sem sinal. O *string* deve conter apenas os caracteres de [a] até [z], minúsculos e sem acento. (Note que o *string* não deve conter espaços, nem caracteres [\n] e [\r] de quebra de linha.) Ao executar, o cliente irá se conectar ao servidor [socket, bind, connect]. Após estabelecimento da conexão, o cliente irá enviar um inteiro de quatro bytes em [network byte order](#) [send, htonl/pack] indicando o tamanho do *string*. Em seguida, o cliente deve enviar o versão do *string* de entrada codificado usando a cifra de César (se você estiver usando C, note

que o caractere de terminação `[\0]` não deve ser enviado). Imediatamente após o *string*, o cliente deve enviar o valor de *X* como um inteiro de quatro bytes, também em [network byte order](#) [send, htonl/pack].

Após o envio da requisição, o cliente irá esperar do servidor um *string* de caracteres ASCII [recv]. O *string* recebido contém o mesmo número de caracteres do *string* enviado, e também contém apenas caracteres entre [a] e [z], minúsculos e sem acento. Após recebimento do *string* do servidor, o cliente deve imprimi-lo na tela e fechar a conexão com o servidor [printf, close].

Programa Servidor

O programa servidor receberá como parâmetro de linha de comando o número do porto em que ele deve aguardar por conexões dos clientes [socket, bind, listen, accept]. Após o estabelecimento de uma conexão, o servidor deverá receber um inteiro de quatro bytes, [network byte order](#) [recv, ntohl/unpack] que indicará o tamanho do string que deverá ser lido em seguida [recv]. Após o recebimento do string, o servidor deverá receber outro inteiro de quatro bytes, [network byte order](#) [recv, ntohl/unpack], com o valor de *X*.

O servidor deve então decodificar o string, escrevê-lo na saída [print/printf] e enviá-lo decodificado de volta para o cliente. Depois disso, o servidor deve fechar a conexão [close].

Detalhes de Implementação

- O string deve ser tratado como código ASCII. Nesse caso, os caracteres entre [a] e [z] têm código ASCII entre 97 e 122.
- Clientes e servidores devem configurar um temporizador (*timeout*) de 15 segundos para detectar falhas de comunicação ao chamar a função [recv]. A configuração de temporizador é feita chamando-se a função [setsockopt]. No Linux, as opções disponíveis para uso na função [setsockopt] são descritas na seção [socket] do manual 7 (acesse usando [man 7 socket]). Procure por [SO_RCVTIMEO].
- Servidores e clientes devem imprimir cada um apenas uma linha de texto, como especificado acima, como resultado de cada conexão.
- O servidor deve conseguir atender múltiplos clientes simultaneamente (você deve utilizar threads [pthread/Threading] ou a função [select]).
- Sugestão. Para testar o correto funcionamento do seu cliente ou servidor, teste seu programa com o programa complementar de outros colegas. (Não é preciso, nem permitido, compartilhar código para fazer esse teste.)

Entrega e Avaliação

Você deve entregar o código fonte do seu programa. Seu programa será testado semi-automaticamente com as implementações de referência do cliente e do servidor implementados pelo professor.

- Você deverá entregar *apenas* dois arquivos chamados [cliente.c] e [servidor.c], ou [cliente.py] e [servidor.py].
- Caso opte por Python, use Python 3 (note que em Python 3 as strings são representadas em Unicode por default, então pode ser preciso transformar de/para ASCII em certos pontos).
- Atente para a forma como seu programa recebe os parâmetros da linha de comando e o que ele escreve na saída. Programas que não sigam o padrão descrito neste enunciado falharão na avaliação automática e serão penalizados na nota.

Testes

O cliente deve ser executado na linha de comando recebendo os parâmetros mencionados. Por exemplo:

```
$ ./cliente 127.0.0.1 5000 stringdeteste 1
```

O servidor deve executar continuamente e deve requerer o número do porto como parâmetro:

```
$ ./servidor 5000
```