



DCGI

KATEDRA POČÍTAČOVÉ GRAFIKY A INTERAKCE

Základy webových aplikací ZWA

Přednáška č. 1

Martin Klíma

Kontakt

Martin Klíma

xklima@fel.cvut.cz

Místnost: KN-E321

Tel +420 224 35 7362

Konzultační hodiny: kdykoli po objednání

Web předmětu:

<https://cw.fel.cvut.cz/b191/courses/b6b39zwa/>

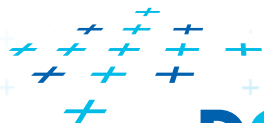
Cíl a náplň předmětu

Cíl předmětu:

- Absolvent předmětu bude schopen navrhnout, realizovat a spravovat klientskou i serverovou část webové aplikace.

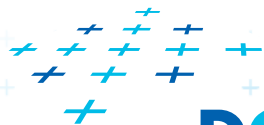
Náplň předmětu:

- programování na straně webového klienta
- programování na straně webového serveru
- návrh webové aplikace (architektura, technologie, vzory)



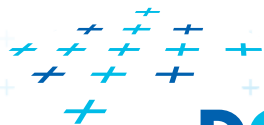
Organizace přednášek

1. Základy Internetu a Webu, protokol HTTP
2. HTML
3. Tvorba formulářů
4. CSS úvod
5. CSS layout, responzivita,
6. JS úvod, formuláře
7. JS DOM, XHR
8. Jazyk PHP: syntaxe, modularizace
9. Životní cyklus formuláře
10. Udržení stavu aplikace (cookies, session)
11. Práce se soubory, serializační formáty
12. Autentizace a autorizace
13. MVC, architektura
14. Frameworky



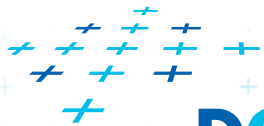
Organizace cvičení

1. Komunikační protokoly
2. Jazyk HTML
3. Formuláře
4. Kaskádní styly - CSS I
5. Kaskádní styly - CSS II
6. Javascript I
7. Javascript II
8. Jazyk PHP
9. Obsluha formulářů na serveru
10. Sessions a stav aplikace
11. Soubory a persistence
12. Přihlašování, autorizace
13. MVC
14. Odevzdávání sem. práce



Organizace předmětu

- Zápočet + zkouška
- Body ze semestru



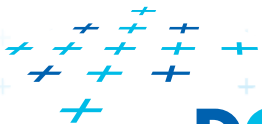
Internet – základní principy

- Počítačová síť tvořená počítači a routery
- Jednotlivé prvky jsou na sobě nezávislé
- Datagramová síť (posílání packetů)
- Packet obsahuje adresu zdroje a cíle
- Doručení packetu není zaručeno
- Není žádná centrální autorita, která by řídila provoz v síti

Packet - elementární datová jednotka procházející přes síť

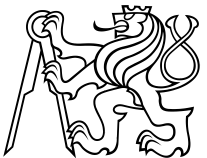
Základní protokoly:

- Internet Protocol (IP) a Transmission Control Protocol (TCP)



Protokoly

- Protokol je soupis pravidel o komunikaci
- Internet, stejně jako jiné sítě, zahrnuje řadu protokolů
- Zcela základní je IP protokol
- Na něm staví a jeho schopnosti tím rozšiřuje TCP a UDP protokol
- Na TCP staví HTTP protokol

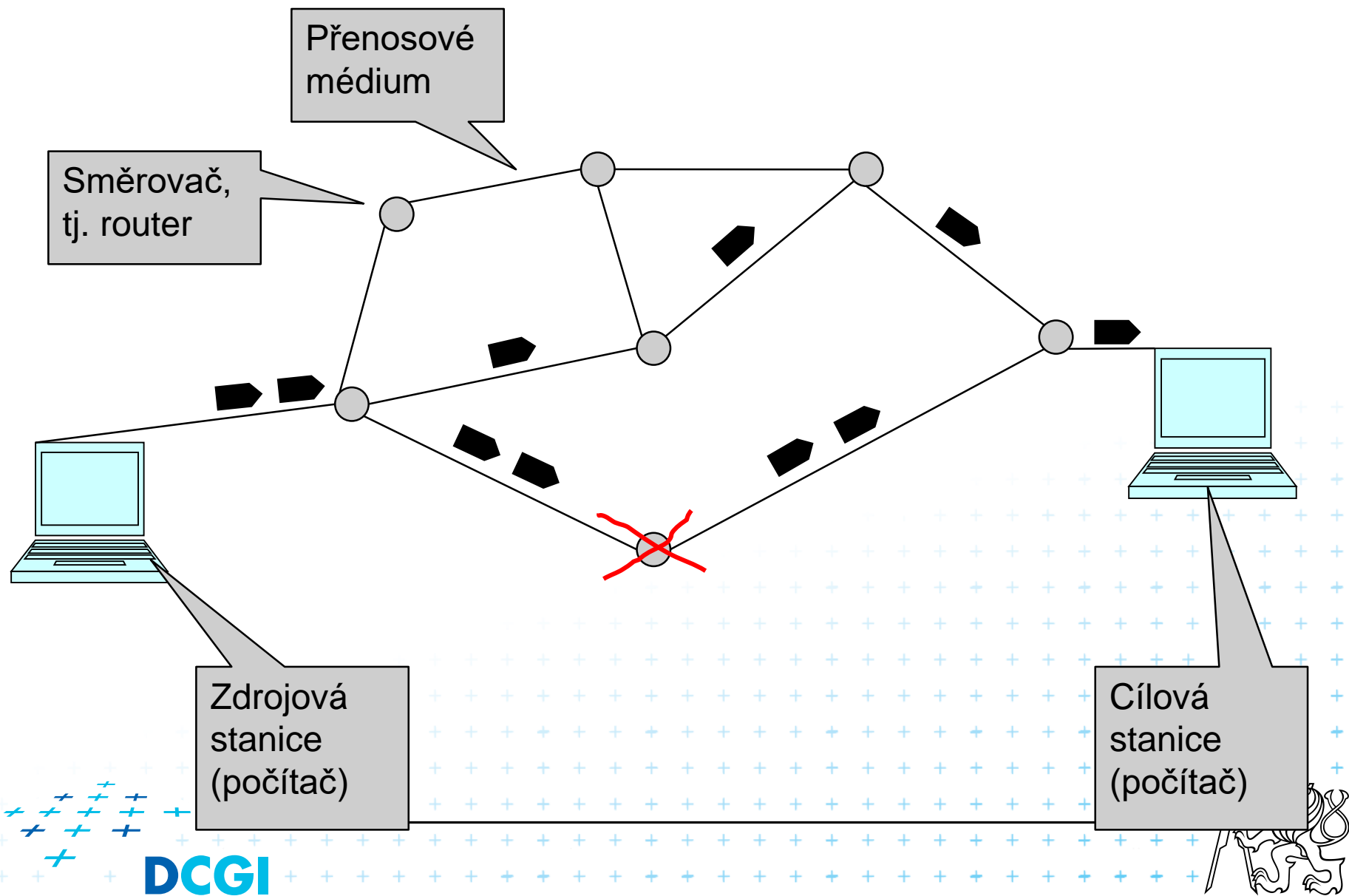


Základy komunikace

- IP protokol = Internet Protocol
- IP protokol zajišťuje:
 - rozdělení posílaných dat na malé samostatné datové kousky –
packety
 - průchod packetů přes síť
 - formát adresy zdroje a cíle
 - připravuje půdu pro protokoly vyšších vrstev
- IP protokol se nikdy nepoužívá jako jediný, vždy na něm něco staví a to se teprve používá, např. TCP

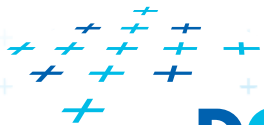


Jak vypadá síť



Směrování packetů

- Routers rozhodují o posílání packetů podle své lokální znalosti
- Ta je uložena v routovací tabulce
- Tabulka je buď statická nebo dynamicky se měnící
- Aktualizaci tabulky zajišťují speciální protokoly
- Většina routerů má statickou konfiguraci

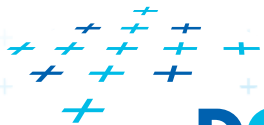


IP Protocol

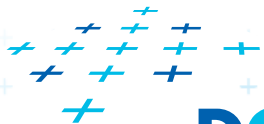
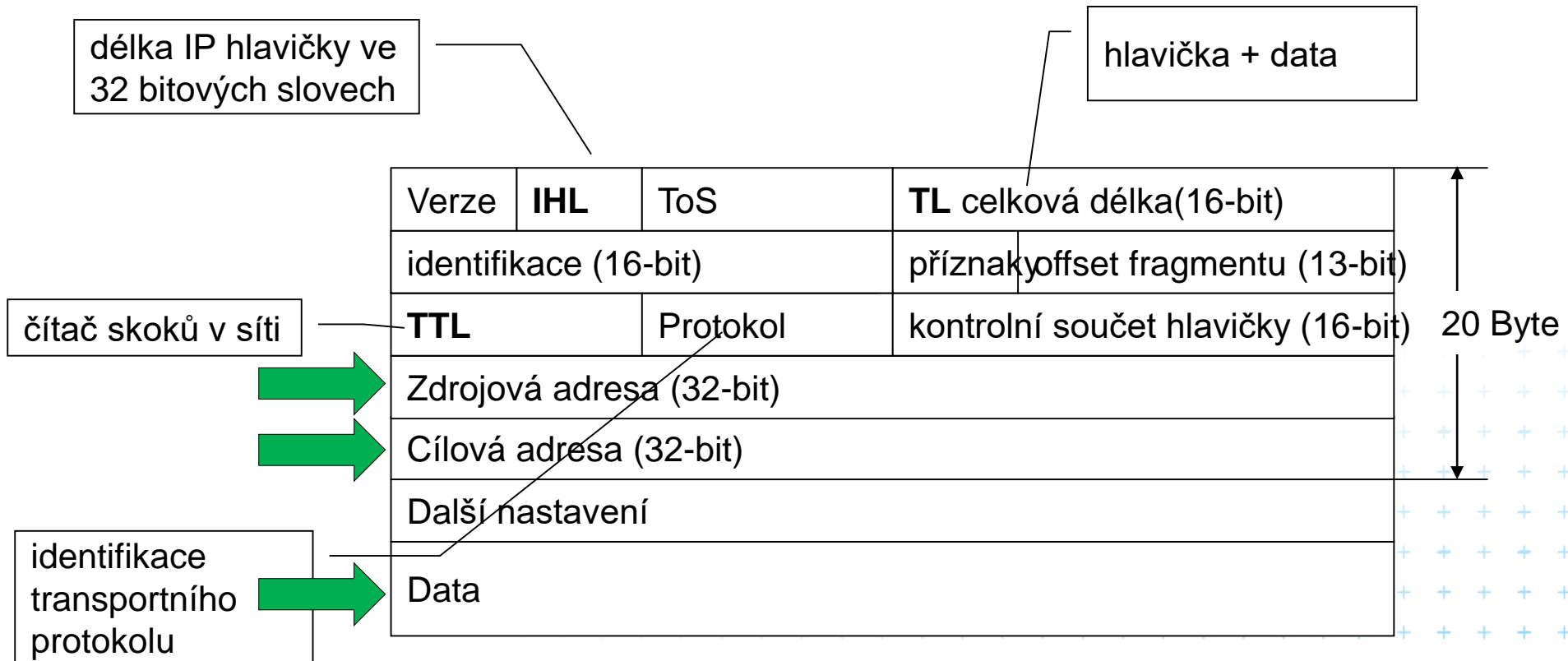
■ Používají se dvě verze

- IPv4 je původní protokol, který se primárně používá dodnes
- IPv6 je moderní protokol, který nahrazuje IPv4

- v této přednášce se budeme zabývat principy IPv4

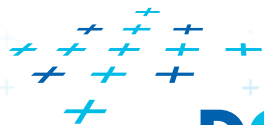


Struktura IP paketu (IPv4)



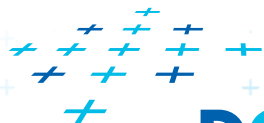
IP adresa IPv4

- 4 byte = 32 bit => ~~2³² možných adres~~
 - IPv6 má adresu dlouhou 16 byte, tj. 128 bit, to dává 3.4×10³⁸
- zápis po jednom byte
 - 192.168.27.11
 - 147.32.80.132
- adresa má části, které adresují konkrétní počítač a podsít'
- 3 základní použitelné třídy IP adres
 - liší se tím, kolik bitů v adrese je vyhrazeno pro adresu sítě a kolik pro adresu počítače v rámci sítě
 - u IPV6 je to vždy 64/64 bit



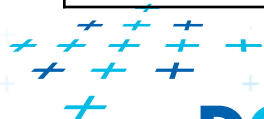
Struktura IPv4 adresy

Třída	Formát	Zaměření	Bits vyšších řádů	Rozsah adres	Max počet zařízení
A	N.H.H.H	Několik velkých organizací	0	1.0.0.0 až 126.0.0.0	16 777 214 ($2^{24} - 2$)
B	N.N.H.H	Středně velké organizace	1, 0	128.1.0.0 až 191.254.0.0	65 543 ($2^{16} - 2$)
C	N.N.N.H	Malé organizace	1, 1, 0	192.0.1.0 až 223.255.254.0	254 ($2^8 - 2$)
D	N/A	Multicast	1, 1, 1, 0	224.0.0.0 až 239.255.255.255	N/A
E	N/A	Experimentální	1, 1, 1, 1	240.0.0.0 až 254.255.255.255	N/A



Speciální IPv4 adresy

Tvar adresy	Význam
0.0.0.0	Tento počítač v rámci této sítě. Tato adresa se běžně nepoužívá a není většinou implementována
0...0.počítač	Některý počítač na této síti
sít'.0...0	Adresa sítě samotné
sít'.1...1	Všechny počítače v rámci dané sítě. Na místě adresy počítače jsou samé jedničky. Lze zaslat i na vzdálenou síť.
111....1 (samé jedničky)	Broadcast, neboli oběžník všem počítačům v rámci lokální sítě. Routery tento oběžník nepředávají dále, aby tím zabránily zahlcení Internetu broadcasty.
127.cokoliv	Loopback, neboli programová smyčka. Adresuje počítač samotný. Paket není propagován síťovým rozhraním mimo počítač samotný. Obvykle se používá pouze adresa 127.0.0.1.



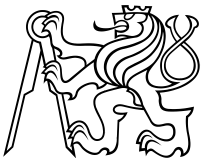
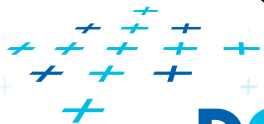
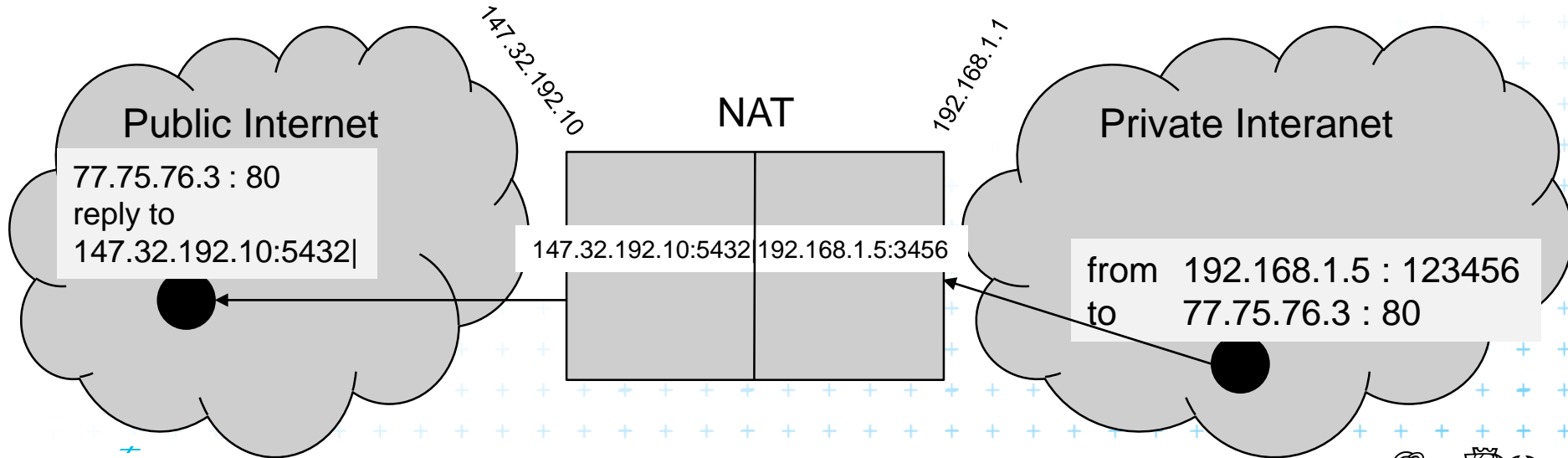
Speciální IP adresy II

- Některé IP adresy nejsou předávány routery dále
 - Umožňuje to vytvářet nezávislé lokální sítě, intranety
 - Adresy z těchto rozsahů nejsou propagovány routery
-
- 192.168.x.x
 - 172.16.x.x
 - 10.x.x.x



Jak komunikují stroje s privátní adresou?

- V rámci své sítě podle adresy
- V rámci internetu jsou vidět pod stejnou veřejnou adresou (NAT – masquerading)



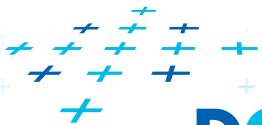
Protokoly vyšších vrstev

■ TCP (Transmission Control Protocol)

- Zavádí porty (16 bit). Aplikace poslouchá na IP adrese a TCP portu.
- Vytváří virtuální okruhy
- Zaručuje doručení data, v případě ztráty paketu
- Zaručuje pořadí doručení paketů
- Je základním protokolem pro většinu aplikací

■ UDP (User Datagram Protocol)

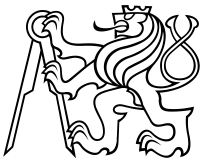
- Zavádí porty (16 bit). Stejný princip jako u TCP, ale čísla portů UDP a TCP jsou nezávislá
- Nezaručuje doručení dat
- Nezaručuje pořadí
- Vhodný pro aplikace typu video streaming, voice over IP



TCP versus UDP

TCP zaručuje doručení paketů. Příjemce paketu odpovídá odesilateli potvrzující paket. Datový tok pro aplikaci je zastaven do doby, než jsou k dispozici kompletní data. Je vhodný pro aplikace, kde je třeba zajistit správné a kompletní doručení dat.

UDP nezaručuje doručení ani správné pořadí paketů. Pakety se nepotvrzují. Vhodný je pro aplikace, které jsou orientované na datový tok a nesmějí čekat na vyřešení problémů. Příkladem jsou streaming zvuku a videa.



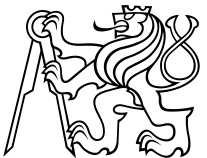
TCP protokol

■ TCP (Transmission Control Protocol)

- Zavádí porty (16 bit). Aplikace poslouchá na IP adrese a TCP portu.
- Vytváří virtuální okruhy
- Zaručuje doručení data, v případě ztráty paketu
- Zaručuje pořadí doručení paketů
- Je základním protokolem pro většinu aplikací

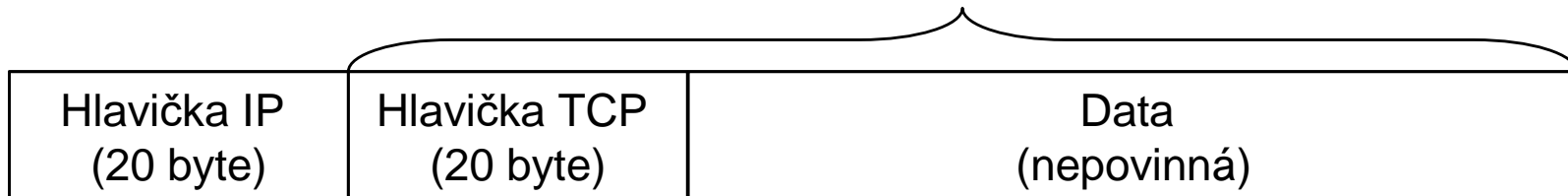
■ Další protokol nad IP je **UDP** (User Datagram Protocol):

- Nezaručuje doručení dat a pořadí
- Vhodný pro aplikace typu video streaming, voice over IP

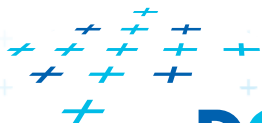


Struktura TCP paketu

TCP segment

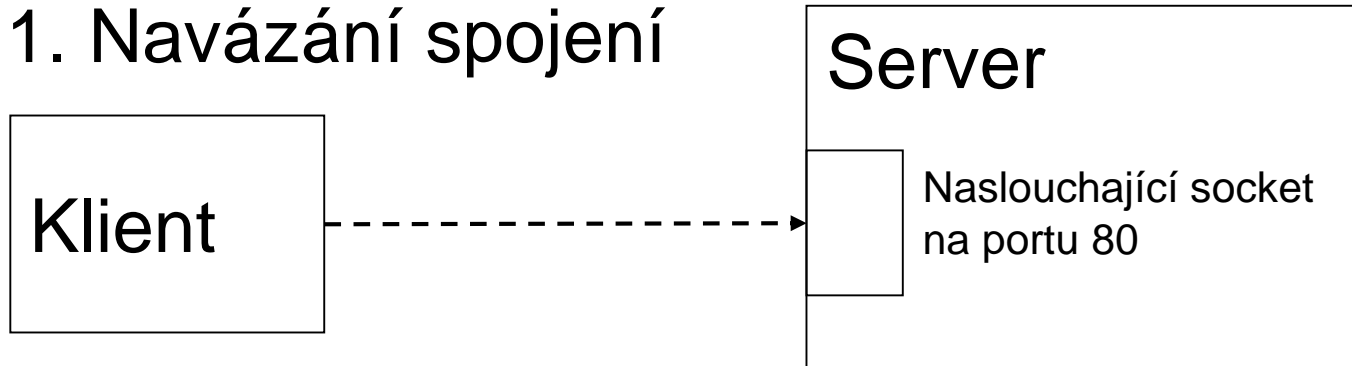


Zdrojový port (16 bit)								Cílový port (16 bit)		20 Byte
Pořadové číslo odesílaného bajtu (sequence number, 32 bit)										
Pořadové číslo přijatého bajtu (acknowledgment number, 32 bit)										
Délka záhlaví 4 bit	Rezerva 6 bit	U R G	A C K	P S H	R S T	S Y N	F I N	Délka okna (16 bit)		
Kontrolní součet (16 bit)					Ukazatel naléhavých dat (16 bit)					

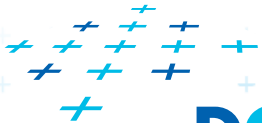
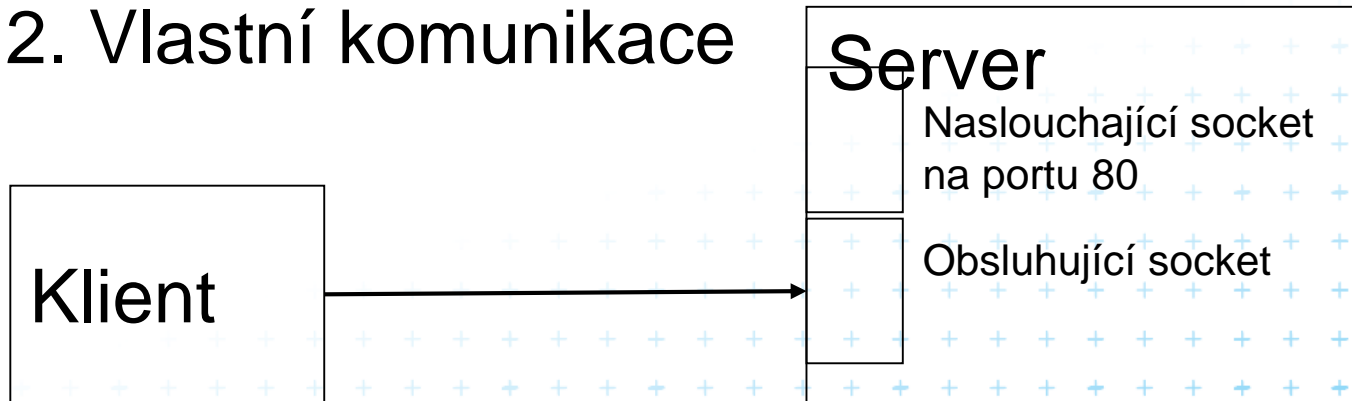


Navazování spojení

1. Navázání spojení

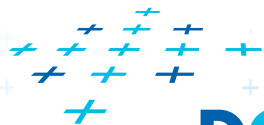
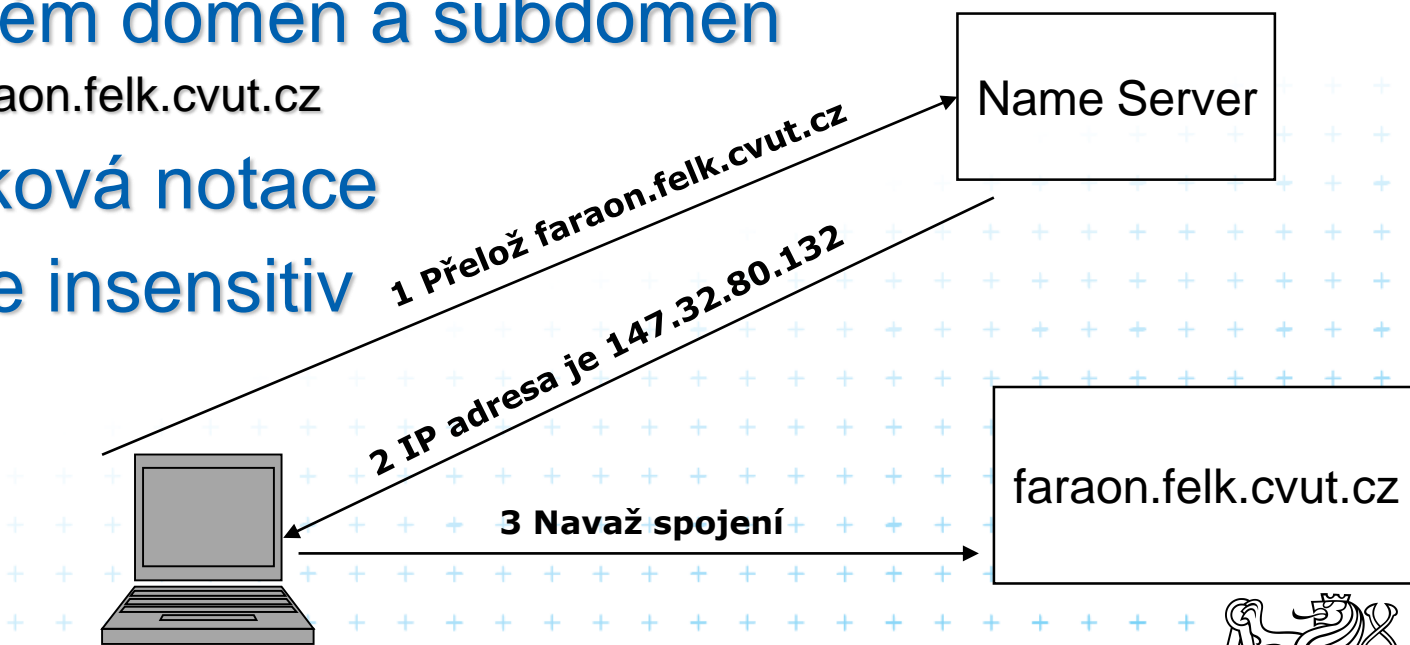


2. Vlastní komunikace



System DNS

- Domain Name System
- Celosvětově distribuovaná databáze jmen
- Překládá textově zapsaná jména na IP adresy
- System domén a subdomén
 - faraon.felk.cvut.cz
- Tečková notace
- Case insensitiv



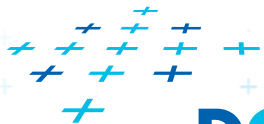
HTTP protokol

- Základní protokol pro službu WWW
- HTTP → TCP → IP
- Textový protokol
- Bezstavový
 - Dotaz
 - Odpověď
 - Nikdo si nic nepamatuje
- Role
 - Klient – žádá o službu
 - Server – poskytuje službu



World Wide Web (WWW)

- Počátek služby v roce 1989
- Jednoduché principy + nízké náklady = masové rozšíření
- Bouřlivý rozvoj: mnoho rozšíření a aplikací
- Základní prvky:
 - HTTP – protokol pro komunikaci (klient/server)
 - URL – schéma pro lokalizaci zdrojů
 - HTML – jazyk pro zápis hypertextových dokumentů



HTTP dotaz

- dotazovací řádek (hlavička, cesta, protokol)
- hlavičky blíže popisující dotaz
- prázdný řádek
- tělo dotazu

Hlavičky:

- GET
- POST
- PUT
- HEAD
- ...

```
GET /index.html HTTP/1.0
Accept: */*
Accept-Language: cs
Accept-Encoding: gzip, deflate
User-Agent: Mozilla/4.0 (compatible;
           MSIE 6.0; Windows NT 5.1; ....)
Host: www.google.com
Connection: Keep-Alive
Cookie: PREF=ID=6ce8e13:.....
* prázdný řádek *
```



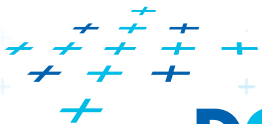
HTTP odpověď

- stav
- informace
- prázdný řádek
- tělo odpovědi (HTML dokument)

Stavy:

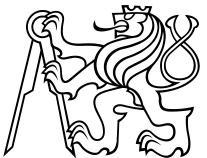
- 200 - OK
- 403 – Forbidden
- 404 - Not found
- ...

```
HTTP/1.1 200 OK
Cache-Control: private
Content-Type: text/html
Content-Encoding: gzip
Server: GWS/2.1
Content-Length: 1385
Date: Mon, 28 Feb 2005 22:11:05 GMT
* prázdný řádek *
<html><head><title>Webing</title></head>
<body>
....
</body>
</html>
```



URL (Uniform Resource Locator)

- Identifikace zdrojů uložených na serverech
- Syntax definována v RFC 1738 jako podmnožina Uniform Resource Identifier (URI)
- Obecná syntaxe: **<scheme>:<scheme specific part>**
 - Možná schémata (**<scheme>**):
ftp, gopher, http, mailto, news, nntp, telnet, wais...
 - **<scheme specific part>**:
//<user>:<password>@<host>:<port>/<url-path>
 - <user> & <password> jsou nepovinné a následované @
- Syntax pro **<url-path>** závisí na schématu



URL pro HTTP (tj. pro web)

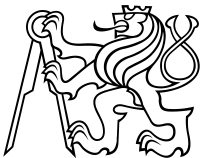
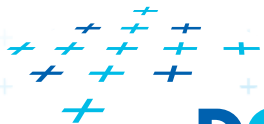
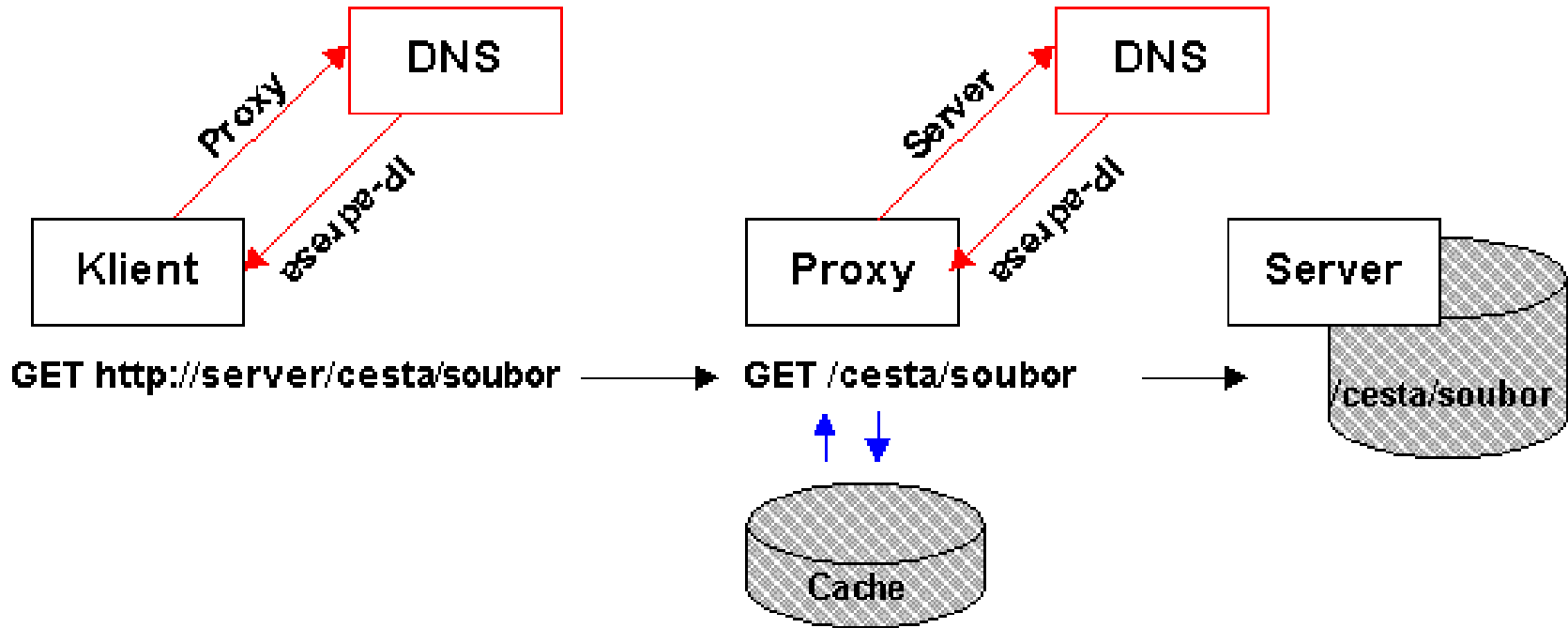
<schema>//<user>:<password>@<host>:<port>/<url-path>

- **<schema>**: http (případně https)
- **<host>** - adresa (IP alebo domain name) serveru, na kterém je zdroj
- **<port>** - obykle 80
- **<url-path>** - cesta k zdroji na webovém serveru

<https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/b6b39zwa/classification/start>

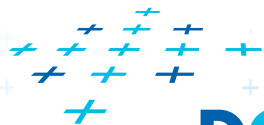
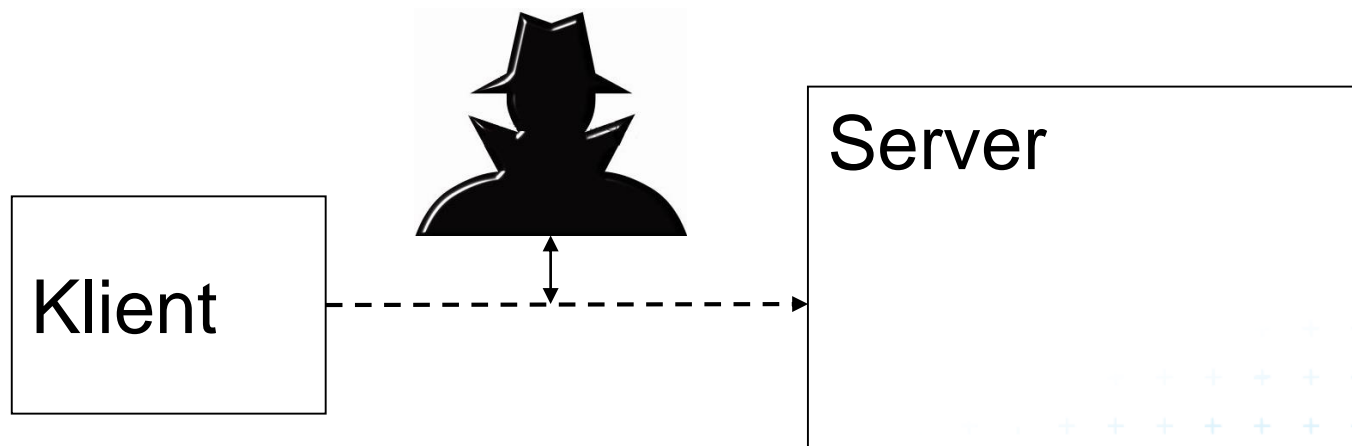


Proxy



HTTP vs. HTTPS

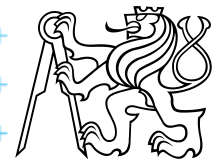
- HTTP nezabezpečuje spojení, problém s „man in the middle“.



Řešení je zašifrovat komunikaci. Jak?

Klasický přístup je sdílené tajemství – šifrovací klíč, tzv. symetrická šifra

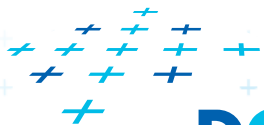
1. Klient vygeneruje šifrovací klíč
2. Klient ho pošle serveru
3. Oba poté šifrují komunikaci.
4. ...pomůže to?
... moc ne, protože „man in the middle“ problém přetrvává



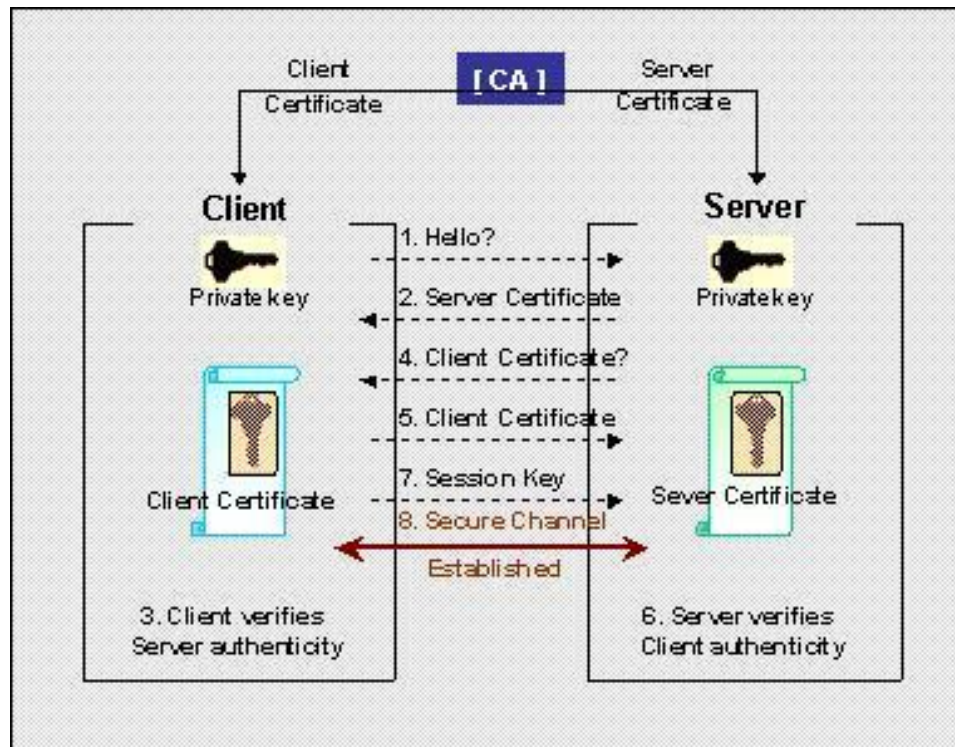
Jiný přístup

Asymetrická šifra je založena na matematickém postupu, kdy se vygenerují dva klíče. Jedním se dá zpráva zašifrovat, druhým rozšifrovat.

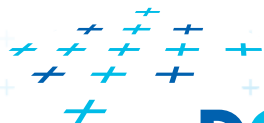
1. Strana A vygeneruje oba klíče. Ten k zašifrování se nazývá veřejný, ten k odšifrování je privátní.
2. A pošle straně B veřejný klíč.
3. B ho použije k zašifrování sdíleného tajemství.
4. A pomocí svého privátního klíče získá tajemství.
5. A i B přejdou na symetrickou šifru na základě sdíleného tajemství.



Asymetrické šifrování

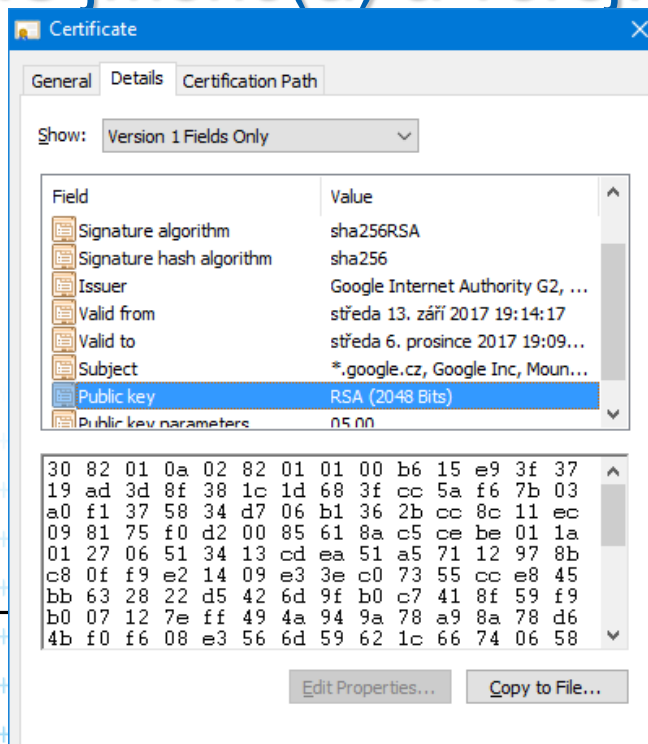


Zdroj: <https://tender.eprocurement.gov.in/DigitalCertificate/faqs/gfaqs.htm>



Co to jsou certifikáty

- Certifikát je dokument, ve kterém je spojen veřejný klíč se jmény.
- Je vystaven někým, komu věříme (veřejná autorita).
- Obsahuje DNS jméno(a) a veřejný klíč, má platnost atd.



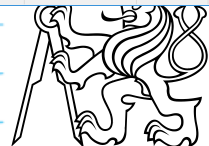
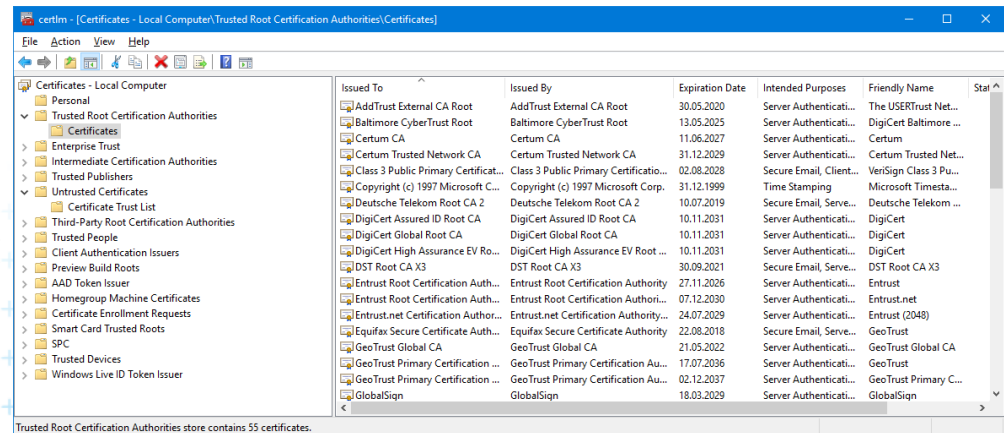
Důsledky

1. Bezpečné, šifrované spojení.
2. Man in the middle není možné.
3. Důvěra v to, že mluvím s ověřeným protějškem.
 1. Certifikát je vydán důvěryhodnou autoritou.
 2. Certifikát říká, že ten, s kým mluvím, se nějak jmenuje.
4. Lze ověřit jak server, tak klienta.
5. V prohlížeči se zobrazuje zámek v adresním řádku.



Ověřeno od CA

6. Seznam důvěryhodných CA je zabudován v OS



Problémy a výhody

■ Self signed certificate

- certifikát není ověřen důvěryhodnou autoritou
- ale šifrování funguje
- nemohu tedy ověřit, že ten, s kým hovořím, je opravdu ten pravý
- používá se v případech, kdy si věříme, např. v intranetu

■ Výhody

- Google dává kladné body za důvěryhodné weby
- https je dnes standardem

