

U8 8. Übung

U8 8. Übung

U8-1 Überblick

- Besprechung der Miniklausur
- Online-Evaluation
- Byteorder bei Netzwerkkommunikation
- Netzwerkprogrammierung - Sockets
- Duplizieren von Filedeskriptoren
- Netzwerkprogrammierung - Verschiedenes

SOSI-SOSI-SOSI-SOSI

Softwaresysteme I — Übungen
© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2006

U8.1
U8.fm 2006-06-20 14.02
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

U8-2 Evaluation

- Online-Evaluation von Vorlesung und Übung SOS
- zwei TANs, zwei Fragebogen
 - TANs werden in den Tafelübungen verteilt
- Fragebogen bis 14. Juli auszufüllen
- Ergebnisse werden ab 17. Juli an Dozenten verschickt
 - Diskussion in Vorlesung und Übungen
 - Veröffentlichung auf den Web-Seiten der Lehrveranstaltung
- Ergebnisse der Evaluation vom letzten Jahr stehen im Netz
- bitte unbedingt teilnehmen - das Feedback ist für die Dozenten und Organisatoren sehr wichtig (wir wollen unseren Job so gut wie möglich machen!)
 - uns interessiert natürlich vor allem, was wir seit dem letzten Sommer besser (oder schlechter) gemacht haben!

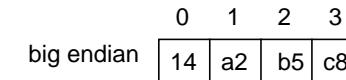
SOSI-SOSI-SOSI-SOSI

Softwaresysteme I — Übungen
© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2006

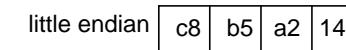
U8.2
U8.fm 2006-06-20 14.02
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

U8-3 Netzwerkkommunikation und Byteorder

■ Wiederholung: Byteorder



0x14a2b5c8



- Kommunikation zwischen Rechnern verschiedener Architekturen z. B. Intel Pentium (little endian) und Sun Sparc (big endian)

■ **hton**_s, **htonl**: Wandle Host-spezifische Byteordnung in Netzwerk-Byteordnung (big endian) um
(**hton**_s für **short int**, **htonl** für **long int**)

■ **ntohs**, **ntohl**: Umgekehrt

SOSI-SOSI-SOSI-SOSI

Softwaresysteme I — Übungen
© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2006

U8.3
U8.fm 2006-06-20 14.02
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

U8-4 Sockets

- Endpunkte einer Kommunikationsverbindung
- Arbeitsweise: FIFO, bidirektional
- Attribute:
 - **Name** (Zuweisung eines Namens durch *Binding*)
 - **Communication Domain**
 - **Typ**
 - **Protokoll**

SOSI-SOSI-SOSI-SOSI

Softwaresysteme I — Übungen
© Jürgen Kleinöder • Universität Erlangen-Nürnberg • Informatik 4, 2006

U8.4
U8.fm 2006-06-20 14.02
Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

1 Communication Domain und Protokoll

- **Communication Domain** legt die **Protokoll-Familie**, in der die Kommunikation stattfindet, fest
- durch die Protokoll-Familie wird gleichzeitig auch die Adressierungsstruktur (**Adress-Familie**) festgelegt (war unabhängig geplant, wurde aber nie getrennt)
- das **Protokoll**-Attribut wählt das Protokoll innerhalb der Familie aus
- ursprünglich (bis BSD 4.3) existierten nur zwei Communication Domains
 - UNIX-Domain (PF_UNIX / AF_UNIX)
 - Internet-Domain (PF_INET / AF_INET)
- nur PF_INET ist generell vorhanden
daneben derzeit ca. 25 Protokollfamilien definiert (ISO-Protokolle, DECnet, SNA, Appletalk, ...)

2 Internet Domain Protokoll-Familie (2)

- Namen: **IP-Adressen** und **Port-Nummern**
- Internet-Adressen (IPv4)
 - 4 Byte, Notation: **a.b.c.d** (z. B. 131.188.34.45)
- Port-Nummern
 - bei IP definiert eine Adresse einen Rechner
 - keine Möglichkeit, einen bestimmten Benutzer oder Prozess (Dienst) anzusprechen
 - die intuitive Lösung, als Ziel einen Prozess zu nehmen hat Nachteile
 - Prozesse werden dynamisch erzeugt und vernichtet
 - Prozesse können ersetzt werden - die *PID* ändert sich dadurch
 - Ziele sollten aufgrund ihrer Funktion (Dienst) ansprechbar sein
 - Prozesse könnten mehrere Dienste anbieten (vgl. *inetd*)
 - Lösung: **Port** als "abstrakte Adresse" für einen Dienst
 - Diensterbringer (Prozess) verbindet einen Socket mit dem Port

2 Internet Domain Protokoll-Familie

- Protokolle: **TCP/IP** oder **UDP/IP**
- Internet Protocol - IP
 - Netzwerkprotokoll zur Bildung eines virtuellen Netzwerkes auf der Basis mehrerer physischer Netze
 - definiert Format der Datengrundeinheit - IP-Datagramm
 - unzuverlässige Datenübertragung
 - Routing-Konzepte (IP-Pakete über mehrere Zwischenstationen leiten)
 - IP-Adressen: 4 Byte bei IPv4 bzw. 16 Byte bei IPv6
- User Datagram Protocol - UDP
 - IP adressiert Rechner, UDP einen Dienst (siehe Port-Nummern)
 - Übertragung von Paketen (**sendto**, **recvfrom**),
unzuverlässig (Fehler werden erkannt, nicht aber Datenverluste)
- Transmission Control Protocol - TCP
 - zuverlässige Verbindung (Datenstrom) zu einem Dienst (Port)

4 Client-Server Modell

- Ein **Server** ist ein Programm, das einen Dienst (**Service**) anbietet, der über einen Kommunikationsmechanismus erreichbar ist

■ Server

- akzeptieren Anforderungen, die von der Kommunikationsschnittstelle kommen
- führen ihren angebotenen Dienst aus
- schicken das Ergebnis zurück zum Sender der Anforderung
- Server sind normalerweise als normale Benutzerprozesse realisiert

■ Client

- ein Programm wird ein **Client**, sobald es
 - eine Anforderung an einen Server schickt und
 - auf eine Antwort wartet

6 Namensgebung

- Sockets werden ohne Namen generiert
- durch den Systemaufruf **bind(2)** wird einem Socket ein Name zugeordnet

```
int bind(int s, const struct sockaddr *name, int namelen);
```

- s: socket

- name: Protokollspezifische Adresse
Socket-Interface (<sys/socket.h>) ist zunächst protokoll-unabhängig

```
struct sockaddr {  
    sa_family_t    sa_family;    /* Adressfamilie */  
    char          sa_data[14];  /* Adresse */  
};
```

im Fall von **AF_INET**: IP-Adresse / Port

► es wird konkret eine **struct sockaddr_in** übergeben

- namelen: Länge der konkret übergebenen Adresse in Bytes

5 Generieren eines Sockets

- Sockets werden mit dem Systemaufruf **socket(2)** angelegt

```
#include <sys/socket.h>  
int socket(int domain, int type, int protocol);
```

- domain, z. B. (PF_ = Protocol Family)

- PF_INET: Internet
- PF_UNIX: Unix Filesystem

- type in PF_INET und PF_UNIX Domain:

- SOCK_STREAM: Stream-Socket (bei PF_INET = TCP-Protokoll)
- SOCK_DGRAM: Datagram-Socket (bei PF_INET = UDP-Protokoll)

- protocol

- Default-Protokoll für Domain/Type Kombination: 0
(z.B. INET/STREAM -> TCP) (siehe **getprotobynumber(3)**)

7 Namensgebung für TCP-Sockets

- Name eines TCP-Sockets durch IP-Adresse und Port-Nummer definiert

```
struct sockaddr_in {  
    sa_family_t    sin_family;    /* = AF_INET */  
    in_port_t      sin_port;     /* Port */  
    struct in_addr sin_addr;    /* Internet-Adresse */  
    char          sin_zero[8];  /* Füllbytes */  
};
```

- sin_port: Port-Nummer

- Port-Nummern sind eindeutig für einen Rechner und ein Protokoll
- Port-Nummern < 1024: privilegierte Ports für root (in UNIX)
(z.B. www=80, Mail=25, finger=79)
- Portnummer = 0: die Portnummer soll vom System gewählt werden
- Portnummern sind 16 Bit, d.h. kleiner als 65535

- sin_addr: IP-Adresse, mit **gethostbyname(3)** zu finden

- INADDR_ANY: wenn Socket auf allen lokalen Adressen (z. B. allen Netzwerkinterfaces) Verbindungen akzeptieren soll

8 Binden eines TCP Socket — Beispiel

- Adresse und Port müssen in Netzwerk-Byteorder vorliegen!
- Beispiel

```
#include <sys/types.h>
#include <netinet/in.h>
...
struct sockaddr_in sin;
...
s = socket(PF_INET, SOCK_STREAM, 0);
sin.sin_family = AF_INET;
sin.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
sin.sin_port = htons(MYPORT);
bind(s, (struct sockaddr *) &sin, sizeof(sin));
```

10 Verbindungsauftbau durch Client

- Client:
 - ◆ **connect(2)** meldet Verbindungswunsch an Server
 - **connect** blockiert solange, bis Server Verbindung mit **accept** annimmt
 - Socket wird an die remote Adresse gebunden
 - Kommunikation erfolgt über den Socket
 - falls Socket noch nicht lokal gebunden ist, wird gleichzeitig eine lokale Bindung hergestellt (Port-Nummer wird vom System gewählt)

```
struct sockaddr_in server;
...
connect(s, (struct sockaddr *)&server, sizeof server);
```

- Eine Verbindung ist eindeutig gekennzeichnet durch
 - ◆ <lokale Adresse, Port> und <remote Adresse, Port>

9 Verbindungsannahme durch Server

- Server:
 - ◆ **listen(2)** stellt ein, wie viele ankommende Verbindungswünsche gepuffert werden können (d.h. auf ein **accept** wartend)
 - ◆ **accept(2)** nimmt Verbindung an:
 - **accept** blockiert solange, bis ein Verbindungswunsch ankommt
 - es wird ein neuer Socket erzeugt und an remote Adresse + Port (Parameter **from**) gebunden
 - lokale Adresse + Port bleiben unverändert
 - dieser Socket wird für die Kommunikation benutzt
 - der ursprüngliche Socket kann für die Annahme weiterer Verbindungen genutzt werden

```
struct sockaddr_in from;
socklen_t fromlen;
...
listen(s, 5); /* Allow queue of 5 connections */
fromlen = sizeof(from);
newsock = accept(s, (struct sockaddr *) &from, &fromlen);
```

11 Verbindungsauftbau und Kommunikation

- Beispiel: Server, der alle Eingaben wieder zurückschickt

```
fd = socket(PF_INET, SOCK_STREAM, 0); /* Fehlerabfrage */
name.sin_family = AF_INET;
name.sin_port = htons(port);
name.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
bind(fd, (const struct sockaddr *)&name, sizeof(name)); /* Fehlerabfrage */
listen(fd, 5); /* Fehlerabfrage */
in_fd = accept(fd, NULL, 0); /* Fehlerabfrage */
/* hier evtl. besser Kindprozess erzeugen und eigentliche Kommunikation dort abwickeln */
for(;;) {
    n = read(in_fd, buf, sizeof(buf)); /* Fehlerabfrage */
    write(in_fd, buf, n); /* Fehlerabfrage */
}
```

```
close(in_fd);
```

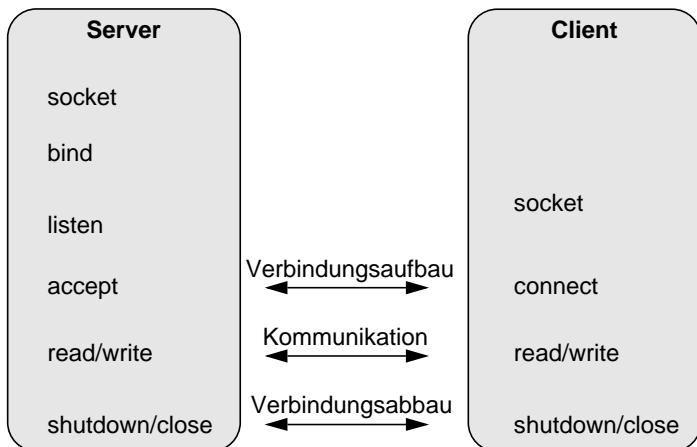
12 Schließen einer Socketverbindung

- `close(s)`
- `shutdown(s, how)`
 - ◆ `how:`
 - `SHUT_RD`: verbiete Empfang (nächstes `read` liefert EOF)
 - `SHUT_WR`: verbiete Senden (nächstes `write` führt zu Signal `SIGPIPE`)
 - `SHUT_RDWR`: verbiete Senden und Empfangen

13 Verbindungslose Sockets

- Für Kommunikation über Datagramm-Sockets kein Verbindungsaufbau notwendig
- Systemaufrufe
 - `sendto(2)` Datagramm senden
 - `recvfrom(2)` Datagramm empfangen
- **Besonderheit: *Broadcasts*** über Datagramm-Sockets (Internet Domain)

14 TCP-Sockets: Zusammenfassung



15 Sockets und UNIX-Standards

- Sockets sind nicht Bestandteil des POSIX.1-Standards
- Sockets stammen aus dem BSD-UNIX-System, sind inzwischen Bestandteil von
 - ◆ BSD (-D_BSD_SOURCE)
 - ◆ SystemV R4 (-DSVID_SOURCE)
 - ◆ UNIX 95 (-D_XOPEN_SOURCE -D_XOPEN_SOURCE_EXTENDED=1)
 - ◆ UNIX 98 (-D_XOPEN_SOURCE=500)

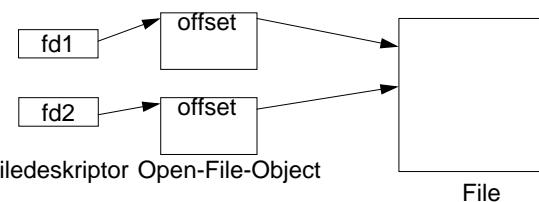
U8.5 Duplizieren von Filedeskriptoren

- Ziel: Socket-Verbindung soll als `stdout/stdin` verwendet werden
- `newfd = dup(fd)`: Dupliziert Filedeskriptor `fd`, d.h. Lesen/Schreiben auf `newfd` ist wie Lesen/Schreiben auf `fd`
- `dup2(fd, newfd)`: Dupliziert FD in anderen FD (`newfd`), falls `newfd` schon geöffnet ist, wird `newfd` erst geschlossen
- Verwenden von `dup2`, um `stdout` umzuleiten:

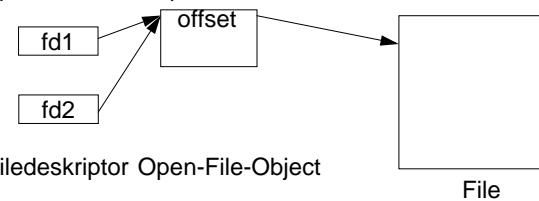
```
fd = open("/tmp/myoutput", O_CREAT | O_RDWR, S_IRUSR | S_IWUSR);
dup2(fd, fileno(stdout));
printf("Hallo\n"); /* wird in /tmp/myoutput geschrieben */
```

U8-5 Duplizieren von Filedeskriptoren (2)

- erneutes Öffnen eines Files



- bei `dup` werden FD dupliziert, aber Files werden nicht neu geöffnet!



U8.21

U8-6 Netzwerk-Programmierung - Verschiedenes

- Parametrierung eines Sockets abfragen / setzen

◆ `getsockopt(2), setsockopt(2)`

- Informationen über Socket-Bindung

◆ `getpeername(2)`

Namen der mit dem Socket verbundenen Gegenstelle abfragen

◆ `getsockname(2)`

Namen eines Sockets abfragen

- Hostnamen und -adressen ermitteln

◆ `gethostbyname(3)`

U8.22

1 getsockname, getpeername

```
#include <sys/socket.h>
int getsockname(int s, void *addr, int *addrlen);
int getpeername(int s, void *addr, int *addrlen);
```

- Informationen über die lokale Adresse des Socket

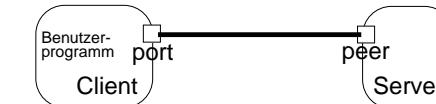
```
struct sockaddr_in server;
size_t len;

len = sizeof(server);
getsockname(sock, (struct sockaddr *) &server, &len);
printf("Socket port %#d\n", ntohs(server.sin_port));
```

- Informationen über die remote Adresse des Socket

```
struct sockaddr_in server;
size_t len;

len = sizeof(server);
getpeername(sock, (struct sockaddr *) &server, &len);
printf("Socket port %#d\n", ntohs(server.sin_port));
```



2 Hostnamen und Adressen

- `gethostbyname` liefert Informationen über einen Host

```
#include <netdb.h>
struct hostent *gethostbyname(const char *name);
struct hostent {
    char    *h_name;          /* offizieller Rechnername */
    char    **h_aliases;      /* alternative Namen */
    int     h_addrtype;       /* = AF_INET */
    int     h_length;         /* Länge einer Adresse */
    char    **h_addr_list;    /* Liste von Netzwerk-Adressen,
                                abgeschlossen durch NULL */
};

#define h_addr h_addr_list[0]
```

- `gethostbyaddr` sucht Host-Informationen für bestimmte Adresse

```
struct hostent *gethostbyaddr(const void *addr, size_t len, int type);
```

U8.22

3 Socket-Adresse aus Hostnamen erzeugen

```
char *hostname = "faui07a";
struct hostent *host;
struct sockaddr_in saddr;

host = gethostbyname(hostname);
if(!host) {
    perror("gethostbyname()");
    exit(EXIT_FAILURE);
}
memset(&saddr, 0, sizeof(saddr)); /* Struktur initialisieren */
memcpy((char *)&saddr.sin_addr, (char *) host->h_addr, host->h_length);
saddr.sin_family = AF_INET;
saddr.sin_port = htons(port);

/* saddr verwenden ... z.B. bind oder connect */
```