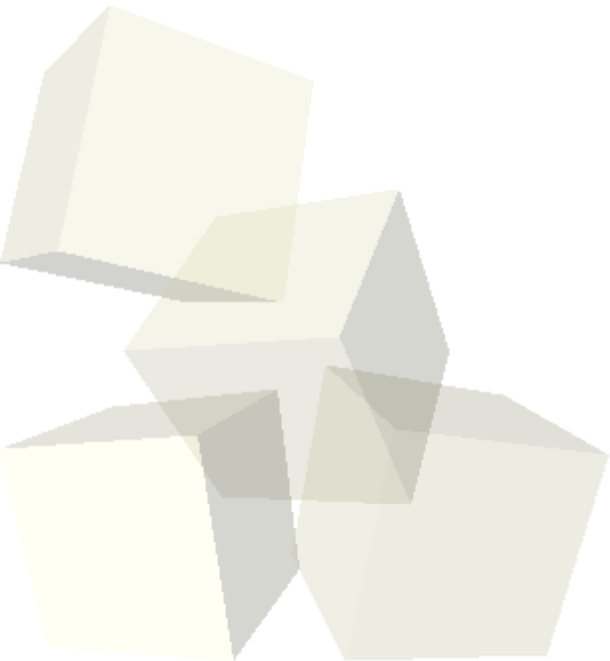


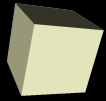


Programação para Redes de Computadores

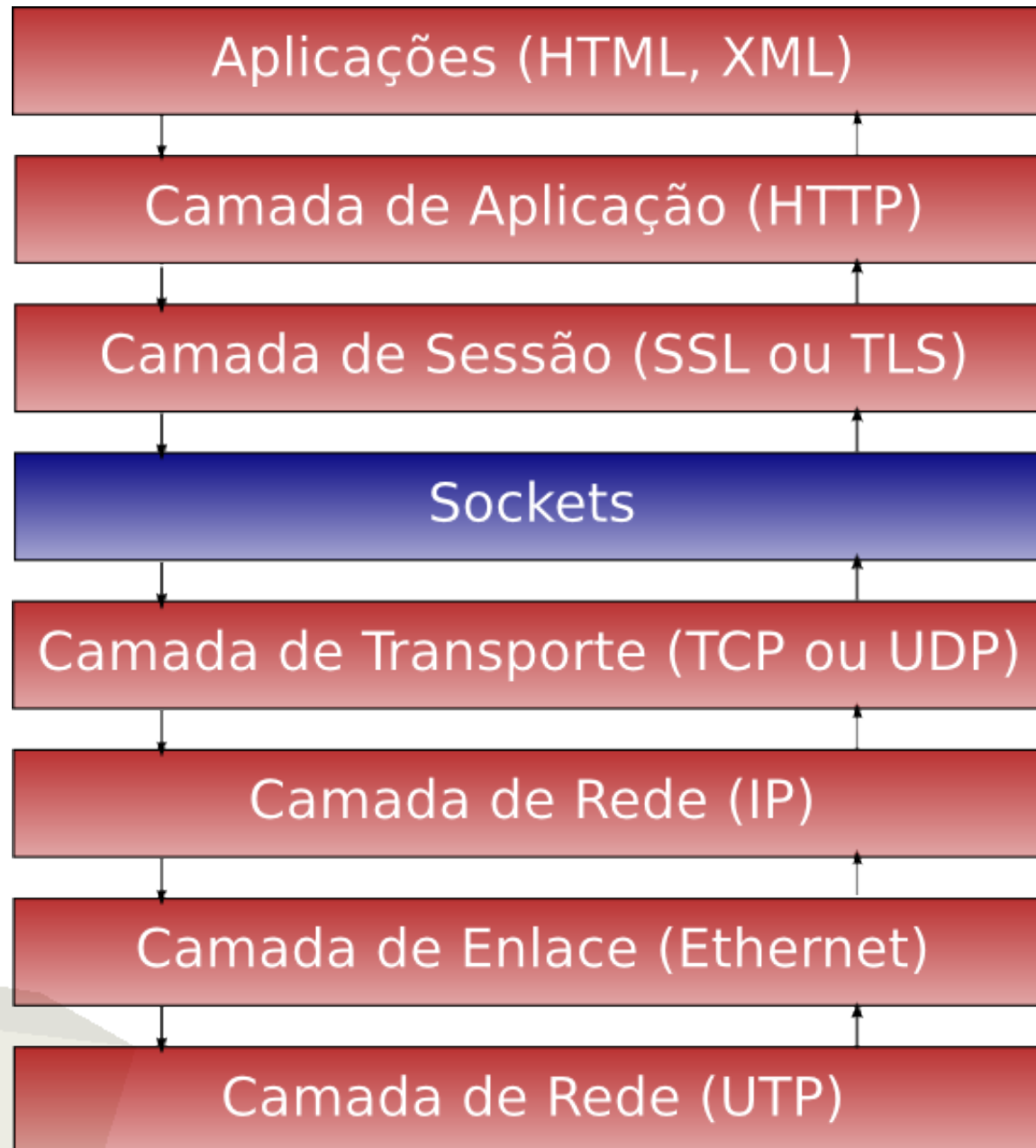
Introdução aos Sockets



Líus Fontenelle Carneiro
<http://hypercast.info/>

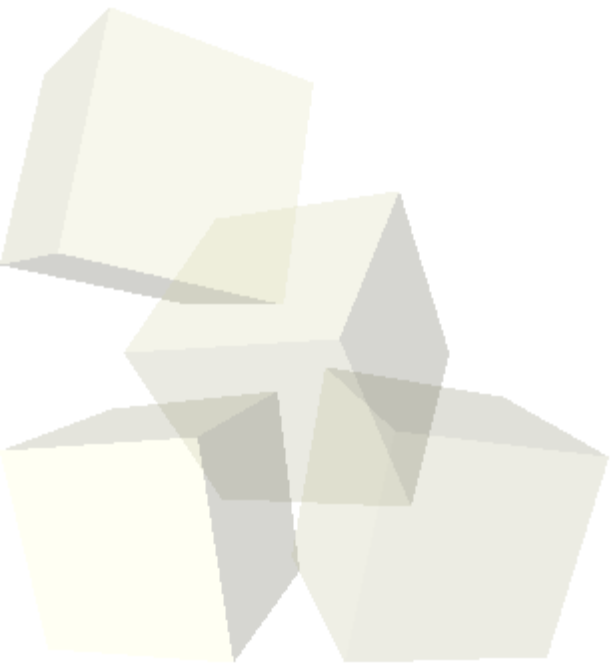


Redes IP e ambiente web





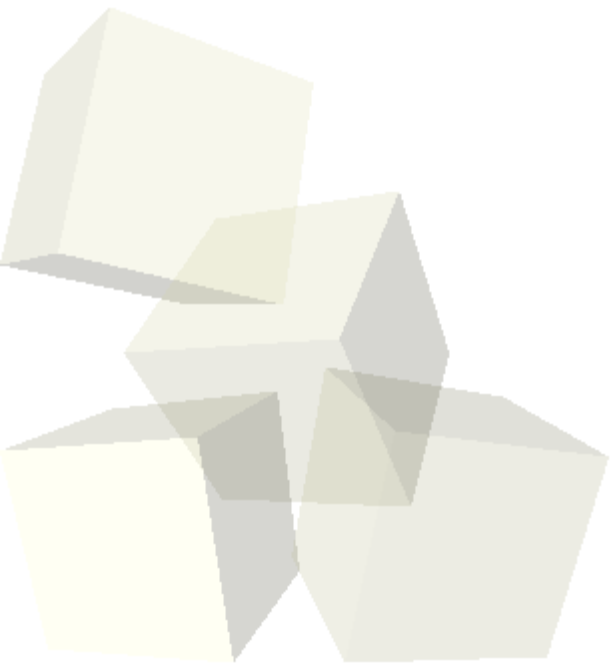
- Criação de novos protocolos;
- Implementar protocolos já existentes;
- Extender padrões conhecidos;
- Interoperabilidade;
- Muitas possibilidades: tudo é socket!





Comunicação em rede no Linux

- Utiliza modelo baseado em Sockets;
- Implementação BSD baseada em sockets INETD;
- Integração com a System Call Interface;
- Interoperabilidade com o Virtual File System;
- Elevada portabilidade.

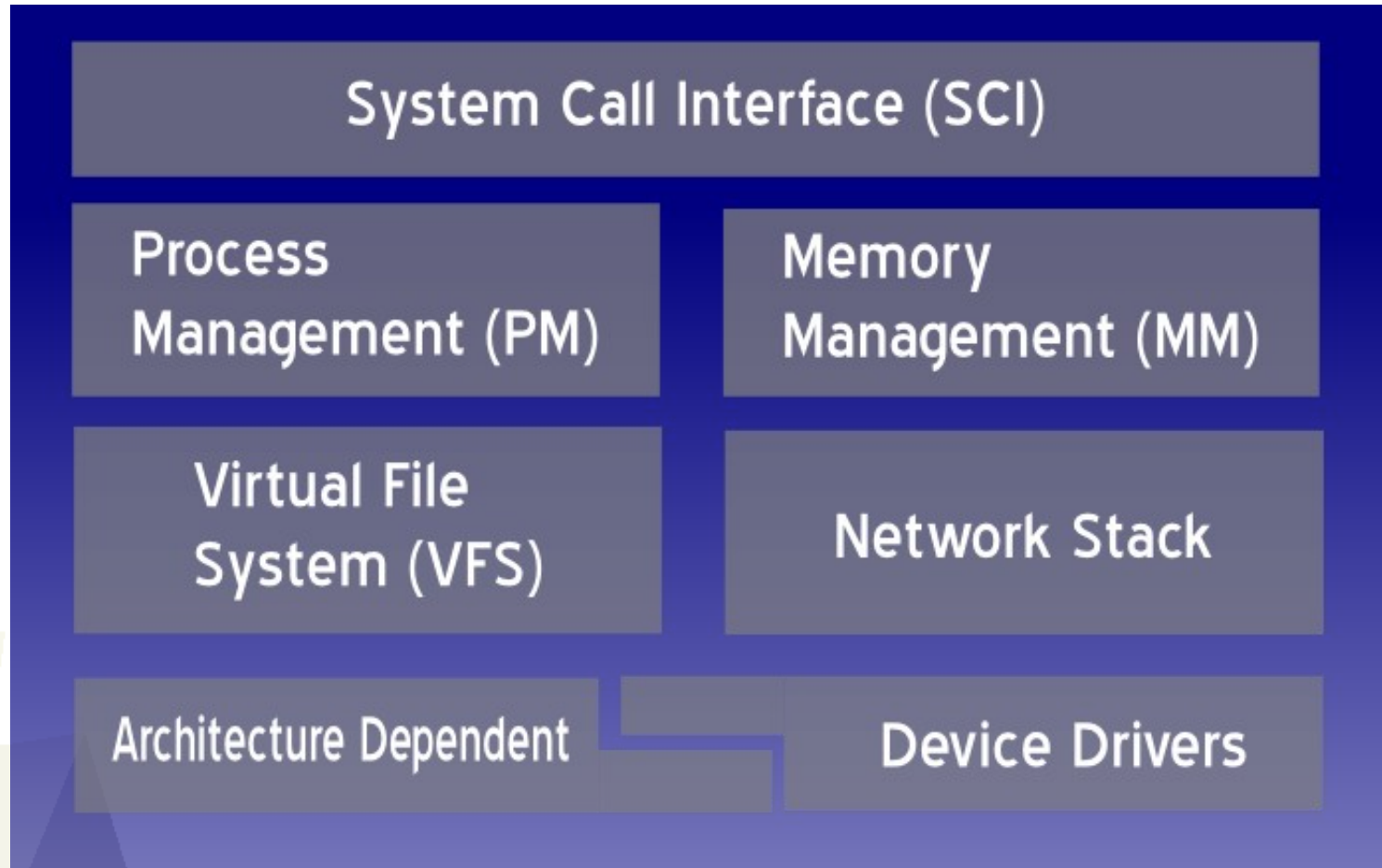




- Conexão baseada em Streams de dados;
- Abstração e divisão do stream em pacotes IP;
- Procedimentos para envio:
 - ◆ Dividir o stream em pacotes IP;
 - ◆ Rotear os pacotes para o endereço de destino;
 - ◆ Gerar cabeçalho para ser usado pelos device drivers;
 - ◆ Enviar pela interface apropriada.

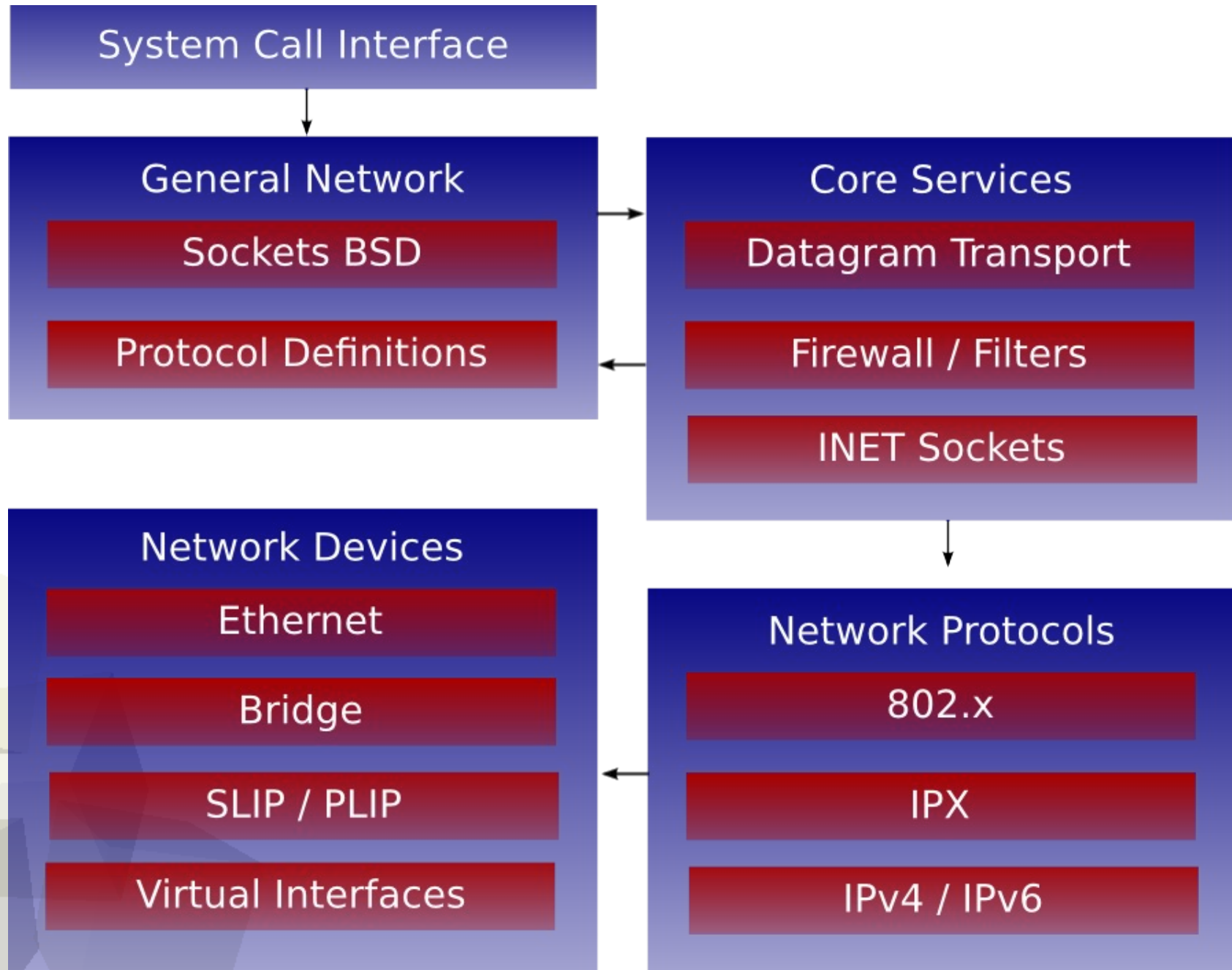
- Procedimentos para recepção:
 - ◆ Checar validade dos cabeçalhos;
 - ◆ Verificar se o endereço de destino está correto;
 - ◆ Enviar os pacotes para camada TCP processar.

Relações com outros subsistemas





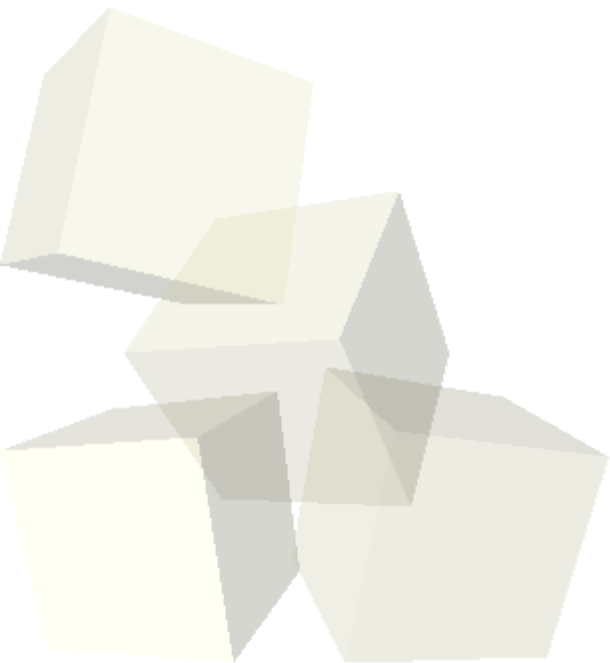
Network Stack





Sockets no mundo real

- Tome sempre muito cuidado:
 - ◆ Interoperabilidade;
 - ◆ Implementações divergentes;
 - ◆ Interpretações diferentes da mesma RFC.





Fim

Contato

Página pessoal: <http://hypercast.info/>

E-mail: liusfc@gmail.com

