

# Laboratorio di sistemi e reti

Dario Maggiorini  
dario@dsi.unimi.it

1

## Obiettivi

- ◆ Imparare a programmare con le socket
- ◆ Progettare un protocollo applicativo
- ◆ Implementare un sistema client-server

2

## Prerequisiti

- ◆ Saper usare un editor
- ◆ Saper usare un compilatore
- ◆ Saper usare linux
- ◆ Rudimenti di programmazione in C e/o java

3

## Contenuti

- ◆ Il modello client-server
- ◆ I protocolli di comunicazione
- ◆ Le socket
  - ◆ Dominio
  - ◆ Naming
  - ◆ Protocolli
- ◆ Programmare client e server con TCP
- ◆ Programmare client e server con UDP
- ◆ Raw socket

4