

ネットワークプログラミング
21005 2号館10階
第9回
2014/11/24

岩井将行
(もうすぐ12月。。。)

課題提出方法

- 課題提出ネットワークフォルダ第2回のフォルダにファイルを提出してください。
- Javaファイル、Classファイルを両方提出すること

Xmasプレゼントを渡そう

- XmasTCPServ.java
- XmasTCPClient.java
- XmasPresent.java

- java serializable = 直列化可能というマーキング

第7回の課題

- : XmasPresentサーバクライアントを改造し、Serializable, ITaskが実装されたTaskObjectをサーバに実行させるサーバクライアントを完成させよ。ITaskインターフェースにはpublic void exec() , public int getResult()がメソッドとして存在していることとする。サーバクライアントはTaskServer, TaskClientという名前にすること。

TCPとUDP

●TCPとUDPの違い

	TCP	UDP
信頼性	高信頼	低信頼
転送速度	低速	高速
転送形式	コネクション型	コネクションレス型
その他	端末間同士の データ転送	上位レイヤからの 送信要求が簡潔

TCP v.s. UDP

- TCPはトランスポート層で信頼性のある通信を実現する必要がある場合に利用される。TCPはコネクション指向で順序制御や再送制御を行なうためアプリケーションに信頼性のある通信を提供することができる。
- UDPは高速性やリアルタイム性を重視する通信などに用いられる。
 - 例としてリアルタイムのストリーミングを挙げる。
 - もしTCPを利用した場合、パケットが途中で失われた場合に再送処理を行なうため、その間画像や音が停止するなどの不具合が生じてしまう。これに対して、UDPは再送処理を行なわないのでパケットは送信され続ける。もし多少のパケットが失われていたとしても、一時的に画像や音声は乱れるだけである。よって、ストリーム配信サービスではUDPの方が優れているといえる。

ソケット通信

プログラム同士の通信は

- ソケットを使ってデータの送受信
- ソケットを使った通信

ソケット通信

ソケット

意味：「接続の端点」

コンピュータとTCP/IPを
つなぐ出入り口

ソケット



ソケット通信

- ソケットを使って通信を行うには
2つのプログラムが必要

クライアントプログラム

ソケットを用意して
サーバに接続要求を行う

サーバプログラム

ソケットを用意して接続要求を待つ

ソケット通信の全体の流れ

クライアント

ソケット生成(socket)

サーバを探す
(gethostbyname)

接続要求(connect)

データ送受信(send/rcv)

ソケットを閉じる(close)

サーバ

ソケット生成(socket)

接続の準備(bind)

接続待機(listen)

接続受信(accept)

データ送受信(send/rcv)

ソケットを閉じる(close)

識別情報

識別情報

- 正しくデータを受け渡しするために
通信する相手を識別する

IPアドレス

コンピュータを識別

コンピュータのアドレス

ポート番号

プログラムを識別

プログラムの識別番号

ウェルノウン ポート

よく使われているプログラムの
ポート番号は決まっている
ポート番号 プログラム

21 ftp

22 ssh

23 telnet

80 http(web)

1024番以下は全て決められている

クライアントプログラム (Java)

```
import java.io.*;
import java.net.*;
import java.lang.*;

public class Client{
    public static void main( String[] args ){

        try{
            //ソケットを作成
            String host="localhost";
            Socket socket = new Socket( host, 10000 );

            //入カストリームを作成
            DataInputStream is = new DataInputStream
                new BufferedInputStream(
                    socket.getInputStream());
```

```
            //サーバ側から送信された文字列を受信
            byte[] buff = new byte[1024];
            int a = is.read(buff);
            System.out.write(buff, 0, a);

            //ストリーム, ソケットをクローズ
            is.close();
            socket.close();

        }catch(Exception e){
            System.out.println(e.getMessage());
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

サーバプログラム (Java)

```
//Server.java

import java.net.*;
import java.lang.*;
import java.io.*;

public class Server{
    public static void main( String[] args ){

        try{
            //ソケットを作成
            ServerSocket svSocket = new ServerSocket(10000);
            //クライアントからのコネクション要求受付
            Socket cliSocket = svSocket.accept();

            //出カストリームを作成
            DataOutputStream os = new DataOutputStream(
                new BufferedOutputStream(
                    cliSocket.getOutputStream()));

            //文字列を送信
            String s = new String("Hello World!!\n");
            byte[] b = s.getBytes();
            os.write(b, 0, s.length());
        }
    }
}
```

```
//ストリーム, ソケットをクローズ
os.close();
cliSocket.close();
svSocket.close();

}catch( Exception e ){
    System.out.println(e.getMessage());
    e.printStackTrace();
}
}
```

サーバプログラム (Java)

ソケット作成, コネクション要求受付待機

```
ServerSocket svSocket =  
    newServerSocket(10000);  
Socket cliSocket = svSocket.accept();
```

出カストリーム作成

```
DataOutputStream os =  
    new OutputStream(  
        new BufferedOutputStream(  
            cliSocket.getOutputStream());
```


クライアントプログラム (Java)

ソケットを作成

```
Socket socket = new Socket(  
    "hoge.com", 10000 );
```

入力ストリームを作成

```
DataInputStream is =  
    new DataInputStream (  
        new BufferedInputStream(  
            socket.getInputStream() ) ) );
```

クライアントプログラム (Java)

サーバ側から送信された文字列を受信

```
n = is.read(buff);  
System.out.write(buff, 0, n);
```

ストリーム, ソケットをクローズ

```
is.close();  
socket.close();
```

サーバプログラム (Java)

ソケット作成, コネクション要求受付待機

```
ServerSocket svSocket =  
    newServerSocket(10000);  
Socket cliSocket = svSocket.accept();
```

出カストリーム作成

```
DataOutputStream os =  
    new DataOutputStream(  
        new BufferedOutputStream(  
            cliSocket.getOutputStream());
```

サーバプログラム (Java)

文字列を送信

```
String s = new String("Hello World!!\n");  
byte[] b = s.getBytes();  
os.write(b, 0, s.length());
```

ストリーム, ソケットをクローズ

```
os.close();  
cliSocket.close();  
svSocket.close();
```

InetAddress

- <http://docs.oracle.com/javase/jp/6/api/java/net/InetAddress.html>
- IPアドレスを扱うクラス
- java.net
クラス InetAddress
- [java.lang.Object](#) java.net.InetAddress すべての実装されたインタフェース
: [Serializable](#) 直系の既知のサブクラス
: [Inet4Address](#), [Inet6Address](#)

InetAddress

- static String getHostName()
この IP アドレスに対応するホスト名を取得。
- static InetAddressgetByAddress(String host, byte[] addr)
指定されたホスト名および IP アドレスに基づいて InetAddress を作成します。
- static InetAddressgetLocalHost()
ローカルホストを返します。

InetAddress

- static [InetAddress](#)[getByName](#)([String](#) host)
指定されたホスト名を持つホストの IP アドレスを取得します。
- boolean [isReachable](#)(int timeout)
そのアドレスに到達可能かどうかをテストします
- [String](#)[toString](#)()
この IP アドレスを String に変換します。

Objectの配列

Objectの配列: FaceObjKadaiAns.java

- `FaceObjAns[] fobjns = new FaceObjAns[9];`

```
for (int j = 0; j < 3; j++) {//行  
    yStart = j * 220 + 50;  
    for (int i = 0; i < 3; i++) {//列  
        xStart = i * 220 + 40;  
        fobjns[i + 3 * j] = new FaceObjAns(xStart, yStart);  
    }  
}
```

描画

```
// 9個数の顔を書く
```

```
for (int i = 0; i < fobjs.length; i++) {  
    fobjs[i].makeFace(g);  
}
```

FaceObjectのコンストラクタ

```
class FaceObjAns {  
    // コンストラクタ  
    int h;  
    int w;  
    int xStart = 0;  
    int yStart = 0;  
    public FaceObjAns(int x, int y) {  
        h = 200;  
        w = 200;  
        this.xStart = x;  
        this.yStart = y;  
    }  
    // 個々にメソッドを追加  
    public void makeFace(Graphics g) {  
        makeRim(g);  
        makeEyes(g, 20);  
        makeNose(g, 40);  
        makeMouth(g, 80);  
    }  
}
```

Interface



- 内容に抽象メソッドしか持たない**クラスのようなもの(バールのようなもの)**をインタフェースと呼びます。
- クラスと並んで、パッケージのメンバーとして存在します。
- インタフェースはクラスによって**実装 (implements)** され、
- 実装クラスはインタフェースで宣言されていて**抽象メソッドを実装**します。



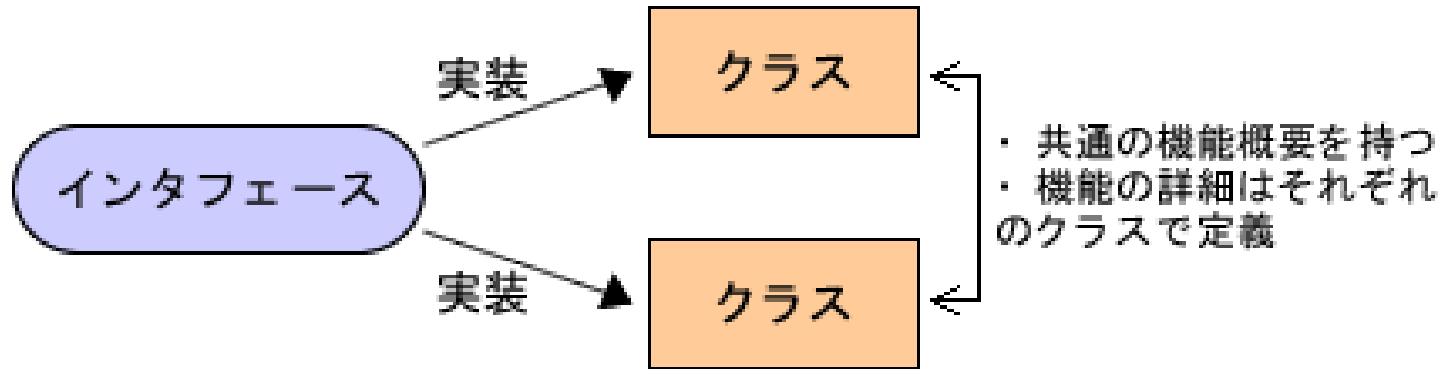
インタフェースの複数実装

- クラスの場合は、単一のクラスしか継承 (extends) できませんが、インタフェースの場合は、複数のインタフェースを実装 (implements) することができます。

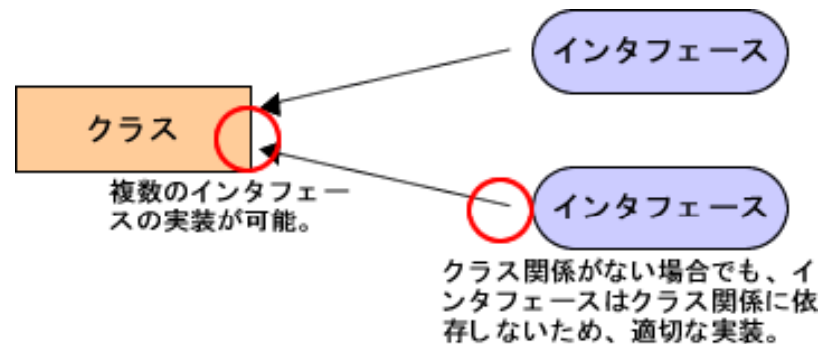
```
class Interfacelmpl implements Interface1, interface2, interface  
... }
```

interface の修飾子は public のみ。

インタフェースのメリット



- Javaは複数のスーパークラスを継承することはできません。Javaでは複数のスーパークラスの継承（多重継承）が認められていないため。



Plugin hybrid車は災害時にバッテリーとして利用可能



ICar.javaインタフェース

- 車輪in getNumOfTiers()がある。
- スピートを設定する
 - void setSpeed (int sp)
 - int getSpeed()
 - void printCarName()

IElectricCharge.javaインタフェース

- void chargeBattery(int b)
- int getAllBattery()
- int consumeBattery(int b)

HybridCarImpl.java

- を実装してください。
- Yourには自分の名前を入れてください。
- 例 MasaHybridCarImpl.java

呼び出しのMainCall.javaを実装しよう。

- Hint
- `MasaHybridCarImpl masaCar= new MasaHybridCarImpl();`
- `ICar car=(ICar) masaCar;`
- `car.setSpeed(); car.printCarName();`
- `IElectricCharge charger =(IElectricCharge) masaCar`
- `charger.chargeBattery(100);`

Thread

Thread,Runnable
MovingBall

ThreadSleep 停止

- 300ミリ秒処理を停止する。

```
try{
```

```
    Thread.sleep(3000);
```

```
    //3000ミリ秒Sleepする
```

```
}catch(InterruptedException e){}
```

Threadの2種類の作りかた

- **1) implements Runnable**

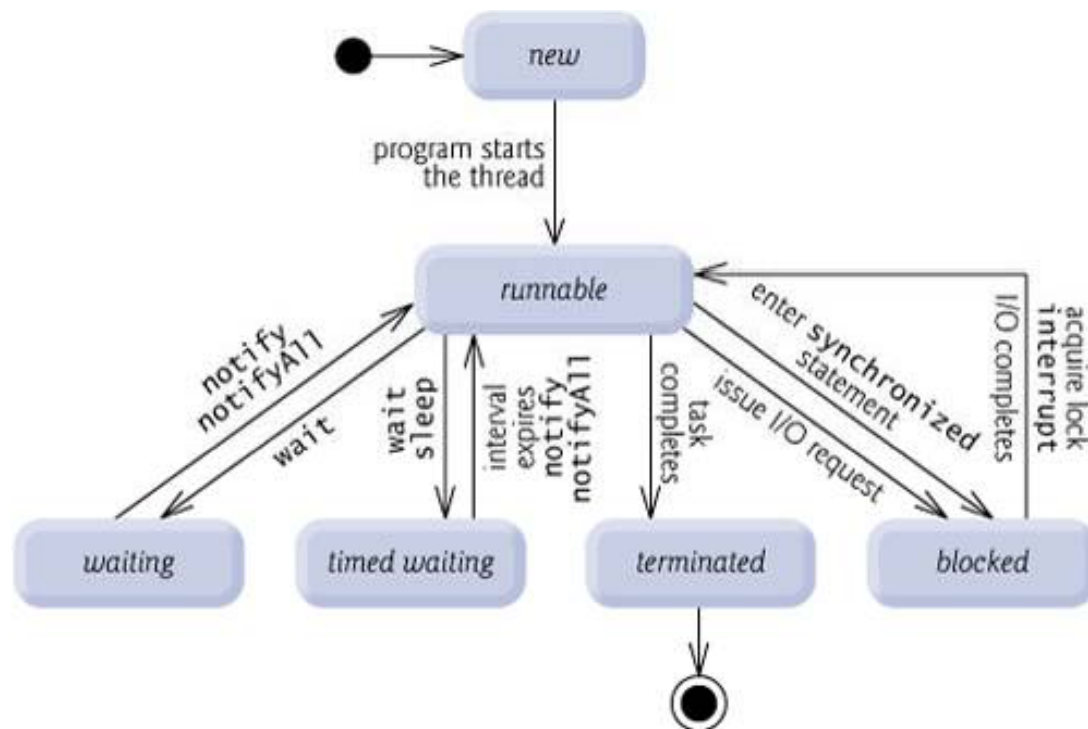
Runnableを実装したクラスをThreadクラスのコンストラクタとして渡す。start()で開始。

```
CountTenRunnable ct = new CountTenRunnable();  
Thread th = new Thread(ct);  
th.start();
```

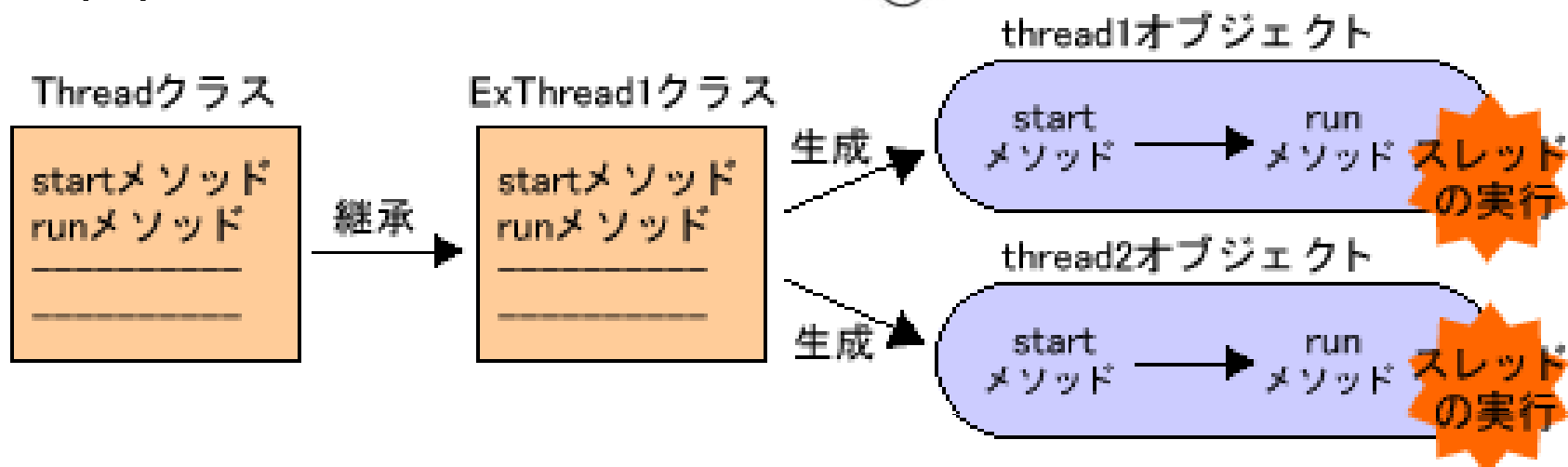
- **2) extends Thread**

Threadを拡張したクラスをnew してstart()メソッドを呼び出す。

• (1)



• (2)



```
class MainThread{
    public static void main(String args[]){
        /* 別スレッドとして動作させるオブジェクトを作成 */
        SubThread sub = new SubThread(); /* 別のスレッドを作成し、スレッドを開始する */
        Thread thread = new Thread(sub) thread.start();
    }
}
class SubThread implements Runnable{
    public void run(){ }
}
```


- CountTest.java
- CountTenRunnable.java
- CountTesterTwoThreads.java

MovingBall

```
MovingInnerFFrame f = new MovingInnerFFrame();  
Thread th = new Thread(f);  
th.start();
```

```
class MovingInnerFFrame extends Frame  
    implements Runnable {  
  
    public void run() {}  
}
```

Singleton

Singleton

- たった一つのインスタンスしか作らせないようにするパターン。
普通はインスタンスを沢山作る
- 場合によってはインスタンスを一つしか作らせたくない
- プログラマ任せにすると、間違っnewを複数回呼び出してしまう。
Singletonパターンを適用すると、指定したクラスインスタンスが1つしか存在しないことを保証する。

Singleton

Singleton
- singleton
- Singleton() + getInstance()

```
public class MyFirstSingleton {  
    /* 唯一のインスタンス。*/  
    private static final MyFirstSingleton instance = new MyFirstSingleton();  
    /** * コンストラクタ。*/  
    private MyFirstSingleton() { }  
        /** * このクラスの唯一のインスタンスを返す。*/  
        public static MyFirstSingleton getInstance() {  
            return instance;  
        }  
}
```

Singleton

- private な static 変数を定義して初期化
インスタンスは、このクラスのロード時に一度だけ生成処理。
コンストラクタはpublicでなく外部に公開せず
private。外部からインスタンス生成されることを防ぐ。
。privateにしないと外部から new とされてしまい
インスタンスが自由に作れてしまう
getInstance() を作成し外部に公開します。
作られた唯一のインスタンスを返却することがこのメソッドの役目。
public メソッドにしてどこからでも呼び出せるように。
生成のタイミングは、初めて getInstance() をが呼ばれた時です。

MyFirstSingletonCall

```
void Test() {  
    /* new できません。コンパイルエラーとなります。 */  
    // MyFirstSingleton mys = new MyFirstSingleton ();  
    // この時点で インスタンス生成 & 返却  
    MyFirstSingleton mys2 = MyFirstSingleton.getInstance();  
    // 同じインスタンス返却  
    MyFirstSingleton mys2 = MyFirstSingleton.getInstance();  
    if (mys1 == mys2) {  
        System.out.println("同じインスタンスです。");  
    }  
}
```

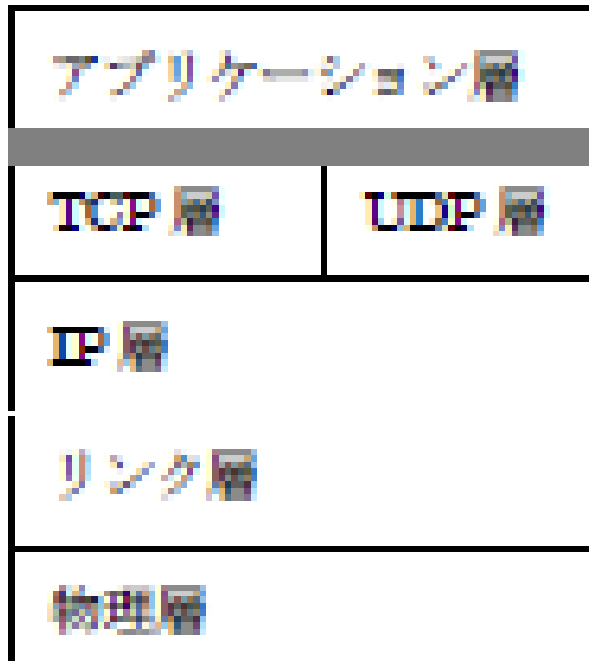
Swing

- `SwingAnimationBasic.java`
- `SwingAnimationFaceObj.java`

動かしてみよう。

- SwingAnimationBasic
- SwingAnimationFaceObj
- Swing より美しいグラフィックスを提供
java2D
- ちらつき防止
- http://www.java2s.com/Tutorial/Java/0240_Swing/Catalog0240_Swing.htm

Socket interface



ソケットインターフェイス

UDP通信

- UDP通信では接続という概念はない。
- ユーザは毎回データを送信し、また毎回自分のソケット、及び相手のソケットとアドレスを指定することになる。TCPでは最初に相手のソケットとの間の接続を行い、双方のソケット間の接続が確立されたら、互いの通信が可能になる。
- TCPではそのような制限はない。
- TCPでは接続が確立されたら2つのソケットはストリームのように振る舞う。TCPでは受信したデータの信頼性と順序が保障される。

DatagramPacket

- SocketやServerSocketでは、データのやりとりは入出カストリームに抽象化されていたため、パケットという概念が見えてこなかった。
- DatagramPacketとDatagramSocketの場合はUDPパケットはUDPパケットとして抽象化されており、パケットにデータも送信先アドレスも含める必要がある。
- SocketやServerSocketとは別物

UDP Server

```
int serverPort = 5000;
```

```
DatagramSocket socket = new  
    DatagramSocket(serverPort);
```

```
DatagramPacket receivePacket = new  
    DatagramPacket(new byte[DMAX], DMAX);
```

```
socket.receive(receivePacket);
```

```
socket.close();
```

Udp Client

```
String servhostname="localhost";
```

```
InetAddress serverAddress =
```

```
    InetAddress.getByName(servhostname);
```

```
String message="hello UDP from yourname";
```

```
byte[] bytesToSend = message.getBytes();
```

```
int serverPort = 5000;
```

```
DatagramSocket socket = new DatagramSocket();
```

```
DatagramPacket sendPacket = new
```

```
    DatagramPacket(bytesToSend, bytesToSend.length,  
        serverAddress, serverPort);
```

```
socket.send(sendPacket);
```

```
socket.close();
```

2019/1/24

ソケット通信

プログラム同士の通信は

- ソケットを使ってデータの送受信
- ソケットを使った通信

ソケット通信

ソケット

意味：「接続の端点」

コンピュータとTCP/IPを
つなぐ出入り口

ソケット



ソケット通信

- ソケットを使って通信を行うには
2つのプログラムが必要

クライアントプログラム

ソケットを用意して
サーバに接続要求を行う

サーバプログラム

ソケットを用意して接続要求を待つ

ソケット通信の全体の流れ

クライアント

ソケット生成(socket)

サーバを探す
(gethostbyname)

接続要求(connect)

データ送受信(send/rcv)

ソケットを閉じる(close)

サーバ

ソケット生成(socket)

接続の準備(bind)

接続待機(listen)

接続受信(accept)

データ送受信(send/rcv)

ソケットを閉じる(close)

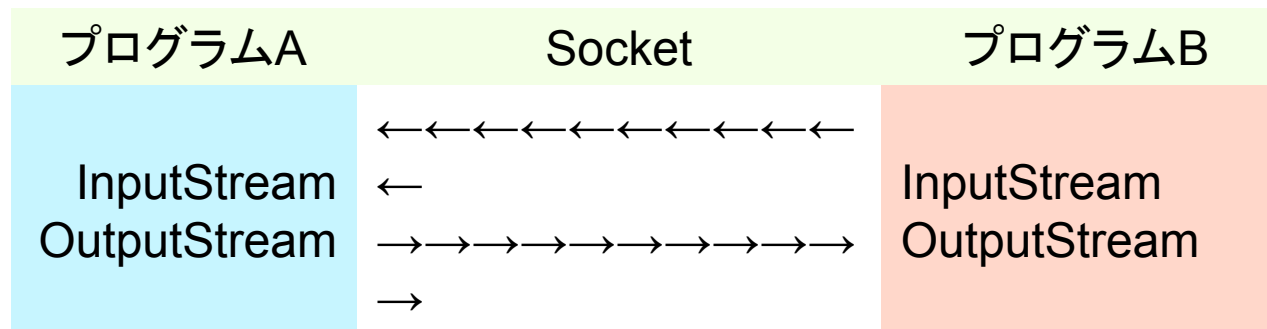
識別情報

Socket通信

- 双方がデータのやりとりを行う場合、双方を結んで情報を運ぶための「線」が必要となります。Javaにおいてはこの「線」のことを「**Socket** (ソケット)」という概念で表します。「Socket」は逆方向の情報の流れ (Stream) をもつ二本の通信線を一本に束ねたものだと考えられます。

InputStream, OutputStream

- 仮にAとBという二つのプログラムが通信を行うとすれば、一方の通信線がAにとっての「InputStream」でありかつBにとっての「OutputStream」、もう一方の通信線はAにとっての「OutputStream」かつBにとっての「InputStream」となる。
- この2本の通信線を束ねる「Socket」を介して情報のやりとりが行われる。

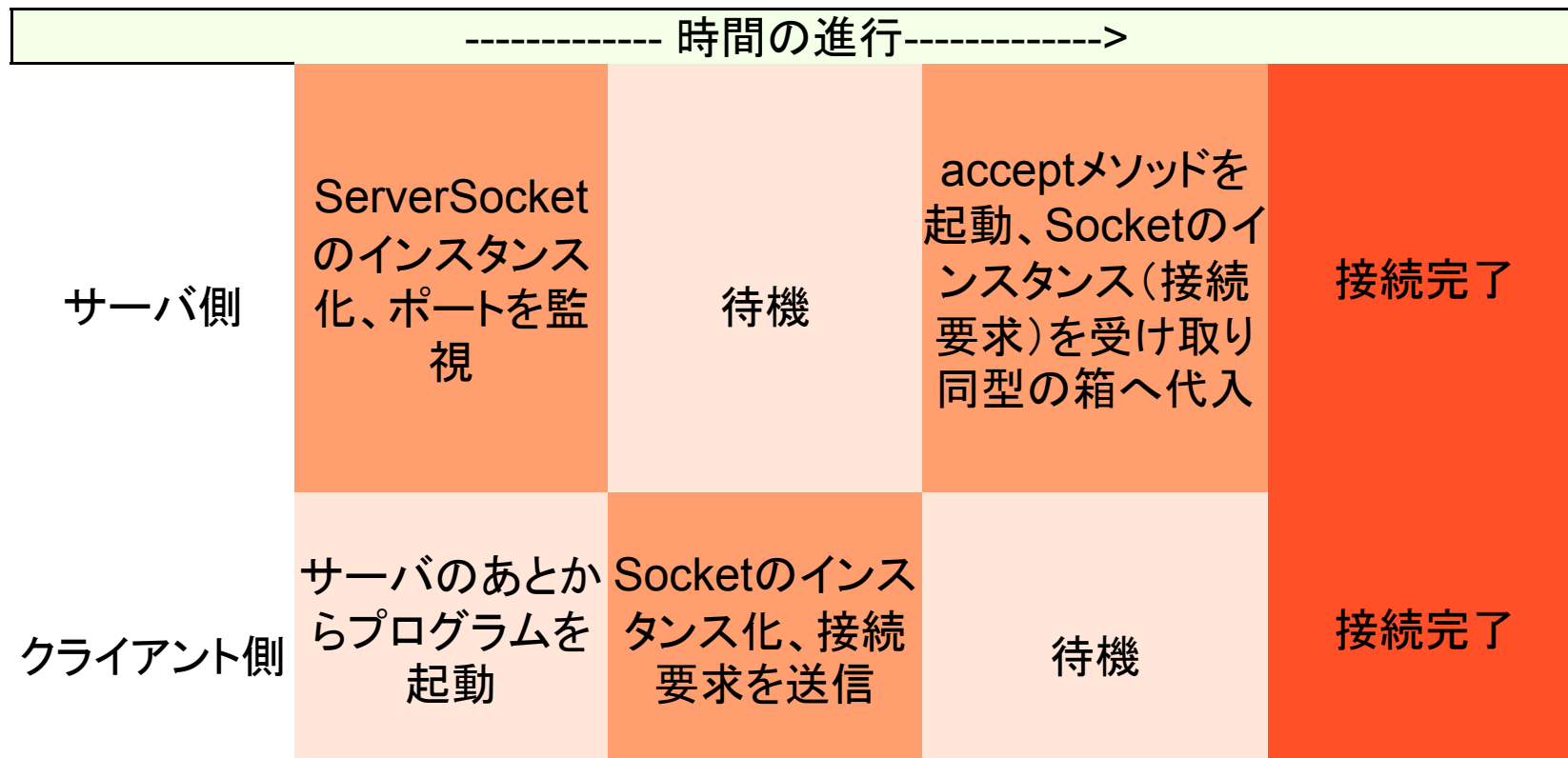


Socketとport番号

- クライアント側からサーバ側に向かって「Socket」が送り込まれて、初めて通信が開通
- クライアントが「Socket」を送り込む際には、必ず「どのサーバコンピュータ」の「何番の通信口」に向かって送り込むのかを明らかにしなければなりません。
- その際の「どのサーバコンピュータ」のことを一般に「サーバ名」、「何番の通信口」のことを「ポート番号」、と呼びます。サーバには複数の「通信口=ポート」があり、番号で管理しています。サーバの側は、プログラムによって決まった番号のポートを監視しています。
- クライアントはサーバが監視するポート番号に「Socket」を送らなければなりません。

ServerSocketクラス、Socketクラス

- **ServerSocketクラス** サーバの側に用いられます。インスタンス化の際に引数として「ポート番号(整数型)」を要求します。インスタンス化が済んだ時点でポートの監視が始まります。そのとき、もしもクライアントから接続要求(「Socketクラス(後ほど説明)」のインスタンスが送られてくる)があれば、「acceptメソッド」で受け取ります。この時点で通信の準備が完了します。
- **Socketクラス** クライアントの側に用いられます。インスタンス化の際に引数として「サーバ名(文字列型)、ポート番号(整数型)」の順に二つの引数を要求します。インスタンス化が行われた時点で接続要求がサーバに送られます。



Objectのやりとり

- OutputStreamへのデータの書き込み → データの送信
- InputStreamからのデータの読み込み → データの受信
- **OutputStream/InputStreamの取得** OutputStream/InputStreamの取得を行うためには、Socketクラスのメソッドである「**getOutputStream/getInputStream**」メソッドを利用します。これらのメソッドが起動されると、返値として、取得したOutputStream/InputStreamのインスタンスが返されます。
- このインスタンスを引数にして、Streamを用いてデータの通信を行うクラスをインスタンス化することで、OutputStream/InputStreamが取得されデータ送受信の準備が完了します。
- 通信の際にやりとりするデータの型が「任意のクラスのインスタンス」の場合、データ通信は「**ObjectOutputStream/ObjectInputStream**」クラスを用いて行います。従ってgetOutputStream/getInputStreamメソッドの返値であるOutputStream/InputStreamインスタンスを引数として、これらのクラスのインスタンス化を行うことで、OutputStream/InputStreamが取得されデータ送受信の準備が完了します。

ObjectOutputStream、 ObjectInputStream

- データ送信の準備 (但しObjectOutputStreamのインスタンス名をoos、Socketのインスタンス名をsocketとする)
- ObjectOutputStream oos =
new
ObjectOutputStream(socket.getOutputStream());
- データ受信の準備 (但しObjectInputStreamのインスタンス名をois、Socketのインスタンス名をsocketとする)
- ObjectInputStream ois = new
ObjectInputStream(socket.getInputStream());

OutputStreamへのデータの書き込み(送信)

- OutputStreamへのデータの書き込みは、「ObjectOutputStream」の「writeObject」メソッドを利用して行います
- データの書き込み(送信)
- `oos.writeObject(送信したいインスタンス名);`
- `oos.flush();`

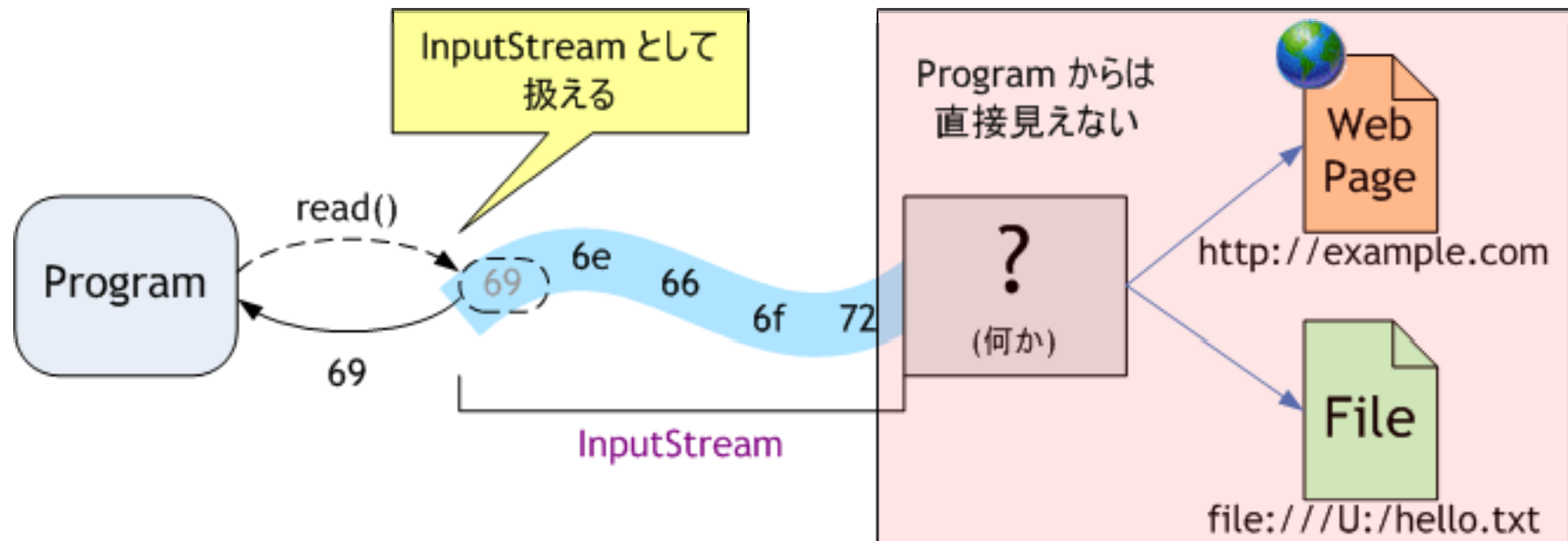
InputStreamからのデータの読み込み(受信)

- InputStreamからのデータの読み込みも、ファイルからの読み込みと同様「ObjectInputStream」の「readObject」メソッドを利用します。
- データの読み込み(受信)(但し、ObjectInputStreamのインスタンス名をois、読み込むデータをVector型のインスタンスとする)
- `Vector vec = (Vector)ois.readObject();`

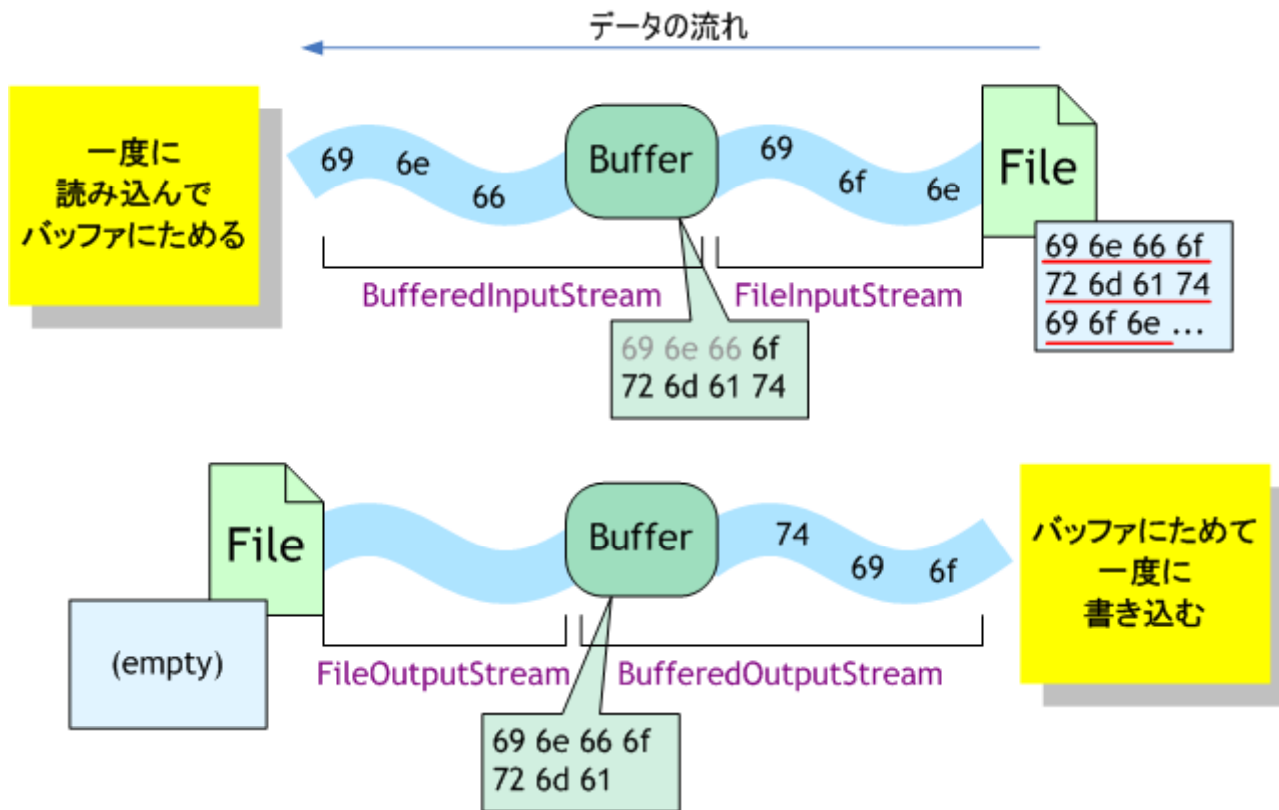
通信終了の合図

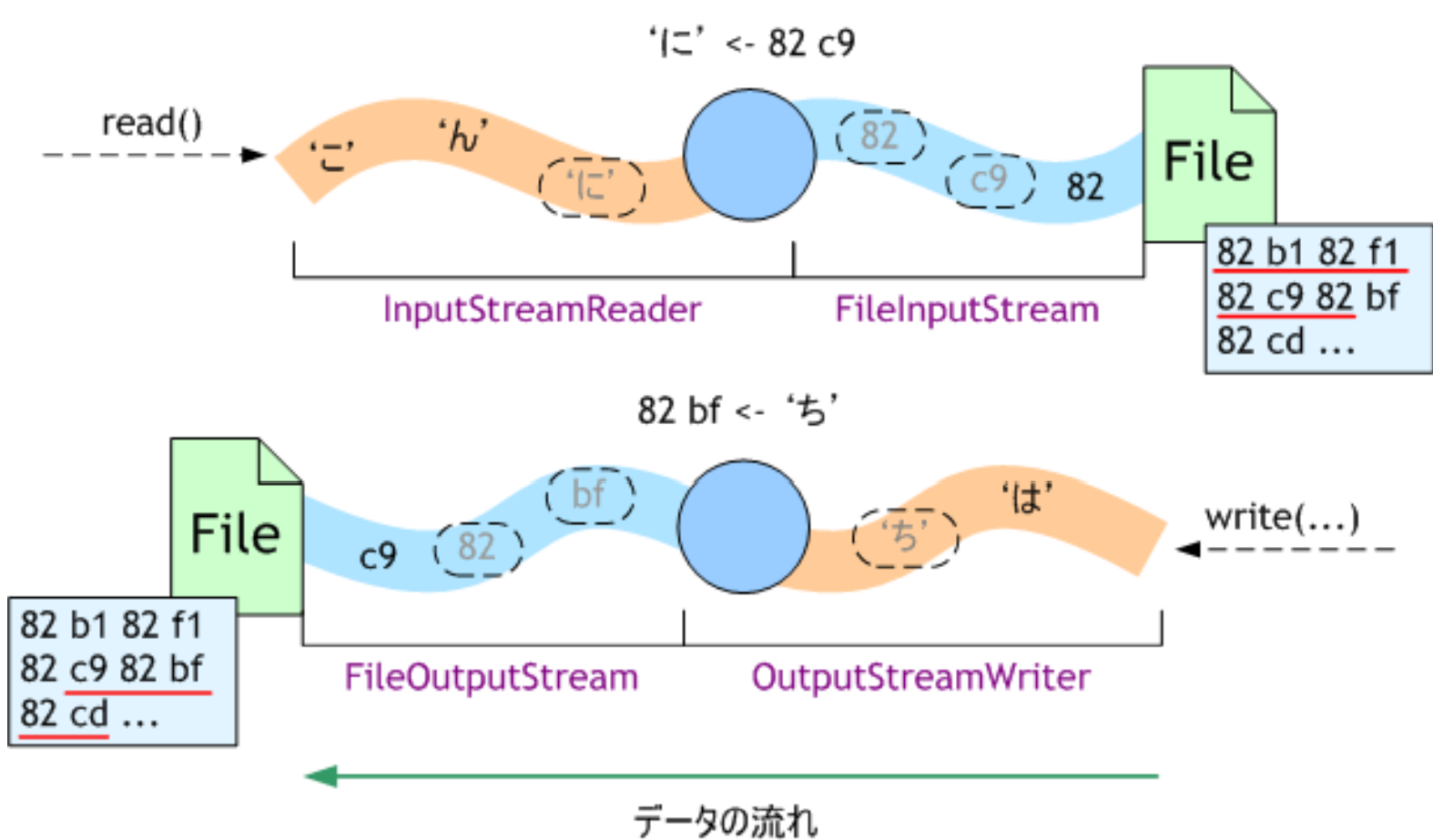
- 通信終了の合図(但し、ObjectOutputStreamのインスタンス名をoosとする)
- `oos.close();`
- `socket.close();`

IO Stream

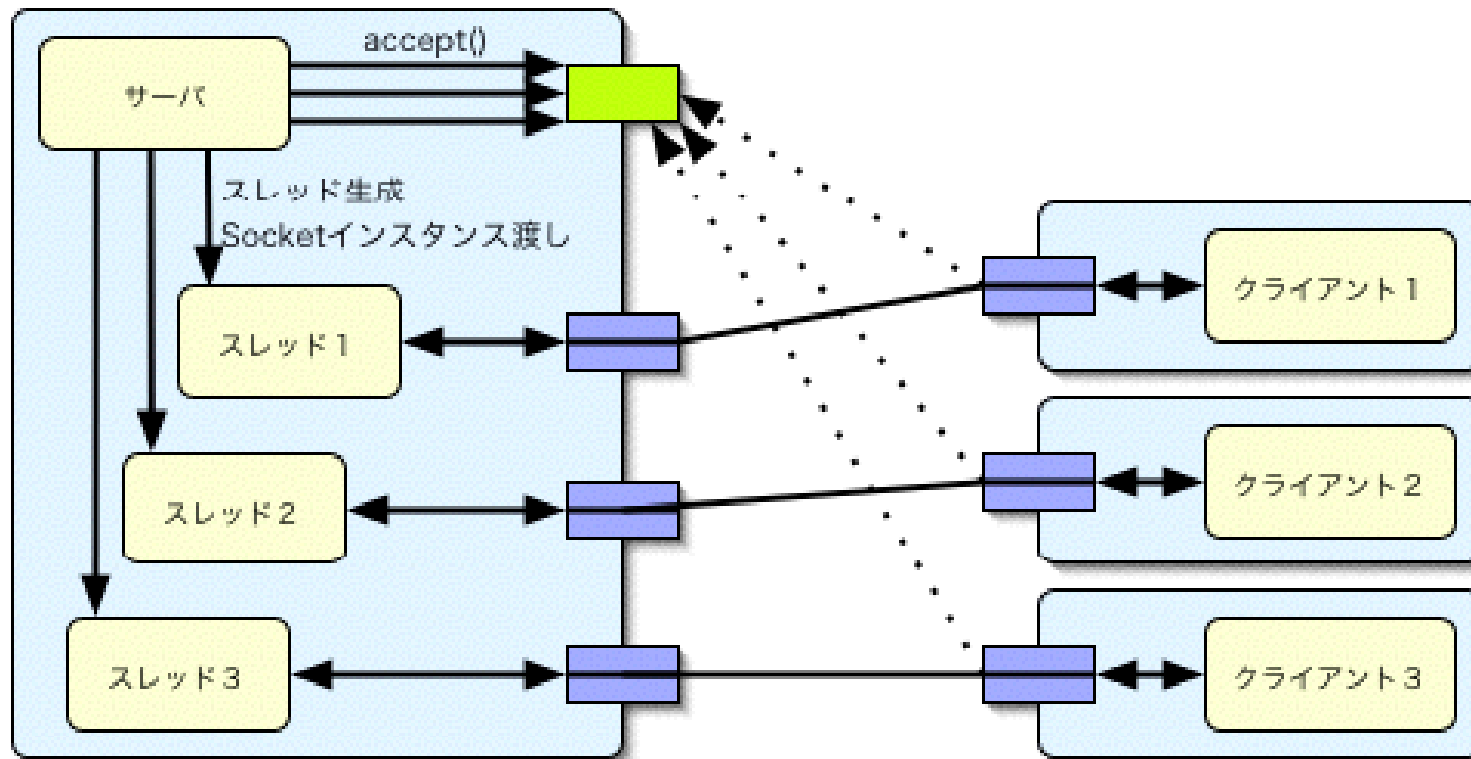


BufferdI/OStream





MultiThread



動かしてみよう

- CountTenRunnable

try-catch

```
try {  
    例外のスロー  
} catch (Exception e ) {  
    例外のキャッチ  
}
```

例外を投げる

```
throw new Exception();
```

```
Public void method1 (int x) throws Exception  
{  
    throw new Exception();  
}
```

例外を投げる。

```
// NumberFormatException を捕捉するための try-catch
try {
    n = Integer.parseInt(input);
}
catch (NumberFormatException e) {
    // 数値の形式が不正である場合は、入力自体が不正
    throw new IllegalArgumentException("不正な入力 " + input);
}

if (n < 0) {
    // 負の値が入力された場合は、不正な入力
    throw new IllegalArgumentException("不正な入力 " + input);
}

System.out.println("入力された正の値は" + n);
```

例外クラス

```
public class IllegalArgumentException extends  
    Exception {  
    public IllegalArgumentException(String  
message) {  
        // 親クラスのコンストラクタにメッセージを  
渡す  
        super(message);  
    }  
}
```

スタックトレース

- `e.printStackTrace();` を使ってみる

うごかしてみよう。

- MultiServerSample.java
- MultiClientSample.java

Dinner

```
public class Dinner {

    Dish dish1;
    Dish dish2;
    Dish dish3;

    public static void main(String[] args) {

        Dinner dinner = new Dinner();
        dinner.eat3Dishes();
    }

    Dinner() {

        dish1 = new Dish();
        dish1.setName("特選シーザサラダ");
        dish1.setValune(10);

        dish2 = new Dish();
        dish2.setName("銀しゃり");
        dish2.setValune(2);

        dish3 = new Dish();
        dish3.setName("梅干し");
        dish3.setValune(20);

    } // Dinnerコンストラクターエンド

    void eat3Dishes() {
        String str = dish1.getName() + "=" + dish1.getValune() +
            " "
            + dish2.getName() + "=" + dish2.getValune() + " ,"
            + dish3.getName() + "=" + dish3.getV ();
        System.out.println("たかしへ、ママです。今日の晩御飯は
            " + str + "よ");
    } // eat end

    // cook3Dishes()

    }
}
```

Dish

```
public class Dish {  
  
    private String name = "noname";  
    private int valune = 0;  
  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
  
    public void setName(String name) {  
        this.name = name;  
    }  
  
    public int getValune() {  
        return valune;  
    }  
  
    public void setValune(int valune) {  
        this.valune = valune;  
    }  
  
    // public void cook(){}  
  
} // Dishend
```

DinnerFullCourse

```
package guichat;

public class DinnerFullCourse {

    Dish[] list = new Dish[5]; // [0]-[4]の計5個

    public static void main(String[] args) {

        DinnerFullCourse fullcourse = new DinnerFullCourse();
        fullcourse.eatAll();
    }

    DinnerFullCourse() {

        list[0] = new Dish();
        list[0].setName("特選シーザサラダ");
        list[0].setValune(10);
        list[1] = new Dish();
        list[1].setName("銀しゃり");
        list[1].setValune(20);
        list[2] = new Dish();
        list[2].setName("梅干し");
        list[2].setValune(50);

        list[3] = new Dish();
        list[3].setName("冷めた感じ特選風スープ");
        list[3].setValune(1);
        list[4] = new Dish();
        list[4].setName("締めとしての銀しゃりのお茶漬け");
        list[4].setValune(20);
    } // DinnerFullCourse()コンストラクターエンド

    void eatAll() {
        String str = "";

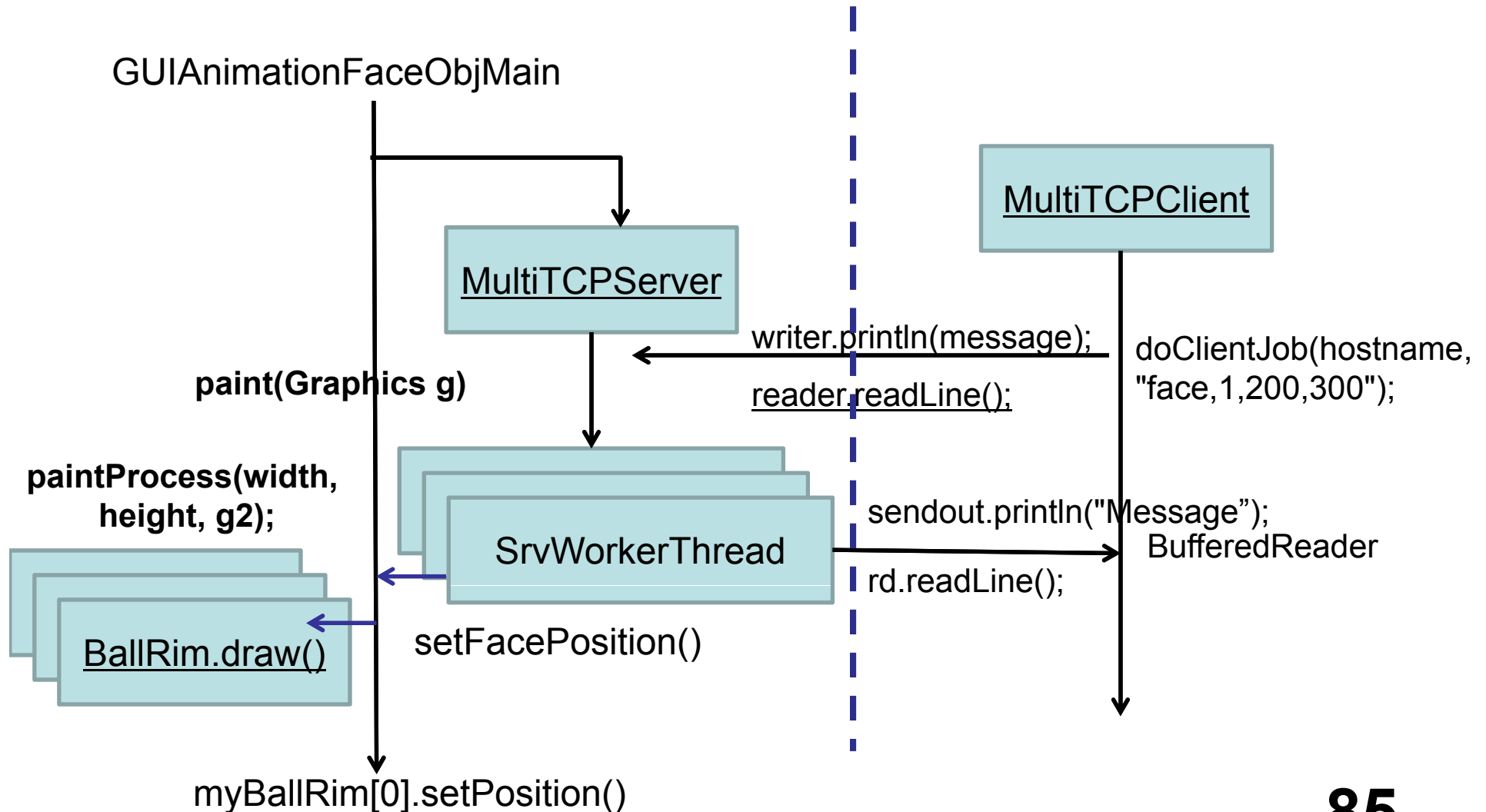
        for (Dish element : list) {
            str += element.getName() + "=" + element.getValune() +
                ">";
        }

        System.out.println("たかしへ、ママ2ですJ( 'ー)し 今日の
            晩御飯コースは" + str + "よ");
    }
}
```

動かしてみよう

- GUIAnimationFaceObjMain
 - サーバ(メッセージを受けとる。GUIを表示)
- MultiTCPClient
 - クライアント(メッセージをおくる。)

GUIAnimationFaceObjMain



課題

-guichatパッケージのGuiAnimation+Serverを改造して

-クライアントから表情を指定するとその表情に顔が変化(眉毛の角度)するように改造せよ。

感情は

-smile

-angly

- normalを実装すること