

Ngày thi: 18/10/2011
Thời gian: 15h -> 16h30
Địa điểm: TC-412
Không sử dụng tài liệu

Đề 0. Viết chương trình FileServer sử dụng mô hình **blocking** làm nhiệm vụ sau:

- Đợi kết nối và xử lý lệnh từ client. Các lệnh có dạng "GET <TenFile>\n".
- Thực hiện đọc từ thư mục hiện tại tệp tin <TenFile> và gửi trả client theo định dạng "OK\n<Kichthuocfile>\n\n<Noidungfile>"
- Nếu file không tồn tại thì gửi trả client xâu "FAILED\nFile not found\n\n".
- Chương trình có thể đáp ứng được nhiều yêu cầu từ nhiều client đồng thời.

Đề 1. Viết chương trình FileClient sử dụng mô hình **blocking** làm nhiệm vụ sau:

- Kết nối đến server có địa chỉ/tên miền được nhập từ bàn phím.
- Nhập tên file từ bàn phím và gửi yêu cầu tải file đến server, cú pháp có dạng "GET <TenFile>\n".
- Xử lý kết quả từ server
 - Nếu server báo lỗi, thì dữ liệu gửi trả có dạng "FAILED\n<ThôngBaoLoi>\n\n".
 - Nếu server báo thành công thì dữ liệu gửi trả có dạng "OK\n<FileSize>\n<NoiDungFile>\n\n". Phân tích kết quả từ server và ghi nội dung file nhận được ra đĩa.
- Chương trình có thể tải nhiều file cùng một lúc, từ nhiều server.

Đề 2. Viết chương trình FileServer sử dụng mô hình **select** làm nhiệm vụ sau:

- Đợi kết nối và xử lý lệnh từ client. Các lệnh có dạng "GET <TenFile>\n".
- Thực hiện đọc từ thư mục hiện tại tệp tin <TenFile> và gửi trả client theo định dạng "OK\n<Kichthuocfile>\n\n<Noidungfile>"
- Nếu file không tồn tại thì gửi trả client xâu "FAILED\nFile not found\n\n".
- Chương trình có thể đáp ứng được nhiều yêu cầu từ nhiều client đồng thời.

Đề 3. Viết chương trình FileClient sử dụng mô hình **select** làm nhiệm vụ sau:

- Kết nối đến server có địa chỉ/tên miền được nhập từ bàn phím.
- Nhập tên file từ bàn phím và gửi yêu cầu tải file đến server, cú pháp có dạng "GET <TenFile>\n".
- Xử lý kết quả từ server
 - Nếu server báo lỗi, thì dữ liệu gửi trả có dạng "FAILED\n<ThôngBaoLoi>\n\n".
 - Nếu server báo thành công thì dữ liệu gửi trả có dạng "OK\n<FileSize>\n<NoiDungFile>\n\n". Phân tích kết quả từ server và ghi nội dung file nhận được ra đĩa.
- Chương trình có thể tải nhiều file cùng một lúc, từ nhiều server.

Đề 4. Viết chương trình FileServer sử dụng mô hình **WSAEventSelect** làm nhiệm vụ sau:

- Đợi kết nối và xử lý lệnh từ client. Các lệnh có dạng "GET <TenFile>\n".
- Thực hiện đọc từ thư mục hiện tại tệp tin <TenFile> và gửi trả client theo định dạng "OK\n<Kichthuocfile>\n\n<Noidungfile>"
- Nếu file không tồn tại thì gửi trả client xâu "FAILED\nFile not found\n\n".
- Chương trình có thể đáp ứng được nhiều yêu cầu từ nhiều client đồng thời.

Đề 5. Viết chương trình FileClient sử dụng mô hình **WSAEventSelect** làm nhiệm vụ sau:

- Kết nối đến server có địa chỉ/tên miền được nhập từ bàn phím.
- Nhập tên file từ bàn phím và gửi yêu cầu tải file đến server, cú pháp có dạng "GET <TenFile>\n".
- Xử lý kết quả từ server
 - Nếu server báo lỗi, thì dữ liệu gửi trả có dạng "FAILED\n<ThôngBaoLoi>\n\n".
 - Nếu server báo thành công thì dữ liệu gửi trả có dạng "OK\n<FileSize>\n<NoiDungFile>\n\n". Phân tích kết quả từ server và ghi nội dung file nhận được ra đĩa.
- Chương trình có thể tải nhiều file cùng một lúc, từ nhiều server.

Lưu ý: Đề thi của sinh viên = phần dư (số thứ tự / 6). Ví dụ: STT 15 => Làm đề 3