

# Socket

- Nei sistemi operativi moderni i servizi disponibili in rete si basano principalmente sul modello **client/server**.
- Tale architettura consente ai sistemi di condividere risorse e cooperare per il raggiungimento di un obiettivo.
- Per quanto riguarda la programmazione di sistema, esiste l'interfaccia delle **socket** che fornisce un'astrazione user-friendly dei meccanismi di base per implementare programmi client/server. Una socket ("presa, spinotto") è un'estremità di comunicazione tra processi.
- Una socket in uso è solitamente legata (**bound**) ad un indirizzo. La natura dell'indirizzo dipende dal **dominio di comunicazione** del socket. Processi comunicanti nello stesso dominio usano lo stesso formato di indirizzi.
- Una socket comunica in un solo dominio. I domini implementati sono descritti in `<sys/socket.h>`. I principali sono
  - il dominio UNIX (`AF_UNIX`)
  - il dominio Internet (`AF_INET`, `AF_INET6`)
  - il dominio Novell (`AF_IPX`)
  - il dominio AppleTalk (`AF_APPLETALK`)

# Tipi di Socket

Esistono due modi principali per comunicare in rete:

- il **connection oriented model**;
- il **connectionless oriented model**.

In corrispondenza ai due paradigmi di comunicazione precedenti abbiamo i seguenti tipi di socket:

- **Stream socket** forniscono stream di dati affidabili, duplex, ordinati. Nel dominio Internet sono supportati dal protocollo TCP.
- **Socket a datagrammi** trasferiscono messaggi di dimensione variabile, preservando i confini ma senza garantire ordine o arrivo dei pacchetti. Supportate nel dominio Internet dal protocollo UDP.

## Il dominio Internet: indirizzi IP

- Un indirizzo IP (Internet Protocol) è costituito da quattro decimali interi (con valori da 0 a 255) separati da punti e consente di individuare univocamente la posizione di una sottorete e di un host all'interno di quest'ultima.
- Per utilizzare gli indirizzi IP in programmi C, bisogna prima convertirli nel tipo apposito `in_addr_t` tramite la seguente system call:

```
#include <arpa/inet.h>
```

```
in_addr_t inet_addr(const char *ip_address);
```

Esempio:

```
in_addr_t server;
```

```
server = inet_addr("158.110.1.7");
```

- Nel file header `<netinet/in.h>` è definita la costante simbolica `INADDR_ANY` che rappresenta l'indirizzo dell'host su cui gira il programma (i.e., il local host).

## Il dominio Internet: porte

- Oltre a conoscere l'indirizzo IP dell'host a cui connettersi, bisogna disporre dell'informazione sufficiente per collegarsi al processo server corretto.
- Per questo motivo esistono i **numeri di porta** (port number) che permettono di associare un servizio ad un ben determinato numero.
- Quindi le connessioni avvengono sempre specificando un indirizzo IP ed un numero di porta.
- I numeri da 0 a 1023 sono riservati per i servizi standard (e.g., FTP, HTTP ecc.), mentre i numeri da 1024 a 65535 sono disponibili per i processi utente.

# Strutture dati per le socket

Per memorizzare l'indirizzo ed il numero di porta nel file header `<sys/socket.h>` sono definite le seguenti strutture standard:

- per indicare una socket generica:

```
struct sockaddr {  
    short sa_family;          /* Address family */  
    char  sa_data[];          /* Address data. */  
};
```

- per indicare una socket nel dominio `AF_UNIX`

```
struct sockaddr_un {  
    short sa_family;          /* Flag AF_UNIX */  
    char  sun_path[108];       /* Path name */  
};
```

- Per indicare una socket nel dominio `AF_INET`

```
struct sockaddr_in {  
    short  sa_family;          /* Flag AF_INET */  
    short  sin_port;           /* Numero di porta */  
    struct in_addr sin_addr;    /* indir. IP */  
    char   sin_zero[8];         /* riempimento */  
};
```

dove `in_addr` rappresenta un indirizzo IP

```
struct in_addr { u_long s_addr; /* 4 byte */ };
```

# Chiamate di sistema per le socket (I)

Per comunicare attraverso la rete, due processi devono dapprima definire i rispettivi **transport end point** tramite la seguente chiamata di sistema:

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

dove:

- **domain** indica il dominio della socket (e.g., **AF\_INET**);
- **type** indica se verrà usato il paradigma connection oriented (**SOCK\_STREAM**) oppure quello connectionless (**SOCK\_DGRAM**);
- **protocol** specifica il protocollo da utilizzare: se impostato a 0, viene scelto automaticamente il protocollo più adatto in base ai primi due parametri.

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

```
int bind(int sockfd, const struct sockaddr *address, size_t add_len);
```

Lega l'indirizzo dell'host ad un socket identifier (solitamente **sockfd** è il valore restituito dalla system call **socket**).

## Chiamate di sistema per le socket (II)

Il server si mette in ascolto per mezzo della seguente system call:

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

```
int listen(int sockfd, int queue_size);
```

dove `queue_size` indica la dimensione della coda di client in attesa delle connessioni.

Il client si connette con una `connect` al server in corrispondenza della socket indicata dalla struttura `address`:

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

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

```
int connect(int csockfd, const struct sockaddr *address, size_t add_len);
```

Il server accetta una connessione tramite la chiamata di sistema `accept`:

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

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

```
int accept(int sockfd, struct sockaddr *address, size_t *add_len);
```

Accettando una richiesta di connessione, viene creata una **nuova** socket (il cui descrittore è il valore di ritorno di `accept`) che verrà usata per comunicare con il client.

## Chiamate di sistema per le socket (III)

Una volta stabilita la connessione fra client e server, si possono usare le system call `send` e `recv` per trasmettere e ricevere dati attraverso le socket:

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

`ssize_t send(int sockfd, const void *buffer, size_t length, int flags);`  
`ssize_t recv(int sockfd, void *buffer, size_t length, int flags);`  
se `flags` vale 0, allora `send` e `recv` equivalgono, rispettivamente alle system call `write` e `read`. Altrimenti `flags` può assumere i seguenti valori, per quanto riguarda `send`:

- `MSG_OOB`: il processo invia dati “out of band”;
- `MSG_DONTROUTE`: vengono ignorate le condizioni di routing dei pacchetti sottostanti al protocollo utilizzato.

Per quanto riguarda `recv` invece `flags` può assumere i seguenti valori:

- `MSG_PEEK`: i dati vengono letti, ma non “consumati” in modo che una successiva `recv` riceverà ancora le stesse informazioni;
- `MSG_OOB`: legge soltanto i dati “out of band”;
- `MSG_WAITALL`: la `recv` ritorna soltanto quando la totalità dei dati è disponibile.

Una socket viene distrutta chiudendo il file descriptor associato alla connessione.

## Esempio di applicazione connection oriented

Come esempio di applicazione connection oriented si vuole realizzare un “maiuscolatore”, i.e., un server che riceve delle stringhe di testo dai client, restituendole a questi ultimi dopo aver convertito in maiuscolo le lettere.

Il codice del programma server è il seguente (continua nei lucidi seguenti):

```
/* upperserver.c : un server per maiuscolare linee di testo */
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>

#define SERVER_PORT 1313

#define LINESIZE 80
```

## Esempio di server: maiuscolatore

```
void upperlines(int in, int out) {
    char inputline[LINESIZE];
    int len, i;

    while ((len = recv(in, inputline, LINESIZE, 0)) > 0) {
        for (i=0; i < len; i++)
            inputline[i] = toupper(inputline[i]);
        send(out, inputline, len, 0);
    }
}

int main (unsigned argc, char **argv) {
    int sock, client_len, fd;
    struct sockaddr_in server, client;

    /* impostazione del transport end point */
    if((sock = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0)) == -1) {
        perror("chiamata alla system call socket fallita");
        exit(1);
    }

    server.sin_family = AF_INET;
    server.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;
    server.sin_port = htons(SERVER_PORT);
```

## Esempio di server: maiuscolatore

```
/* binding dell'indirizzo al transport end point */
if (bind(sock, (struct sockaddr *)&server, sizeof server) == -1) {
    perror("chiamata alla system call bind fallita");
    exit(2);
}

listen(sock, 1);

/* gestione delle connessioni dei client */
while (1) {
    client_len = sizeof(client);
    if ((fd = accept(sock, (struct sockaddr *)&client, &client_len)) < 0) {
        perror("accepting connection");
        exit(3);
    }
    fprintf(stderr, "Aperta connessione.\n");
    send(fd, "Benvenuto all'UpperServer!\n", 27, 0);
    upperlines(fd, fd);
    close(fd);
    fprintf(stderr, "Chiusa connessione.\n");
}
}
```

# Esercizi

- Si completi l'esempio del maiuscolatore, scrivendo il codice del client. La struttura di quest'ultimo sarà la seguente:

```
#include <ctype.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>

main() {
    int sockfd;

    if( (sockfd = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0)) == -1) {
        perror("chiamata alla system call socket fallita");
        exit(1);
    }
    /* connessione al server */
    /* invio e ricezione della stringa */
    /* chiusura della connessione */
}
```

- Modificare il programma `upperserver.c` in modo che accetti più connessioni contemporaneamente (utilizzando la `fork`).