

فهرست

۲	 مقدمه
۳	 مخاطبین
۳	 کامپایلر و پلتفرم مورد استفاده
۳	 سوکت چیست؟
۴	 دو نوع سوکت اینترنت
۶	 ریزه کاری های سطح پایین و تئوری شبکه
۸	 ساختارهای (struct) مورد استفاده و رسیدگی به داده ها
۱۰	 تبدیل های محلی
۱۱	 آدرسهای IP و طریقه کار با آنها
۱۲	 فراخوانهای سیستمی
۱۳	 تابع socket()
۱۳	 تابع bind()
۱۶	 تابع connect()
۱۷	 تابع listen()
۱۸	 تابع accept()
۲۰	 توابع send() و recv()
۲۱	 توابع sendto() و recvfrom()
۲۳	 توابع close() و shutdown()
۲۴	 تابع getpeername()
۲۵	 تابع gethostname()
۲۵	 DNS
۲۷	 دورنمای مشتری سرویس دهنده
۲۸	 یک سرویس دهنده ساده
۳۰	 یک مشتری ساده با استفاده از SOCK_STREAM
۳۲	 سوکتهای Datagram
۳۵	 تکنیکهای نسبتاً پیشرفته
۳۵	 بلوکه کردن
۳۶	 تابع select() و ورودی و خروجی ترکیبی همزمان
۴۳	 رسیدگی به چندین ارسال
۴۴	 بسته بندی داده ها
۴۷	 منابع دیگر

به نام یگانه برنامه نویس عالم

مقدمه مترجم

این نوشتار ترجمه ای است از مقاله Beej's Guide to Network Programming Using Internet Sockets که توسط آقای Brain Hall گردآوری و نوشته شده است. این ترجمه مربوط به نسخه ای از این مقاله است که در سال ۲۰۰۱ میلادی گردآوری شده و آخرین نسخه ای بود که مترجم موفق به دریافت آن شد. به علت نشر خاص مولف مقاله و شوخی ها و الفاظ مطایبه آمیز موجود در آن، برگردان مقاله به فارسی اندکی با دشواری روبرو بود. بنابراین ممکن است بخش هایی از مقاله به نظر متفاوت بیاید. مترجم تمامی تلاش خود را برای برگردان روان متن به کار گرفته است. در بعضی قسمت ها برای مفهوم شدن برخی عناوین متن افزوده هایی در متن آورده ایم (مثلا در متن اصلی داشتیم: socket() و ما در برگردان تابع socket() ترجمه کردیم) و یا توضیحاتی را برای تکمیل مباحث در پاورقی اضافه کرده ایم و برای رعایت امانت حرف – م – را به عنوان نشانه افزودنی مترجم قرار داده ایم. امید است مورد استفاده محققان و دانشجویان عزیز قرار گیرد. بدیهی است که هر گونه انتقاد و نظر سازنده در پیشبرد هر تحقیقی لازم خواهد بود. در پایان لازم می دانم مراتب قدردانی و سپاسگزاری صمیمانه خود را از خواهر عزیزم خانم زهرا صابری که در ویرایش این مقاله مرا یاری دادند به جای آورم. و سپاس او را.

غلامرضا صابری تبریزی

آبان ۱۳۸۶

مخاطبین:

این مقاله مجموعه‌ای آموزشی (تور) است و می‌تواند برای اشخاصی که به دنبال جای پای در برنامه نویسی Socket می‌گردند مفید واقع شود. گفتنی است این مقاله مطمئناً یک مرجع کامل در این زمینه به حساب نمی‌آید.

کامپایلر و پلتفرم مورد استفاده:

کدهای موجود در این مقاله در کامپیوتری با سیستم عامل Linux و با استفاده از کامپایلر gcc کامپایل شده است. در واقع در هر کامپیوتر و سیستم عاملی که از gcc استفاده می‌کند می‌توان کدهای موجود در این مقاله را اجرا کرد. به یاد داشته باشید اگر می‌خواهید برای ویندوز برنامه نویسی نمایید این کدها به خاطر برخی مسائل کامپایل نخواهند شد. برای برنامه نویسی سوکت تحت ویندوز می‌توانید به مراجع برنامه نویسی سوکت در ویندوز مراجعه نمایید البته ذکر این نکته را هم خالی از لطف نمی‌بینم که اکثر توابع در ویندوز و لینوکس یکسان است فقط در ویندوز چند کار اضافی دیگر هم باید انجام گیرد.

سوکت چیست؟

مسلماً قبل از شروع کار با هر چیزی، شناخت آن می‌تواند بسیار مفید واقع شود. شما حتماً درباره سوکت‌ها شنیده‌اید و شاید از خود پرسیده باشید که سوکت‌ها واقعاً چه هستند؟ خوب پاسخ سوال شما این است: روشی برای تعامل با برنامه‌های دیگر از طریق توصیف‌کننده‌های استاندارد فایل در UNIX. ممکن است پرسید این به چه معناست؟

خوب ممکن است چنین جمله‌ای را از یک هکر یونیکس شنیده باشید: "یا عیسی مسیح! همه چیز در یونیکس یک فایل است!!" چیزی که این شخص راجع به آن صحبت می‌کرده در واقع این حقیقت است که برنامه‌های یونیکس هر نوع عملیات ورودی و خروجی (I/O) را به واسطه خواندن یا نوشتن در یک توصیف‌کننده فایل (File Descriptor) انجام می‌دهند.

توصیف‌کننده فایل، یک عدد صحیح است که با یک فایل باز در ارتباط است. اما (نکته هم در همین اما است) آن فایل باز می‌تواند یک ارتباط شبکه (Network Connection)، FIFO، Pipe، ترمینال یا یک فایل عادی روی هارد دیسک باشد و یا هر چیز دیگری که با ورودی و خروجی در ارتباط است.

"همه چیز در یونیکس یک فایل است!" بنابراین وقتی شما می‌خواهید با برنامه‌ای دیگر از طریق اینترنت ارتباط برقرار نمایید باید این کار را از طریق توصیف‌کننده‌های فایل انجام دهید. بهتر است باور کنید.

سوال: از کجا می توانم این توصیف کننده های فایل را برای ارتباطات شبکه ای به دست آورم؟ این ممکن است در حال حاضر آخرین سوال باقیمانده در ذهن شما باشد. من بدین گونه پاسخ شما را می دهم: شما یکی از روتین های سیستم به نام `socket()` را فراخوانی می نمایید. این فراخوان توصیف کننده سوکت را به شما (برنامه شما) بر می گرداند و شما از طریق این توصیف کننده و با استفاده از دو تابع `send()` و `recv()` اطلاعات را فرستاده و دریافت می نمایید.

حال ممکن است از خود پرسید: "اگر مقدار بازگشتی تابع `socket()` یک توصیف کننده فایل است چرا نمی توان از توابع عادی `read()` و `write()` برای خواندن و نوشتن از و در آن استفاده کرد؟"

پاسخ کوتاه این است: "شما می توانید" و پاسخ بلندتر: "شما می توانید اما توابع `send()` و `recv()` کنترل بیشتری را روی انتقال اطلاعات در اختیار شما قرار می دهند."

اما می رسیم به انواع سوکت ها. سوکت ها بسیار متنوع هستند. برای مثال آدرس های اینترنتی DARPA (سوکت های اینترنتی)، نام مسیرها در یک گره محلی (سوکت های یونیکس)، CCITT x.25 (که می توانید از این نوع با اطمینان صرف نظر نمایید) و بسیاری انواع دیگر از سوکت هایی که برخی از آنها به نوع یونیکسی که استفاده می کنید بستگی دارند. این مقاله فقط به نوع اول سوکت هایی که ذکر شد می پردازد و آن هم همان طور که حدس زده اید سوکت های اینترنت هستند.

دو نوع سوکت اینترنت:

دو نوع سوکت اینترنتی وجود دارد! آیا واقعا دو نوع سوکت اینترنتی وجود دارد؟ خوب در پاسخ به شما باید بگویم بله و خیر. خیر از این لحاظ که انواع بیشتری از سوکت های اینترنتی وجود دارند ولی من قصد گیج کردن شما را ندارم و بله از این لحاظ که در این مقاله فقط در مورد دو نوع از سوکت های اینترنتی بحث به میان می آورم. خوب وقت صحبت کردن در مورد این دو نوع فرا رسیده است. این دو نوع کدامند؟ یکی از آنها سوکت های جریان (Stream Socket) و دیگری سوکت های دیتا گرام (Data Gram) هستند که از این قسمت به بعد به آنها به ترتیب SOCK_STREAM و SOCK_DGRAM نیز می گوئیم. در برخی از مواقع به سوکت های دیتا گرام، سوکت های فاقد ارتباط (Connectionless) نیز می گویند (البته این نامگذاری بدین معنی نیست که این سوکت ها نمی توانند متصل شوند، بلکه دلایل دیگری دارد که در ادامه به آنها خواهیم پرداخت).

سوکت‌های جریان، ارتباطات (جریانها)ی دوطرفه قابل اعتماد هستند؛ یعنی اگر شما دو آیتم را با ترتیب ۲۰۱ از طریق این سوکت‌ها ارسال نمایید این اطلاعات در طرف دیگر با همین ترتیب می‌رسد. این نوع سوکت‌ها اصطلاحاً بدون خطا یا **Erro free** هستند.

سوال: کاربرد سوکت‌های جریان چیست؟ خوب در پاسخ باید بگویم حتماً تا به حال در باره **telnet** شنیده‌اید. این برنامه از سوکت‌های جریان استفاده می‌کند. تمامی کراکترهایی که شما در این برنامه تایپ می‌کنید با همان ترتیبی که فرستاده شده‌اند به طرف دیگر می‌رسند. در ضمن مثال دیگری که در این زمینه می‌توان ذکر کرد مرورگرهای وب است که با استفاده از پروتکل **HTTP** به دریافت صفحات وب می‌پردازند. این پروتکل هم از سوکت‌های جریان برای دریافت صفحات وب استفاده می‌کند.

اما چگونه سوکت‌های جریان می‌توانند به چنین کیفیتی در انتقال اطلاعات دست پیدا کنند؟ دلیل این کیفیت استفاده سوکت‌های جریان از پروتکلی به نام پروتکل نظارت بر انتقال (**TCP¹**) است. این پروتکل اطمینان حاصل می‌کند که اطلاعات شما به صورت پی در پی و بدون خطا به مقصد برسد. حتماً با دیدن **TCP** به یاد چیز دیگری هم افتاده‌اید: نیمه دیگری که همیشه با آن به کار می‌رود. نام این نیمه گمشده **IP** (**Internet Protocol²**) یا پروتکل اینترنت است. این پروتکل برای مسیر یابی به کار می‌رود و وظیفه‌ای در قبال بی نقصی در رسیدن داده‌ها بر عهده ندارد.

سوکت‌های **DataGram**: سوالی که ممکن است در ذهن شما در مورد این نوع سوکت‌ها پدید آمده باشد این است که چرا به این نوع سوکت‌ها فاقد اتصال (**Connectionless**) می‌گویند؟ چرا آنها قابلیت اطمینان پایین تری نسبت به سوکت‌های جریان دارند؟ خوب دلایل این امور بدین شرح است: اگر شما یک **DataGram³** را ارسال نمایید، ممکن است به مقصد برسد یا نرسد. این احتمال هم وجود دارد که به صورت نامنظم به مقصد برسد. البته اگر بسته به مقصد برسد از خطا مبرا خواهد بود. سوکت‌های **DataGram** برای مسیر یابی از **IP** استفاده می‌نمایند اما برای نظارت بر انتقال اطلاعات خود از **TCP** استفاده نمی‌کنند. بلکه به جای استفاده از **TCP** از پروتکل دیگری به نام **UDP⁴** (**User Datagram Protocol**) استفاده می‌کنند.

اما چرا آنها فاقد اتصال هستند؟ اساساً این بدان دلیل است که شما در این نوع سوکت‌ها مانند سوکت‌های جریان نیازی به پیگیری برقراری ارتباط بین مبدا و مقصد ندارید. شما فقط یک بسته (**Packet**) ایجاد می‌نمایید و اطلاعات مبدا و مقصد و داده‌های لازم را در آن قرار می‌دهید و آن را

¹ برای اطلاعات بیشتر در زمینه TCP می‌توانید به RFC 793 مراجعه نمایید.

² برای اطلاعات بیشتر در مورد IP می‌توانید به RFC 791 مراجعه نمایید.

³ بسته‌ای که شامل آدرس مبدا و مقصد و داده‌ها است.

⁴ برای اطلاعات بیشتر در مورد UDP می‌توانید به RFC 768 مراجعه نمایید.

ارسال می‌نماید. این نوع ارتباطات معمولاً برای ارسال بسته‌های اطلاعاتی کاربرد دارد. از برنامه‌هایی که از این نوع سوکت استفاده می‌کنند، `tftp, bootp` را می‌توان نام برد. ممکن است از خود پرسید با وجود این که بسته‌های `DataGram` می‌توانند گم شوند و نرسند این برنامه‌ها چگونه کار می‌کنند؟ خوب در پاسخ باید بگوییم هر یک از این برنامه‌ها قراردادهای خود را دارند. به عنوان مثال قرارداد `tftp (Protocol)` می‌گوید برای هر بسته‌ای که فرستاده شد یک رسید باید بازگشت داده شود؛ مبنی بر این که طرف دیگر بسته را دریافت کرده است.^۵ اگر پیغام "دریافت شد" در یک بازه زمانی خاص مثلاً ۵ ثانیه نرسد، فرستنده تا زمانی که رسید را دریافت نکرده بسته را دوباره ارسال می‌کند. این نوع آگاهی از رسید بسته‌ها در موقع کار با `SOCK_DGRAM`ها بسیار حائز اهمیت است.

ریزه کاری‌های سطح پایین و تئوری شبکه:

تا بدین مرحله از کار فقط درباره قراردادهای (Protocols) بحث کردیم. حال زمان آن فرا رسیده که طرز کار شبکه‌ها را با هم بررسی نماییم و چند مثال در مورد نحوه ساخت بسته‌های `SOCK_DGRAM` ارائه دهیم. در صورتی که قبلاً واحدی را در مورد شبکه گذرانده‌اید یا اطلاعاتی در مورد نحوه کار شبکه‌ها دارید می‌توانید از این بخش صرف‌نظر نمایید اما خواندن آن را به کسانی که پیش زمینه زیادی ندارند پیشنهاد می‌کنم.



شکل (۱)

در این قسمت به کپسوله‌سازی داده‌ها (`Data Encapsulation`) می‌پردازیم. مثالی که در این بخش ارائه می‌دهیم یک بسته برنامه `tftp` است. اساساً یک بسته، مجموعه‌ای است از داده‌ها. برای فرستادن داده‌ها باید آنها را به صورت بسته در آوریم. برای این که بتوانیم داده‌های خود را به بسته‌ای نظیر شکل (۱) تبدیل نماییم باید مراحل را پشت سر بگذاریم. این مراحل به این شرح هستند: ۱- ابتدا بسته ایجاد می‌شود. ۲- بسته (داده‌ها) در یک هدر (سرآیند) و به ندرت در یک فوتر (پا صفحه) توسط

^۵ به این نوع تاییدها اصطلاحاً ACK(Aknowledge) می‌گویند.
^۶ کپسوله سازی یعنی تلفیق داده هایی با داده های دیگر.

بالاترین پروتکل (در این مثال tftp) برای اولین بار قرار داده می‌شود. ۳- پس از این مرحله بار دیگر تمامی بسته (اعم از هدر و فوتر) دوباره توسط پروتکل بعدی بسته‌بندی می‌شود. (UDP) ۴- در این مرحله باز هم تمامی بسته در یک هدر دیگر (IP) قرار می‌گیرد و در آخر هم توسط پروتکل پایین‌ترین لایه (فیزیکی) بسته‌بندی می‌شود و سپس فرستاده می‌شود. زمانی که بسته به مقصد می‌رسد تمامی این مراحل به صورت برعکس انجام می‌شوند تا بسته دوباره به دست برنامه در سمت گیرنده برسد. مراحل باز شدن بسته: ابتدا سخت افزار (لایه فیزیکی) هدر Ethernet را می‌گشاید و سپس بسته هدر IP و UDP را می‌گشاید و در نهایت برنامه tftp سمت گیرنده هدر tftp را باز می‌کند و داده‌های موجود در آن را دریافت می‌نماید.

حال که مراحل بسته‌بندی را با هم بررسی نمودیم بهتر است نگاهی هم به انواع لایه‌های موجود بیندازیم و عملکرد هر یک را به صورت مختصر بررسی نماییم. در این قسمت می‌خواهیم درباره مدل لایه‌ای شبکه صحبت کنیم. این مدل یک سیستم از عاملیت‌های شبکه را توصیف می‌نماید که نسبت به سایر مدل‌ها مزایای بسیاری دارد. به عنوان مثالی برای یکی از این مزایا می‌توان گفت شما می‌توانید با استفاده از این مدل لایه‌ای برنامه کار با سوکتی را بنویسید که بدون توجه به نوع شبکه مثل: Ethernet، AUI و.... با انواع مختلف شبکه‌ها به راحتی کار کند، بدون این که نگرانی درباره طریقه انتقال اطلاعات داشته باشید. چرا که برنامه‌های سطح پایین تر به این مطالب رسیدگی می‌کنند. همان طور که می‌دانید یکی از مدل‌های پر استفاده، مدل ISO است که شبکه را به هفت لایه به صورت زیر تقسیم می‌کند:

- Application
- Presentation
- Session
- Transport
- Network
- Data Link
- Physical

در مدل فوق لایه فیزیکی همان سخت افزار (Ethnet, Serial, ...) است و لایه کاربردی هم جایی است که کاربر به صورت مستقیم با آن در ارتباط است. مدل دیگری که برای تقسیم بندی شبکه وجود دارد مدل TCP/IP است که به صورت زیر می باشد:

- Application Layer (*telnet, ftp, etc.*)
- Host-to-Host Transport Layer (*TCP, UDP*)
- Internet Layer (*IP and routing*)
- Network Access Layer (*Ethernet, ATM, or whatever*)

مشاهده می نمایید که برای فرستاده شدن، بسته باید از مراحل گوناگونی عبور نماید. اما به لطف پیشرفت علم و تکنولوژی تمامی کاری که برای کار کردن با یک سوکت جریان باید انجام دهید فرستادن اطلاعات با تابع `send()` است و تمامی کاری که برای کار با سوکت های `DataGram` باید انجام دهید بسته بندی اطلاعات به روش خودتان و فرستادن آن با تابع `sendto()` است. هسته، اطلاعات لازم برای لایه انتقال و اینترنت را به صورت خودکار برای شما ایجاد می کند و اطلاعات لازم برای لایه دسترسی به شبکه هم توسط سخت افزار ایجاد می گردد.

در پایان این بخش توضیح کوتاه خود را با ذکر این نکته خاتمه می دهیم که در مورد IP دانستن همین نکته بس که این پروتکل توسط مسیریاب ها مورد استفاده قرار می گیرد و در مسیریابی کاربرد دارد.

ساختارهای (struct) مورد استفاده و رسیدگی به داده ها:

خوب، حالا زمان صحبت درباره برنامه نویسی است. در این بخش انواع داده های مورد استفاده توسط رابط سوکت را پوشش خواهیم داد.

برای شروع یک مورد بسیار ساده را بررسی می نماییم. توصیف کننده سوکت، توصیف کننده ای از نوع `int` است؛ بلکه یک متغیر `int` ساده.

ممکن است از این قسمت به بعد مطالب کمی پیچیده شوند. بنابراین بهتر است مطالب را به ترتیب نوشته شده بخوانید و از آنها صرف نظر ننمایید. همان طور که می دانید دو نوع ترتیب در قرار گیری بایتها در یک عدد داریم: ۱- بایت پر اهمیت در ابتدا باشد و ۲- بایت کم اهمیت در ابتدا باشد. به روش اول `Network Byte Order`^۷ می گویند. برخی از ماشین ها اعداد خود را در این قالب ذخیره

^۷ به این روش اصطلاحاً Big Endian نیز می گویند که توسط ریز پردازنده های شرکت موتورولا استفاده می شود. در این روش یک عدد مبنای شانزده مثل A0B2 به صورت A02B ذخیره می شود (بایت با ارزش در همان ابتدا باقی می ماند). البته این روش در ماشین های بزرگ هم کاربرد دارد. (Microsoft Computer Dictionary). م -

می نمایند و برخی نیز از این روش استفاده نمی کنند. به روش دوم اصطلاحاً Host Byte Order^۸ می گویند. وقتی می گوئیم چیزی باید به صورت Network Byte Order باشد، باید تابعی را فراخوانی نماییم تا آن را از حالت Host Byte Order به حالت Network Byte Order در آورد، اما زمانی که چیزی از Network Byte Order به میان نیاوردیم شما نیز ملزم به انجام کار خاصی نیستید.

خوب به سراغ بررسی ساختارهای مورد استفاده در سوکت نویسی می رویم. اولین ساختاری که بررسی می کنیم struct sockaddr است. این ساختار اطلاعات آدرس سوکت را برای انواع مختلفی از سوکتها نگه داری می کند:

```
struct sockaddr {
    unsigned short sa_family; // address family,
    AF_XXX
    char sa_data[14]; // 14 bytes of protocol address
};
```

sa_family: می تواند شامل موارد گوناگونی باشد، اما در این مقاله فقط از AF_INET استفاده می شود.

sa_data: شامل شماره پورت و آدرس مقصد برای سوکت است.

برای کار با ساختار sockaddr برنامه نویسان یک ساختار همسان آن تولید کرده اند: sockaddr_in (برای Internet) که به صورت زیر است:

```
struct sockaddr_in {
    short int sin_family; // Address family
    unsigned short int sin_port; // Port number
    struct in_addr sin_addr; // Internet address
    unsigned char sin_zero[8]; // Same size as struct
    sockaddr
};
```

ساختار فوق ارجاع به المانهای سوکت را بسیار ساده کرده است. نکته ای که در اینجا باید به آن توجه کنید این است که فیلد sin_zero[] حتماً باید توسط تابع memset() با صفر پر شود. در ضمن این نکته را هم به یاد داشته باشید که یک اشاره گر به ساختار sickaddr_in می تواند به یک اشاره گر از نوع sockaddr تبدیل شود و بالعکس. بنابراین اگر در جایی یک آرگومان از نوع sockaddr* مورد نیاز بود می توان از یک اشاره گر به ساختار sockaddr_in هم استفاده کرد. در ضمن به یاد داشته باشید sin_family در ساختار sockaddr_in، مطابق با sa_family در

^۸ به این روش اصطلاحاً Little Endian می گویند. این روش توسط پردازنده های Intel مورد استفاده قرار می گیرد. و در آن بایت با ارزش عدد در انتهای آن قرار می گیرد مثلاً عددی مثل A02B به صورت 2BA0 ذخیره می شود. (Microsoft Computer Dictionary). - م -

ساختار `sockaddr` است و باید به `AF_INTE` ست شود. در نهایت این نکته را هم به یاد داشته باشید که `sin_port` و `sin_addr` باید به صورت `Network Byte Order` باشند.

تبدیل‌های محلی:

در این قسمت می‌خواهیم به طریقه تبدیل بایت‌ها از `Host Byte Order` به `Network Byte Order` و بالعکس پردازیم. دو نوع داده وجود دارد که می‌توانید آنها را تبدیل نمایید: `short` (دو بایتی) و `long` (چهار بایتی). توابع مذکور در این قسمت روی انواع بدون علامت (`unsigned`) عمل می‌کنند. حال تصور کنید می‌خواهیم یک نوع `short` را از `Host Byte Order` به `Network Byte Order` تبدیل کنیم. با حرف `h` به نشانه میزبان (`Host`) شروع می‌کنیم. به دنبال آن `to` و سپس حرف `n` به نشانه شبکه (`Network`) و `s` را به نشانه `short` می‌آوریم. نتیجه می‌شود: `h-to-n-s` یا `htons()` بخوانید `Host to Network Short`. همان طور که مشاهده می‌نمایید بسیار ساده است. شما می‌توانید از هر ترکیب با معنی از حروف `n,h,s,l` استفاده نمایید، همان طور که گفتم ترکیب با معنی مثلاً چیزی به نام `stoln()` (`Short to Long Host`) نداریم. ترکیبات با معنی به شرح زیر هستند:

- `htons()` – "Host to Network Short"
- `htonl()` – "Host to Network Long"
- `ntohs()` – "Network to Host Short"
- `ntohl()` – "Network to Host Long"

در نهایت به این سوال پاسخ می‌دهم که: چرا `sin_addr` و `sin_port` باید به صورت `Network Byte Order` باشند، اما `sin_family` احتیاجی به این کار ندارد؟ پاسخ: فیلدهای `sin_addr` و `sin_port` در لایه‌های `IP`⁹ و `UDP`¹⁰ کپسوله‌سازی می‌شوند. بنابراین باید به صورت `Network Byte Order` باشند. چرا که در شبکه (خارج از ماشین محلی) مورد استفاده قرار می‌گیرند. اما `sin_family` فقط توسط هسته (`Kernel`) مورد استفاده قرار می‌گیرد تا بداند که ساختار شامل چه نوع آدرسی است. بنابراین باید به صورت `Host Byte Order` باشد. در ضمن فیلد `sin_family` به بیرون از ماشین محلی (روی شبکه) منتقل نمی‌شود.

⁹ منظور همان لایه `Internet` در مدل `TCP/IP` است. – م -
¹⁰ لایه `Host to Host` در مدل `TCP/IP`. – م -

آدرس های IP و طریقه کار با آنها:

خوشبختانه یک دسته از توابع برای کار کردن با آدرس های IP وجود دارند و احتیاجی نیست شما عملیات روی آدرس ها را به صورت دستی انجام دهید (با عملگر شیفت).

در ابتدا فرض کنید شما یک ساختار از نوع `sockaddr_in` به نام `ina` دارید و می خواهید یک آدرس IP مانند "10.12.110.57" را در ساختار خود ذخیره نمایید. تابعی که برای انجام این عمل استفاده می شود `inet_addr()` نام دارد که یک آدرس IP را که مجموعه ای از اعداد و نقطه است، به صورت یک آرایه کراکتری دریافت می کند و آن را به یک عدد بدون علامت از نوع `long` تبدیل می کند. عمل انتساب فیلد ساختار می تواند به شکل زیر انجام گیرد:

```
ina.sin_addr.s_addr = inet_addr("10.12.110.57");
```

به یاد داشته باشید تابع `inet_addr()` آدرس را به صورت **Network Byte Order** باز می گرداند و شما احتیاجی به فراخوانی تابع `htonl()` ندارید. عمل انتساب بالا از نظر کد نویسی دچار اشکالاتی است؛ چرا که قبل از انتساب مقدار بازگشتی تابع `inet_addr()` آن را برای خطاها بررسی نمی نماید. تابع `inet_addr()` در صورت مواجه با خطا مقدار ۱- را باز می گرداند، اعداد باینری را به خاطر می آورید نتیجه تبدیل 1- (`unsigned`) این مقدار مطابق آدرس IP "255.255.255.255" است بله آدرس **Broadcast!!** به یاد داشته باشید که قبل از انتساب حتما خطاها را بررسی نمایید.

راه دیگری که می توانید برای تبدیل آدرس های رشته ای به آدرس های عددی از آن استفاده نمایید و نسبت به تابع `inet_addr()` عملکرد بهتری دارد استفاده از تابع `inet_aton()` است. `aton` مخفف **Ascii To Network** است):

```
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <arpa/inet.h>
int inet_aton(const char *cp, struct in_addr
*inp);
```

مثالی از به کار گیری تابع `inet_aton()` به شرح زیر است:

```
struct sockaddr_in my_addr;
my_addr.sin_family = AF_INET; // host byte order
my_addr.sin_port = htons(MYPORT); // short,
network byte order
inet_aton("10.12.110.57", &(my_addr.sin_addr));
memset(&(my_addr.sin_zero), '\0', 8); // zero the
rest of the struct
```

تابع فوق بر خلاف دیگر توابع، هنگام کار با سوکت‌ها، در صورت موفقیت مقدار غیر صفر و در صورت شکست مقدار صفر را باز می‌گرداند. متأسفانه برخی از سکوهای کاری از این تابع پشتیبانی نمی‌نمایند. بنابراین در این مقاله از `inet_addr()` استفاده شده است. اما من شخصا استفاده از تابع `inet_aton()` را به شما توصیه می‌نمایم.

خوب تا اینجا یاد گرفتید آدرسهای رشته‌ای IP را که شامل نقطه است به نمایش دودویی در آورید. اما اگر یک ساختار از نوع `sockaddr_in` داشته باشید و بخواهید اعداد موجود در آن را به صورت نمایش با نقطه در آورید باید چه کاری انجام داد؟ خوب من به شما می‌گویم. در اینجا باید از تابع `inet_ntoa()` استفاده نمایید، همان طور که ممکن است حدس زده باشید `ntoa` مخفف Network To Ascii است به عنوان مثالی در این زمینه به کد زیر توجه نمایید:

```
char *a1, *a2;
.
.
a1 = inet_ntoa(ina1.sin_addr); // this is
192.168.4.14
a2 = inet_ntoa(ina2.sin_addr); // this is
10.12.110.57
printf("address 1: %s\n", a1);
printf("address 2: %s\n", a2);
```

عمل فوق باعث چاپ شدن آدرس IP می‌شود. توجه نمایید که تابع `inet_ntoa()` یک ساختمان از نوع `struct in_addr` را به عنوان آرگومان دریافت می‌کند نه یک عدد `long` را. هم چنین به خاطر داشته باشید این تابع یک اشاره گر به کراکتر را باز می‌گرداند. پس از استخراج آدرس موجود و تبدیل آن به نمایش کراکتری، اگر احتیاج به ذخیره آدرس داشتید می‌توانید از تابع `strcpy()` استفاده نمایید.

فراخوان های سیستمی (System Calls):

در این قسمت به بررسی فراخوان‌های سیستمی که ما را قادر می‌سازند از عملیات شبکه در یونیکس استفاده کنیم می‌پردازیم. زمانی که شما یکی از این توابع را فراخوانی می‌نمایید هسته عملیات را در دست گرفته و بخش اعظمی از آن را به صورت خودکار برای شما انجام می‌دهد. جایی که اکثر مردم در آن گیر می‌کنند ترتیب فراخوانی این توابع است؛ چرا که در این مورد صفحات راهنما (man page) نمی‌تواند به آنها کمکی بکند. به همین خاطر در اینجا تمام تلاش خود را بر این امر معطوف داشته‌ام که توابع را به همان ترتیبی که فراخوانی می‌شوند به شما معرفی نمایم.

تابع (**socket()**): دریافت توصیف کننده فایل:

سرفایل های مورد نیاز و شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>

int socket(int domain, int type, int protocol);
```

اما این آرگومان ها چه چیزهایی هستند؟ در ابتدا آرگومان **domain** باید مانند ساختمان **sockaddr_in** با **AF_INET** مقدار دهی شود. در حله بعدی آرگومان **type** قرار دارد. این آرگومان به هسته می گوید از چه نوع سوکتی می خواهیم استفاده کنیم که می تواند **SOCK_STREAM** و **SOCK_DGRAM** باشد. (توجه نمایید که آرگومان های **domain** و **type** می توانند مقادیر بسیار دیگری را نیز بپذیرند که من از ذکر آنها در اینجا خودداری نموده ام. (برای اطلاعات بیشتر می توانید به صفحات راهنمای تابع (**socket()**) مراجعه نمایید). در نهایت آرگومان **protocol** را با صفر مقداردهی نمایید تا به (**socket()**) اجازه دهید پروتکل صحیح را بر اساس **type** انتخاب نماید (البته راه بهتری هم برای گرفتن **protocol** وجود دارد (می توانید برای اطلاعات بیشتر صفحات راهنمای تابع (**getprotobyname()**) را مشاهده نمایید).

تابع سوکت یک توصیف کننده سوکت را باز می گرداند که می توانید از آن در فراخوان های سیستمی بعدی استفاده نمایید، این تابع در صورت مواجهه با خطا، مقدار ۱- را باز می گرداند و مقدار متغیر عمومی **errno** را هم به مقدار خطا، ست می نماید (به صفحات راهنمای تابع (**perror()**) مراجعه نمایید).

تابع (**bind()**): من روی چه پورتی هستم؟

زمانی که شما یک سوکت دارید ممکن است مجبور شوید آن سوکت را با یک پورت روی ماشین محلی خود مرتبط سازید. شماره پورت توسط هسته برای ایجاد تطابق میان یک بسته (بسته رسیده) با یک توصیف کننده سوکت مربوط به یک پردازش مورد استفاده قرار می گیرد (در زمانی که از (**listen()**) استفاده می نمایید)، اما اگر فقط قصد استفاده از (**connect()**) را دارید انجام این کار غیر ضروری است.

سرفایل های مورد نیاز و شکل کلی تابع (**bind()**) به صورت زیر است:

```
#include <sys/types.h>
```

```
#include <sys/socket.h>
```

```
int bind(int sockfd, struct sockaddr *my_addr,
int addrlen);
```

sockfd توصیف کننده فایل سوکت است که توسط **socket()** باز گردانده شده است. **myaddr** یک اشاره گر به ساختار **sockaddr** است که اطلاعاتی درباره آدرس IP، شماره پورت و... را در بر دارد. مقدار **addrlen** هم باید برابر با طول ساختمان **myaddr** بر حسب بایت باشد. بنابراین می توانید آن را برابر با **sizeof(struct sockaddr)** قرار دهید.

مثالی از کاربرد **bind()**:

```
#include <string.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
```

```
#define MYPORT 3490
```

```
main()
{
int sockfd;
struct sockaddr_in my_addr;
sockfd = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0); // do
some error checking!
my_addr.sin_family = AF_INET; // host byte order
my_addr.sin_port = htons(MYPORT); // short,
network byte order
my_addr.sin_addr.s_addr =
inet_addr("10.12.110.57");
memset(&(my_addr.sin_zero), '\0', 8); // zero the
rest of the struct
// don't forget your error checking for bind():
bind(sockfd, (struct sockaddr *)&my_addr,
sizeof(struct sockaddr));
.
.
}
```

نکته قابل توجه در مثال فوق مقدار **myaddr.sin_port** است که باید به صورت **Network Byte Order** باشد. نکته قابل توجه دیگر فایل های سرآیند (Header) هستند که ممکن است از

سیستمی به سیستم دیگر متفاوت باشند. به همین علت بهتر است برای اطمینان صفحات راهنمای سیستم خودتان را چک نمایید.

آخرین موضوعی که در ارتباط با تابع `bind()` باید متذکر شوم این است که اعمالی از قبیل فهمیدن آدرس IP خودتان و شماره پورت می‌توانند به صورت خودکار انجام پذیرند به مثال زیر توجه نمایید:

```
my_addr.sin_port = 0; // choose an unused port at
random
my_addr.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY; // use my
IP address
```

همان طور که در مثال فوق مشاهده نمودید، با ست کردن مقدار فیلد `myaddr.sin_port` به مقدار صفر، در واقع به تابع `bind()` اعلام می‌کنید شماره پورت را خودش برای شما انتخاب نماید. به همین ترتیب با ست کردن فیلد `myaddr.sin_addr.s_addr` با ثابت `INADDR_ANY` به تابع `BIND()` اعلام می‌کنید مقدار این فیلد را با آدرس IP ماشینی که برنامه در آن در حال اجرا است پر کند.

اگر کمی با دقت به مثال بالا توجه کرده باشید حتما متوجه این نکته شده‌اید که بنده مقادیر فوق را به صورت `Network Byte Order` تبدیل نکرده‌ام، دلیل این امر در این است که در واقع مقدار ثابت `INADDR_ANY` صفر است و مقدار صفر حتی در صورت دوباره چیده شدن بیت‌ها باز هم صفر باقی می‌ماند. با این حال در برخی از ماشین‌ها مقدار مذکور برای ثابت `INADDR_ANY` مقدار ۱۲ است و کد فوق به درستی کار نخواهد کرد. بنابراین برای این که کد شما قابلیت حمل داشته باشد و بتواند در هر ماشینی به راحتی اجرا شود بهتر است کد فوق را به صورت زیر بنویسید:

```
my_addr.sin_port = htons(0); // choose an unused
port at random
my_addr.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY); //
use my IP address
```

تابع `bind()` در صورت عدم موفقیت، مقدار ۱- را باز می‌گرداند و مقدار متغیر `errno` را نیز به مقدار خطا ست می‌نماید.

نکته دیگری که باید در این قسمت متذکر شوم شماره پورت‌هایی است که استفاده می‌نمایید؛ چرا که شماره‌های ۱۰۲۴ به پایین تماماً رزرو شده هستند (مگر این که `superuser` باشید). شما می‌توانید

هر شماره دیگری را بالای این عدد استفاده نمایید تا حداکثر ۶۵۵۳۵ (البته در صورتی که توسط برنامه‌های دیگر در حال استفاده نباشد).

تابع connect():

در این قسمت به بررسی تابع connect() می‌پردازیم. از این تابع زمانی استفاده می‌شود که بخواهیم به یک میزبان راه دور متصل شویم. سر فایل‌های مورد نیاز و شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
```

```
int connect(int sockfd, struct sockaddr
*serv_addr, int addrlen);
```

sockfd همان توصیف‌کننده فایل سوکت است. **serv_addr** یک ساختار از نوع **sockaddr** است که شامل آدرس IP و پورت میزبان راه دور است و **addrlen** هم ساینز ساختار **sockaddr** بر حسب بایت است. بنابراین می‌توانید آن را با **sizeof(struct sockaddr)** مقداردهی نمایید. به مثال زیر توجه نمایید:

```
#include <string.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
```

```
#define DEST_IP "10.12.110.57"
```

```
#define DEST_PORT 23
```

```
main()
{
int sockfd;
struct sockaddr_in dest_addr; // will hold the
destination addr
sockfd = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0); // do
some error checking!
dest_addr.sin_family = AF_INET; // host byte
order
```

```

dest_addr.sin_port = htons(DEST_PORT); // short,
network byte order
dest_addr.sin_addr.s_addr = inet_addr(DEST_IP);
memset(&(dest_addr.sin_zero), '\0', 8); // zero
the rest of the struct
// don't forget to error check the connect()!
connect(sockfd, (struct sockaddr *)&dest_addr,
sizeof(struct sockaddr));
.
.
.

```

بهتر است مقدار بازگشتی تابع **connect()** را برای بررسی خطاها چک نمایید. این تابع نیز در صورت مواجهه با شکست مقدار ۱- را باز می‌گرداند و مقدار متغیر **errno** را نیز متعاقبا مقداردهی می‌نماید.

در مثال بالا به این نکته توجه داشته باشید که تابع **bind()** فراخوانی نشده است؛ چراکه اساسا شماره پورت کامپیوتر محلی در اینجا اهمیتی ندارد و نکته حائز اهمیت آدرس میزبان راه دور است، در چنین مواقعی هسته به صورت خودکار یک شماره پورت برای ما انتخاب می‌نماید و کامپیوتر مقصد به صورت اتوماتیک این اطلاعات را دریافت خواهد کرد.

تابع **listen()**:

خوب زمان این است که بحث را کمی تغییر دهیم. اگر نخواهیم به یک میزبان راه دور متصل شویم چه باید بکنیم؟ برای مثال ممکن است بخواهید برای یک یا چند درخواست (ارتباط) منتظر بمانید و پس از دریافت ارتباط آنها را به شکل خاصی اداره نمایید. خوب انجام چنین اعمالی دو مرحله دارد: مرحله اول گوش دادن **listen()** برای دریافت ارتباطات است و مرحله دوم پذیرش **accept()** ارتباطات.

تابع **listen()** بسیار ساده است و احتیاج به توضیح زیادی ندارد، شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

```
int listen(int sockfd, int backlog);
```

sockfd یک توصیف‌کننده فایل سوکت است که توسط تابع **socket()** باز گردانده می‌شود، **backlog** هم تعداد ارتباطاتی است که می‌توانند در صف ارتباطات در انتظار باشند. اما صف

ارتباطات به چه معنی است؟ خوب در واقع این صف است که ارتباطات (connection) در آن برای رسیدگی به درخواستشان منتظر می مانند تا زمانی که مورد پذیرش (accept()) قرار بگیرند و عدد backlog تعداد ارتباطاتی را مشخص می کند که می توانند در این صف قرار بگیرند. طبق معمول تابع (listen()) در صورت مواجهه با شکست، مقدار ۱- را باز می گرداند و مقدار errno هم متعاقباً مقداردهی می شود.

خوب همان طور که ممکن است تا به حال حدس زده باشید قبل از فراخوانی تابع (listen()) باید تابع (bind()) را فراخوانی نماییم. در غیر این صورت هسته یک پورت تصادفی را برای گوش دادن انتخاب می نماید. بنابراین اگر مایل به گوش دادن به یک پورت خاص برای دریافت ارتباطات هستید ترتیب فراخوانی توابعی که تا به حال ذکر کرده ایم به صورت زیر است:

```
socket();
bind();
listen();
/* accept() goes here */
```

تابع (accept()):

ممکن است از خود پرسید چه زمانی باید این تابع را فراخوانی کرد؟ چه چیزی باید اتفاق بیفتد؟ خوب پاسخ شما اینجاست: فرض کنید شخصی از مسافتی بسیار دور سعی در (connect()) شدن به پورتی دارد که شما در حال (listen()) کردن به آن هستید. در ابتدا آن شخص در یک صف قرار می گیرد و منتظر می ماند. سپس مورد پذیرش (accept()) قرار می گیرد، تابع (accept()) یک توصیف کننده فایل سوکت جدید را برای شما باز می گرداند تا به این ارتباط جدید از طریق آن رسیدگی نمایید. درست است شما دو توصیف کننده سوکت برای یک ارتباط دارید، اولی هنوز در حال گوش دادن به پورت مورد نظر شما است و دومی آماده ارسال (send()) و دریافت (recv()) اطلاعات.

سرفایل های مورد نیاز و شکل کلی تابع (accept()) به صورت زیر است:

```
#include <sys/socket.h>

int accept(int sockfd, void *addr, int *addrlen);
```

sockfd همان توصیف کننده سوکتی است که در حال گوش دادن (listen()) به آن هستید،
addr یک اشاره گر است به ساختاری از نوع sockaddr_in. این ساختار اطلاعات را درباره طرف

دیگر ارتباط در خود نگه داری می‌نماید، `addr` هم طول ساختار `addr` است و می‌تواند به صورت `sizeof(struct sockaddr_in)` مقداردهی شود.

این تابع نیز در صورت مواجهه با شکست، مقدار ۱- را باز می‌گرداند و مقدار `errno` نیز متعاقباً به مقدار خطا ست خواهد شد.

به مثالی در مورد تابع `accept()` توجه نمایید:

```
#include <string.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>

#define MYPORT 3490 // the port users will be
connecting to

#define BACKLOG 10 // how many pending
connections queue will hold

main()
{
    int sockfd, new_fd; // listen on sock_fd, new
    connection on new_fd
    struct sockaddr_in my_addr; // my address
    information
    struct sockaddr_in their_addr; // connector's
    address information
    int sin_size;
    sockfd = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0); // do
    some error checking!
    my_addr.sin_family = AF_INET; // host byte order
    my_addr.sin_port = htons(MYPORT); // short,
    network byte order
    my_addr.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY; // auto-
    fill with my IP
    memset(&(my_addr.sin_zero), '\0', 8); // zero the
    rest of the struct
    // don't forget your error checking for these
    calls:
    bind(sockfd, (struct sockaddr *)&my_addr,
    sizeof(struct sockaddr));
    listen(sockfd, BACKLOG);
    sin_size = sizeof(struct sockaddr_in);
```

```
new_fd = accept(sockfd, (struct sockaddr
*)&their_addr, &sin_size);
.
.
.
```

توجه داشته باشید که از توصیف کننده `new_fd` برای تمامی فراخوانهای `send()` و `recv()` استفاده خواهیم کرد، بنابراین اگر شما فقط قصد دریافت یک ارتباط را دارید می‌توانید `sockfd` را برای جلوگیری از تعداد بیشتری ارتباط `close()` نمایید.^{۱۱}

توابع `recv()` و `send()`:

این توابع برای مخابره کردن^{۱۲} از طریق سوکت‌های جریان و یا سوکت‌های `DataGram` متصل شده (`Connected`) به کار می‌روند. اگر مایل به استفاده از سوکت‌های `DtaGram` غیر متصل هستید باید از توابع `sendto()` و `recvfrom()` استفاده نمایید که در ادامه مقاله مورد بررسی قرار می‌گیرند.

شکل کلی تابع `send()` به صورت زیر است:

```
int send(int sockfd, const void *msg, int len,
int flags);
```

`sockfd` توصیف کننده سوکتی است که مایل به فرستادن اطلاعات از طریق آن هستید (که یا توسط `accept()` و یا توسط `socket()` باز گردانده شده است). `msg` اشاره گر به اطلاعاتی است که می‌خواهید بفرستید و `len` طول اطلاعات شما بر حسب بایت است، آرگومان `flag` را هم به مقدار صفر ست نمایید (برای اطلاعات بیشتر در مورد این آرگومان به صفحات راهنمای تابع `send()` مراجعه نمایید).

به مثالی از تابع `send()` توجه نمایید:

```
char *msg = "Beej was here!";
int len, bytes_sent;
.
.
```

^{۱۱} منظور نویسنده این است که در حالی که شما از `new_fd` برای ارسال و دریافت داده‌ها استفاده می‌نمایید `sockfd` هنوز در حال گوش دادن به پورت برای دریافت ارتباطات جدید است. بنابراین در صورتی که مایل به دریافت و پذیرش ارتباطات دیگری نیستید بهتر است `sockfd` را مسدود (`close()`) نمایید. - م -

^{۱۲} منظور از مخابره کردن (`communicate`) همان ارسال و دریافت داده‌ها است.

```
len = strlen(msg);
bytes_sent = send(sockfd, msg, len, 0);
.
.
.
```

تابع `send()` در صورت موفقیت تعداد بایت‌هایی را که موفق به فرستادن آنها شده است باز می‌گرداند، این مقدار ممکن است کمتر از مقداری باشد که شما برای فرستادن به آن داده اید؛ چراکه ممکن است در برخی مواقع مقدار اطلاعاتی که به تابع می‌دهید برای آن قابل اداره و در دست‌گیری نباشد. در چنین مواقعی تابع حداکثر مقداری را که می‌تواند می‌فرستد و ادامه روند فرستادن داده‌ها را به شما محول می‌نماید. خبر خوب در اینجا این است که اگر اطلاعات شما نسبتاً کم باشد (تا ۱ کیلوبایت) تابع `send()` به احتمال زیاد با یکبار فرستادن، آن را ارسال خواهد نمود.

این تابع نیز در صورت مواجهه با خطا مقدار `-۱` را باز می‌گرداند و مقدار `errno` را نیز به مقدار خطا ست می‌نماید.

تابع `recv()` از بسیاری از جوانب شبیه به تابع `send()` است. شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

```
int recv(int sockfd, void *buf, int len, unsigned
int flags);
```

`sockfd` توصیف‌کننده سوکتی است که اطلاعات از طریق آن دریافت می‌شوند. `buf` یک بافر است که اطلاعات دریافت شده در آن قرار می‌گیرند، `len` هم حداکثر سائز بافر است، `flag` هم باید به صفر ست شود (برای اطلاعات بیشتر در مورد آرگومان `flag` می‌توانید از صفحات راهنمای تابع `recv()` استفاده نمایید). تابع `recv()` در صورت موفقیت تعداد بایت‌های دریافت شده را باز می‌گرداند و در صورت مواجهه با خطا مقدار `-۱` را باز می‌گرداند. در چنین مواقعی مقدار متغیر `errno` به مقدار خطا ست خواهد شد.

صبر کنید. این تابع در شرایطی مقدار صفر را باز می‌گرداند و این فقط یک معنی می‌تواند داشته باشد: طرف مقابل ارتباط را قطع کرده است و این مقدار بازگشتی توسط تابع `recv()` برای آگاه کردن شما از این مسئله است.

توابع `sendto()` و `recvfrom()` (سوکت‌های Datagram):

در این قسمت توابع مربوط به سوکت‌های Datagram را مورد بررسی قرار می‌دهیم. خوب برای شروع حدس بزنید در مواقعی که از سوکت‌های Datagram استفاده می‌کنید و به یک میزبان راه

دور متصل نیستید باید قبل از ارسال چه بخشی از اطلاعات را به تابع بدهیم؟ درست است آدرس مقصد.

شکل کلی تابع `sendto()` به صورت زیر است:

```
int sendto(int sockfd, const void *msg, int len,
unsigned int flags,
const struct sockaddr *to, int tolen);
```

همان طور که مشاهده می‌نمایید این تابع شبیه به `send()` است و فقط در دو آرگومان با `send()` متفاوت است. `to` یک اشاره گر به ساختمان `sockaddr` است که شامل آدرس IP و پورت کامپیوتر مقصد است، `tolen` هم می‌تواند به راحتی به صورت `sizeof(struct sockaddr)` مقداردهی شود. مانند تابع `send()`، این تابع نیز در صورت موفقیت تعداد بایت‌های فرستاده شده را باز می‌گرداند (که ممکن است کمتر از سائز مورد نظر شما باشد) و در صورت مواجهه با خطا مقدار ۱- را باز می‌گرداند.

حال به بررسی تابع `recvfrom()` می‌پردازیم. شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

```
int recvfrom(int sockfd, void *buf, int len,
unsigned int flags,
struct sockaddr *from, int *fromlen);
```

این تابع نیز شبیه به `recv()` است و فقط در تعدادی از آرگومان‌ها با `recv()` متفاوت است. `from` یک اشاره گر به ساختمانی از نوع `sockaddr` است که با آدرس IP و پورت ماشین مبدا پر می‌شود، `fromlen` یک اشاره گر به `int` است که می‌تواند به صورت `sizeof(struct sockaddr)` مقداردهی شود، زمانی که تابع کار خود را به اتمام می‌رساند `fromlen` شامل طول آدرسی است که در `from` ذخیره شده است.

این تابع نیز در صورت موفقیت تعداد بایت‌هایی را که دریافت کرده است باز می‌گرداند و در صورت مواجهه با خطا مقدار ۱- را باز می‌گرداند و مقدار متغیر `errno` را نیز به مقدار خطا ست می‌نماید.

به یاد داشته باشید اگر یک سوکت Datagram را `connect()` نمایید می‌توانید از توابع `send()` برای فرستادن و `recv()` برای دریافت داده‌های خود استفاده نمایید، در این حالت خود

سوکت هنوز یک سوکت Datagram است و بسته‌ها هنوز هم برای انتقال از UDP استفاده می‌نمایند اما رابط سوکت اطلاعات مبدا و مقصد را به صورت خودکار به بسته‌ها اضافه می‌نماید.^{۱۳}

توابع close() و shutdown() :

خوب شما تمامی طول روز را با توابع send() و recv() به فرستادن و دریافت اطلاعات سپری کرده‌اید و حال می‌خواهید کار خود را پایان دهید (ارتباط را قطع نمایید)، خوب انجام این کار بسیار ساده است می‌توانید انجام این کار را به توابع عادی کار با فایل‌ها در یونیکس واگذار نمایید:

```
close(sockfd);
```

فراخوانی تابع فوق سبب می‌شود از این نقطه به بعد از هرگونه خواندن و یا نوشتن بر روی sockfd جلوگیری به عمل آید و هرگونه سعی در هر دو طرف باعث بروز یک خطا خواهد شد، چرا که ارتباط قطع شده است.

اما ممکن است در مواقعی بخواهید کنترل بیشتری روی نحوه قطع شدن ارتباط داشته باشید و ارتباط یک طرف و یا در مواقعی هر دو طرف (مثل close()) را قطع نمایید. در چنین مواقعی می‌توانید از تابع shutdown() استفاده نمایید. شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

```
int shutdown(int sockfd, int how);
```

در این قالب کلی sockfd توصیف‌کننده فایل سوکتی است که می‌خواهید shutdown() نمایید و how می‌تواند شامل یکی از موارد زیر باشد:

- 0 – Further receives are disallowed
- 1 – Further sends are disallowed
- 2 – Further sends and receives are disallowed (like close())

۰: باعث می‌شود دریافت اطلاعات غیرممکن شود.

۱: باعث می‌شود ارسال اطلاعات غیرممکن شود.

۲: باعث می‌شود هم دریافت و هم ارسال غیرممکن گردد (مانند close()).

^{۱۳} چراکه اگر شما سوکت را connect() نمایید مجبور خواهید بود آدرس فرستنده و گیرنده را به صورت دستی به توابع sendto() و recvfrom() بدهید اما در این حالت این اطلاعات به صورت خودکار اضافه می‌شوند. - م -

این تابع در صورت موفقیت مقدار صفر و در صورت شکست مقدار ۱- را باز می‌گرداند و مقدار متغیر `errno` هم به مقدار خطا ست می‌شود.

اگر شما قصد استفاده از `shutdown()` را روی سوکت های بدون ارتباط `Datagram` دارید به یاد داشته باشید این عمل سوکت را برای `send()` و یا `recv()` های بعدی غیر ممکن می‌سازد.

توجه به این نکته نیز ضروری است که `shutdown()` در حقیقت توصیف کننده، سوکت را نمی‌بندد و فقط نوع استفاده آن را تغییر می‌دهد و برای آزاد سازی یک توصیف کننده سوکت باید از `close()` استفاده نماید.

تابع `getpeername()`:

این تابع به شما می‌گوید چه کسی در سر دیگر ارتباط قرار دارد. سر فایل های مورد نیاز و شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

```
#include <sys/socket.h>
```

```
int getpeername(int sockfd, struct sockaddr
*addr, int *addrlen);
```

`sockfd` توصیف کننده سوکت مرتبط است، `addr` اشاره گری است به ساختاری از نوع `sockaddr` یا `sockaddr_in` که اطلاعاتی را درباره طرف دیگر ارتباط نگه‌داری می‌نماید و `addrlen` اشاره گری به `int` است که می‌تواند به صورت `sizeof(struct sockaddr)` مقداردهی شود.

تابع فوق در صورت مواجهه با خطا مقدار ۱- را باز می‌گرداند و مقدار `errno` نیز به مقدار خطا ست خواهد شد.

هنگامی که شما آدرس مقصد را داشته باشید می‌توانید با تابع `inet_ntoa()` و یا `getpeername()` اطلاعاتی را راجع به آن به دست آورید، البته با استفاده از این توابع شما نمی‌توانید نام ورودی (`logi name`) میزبان مقصد را به دست آورید.^{۱۴}

^{۱۴} برای اطلاعات بیشتر در زمینه و به دست آوردن نام ورودی (`login name`) به RFC 1413 مراجعه نمایید.

تابع gethostname():

این تابع نام کامپیوتری را که برنامه در حال اجرا در آن است، باز می‌گرداند، پس از به دست آوردن این نام می‌توانید با استفاده از تابع `gethostbyname()` آدرس IP کامپیوتر خودتان را به دست آورید. فایل‌های سرآیند و شکل کلی تابع فوق به صورت زیر است:

```
#include <unistd.h>
```

```
int gethostname(char *hostname, size_t size);
```

`hostname` یک اشاره‌گر به کراکتر است که شامل نام میزبان خواهد بود و `host` هم اشاره‌گری است که تعداد کراکترهای نام میزبان را در خود دارد. این تابع در صورت موفقیت مقدار صفر و در صورت عدم موفقیت مقدار ۱- را باز می‌گرداند و در صورت خطا مقدار `errno` نیز به مقدار خطا ست خواهد شد.

DNS (Domain Name Service):

خوب DNS همان طور که در بالا هم می‌توانید ملاحظه نمایید مخفف `Domain Name Service` یا سرویس نام دامنه است. به عنوان توضیحی مختصر درباره وصف DNS می‌توان گفت که شما یک نام قابل درک و فهم برای انسان (نام سایت) را به DNS می‌دهید و DNS آن را با آدرس IP تبدیل می‌نماید (سپس شما می‌توانید از `bind()`، `connect()` و... برای اتصال به آن سایت استفاده نمایید).

اما چگونه؟ خوب برای این کار شما باید از تابع `gethostbyname()` استفاده نمایید. سرفایل‌های مورد نیاز و شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

```
#include <netdb.h>
```

```
struct hostent *gethostbyname(const char *name);
```

همان طور که ملاحظه می‌نمایید این تابع یک اشاره‌گر به ساختاری از نوع `hostent` باز می‌گرداند. فیلدهای این ساختار به شرح زیر است:

```
struct hostent {
```

```

char *h_name;
char **h_aliases;
int h_addrtype;
int h_length;
char **h_addr_list;
};
#define h_addr h_addr_list[0]

```

در این قسمت توضیح کوتاهی در مورد هر یک از فیلدهای این ساختار آورده‌ام:

h_name: نام میزبان.

h_aliases: آرایه‌ای شامل نام‌های مستعار برای میزبان که با کراکتر NULL خاتمه می‌یابد.

h_addrtype: نوع آدرسی که باز گردانده می‌شود. معمولاً AF_INET.

h_length: طول آدرس بر حسب بایت.

h_addr_list: آرایه‌ای که با صفر به پایان می‌رسد و شامل آدرس‌های شبکه مربوط به میزبان است.

آدرس‌ها در قالب Network Byte Order هستند.

h_addr: اولین آدرس موجود در h_addr_list.

تابع فوق در صورت موفقیت یک اشاره گر پر به ساختار **hostent** باز می‌گرداند و در صورت

شکست مقدار NULL را باز می‌گرداند، البته در چنین مواقعی به جای مقدار **errno** متغیر دیگری به

نام **h_error** با مقدار خطا ست می‌شود و برای چاپ خطا باید از **herror()** به جای **perror()**

استفاده نمایید. به مثالی در زمینه استفاده از **herror()** توجه نمایید:

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <errno.h>
#include <netdb.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <arpa/inet.h>
int main(int argc, char *argv[])
{
    struct hostent *h;
    if (argc != 2) { // error check the command line
        fprintf(stderr, "usage: getip address\n");
        exit(1);
    }

```

```

if ((h=gethostbyname(argv[1])) == NULL) { // get
the host info
herror("gethostbyname");
exit(1);
}
printf("Host name : %s\n", h->h_name);
printf("IP Address : %s\n", inet_ntoa(*(struct
in_addr *)h->h_addr));
return 0;
}

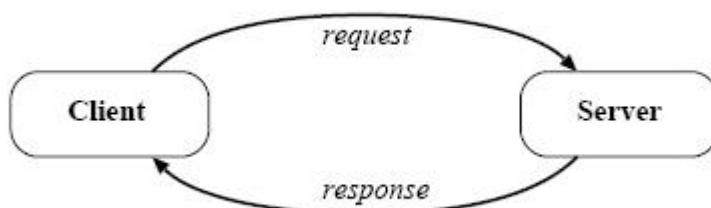
```

همان طور که گفته شد با تابع `gethostbyname()` نمی‌توانید از `perror()` برای چاپ خطاها استفاده نمایید (چرا که `errno` مورد استفاده قرار نگرفته است) و در عوض باید از `herror()` استفاده نمایید.

پس از استفاده از تابع `gethostbyname()` و دریافت اطلاعات ساده‌ترین راه برای چاپ آدرس IP موجود در فیلد `h_addr` ساختار `hostent` استفاده از `inet_ntoa()` است، اما تابع `inet_ntoa()` یک اشاره‌گر به ساختار `in_addr` را به عنوان آرگومان دریافت می‌نماید. بنابراین باید قبل از فرستادن این فیلد به تابع، آن را به اشاره‌گری از نوع ساختار `in_addr` تبدیل کرد، این نکته را می‌توانید در کد بالا هم مشاهده نمایید.

دورنمای مشتری-سرویس دهنده (Client-Server):

همه چیز در شبکه به نوعی در قالب سرویس دهنده و مشتری است. به عنوان مثال `telnet` را در نظر بگیرید. زمانی که شما به وسیله `telnet` به پورت ۲۳ یک میزبان راه دور متصل می‌شوید (مشتری)، یک برنامه در آن میزبان به نام `telnetd` (سرویس دهنده) شروع به کار می‌کند و به ارتباطات دریافتی رسیدگی می‌نماید و یک عنوان (`prompt`) برای ورود در اختیار شما قرار می‌دهد. تبادلات بین مشتری و سرویس دهنده در شکل ۲ به صورت خلاصه آورده شده است.



شکل (۲)

توجه نمایید که زوج مشتری-سرویس دهنده می تواند از طریق SOCK_STREAM و یا SOCK_DGRAM و یا هر چیز دیگری با هم در ارتباط باشند(البته از یک نوع). به عنوان مثال در زمینه برنامه های مشتری-سرویس دهنده می توان به: ftp/ftpd ، telnet/telnetd ، bootp/bootpd اشاره کرد.

اغلب فقط یک سرویس دهنده روی هر ماشین وجود دارد و این سرویس دهنده از طریق fork() کردن مشتری ها به چندین مشتری به صورت همزمان رسیدگی می نماید. به زبان ساده می توان گفت که یک سرویس دهنده برای ارتباط منتظر می ماند و پس از دریافت ارتباط آن را accept() کرده و یک پردازش فرزند را برای آن ارتباط fork() ایجاد می نماید تا بتواند به ارتباط رسیدگی کند. این اعمال کارهایی است که سرویس دهنده ای که در بخش بعدی ایجاد می کنیم انجام خواهد داد.

یک سرویس دهنده (server) ساده:

تمامی کاری که این سرویس دهنده انجام می دهد فرستادن رشته "Hello world\n" با استفاده از یک SOCK_STREAM است. تمامی کاری که شما برای امتحان کردن این سرویس دهنده باید انجام دهید اجرای آن در یک پنجره و اجرای telnet در پنجره ای دیگر و سپس telnet کردن به سرویس دهنده به صورت زیر است:

```
$ telnet remotehostname 3490
```

که در آن remotehost نام ماشینی است که در حال اجرای برنامه روی آن هستید. کد برنامه به صورت زیر است(توجه کنید یک علامت \ در یک خط به معنای ادامه دار بودن آن در خطوط بعدی است):

```
/*
** server.c - a stream socket server demo
*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>
#include <errno.h>
#include <string.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <arpa/inet.h>
#include <sys/wait.h>
```

```

#include <signal.h>
#define MYPORT 3490 // the port users will be
connecting to
#define BACKLOG 10 // how many pending
connections queue will hold
void sigchld_handler(int s)
{
while(wait(NULL) > 0);
}
int main(void)
{
int sockfd, new_fd; // listen on sock_fd, new
connection on new_fd
struct sockaddr_in my_addr; // my address
information
struct sockaddr_in their_addr; // connector's
address information
int sin_size;
struct sigaction sa;
int yes=1;
if ((sockfd = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0)) ==
-1) {
perror("socket");
exit(1);
}
if
(setsockopt(sockfd, SOL_SOCKET, SO_REUSEADDR, &yes, s
sizeof(int)) == -1) {
perror("setsockopt");
exit(1);
}
my_addr.sin_family = AF_INET; // host byte order
my_addr.sin_port = htons(MYPORT); // short,
network byte order
my_addr.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY; //
automatically fill with my IP
memset(&(my_addr.sin_zero), '\0', 8); // zero the
rest of the struct
if (bind(sockfd, (struct sockaddr *)&my_addr,
sizeof(struct sockaddr))
== -1) {
perror("bind");
exit(1);
}
}

```

```

if (listen(sockfd, BACKLOG) == -1) {
perror("listen");
exit(1);
}
sa.sa_handler = sigchld_handler; // reap all dead
processes
sigemptyset(&sa.sa_mask);
sa.sa_flags = SA_RESTART;
if (sigaction(SIGCHLD, &sa, NULL) == -1) {
perror("sigaction");
exit(1);
}
while(1) { // main accept() loop
sin_size = sizeof(struct sockaddr_in);
if ((new_fd = accept(sockfd, (struct sockaddr
*)&their_addr,
&sin_size)) == -1) {
perror("accept");
continue;
}
printf("server: got connection from
%s\n", inet_ntoa(their_addr.sin_addr));
if (!fork()) { // this is the child process
close(sockfd); // child doesn't need the listener
if (send(new_fd, "Hello, world!\n", 14, 0) == -1)
perror("send");
close(new_fd);
exit(0);
}
close(new_fd); // parent doesn't need this
}
return 0;
}

```

یک مشتری ساده با استفاده از SOCK_STREAM :

این بخش، از بخش سرویس دهنده ساده تر است. تمامی کاری که این مشتری (سرویس گیرنده) انجام می دهد متصل شدن به سرویس دهنده ای است که شما در خط فرمان برای آن مشخص می نمایید. شماره پورت در این مثال ۳۴۹۰ است. پس از اتصال، مشتری رشته ای را که سرویس دهنده برای او می فرستد دریافت می نماید.

کد مشتری به شرح زیر است:

```

/*
** client.c - a stream socket client demo
*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>
#include <errno.h>
#include <string.h>
#include <netdb.h>
#include <sys/types.h>
#include <netinet/in.h>
#include <sys/socket.h>
#define PORT 3490 // the port client will be
connecting to
#define MAXDATASIZE 100 // max number of bytes we
can get at once
int main(int argc, char *argv[])
{
    int sockfd, numbytes;
    char buf[MAXDATASIZE];
    struct hostent *he;
    struct sockaddr_in their_addr; // connector's
address information
    if (argc != 2) {
        fprintf(stderr, "usage: client hostname\n");
        exit(1);
    }
    if ((he=gethostbyname(argv[1])) == NULL) { // get
the host info
        perror("gethostbyname");
        exit(1);
    }
    if ((sockfd = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0)) ==
-1) {
        perror("socket");
        exit(1);
    }
    their_addr.sin_family = AF_INET; // host byte
order
    their_addr.sin_port = htons(PORT); // short,
network byte order

```

```

their_addr.sin_addr = *((struct in_addr *)he-
>h_addr);
memset(&(their_addr.sin_zero), 8); // zero the
rest of the struct
if (connect(sockfd, (struct sockaddr
*)&their_addr,
sizeof(struct sockaddr)) == -1) {
perror("connect");
exit(1);
}
if ((numbytes=recv(sockfd, buf, MAXDATASIZE-1,
0)) == -1) {
perror("recv");
exit(1);
}
buf[numbytes] = '\0';
printf("Received: %s",buf);
close(sockfd);
return 0;
}

```

به یاد داشته باشید در صورتی که سرویس دهنده را قبل از مشتری اجرا نمایید با خطای connection refused مواجه خواهید شد.

سوکتهای Datagram:

در این قسمت به ارائه یک مثال درباره سوکت های Datagram خواهم پرداخت. این مثال دارای دو برنامه است؛ اولی listener نام دارد که در یک ماشین مستقر می شود و منتظر دریافت یک بسته روی پورت ۴۹۵۰ می ماند و talker هم یک بسته را روی آن پورت می فرستد که شامل اطلاعاتی است که کاربر وارد کرده است.

کد منبع برای listener به صورت زیر است:

```

/*
** listener.c - a datagram sockets "server" demo
*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>
#include <errno.h>
#include <string.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>

```

```

#include <netinet/in.h>
#include <arpa/inet.h>
#define MYPOR 4950 // the port users will be
connecting to
#define MAXBUFL 100
int main(void)
{
int sockfd;
struct sockaddr_in my_addr; // my address
information
struct sockaddr_in their_addr; // connector's
address information
int addr_len, numbytes;
char buf[MAXBUFL];
if ((sockfd = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0)) ==
-1) {
perror("socket");
exit(1);
}
my_addr.sin_family = AF_INET; // host byte order
my_addr.sin_port = htons(MYPOR); // short,
network byte order
my_addr.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY; //
automatically fill with my IP
memset(&(my_addr.sin_zero), '\0', 8); // zero the
rest of the struct
if (bind(sockfd, (struct sockaddr *)&my_addr,
sizeof(struct sockaddr)) == -1) {
perror("bind");
exit(1);
}
addr_len = sizeof(struct sockaddr);
if ((numbytes=recvfrom(sockfd,buf, MAXBUFL-1,
0,
(struct sockaddr *)&their_addr, &addr_len)) == -
1) {
perror("recvfrom");
exit(1);
}
printf("got packet from
%s\n",inet_ntoa(their_addr.sin_addr));
printf("packet is %d bytes long\n",numbytes);
buf[numbytes] = '\0';
printf("packet contains \"%s\"\n",buf);

```

```
close(sockfd);
return 0;
}
```

و کد منبع talker نیز به شرح زیر می باشد:

```
/*
** talker.c - a datagram "client" demo
*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>
#include <errno.h>
#include <string.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <arpa/inet.h>
#include <netdb.h>
#define MYPORT 4950 // the port users will be
connecting to
int main(int argc, char *argv[])
{
    int sockfd;
    struct sockaddr_in their_addr; // connector's
    address information
    struct hostent *he;
    int numbytes;
    if (argc != 3) {
        fprintf(stderr, "usage: talker hostname
        message\n");
        exit(1);
    }
    if ((he=gethostbyname(argv[1])) == NULL) { // get
    the host info
        perror("gethostbyname");
        exit(1);
    }
    if ((sockfd = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0)) ==
    -1) {
        perror("socket");
        exit(1);
    }
```

```

}
their_addr.sin_family = AF_INET; // host byte
order
their_addr.sin_port = htons(MYPORT); // short,
network byte order
their_addr.sin_addr = *((struct in_addr *)he-
>h_addr);
memset(&(their_addr.sin_zero), '\0', 8); // zero
the rest of the struct
if ((numbytes=sendto(sockfd, argv[2],
strlen(argv[2]), 0,
(struct sockaddr *)&their_addr, sizeof(struct
sockaddr))) == -1) {
perror("sendto");
exit(1);
}
printf("sent %d bytes to %s\n", numbytes,
inet_ntoa(their_addr.sin_addr));
close(sockfd);
return 0;
}

```

تکنیک های نسبتاً پیشرفته:

تکنیک هایی که از این بخش به بعد به کار می روند واقعا پیشرفته نیستند، بلکه خارج از بخش مقدماتی هستند و در واقع تا به همین جای کار هم شما بخش ابتدایی برنامه نویسی شبکه تحت یونیکس را پشت سر گذاشته اید، به شما تبریک می گویم.

بلوکه کردن^{۱۵}:

در واقع Block یک معنای مجازی یا یک کنایه از خوابیدن (Sleep) است. ممکن است توجه کرده باشید زمانی که listener را اجرا می نمایید تا زمان دریافت یک بسته در انتظار باقی می ماند چرا که recvfrom() را فراخوانی می نماید و چون چیزی برای دریافت وجود ندارد می گوئیم recvfrom() بلوکه شده است (در انتظار است)، تا زمانی که اطلاعاتی برسد. بسیاری از توابع به این صورت عمل می کنند. به عنوان مثال تابع accept() تمامی انواع recv() و دلیل بلوکه شدن این توابع این است که آنها اجازه این کار را دارا هستند. زمانی که شما یک توصیف کننده سوکت ایجاد

¹⁵ Blocking (بلوکه کردن) در این متن همان طور که در ادامه گفته شده، به معنی خوابیدن (Sleep شدن) پردازنده ها است.

می‌نمایید هسته، آن را بلوکه می‌نماید. اگر نمی‌خواهید یک سوکت بلوکه شود باید از تابع `fcntl()` استفاده نمایید. سرفایل‌های مورد نیاز و شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

```
#include <unistd.h>
#include <fcntl.h>

sockfd = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
fcntl(sockfd, F_SETFL, O_NONBLOCK);
```

با تغییر خصوصیت یک سوکت به **non-blocking** شما می‌توانید به صورت موثری از اطلاعات سوکت‌ها نمونه‌برداری نمایید. اگر شما سعی کنید یک سوکت **non-blocking** را بخوانید و اطلاعاتی برای خواندن موجود نباشد سوکت توانایی بلاک شدن را ندارد و مقدار ۱- بازگردانده خواهد شد و مقدار `errno` به `EWOULDBLOCK` ست خواهد شد.

البته نمونه برداری از سوکت‌ها با چنین روشی ایده خیلی خوبی نیست؛ چرا که اگر بخواهید در یک صف شلوغ به دنبال سوکتی که آماده خواندن است بگردید وقت `CPU` را هدر داده اید. یک راه حل دیگر هم برای انجام چنین اعمالی وجود دارد و آن هم استفاده از تابع `select()` است که در قسمت بعدی به آن پرداخته‌ایم.

select() ورودی و خروجی ترکیبی همزمان:

تابع `select()` توانایی نظارت کردن بر چندین سوکت را در یک زمان واحد به شما می‌دهد. این تابع به شما اطلاع می‌دهد کدام یک از آنها آماده خواندن و کدام یک آماده نوشتن است و کدام یک باعث ایجاد خطا شده است.

سرفایل‌های مورد نیاز و شکل کلی این تابع به صورت زیر است:

```
#include <sys/time.h>
#include <sys/types.h>
#include <unistd.h>
int select(int numfds, fd_set *readfds, fd_set
*writefds,
fd_set *exceptfds, struct timeval *timeout);
```

این تابع مجموعه‌ای از توصیف‌کننده‌ها را مورد بررسی قرار می‌دهد. در واقع `readfds`، `writefds` و `exceptfds` به عنوان مثال اگر می‌خواهید بدانید که آیا می‌توانید از ورودی استاندارد (`stdin`) و یک سوکت مثلاً: `sockfd` اطلاعات را بخوانید، فقط کافی است مقدار صفر

(را برای توصیف کننده فایل) و توصیف کننده سوکت را به مجموعه `readfds` اضافه نمایید، مقدار `numfds` باید برابر با شماره بالاترین توصیف کننده + ۱ باشد که در اینجا برابر با `sockfd+1` است؛ چرا که مطمئناً از صفر بزرگتر است.

پس از این که `select()` به کار خود خاتمه داد مقدار `readfds` متفاوت خواهد بود تا تابع بتواند سوکت‌هایی را که برای خواندن آماده هستند نشان دهد. سپس شما می‌توانید با استفاده از ماکروی `FD_ISSET()` آنها^{۱۶} را امتحان نمایید.

قبل از ادامه بحث می‌خواهم درباره دستکاری مجموعه‌های فوق صحبت کنم. هر کدام از این سه مجموعه از نوع `fd_set` هستند. ماکروهایی که در ادامه آمده‌اند برای دستکاری و تغییر این مجموعه‌ها به کار می‌روند:

`FD_ZERO(fd_set *set)` : یک مجموعه از توصیف کننده‌ها را پاک می‌کند.
`FD_SET(int fd, fd_set *set)` : توصیف کننده `fd` را به مجموعه `set` اضافه می‌نماید.
`FD_CLR(int fd, fd_set *set)` : توصیف کننده `fd` را از مجموعه `set` پاک می‌کند.
`FD_ISSET(int fd, fd_set *set)` : امتحان می‌کند تا ببیند آیا `fd` در `set` وجود دارد یا خیر.

تنها نکته پیچیده این است که ساختار `timeval` چیست؟ خوب در برخی از مواقع شما نمی‌خواهید تا ابد منتظر بمانید تا شخصی چیزی برای شما بفرستد. این ساختار شما را قادر می‌سازد تا یک بازه زمانی برای انتظار مشخص نمایید، در این حالت اگر زمان انتظار از زمان معین شده فراتر رود و تابع `select()` هیچ توصیف کننده آماده‌ای را پیدا نکرده باشد به کار خود خاتمه می‌دهد و شما می‌توانید ادامه روند پردازش را از سر بگیرید.

فیلدهای این ساختار به صورت زیر هستند:

```
struct timeval {
    int tv_sec; // seconds
    int tv_usec; // microseconds
};
```

فیلد `tv_sec` را به تعداد ثانیه‌های لازم برای انتظار و فیلد `tv_usec` را به تعداد میکروثانیه‌های لازم برای انتظار مقدار دهی نمایید. در ضمن زمانی که تابع به کار خود خاتمه دهد ممکن است مقدار

^{۱۶} منظور مجموعه های `readfds`, `writetfds`, `exceptfds` است. - م -

آرگومان **timeout** را تغییر داده باشد تا نشان دهد هنوز زمانی باقی مانده است. این به نوع یونیکسی که در حال استفاده از آن هستید بستگی دارد.

نکته جالب دیگری که وجود دارد این است که اگر شما فیلدهای ساختار **timeval** خود را با 0 مقداردهی نمایید تابع **select()** به سرعت به تمامی مجموعه‌ها سرکشی کرده و کار خود را به اتمام می‌رساند. و اگر مقدار آرگومان **timeout** را به **NULL** ست کنید تابع **select()** تا آماده شدن اولین توصیف کننده منتظر می‌ماند.

قطعه کد زیر مدت ۲,۵ ثانیه برای ورودی استاندارد منتظر می‌ماند:

```
/** select.c - a select() demo
 */
#include <stdio.h>
#include <sys/time.h>
#include <sys/types.h>
#include <unistd.h>
#define STDIN 0 // file descriptor for standard
input
int main(void)
{
    struct timeval tv;
    fd_set readfds;
    tv.tv_sec = 2;
    tv.tv_usec = 500000;
    FD_ZERO(&readfds);
    FD_SET(STDIN, &readfds);
    // don't care about writefds and exceptfds:
    select(STDIN+1, &readfds, NULL, NULL, &tv);
    if (FD_ISSET(STDIN, &readfds))
        printf("A key was pressed!\n");
    else
        printf("Timed out.\n");
    return 0;
}
```

اگر از یک ترمینال با بافر خطی استفاده می‌نمایید باید کلید **RETURN** را فشار دهید. حال ممکن است بگویید انتظار برای دریافت اطلاعات از یک سوکت **Datagram** راه خوبی است. پاسخ شما درست است، بله می‌تواند باشد، چرا که برخی از انواع یونیکس‌ها اجازه استفاده از **select()** را با این روش می‌دهند و برخی خیر. بنابراین شما باید صفحات راهنمای مربوط به یونیکس خودتان را چک نمایید.

برخی از یونیکس ها زمان موجود در ساختار **timeout** را برای نشان دادن باقیمانده زمان تغییر می دهند و برخی این کار را انجام نمی دهند. اگر می خواهید برنامه شما قابلیت حمل داشته باشد باید از این نکات صرف نظر نمایید (برای مثال برای دانستن زمان سپری شده می توانید از **gettimeofday()** استفاده نمایید).

چه اتفاقی می افتد اگر یک سوکت که در مجموعه خواندن قرار دارد ارتباط را ببندد؟ در این حالت تابع **select()** سوکت را در لیست آماده خواندن قرار می دهد، و سپس زمانی که شما اطلاعات را از آن دریافت می نمایید **recv()** این تابع مقدار صفر را به شما باز می گرداند. این راهی است که در چنین مواقعی می توانید از قطع شدن ارتباط مطلع شوید.

نکته جالب دیگر درباره **select()** این است که اگر شما سوکتی داشته باشید که در حال **listen()** شدن است می توانید با قرار دادن توصیف کننده آن سوکت در مجموعه **readfds** وجود ارتباطات جدید آگاه شوید.

مثال زیر مانند یک سرویس دهنده چت (**Chat Server**) چند منظوره عمل می نماید. برای امتحان آن باید برنامه را در یک پنجره اجرا نمایید و سپس در چند پنجره مجزا به آن **telnet** کنید (**telnet hostname 9034**) و سپس متنی را در یکی از پنجره ها وارد نمایید. خواهید دید که متن به همه پنجره ها فرستاده خواهد شد.

کد برنامه به صورت زیر است:

```
/*
** selectserver.c - a cheezy multiperson chat
server
*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <unistd.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <arpa/inet.h>
#define PORT 9034 // port we're listening on
int main(void)
{
    fd_set master; // master file descriptor list
    fd_set read_fds; // temp file descriptor list for
    select()
```

```

struct sockaddr_in myaddr; // server address
struct sockaddr_in remoteaddr; // client address
int fdmax; // maximum file descriptor number
int listener; // listening socket descriptor
int newfd; // newly accept()ed socket descriptor
char buf[256]; // buffer for client data
int nbytes;
int yes=1; // for setsockopt() SO_REUSEADDR,
below
int addrlen;
int i, j;
FD_ZERO(&master); // clear the master and temp
sets
FD_ZERO(&read_fds);
// get the listener
if ((listener = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0))
== -1) {
perror("socket");
exit(1);
}
// lose the pesky "address already in use" error
message
if (setsockopt(listener, SOL_SOCKET,
SO_REUSEADDR, &yes,
sizeof(int)) == -1) {
perror("setsockopt");
exit(1);
}
// bind
myaddr.sin_family = AF_INET;
myaddr.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;
myaddr.sin_port = htons(PORT);
memset(&(myaddr.sin_zero), '\0', 8);
if (bind(listener, (struct sockaddr *)&myaddr,
sizeof(myaddr)) == -1) {
perror("bind");
exit(1);
}
// listen
if (listen(listener, 10) == -1) {
perror("listen");
exit(1);
}
// add the listener to the master set

```

```

FD_SET(listener, &master);
// keep track of the biggest file descriptor
fdmax = listener; // so far, it's this one
// main loop
for(;;) {
    read_fds = master; // copy it
    if (select(fdmax+1, &read_fds, NULL, NULL, NULL)
        == -1) {
        perror("select");
        exit(1);
    }
    // run through the existing connections looking
    for data to read
    for(i = 0; i <= fdmax; i++) {
        if (FD_ISSET(i, &read_fds)) { // we got one!!
            if (i == listener) {
                // handle new connections
                addrlen = sizeof(remoteaddr);
                if ((newfd = accept(listener, (struct sockaddr
                    *)&remoteaddr,
                    &addrlen)) == -1) {
                    perror("accept");
                } else {
                    FD_SET(newfd, &master); // add to master set
                    if (newfd > fdmax) { // keep track of the maximum
                        fdmax = newfd;
                    }
                    printf("selectserver: new connection from %s on "
                        "socket %d\n", inet_ntoa(remoteaddr.sin_addr),
                        newfd);
                }
            } else {
                // handle data from a client
                if ((nbytes = recv(i, buf, sizeof(buf), 0)) <= 0)
                {
                    // got error or connection closed by client
                    if (nbytes == 0) {
                        // connection closed
                        printf("selectserver: socket %d hung up\n", i);
                    } else {
                        perror("recv");
                    }
                }
                close(i); // bye!
                FD_CLR(i, &master); // remove from master set
            }
        }
    }
}

```

```

} else {
// we got some data from a client
for(j = 0; j <= fdmax; j++) {
// send to everyone!
if (FD_ISSET(j, &master)) {
// except the listener and ourselves
if (j != listener && j != i) {
if (send(j, buf, nbytes, 0) == -1) {
perror("send");
}
}
}
}
} // it's SO UGLY!
}
}
}
return 0;
}

```

توجه نمایید من در مثال فوق دو مجموعه توصیف کننده فایل دارم: **master** و **readfs**. اولی (**master**) تمامی توصیف کننده‌هایی را که در حال حاضر متصل هستند و توصیف کننده‌هایی را که در حال گوش داده شدن هستند در خود نگه داری می‌نماید. این بدان دلیل است که **select()** مجموعه‌هایی را که به آن می‌دهید تغییر می‌دهد تا سوکت‌هایی را که آماده هستند منعکس نماید، و برای این که بتوانم بین یک فراخوانی **select()** و فراخوانی بعدی ارتباطات موجود را نگه داری نمایم باید آنها را در جایی دیگر ذخیره می‌کردم، سپس در آخرین لحظه **master** را در **readfs** کپی نموده و تابع **select()** را فراخوانی نموده‌ام. و این بدین معناست که هرگاه یک ارتباط جدید داشتم آن را به مجموعه **master** اضافه کرده‌ام و هرگاه یک ارتباط قطع می‌شده آن را از **master** حذف کرده‌ام.

توجه کنید من سوکت **listener** را چک کرده‌ام تا ببینم آماده خواندن است یا خیر و هرگاه آماده خواندن بود بدین معنی است که یک ارتباط جدید داریم. پس آن را **accept()** کرده و سپس به مجموعه **master** اضافه نموده‌ام. و در زمانی که یک ارتباط آماده خواندن است و تابع **recv()** مقدار صفر را باز می‌گرداند فهمیده‌ام که ارتباط قطع شده است و باید آن را از لیست **master** کسر نمایم. و اگر تابع **recv()** یکی از مشتری‌ها مقدار غیر صفری باز گرداند به معنی دریافت اطلاعات است. بنابراین آن را برای تمامی مشتری‌های دیگر از میان لیست **master** فرستاده‌ام.

رسیدگی به چندین ارسال :

به یاد دارید که در بخش های ابتدایی گفته شد تابع `send()` ممکن است نتواند تمامی اطلاعاتی را که به آن داده اید در یک بار ارسال نماید؟ اما چاره این کار چیست؟ خوب شما می توانید تابعی مانند مثال بنویسید تا انجام این کار را برای شما به عهده بگیرد.
به مثال زیر توجه نمایید:

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
int sendall(int s, char *buf, int *len)
{
    int total = 0; // how many bytes we've sent
    int bytesleft = *len; // how many we have left to send
    int n;
    while(total < *len) {
        n = send(s, buf+total, bytesleft, 0);
        if (n == -1) { break; }
        total += n;
        bytesleft -= n;
    }
    *len = total; // return number actually sent here
    return n==-1?-1:0; // return -1 on failure, 0 on success
}
```

در مثال فوق `S` سوکتی است که می خواهید اطلاعات را به آن ارسال نمایید و `buf` بافری است که اطلاعات در آن قرار دارد و `len` هم اشاره گری به `int` است که طول داده های موجود در بافر را در خود نگه داری می کند. تابع فوق در مواجهه با خطا مقدار `-1` را باز می گرداند. و تعداد بایت هایی را که می فرستد نیز در `len` قرار می دهد. این تعداد با تعداد درخواستی شما یکی است، مگر این که خطایی رخ دهد.

برای آشنایی با طرز فراخوانی تابع فوق به مثال زیر توجه نمایید:

```
char buf[10] = "Beej!";
int len;
len = strlen(buf);
if (sendall(s, buf, &len) == -1) {
```

```
perror("sendall");
printf("We only sent %d bytes because of the
error!\n", len);
}
```

اما سوالی که در اینجا پیش می آید این است که در مواقعی که اطلاعات به صورت قطعه به قطعه فرستاده می شوند در سمت گیرنده چه اتفاقی می افتد؟ اگر بسته ها در سائز های متفاوتی باشند ابتدا و انتهای هر یک از کجا مشخص می شود؟ در چنین مواقعی باید اطلاعات را بسته بندی نماییم. در بخش بعد چگونگی این کار را مورد بررسی قرار می دهیم.

بسته بندی داده ها:

بسته بندی داده ها به چه معنا است؟ خوب در ساده ترین حالت بسته بندی شما یکسری اطلاعات کنترلی (هدر) را که می تواند شامل طول بسته، اطلاعات شناسایی یا هر دو باشد به بسته اضافه می نماید. اما هدر شما باید به چه صورتی باشد؟ در واقع هدر شما فقط شامل یکسری اطلاعات دودویی است که شما احساس کرده اید برای انجام پروژه تان ضروری است. به عنوان مثال فرض کنید که یک برنامه چت چند کاربره دارید که از SOCK_DGRAMها استفاده می نماید، در چنین حالتی زمانی که کاربر چیزی را تایپ می کند دو نوع اطلاعات باید به سرویس دهنده فرستاده شود: پیامی که نوشته شده و نام کاربری که پیام را نوشته است. خوب ممکن است از خود پرسید مشکل چیست؟ پاسخ شما این است که پیام ها می توانند در سائز های متفاوتی باشند. به عنوان مثال شخصی به نام Tom ممکن است بنویسد "Hi" و شخصی به نام Benjamin بنویسد: "Hey guys! what is up?". اگر شما این داده ها را به همان شکلی که ارسال شده اند به مقصد بفرستید چیزی شبیه به متن زیر خواهید داشت:

```
t o m H i B e n j a m i n H e y g u y s w h a t i
s u p ?
```

در چنین حالاتی یک مشتری از کجا باید بداند یک پیام از کجا شروع و در چه نقطه ای پایان یافته است؟ یکی از راه حل های موجود این است که طبق یک فرض تمامی پیام ها را یک اندازه بگیریم، اما چنین راه حلی فقط باعث به هدر رفتن پهنای باند می شود. چرا که نمی خواهیم مثلاً ۱۰۲۴ بایت را به Tom اختصاص دهیم و او هم فقط پیغام Hi را ارسال نماید. به همین دلیل بهتر است داده ها را در یک بسته که شامل یک یا چند هدر است قرار دهیم، در ضمن هر دو طرف سرویس گیرنده و سرویس دهنده طریقه بسته بندی و باز کردن بسته ها را می دانند. شاید به نظر نیاید ولی ما در حال تعریف یک پروتکل بین مشتری و سرویس دهنده هستیم.

خوب در این مثال اجازه دهید فرض کنیم نام هر کاربر می تواند تا حداکثر ۸ کراکتر باشد که مکان های خالی آن با 0 پر می شوند و فرض کنیم طول داده ها تا ۱۲۸ کراکتر متغیر است. خوب بیایید تا اینجا نگاهی به ساختار بسته خود بیندازیم:

- ۱- طول بسته (len): ۱ بایت (بدون علامت): که شامل ۸ کراکتر برای نام کاربر و تا حداکثر ۱۲۸ کراکتر برای پیام است.
 - ۲- نام کاربر (name): نام کاربر است.
 - ۳- پیغام چت (chat data) که n بایت است و نباید از ۱۲۸ کراکتر بیشتر شود. طول این داده ها باید محاسبه شده و با ۸ کراکتر نام کاربر جمع شود.
- با توجه به تعریف بالا در مورد هر بسته، بسته اول به صورت زیر خواهد بود (مبنای ۱۶ و کد اسکی):

```

0A      74 6F 6D 00 00 00 00 00      48 69
(length) T o m      (padding)      H i

```

و بسته دوم:

```

14      42 65 6E 6A 61 6D 69 6E      48 65 79 20 67 75 79 73 20 77 ...
(length) B e n j a m i n      H e y   g u y s   w ...

```

در این مثال طول (len) باید به صورت Network Byte Order باشد. برای فرستادن این بسته ها باید مطمئن شوید که تمامی اطلاعات فرستاده می شوند؛ حتی اگر مجبور شوید چندین بار اطلاعات را بفرستید. برای این کار می توانید از تابعی مثل `sendall()` که در مثالهای قبل نوشتیم و یا چیزی شبیه به آن استفاده نمایید.

پس از دریافت اطلاعات نیز باید کارهای اضافی انجام دهید؛ برای اطمینان باید فرض کنید ممکن است "بخشی" از یک بسته را دریافت کنید. برای این کار باید تابع `recv()` را آنقدر فراخوانی نمایید تا تمامی بسته را دریافت کنید. اما چگونه می توان این کار را انجام داد؟ خوب ما تعداد کل بایت هایی را که باید دریافت کنیم می دانیم؛ چون آنها را در ابتدای هر بسته جاسازی نموده ایم. در ضمن از حداکثر ساینز هر بسته نیز مطلع هستیم: $1 + 8 + 128$ ؛ در واقع ۱۳۷ بایت برای هر بسته. تنها کاری که شما باید انجام دهید تعریف آرایه ای است که به اندازه دو بسته جا داشته باشد. این آرایه در واقع همان بافر کاری شما است. هر بار که بسته ای را دریافت می کنید باید آن را در این بافر قرار دهید و در

صورتی که طول بسته بزرگتر یا مساوی با طول مشخص شده در هدر بود (۱+ چرا که فیلد طول شامل اندازه خود فیلد نیست) بسته کامل است اما اگر طول داده های موجود در بافر کمتر از ۱ بود فیلد طول از دست رفته است و نمی توان برای طول بسته به آن استناد نمود. در صورتی که بسته به صورت کامل دریافت شود می توانید عمل مورد نظر خود را با آن انجام دهید.

البته در مواردی ممکن است شما با یک بار فراخوانی `recv()` دو بسته را به صورت تکه تکه دریافت نمایید. در چنین مواقعی چون طول بسته اول را از طریق هدر آن می دانید می توانید تا انتهای بسته اول از بافر خود بخوانید سپس بسته اول را از بافر پاک نموده و بسته دوم را به ابتدای بافر انتقال دهید و شروع به کار روی بسته دوم نمایید. بعضی از خواننده ها ممکن است متوجه این نکته شده باشند که اعمال فوق (جا به جایی بسته ها) در بافر زمان گیر است و می توان با تکنیک هایی نظیر بافر های حلقوی این مشکل را حل نمود اما متأسفانه بحث در مورد این تکنیک ها خارج از حوصله این مقاله است.

من هرگز نگفتم که یاد گرفتن برنامه نویسی سوکت ساده است. ... خیلی خوب گفتم!! و راحت است. فقط باید تمرین کنید و قسم می خورم که یاد بگیرید.

در پایان امیدوارم استفاده لازم را از این مقاله (ترجمه) ببرید. نظرات و انتقادات خود را می توانید با شماره ۰۹۳۵-۲۶۶۹۳۶۷ با بنده در میان بگذارید یا با آدرس ایمیل بنده مکاتبه نمایید یا در بخش نظرات وبلاگ که در پایین تمامی صفحات آمده است مراجعه نمایید.

منابع دیگر

برای اطلاعات بیشتر می‌توانید به منابع زیر رجوع نمایید:

- صفحه راهنمای مربوط به هریک از توابع ذکر شده در مقاله برای مبتدیان.
- کتابها:

Unix Network Programming, volumes 1-2 by W. Richard Stevens. Published by Prentice Hall. ISBNs for volumes

1-2: 013490012X⁴⁶, 0130810819⁴⁷.

Internetworking with TCP/IP, volumes I-III by Douglas E. Comer and David L. Stevens. Published by Prentice Hall.

ISBNs for volumes I, II, and III: 0130183806⁴⁸, 0139738436⁴⁹, 0138487146⁵⁰.

TCP/IP Illustrated, volumes 1-3 by W. Richard Stevens and Gary R. Wright. Published by Addison Wesley. ISBNs

for volumes 1, 2, and 3: 0201633469⁵¹, 020163354X⁵², 0201634953⁵³.

TCP/IP Network Administration by Craig Hunt. Published by O'Reilly & Associates, Inc. ISBN 1565923227⁵⁴.

Advanced Programming in the UNIX Environment by W. Richard Stevens. Published by Addison Wesley. ISBN

0201563177⁵⁵.

Using C on the UNIX System by David A. Curry. Published by O'Reilly & Associates, Inc. ISBN 0937175234. *Out*

of print.

- مراجع وب:

*BSD Sockets: A Quick And Dirty Primer*⁵⁶ (has other great Unix system programming info, too!)

*The Unix Socket FAQ*⁵⁷

*Client-Server Computing*⁵⁸

*Intro to TCP/IP*⁵⁹ (gopher)

*Internet Protocol Frequently Asked Questions*⁶⁰

*The Winsock FAQ*⁶¹

- درخواست برای توضیحات (RFC):

RFCs⁶²—the real dirt:

*RFC-768*⁶³—The User Datagram Protocol (UDP)

*RFC-791*⁶⁴—The Internet Protocol (IP)

*RFC-793*⁶⁵—The Transmission Control Protocol (TCP)

*RFC-854*⁶⁶—The Telnet Protocol

*RFC-951*⁶⁷—The Bootstrap Protocol (BOOTP)

*RFC-1350*⁶⁸—The Trivial File Transfer Protocol (TFTP)