

08217

# Internet Programcılığı I

Metin (Textstream) Nesnesi



Elbistan Meslek Yüksek Okulu  
2015 – 2016 Güz Yarıyılı

Öğr. Gör. Murat KEÇECİOĞLU

# Metin (Textstream) Nesnesi

- Dosya sistemi nesnesi disk sistemine, klasörlere ve dosyalara erişme imkanı verir.
- Yeni dosyaları oluşturmak veya mevcutlara ek yapmak için yeterli özellik ve metoddan yoksundur.
- Bunu TextSream nesnesi sağlar.

# Metin (Textstream) Nesnesi

- Bilgisayar işletim sistemlerinden, Unix'e aşina iseniz, klavyeden sabit diske kadar bir bilgisayara girdi akımı bulunduğunu, bunlardan birinin de metinler olduğunu hatırlayacaksınız .
- Bir işletim sistemi, metin dosyalarını okurken, yazarken bir metin akışı olur; buna TextStream nesnesi denir.

# Metin (Textstream) Nesnesi

- Metin Akımı. Web Server ve dolayısıyla ASP açısından sabit diske bir metin yazarken, veya sabit diskten bir metin okurken, bir metin akışı nesnesi oluşur.
- Bu nesnenin özellikleri ve metodlarını kullanarak, örneğin ziyaretçilerin sitemize bırakacakları form bilgilerini Web Server'ın sabit diskine yazdırabiliriz.

# Metin (Textstream) Nesnesi

- Metin dosyası okumak ve yazmak disk sistemini ilgilendiren bir eylem olduđu için yine Scripting nesnelere FileSystemObject nesnesinden yararlanacađız;
- Fakat bu kez deđişik metodlar kullanacađız.

# Metin (Textstream) Nesnesi

## Dosya yaz örneği

```
1 <HTML>
2 <HEAD>
3 <TITLE>ASP ILE DOSYA YAZMA</TITLE>
4 <META http-equiv="content-type" content="text/html; charset=ISO-8859-9">
5 <META http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1254">
6 </HEAD>
7 <BODY>
8 <%
9 Dim Yazifso, yaz
10 Set Yazifso = CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
11 Set yaz = Yazifso.CreateTextFile("c:\yazi_deneme.txt",True)
12 yaz.WriteLine("Bu bir denemedir.")
13 yaz.Close
14 %>
15 <H2><CENTER>Bu Web sayfası sabit diske yazı yazdırır!!
16 <BR>
17 Şimdi C: sürücüsünde yazi_deneme.txt adlı bir dosya olması gerekir!
18 <BR>
19 Lütfen bakar mısınız?</H2></CENTER>
20 </BODY>
21 </HTML>
```

Bu asp dosyası C: dizinine dosya yazdıracaktır. Bu bir Metin Akımı işlemidir.

# Metin (Textstream) Nesnesi

## Metin Dosyası Oluřturma (CreateTextFile)

- ASP nesnelerrinin neler yapabileceđine 6rnek olarak yazıp dosya\_yaz.asp adıyla kaydettiđimiz program, bir metin dosyasını yazdırma iřlemidir.

# Metin (Textstream) Nesnesi

## Metin Dosyası Oluşturma (CreateTextFile)

- Kodlara yeniden göz atarsak;
  - CreateTextFile (metin dosyası oluştur) metodunu yardıma çağırıyor ve bu metoda argüman olarak yeni metin dosyasının yolunu ve adını veriyor.
  - Bu metod TextStream nesnesininidir; ve otomatik olarak bu nesnenin diğer metodlarını kullanmamızı sağlar.
  - Kullandığımız metodlar ise WriteLine (satır yaz: bir String'i sonuna yeni satır karakteri koyarak dosyaya yazar) ve Close (kapat: açılan metin dosyasını kapatır).



# Metin (Textstream) Nesnesi

Metin Dosyası Oluşturma (CreateTextFile)

TextStream'in iki metodu daha vardır:

- Write (yaz): Bir String'i dosyaya yazdırır; satır sonuna yeni satır karakteri (Return kodu) koymaz.
- WriteBlankLines (boş satır yaz): Bir metin dosyasına argüman olarak vereceğiniz sayıda boş satır yazdırır.

# Metin (Textstream) Nesnesi

## Varolan Metin Dosyasına Ek Yapma (OpenTextFile)

Metin yazdırma işlerinde sık sık uygulayacağımız bir örnekte, mevcut bir metin dosyasına ek yapmak olacaktır.

Örneğin bütün ziyaretçilerimizin sitemizdeki konuk defterine yazdıklarını, bir metin dosyasında toplamak isteyebiliriz.

# Metin (Textstream) Nesnesi

## Varolan Metin Dosyasına Ek Yapma (OpenTextFile)

- Bunu OpenTextFile metodu ile yaparız.
- Bu metod, açılacak dosyanın yolunu ve adını isteyecektir.
- Örneğin, dosya\_yaz.asp'nin ilgili satırı şöyle olacak:

```
Set yaz = Yazifso.OpenTextFile("c:\yazi_deneme.txt",8,0)
```

# Metin (Textstream) Nesnesi

## Varolan Metin Dosyasına Ek Yapma (OpenTextFile)

- Burada dosya yolunu ve adını veren birinci argümana ek olarak iki yeni argüman :“8,0” şeklinde.
- Bunlardan birincisi girdi/çıkıtı durumu (I/O Mode), ikincisi ise biçim (Format) ile ilgilidir.

# Metin (Textstream) Nesnesi

## Varolan Metin Dosyasına Ek Yapma (OpenTextFile)

- Açılacak dosyanın biçimini belirttiğimiz son argüman ise şu değerlerden birini alabilir:
  - 0: ASCII dosyası olarak aç
  - 1: Unicode dosyası olarak aç (Örneğin içinde Türkçe karakterler varsa)
  - 2: Sistemin varsayılan dosya türü olarak aç
- Buna göre, bir dosyayı salt okumak için açmak amacıyla “1,0” argümanlarını kullanmamız gerekir.

# Metin (Textstream) Nesnesi

Dosyayı açtık. İçindekileri nasıl okuyabiliriz? Örnek;

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>ASP İLE DOSYADAN METİN OKUMA</TITLE>
<META http-equiv="content-type" content="text/html; charset=ISO-8859-9">
<META http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1254">
</HEAD>
<BODY>
<%
Dim DosyaSistemi, MetinDosyasi, Satir
Set DosyaSistemi = CreateObject("Scripting.FileSystemObject")
Set MetinDosyasi = DosyaSistemi.OpenTextFile("c:\yazi_deneme.txt",1, 0)
Do
Satir = MetinDosyasi.ReadLine
%>
<%=Satir%>
<%
Loop Until MetinDosyasi.AtEndOfStream
MetinDosyasi.Close
%>
</BODY>
</HTML>
```

# Metin (Textstream) Nesnesi

## Varolan Metin Dosyasını okumak (Readline)

- Burada ReadLine metodunu kullanıyoruz.
- ReadLine , açılan metin dosyasından bir satır okutmamızı sağlar.
- İkinci ve son satırları okutmamızı ise Do..Loop kontrolü sağlıyor.
- Bu döngü MetinDosyası nesnesi, AtEndOfStream (akımın sonunda) oluncaya kadar sürüyor.

# Metin (Textstream) Nesnesi

## Varolan Metin Dosyasını okumak (Readline)

- ReadLine metoduna ek olarak yararlanabileceğimiz diğer metodlar ise şunlardır:
  - Read (oku): Bir sayı örgümanı ile çalışır ve verdiğiniz sayı kadar karakter okur.
  - ReadLine (satır oku): Bir satır okur ve String olarak verir.
  - ReadAll (tümünü oku): Bütün satırları okur ve tek String olarak verir.



# Metin (Textstream) Nesnesi

## Varolan Metin Dosyasını okumak (Readline)

- Skip (atla): Bir sayı argümanı ile çalışır ve verdiğiniz sayı kadar karakteri atlar.
- SkipLine (satır atla): Bir sonraki satıra atlar.
- Okuma işinin kontrolü amacıyla şu özellikleri kullanılır:
  - AtEndOfStream (akımın sonunda): Okutulan dosyanın sonuna gelinmesi halinde True (doğru) olur.
  - AtEndOfLine (satırın sonunda): Okutulan satırın sonuna gelinmesi halinde True (doğru) olur.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- Buraya kadar ele aldığımız nesnelere bir anlamda bizim sadece tek tek sayfalarda yararlanacağımız araçları sağlar.
- ASP'yi diğer CGI teknolojilerinden ayıran başlıca özelliklerden biri tek tek Web sayfalarını sanki bir bilgisayar programının çeşitli pencereleri, diyalog kutuları, mesaj kutuları, girdi kutuları gibi, birarada bir “uygulama programı” olarak bağlayabilmesidir.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- Ziyaretçinin sitemize bağlandığı ve ana sayfamızı açtığı andan itibaren sitemizin bir program bütünlüğünde çalışmasını sağlayacak araçlar gerekir.
- Bunu ancak Web Server'ın yardımıyla yapabiliriz.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- ASP sayfalarımızda kullanacağımız ikinci grup nesne, Sunucu Nesneleri'dir.
- Bu grupta önce Sunucu'nun kendisi yer alır; sonra ziyaretçi ile kurduğumuz ilişki gelir.
- Ziyaretçi ile ilişkimizi iki yönlü trafiğe benzetebilirsiniz: ondan bize gelen talepler, bizim ona karşılıklarımız.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- Ziyaretçiden bize gelen trafiğe neden “Talep” diyoruz?
- Ziyaretçi, Browser’ının URL hanesine yazdığı her adresle, veya formlardaki bir düğmeyi veya sayfalarımızdaki herhangi bir köprüyü tıklamakla, Server’a “Bana şunu gönder!” demiş olur.
- Bu web sunucudan (server) dan taleptir.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- Ziyaretçi taleplerinin tümü Talep Nesnesi (Request Object) olarak bir arada ele alınabilir.
- Server'ın bu taleplere verdiği karşılıklar, yani ziyaretçinin Browser'ına gönderdiği sayfalar, resimler, sesler, videolar ise karşılıktır ve ASP açısından Karşılık Nesnesi'ni (Response Object) oluşturur.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

### Server Nesnesi

- Web Server, ASP için bir nesnedir, ASP'nin bir çok işini bu nesnenin özellikleri ve metodları halleder.
- Server nesnesinin bir özelliği (ScriptTimeout) ve dört metodu (CreateObject, HTML Encode, URLEncode, MapPath) vardır.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

### Server Nesnesi

- Web Server çalıştığı bilgisayarın sizin siteniz adına yönetiminden sorumludur;
- ActiveX ve COM bileşenlerini çalıştırmak Server'ın görevidir.



# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- ScriptTimeout Özelliđi: Diyelim ki bir ASP Script'i ya bizim, ya ziyaretçinin, ya da Server'ın bir hatası üzünden sonsuz döngüye girdi!
- Döngünün durması için gerekli şart asla yerine gelmiyor ve Script bir türlü yapacağı işi yapıp, sonlandırmıyor.
- Bu durumlarda ziyaretçinin ve tabii Server'ın sonsuza kadar beklemesi mümkün değil! Programın bir şekilde durdurulması gerekir.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- Bunu hemen hemen bütün Web server programlarının Script Timeout (Script süre sınırı) diyalog kutusuna bir deęer girilerek yapılır.
- Örneęin MS-Internet Information Server için varsayılan Script Timeout süresi 90 saniyedir.
- Yani ISS, herhangi bir Script'in alıřıp-durmasını 90 saniye bekler; bu sürenin sonunda Script'in alıřması tamamlanmazsa ziyaretiye arzu ettięi sayfanın veya unsurun bulunamadıęını bildirir.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- Bu süreyi (Server'ın varsayılan değerinin altında) kısaltmak değilse bile uzatmak elimizdedir.
- Bunu ScriptTimeout özelliğini kullanarak yaparız. ASP sayfasının herhangi bir yerine örneğin şu kodu koymak yeter: `<% Server.ScriptTimeout = 100 %>`
- Server'ın varsayılan Script Timeout süresi 90 saniye ise 100 saniyeye çıkmış olur.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- Böyle bir şeyi neden yapmak isteyebiliriz?
- Script'iniz çok karmaşık veya başka bir Server'daki veritabanından veri çekiyor, olabilir.
- 90 saniye uzun bir süre, ama yine de durdurulmasaydı işini başarıyla tamamlayacak bir Script, bu sürenin kısalığı yüzünden Server tarafından durdurulabilir.
- ASP sayfalarınız çok karmaşıkta ve sürekli Timeout hatası veriyorsa, hata aramadan önce bu süreyi uzatabilirsiniz.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- Diyelim ki sayfanızda reklam amaçlı banner grafiklerini belirli zaman aralığı ile veya ziyaretçiye gönderdiğiniz Cookie (çerez) bilgilerine göre değiştirmek istiyorsunuz.
- Bunun için diyelim ki MS-Web Server Programının AdRotator bileşeninden yararlanacaksınız;

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

```
<% Set Reklam = Server.CreateObject ("MSWS.AdRotator")%>  
<%= Reklam.GetAdvertisement ("/reklamlar/buyukbanka.txt") %>
```

- Diyelim ki sayfanızda reklam amaçlı banner grafiklerini belirli zaman aralığı ile veya ziyaretçiye gönderdiğiniz Cookie (çerez) bilgilerine göre değiştirmek istiyorsunuz.
- Bunun için diyelim ki MS-Web Server Programının AdRotator bileşeninden yararlanacaksınız;

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

```
<% Set Reklam = Server.CreateObject ("MSWS.AdRotator")%>  
<%= Reklam.GetAdvertisement ("/reklamlar/buyukbanka.txt") %>
```

- Burada GetAdvertisement, Server'ın AdRotator bileşininin bir metodudur.
- Server'ın CreateObject metodundan, veritabanına ulaşırken de yararlanacağız.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- MapPath (Yolu belirle) Metodu: Web Server açısından “kök dizin” (root directory) Server’ın bulunduğu bilgisayarın sabit diskinde, herhangi bir klasör olabilir.
- Örneğin IIS için bu varsayılan değer olarak “C:\inetbup\wwwroot” klasörüdür.



# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- Özellikle ASP ile “program niteliğinde siteler” yapmaya başladığımızda, sitenin ilgili bütün dosyalarının bulunduğu bir dizin için yol belirlemek isteyebiliriz.
- Bunu Server nesnesinin MapPath (Yolu belirle) metodu ile yapabiliriz:

```
WebDizini = Server.MapPath("/benim site")
```

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- Özellikle ASP ile “program niteliğinde siteler” yapmaya başladığımızda, sitenin ilgili bütün dosyalarının bulunduğu bir dizin için yol belirlemek isteyebiliriz.
- Bunu Server nesnesinin MapPath (Yolu belirle) metodu ile yapabiliriz:

```
WebDizini = Server.MapPath("/benim_site")
```

- Bu komutla WebDizini değişkeninin değeri “C:\inetbup\wwwroot\benim\_site\” olacaktır.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- bu metodun sadece böyle duragan biçimde kullanılması gerekmez; bazen sayfalarımızda ziyaretçi ile etkileşmenin sonucu olarak varsayılan Web dizinimizi değiştirmek isteyebiliriz.
- Biri Türkçe, diğeri İngilizce iki sitemiz varsa, ve ana sayfamızda ziyaretçi Türkçe'yi seçtiyse, o noktadan itibaren Web uygulamamız için Web kök-dizini, “/turkish/” olacak ve mesela resimlerimiz için verdiğimiz “/resimler/” dizini kök dizinde değil, “/turkish/resimler/” klasöründe aranacaktır.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- HTMLEncode, URLEncode: İçinde HTML açısından kod parçası veya özel işaret sayılan karakterler bulunan metinleri sayfamıza içerik olarak göndereceğimiz zaman Server'ın işaretleri aynen metin gibi göndermesini sağlamak için, örneğin:

```
Server.HTMLEncode("Değişken1 < Değişken2")
```

- yazarsak, ASP bu metni HTML kodu olarak yorumlamaz, metin olarak algılar.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

- Internet'te bazen özellikle sayfa adresleri belirtilirken bazı değerlerin "URL Kodu" dediğimiz şekilde kodlanmış olarak gönderilmesi gerekir.
- Bu kodlama türünde boşlukların yerine + işareti konmuş olması şarttır. Bu tür bilgiler göndereceğimiz zaman:

```
Server.URLEncode("kelime 1 kelime2 kelime3")
```

- şeklindeki bir kod Bunu hemen şu şekilde alacaktır:  
kelime1+kelime2+kelime3

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

### Talep (Request) Nesnesi

- Bir Web ziyaretçisi herhangi bir talepte bulunduğu, yani bir sayfanın gönderilmesini istediği anda, bu talebi, bir nesne halinde ele alır; koleksiyonlar oluşturur.
- Bu koleksiyonlar, HTTP protokolü ile iletişimin sonucu olarak ziyaretçinin Browser'ından ve Internet'e giriş noktası olan IIS'in bilgisayarından başlayan ve Web Server'dan derlenen bir dizi bilgidir.
- Bir anlamda, Request nesnesi, Web programımızın Girdi (Input) bölümünü oluşturur.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

### Talep (Request) Nesnesi

- Request nesnesi kendi içinde dört ana nesne barındırır:

QueryString ve Form

Web ziyaretçisinin bilgisayarından kalkıp Server'a gelen herşey, QueryString koleksiyonunu oluşturur.

Bu ziyaretçinin Browser'ın URL adresi hanesine yazdığı bir basit HTML sayfası yolu ve adı olabilir; bir Form'un Gönder düğmesini tıkladığında gelen bilgiler olabilir.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

### Talep (Request) Nesnesi

- Request nesnesi kendi içinde dört ana nesne barındırır:

QueryString ve Form

Web ziyaretçisinin bilgisayarından kalkıp Server'a gelen herşey, QueryString koleksiyonunu oluşturur.

Bu ziyaretçinin Browser'ın URL adresi hanesine yazdığı bir basit HTML sayfası yolu ve adı olabilir; bir Form'un Gönder düğmesini tıkladığında gelen bilgiler olabilir.



# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

### Talep (Request) Nesnesi

Bu bilgilerin Őu özelliklerini kullanabiliriz:

- Content\_Length: Bir Form'dan gelen bilgilerin tümünün byte olarak boyutudur.
- Remote\_Host: Ziyaretçinin IP adresini verir; ancak Internet'e çevirmeli ađ ile bađlanan ziyaretçilerimiz her seferinde farklı bir IP bildirebilirler. Bu yüzden bu bilgiyi ziyaretçinin kimliđi sayamayız.
- Request\_Method: Form'da kullandığımız GET veya POST metodunu bildirir. İki yöntemle gelen bilgi farklıdır.
- Script\_Name: O anda çalıştırılmakta olan ASP sayfasının adını verir.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

### ServerVariables (Server Deęişkenleri)

Request nesnesinin bir dięer kolleksiyonu, bizim kendi Web Server'ımızın o anda alıřmakta olan ASP sayfası iin oluřturduęu ortamın deęişkenleridir.

Bunların arasında ziyaretinin Browser'ına iliřkin bilgiler de vardır. Önce örneđ ASP (serdeg.asp) sayfasını alıřtırarak kendi Server'ımızın řu andaki deęişkenlerini görelim;

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>HTTP ServerDeğişkenleri Koleksiyonu</TITLE>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=ISO-8859-9">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1254">
</HEAD>
<BODY BGCOLOR=white>
<CENTER>
<H2>HTTP Server Değişkenleri Koleksiyonu</H2>
</CENTER>
<TABLE BORDER=1>
<TR><TD><B>Değişkenin adı</B></TD> <TD><B>Değeri</B></TD></TR>
<% For Each key in Request.ServerVariables %>
    <TR>
    <TD><% = key %></TD>
    <TD>
    <%If Request.ServerVariables(key) = "" Then
        Response.Write "&nbsp;"
```

Devamı

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

```
Else
    Response.Write Request.ServerVariables (key)
End If
Response.Write "</TD>"%>
</TR>
<% Next %>
</TABLE>
<p>
Sizin Host'unuzun adı:<B> <%=Request.ServerVariables ("HTTP_HOST") %></B>
</BODY>
</HTML>
```

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Bu sayfayı alıřtırdığımız zaman görüntülenecek tabloda, Bir HTTP Server'ın SerDeg.asp sayfasını alıřtırdığı anda oluşturduğu ortama řekil veren bütün deęişkenleri görürüz.

Bu deęişkenleri programlama yoluyla deęiřtiremeyiz; sadece okuyup, yararlanabiliriz.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

HTTP Server Değişkenleri Koleksiyonunun elemanları şöyle sıralanır:

**Değişkenin adı**   **Değeri**

**ALL\_HTTP**      HTTP Header içinde yer alan bütün değişkenler ve değerleri. Header adlarının önünde “HTTP\_” öneki vardır.

**ALL\_RAW**      HTTP Header içinde yer alan bütün değişkenler ve değerleri. Header adları ve değerleri istemci Browser'ın verdiği şekilde gösterilir.

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Değişkenin adı      Değeri

APPL_MD_PATH	Web Server'ın ISAPI.DLL dosyası için varsaydığı kök dizin
APPL_PHYSICAL_PATH	Web Server'ın varsaydığı kök dizinin gerçek yolu
AUTH_PASSWORD	Kullanıcı Web Server'a kullanıcı adı/parola yöntemiyle bağlanabiliyorsa, kullanılan parola

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Değişkenin adı	Değeri
AUTH_TYPE	Kullanıcı Web Server'a kullanıcı adı/parola yöntemiyle bağlanabiliyorsa, kullanılan yetkilendirme yöntemi
AUTH_USER	Kullanıcı Web Server'a kullanıcı adı/parola yöntemiyle bağlanabiliyorsa, kullanıcı adı
CERT_COOKIE	Kullanıcı siteye bağlanmak için yetkilendirme sertifikası kullanıyorsa kendisine verilen kimlik (ID)



# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Değişkenin adı	Değeri
CERT_FLAGS	Sertifikanın varlığını gösteren bit değeri
CERT_ISSUER	Sertifika varsa veren kurum
CERT_KEYSIZE	Secure Socket Layers kullanılıyorsa, bağlantı için anahtar değeri

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Değişkenin adı Değeri

CERT\_SECRETKEYSIZE Özel anahtar değeri

CERT\_SERIALNUMBER Sertifika seri no.

CERT\_SERVER\_ISSUER Sertifikayı veren merci

CERT\_SERVER\_SUBJECT Server Sertifikasının “konu” alanı değeri

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Değişkenin adı      Değeri

CERT_SUBJECT	İstemci Sertifikasının konu alanı değeri
CONTENT_LENGTH	İstemcinin gönderdiği bilgi yumağının boyutu
CONTENT_TYPE	Ziyaretçiden gelen bilgilerin GET veya POST metoduna göre edindiği tür

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Değişkenin adı      Değeri

GATEWAY_INTERFACE	Web Server'in ziyaretçi ile etkileşim arayüzünün adı ve sürümü. Genellikle: CGI/1.1
HTTPS	Ziyaretçi ile bağlantı güvenli ise ON, değilse OFF
HTTPS_KEYSIZE	Secure Sockets Layer için bağlantı anahtar sayısı
HTTPS_SECRETKEYSIZE	Özel Server sertifikasının gizli anahtar sayısı

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Değişkenin adı Değeri

HTTPS\_SERVER\_ISSUER

Özel Server sertifikasının veren merci

HTTPS\_SERVER\_SUBJECT

Özel Server sertifikasının konusu

INSTANCE\_ID

Web Server'in aynı anda kaç kere çalışmakta olduğu

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Değişkenin adı      Değeri

INSTANCE\_META\_PATH      Şu anda çalışmakta olan Web Server'ın Meta yolu

LOCAL\_ADDR      İstemcinin IP numarası

LOGON\_USER      İstemci Windows NT sisteminde ise oturum açma adı

PATH\_INFO      Çalışmakta olan ASP'nin görelî yolu ve adı

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Değişkenin adı      Değeri

PATH\_TRANSLATED      Çalışmakta olan ASP'nin gerçek yolu ve adı

QUERY\_STRING      İstemcinin gönderdiği bilgi kümesi

REMOTE\_ADDR      İstemcinin Host'unun (ISS'inin) IP'si

REMOTE\_HOST      İstemcinin Host'unun (ISS'inin) adı

# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Değişkenin adı      Değeri

REMOTE_USER	İstemcinin gerçek adı
REQUEST_METHOD	İstemciden bilgi isteme yöntemi (GET veya POST)
SCRIPT_NAME	Çalışmakta olan ASP'nin adı
SERVER_NAME	Sunucu'nun adı



# Sunucu Nesnesi

## Sunucu (Server) Nesneleri

Değişkenin adı Değeri

SERVER_PORT	Sunucuya bağlantının geldiği TCP kapı numarası
SERVER_PORT_SECURE	TCP kapısı güvenli ise 1, değilse 0
SERVER_PROTOCOL	Server'ın çalıştırdığı HTTP'nin sürümü
SERVER_SOFTWARE	Server programının adı ve sürümü
URL	Şu anda geçerli URL

08220

# Internet Programcılığı I

Coming soon -> Certificated Object