

Reti di Calcolatori L-A

Appello del 21/12/2005

Compito 7

Cognome:
Nome:
Matricola:

Tempo a disposizione: 2h

E' obbligatorio mettere Cognome Nome Matricola e Numero Compito all'inizio di ogni file sorgente, pena la non valutazione del compito, che viene stampato in modo automatico, solo in caso siano presenti gli elementi detti sopra.

Si devono consegnare **tutti i file sorgente e tutti gli eseguibili prodotti singolarmente** (per favore, solo quelli relativi ai file sorgente consegnati!!).

La prova intende valutare le capacità progettuali e di programmazione sia in **ambiente Java** che in **ambiente C**, pertanto è consigliabile sviluppare, *almeno in parte*, **entrambe** le soluzioni richieste. In entrambi gli esercizi, sia in Java che in C, si effettuino gli opportuni controlli sui parametri della richiesta e si gestiscano le eccezioni, tenendo presente i criteri secondo cui si possa ripristinare il funzionamento del programma oppure si debba forzarne la terminazione.

Leggete con attenzione le specifiche del problema prima di impegnarvi "a testa bassa" nello sviluppo delle singole parti.

Naturalmente, i componenti da consegnare devono essere stati provati.

Si richiede il progetto della gestione dei servizi **Parla**, per utenti che vogliono comunicare attraverso l'ambiente realizzato. Obiettivo è l'insieme delle funzionalità di supporto per il provider dei servizi e non la realizzazione delle funzioni finali di scambio messaggi.

I servizi di Parla sono organizzati in **stanze** (con nomi che rappresentano l'argomento della stanza) e, per ciascuna stanza, si prevedono al massimo un certo numero di **utenti**. Ogni stanza prevede due modalità: scambi **broadcast di stanza o multicast (M)**, e scambi **punto-a-punto (P)** tra utenti. Un utente si può iscrivere ad una o più stanze e poi può inviare e ricevere i messaggi in transito sulle stanze, senza stato permanente dei messaggi stessi.

Si vogliono realizzare le funzionalità di gestione:

1. **eliminazione di un utente**: questa operazione richiede il nome dell'utente, scorre le stanze liberandole dall'utente, e restituisce la lista di tutte (e sole) le stanze liberate;
2. **eliminazione di una stanza**: questa operazione richiede il nome della stanza da eliminare e aggiorna la struttura dati liberando le risorse e riportando il nome della stanza, il suo stato, e gli utenti a libero ('L');
3. **visualizzazione dello stato di una stanza**: queste operazioni richiede il nome di una stanza specifica e ne visualizza lo stato attuale, indicando anche il tipo di operatività;
4. **ripresa del lavoro in una stanza**: questa operazione richiede il nome di una stanza e ne riprende la operatività (se la stanza era stata precedentemente sospesa), cioè produce un cambiamento di stato della stanza stessa (eliminazione stato S, aggiunto in precedenza a P o M).

Si progetti con particolare attenzione la **struttura dati** che mantiene lo stato delle N stanze (L, per libero a default) per al massimo di K utenti, da implementare opportunamente nei diversi ambienti richiesti, Java e C. Ogni stanza prevede modalità o broadcast o punto-a-punto, e sospeso, e registra gli utenti presenti.

Nome	Stato	Utente 1	Utente 2	Utente 3	Utente 4	...	Utente K-1	Utente K
Stanza 1	P	Pippo	Minnie	Orazio	L	...	L	L
Stanza 2	SP	Pippo	Pluto	L	L	...	L	L
Stanza 3	M	Pluto	Paperino	Quo	Qui	...	L	L
L	L	L	L	L	L	...	L	L
Stanza N	SM	L	L	L	L	...	L	L

Parte Java

Utilizzando java RMI sviluppare un'applicazione C/S che consenta di effettuare le operazioni remote per:

- eliminare un utente dalla struttura dati;
- eliminare una stanza dalla struttura dati.

Il progetto RMI si basa su:

- un'interfaccia (**RemOp**, contenuta nel file *RemOp.java*) in cui vengono definiti i metodi invocabili in remoto dal client:

```
import java.rmi.Remote;  
import java.rmi.RemoteException;  
  
public interface RemOp extends Remote {  
    Stanza[] elimina_utente(String nomeUtente) throws RemoteException;  
    boolean elimina_stanza(String nomeStanza) throws RemoteException;  
}
```

Il metodo **elimina_utente** restituisce la lista delle stanze liberate, *null* in caso d'errore, ad esempio, se l'utente non è presente in nessuna delle stanze mantenute nella struttura dati.

Il metodo **elimina_stanza** restituisce valore logico *vero* in caso di successo, *falso* in caso d'errore, ad esempio, se la stanza non è presente nella struttura dati.

Si progettino inoltre le classi:

- **Server** (contenuta nel file *Server.java*), che implementa i metodi del server invocabili in remoto;
- **Client** (contenuta nel file *Client.java*), che realizza l'interazione con l'utente proponendo ciclicamente i servizi che utilizzano i due metodi remoti, e stampa a video i risultati, fino alla fine del file di input da tastiera.

Parte C

Sviluppare un'applicazione C/S che consenta di effettuare le operazioni remote per:

- visualizzare lo stato attuale di una stanza;
- riprendere l'operatività di una stanza.

Più in dettaglio:

- il **client** chiede ciclicamente all'utente quale tipo di operazione vuole effettuare, fino alla fine del file di input da tastiera. Per ogni iterazione del ciclo, in base al tipo di operazione richiesta dall'utente, il client, utilizzando **socket stream**, realizza le interazioni col server e, alla ricezione del fine file, libera opportunamente le risorse e termina. In particolare, dopo aver ricevuto la richiesta dall'utente, il client prima invia il tipo di servizio richiesto al server, poi gestisce gli invii e le ricezioni necessarie alla realizzazione dello specifico servizio.

Nel caso di **visualizzazione dello stato di una stanza**, il client chiede all'utente il nome della stanza da visualizzare, invia la richiesta, riceve la struttura dati, e la stampa a video.

Nel caso di **ripresa dell'operatività di una stanza**, il client chiede all'utente il nome della stanza della quale si vuole riprendere l'operatività, invia i dati letti, riceve l'esito, e lo stampa a video.

- il **server** gestisce in modo parallelo l'interazione col client generando, all'arrivo di ogni richiesta, un nuovo figlio che gestisca l'interazione col client fino alla chiusura della connessione da parte del client. Il figlio con una prima lettura discrimina il tipo di funzionalità richiesto, poi gestisce opportunamente invii e ricezioni per l'operazione richiesta e si pone in attesa di nuove richieste dallo stesso client; alla lettura dell'EOF il figlio termina.

Per ogni richiesta di **visualizzazione dello stato**, il figlio riceve il nome della stanza e invia la struttura dati corrispondente alla stanza richiesta.

Per ogni richiesta di **ripresa dell'operatività**, il figlio riceve il nome della stanza, ne cambia lo stato e invia la risposta al client: 0 in caso di successo, -1 in caso di errore, ad esempio, se lo stato della stanza era già attivo.