

Trabalho 02: Cliente e Servidor em C

Redes de Computadores

1 Descrição

Este trabalho deve ser entregue no Moodle até a data correspondente de entrega. Envie sua resposta somente em texto a não ser que outro formato seja absolutamente necessário. Sinta-se encorajado para trabalhar em grupo nesta atividade (contudo, sua entrega é individual).

Sua atividade é responder as perguntas em **negrito**.

2 Cliente

Execute o Cliente HTTP C [1]. Escolha três páginas web e execute o programa para estas páginas. Servidores Web geralmente usam a porta 80 para conexão.

Listing 1: Cliente Simples de HTTP em Python.

```
/* hw2-simple-client.c: program to connect to web server. */
/* compile with: gcc -Wall -o hw2-simple-client hw2-simple-client.c */

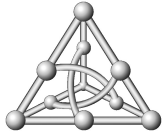
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>
#include <string.h>
#include <arpa/inet.h>
#include <netdb.h>

/* maximum size of a printed address -- if not defined, we define it here */
#ifndef INET6_ADDRSTRLEN
#define INET6_ADDRSTRLEN 46
#endif /* INET6_ADDRSTRLEN */

#define BUFSIZE 1000

/* print a system error and exit the program */
static void error (char * s)
{
    perror (s);
    exit (1);
}

static void usage (char * program)
{
    printf ("usage: %s hostname [port]\n", program);
    exit (1);
}
```



```
}

static char * build_request (char * hostname)
{
    char header1 [] = "GET / HTTP/1.1\r\nHost: ";
    char header2 [] = "\r\n\r\n";
    /* add 1 to the total length, so we have room for the null character --
     * the null character is never sent, but is needed to make this a C string */
    int tlen = strlen (header1) + strlen (hostname) + strlen (header2) + 1;
    char * result = malloc (tlen);
    if (result == NULL)
        return NULL;
    snprintf (result, tlen, "%s%s%s", header1, hostname, header2);
    return result;
}

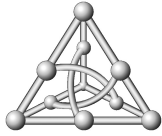
/* must be executed inline, so must be defined as a macro */
#define next_loop(a, s) { if (s >= 0) close (s); a = a->ai_next; continue; }

int main (int argc, char ** argv)
{
    int sockfd;
    struct addrinfo * addrs;
    struct addrinfo hints;
    char * port = "80"; /* default is to connect to the http port, port 80 */

    if ((argc != 2) && (argc != 3))
        usage (argv [0]);
    char * hostname = argv [1];
    if (argc == 3)
        port = argv [2];
    bzero (&hints, sizeof (hints));
    hints.ai_family = AF_UNSPEC;
    hints.ai_socktype = SOCK_STREAM;
    if (getaddrinfo (hostname, port, &hints, &addrs) != 0)
        error ("getaddrinfo");
    struct addrinfo * original_addrs = addrs;

    while (addrs != NULL) {
        char buf [BUFSIZE];
        char prt [INET6_ADDRSTRLEN] = "unable to print";
        int af = addrs->ai_family;
        struct sockaddr_in * sinp = (struct sockaddr_in *) addrs->ai_addr;
        struct sockaddr_in6 * sin6p = (struct sockaddr_in6 *) addrs->ai_addr;

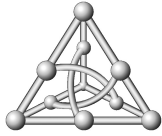
        if (af == AF_INET)
            inet_ntop (af, &(sinp->sin_addr), prt, sizeof (prt));
        else if (af == AF_INET6)
            inet_ntop (af, &(sin6p->sin6_addr), prt, sizeof (prt));
        else {
            printf ("unable to print address of family %d\n", af);
            next_loop (addrs, -1);
        }
    }
}
```



```
if ((sockfd = socket (af, addr->ai_socktype, addr->ai_protocol)) < 0) {
    perror ("socket");
    next_loop (addr, -1);
}
printf ("trying to connect to address %s, port %s\n", prt, port);
if (connect (sockfd, addr->ai_addr, addr->ai_addrlen) != 0) {
    perror ("connect");
    next_loop (addr, sockfd);
}
printf ("connected to %s\n", prt);
char * request = build_request (hostname);
if (request == NULL) {
    printf ("memory allocation (malloc) failed\n");
    next_loop (addr, sockfd);
}
if (send (sockfd, request, strlen (request), 0) != strlen (request)) {
    perror ("send");
    next_loop (addr, sockfd);
}
free (request); /* return the malloc'd memory */
/* sometimes causes problems, and not needed
shutdown (sockfd, SHUT_WR); */
int count = 0;
while (1) {
    /* use BUFSIZE - 1 to leave room for a null character */
    int rcvd = recv (sockfd, buf, BUFSIZE - 1, 0);
    count++;
    if (rcvd <= 0)
        break;
    buf [rcvd] = '\0';
    printf ("%s", buf);
}
printf ("data was received in %d recv calls\n", count);
next_loop (addr, sockfd);
}
freeaddrinfo (original_addr);
return 0;
}
```

1. Anote as URLs das páginas que você escolheu e o número de requisições de chamada para obter a página principal de cada página web.

Se você executar este exercício corretamente, deverá ver um cabeçalho de resposta HTTP enviado pelo servidor, assim como o seu conteúdo. Você precisará dessa informação para a Parte 5. Algumas páginas enviam devolta uma grande quantidade de dados, você precisará rolar a barra para trás ou procurar uma página web que envie menos dados.



3 Modificando o Cliente

Modifique o cliente da parte 2 para que ele possa requisitar uma URL arbitrária. Você precisará usar operações de *string* em C para inserir parte do caminho (*path*) da URL no restante da requisição. Para analisar a URL você poderá usar funções como `index`, `rindex`, `strstr`, e outras similares.

Recomendo fortemente o uso de `strncat` e `strncpy` ao invés de `strcat` ou `strcpy`. Como alternativa, sintá-se livre para usar o `snprintf` como pode ser visto no código.

Você precisará escrever algum código que separe a URL de coisas como:

```
http://prof.facom.ufms.br/~brivaldo/pages/project/
```

em seus componentes: o endereço do host é `prof.facom.ufms.br` e o caminho requisitado é `/~brivaldo/pages/project/`.

2. Modifique e envie seu código. Se seu código funcionar, coloque no seu relatório a quantidade de requisições necessárias para obter: “<https://www.ufms.br/cursos/graduacao/>”.

4 Servidor

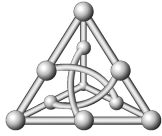
Execute o servidor HTTP simples 2 na sua máquina local e conecte nele usando vários clientes web, incluindo seu próprio código anterior e pelo menos um navegador de Internet normal. Se você estiver executando seu servidor na porta X (por exemplo, na porta 6789), você pode usar a URL `http://localhost:6789` para conectar no servidor usando a mesma máquina.

Agora modifique o servidor para imprimir cada requisição, assim você será capaz de ver que requisições seus clientes estão enviando. **Lembre-se que os dados que você recebe da rede NÃO são finalizados em nulo, ou seja, NÃO é uma *string* em C.** Para torná-la uma *string* em C, você deve adicionar o caractere nulo `'\0'` depois de todos os caracteres de dados (isso já pode estar no código, somente faça essa modificação se necessário).

3. Informe o nome do cliente web que você usou para conectar no seu servidor web (Safari, Edge, Firefox, etc.) e determine todas as requisições que o navegador fez ao servidor. Pode ser apenas uma requisição ou podem ser várias. Apenas observe cuidadosamente e informe quais foram as requisições.

Listing 2: Servidor HTTP Simples em C.

```
/* hw2-simple-server.c: program to send a constant HTTP 404/501 response. */  
/* compile with: gcc -Wall -o hw2-simple-server hw2-simple-server.c */  
  
#include <stdio.h>  
#include <stdlib.h>  
#include <unistd.h>
```



```
#include <string.h>
#include <time.h>
#include <arpa/inet.h>

/* maximum size of a printed address -- if not defined, we define it here */
#ifndef INET6_ADDRSTRLEN
#define INET6_ADDRSTRLEN 46
#endif /* INET6_ADDRSTRLEN */

#define BUFSIZE 1000

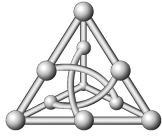
/* print a system error and exit the program */
static void error (char * s)
{
    perror (s);
    exit (1);
}

/* terminates the buffer with a null character and: */
/* returns 0 if the first line has not yet been read */
/* returns -1 if the first line fills (overflows) the buffer */
/* returns 1 if the first line has been read and starts with GET */
/* returns 2 if the first line has been read and starts with something else */
static int parse_request (char * buf, int len, int maxlen)
{
    if (len >= maxlen) /* overflow */
        return -1;
    buf[len] = '\0'; /* terminate, i.e. make it into a C string */
    if (index (buf, '\n') == NULL) /* not finished reading the first line */
        return 0;
    if (strncmp (buf, "GET", 3) == 0)
        return 1;
    return 2;
}

/* must be executed inline, so must be defined as a macro */
#define next_loop(s) { if (s >= 0) close (s); continue; }

int main (int argc, char ** argv)
{
    int port = 8080; /* can be used without root privileges */
    int server_socket = socket (AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
    if (server_socket < 0)
        error ("socket");

    struct sockaddr_in sin;
    sin.sin_family = AF_INET;
    sin.sin_port = htons (port);
    sin.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;
    struct sockaddr * sap = (struct sockaddr *) (&sin);
    printf ("starting HTTP server on port %d\n", port);
    if (bind (server_socket, sap, sizeof (sin)) != 0)
        error ("bind");
```



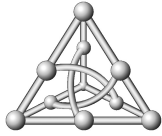
```
listen (server_socket, 10);

while (1) { /* infinite server loop */
    struct sockaddr_storage from;
    struct sockaddr_in * from_sinp = (struct sockaddr_in *) (&from);
    struct sockaddr * from_sap = (struct sockaddr *) (&from);
    socklen_t addrlen = sizeof (from);
    int sockfd = accept (server_socket, from_sap, &addrlen);
    if (sockfd < 0)
        error ("accept");
    if (from_sap->sa_family != AF_INET) {
        printf ("accepted connection in address family %d, only %d supported\n",
            from_sap->sa_family, AF_INET);
        next_loop (sockfd);
    }
    char prt [INET6_ADDRSTRLEN] = "unable to print";
    inet_ntop (AF_INET, &(from_sinp->sin_addr), prt, sizeof (prt));
    printf ("accepted a connection from %s\n", prt);

    char buf [BUFSIZE];
    int received = 0;
    while (parse_request (buf, received, sizeof (buf)) == 0) {
        int r = recv (sockfd, buf + received, sizeof (buf) - received, 0);
        if (r <= 0) {
            printf ("received %d\n", r);
            next_loop (sockfd);
        }
        received += r;
    }
    int parse = parse_request (buf, received, sizeof (buf));
    if (parse == -1) { /* first line longer than buffer */
        printf ("error: first line longer than %ld\n", sizeof (buf));
        next_loop (sockfd);
    }
    char * code = "HTTP/1.0 404 Not Found\r\n";
    if (parse == 2)
        code = "HTTP/1.0 501 Not implemented\r\n";
    send (sockfd, code, strlen (code), 0);

    char date_buf [BUFSIZE];
    time_t now = time (NULL);
    char * time_str = asctime (gmtime (&now));
    snprintf (date_buf, sizeof (date_buf), "Date: %s\n", time_str);
    /* time_str ends with \n. We replace it with \r to give \r\n */
    * (index (date_buf, '\n')) = '\r';
    send (sockfd, date_buf, strlen (date_buf), 0);

    char server_id [] = "Server: dummy HTTP server\r\n";
    send (sockfd, server_id, strlen (server_id), 0);
    send (sockfd, "\r\n", 2, 0);
    shutdown (sockfd, SHUT_WR); /* not useful, since we close right away */
    close (sockfd);
}
```



```
    return 0;  
}
```

5 Modificando o Servidor

Modifique o servidor para retornar o conteúdo de um único arquivo chamado `index.html`. Você deve criar manualmente este arquivo para testar em conjunto com o seu servidor. Veja um exemplo de um código HTML se você nunca viu um antes:

```
<html>  
<head><title>Web Page do Meu Servidor Web</title></head>  
<body>Esta é uma página Web.</body>  
</html>
```

O cabeçalho que o seu servidor retorna deve conter pelo menos algum dos cabeçalhos que vimos na Parte 2, especificamente: `Connection: close`, `Server: X` (sendo `X` o nome que você escolheu para o servidor), `Content-Type: text/html` e `Content-Length: Y` (sendo `Y` o número de *bytes* do arquivo `index.html`), que pode ser obtido invocando as funções `stat` ou `fstat`.

4. Envie seu código do servidor modificado.

Documentação da API de *Sockets*

Você poderá encontrar a documentação da API de *sockets* no Unix/Linux nas “man” pages (páginas de manual invocadas pelo comando de terminal `man`). Algumas funções como `snprintf` e `index` estão na seção 3, e o uso de endereços está na seção 7 (IP e IPv6).