

Számítógépes hálózatok

gyakorló feladatok 7.

1. feladat: Készítse el a `socket_UDP`, `socket_TCP`, `socket_TCP_fixio`, `socket_TCP_iomplx`, `socket_TCP_aszin`, `socket` kommunikációs modellek futtatható változatait a megadott C nyelvű forráskódok alapján. (URL: <http://people.inf.elte.hu/toke/SOCKET>). Az egyes modellekkel kapcsolatban ábrázolja a kommunikáló oldalak időtengelyein a socket felületi kommunikációs lépéseket, adja meg a különböző időtengelyeken előforduló események közötti összefüggéseket. Elemezze a kliens, illetve a szerver oldali socket kommunikációs függvényhívások paraméterei közötti összefüggéseket.

2. feladat: Olvassa el és dolgozza fel önállóan a "Beej útmutatója a hálózati programozáshoz internet socket használatával" című, a socket felületi programozást példákon keresztül is részletesen ismertető kiadványt. (URL: <http://beej.us/guide/bgnet/>, magyar fordítás: <http://people.inf.elte.hu/triasz/progi/bgnet.html>)

3. feladat: Blokkolt felületi kommunikációt használva, készítsen el a következő X , Y , Z alkalmazásokat:

- X egy TCP kapcsolatot épít fel Y -hoz. Ezután elküld neki egy "Hello" csomagot. Legyen Y IP címe és portja az X input paramétere.
- Y kapcsolatot fogad egy porton. Legyen ez a port input paraméter. Ezután egy csomagot vár. Amint megérkezett a csomag, Y felépít egy kapcsolatot Z -hez és továbbküldi neki a csomagot. Legyen Z IP címe és portja az Y input paramétere.
- Z kapcsolatot fogad egy porton. Legyen ez a port input paraméter. Ezután egy csomagot vár. Amint megérkezett a csomag, kiírja a tartalmát a képernyőre.