Projekt zawiera dwa pliki client.py i server.py, oznaczające odpowiednio kod źródłowy klienta i serwera TFTP.

Oba pliki zostały napisane do obsługi żądania odczytu pliku (RRQ) i obsługują opcję windowsize, czyli liczbę bloków przesyłanych w 1 oknie transferowym.

Klient jak i serwer zostały zaimplementowane w podobny sposób.

Pierwszy wysyła najpierw RRQ, potem w zależności od tego czy dostał 1 paczkę z danymi, czy OACK-a z ustalonym windowsizem zaczyna swój udział w komunikacji, czekając windowsize razy na paczkę i wysyłając ACK z najmniejszym numerem paczki, której jeszcze nie dostał. Wszystkie paczki lądują w mapie, dzięki temu, jeżeli klient dostanie paczkę ze złym numerem, szczególnie z numerem, którego jeszcze nie miał, zapisuje ją do naszego dicta, co zwiększy średni minimalny numer paczki (której jeszcze nie mieliśmy) podawany w naszym ACK. Na końcu, w ramach testowania poprawności klient wypisuje hasha (md5) z naszych bloków.

Analogicznie serwer nasłuchuje na przychodzące RRQ i dla każdego uruchamia osobny wątek, który będzie przesyłał wymagane dane do klienta. Jeśli jest to RRQ bez opcji windowsize to ustawiamy windowsize na 1, w przeciwnym przypadku serwer domyślnie ustawia windowsize na 16. Następnie czyta cały plik i wszystkie bloki zapisuje do mapy (nr\_bloku: dany blok). Potem wysyła bloki w okienkach z ustalonym windowsizem i czeka na ACK od klienta z najmniejszym numerem paczki, której ów klient jeszcze nie dostał.

Jeśli wyskoczy timeout na czekaniu na ACK od klienta, wysyłamy dane okienko jeszcze raz.

Oprócz tego oba pliki zawierają parę funkcji pomocniczych, potrzebnych do sparsowania pakietów (get\_file\_name, get\_window\_size, is\_this\_new\_RRQ) oraz is\_correct\_number\_of\_arguments\_passed(), która sprawdza czy liczba argumentów przekazanych jest prawidłowa.

Oba pliki uruchamia się analogicznie jak w zadaniach I i J z satori. ./client.py server\_name filename (domyślny port ustawiony w kodzie to 6969)

./server.py port nr dir path