Сейчас ядром Linux поддерживаются следующие семейства сокетов:

1. AF\_INET
2. AF\_INET6
3. AF\_LINUX
4. AF\_PACKET

Типы сокоетов:

1. SOCK\_DGRAM
2. SOCK\_STREAM
3. SOCK\_RAW

Int sd = socket(int family, int s\_type, int protocol)

connect() – подключение сокета к другому

listen() – перевод в пассивный режим

bind() – привязка адреса

accept() -

struct sockaddr – обобщенная структура адреса (работа с сокетами)

TCP

– потоковый, границ сообщений в явном виде нет

- гарантия доставки пакетов без искажений

- устанавливает соединение

- обеспечивается правильный порядок доставки

UDP – дейтаграммный

- дейтаграммный

- гарантий нет

- без соединения

- какой порядок? Что это вообще?

Socket()

Connect()

….

Read()

Write()

Socket()

Bind()

Listen()

Accept()

Select()

Poll()

….

Netstat

-t

-u

-l

-n

-o

-tulpn <-> -t-u-l-p-n

Inet\_aton

Inet\_pton

Write(), sendto(), send()

Потоковый сокет соединён с удалённым узлом. Адрес удалённого узла?

Getpeername()

Fcntl()