

Übungen zu Systemprogrammierung 2 (SP2)

Ü1 – Interprozesskommunikation mit Sockets

Andreas Ziegler, Jürgen Kleinöder

Lehrstuhl für Informatik 4
Verteilte Systeme und Betriebssysteme

Friedrich-Alexander-Universität
Erlangen-Nürnberg

WS 2016 – 24. bis 28. Oktober 2016

http://www4.cs.fau.de/Lehre/WS16/V_SP2

21-ClientSockets_handout



Miniklausur-Termin

- Termin für die Miniklausur
 - Freitag, 04.11.2016, 14:00 **s.t.** in den Hörsälen H7, H8, H9
- Zur Abschätzung der Teilnehmerzahl Anmeldung erwünscht
 - Möglich bis zum 02.11.2016, 23:59 Uhr
 - Veranstaltungstermin in WAFFEL
⇒ <https://waffel.cs.fau.de/signup/?course=295>

21-ClientSockets_handout



Agenda

- 1.1 Organisatorisches
- 1.2 Linux-Install-Party der FSU
- 1.3 IPC-Grundlagen
- 1.4 Betriebssystemschnittstelle zur IPC
- 1.5 Ein-/Ausgabemechanismen
- 1.6 Gelerntes anwenden

21-ClientSockets_handout



Organisatorisches

Übungsbetrieb

- Rechnerübungen von SP1 und SP2 finden gemeinsam statt
 - Termine siehe https://www4.cs.fau.de/Lehre/WS16/V_SP2/Uebung/univis.ushtml

SVN-Repository

- URL: <https://www4.cs.fau.de/i4sp/ws16/sp2/<login>>
 - Passwort setzen: `/proj/i4sp2/bin/change-password`
- Projektverzeichnisse in diesem Semester unter `/proj/i4sp2`

21-ClientSockets_handout



Programmieraufgaben

- Durchgängige Verwendung von 64-Bit
- Programmiersprache ISO C99
- Betriebssystemstandard SUSv4 (= POSIX.1-2008)

Kompilieren & Linken

- Standard-Flags in SP: `-std=c99 -pedantic -Wall -Werror \ -D_XOPEN_SOURCE=700`
 - Zum Debuggen zusätzlich `-g`
- In SP2 konsequente Benutzung von Makefiles

Ach, übrigens...

Fehlerabfragen nicht vergessen!

Wir wollen in SP *robuste* Programme schreiben.



Agenda

- 1.1 Organisatorisches
- 1.2 Linux-Install-Party der FSI
- 1.3 IPC-Grundlagen
- 1.4 Betriebssystemschnittstelle zur IPC
- 1.5 Ein-/Ausgabemechanismen
- 1.6 Gelerntes anwenden

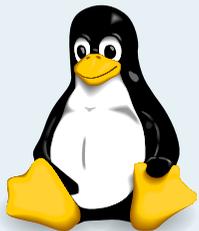


Veranstaltungshinweis

- Für alle, die noch kein Linux auf dem eigenen Rechner haben, diesen Zustand aber gerne ändern würden:

Linux-Install-Party der FSI

- am Mittwoch, den 09.11.2016, ab 13:00
- im 02.152-113 (Blaues Hochhaus, 2. Stock)
- weitere Informationen unter <https://fsi.cs.fau.de/linuxinstall>



Agenda

- 1.1 Organisatorisches
- 1.2 Linux-Install-Party der FSI
- 1.3 IPC-Grundlagen
- 1.4 Betriebssystemschnittstelle zur IPC
- 1.5 Ein-/Ausgabemechanismen
- 1.6 Gelerntes anwenden



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

Server

- **Akzeptiert Anforderungen**, die von außen kommen
- **Führt** einen angebotenen **Dienst aus**
- **Schickt** das **Ergebnis zurück** zum Sender der Anforderung
- In der Regel als normaler Benutzerprozess realisiert

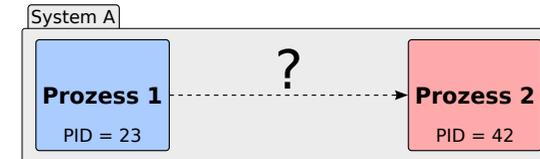
Client

- Schickt eine **Anforderung an einen Server**
- Wartet auf eine Antwort

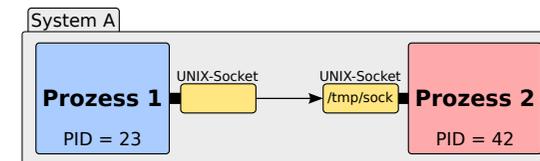


? Wie findet ein Client den gewünschten Dienstanbieter?

- Intuitiv: über dessen Prozess-ID



- **Problem:** Prozesse werden dynamisch erzeugt/beendet; PID ändert sich
- **Lösung:** Verwendung eines abstrakten „Namens“ für den Dienst



- Prozess 2 ist über den Dienstnamen (hier: einen Dateinamen) erreichbar

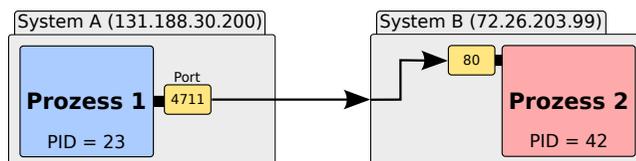


Kommunikation über Systemgrenzen hinweg

IPC-Grundlagen

? Wie findet ein Client nun den gewünschten Dienstanbieter?

- Über einen zweistufig aufgebauten „Namen“:
 1. Identifikation des Systems innerhalb des Netzwerks
 2. Identifikation des Prozesses innerhalb des Systems
- Beispiel TCP/IP: eindeutige Kombination aus
 1. IP-Adresse (identifiziert Rechner im Internet)
 2. Port-Nummer (identifiziert Dienst auf dem Rechner)



Adressierung von Rechnern im Internet IPC-Grundlagen

Internet Protocol, Version 4 (IPv4)

- Protokoll zur Bildung eines weltweiten virtuellen Netzwerks auf der Basis mehrerer physischer Netze (durch Routing)
 - 1981 als Standard verabschiedet
- 32-Bit-Adressraum (≈ 4 Milliarden Adressen)
- Notation: 4 mit . getrennte Byte-Werte in Dezimaldarstellung
 - z. B. 131.188.30.200
- Nicht zukunftsfähig wegen des viel zu kleinen Adressraums
 - Alle Adressblöcke in Asien/Pazifikraum (2011), Europa/Nahost (2012) und Lateinamerika/Karibik (2014) bereits vergeben!



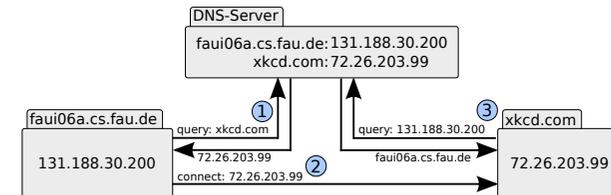
Internet Protocol, Version 6 (IPv6)

- Nachfolgeprotokoll von IPv4
 - 1998 als Standard verabschiedet, Einführung aktuell im Gange
 - *Dual Stack*: IPv4 und IPv6 parallel betreibbar
- 128-Bit-Adressraum ($\approx 3,4 \cdot 10^{38}$ Adressen)
 - Sollte fürs Erste ausreichen :-)
- Notation: 8 mit : getrennte 2-Byte-Werte in Hexadezimaldarstellung
 - z. B. `2001:638:a00:1e:219:99ff:fe33:8e75`
- In der Adresse kann einmalig :: als Kurzschreibweise einer Nullfolge verwendet werden
 - z. B. *localhost*-Adresse: `0:0:0:0:0:0:0:1 = ::1`

21-ClientSockets_handout



- IP-Adressen sind nicht leicht zu merken
- ... und ändern sich, wenn man einen Rechner in ein anderes Rechenzentrum umzieht
- **Lösung**: zusätzliche Abstraktion durchs DNS-Protokoll



1. *Forward lookup*: Rechnername → IP-Adresse
2. Kommunikationsaufbau
3. *Reverse lookup* (im Beispiel optional): IP-Adresse → Rechnername

21-ClientSockets_handout



Port

- Numerische Identifikation eines Dienstes innerhalb eines Systems
- Port-Nummer: 16-Bit-Zahl, d. h. kleiner als 65536
- Port-Nummern < 1024: *well-known ports*
 - Können nur von Prozessen gebunden werden, die mit speziellen Privilegien gestartet wurden (Ausführung als *root*)
 - z. B. `ssh = 22`, `smtp = 25`, `http = 80`, `https = 443`, `doom = 666`
 - Liste der definierten Ports und Protokolle:
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_TCP_and_UDP_port_numbers#Well-known_ports

21-ClientSockets_handout



Kommunikationsarten

Verbindungsorientiert (*Datenstrom/Stream*)

- Gesichert gegen Verlust und Duplizierung von Daten
- Reihenfolge der gesendeten Daten bleibt erhalten
- Vergleichbar mit einer UNIX-Pipe – allerdings bidirektional
- Implementierung: Transmission Control Protocol (TCP)

Paketorientiert (*Datagramm*)

- Schutz vor Bitfehlern – nicht vor Paketverlust oder -duplizierung
- Datenpakete können eventuell in falscher Reihenfolge ankommen
- Grenzen von Datenpaketen bleiben erhalten
- Implementierung: User Datagram Protocol (UDP)

21-ClientSockets_handout



- Beim Austausch von binären Datenwörtern zwischen verschiedenen Rechnern muss Einigkeit über die verwendete *Byteorder* herrschen!
- Beispiel: Kommunikation zwischen x86-Rechner (*little endian*) und SPARC-Rechner (*big endian*)

Wert	Repräsentation				
		0	1	2	3
0xcafebabe	big endian	ca	fe	ba	be
	little endian	be	ba	fe	ca

- **Definierter Standard:** Netzwerk-Byteorder = *big endian*
 - Konvertierung vor dem Senden und nach dem Empfangen nötig
 - Ausnahme: bei Übertragung von Einzelbytes bzw. Byte-Strings

- 1.1 Organisatorisches
- 1.2 Linux-Install-Party der FSJ
- 1.3 IPC-Grundlagen
- 1.4 Betriebssystemschnittstelle zur IPC
- 1.5 Ein-/Ausgabemechanismen
- 1.6 Gelerntes anwenden

Sockets

Betriebssystemschnittstelle zur IPC

- Generischer Mechanismus zur Interprozesskommunikation
- Implementierung ist abhängig von der jeweiligen Kommunikations-Domäne
 - Innerhalb des selben Systems: z. B. UNIX-Socket
 - Adressierung über Dateinamen, Kommunikation über gemeinsamen Speicher, keine Sicherungsmechanismen notwendig
 - Über Rechengrenzen hinweg: z. B. TCP/UDP-Socket
 - Adressierung über IP-Adresse + Port, nachrichtenbasierte Kommunikation, Sicherungsmechanismen bei TCP
- Beim Verbindungsaufbau sind die entsprechenden Parameter zu wählen
- Anschließende Verwendung im Programm ist transparent
 - ... egal, ob der Kommunikationspartner ein Prozess auf dem selben Rechner oder am anderen Ende der Welt ist

Erzeugen eines Sockets

Betriebssystemschnittstelle zur IPC

- Sockets werden mit dem Systemaufruf `socket(2)` angelegt:

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

- **domain**, z. B.:
 - `PF_UNIX`: UNIX-Domäne
 - `PF_INET`: IPv4-Domäne
 - `PF_INET6`: IPv6-Domäne (*kompatibel zu IPv4, wenn vom OS unterstützt*)
- **type** innerhalb der gewählten Domäne:
 - `SOCK_STREAM`: Stream-Socket
 - `SOCK_DGRAM`: Datagramm-Socket
- **protocol**:
 - `0`: Standard-Protokoll für gewählte Kombination (z. B. TCP/IP bei `PF_INET(6)` + `SOCK_STREAM`)
- Ergebnis ist ein numerischer Socket-Deskriptor
 - Entspricht einem Datei-Deskriptor und unterstützt (bei Stream-Sockets) die selben Operationen: `read(2)`, `write(2)`, `close(2)`, ...

- connect(2) meldet Verbindungswunsch an Server:

```
int connect(int sockfd, const struct sockaddr *addr,
            socklen_t addrlen);
```

- sockfd: Socket, über den die Kommunikation erfolgen soll
- addr: Beinhaltet „Namen“ (bei uns: IP-Adresse und Port) des Servers
- addrlen: Länge der konkret übergebenen addr-Struktur
- connect() blockiert solange, bis der Server die Verbindung annimmt oder zurückweist
 - Mehr zum Server in der nächsten Übung
- Socket ist anschließend bereit zur Kommunikation mit dem Server

21-ClientSockets_handout



- Zum Ermitteln der Werte für die sockaddr-Struktur kann das DNS-Protokoll verwendet werden
- getaddrinfo(3) liefert die nötigen Werte:

```
int getaddrinfo(const char *node,
                const char *service,
                const struct addrinfo *hints,
                struct addrinfo **res);
```

- node gibt den DNS-Namen des Hosts an (oder die IP-Adresse als String)
- service gibt entweder den numerischen Port als String (z. B. "25" oder den Dienstnamen (z. B. "smtp", getservbyname(3)) an
- Mit hints kann die Adressauswahl eingeschränkt werden (z. B. auf IPv4-Sockets). Nicht verwendete Felder auf 0 bzw. NULL setzen.
- Ergebnis ist eine verkettete Liste von Socket-Namen; ein Zeiger auf das Kopfelement wird in *res gespeichert
- Freigabe der Ergebnisliste nach Verwendung mit freeaddrinfo(3)

21-ClientSockets_handout



```
struct addrinfo {
    int ai_flags; // Flags zur Auswahl (hints)
    int ai_family; // z. B. AF_INET6
    int ai_socktype; // z. B. SOCK_STREAM
    int ai_protocol; // Protokollnummer
    socklen_t ai_addrlen; // Größe von ai_addr
    struct sockaddr *ai_addr; // Adresse fuer connect()
    char *ai_canonname; // Offizieller Hostname (FQDN)
    struct addrinfo *ai_next; // Nächstes Listenelement oder NULL
};
```

- ai_flags relevant zur Anfrage von Auswahlkriterien (hints)
 - AI_ADDRCONFIG: Auswahl von Adresstypen, für die auch ein lokales Interface existiert (z. B. werden keine IPv6-Adressen geliefert, wenn der aktuelle Rechner gar keine IPv6-Adresse hat)
- ai_family, ai_socktype, ai_protocol für socket(2) verwendbar
- ai_addr, ai_addrlen für connect(2) verwendbar

21-ClientSockets_handout



```
struct addrinfo hints = {
    .ai_socktype = SOCK_STREAM, // Nur TCP-Sockets
    .ai_family = AF_UNSPEC, // Beliebige Adressfamilie
    .ai_flags = AI_ADDRCONFIG, // Nur lokal verfügbare Adresstypen
}; // C99: alle anderen Elemente der Struktur werden implizit nullt

struct addrinfo *head;
getaddrinfo("xkcd.com", "80", &hints, &head);
// Fehlerbehandlung! Rueckgabewert mit gai_strerror(3) auswerten, um
// Fehlerbeschreibung zu erhalten

// Liste der Adressen durchtesten
int sock;
struct addrinfo *curr;
for (curr = head; curr != NULL; curr = curr->ai_next) {
    sock = socket(curr->ai_family, curr->ai_socktype, curr->ai_protocol);
    // Fehlerbehandlung!
    if (connect(sock, curr->ai_addr, curr->ai_addrlen) == 0)
        break;
    close(sock);
}
if (curr == NULL) {
    // Keine brauchbare Adresse gefunden :(
}

// sock kann jetzt fuer die Kommunikation mit dem Server benutzt werden
```

21-ClientSockets_handout



- 1.1 Organisatorisches
- 1.2 Linux-Install-Party der FSI
- 1.3 IPC-Grundlagen
- 1.4 Betriebssystemschnittstelle zur IPC
- 1.5 Ein-/Ausgabemechanismen
- 1.6 Gelerntes anwenden



- Nach dem Verbindungsaufbau lässt sich ein Stream-Socket nach dem selben Schema benutzen wie eine geöffnete Datei
- Für Ein- und Ausgabe stehen verschiedene Funktionen zur Verfügung:
 - Ebene 2: POSIX-Systemaufrufe
 - arbeiten mit Dateideskriptoren (`int`)
 - Ebene 3: Bibliotheksfunktionen
 - greifen intern auf die Systemaufrufe zurück
 - wesentlich flexibler einsetzbar
 - arbeiten mit File-Pointern (`FILE *`)

Ebene	Variante	Ein-/Ausgabedaten	Funktionen
2	blockorientiert	Puffer, Länge	<code>read()</code> , <code>write()</code>
3	blockorientiert zeichenorientiert zeilenorientiert formatiert	Array, Elementgröße, -anzahl Einzelbyte '\0'-terminierter String Formatstring, beliebige Variablen	<code>fread()</code> , <code>fwrite()</code> <code>getc()</code> , <code>putc()</code> <code>fgets()</code> , <code>fputs()</code> <code>fscanf()</code> , <code>fprintf()</code>



Ein-/Ausgabemechanismen: FILE *

- Auf Grund ihrer Flexibilität eignen sich `FILE *` für String-basierte Ein- und Ausgabe wesentlich besser
- Erstellen eines `FILE *` für einen gegebenen Dateideskriptor:

```
FILE *fdopen(int fd, const char *mode);
```

- `mode` kann sein: `"r"`, `"w"`, `"a"`, `"r+"`, `"w+"`, `"a+"`
- `fd` muss im entsprechenden Modus geöffnet worden sein

- Schließen des erzeugten `FILE *`:

```
int fclose(FILE *fp);
```

- Darunterliegender Dateideskriptor wird dabei geschlossen
- Nachfolgendes `close(2)` nicht notwendig



Ein-/Ausgabemechanismen: Sockets und FILE *

- `FILE *` benutzen einen eigenen Pufferungsmechanismus
 - Hat möglicherweise unerwünschtes Verhalten, wenn derselbe `FILE *` für Ein- und Ausgabe verwendet wird
- Zwei separate `FILE *` für Empfangs- und Senderichtung erstellen
 - Socket-Deskriptor vorher duplizieren, da nicht mehrere `FILE *` auf denselben Deskriptor verweisen sollten

```
int sock = ...;
// FILE * fuers Empfangen erstellen
FILE *rx = fdopen(sock, "r");
// Duplikat des Socket-Deskriptors anlegen
int sock_copy = dup(sock);
// FILE * fuers Senden erstellen
FILE *tx = fdopen(sock_copy, "w");
```

- Nach jeder geschriebenen Zeile mit `fflush(3)` das Leeren des Zwischenpuffers erzwingen



- 1.1 Organisatorisches
- 1.2 Linux-Install-Party der FSJ
- 1.3 IPC-Grundlagen
- 1.4 Betriebssystemschnittstelle zur IPC
- 1.5 Ein-/Ausgabemechanismen
- 1.6 Gelerntes anwenden



„Aufgabenstellung“

- Mit Hilfe des Programms *Netcat* (`nc`, `ncat`) eine E-Mail an die eigene Adresse senden
 - Dialog mit dem Mail-Server live nachspielen
 - Sonderbehandlung von Punkten am Zeilenanfang nachvollziehen
- Programm schreiben, welches den Flächeninhalt verschiedener geometrischer Formen berechnen kann
 - Eingaben werden von STDIN eingelesen
 - Eingabeformat: `<zahl> <zahl> <form>`
 - Unterstützte Formen: dreieck, rechteck
 - Ausgabeformat soll die eingegebene Werte und den Flächeninhalt beinhalten

