AD\_OS 实验报告 实验一

1. 实验题目

UNIX/Linux环境下客户/服务器网络编程：

1. 单机程序网络版——掷骰子
2. 基于socket()的TCP的分布式文件系统
3. 实验目标
4. 了解单机程序与网络版程序的不同处
5. 熟悉客户/服务器编程模式
6. 熟悉python下的socket网络编程，包括建立、绑定、监听、连接、关闭等
7. 熟悉文件处理
8. 巩固python命令行的参数传递
9. 实验内容
10. 单机程序网络版：

首先实现一个单机版的掷骰子程序。然后改为采用客户/服务器模式，由客户端发起请求，服务器接受到客户端发来的特定命令后返回一个1-6的随机整数，客户端接受到服务器的结果后显示到标准输出。

1. 基于socket()的TCP的分布式文件系统
2. 实验原理与算法
3. 伪码算法
4. 程序源码
5. 执行结果截图
6. 使用说明
7. 总结与完善