

# 01. Socket 개요

---

## ■ Socket 이란

### ■ 사전적 정의

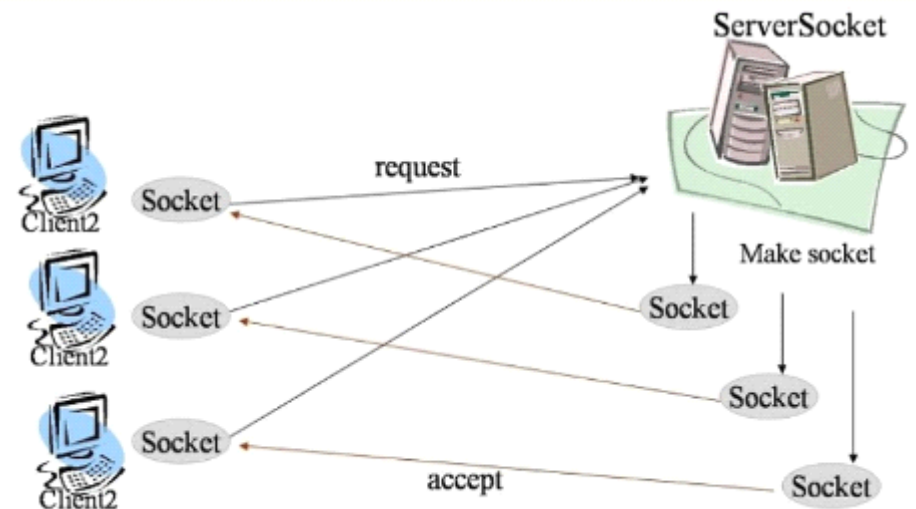
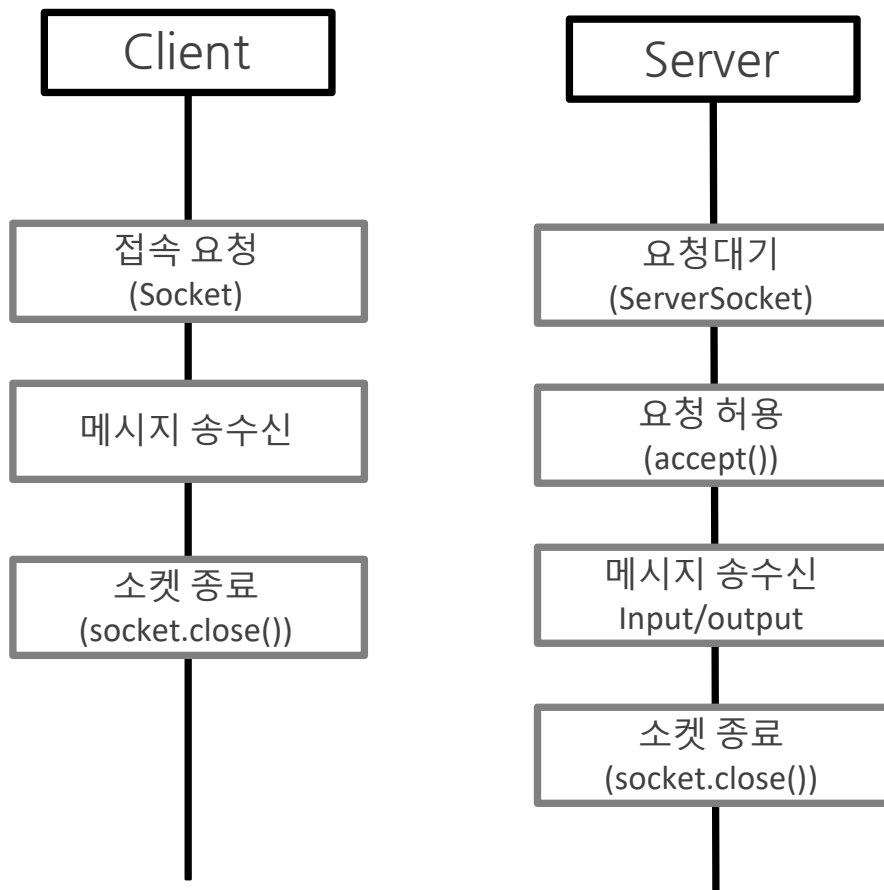
- 전선/리드선, 플러그 등을 접속하기 위한 홀/구멍

### ■ 프로그래밍적 정의

- 소프트웨어로 구현시킨 추상적인 포트
- 원격지에 있는 프로그램 간 연결에 사용

## 02. Socket 프로그래밍 과정

### ■ Socket 프로그래밍 단계



## 03. Socket 관련 기본 클래스

---

### ■ Socket 관련 클래스 / 함수

#### ■ Socket

- 클라이언트가 서버에 연결요청에 사용

#### ■ SocketServer

- 클라이언트의 연결요청을 받아 세션을 형성

#### ■ InputStream()

- 데이터를 받기 위해서 사용되는 함수

#### ■ OutputStream()

- 데이터를 보내기 위해서 사용되는 함수

## 04. 기본 예제

### ■ Socket Server

```
1 package Ch37Socket;
2
3 import java.awt.image.BufferedImageFilter;
4 import java.io.*;
5 import java.net.*;
6
7 public class C02DataServer {
8     public static void main(String[] args) throws IOException {
9         // 서버소켓 생성
10        ServerSocket ss = new ServerSocket(2020);
11        System.out.println("서비스 시작");
12        // 데이터 송신용 참조변수
13        DataOutputStream out;
14        // 클라이언트 연결 요청을 받을 용도의 참조변수
15        Socket socket;
16        while(true)
17        {
18            socket = ss.accept();
19            out = new DataOutputStream(socket.getOutputStream());
20            out.writeUTF("This is Socket Test! 안녕하세요");
21            socket.close();
22        }
23    }
24 }
25
```

## 04. 기본 예제

### ■ Socket Client

```
1 package Ch37Socket;
2
3 import java.io.*;
4 import java.net.*;
5
6
7 public class C02DataClient {
8
9     public static void main(String[] args) throws Exception {
10         Socket s = new Socket("ServerIP확인",2020);
11         DataInputStream in;
12         in = new DataInputStream(s.getInputStream());
13         String a = in.readUTF();
14         System.out.println(a);
15
16     }
17
18 }
```