



Самарский государственный аэрокосмический университет
имени академика С.П. Королёва

Объектно-ориентированное программирование

Основы создания сетевых приложений на Java

Занятие 14

© Составление,
А.В. Гаврилов, 2014

Самара
2014

План лекции

- Протоколы транспортного уровня
- Понятие сокета
- Пакет `java.net`
- Классы `Socket` и `ServerSocket`
- Классы `DatagramPacket` и `DatagramSocket`
- Класс `URL`

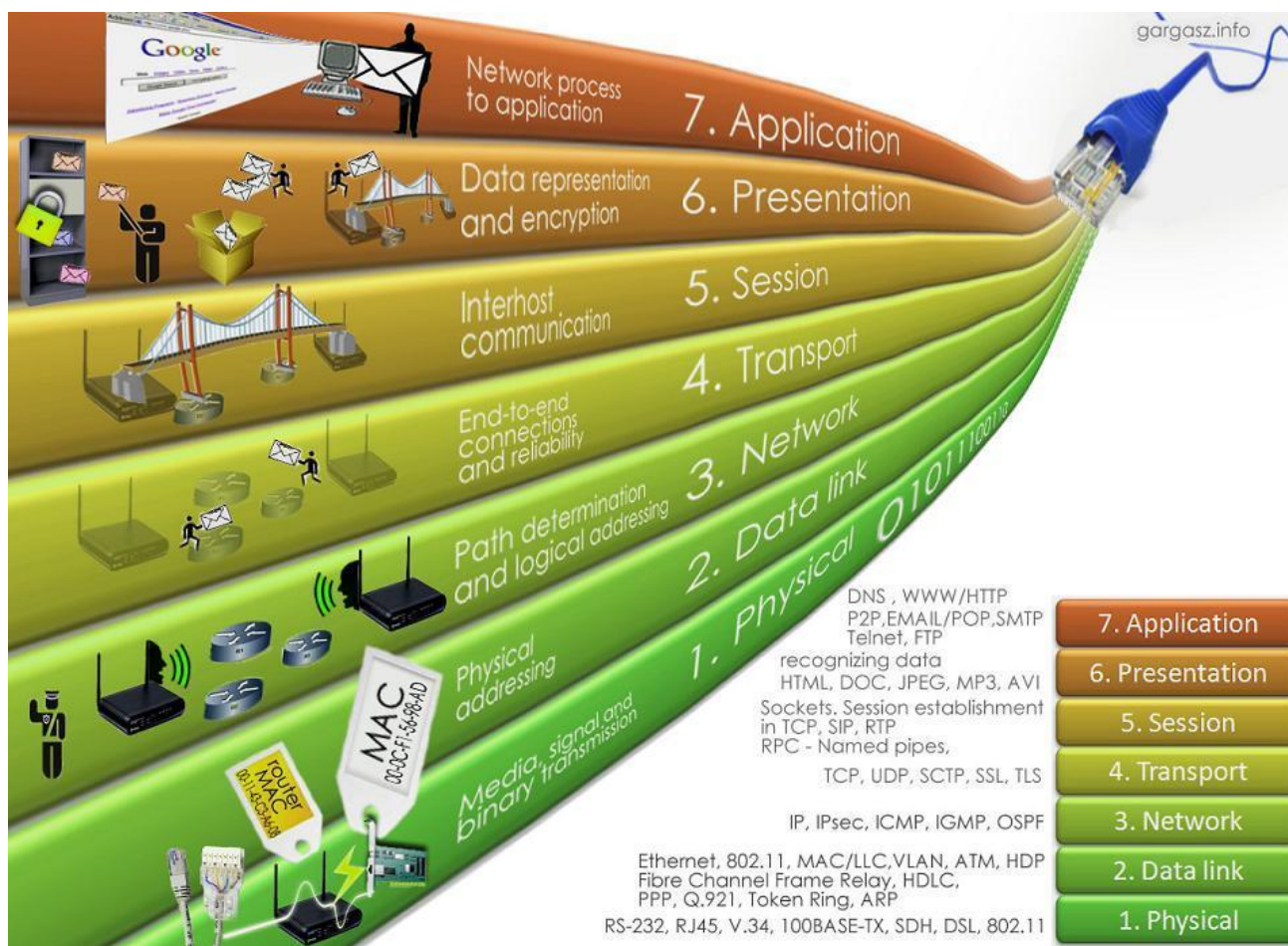


Модель OSI

- Прикладной уровень
- Уровень представления
- Сеансовый уровень
- Транспортный уровень
- Сетевой уровень
- Уровень соединения
- Физический уровень



Модель OSI



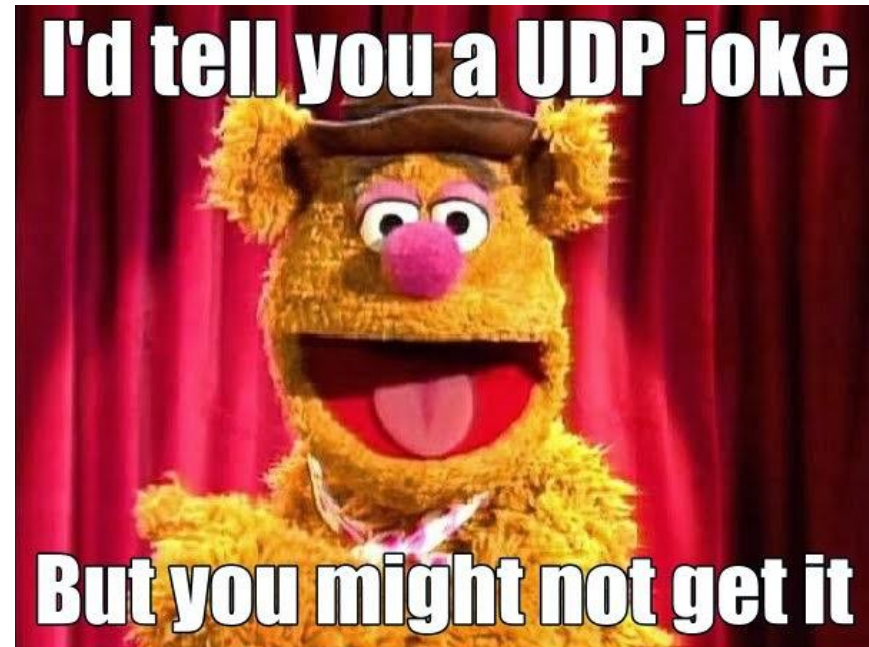
Transmission Control Protocol

- TCP – основанный на **соединениях** протокол, обеспечивающий **надежную** передачу данных между **двумя** компьютерами с сохранением **порядка** данных
- Используется в: HTTP, FTP, Telnet и др.



User Datagram Protocol

- UDP – не основанный на соединениях протокол, реализующий пересылку независимых пакетов данных, называемых дейтаграммами, от одного компьютера к другому без гарантии их доставки



Модель «Клиент-сервер»

- Порядок работы
 - Каждая из сторон виртуального соединения называется «сокет» (socket)
 - Процесс-сервер инициализируется при запуске и далее бездействует, ожидая поступления запроса от клиента
 - Процесс-клиент посылает запрос на установление соединения с сервером, требуя выполнить для него определенную функцию
- Виды приложений-серверов
 - Сервер последовательной обработки запросов
 - Сервер параллельной обработки запросов

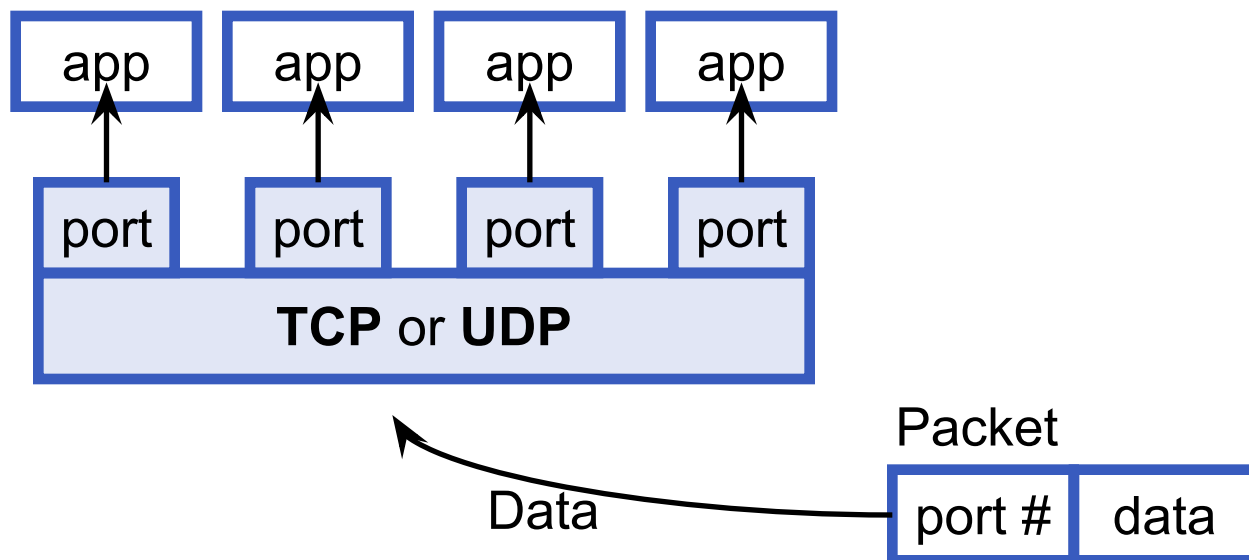


Понятие порта

- Компьютер (обычно) имеет только одно физическое соединение с сетью
- Соединение описывается, например, IP-адресом (32 или 128 бит на нынешний момент)
- Как различать информацию для различных приложений?



Понятие порта



- Сокет привязывается к порту
- Порт описывается 16-битным числом
- Порты 0-1023 зарезервированы



Интерфейс сокетов

- В 80-ых годах американское правительственное агентство по поддержке исследовательских проектов (ARPA), финансировало реализацию протоколов TCP/IP для UNIX в Калифорнийском университете в г. Беркли
- Разработан интерфейс прикладного программирования для сетевых приложений TCP/IP (TCP/IP API)
- TCP/IP sockets или **Berkeley sockets**



Связь с файловой системой

- TCP/IP в рамках UNIX
- Интерфейс сокетов – через системные вызовы UNIX
- Системные вызовы ввода-вывода UNIX выглядят как последовательный цикл:
 - открыть
 - считать/записать
 - закрыть
- Нет различий между файлами и внешними устройствами



Проблемы сетевого ввода/вывода

- Модель клиент-сервер не соответствует системе ввода-вывода UNIX
 - Нет пассивных операций ввода-вывода
 - Не умеют устанавливать соединения
 - Используется фиксированный адрес файла
 - Соединение с файлом доступно на протяжении всего цикла запись-считывание
- Для не ориентированных на соединение протоколов фиксированный адрес – проблема: при передаче дейтаграммы адрес есть, а соединения нет



Абстракция сокета

- Сетевое соединение – это процесс передачи данных по сети между двумя компьютерами или процессами
- Сокет – конечный пункт передачи данных
- Для программ сокет – одно из **окончаний** сетевого соединения
- Для установления соединения каждая из сетевых программ должна иметь **свой** собственный сокет

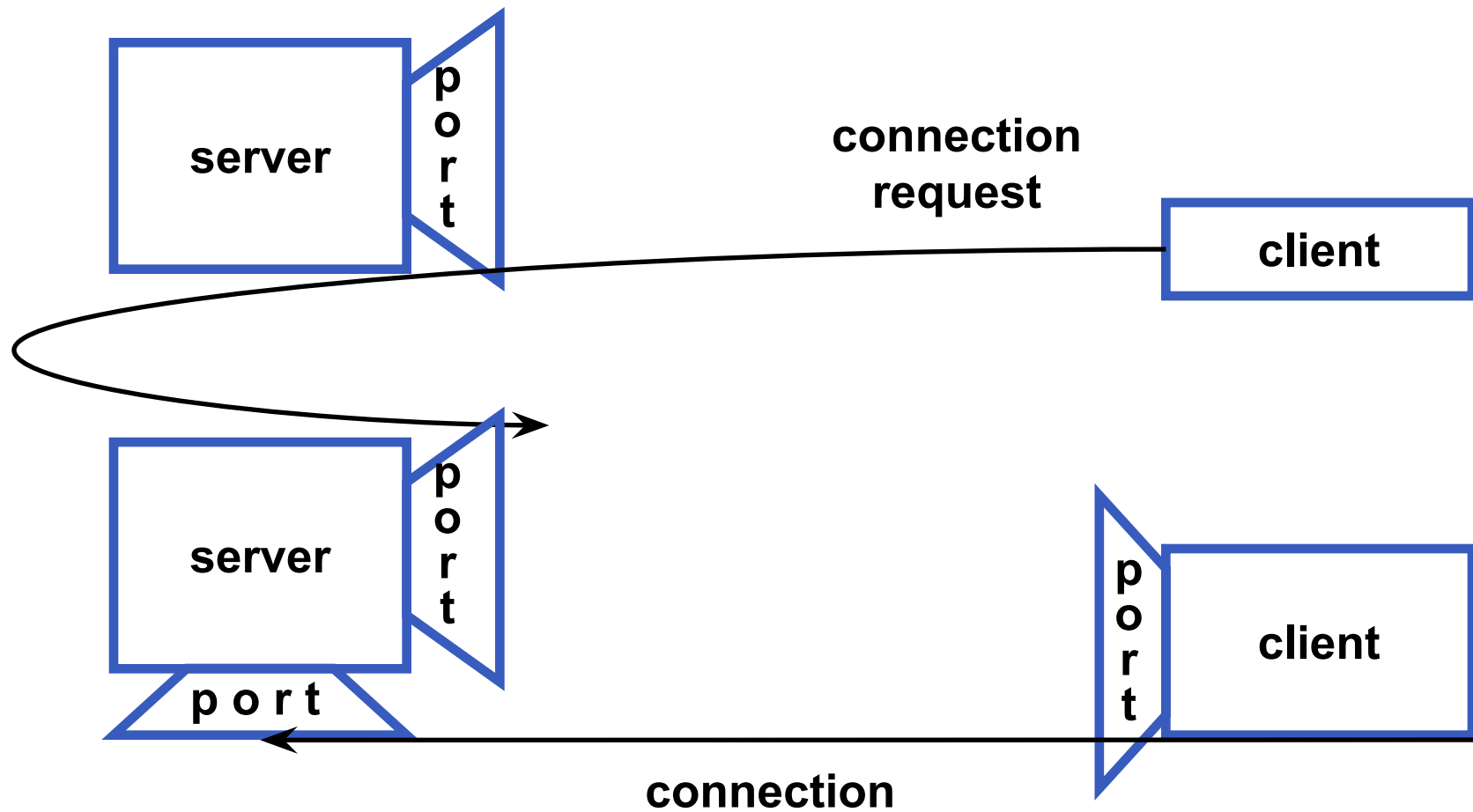


Абстракция сокета

- Связь между двумя сокетами может быть ориентированной на соединение
- Связь между двумя сокетами может быть не ориентированной на соединение
- Сокет связан с номером порта



Абстракция сокета



А что же на Java?

- Сокеты инкапсулированы в экземпляры специальных классов
- Все низкоуровневое взаимодействие скрыто от пользователя
- Существует семейство классов, обеспечивающих настройку сокетов и работу с ними



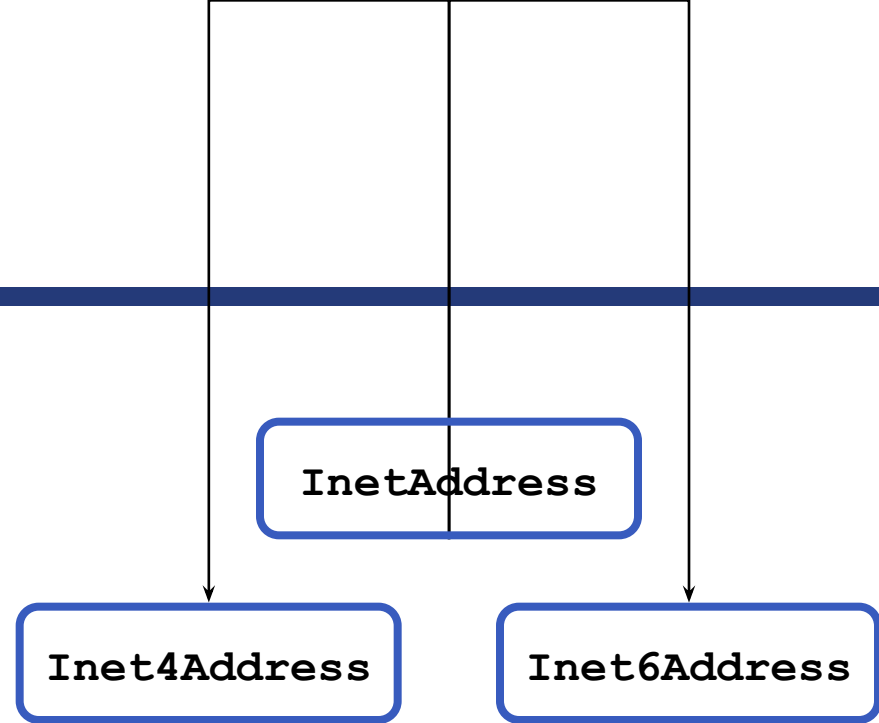
Пакет java.net

- Адресация
- Установление TCP-соединения
- Передача/прием дейтаграмм через UDP
- Обнаружение/идентификация сетевых ресурсов
- Безопасность: авторизация / права доступа

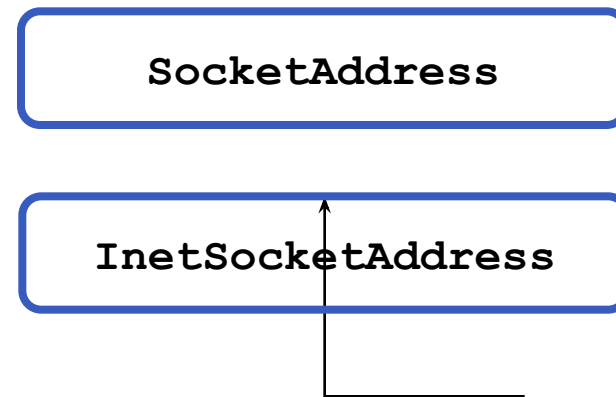


Адресация

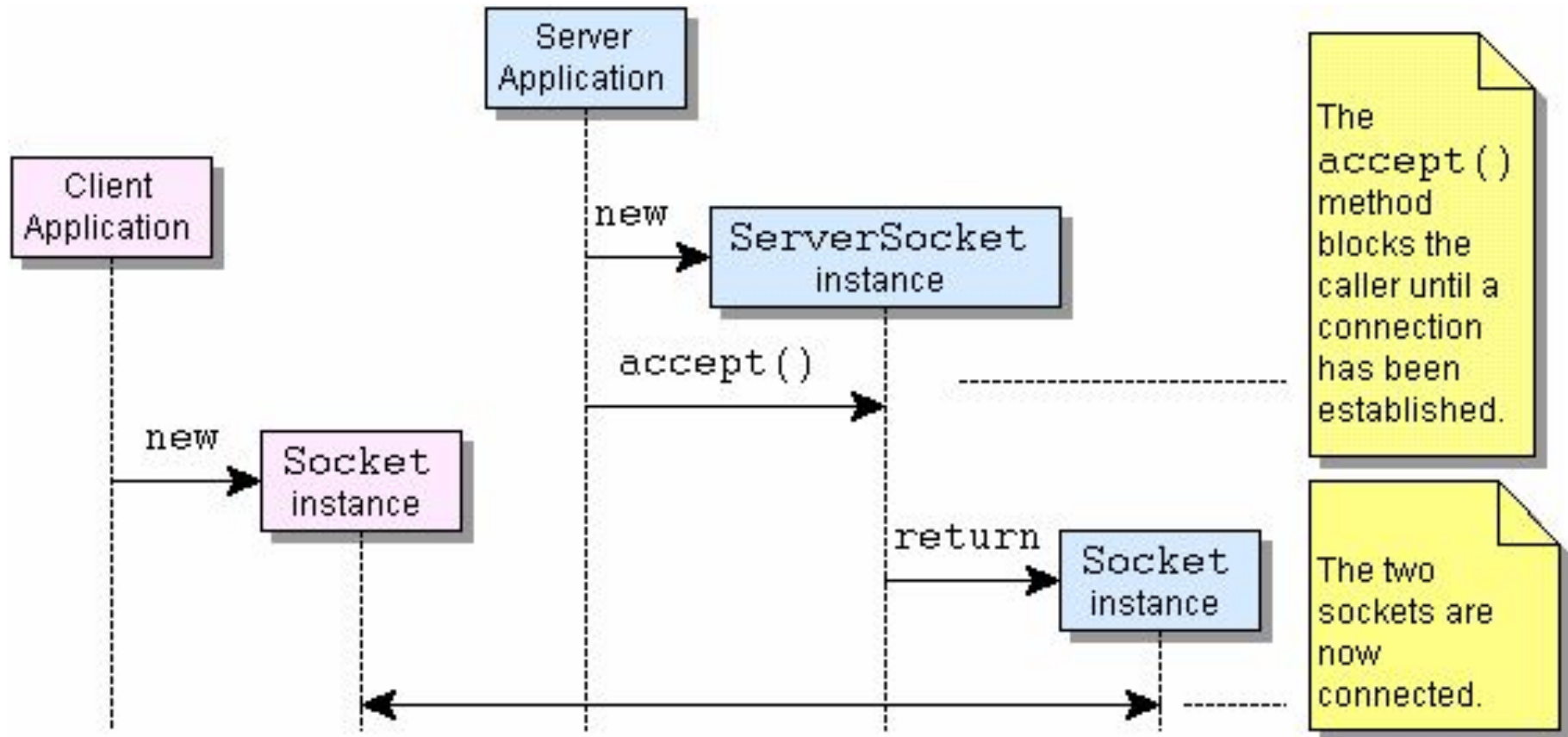
- IP-адресация



- Адрес сокета



Общая схема соединения



Класс Socket

- Реализует клиентский сокет и его функции
- Конструкторы
 - `Socket()`
 - `Socket(InetAddress address, int port)`
 - `Socket(InetAddress address, int port, InetAddress localAddr, int localPort)`
 - `Socket(String host, int port)`
 - `Socket(String host, int port, InetAddress localAddr, int localPort)`
- Методы
 - `void close()`
 - `InetAddress getLocalAddress()`
 - `InputStream getInputStream()`
 - `OutputStream getOutputStream()`
 - `static void setSocketImplFactory(SocketImplFactory fac)`
 - И прочие...



Порядок работы с клиентским сокетом

- Открытие сокета
- Открытие потока ввода и/или потока вывода для сокета
- Чтение и запись в потоки согласно установленному протоколу общения с сервером
- Закрытие потоков ввода-вывода
- Закрытие сокета



Пример клиента

```
import java.io.*;
import java.net.*;

public class EchoClient {
    public static void main(String[] args) throws IOException {
        Socket echoSocket = null;
        PrintWriter out = null;
        BufferedReader in = null;
        try {
            echoSocket = new Socket("taranis", 7);
            out = new PrintWriter(echoSocket.getOutputStream(), true);
            in = new BufferedReader(new InputStreamReader(
                echoSocket.getInputStream()));
        } catch (UnknownHostException e) {
            System.err.println("Don't know about host: taranis.");
            System.exit(1);
        } catch (IOException e) {
            System.err.println("Couldn't get I/O for the connection to:" +
                "taranis.");
            System.exit(1);
        }
    }
}
```



Пример клиента

```
BufferedReader stdIn = new BufferedReader(  
    new InputStreamReader(System.in));  
  
String userInput;  
  
while ((userInput = stdIn.readLine()) != null) {  
    out.println(userInput);  
    System.out.println("echo: " + in.readLine());  
}  
  
out.close();  
in.close();  
stdIn.close();  
echoSocket.close();  
}  
}
```



**Клиент всегда прав!
Если клиент не прав,
это не наш клиент!**



Класс `ServerSocket`

- Реализует серверный сокет и его функции
- Конструкторы
 - `ServerSocket()`
 - `ServerSocket(int port)`
 - `ServerSocket(int port, int backlog)`
- Методы
 - `void close()`
 - `Socket accept()`
 - `void bind(SocketAddress endpoint)`
 - И прочие...



Создание серверного сокета

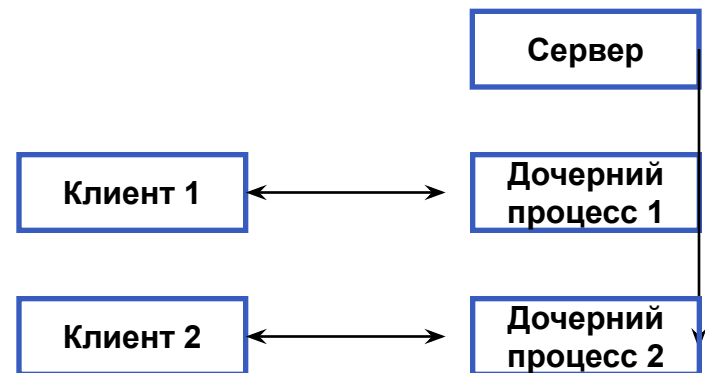
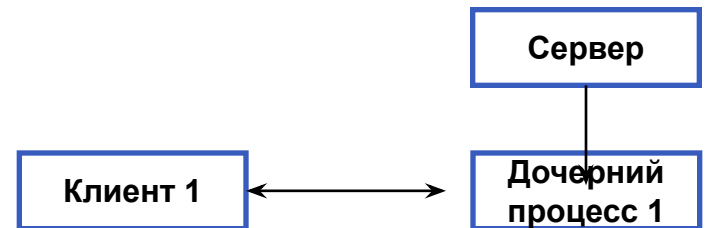
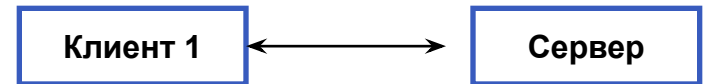
```
try {
    serverSocket = new ServerSocket(4444);
} catch (IOException e) {
    System.out.println(
        "Could not listen on port: 4444");
    System.exit(-1);
}
```

```
Socket clientSocket = null;
try {
    clientSocket = serverSocket.accept();
} catch (IOException e) {
    System.out.println("Accept failed: 4444");
    System.exit(-1);
}
```



Сервер параллельной обработки запросов

- **Стадия 1**
Установление соединения клиент-сервер
- **Стадия 2**
Сервер параллельной обработки передает управление дочернему процессу
- **Стадия 3**
Если во время обработки запроса поступает запрос от другого клиента, сервер параллельной обработки передает управление новому дочернему процессу



Дейтаграммы

- **Дейтаграмма** – независимое, самодостаточное сообщение, посылаемое по сети, чья доставка, время (порядок) доставки и содержимое не гарантируются
- Могут использоваться как для адресной, так и для широковещательной рассылки



Класс DatagramPacket

- Экземпляры класса являются прототипами дейтаграмм-сообщений
- Конструкторы
 - `DatagramPacket(byte[] buf, int offset, int length, InetAddress address, int port)`
 - И прочие...
- Методы
 - `byte[] getData()`
 - `int getLength()`
 - `int getOffset()`
 - `SocketAddress getSocketAddress()`
 - `void setSocketAddress(SocketAddress address)`
 - `void setData(byte[] buf, int offset, int length)`
 - И прочие...

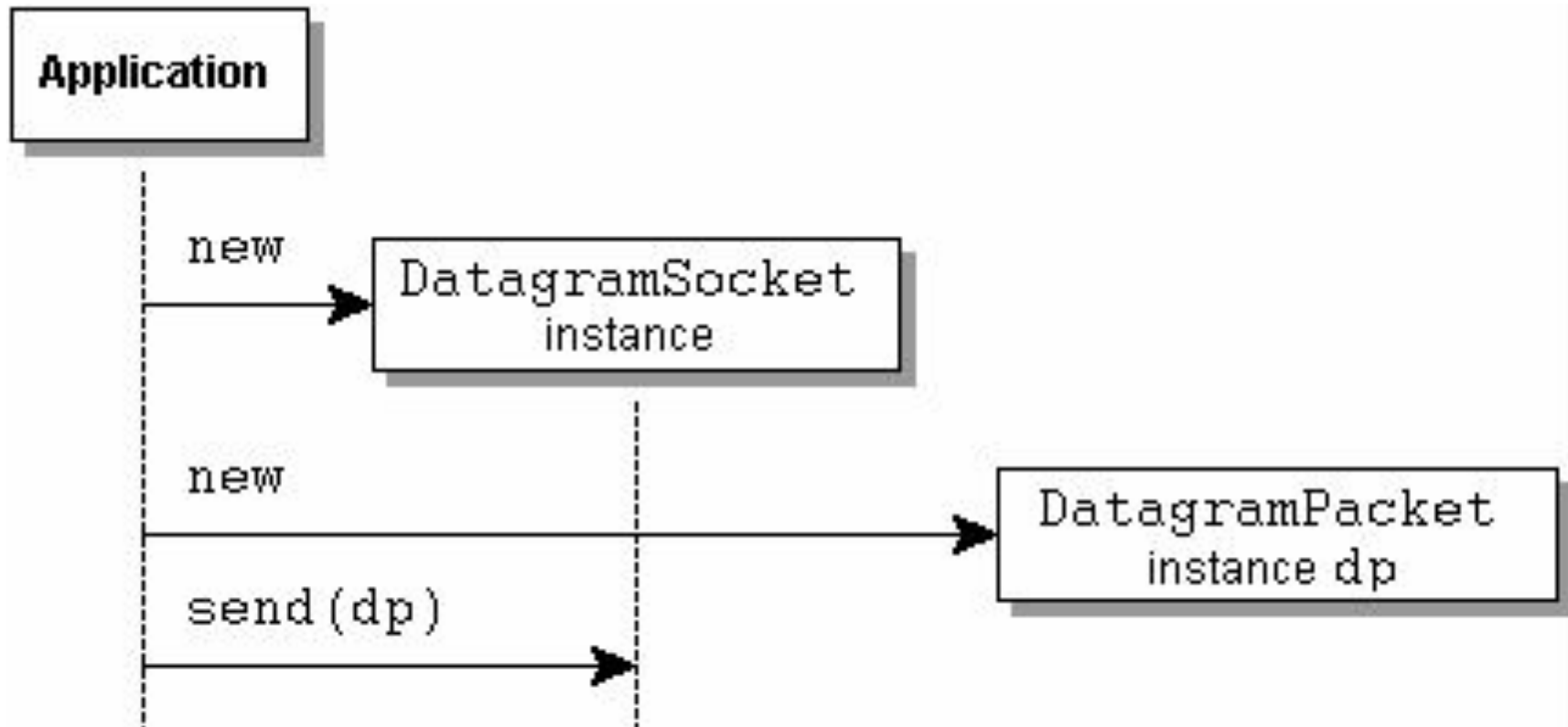


Класс DatagramSocket

- Экземпляры являются не ориентированными на соединение сокетом
- Конструкторы
 - `DatagramSocket()`
 - `DatagramSocket(int port, InetAddress laddr)`
 - И другие...
- Методы
 - `void bind(SocketAddress addr)`
 - `void close()`
 - `void connect(InetAddress address, int port)`
 - `void send(DatagramPacket p)`
 - `void receive(DatagramPacket p)`
 - И другие...

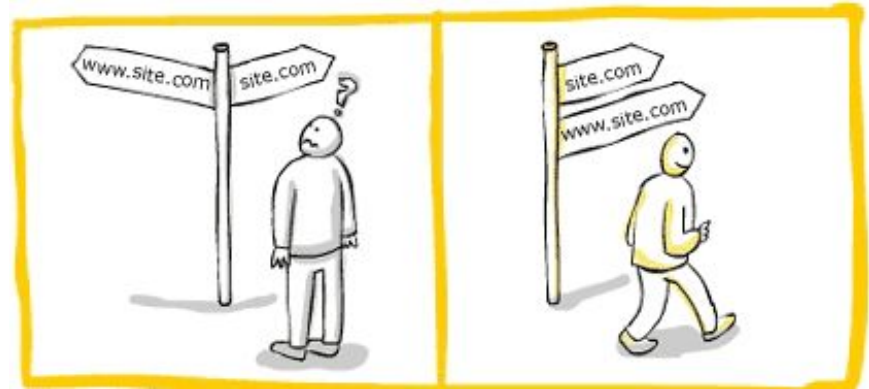


Передача дейтаграмм



Uniform Resource Locator

- URL – адрес ресурса в Интернет
- **Имя протокола**
Протокол, используемый для связи
- **Имя хоста**
Имя компьютера, на котором расположен ресурс
- **Имя файла**
Путь к файлу на компьютере
- **Номер порта**
Номер порта для соединения (необязателен)
- **Ссылка**
Ссылка на именованный якорь (необязательна)
- Может быть абсолютным и относительным



```
URL gamelan = new URL("http", "www.gamelan.com", 80,  
"pages/Gamelan.network.html");
```



Прямое чтение из URL

```
import java.net.*;
import java.io.*;

public class URLReader {
    public static void main(String[] args) throws Exception {
        URL yahoo = new URL("http://www.yahoo.com/");
        BufferedReader in = new BufferedReader(
            new InputStreamReader(
                yahoo.openStream()));

        String inputLine;
        while ((inputLine = in.readLine()) != null) {
            System.out.println(inputLine);
        }
        in.close();
    }
}
```



Чтение из URL-соединения

```
import java.net.*;
import java.io.*;
public class URLConnectionReader {
    public static void main(String[] args) throws Exception {
        URL yahoo = new URL("http://www.yahoo.com/");
        URLConnection yc = yahoo.openConnection();
        BufferedReader in = new BufferedReader(
            new InputStreamReader(
                yc.getInputStream()));

        String inputLine;
        while ((inputLine = in.readLine()) != null) {
            System.out.println(inputLine);
        }
        in.close();
    }
}
```



Запись в URL-соединение

```
import java.io.*;
import java.net.*;
public class Reverse {
    public static void main(String[] args) throws Exception {
        if (args.length != 1) {
            System.err.println("Usage:  java Reverse" +
                               "string_to_reverse");
            System.exit(1);
        }
        String stringToReverse = URLEncoder.encode(args[0],
                                                    "US-ASCII");
        URL url = new URL(
            "http://java.sun.com/cgi-bin/backwards");
```



Запись в URL-соединение

```
URLConnection connection = url.openConnection();
connection.setDoOutput(true);
PrintWriter out = new PrintWriter(
    connection.getOutputStream());
out.println("string=" + stringToReverse);
out.close();
BufferedReader in = new BufferedReader(
    new InputStreamReader(
        connection.getInputStream()));

String inputLine;
while ((inputLine = in.readLine()) != null)
    System.out.println(inputLine);
in.close();
}
}
```



Спасибо за внимание!

Дополнительные источники

- Арнолд, К. Язык программирования Java [Текст] / Кен Арнолд, Джеймс Гослинг, Дэвид Холмс. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2001. – 624 с.
- Вязовик, Н.А. Программирование на Java. Курс лекций [Текст] / Н.А. Вязовик. – М. : Интернет-университет информационных технологий, 2003. – 592 с.
- Хорстманн, К. Java 2. Библиотека профессионала. Том 2. Тонкости программирования [Текст] / Кей Хорстманн, Гари Корнелл. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2010 г. – 992 с.
- Эккель, Б. Философия Java [Текст] / Брюс Эккель. – СПб. : Питер, 2011. – 640 с.
- JavaSE at a Glance [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/overview/index.html>, дата доступа: 21.10.2011.
- JavaSE APIs & Documentation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/documentation/api-jsp-136079.html>, дата доступа: 21.10.2011.

