

Reti Informatiche

Terza esercitazione

Introduzione

- Richiami di Programmazione C
- Differenze principali C/C++

Definizioni di variabili

- Le variabili possono essere definite **solo** all'inizio di un blocco

Stile C++

```
int main(void) {  
    int a=5, i, b;  
    a=func(1000);  
    int b=f(a);  
    ...  
    for(i=0; a<100; i++) {  
        b=f(a);  
        int c=0;  
        ...  
    }  
}
```

Stile C

```
int main(void) {  
    int a=5, i, b;  
    int b=f(a);  
    a=func(1000);  
    ...  
    for(i=0; a<100; i++) {  
        int c=0;  
        b=f(a);  
        ...  
    }  
}
```

Strutture

- Le strutture devono essere sempre riferite con la parola chiave **struct**

Stile C++

```
struct Complesso{  
    double re;  
    double im;  
};
```

```
int main(void)  
{  
    int a=5;  
    Complesso c;  
    ...  
}
```

Stile C

```
struct Complesso{  
    double re;  
    double im;  
};
```

```
int main(void)  
{  
    int a=5;  
    struct Complesso c;  
    ...  
}
```

Gestione memoria dinamica

```
#include <stdlib.h>
```

■ Allocazione

```
int main(void) {  
    int mem_size=5;  
    void *ptr;  
    ptr = malloc(mem_size);  
    if(ptr == NULL){  
        /* gestione condizione  
        di errore */  
    }  
    ...  
}
```

■ Deallocazione

```
int main(void) {  
    int mem_size=5;  
    void *ptr;  
    ptr = malloc(mem_size);  
    if(ptr == NULL){  
        /* gestione condizione di  
        errore */  
    }  
    ...  
    free(ptr);  
}
```

Operazioni di I/O

```
#include <stdlib.h>
```

■ Output a video:

```
int printf(char* format, arg1, ...);
```

```
char* str="ciao \n";  
printf(str);  
printf("str=%s",str);  
printf("ciao ciao\n");  
int i = 5;  
printf("i=%d\n",i);
```

■ Input da tastiera:

```
int scanf(char* format, ...);
```

```
int i;  
scanf("%d", &i);  
/* l'utente digita un valore, es. 10*/  
printf("%d", i); /* stampa 10 */
```

Gestione stringhe

```
#include <string.h>
```

■ Lunghezza:

```
int main(void)
{
char *str="ciao ciao\n";
int len;
len = strlen(str);
...
}
```

■ Confronto:

```
int main(void)
{
char *str1="ciao", *str2="bye";
int i = strcmp(str1, str2);
...
}
```



11 bytes allocati in memoria ma **len=10!!**

i<0: str1 alfabeticamente minore di str2

i>0: str1 alfabeticamente maggiore di str2

i=0: str1 uguale a str2

Gestione stringhe

```
#include <string.h>
```

- Copia:

```
int main(void)
{
    char str1[100];
    strncpy(str1, "ciao\n", sizeof(str1)-1);
    str1[99] = '\0';
    ...
}
```

- Concatenazione:

```
int main(void)
{
    char str1[100];
    char *str2 = "bye\n"
    strncpy(str1, "ciao\n", sizeof(str1)-1);
    str1[99] = '\0';
    strncat(str1, str2, sizeof(str1)-strlen(str1)-1);
    str1[99] = '\0';
}
```


Gestione files

```
#include <stdio.h>
```

■ Apertura:

```
int main(void)
{
    FILE *fp;
    fp = fopen("/tmp/prova.txt", "r");
    if(fp == NULL){
        /* gestione errore */
    }
    ...
}
```

Path relativo o assoluto

Modalita' di apertura:

"r" : read-only

"w" : write-only

"r+" : read and write

"a" : append

"a+" : append and read

Nota: Aperture in write/append di files inesistenti causano creazione del file (a patto di avere permessi sufficienti sulle directory del path)

I/O formattato su/da file

- **Letture:** `fscanf(FILE* fp, char* format, ...)`

```
int main(void)
{
    int ret, n;
    FILE *fp;
    fp = fopen("/tmp/prova.txt", "r");
    ret = fscanf(fp, "%d", &n);
}
```

- **Scrittura:** `fprintf(FILE* fp, char* format, ...)`

```
int main(void)
{
    int ret;
    char *str="ciao\n";
    FILE *fp;
    fp = fopen("/tmp/prova.txt", "w");
    ret = fprintf(fp, "%s", str);
}
```

Gestione files

■ Dimensione:

```
int main(void) {  
    int ret, size;  
    struct stat info;  
    ret = stat("/tmp/prova.txt", &info);  
    size = info.st_size;  
}
```

```
#include <stdio.h>  
#include <sys/stat.h>
```

■ Chiusura:

```
int main(void) {  
    FILE *fp;  
    fp = fopen("/tmp/prova.txt", "r");  
    fclose(fp);  
}
```

Includes

■ Headers da includere

- `#include <stdlib.h>` `malloc()`, `free()`, `system()`
- `#include <stdio.h>` `printf()`, `fopen()`, `fclose()`, ...
- `#include <string.h>` `strlen()`, `strncpy()`, ...

- `#include <types.h>`
- `#include <sys/stat.h>` `stat()`
- `#include <unistd.h>`

Compilazione C

- Il file sorgente è identificato dall'estensione **c** (**nomefile.c**)
- **gcc** è il compilatore GNU per programmi scritti in C
 - **gcc -c prova.c** (compila il file sorgente e genera un file oggetto con lo stesso nome: "prova.o")
 - **gcc -c -o pippo.o prova.c** (per specificare il nome del file oggetto)
 - **gcc -Wall -o prova prova.c** (compilazione e generazione del file eseguibile "prova". **-Wall** indica al compilatore di mostrare a video tutti i messaggi di Warning.)
- Esecuzione di un programma:
 - **./prova** (se il file eseguibile si trova nella directory corrente)

Reti Informatiche

Programmazione distribuita

Obiettivi

- Introdurre i concetti di base su programmazione distribuita
 - Modello Client-Server
 - Interfaccia Socket
- Capire come funzionano le applicazioni di rete più comuni
 - Web
 - E-mail
 - File Transfer
- Progettare e realizzare una semplice applicazione distribuita

Cooperazione fra processi

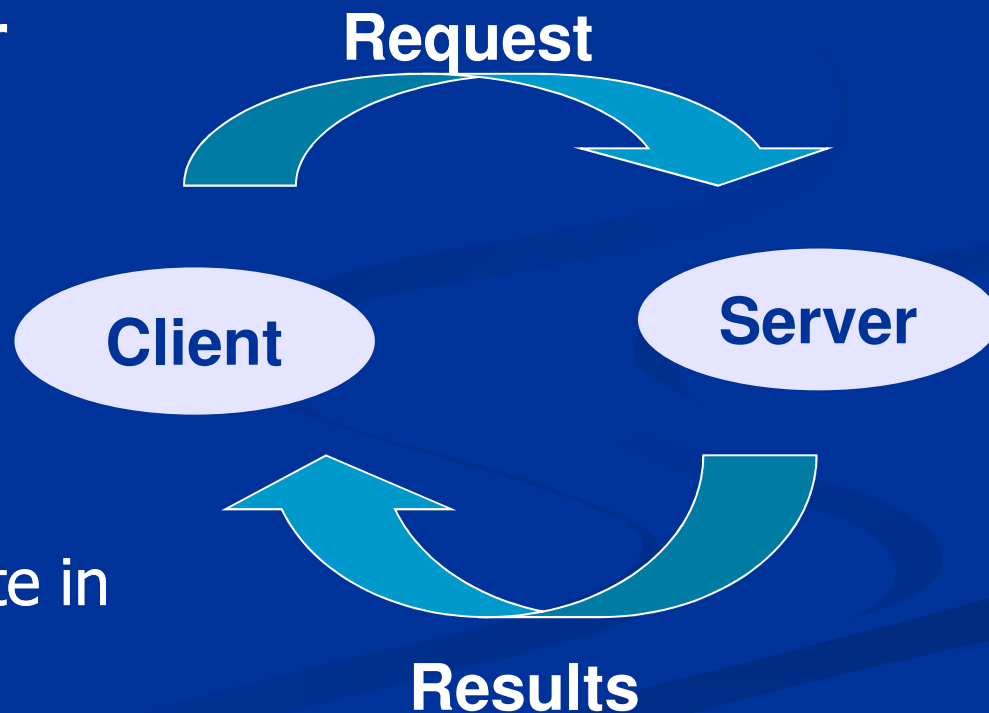
- Processi indipendenti
 - L'esecuzione di un processo non dipende dall'altro processo, e viceversa
- Processi Cooperanti
 - Sincronizzazione
 - Comunicazione (scambio di informazioni)

Comunicazione fra processi

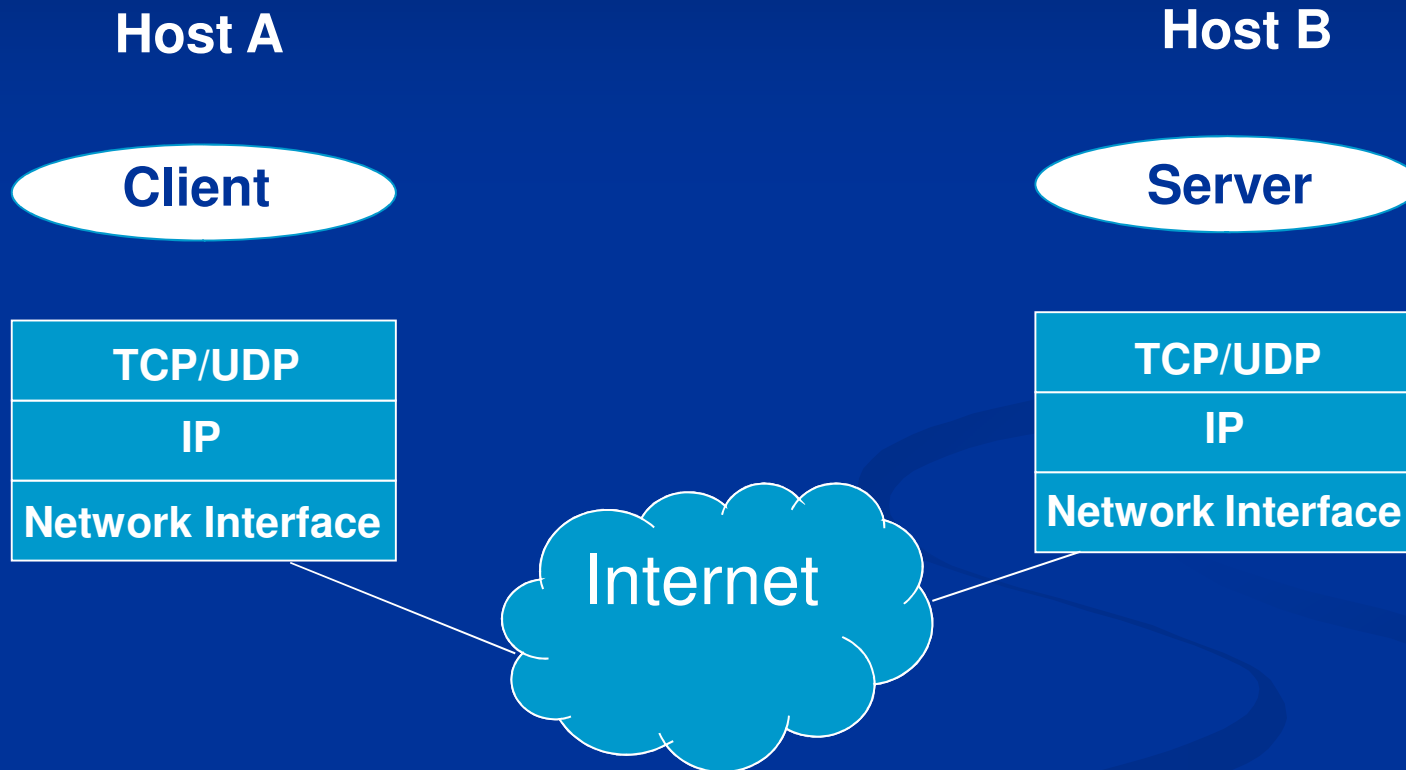
- Esecuzione sullo stesso calcolatore
 - Memoria condivisa
 - Scambio di messaggi
- Esecuzione in sistema distribuito
 - **Client-Server**
 - Remote Procedure Call
 - Remote Method Invocation
 - ...

Client-Server

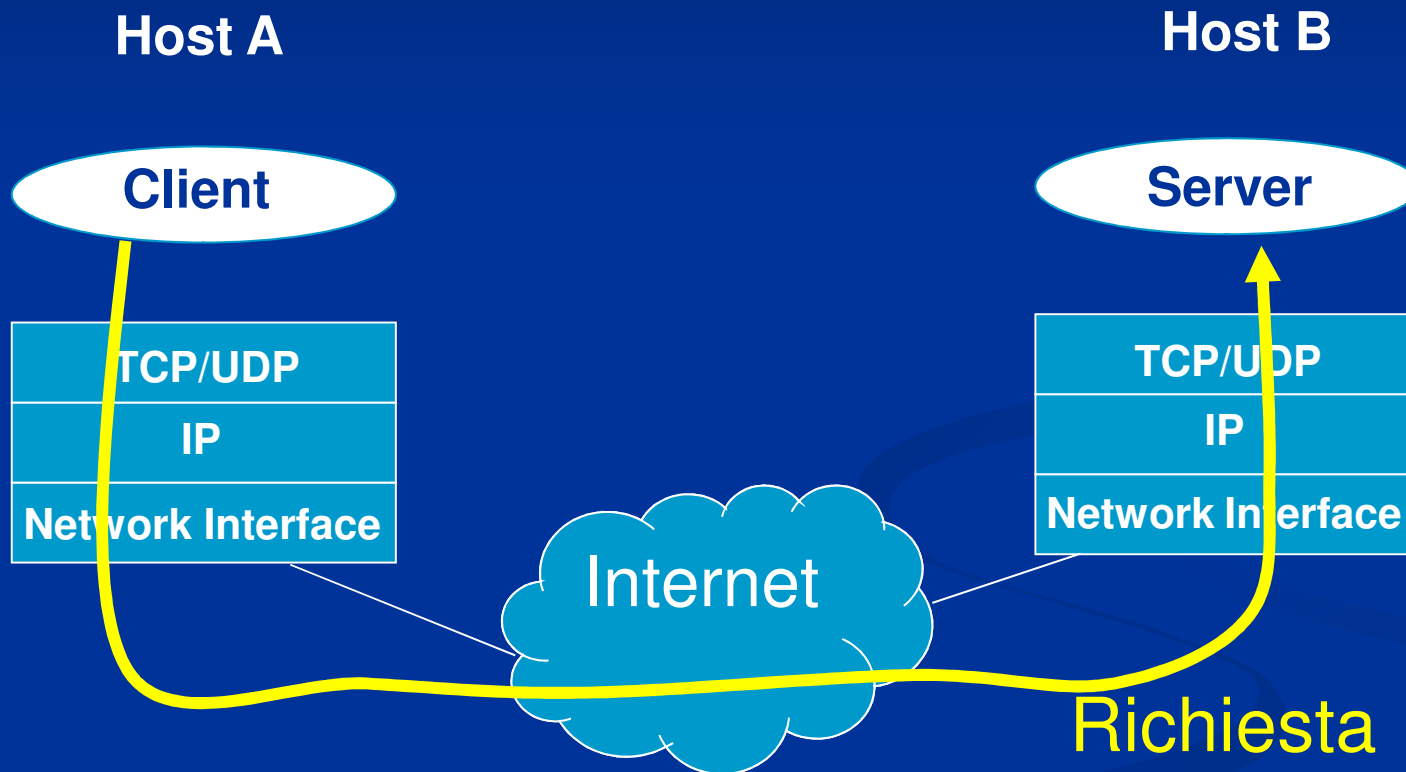
- Paradigma basato su scambio di msg
- Scambio di msg per
 - Richiesta di servizio
 - Invio dei risultati
- Paradigma generale
 - Ma usato principalmente in sistemi distribuiti



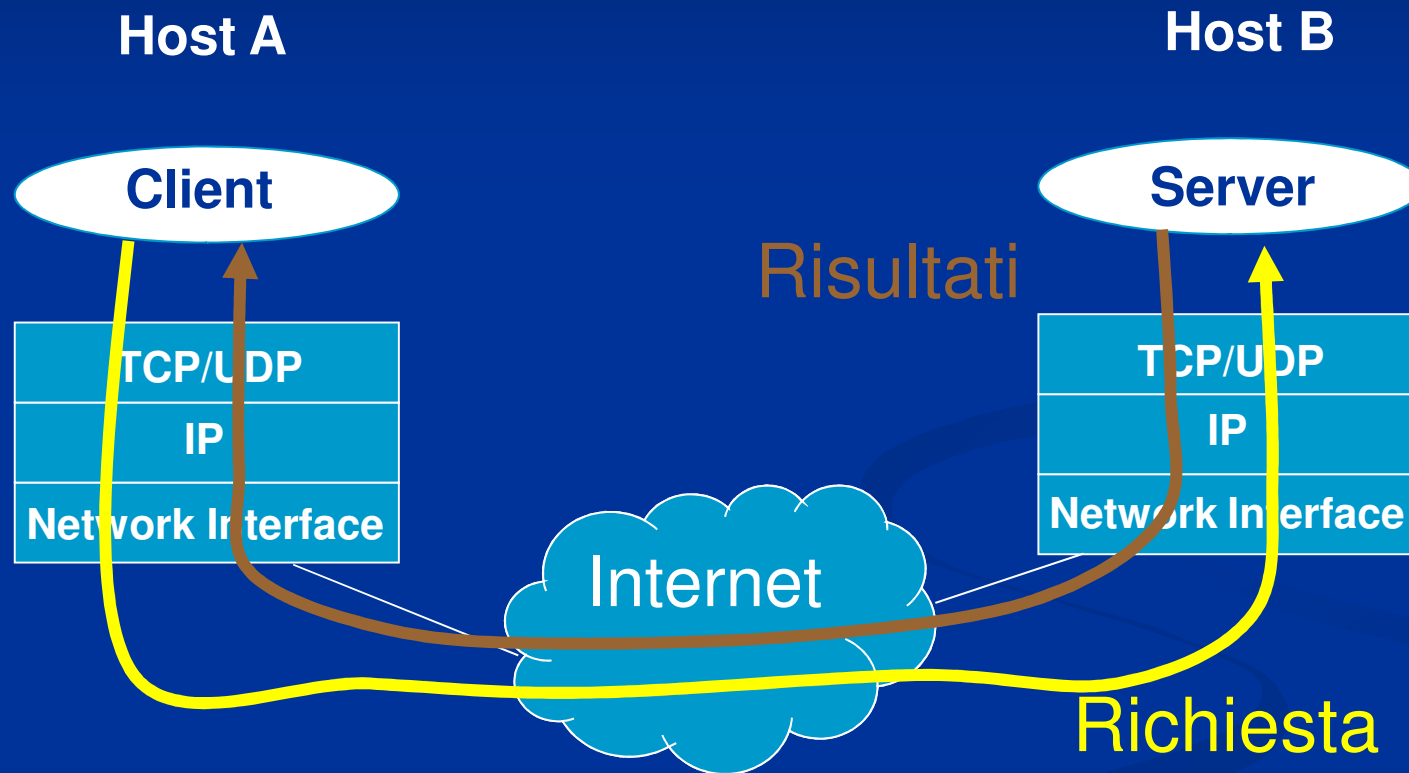
Client-Server in Sistemi Distribuiti



Client-Server in Sistemi Distribuiti



Client-Server in Sistemi Distribuiti



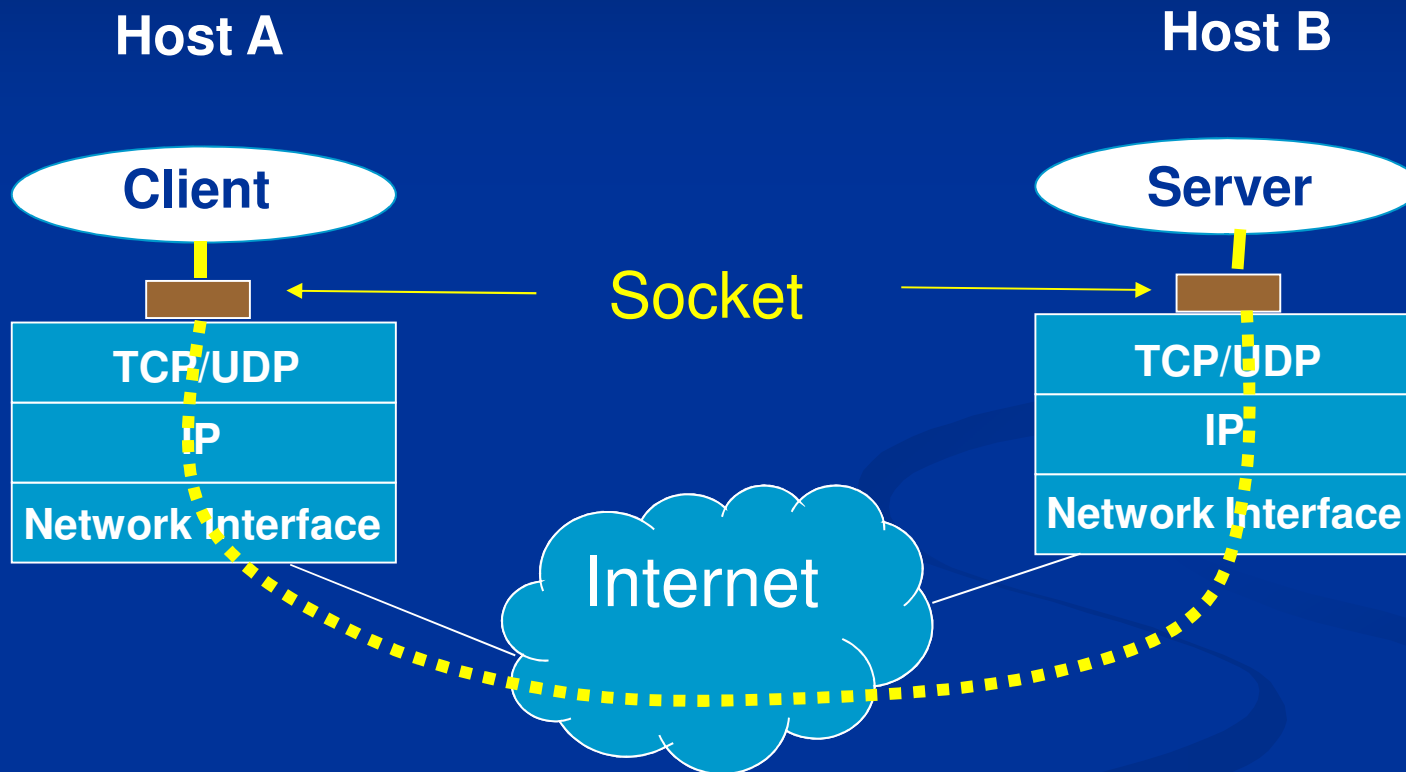
Socket

- Meccanismo di comunicazione tra processi
 - In genere su macchine differenti
- Interfaccia unica per operare con i vari protocolli di rete a disposizione
- I socket nascondono tutti i meccanismi di comunicazione di livello inferiore

Socket

- Estremità di canale di comunicazione identificata da un indirizzo
- Indirizzo
 - Indirizzo dell'Host (**Indirizzo IP**)
 - Indirizzo del processo (**Numero di porta**)
- La comunicazione avviene tramite una coppia di socket

Comunicazione mediante socket



Supporto del SO

- Il SO implementa l'astrazione di socket
- System call per
 - Creare un socket
 - Associare indirizzo IP e porta al socket
 - Mettere in ascolto un processo su un socket (server)
 - Accettare una richiesta di servizio su un socket (server)
 - Aprire una connessione verso un socket remoto (client)
 - Inviare un messaggio verso un socket remoto
 - Ricevere un messaggio da un socket
 -

Primitiva socket()

- Crea un socket
 - Restituisce il descrittore (valore intero non negativo)
 - In caso di errore restituisce -1 (setta la variabile *errno*)

`int socket(int family, int type, int protocol)` [man 2 socket]

- *family*: famiglia di protocolli da utilizzare
 - `AF_INET`: protocolli internet IPv4 [man 7 ip]
 - `AF_UNIX`: Unix domain protocol [man 7 unix]
- *type*: stile di comunicazione che si vuole utilizzare
 - `SOCK_STREAM`: socket di tipo stream (TCP)
 - `SOCK_DGRAM`: socket di tipo datagram (UDP)
- `protocol`: settato a 0

```
sk = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
```

Primitiva setsockopt()

- Manipola le opzioni associate con un socket

```
int setsockopt(int s, int level, int optname, const void* optval,  
socklen_t optlen);
```

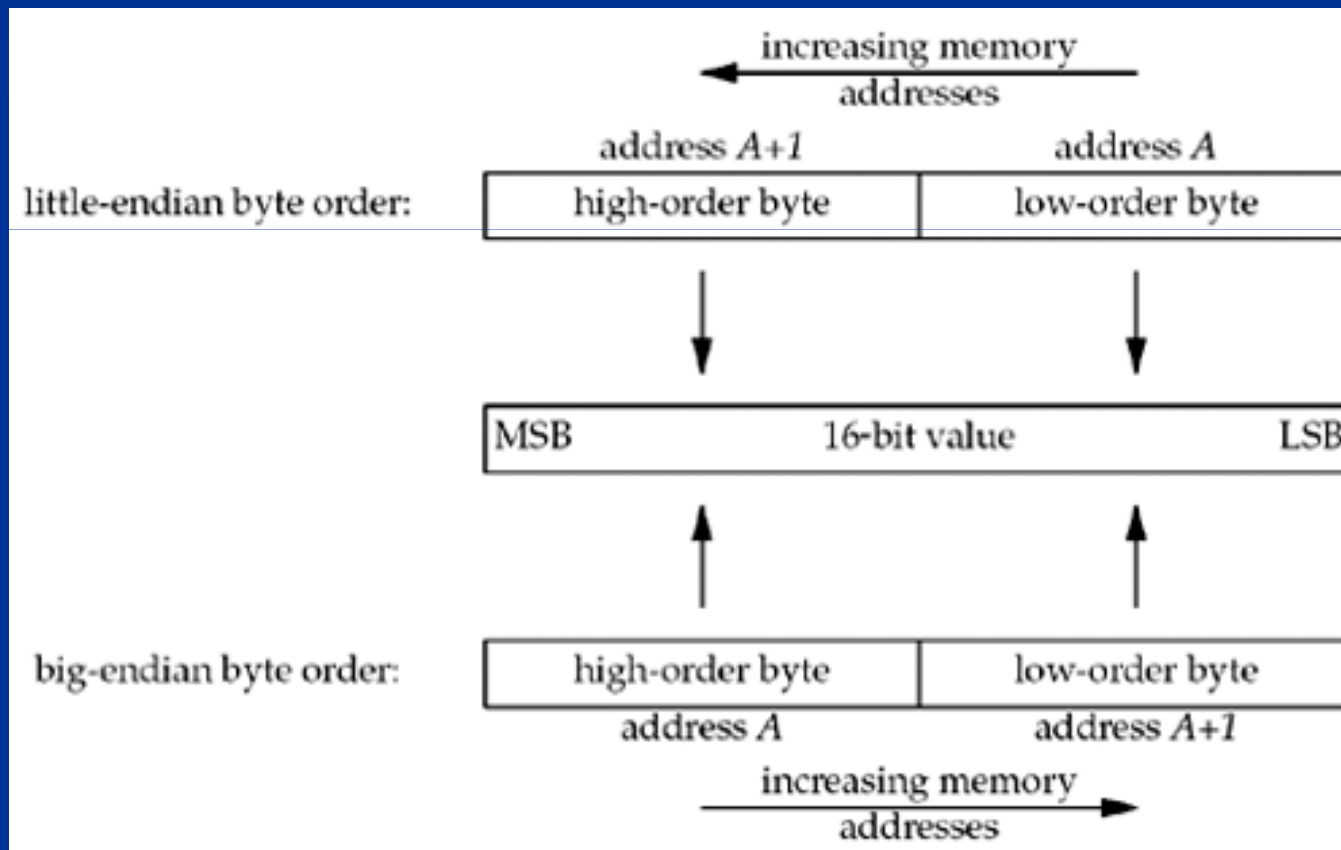
- **level**: stabilisce il livello a cui manipolare le opzioni
 - SOL_SOCKET: opzioni di livello socket
 - Numero del protocollo: /etc/protocol
 - **optname**: opzione da settare (man 7 socket per le opzioni di livello socket)
 - SO_REUSEADDR: permette di fare una bind su una certa porta anche se esistono delle connessioni su quella porta (il restart del server)
 - **optval** e **optlen**: servono per accedere al valore della opzione
- Restituisce 0 in caso di successo, -1 in caso di errore (setta *errno*)
 - Si mette tra la socket() e la bind()

Strutture Dati per Indirizzi

- ```
struct sockaddr { /* man 7 ip */
 sa_family_t sa_family; /* AF_INET */
 char sa_data[14] /* address (protocol specific) */
};
```
- ```
struct sockaddr_in {          /* man 7 ip */
    sa_family_t sin_family; /* AF_INET */
    in_port_t  sin_port;    /* porta, 16 bit */
    struct in_addr sin_addr; /* indirizzo IP 32 bit */
};
```
- ```
struct in_addr {
 uint32_t s_addr; /* indirizzo IP 32 bit */
};
```

# Formato di Rete

- Calcolatori diversi possono usare convenzioni diverse per ordinare i byte di una word

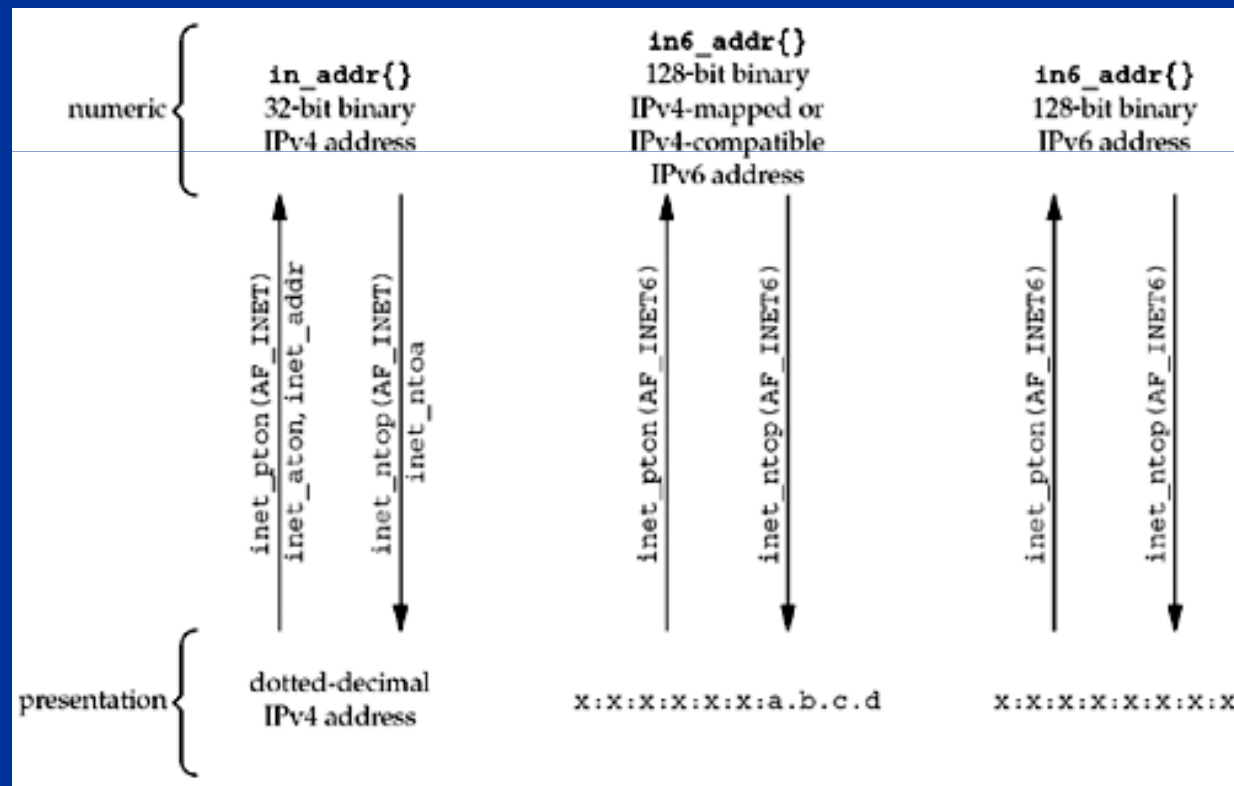


# Formato di Rete

- L'indirizzo IP ed il numero di porta devono essere specificati nel formato di rete (*network order, big endian*) in modo da essere indipendenti dal formato usato dal calcolatore (*host order*)
  - `uint32_t htonl(uint32_t hostlong);`
  - `uint16_t htons(uint16_t hostshort);`
  - `uint32_t ntohl(uint32_t netlong);`
  - `uint16_t ntohs(uint16_t netlong);`

# Formato di Rete

- Alcune funzioni consentono di passare dal formato *numeric* al formato *presentation* dell'indirizzo



# Formato di Rete

- Formato *numeric* : valore binario nella struttura socket
  - `int inet_pton(int family, const char* src, void* addr_ptr);`
    - Restituisce 0 in caso di insuccesso
- Formato *presentation* : stringa
  - `char* inet_ntop(int family, const void* addr_ptr, char* dest, size_t len);`
    - `len`: deve valere almeno `INET_ADDRSTRLEN`
    - Restituisce un puntatore NULL in caso di errore



# Indirizzi

```
struct sockaddr_in addr_a;
```

```
memset(&addr_a, 0, sizeof(addr_a)); /* azzera la struttura*/
```

```
addr_a.sin_family = AF_INET; /* IPv4 address */
```

```
addr_a.sin_port = htons(1234); /* network ordered */
```

```
inet_pton(AF_INET, "192.168.1.1", &addr_a.sin_addr.s_addr);
```

# Primitiva bind()

- Collega un indirizzo locale al socket creato con la socket()
- Usata dal server per specificare l'indirizzo su cui il server accetta le richieste
  - Indirizzo IP
  - Numero di Porta
- Il client non esegue la bind()
  - la porta viene assegnata dal SO

# Primitiva bind()

```
int bind(int sd, struct sockaddr* myaddr,
int addrlen);
```

- **sd**: descrittore del socket
- **myaddr**: indirizzo della struttura dati che contiene l'indirizzo da associare al socket
  - A seconda della famiglia di protocolli usata dal socket, la struttura dati contenente gli indirizzi varia di formato. Occorre eseguire un casting del puntatore
- **addrlen**: dimensione della struttura myaddr
- Restituisce 0 in caso di successo, -1 in caso di errore (setta la variabile *errno*)

# Primitiva bind()

```
sockaddr_in my_addr;
```

```
...
```

```
ret = bind(sd, (struct sockaddr *) &my_addr,
sizeof(my_addr));
```

**man 2 bind** per ulteriori dettagli

# Primitiva listen()

- Mette il socket in attesa di eventuali connessioni.
- Usata dal server per dire che è disposto ad accettare richieste di connessione su un certo socket

```
int listen(int sd, int backlog);
```

- **sd**: descrittore di socket sul quale il server si mette in ascolto
- **backlog**: dimensione massima per la coda di connessioni pendenti (connessioni established in attesa della accept)
- Restituisce 0 in caso di successo; -1 in caso di errore (setta *errno*)

# Primitiva accept()

- Usata dal server per accettare richieste di connessione
- Estrae la prima richiesta di connessione dalla coda delle connessioni pendenti relativa al (**listening**) socket
- Crea un nuovo socket (**connected** socket) e gli associa la connessione.
- Il listening socket è usato per accettare le richieste
- Il connected socket è usato per la comunicazione vera e propria con il client
  - In un server c'è sempre un solo socket in ascolto, e le varie connessioni vengono gestite dai socket creati dalla accept
- Il connected socket ha le stesse proprietà del listening socket

# Primitiva accept()

```
int accept(int sd, struct sockaddr* addr,
socklen_t* addrlen);
```

- **sd**: descrittore di socket creato con la socket()
    - listening socket
  - **addr**: puntatore alla struttura che sarà riempito con l'indirizzo del client (IP e porta)
  - **addrlen**: puntatore alla dimensione della struttura addr che viene restituita
- 
- Restituisce il descrittore del connected socket; -1 in caso di errore (e setta **errno**)
  - Se non ci sono connessioni completate la funzione è **bloccante**

# Creazione della connessione





# Primitiva connect()

- Usata dal client per stabilire una connessione con il server
  - usando il socket creato localmente

```
int connect(int sd, const struct sockaddr*
serv_addr, socklen_t addrlen);
```

- **sd**: socket creato presso il cliente con la socket()
  - **serv\_addr**: struttura contenente l'indirizzo IP ed il numero di porta del server da contattare
  - **addrlen**: dimensione della struttura serv\_addr
- Restituisce 0 in caso di connessione; -1 in caso di errore (e setta errno)

# Lato Server

```
#define SA struct sockaddr;
struct sockaddr_in my_addr, cl_addr;
int ret, len, sk, cn_sk;

sk = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
memset(&my_addr, 0, sizeof(my_addr));
my_addr.sin_family = AF_INET;
inet_pton(AF_INET, "192.168.1.1", &my_addr.sin_addr.s_addr);
// ALTERNATIVA my_addr.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
my_addr.sin_port = htons(1234);

ret = bind(sk, (SA *) &my_addr, sizeof(my_addr));
ret = listen(sk, 10);

len = sizeof(cl_addr);
cn_sk = accept(sk, (SA *) &cl_addr, &len);
```

- Con `INADDR_ANY` il server si mette in ascolto su una qualsiasi delle sue interfacce di rete

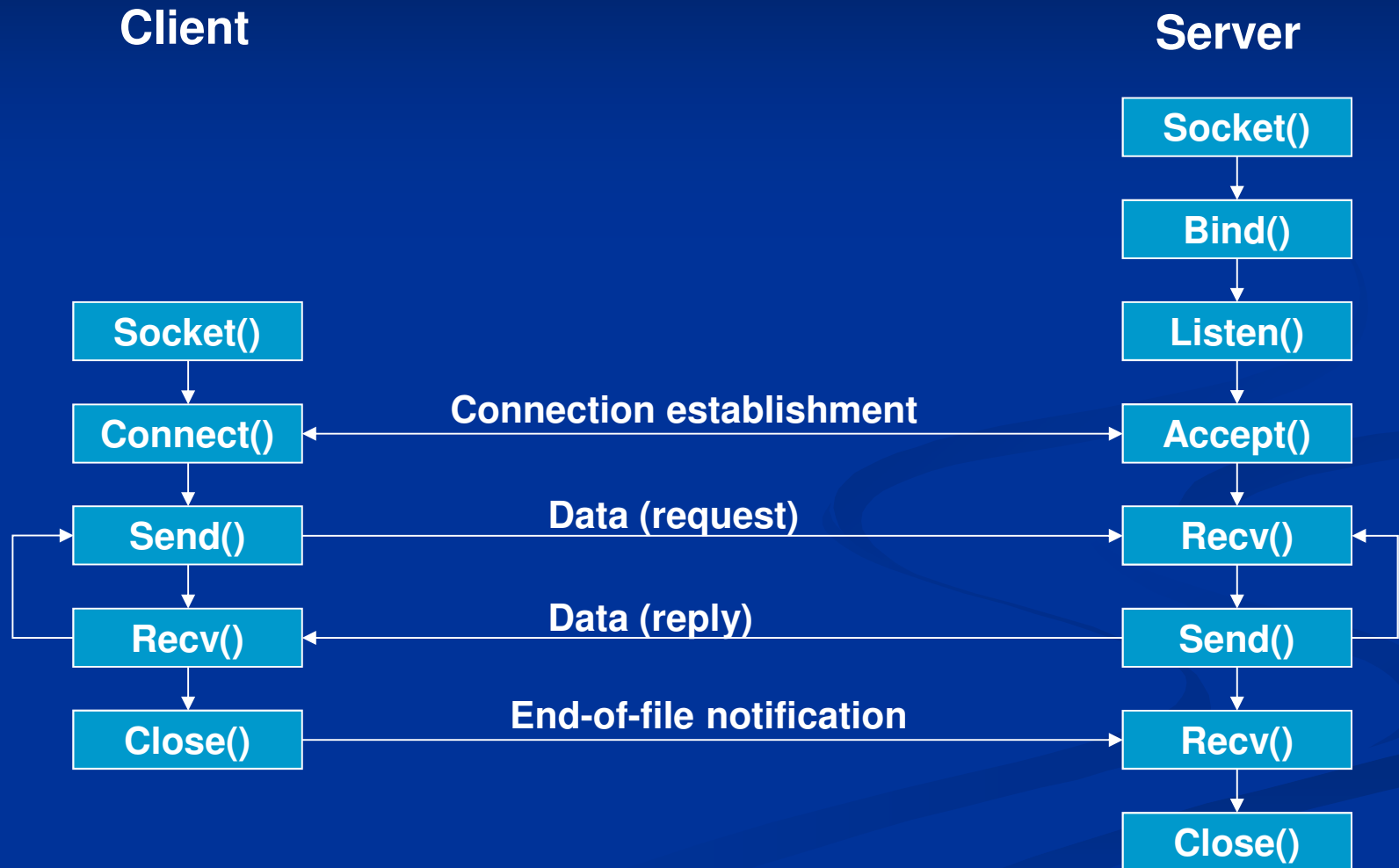
# Lato Client

```
#define SA struct sockaddr;
struct sockaddr_in srv_addr;
int ret, sk;

sk = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
memset(&srv_addr, 0, sizeof(srv_addr));
srv_addr.sin_family = AF_INET;
srv_addr.sin_port = htons(1234);
ret = inet_pton(AF_INET, "192.168.1.1", &srv_addr.sin_addr);

ret = connect(sk, (SA *) &srv_addr, sizeof(srv_addr));
```

# Interazioni Client-Server



# Primitiva send()

- Usata per spedire dati attraverso il socket

```
ssize_t send(int sd, const void* buf, size_t len, int flags);
```

- **sd**: descrittore del socket usato per la comunicazione
  - **buf**: buffer contenente il messaggio da spedire
  - **len**: lunghezza del messaggio
  - **flags**: definisce il comportamento della send
- Restituisce il numero di caratteri spediti; -1 in caso di errore

# Invio dati

```
int ret, sk_a;
char msg[1024];
...
strcpy(msg, "something to send");
ret = send(sk_a, (void *) msg, strlen(msg), 0);
if(ret == -1 || ret < strlen(msg)){ /* error */
...
}
```

# Primitiva Receive()

- Usata per ricevere dati da un certo socket  
`ssize_t recv(int sd, void* buf, size_t len, int flags);`
  - `sd`: socket dal quale ricevere i dati
  - `buf`: buffer dove mettere i dati ricevuti
  - `len`: dimensione del buffer
  - `flags`: definisce il comportamento della `recv`
- Restituisce il numero di byte ricevuti; -1 in caso di errore
- È bloccante

# Ricezione dati

```
int ret, len, sk_a;
char msg[1024];
```

```
...
```

```
ret = recv(sk_a, (void *) msg, len, MSG_WAITALL);
/* non ritorna finchè non ha letto l'intera lungh. del msg */
```

```
ret = recv(sk_a, (void *) msg, len, 0);
/* len is the size of the incoming message (<= sizeof(msg)) */
```

```
if((ret == -1) || (ret < len)) {
```

```
...
```

```
}
```

Numero di caratteri  
che si vogliono leggere



# Primitiva close()

- Marca come closed il socket
- Il socket non può più essere usato per inviare o ricevere dati

`int close(int sd)`

- `sd` è il descrittore del socket che si vuole chiudere
- Restituisce 0 se tutto è andato bene; -1 altrimenti

# Includes

- Headers da includere
  - `#include <unistd.h>`
  - `#include <sys/types.h>`
  - `#include <sys/socket.h>`
  - `#include <arpa/inet.h>`