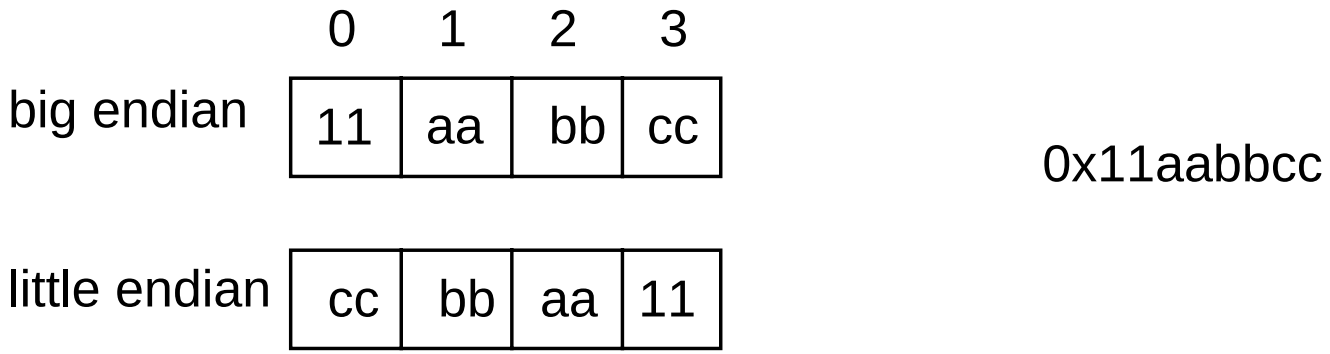
# 7. Tafelübung

- Lösung der jsh-Aufgabe
- Erläuterung der rshd-Aufgabe
- Sockets

# 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

# Socket - Erzeugung

- **`s = socket(domain, type, protocol)`**
- Domain, z.B.
  - AF_INET: Internet
  - AF_UNIX: Unix Filesystem
  - AF_APPLETALK: Appletalk Netzwerk
- Type in AF_INET und AF_UNIX Domain:
  - SOCK_STREAM: Stream-Socket (bei AF_INET TCP)
  - SOCK_DGRAM: Datagramm-Socket (bei AF_INET UDP)
  - SOCK_RAW
- Protokoll
  - Default-Protokoll für Domain/Type Kombination: 0
    (z.B. INET/STREAM -> TCP) (siehe **`getprotobyname(3)`**)

# Binden von Sockets

- Was wird gebunden?
  - locale und remote IP-Adressen, lokale und remote Ports
  - Portnummern sind eindeutig für einen Rechner und ein Protokoll
  - Portnummern < 1024: privilegierte Ports für root (z.B. www=80, Mail=25, finger=79)
  - Portnummern sind 16 Bit, d.h. kleiner als 65535
- Eine Verbindung ist eindeutig gekennzeichnet durch
  - lokale Adresse,Port und remote Adresse,Port
- **`bind`** bindet an lokale IP-Adresse + Port
  - bind(s, name, namelen)
  - name: Protokollspezifische Adresse
  - namelen: Größe der Adresse in Byte

# Lokales Binden eines TCP Socket

- **`INADDR_ANY`**: wenn Socket auf allen lokalen Adressen (z.B. allen Netzwerkinterfaces) Verbindungen akzeptieren soll
- **`sin_port = 0`**: wenn die Portnummer vom System ausgewählt werden soll
- Adresse und Port muß in Netzwerk-Byteorder vorliegen
- Beispiel

```
#include <sys/types.h>
#include <netinet/in.h>
...
struct sockaddr_in sin;
...
s = socket(AF_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);
```

# Socket Adressen

- Socket-Interface (**<sys/socket.h>**) ist protokoll-unabhängig

```
struct sockaddr {
   sa_family_t    sa_family;       /* Adressfamilie */
   char           sa_data[14];     /* Adresse */
};
```

- Internet-Protokoll-Familie (**<netinet/in.h>**) verwendet

```
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 */
}
```

# Binden an remote Adresse (Server)

Server:

- **`listen`** stellt ein, wieviele Verbindungen gepuffert sein können (d.h. auf ein **`accept`** wartend)
- **`accept`** akteptiert Verbindung, d.h. erzeugt neuen Socket und bindet diesen an remote Adresse + Port

```
struct sockaddr_in from;
  ...
listen(s, 5);                  /* Allow queue of 5 connections */
fromlen = sizeof(from);
newsock = accept(s, (struct sockaddr *) &from, &fromlen);
```

# Binden an remote Adresse (Client)

- Client bindet mit connect an die remote Adresse, dadurch wird auch eine lokale Bindung hergestellt

```
struct sockaddr_in server;
  ...
connect(s, (struct sockaddr *)&server, sizeof server);
```

# Lesen und Schreiben auf Sockets

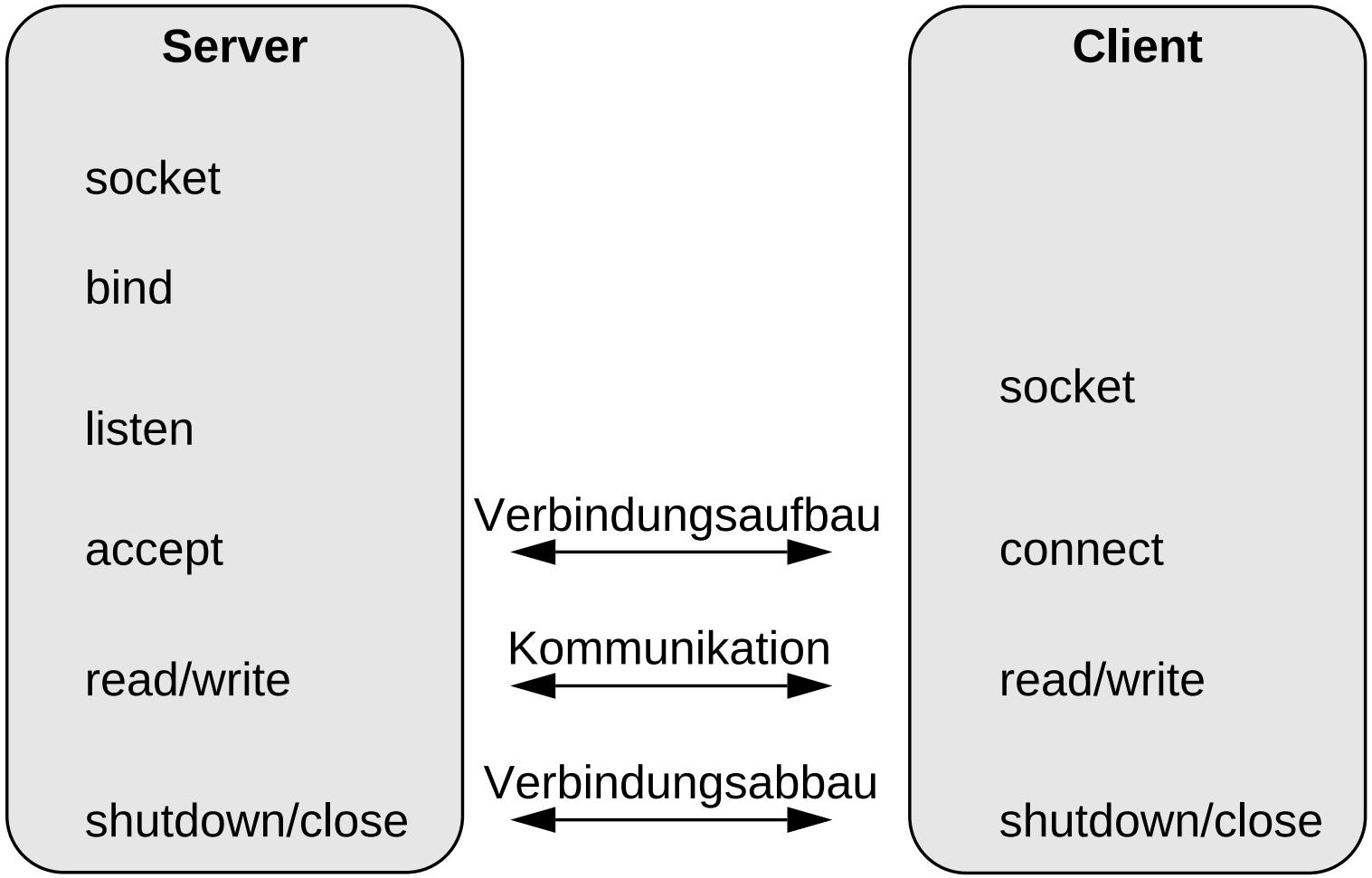
- mit **`read`**, **`write`**
- Beispiel: Server, der alle Eingaben wieder zurückschickt

```
fd = socket(AF_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, 0, 0); /* Fehlerabfrage */

for(;;) {

   n = read(in_fd, buf, sizeof(buf)); /* Fehlerabfrage */

   write(in_fd, buf, n); /* Fehlerabfrage */

}

close(in_fd);
```

# Schließen einer Socketverbindung

- shutdown(s, how)
- how:
  - SHUT_RD: verbiete Empfang
  - SHUT_WR: verbiete Senden
  - SHUT_RDWR: verbiete Senden und Empfangen

# TCP-Sockets: Zusammenfassung



# Sockets und UNIX-Standards

- Sockets sind nicht Bestandteil des POSIX.1-Standards
- Sockets stammen aus dem BSD-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)

# Die Open Group (X/Open)

- Eigentümer des Markenzeichens "UNIX"
- Erstellen Spezifikationen (Systemaufruf-Schnittstellen, Programme, ...)
- Hersteller können für ihr Betriebssystem ein "Branding" erwerben
- The Single UNIX® Specification (UNIX 95)
  - enthält STREAMS, Sockets, XTI, POSIX.1, BSD und SVID Schnittstellen
  - Solaris 2.5 and 2.5.1, HP-UX 10.10, IBM AIX 4.2, Digital Unix 4
- The Single UNIX® Specification, Version 2 (UNIX 98)
  - http://www.opengroup.org/onlinepubs/007908799/

# Duplizieren von Filedeskriptoren

- **`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 */
```

# Telnet - Tip

- Beim vt100-Terminal werden Zeilen mit <LF> ("\n") abgeschlossen
- Das telnet-Programm implementiert ein einfaches Terminal, dessen Zeilen mit <CR><LF> (= "\r\n") abgeschlossen werden

# Netzwerk-Programmierung - Wissenswertes

- Informationen über Socket-Bindung
- Hostnamen und -adressen ermitteln

# getsockname, getpeername

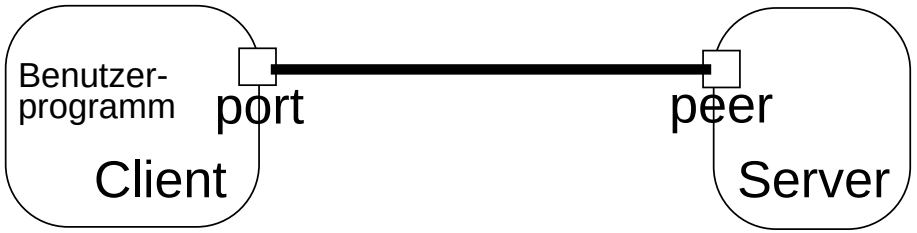
```
#include <sys/socket.h>
int getsockname(int s, void *addr, int *addrlen);
int getpeername(int s, void *addr, int *addrlen);
```

- Informationen über die lokale Adresse des Socket

```
struct sockaddr_in server;
size_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;
size_t len;

len = sizeof(server);
getpeername(sock, (struct sockaddr *) &server, &len);
printf("Socket port #%d\n", ntohs(server.sin_port));
```



# Hostnamen und Adressen (BSD)

- **`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);
```

# 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 */
```