U8 8. Übung

U8-1 Überblick

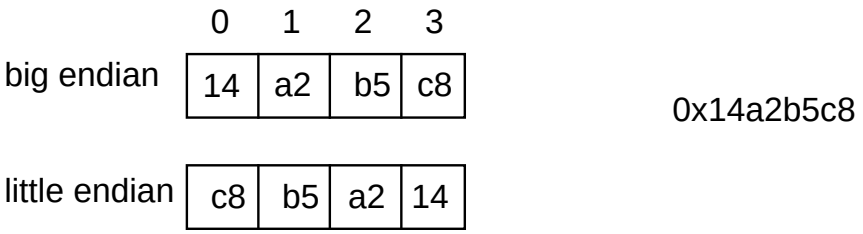
- Besprechung der Miniklausur
- Online-Evaluation
- Byteorder bei Netzwerkkommunikation
- Netzwerkprogrammierung - Sockets
- Duplizieren von Filedeskriptoren
- Netzwerkprogrammierung - Verschiedenes

U8-2 Evaluation

- Online-Evaluation von Vorlesung und Übung SOS1
  - ➤ zwei TANs, zwei Fragebogen
  - ➤ Fragebogen bis 06. Juli auszufüllen
- Ergebnisse werden am 09. 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 uns 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!
  - ➤ bei Bemerkungen zu Übungsgruppen bitte in JEDEM Textfeld die Übungsgruppe mit angeben (die einzelnen Antworten bleiben in der Auswertung nicht zusammen)

U8-3 Netzwerkkommunikation und Byteorder

- Wiederholung: Byteorder



- Kommunikation zwischen Rechnern verschiedener Architekturen
  z. B. Intel Pentium (litte endian) und Sun Sparc (big endian)
- **`htons`**, **`htonl`**: Wandle Host-spezifische Byteordnung in Netzwerk-Byteordnung (big endian) um
  (**`htons`** für **`short int`**, **`htonl`** für **`long int`**)
- **`ntohs`**, **`ntohl`**: Umgekehrt

U8-4 Sockets

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

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

- ➤ 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)

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

3 Socket Typen

- **Stream-Sockets**
  - ◆ unterstützen bidirektionalen, zuverlässigen Datenfluss
  - ◆ gesicherte Kommunikation (gegen Verlust und Duplizierung von Daten)
  - ◆ die Ordnung der gesendeten Daten bleibt erhalten
  - ◆ Vergleichbar mit einer *pipe* - allerdings bidirektional (UNIX-Domain- und Internet-Domain-Sockets mit TCP/IP)
- **Datagramm-Sockets**
  - ◆ unterstützen bidirektionalen Datentransfer
  - ◆ Datentransfer unsicher (Verlust und Duplizierung möglich)
  - ◆ die Reihenfolge der ankommenden Datenpakete stimmt nicht sicher mit der der abgehenden Datenpakete überein
  - ◆ Grenzen von Datenpaketen bleiben im Gegensatz zu **Stream-Socket** - Verbindungen erhalten (Internet-Domain Sockets mit UDP/IP)

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

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`**: Datagramm-Socket (bei PF_INET = UDP-Protokoll)
- **`protocol`**
  - Default-Protokoll für Domain/Type Kombination: **`0`**
    (z.B. INET/STREAM -> TCP) (siehe ***getprotobyname(3)***)

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, socklen_t 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-Addresse / Port
    - ➤ es wird konkret eine **struct sockaddr_in** übergeben
  - **namelen**: Länge der konkret übergebenen Adresse in Bytes

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));
```


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);
```

10 Verbindungsaufbau 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>

11 Verbindungsaufbau 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);
```

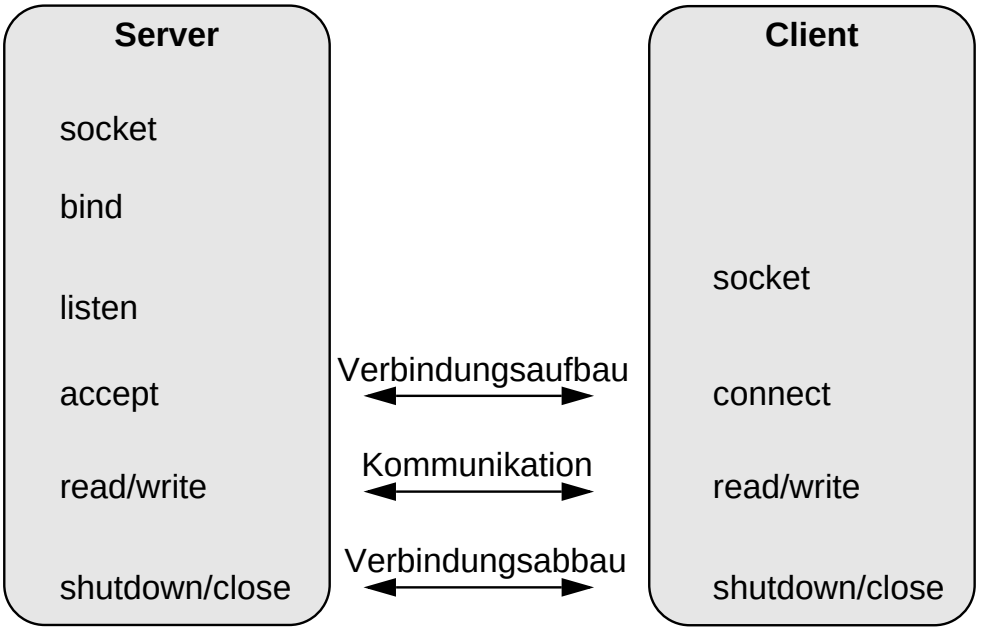
12 Schließen einer Socketverbindung

- 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)

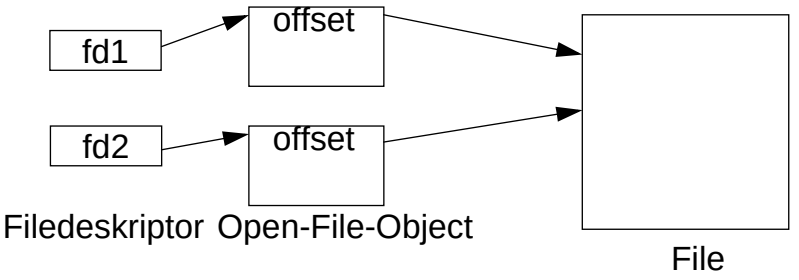
U8-5 Duplizieren von Filedeskriptoren

- 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:

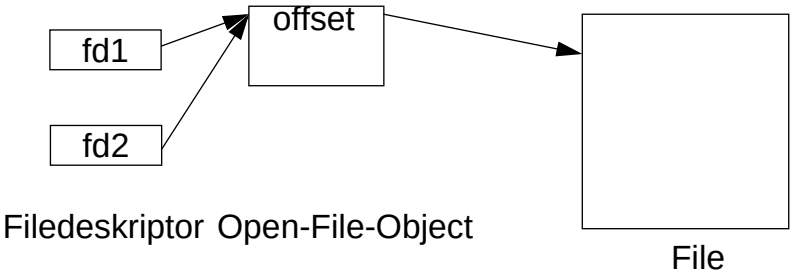
```
fd = open("/tmp/myoutput", O_CREAT | O_RDWR, S_IRUSR | S_IWUSR);
dup2(fd,fileno(stdout));
printf("Hallo\n"); /* wird in /tmp/myoutput geschrieben */
```

U8-5 Duplizieren von Filedeskriptoren (2)

- erneutes Öffnen eines Files



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



U8-6 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)***

1 getsockname, getpeername

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

- Informationen über die lokale Adresse des Socket

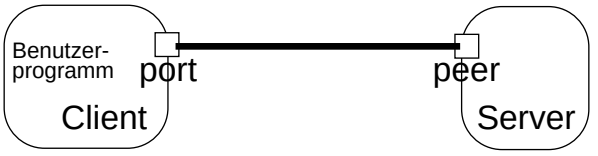
```
struct sockaddr_in server;
socklen_t len;

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;
socklen_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);
```

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 */
```