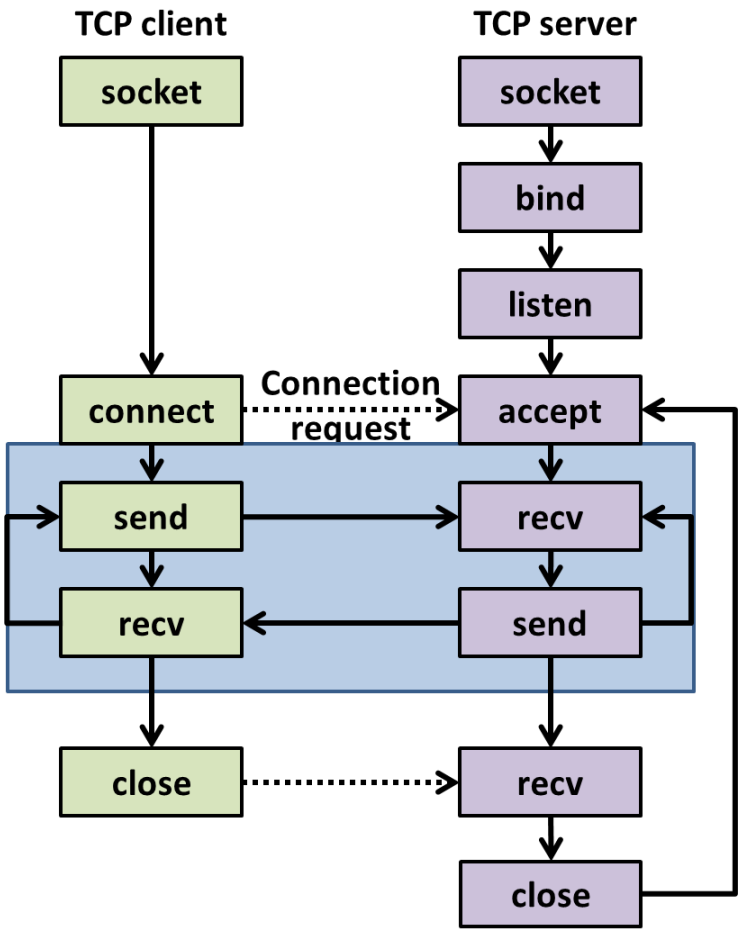
Telekommunikációs Hálózatok

4. gyakorlat

Ismétlés

TCP



Ismétlés

Példa hívások TCP-nél I.

- socket()

```
sock = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
```

- bind()

```
server_address = ('localhost', 10000)
sock.bind(server_address)
```

- listen()

```
sock.listen(1)
```

- accept()

```
connection, client_address = sock.accept()
```

Példa hívások TCP-nél II.

- connect

```
server_address = ('localhost', 10000)
sock.connect(server_address)
```

- send(), sendall()

```
connection.sendall(data)
```

- recv()

```
data = connection.recv(16)
```

- close()

```
connection.close()
```

Socket timeout

- setblocking() vagy settimeout()

```
sock.setblocking(0)          # or sock.setblocking(False)
                             # or sock.settimeout(0.0)
                             # or sock.settimeout(1.0)
sock.setblocking(1)          # or sock.setblocking(True)
                             # or sock.settimeout(None)
```

Socket beállítása

- socket.**setsockopt**(*level*, *optname*, *value*): az adott socket opciót állítja be
- Általunk használt *level* értékek az alábbiak lesznek:
  - socket.**IPPROTO_IP**: jelzi, hogy IP szintű beállítás
  - socket.**SOL_SOCKET**: jelzi, hogy socket API szintű beállítás
- Az *optname* a beállítandó paraméter neve, pl.:
  - socket.**SO_REUSEADDR**: a kapcsolat bontása után a port újrahasznosítása
- A *value* lehet sztring vagy egész szám:
  - Az előbbi esetén biztosítani kell a hívónak, hogy a megfelelő biteket tartalmazza (a struct segítségével)
  - A socket.**SO_REUSEADDR** esetén ha 0, akkor lesz hamis a „tulajdonság”, egyébként igaz
- Pl.: s.setsockopt(socket.SOL_SOCKET, socket.SO_REUSEADDR, 1)

Példa hívások select-nél

- select()

```
inputs = [ server ]
outputs = [ ]
timeout=1
readable, writable, exceptional = select.select(inputs, outputs, inputs,timeout)
…
for s in readable:
        if s is server:    #new client connect
                ….
        else:
                ….          #handle client
```

Feladat1

- Készítsünk egy TCP alkalmazást, amelyen több kliens képes egyszerre üzenetet küldeni a szervernek, amely minden üzenetre csak annyit ír vissza, hogy „OK”. (Használjuk a select függvényt!)
- Nézzük meg a megoldást!

Feladat2

- Alakítsuk át úgy a számológép szervert, hogy egyszerre több klienssel is képes legyen kommunikálni! Ezt a select függvény segítségével tegye!
- Alakítsuk át a kliens működését úgy, hogy ne csak egy kérést küldjön a szervernek, hanem csatlakozás után 5 kérés-válasz üzenetváltás történjen, minden kérés előtt 2 mp várakozással (time.sleep(2))! A kapcsolatot csak a legvégén bontsa a kliens!

Chat alkalmazás

- Készítsünk egy TCP chat alkalmazást, amelyen több kliens képes beszélni egymással egy közös felületen egy chat szerveren keresztül!
- A kliensek először csak elküldik a nevüket a szervernek
- A szerver szerepe, hogy a kliensektől jövő üzenetet minden más kliensnek továbbítja névvel együtt: [<név>] <üzenet> ; pl. [Józsi] Kék az ég!
- A kliensek a szervertől jövő üzeneteket kiírják a képernyőre.

Barkóba

HÁZI FELADAT III.

Feladat

- Készítsünk egy barkóba alkalmazást. A szerver legyen képes kiszolgálni több klienst. A szerver válasszon egy egész számot 1..100 között véletlenszerűen. A kliensek próbálják kitalálni a számot.
- A kliens üzenete egy összehasonlító operátor: <, >, = és egy egész szám, melyek jelentése: kisebb-e, nagyobb-e, mint az egész szám, illetve rákérdez a számra. A kérdésekre a szerver Igen/Nem/Nyertél/Kiestél/Vége üzenetekkel tud válaszolni. A Nyertél és Kiestél válaszok csak a rákérdezés (=) esetén lehetségesek.
- Folytatás a következő oldalon!

Feladat

- Ha egy kliens kitalálta a számot, akkor a szerver minden újabb kliens üzenetre a „Vége” üzenetet küldi, amire a kliensek kilépnek. A szerver addig nem választ új számot, amíg minden kliens ki nem lépett.
- Nyertél, Kiestél és Vége üzenet fogadása esetén a kliens bontja a kapcsolatot és terminál. Igen/Nem esetén folytatja a kérdezgetést.
- A kommunikációhoz TCP-t használjunk!
- A kliens logaritmikus keresés segítségével találja ki a gondolt számot. A kliens tudja, hogy milyen intervallumból választott a szerver.
- AZAZ a kliens NE a standard inputról dolgozzon.
- Minden kérdés küldése előtt véletlenszerűen várjon 1-5 mp-et. Ezzel több kliens tesztelése is lehetséges lesz.
- Folytatás a következő oldalon!

Feladat

- Üzenet formátum:
  - Klienstől: bináris formában **egy db karakter, 32 bites egész szám**
    A karakter lehet: <: kisebb-e, >: nagyobb-e, =: egyenlő-e
  - Szervertől: ugyanaz a bináris formátum, de a számnak nincs szerepe (bármi lehet)
    A karakter lehet: I: Igen, N: Nem, K: Kiestél, Y: Nyertél, V: Vége
- Fájlnevek és parancssori argumentumok:
  - Szerver: **server.py** <bind_address> <bind_port> # A bindolás során használt pár
  - Kliens: **client.py** <server_address> <server_port> # A szerver elérhetősége

Leadás: A program leadása a TMS rendszeren .zip formátumban, amiben egy client.py és egy server.py szerepeljen!
Határidő: TMS rendszerben

VÉGE
KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!