

ME TO THE



BÁO CÁO

Bài 15: Lập trình client/server để trao đổi thông tin an toàn

Giảng viên hướng dẫn: Vũ Minh Mạnh

Sinh viên thực hiện: Nguyễn Quốc Vượng

Mã sinh viên: B21DCAT227

Lóp: D21CQAT03-B

Hà Nội, 2023

Môn học Thực tập cơ sở

Bài 15: Lập trình client/server để trao đổi thông tin an toàn

1.1 Mục đích

Sinh viên hiểu về cơ chế client/server và có thể tự lập trình client/server dựa trên socket, sau đó thực hiện ca đặt giao thức đơn giản để trao đổi thông tin an toàn.

1.2 Nội dung thực hành

1.2.1 Tìm hiểu lý thuyết

- Tìm hiểu về các khái niệm liên quan tới lập trình socket với TCP
- Tham khảo tài liệu: Chapter 2: Application Layer V8.1 (9/2020) tại địa chỉ http://gaia.cs.umass.edu/kurose_ross/ppt.php (chú ý ví dụ từ trang 105). Một số phiên bản cũ hơn có thể lập trình bằng Java thay vì Python.

> Socket là gì?

 Socket là điểm cuối của một kết nối hai chiều giữa hai chương trình đang chạy trên mạng. Socket cung cấp cơ chế để truyền và nhận dữ liệu qua mạng.

> TCP là gì?

• TCP (Transmission Control Protocol) là một giao thức hướng kết nối, đảm bảo việc truyền dữ liệu tin cậy, theo thứ tự và không mất mát. TCP sử dụng cơ chế bắt tay ba bước (three-way handshake) để thiết lập kết nối và đảm bảo dữ liệu được truyền thành công.

> Các loại socket

- Stream Socket (SOCK_STREAM): Dùng cho TCP, đảm bảo truyền dữ liệu liên tục và tin cậy.
- Datagram Socket (SOCK_DGRAM): Dùng cho UDP, không đảm bảo truyền dữ liệu tin cậy hoặc theo thứ tự.

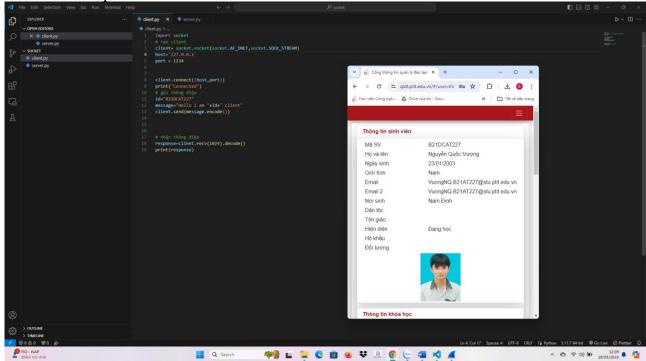
1.2.2 Chuẩn bị môi trường

o Môi trường Python hoặc Java để chạy được ứng dụng client/server đã lập

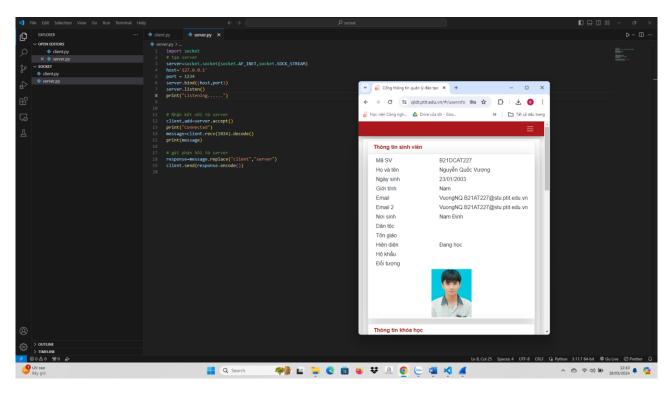
trình.

- o Phần mềm Wireshark
- 1.2.3 Các bước thực hiện và kết quả cần đạt
- 1.2.3.1 Lập trình client và server với TCP socket
- a) Các bước thực hiện

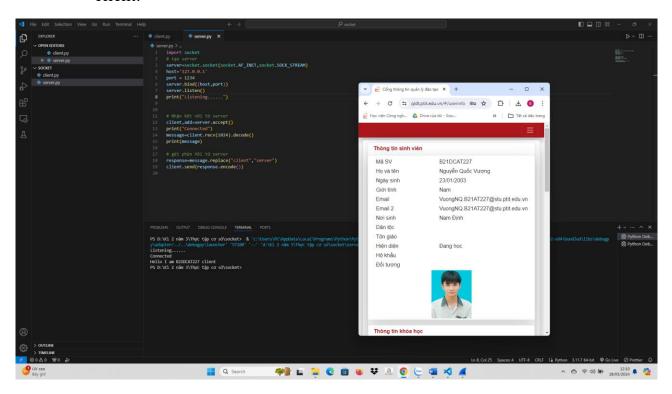
Lập trình client



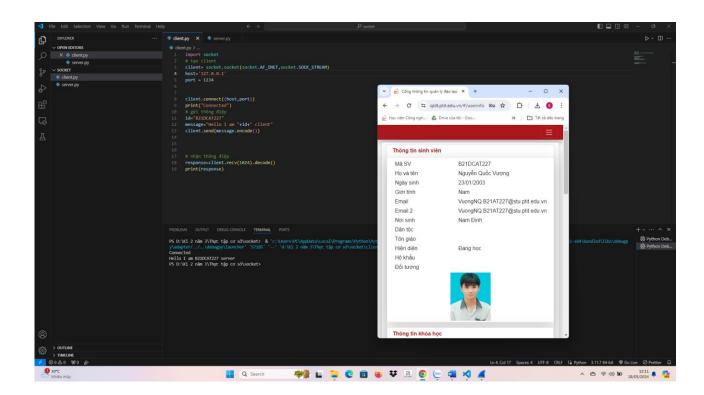
o Lập trình server



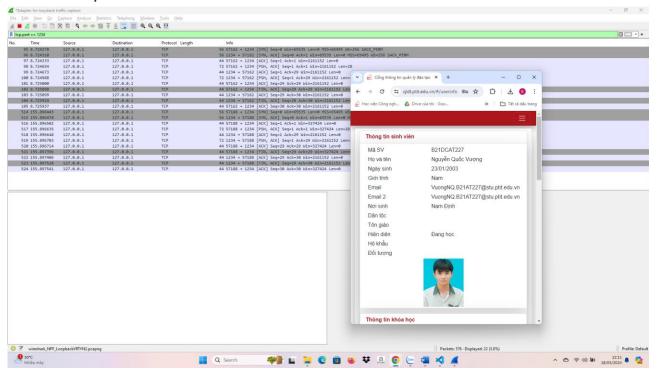
- O Chạy server sau đó chạy client
- Client gửi thông điệp cá nhận hóa cho server: "Hello, I am <mã sinh viên> client."



 Server nhận được hiển thị thông điệp nhận được và gửi lại client thông điệp: server gửi lại "Hello, I am <mã sinh viên> server"



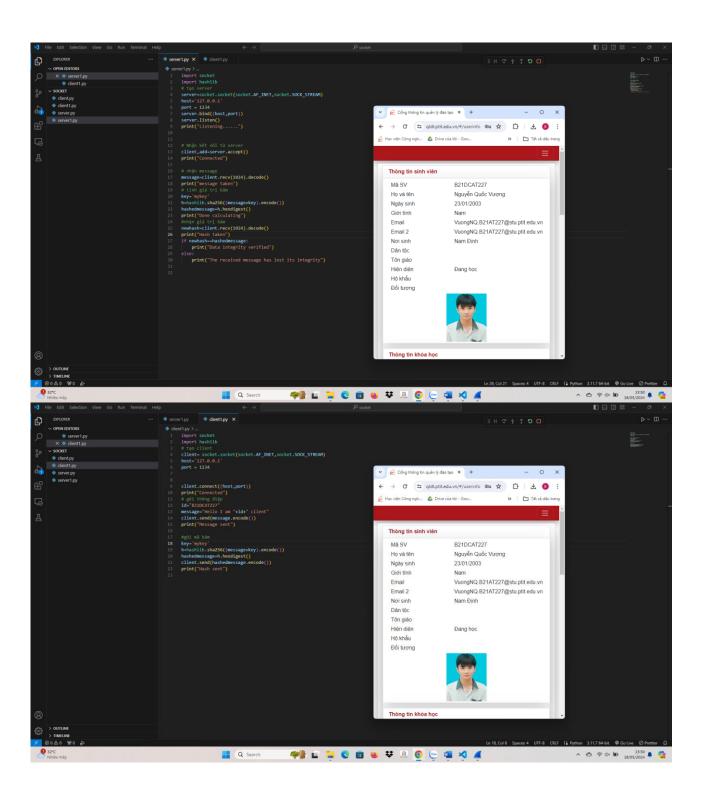
 Sử dụng Wireshark để bắt các thông tin đã gửi từ client đến server và ngược lại

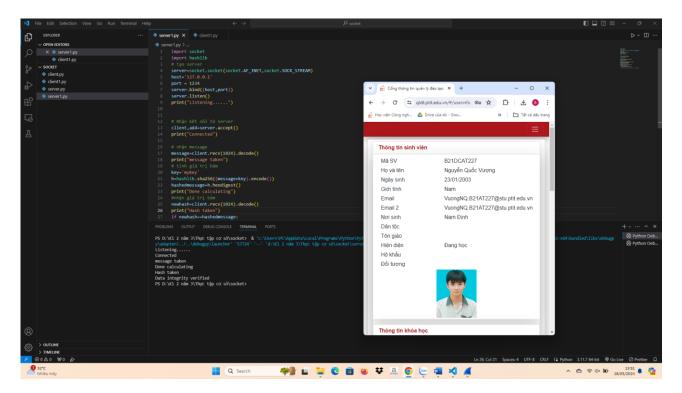


1.2.3.2 Trao đổi thông điệp giữa client và server và đảm bảo tính toàn vẹn của thông điệp khi trao đổi

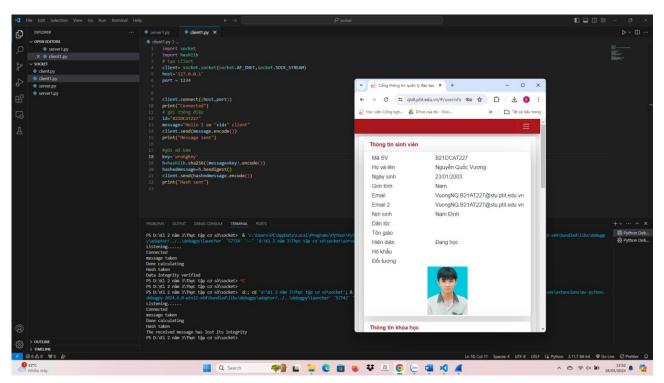
a) Các bước thực hiện

Từ client và server, sửa đổi để sao cho: khi gửi thông điệp sẽ gửi kèm theo giá trị băm của (thông điệp+key) để phía bên kia kiểm tra xác minh tính toàn vẹn. Hai bên có thể thống nhất một giá trị key trước đó.





 Thay đổi giá trị key tại client và thực hiện gửi lại, nếu không đáp ứng tính toàn vẹn cần thông báo: "The received message has lost its integrity."



O Bắt được các bản tin trao đổi giữa client và server trong Wireshark

