

Übungen zu Systemprogrammierung 2

Ü1 – Interprozesskommunikation mit Sockets

Wintersemester 2022/23

Luis Gerhorst, Jonas Rabenstein, Dustin Nguyen, Christian Eichler, Jürgen Kleinöder

Lehrstuhl für Informatik 4
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg



Lehrstuhl für Verteilte Systeme
und Betriebssysteme



FRIEDRICH-ALEXANDER
UNIVERSITÄT
ERLANGEN-NÜRNBERG

TECHNISCHE FAKULTÄT



- 1.1 Organisatorisches
- 1.2 IPC-Grundlagen
- 1.3 Betriebssystemschnittstelle zur IPC
- 1.4 Ein-/Ausgabemechanismen
- 1.5 Gelerntes anwenden



- 1.1 Organisatorisches
- 1.2 IPC-Grundlagen
- 1.3 Betriebssystemschnittstelle zur IPC
- 1.4 Ein-/Ausgabemechanismen
- 1.5 Gelerntes anwenden



Kontakt

- StudOn: https://studon.fau.de/crs2958245_join.html
- Tutoren: i4sp@cs.fau.de
- Organisatoren: i4sp-orga@cs.fau.de

Übungsbetrieb

- Rechnerübungen von SP1 und SP2 finden gemeinsam statt
Termine siehe:
<https://sys.cs.fau.de/lehre/current/sp2/uebung#univis>

SVN-Repository

- URL: <https://i4sp.cs.fau.de/ws22/sp2/<login>>
- Passwort setzen: [/proj/i4sp2/bin/change-password](#)
- Projektverzeichnisse unter [/proj/i4sp2](#)



- Durchgängige Verwendung von 64-Bit
- Programmiersprache ISO C11
- Betriebssystemstandard SUSv4 (= POSIX.1-2008)

Kompilieren & Linken

- Standard-Flags in SP:
 - std=c11 -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.



1.1 Organisatorisches

1.2 IPC-Grundlagen

1.3 Betriebssystemschnittstelle zur IPC

1.4 Ein-/Ausgabemechanismen

1.5 Gelerntes anwenden



1.1 Organisatorisches

1.2 IPC-Grundlagen

1.3 Betriebssystemschnittstelle zur IPC

1.4 Ein-/Ausgabemechanismen

1.5 Gelerntes anwenden



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

Der Server ist (in der Regel) als normaler Benutzerprozess realisiert.

Client

1. Schickt eine **Anforderung an einen Server**
2. Wartet auf eine Antwort

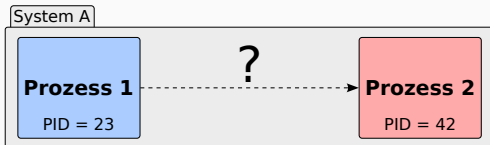
Server

1. **Akzeptiert Anforderungen**, die von außen kommen
2. **Führt** einen angebotenen **Dienst aus**
3. **Schickt** das **Ergebnis zurück** zum Sender der Anforderung

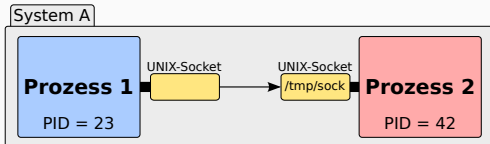


? Wie findet ein Client den gewünschten Dienstanbieter?

- Intuitiv: über dessen Prozess-ID



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

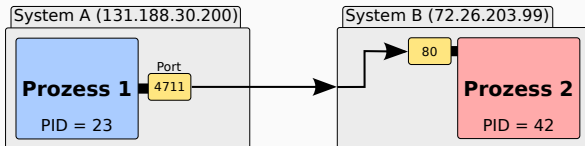


- Prozess 2 ist über den Dienstnamen (hier: einen Dateinamen) erreichbar



? 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)





IPv4

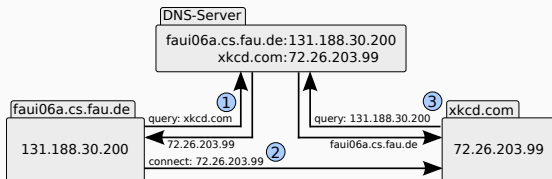
- 32-Bit-Adressraum (≈ 4 Milliarden Adressen)
- Notation: 4 mit `.` getrennte Byte-Werte in Dezimaldarstellung
 - z. B. `131.188.30.200`
- Nicht zukunftsfähig wegen des zu kleinen Adressraums

Nachfolgeprotokoll IPv6

- 128-Bit-Adressraum ($\approx 3,4 \cdot 10^{38}$ Adressen)
- 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`



- 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



- 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
 - Liste der definierten Ports und Protokolle:
 - https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_TCP_and_UDP_port_numbers
 - `/etc/services` (`services(5)`)



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)



1.1 Organisatorisches

1.2 IPC-Grundlagen

1.3 Betriebssystemschnittstelle zur IPC

1.4 Ein-/Ausgabemechanismen

1.5 Gelerntes anwenden



- 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 Speicher, Reihenfolge und Zustellung vom Betriebssystem sichergestellt
 - Über Rechengrenzen hinweg: z. B. TCP/UDP-Socket
 - Adressierung über IP-Adresse + Port, nachrichtenbasierte Kommunikation, Reihenfolge und Zustellung ggf. durch Protokollmechanismen sichergestellt (z. B. TCP)
- Beim Verbindungsaufbau sind die entsprechenden Parameter zu wählen
- Anschließende Verwendung unabhängig von Verbindungsart
 - ... egal, ob der Kommunikationspartner ein Prozess auf dem selben Rechner oder am anderen Ende der Welt ist



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

```
#include <sys/socket.h>
```

```
int socket(int domain, int type, int protocol);
```

- `domain`, z. B.:
 - `AF_UNIX`: UNIX-Domäne (↔ lokal)
 - `AF_INET`: IPv4-Domäne
 - `AF_INET6`: IPv6-Domäne (*kompatibel zu IPv4, wenn vom OS unterstützt*)
- `type` innerhalb der gewählten Domäne:
 - `SOCK_STREAM`: Stream-Socket (↔ TCP)
 - `SOCK_DGRAM`: Datagramm-Socket (↔ UDP)
- `protocol`:
 - 0: Standard-Protokoll für gewählte Kombination
(z. B. TCP/IP bei `AF_INET6` + `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



- 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)`



```
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 für 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



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

struct addrinfo *head;
getaddrinfo("xkcd.com", "80", &hints, &head);
// Fehlerbehandlung! Rückgabewert 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 für die Kommunikation mit dem Server benutzt werden
```



1.1 Organisatorisches

1.2 IPC-Grundlagen

1.3 Betriebssystemschnittstelle zur IPC

1.4 Ein-/Ausgabemechanismen

1.5 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>



- 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+"
 - "r": lesen, "w": abschneiden(truncate)+schreiben, "a": anhängen
 - "+": Zusatzbedeutung, s. fopen(3)
 - fd muss mit kompatibelem Modus geöffnet worden sein
- Schließen des erzeugten FILE*: `int fclose(FILE *fp);`
 - Darunterliegender Dateideskriptor wird dabei geschlossen
 - Kein zusätzlicher Aufruf von close(2)



- 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 dürfen

```
int sock = ...;
```

```
// FILE * fürs Empfangen erstellen
```

```
FILE *rx = fdopen(sock, "r");
```

```
// Duplikat des Socket-Deskriptors anlegen
```

```
int sock_copy = dup(sock);
```

```
// FILE * fürs 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 IPC-Grundlagen

1.3 Betriebssystemschnittstelle zur IPC

1.4 Ein-/Ausgabemechanismen

1.5 Gelerntes anwenden



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 Eingabe zeichenweise nach Groß-/Kleinschreibung konvertiert ausgibt

- Eingaben werden von **stdin** eingelesen
- Eingabeformat: **'u'** / **'l'** <beliebig viele zeichen>
- Ausgabe: alle Zeichen der Eingabe als Groß(**'u'**)- bzw. Kleinbuchstaben(**'l'**)