

U1 Interprozesskommunikation mit Sockets

- Organisatorisches
- Client-Server-Modell
- Kommunikation innerhalb eines Systems
- Kommunikation über Systemgrenzen hinweg
- Betriebssystemschnittstelle zur IPC
- POSIX-I/O vs. Standard-C-I/O

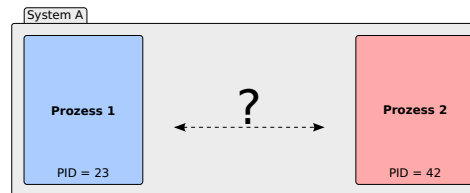
U1-1 Organisatorisches

- Rechnerübungen von Systemprogrammierung 1 und 2 finden gleichzeitig statt (Vgl. Univis "Rechnerübungen zu Systemprogrammierung 1&2")
- In der Woche vom 16. - 20. Mai finden keine SP2-Tafelübung statt
- Projektverzeichnisse in diesem Semester unter `/proj/i4sp2`

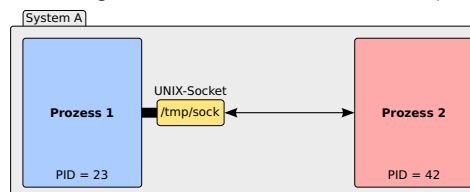
U1-2 Client-Server-Modell

- ★ Ein **Server** ist ein Programm, das einen **Dienst (Service)** anbietet, der über einen Kommunikationsmechanismus erreichbar ist (vergleiche Vorlesung *B VI Prozesse*, Seite 30, ungleichberechtigte Kommunikation)
 - Server
 - ◆ **akzeptieren Anforderungen**, die von der Kommunikationsschnittstelle kommen
 - ◆ **führen** ihren angebotenen **Dienst aus**
 - ◆ **schicken** das **Ergebnis zurück** zum Sender der Anforderung
 - ◆ *Server* sind normalerweise als normale Benutzerprozesse realisiert
 - Client
 - ◆ ein Programm wird ein **Client**, sobald es
 - eine **Anforderung an einen Server** schickt und
 - auf eine Antwort wartet

U1-3 Kommunikation innerhalb eines Systems

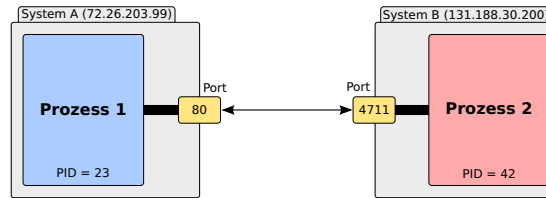


- Intuitiv: Auffinden des Kommunikationspartners über dessen Prozess-ID
 - ◆ Prozesse werden allerdings dynamisch erzeugt und vernichtet; PID ändert sich
- Besser: Verwendung einer abstrakten "Adresse" (hier: UNIX-Socket)



- ◆ Prozess 1 ist so über speziellen Eintrag im Dateisystem ansprechbar

U1-4 Kommunikation über Systemgrenzen hinweg



- Mittels IP-Adresse und Port-Nummer ist Prozess (eindeutig) identifizierbar
- Auffinden eines Kommunikationspartners hier zweistufig
 - ◆ zunächst Auffinden des Systems über Adresse (hier: IP-Adresse)
 - ◆ danach Auffinden des Prozesses über abstrakte "Adresse" (hier: Port)
- Zusätzliche Abstraktion der IP-Adresse mit Hilfe des DNS-Protokolls
 - ◆ Zuordnung von IP-Adressen zu Rechnernamen
 - ◆ Beispielsweise: faui06.informatik.uni-erlangen.de -> 131.188.30.200

1 Adressierung des Systems

- Verwendetes Protokoll: Internet Protocol (IP)
 - ◆ Netzwerkprotokoll zur Bildung eines virtuellen Netzwerkes auf der Basis mehrerer physischer Netze
 - ◆ definiert Format der Dateneinheit - IP-Datagramm
 - ◆ unzuverlässige Datenübertragung
 - ◆ Routing-Konzepte (IP-Pakete über mehrere Zwischenstationen leiten)
 - ◆ Adressen bei IPv4: 4 Byte
 - Notation: 4 mit '.' getrennte Byte-Werte in Dezimaldarstellung
 - z. B. **131.188.30.200**
 - ◆ Adressen bei IPv6: 16 Byte
 - Notation: acht 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
 - Beispiel: IPv6 localhost-Adresse: **0:0:0:0:0:0:0:1 = ::1**

1 Adressierung des Systems

- Transparente IPv4-in-IPv6-Unterstützung
 - ◆ Spezieller Adressbereich ::ffff:0:0/96 zur Abbildung von IPv4 auf IPv6
 - ◆ z.B. 131.188.30.200 auf ::ffff:83bc:1ec8 (auch ::ffff:131.188.30.200)
 - ◆ Binden eines PF_INET6-Sockets bindet standardmäßig auch den entsprechenden IPv4-Port
 - dem Prozess erscheinen eingehende IPv4-Verbindungen als IPv6-Verbindungen aus diesem Adressbereich
 - ◆ ausgehende IPv6-Verbindungen an diesen Adressbereich werden auf entsprechende IPv4-Verbindungen abgebildet

- Anmerkung zu IPv6:
 - ◆ Einführung von IPv6 schleppend
 - ◆ 1998 verabschiedet, Verbreitung immer noch sehr gering
 - ◆ Am 3. Februar 2011 wurden die letzten verfügbaren IPv4-Adressen durch die IANA (Internet Assigned Numbers Authority) vergeben

2 Adressierung des Prozesses

- über Portnummern
 - ◆ Portnummern sind 16 Bit, d.h. kleiner als 65536
 - ◆ Port-Nummern < 1024: privilegierte Ports für root (in UNIX) (z.B. www=80, Mail=25, finger=79)

- Eingesetzte Protokolle
 - ◆ User Datagram Protocol - UDP (Transportschicht)
 - IP adressiert Rechner, UDP einen Dienst (siehe Port-Nummern)
 - Übertragung von Paketen (**sendto**, **recvfrom**), unzuverlässig (Fehler werden erkannt, nicht aber Datenverluste)
 - ◆ Transmission Control Protocol - TCP (Transportschicht)
 - zuverlässige Verbindung zu einem Dienst (Port)

3 Arten des Datenaustausches

- Datenstromorientiert (Stream-Sockets)
 - ◆ unterstützen bidirektionalen, zuverlässigen Datenaustausch
 - ◆ gesicherte Kommunikation (gegen Verlust und Duplizierung von Daten)
 - ◆ die Reihenfolge der gesendeten Daten bleibt erhalten
 - ◆ Vergleichbar mit einer *pipe* – allerdings bidirektional
- Paketorientiert (Datagramm-Sockets)
 - ◆ unterstützen bidirektionalen Datentransfer
 - ◆ Datentransfer unsicher (Verlust und Duplizierung möglich)
 - ◆ die Reihenfolge der ankommenden Datenpakete stimmt nicht sicher mit der der abgehenden Datenpakete überein
 - Grenzen von Datenpaketen bleiben im Gegensatz zu **Stream-Socket**-Verbindungen erhalten

4 Format des Datenaustausches

- Beim Austausch von Binärdaten ist die Reihenfolge der einzelnen Bytes zur richtigen Interpretation wichtig
- Kommunikation zwischen Rechnern verschiedener Architekturen z. B. Intel Pentium (little endian) und Sun Sparc (big endian) setzt Vereinheitlichung der Netzwerkbyteorder voraus
- Netzwerk-Byteorder ist auf big endian festgelegt
- Exkurs: Byteorder

Wert	Repräsentation				
		0	1	2	3
0xcafebabe	big endian	ca	fe	ba	be
	little endian	be	ba	fe	ca

U1-5 Betriebssystemschnittstelle zur IPC

1 Sockets

- Generische Abstraktion zur Interprozesskommunikation
 - ◆ Verwendung im Quellcode unabhängig von Kommunikations-Domäne
 - ◆ Betriebssystemseite Implementierung abhängig von jeweiliger Kommunikations-Domäne

2 Erzeugen und Schließen eines Sockets

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

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

- ◆ `domain`, z. B.
 - `PF_UNIX` (UNIX-Domäne), `PF_INET` (IPv4-Domäne), `PF_INET6` (IPv6)
- ◆ `type` innerhalb der Domain:
 - `SOCK_STREAM`: Stream-Socket (bei `PF_INET(6)` = TCP-Protokoll)
 - `SOCK_DGRAM`: Datagramm-Socket (bei `PF_INET(6)` = UDP-Protokoll)
- ◆ `protocol`
 - Standard-Protokoll für Domain/Type Kombination: `0`

- Schließen des Sockets und Freigeben der "enthaltenen" Ressourcen

```
int close(int fd);
```

3 Binden an einen Namen - Allgemein

- Sockets werden ohne Namen generiert
- Systemaufruf **bind(2)** stellt eine generische Schnittstelle zum Binden von Sockets in unterschiedlichen Domänen bereit
- der Systemaufruf **bind(2)** bindet einen Namen an einen Socket

```
int bind(int s, const struct sockaddr *name, socklen_t namelen);
```

◆ **s**: socket

◆ **name**: Protokollspezifische Adresse
Socket-Interface (<**sys/socket.h**>) ist zunächst protokoll-unabhängig

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

◆ **namelen**: Länge der konkret übergebenen Struktur in Bytes

4 Namensgebung für IPv4-Sockets

- Name durch IP-Adresse und Port-Nummer definiert

```
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 */
};
```

◆ **sin_port**: Port-Nummer

◆ **sin_addr**: IP-Adresse

- **INADDR_ANY**: wenn Socket auf allen lokalen Adressen (z. B. allen Netzwerkinterfaces) Verbindungen akzeptieren soll

- **INADDR_**-Werte liegen in Hostbyteorder vor

◆ Umwandlung mittels **htons**, **htonl**: Wandle Host-spezifische Byteordnung in Netzwerk-Byteordnung (big endian) um (**htons** für **short int**, **htonl** für **long int**)

5 Namensgebung für IPv6-Sockets

- Name durch IP-Adresse und Port-Nummer definiert

```

struct sockaddr_in6 {
    uint16_t      sin6_family; /* = AF_INET6 */
    uint16_t      sin6_port;   /* Port */
    uint32_t      sin6_flowinfo;
    struct in6_addr sin6_addr; /* IPv6-Adresse */
    uint32_t      sin6_scope_id;
};
struct in6_addr {
    unsigned char s6_addr[16];
};

```

- ◆ **sin6_addr**: IPv6-Adresse

- ▶ **in6addr_any** / **IN6ADDR_ANY_INIT**:
auf allen lokalen Adressen Verbindungen akzeptieren

- Die **IN6ADDR_**-Werte liegen bereits in Netzwerk-Byteorder vor

6 Verbindungsannahme durch Server

- Server:

- ◆ **listen(2)** stellt ein, wie viele ankommende Verbindungswünsche gepuffert werden können (d.h. auf ein *accept* wartend)
- ◆ **accept(2)** nimmt Verbindung an:
 - ▶ *accept* blockiert solange, bis ein Verbindungswunsch ankommt
 - ▶ es wird ein neuer Socket erzeugt und an remote Adresse + Port (Parameter **from**) gebunden
lokale Adresse + Port bleiben unverändert
 - ▶ dieser Socket wird für die Kommunikation benutzt
 - ▶ der ursprüngliche Socket kann für die Annahme weiterer Verbindungen genutzt werden

6 Verbindungsannahme durch Server - Beispiel

- Beispiel: Server, der alle Eingaben wieder zurückschickt (ohne Fehlerbehandlungen)

```

fd = socket(PF_INET6, SOCK_STREAM, 0);

memset(&name, 0, sizeof(name));
name.sin6_family = AF_INET6;
name.sin6_port = htons(port);
name.sin6_addr = in6addr_any;

bind(fd, (const struct sockaddr *)&name, sizeof(name));

listen(fd, 5);

in_fd = accept(fd, NULL, NULL);

/* hier evtl. besser Kindprozess erzeugen und
   eigentliche Kommunikation dort abwickeln */
for(;;) {

    n = read(in_fd, buf, sizeof(buf));

    write(in_fd, buf, n);

}

close(in_fd);
close(fd);

```

7 Verbindungsaufbau durch Client

- Client:
 - ◆ **connect(2)** meldet Verbindungswunsch an Server
 - **connect** blockiert solange, bis Server Verbindung mit **accept** annimmt
 - Socket wird an die remote Adresse gebunden
 - Kommunikation erfolgt über den Socket
 - falls Socket noch nicht lokal gebunden ist, wird gleichzeitig eine lokale Bindung hergestellt (Port-Nummer wird vom System gewählt)

8 Das Domain-Name-System (DNS)

- Zum Ermitteln der Werte für die `sockaddr`-Struktur kann das DNS-Protokoll verwendet werden
- `getaddrinfo` liefert nötige 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 IP-Adresse als String)
- ◆ `service` gibt entweder 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
- ◆ Fehlerbehandlung siehe `getaddrinfo(3)`

- Freigabe der Ergebnisliste nach Verwendung mit `freeaddrinfo(3)`

8 Das Domain-Name-System (DNS)

```
struct addrinfo {
    int          ai_flags;    // flags zur Auswahl (hints)
    int          ai_family;   // z.B. PF_INET6
    int          ai_socktype; // z.B. SOCK_STREAM
    int          ai_protocol; // Protokollnummer
    size_t       ai_addrlen;  // Größe von ai_addr
    struct sockaddr *ai_addr; // Adresse f. bind/connect
    char         *ai_canonname; // offizieller Hostname
    struct addrinfo *ai_next; // nächste Adresse 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 `bind(2)` und `connect(2)` verwendbar

8 Das Domain-Name-System (DNS) - Beispiel

```

char *hostname = "lists.informatik.uni-erlangen.de";
int gai_ret, sock;
struct addrinfo *sa_head, *sa, hints;

memset(&hints, 0, sizeof(hints));
hints.ai_socktype = SOCK_STREAM; /* nur TCP-Sockets */
hints.ai_family = PF_UNSPEC; /* beliebige Protokollfamilie */
hints.ai_flags = AI_ADDRCONFIG; /* nur lokal verf. Adresstypen */

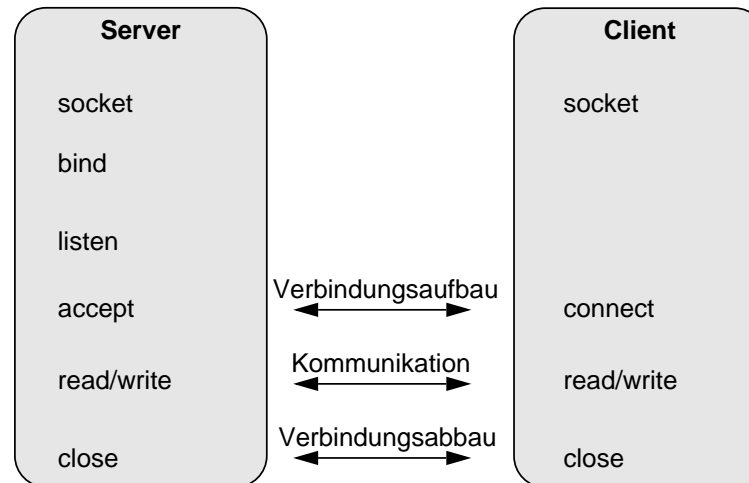
gai_ret = getaddrinfo(hostname, "25", &hints, &sa_head);
if(gai_ret != 0) { /* Fehlerbehandlung s. Manpage */ }

/* Liste der Adressen durchtesten */
for(sa = sa_head; sa!=NULL; sa=sa->ai_next) {
    sock= socket(sa->ai_family, sa->ai_socktype, sa->ai_protocol);
    if(0 == connect(sock, sa->ai_addr, sa->ai_addrlen)) {
        break;
    }
    close(sock);
}
if(sa == NULL) { /* Fehler */ }

freeaddrinfo(sa_head);

```

9 TCP-Sockets: Zusammenfassung



U1-6 POSIX-I/O vs. Standard-C-I/O

- Für Ein- und Ausgabe stehen verschiedene Funktionen zur Verfügung

Ebene	Variante	Ein-/Ausgabedaten	Funktionen
2	blockorientiert	Puffer + Länge	read(), write()
3	blockorientiert	Array, Elementgröße, Anzahl	fread(), fwrite()
3	zeichenorientiert	Einzelbyte	getc(), putc()
3	zeilenorientiert	null-terminierter String	fgets(), fputs()
3	formatiert	Formatstring + beliebige Variablen	fscanf(), fprintf()

- ◆ Ebene 2: POSIX-Systemaufrufe
 - Arbeiten mit Filedeskriptoren (`int`)
- ◆ Ebene 3: Bibliotheksfunktionen
 - Greifen intern auf die Systemaufrufe zurück
 - Wesentlich flexibler einsetzbar
 - Arbeiten mit File-Pointern (`FILE *`)

- Auf Grund ihrer Flexibilität eignen sich `FILE*` für String-basierte Ein- und Ausgabe wesentlich besser.

U1-6 POSIX-I/O vs. Standard-C-I/O

- Konvertierung von Filedeskriptor nach Filepointer

```
FILE *fdopen(int fd, const char *type);
```

- ◆ `type` kann sein "r", "w", "a", "r+", "w+", "a+"
(`fd` muss entsprechend geöffnet sein!)
 - Sockets sollten mit "a+" geöffnet werden

- Schließen des erzeugten Filepointers mittels `fclose(3)`

```
int fclose(FILE *stream);
```

- ◆ Darunterliegender Filedeskriptor wird dabei geschlossen
- ◆ Erneutes `fclose(2)` nicht notwendig