



- 1.实验报告如有雷同,雷同各方当次实验成绩均以0分计。
- 2. 当次小组成员成绩只计学号、姓名登录在下表中的。
- 3.在规定时间内未上交实验报告的,不得以其他方式补交,当次成绩按0分计。
- 4.实验报告文件以 PDF 格式提交。

专业	计算机科学与技术	班 级	<u> </u>		组长	郝裕玮
学号	<u>18329015</u>	<u>18325071</u>		<u>19335153</u>		
学生	郝裕玮	张闯		马淙升		

### 编程实验

### 【实验内容】

- (1) 完成实验教程实例 3-2 的实验(考虑局域网、互联网两种实验环境),回答实验提出的问题及实验思考。(P103)。
  - 答:见【代码设计与分析】,【实验过程与结果分析】,【思考题解答】三部分。
- (2) 注意实验时简述设计思路。
  - 答:见【代码设计与分析】。
- (3) 引起 UDP 丢包的可能原因是什么?
- 答: ①客户端发包频率过快或者发送包的报文太大(可在客户端发送数据包的 while 循环里调用 Sleep(1) 函数来降低发包频率);
- ②服务端处理或接收包的速度太慢,导致部分包未能接收到(如服务端缓冲区容量太小或调用 recvfrom 函数的效率太低);
  - (3) UDP 本身不安全的性质就决定了该协议出现丢包现象的频率会高于 TCP。

### 【实验目的】

选择一个操作系统环境(Linux 或者 Windows),编制 UDP 通信程序,完成一定的通信功能。

### 【代码设计与分析】

在 Windows 下实现网络编程我们要加入头文件 winsock2. h,同时我们在编译的时候需要连接 ws2\_32 库文件。

在本实验中我们使用 2.2 版本下链接库的 socket 函数, 为实现这一目的, 我们加入以下语句:

WSADATA data;

int state = WSAStartup(MAKEWORD(2,2),&data);



下面我们分别就服务端和客户端对程序进行分析。

#### 一、服务端 (Server)

1、建立句柄

```
SOCKET word = socket(PF_INET, SOCK_DGRAM,IPPROTO_UDP);
```

2、开启一个端口同时与客户端的一个端口绑定

3、接收数据包并打印相应信息

```
while(1){
    fflush(stdout);
    int cc = recvfrom(word, rev,100, 0, (SOCKADDR *)&from, &fromsize);
    if (cc == SOCKET_ERROR){
        printf("recvfrom() failed; %d\n", WSAGetLastError());
        break;
    }
    else if (cc == 0)
        break;
    else{
        size ++;
        rev[cc] = '\0';
        printf("The server is receiving.....\n");
        printf("The content of the package for this time is: %s\n",rev);
        printf("The number of received packages is %d in total.\n\n",size-1);
    }
}
```

4、清除句柄和数据连接

```
closesocket(word);
WSACleanup();
```



#### 二、客户端(Client)

1、建立句柄

```
SOCKET word = socket(PF_INET, SOCK_DGRAM,IPPROTO_UDP);
```

2、根据 IP 地址连接服务器,并确定端口

```
struct sockaddr_in my_socket;

my_socket.sin_family = AF_INET;

my_socket.sin_port = htons(10000);

//my_socket.sin_addr.s_addr = inet_addr("49.232.4.77"); //互联网 IP

my_socket.sin_addr.s_addr = inet_addr("192.168.43.66");//局域网 IP
```

3、向服务器发送消息

```
int size;
printf("Please enter the number of packages you are ready to send:\n");
scanf("%d",&size);
for(int i = 0;i < size;++ i) {
    char buf[30];
    char num[10];
    strcpy(buf,"Package ");
    itoa(i,num,10);
    strcat(buf,num);
    int cc = sendto(word, buf, strlen(buf), 0,(SOCKADDR *)&my_socket, sizeof(my_socket));

if (cc == SOCKET_ERROR){
    printf("send error\n");
    return 0;
    }
    //Sleep(1)//使每个包之间的发送时间间隔 1ms, 达到缓冲的效果, 减少因数据发送太快而导致的丢包
}</pre>
```

4、清除句柄和数据连接

```
closesocket(word);
WSACleanup();
```



完整代码如下:

#### 服务端:

```
#include<time.h>
#include<windows.h>
#include<winsock2.h>
#include<string.h>
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#pragma comment(lib, "ws2_32.lib");
int main() {
   WSADATA data;
    int state = WSAStartup(MAKEWORD(2,2),&data);
    if(state != 0) {
        printf("initial error\n");
        return 0;
    SOCKET word = socket(PF_INET, SOCK_DGRAM,IPPROTO_UDP);
    if(word == INVALID_SOCKET) {
        printf("socket error\n");
        return 0;
    struct sockaddr_in my_socket;
    struct sockaddr in from;
                                   //sender address
    int fromsize = sizeof(from);
    my_socket.sin_family = AF_INET;
    my socket.sin port = htons(10000);//开放和客户端一样的端口
    my_socket.sin_addr.s_addr = INADDR_ANY;
    if(bind(word,(LPSOCKADDR)&my_socket,sizeof(my_socket)) == SOCKET_ERROR) {
        printf("bind error\n");
        return 0;
    char rev[64];
    int size = 0;
    char res[50];
    int result;
    while(1){
        fflush(stdout);//每次接收前先清空并输出当前缓冲区
        int cc = recvfrom(word, rev,100, 0, (SOCKADDR *)&from, &fromsize);//接收客户端数据
        if (cc == SOCKET ERROR){
            printf("recvfrom() failed; %d\n", WSAGetLastError());
            break;
```



#### 客户端:

```
#include<string.h>
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<winsock2.h>
#include<windows.h>
#pragma comment(lib, "ws2_32.lib")
int main() {
    WSADATA data;
    int state = WSAStartup(MAKEWORD(2,2),&data);//初始化
    if(state != 0) {
        printf("initial error\n");
        return 0;
    SOCKET word = socket(PF INET, SOCK DGRAM, IPPROTO UDP);//初始化套接字
    if(word == INVALID_SOCKET) {
        printf("socket error\n");
        return 0;
    struct sockaddr_in my_socket;
    my_socket.sin_family = AF_INET;
    my_socket.sin_port = htons(10000);
    my_socket.sin_addr.s_addr = inet_addr("49.232.4.77"); //互联网 IP
    //my_socket.sin_addr.s_addr = inet_addr("192.168.43.66");//局域网 IP
    int size;
```



```
printf("Please enter the number of packages you are ready to send:\n");
   scanf("%d",&size);//选择要发送的包的数量
   for(int i=1;i<=size;i++){</pre>
       char buf[30];
       char num[10];
       strcpy(buf, "Package ");
       itoa(i,num,10);
       strcat(buf,num);//此时 buf 的内容为最终发送内容: "Package X"
       int cc = sendto(word, buf, strlen(buf), 0,(SOCKADDR *)&my_socket, sizeof(my_socket
));//发送包到服务端
       if (cc == SOCKET_ERROR){
           printf("send error\n");
           return 0;
       //Sleep(1)//使每个包之间的发送时间间隔 1ms,达到缓冲的效果,减少因数据发送太快而导致的丢包
   closesocket(word);
   WSACleanup();
```

### 【实验过程与结果分析】

①在局域网上进行 UDP 传输:

我们选择了宿舍的两台 PC 分别作为服务端和客户端,并且连接同一个手机热点进行传输,最后我们在作为服务端的 PC 上运行 wireshark 进行抓包,结果如下所示:

(1) 发送 100 个数据包的情况,我们共进行了 3 次实验,结果如下:

```
The server is receiving.....
The content of the package for this time is: Package 93
The number of received packages is 94 in total.

The server is receiving.....
The content of the package for this time is: Package 94
[The number of received packages is 95 in total.

The server is receiving.....
The content of the package for this time is: Package 95
The number of received packages is 96 in total.

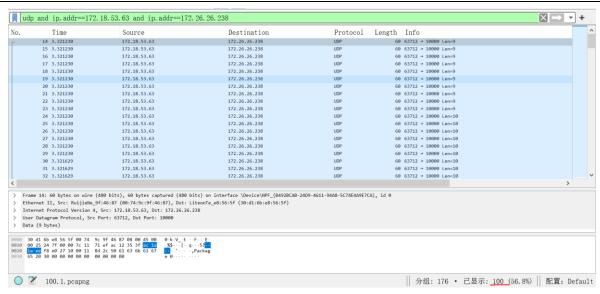
The server is receiving.....
The server is receiving.....
The content of the package for this time is: Package 96
The number of received packages is 97 in total.

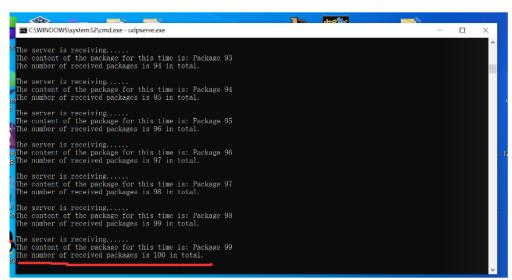
The server is receiving.....
The content of the package for this time is: Package 97
The number of received packages is 98 in total.

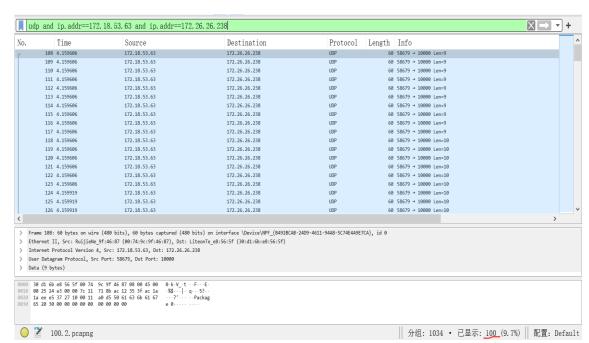
The server is receiving.....
The content of the package for this time is: Package 98
The number of received packages is 99 in total.

The server is receiving.....
The content of the package for this time is: Package 99
The number of received packages is 99 in total.
```

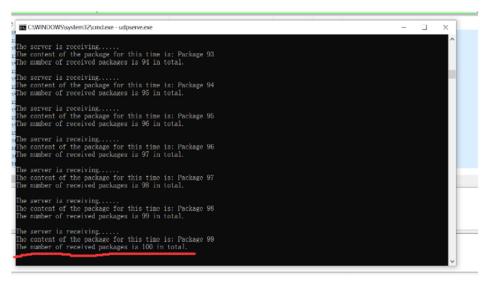












	Time	Source	Destination	Protocol	Length Info	
	189 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=9	
	190 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=9	
	191 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=9	
	192 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=9	
	193 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=9	
	194 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=9	
	195 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=9	
	196 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=9	
	197 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=9	
	198 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=9	
	199 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=10	
	200 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=10	
	201 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=10	
	202 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=10	
	203 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=10	
	204 9.324054	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=10	
	205 9.324354	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=10	
	206 9.324354	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=10	
	207 9.324354	172.18.53.63	172.26.26.238	UDP	60 49298 → 10000 Len=10	
						>
			its) on interface \Device\NPF_{B492BCAB	-24D9-4611-94A8-5C74E4A9E7	CA}, id 0	
		9f:46:87 (00:74:9c:9f:46:87), Dst: Lit				
		, Src: 172.18.53.63, Dst: 172.26.26.23	38			
		Port: 49298, Dst Port: 10000				
Jata (	9 bytes)					
30 d1	I 6h e8 56 5f 99 74 9	oc 9f 46 87 08 00 45 00 0 ·k·V ·t ··F	F.			
00 25	5 25 47 00 00 7c 11 7	'1 27 ac 12 35 3f ac 1a - %%G·-   · q' ·	-5?			
1a ee	e c0 92 27 10 00 11 c					
20 1a ee	c0 92 27 10 00 11 c	:5 7a 50 61 63 6b 61 67 ····'···zP	'ackag			

综上, 局域网下 UDP 发送 100 个包的丢包率为 0%。

(2) 为使实验严谨,我们额外进行了3次发送10000个数据包的抓包检测,结果如下:

```
The content of the package for this time is: Package 8917
The number of received packages is 2217 in total.

The server is receiving.....
The content of the package for this time is: Package 8918
The number of received packages is 2218 in total.

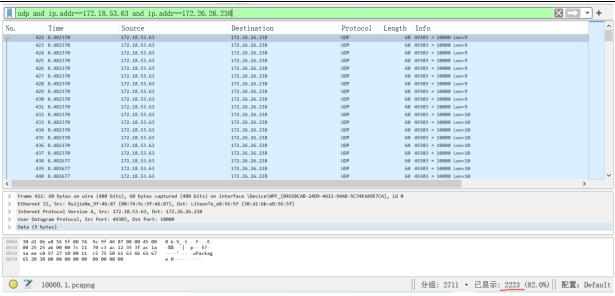
The server is receiving.....
The content of the package for this time is: Package 8919
The number of received package for this time is: Package 8919
The number of received package for this time is: Package 8920
The number of received package for this time is: Package 8920
The number of received package for this time is: Package 8920
The number of received package for this time is: Package 8921
The number of received packages is 2221 in total.

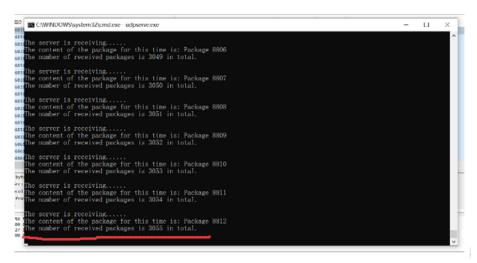
The server is receiving.....
The content of the package for this time is: Package 8922
The number of received packages is 2222 in total.

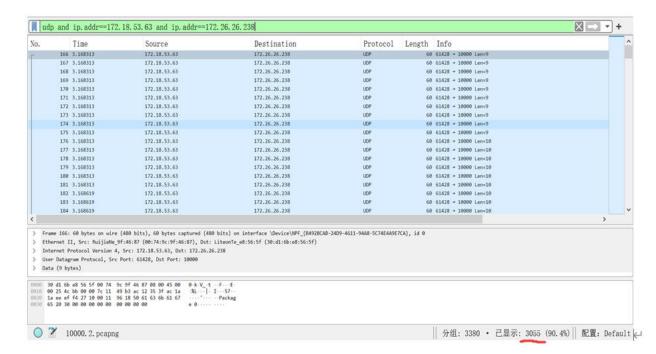
The server is receiving.....
The content of the package for this time is: Package 8923
The number of received packages is 2223 in total.

C C:\Users\93508\Desktop\udpserve.exe
```

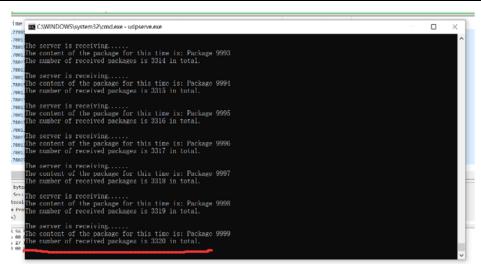


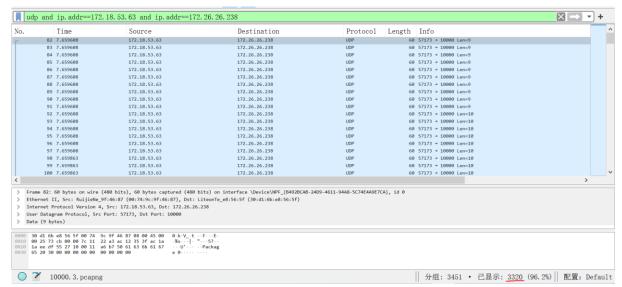












 $\frac{7777 + 6945 + 6680}{10000 * 3} * 100\% = 71.34\%$ 

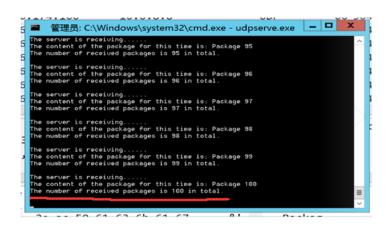
综上,局域网下 UDP 发送 10000 个包的平均丢包率为 。也符合预期结果,即随着发送包数量的增加,丢包率也会增加,且丢包率会因为即时网络状况而产生波动(三次发送10000 个包的丢包率均不同)。

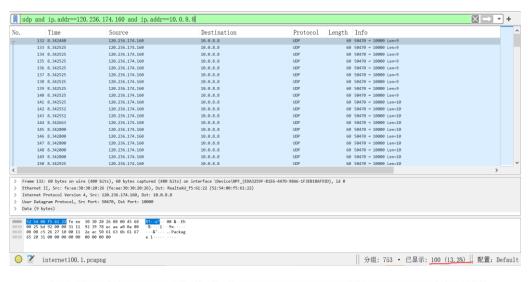


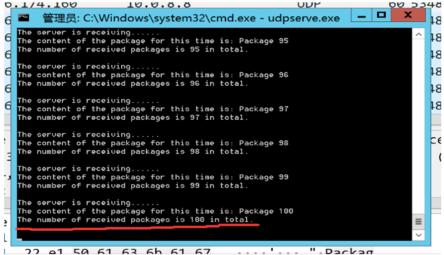
#### ② 在互联网上进行 UDP 传输:

我们选择了在腾讯云服务器上运行服务端程序,在本机上运行客户端程序,并在服务器上运行 wireshark 进行抓包,结果如下所示:

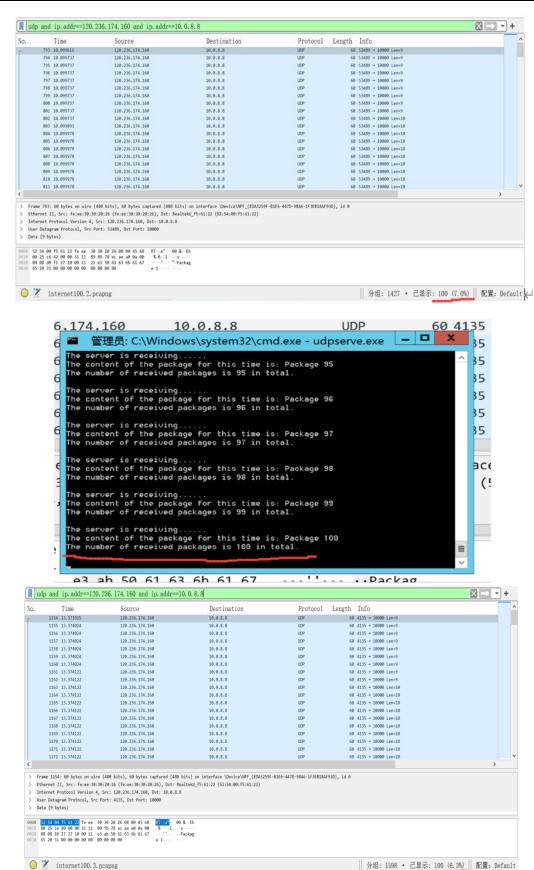
(1) 发送 100 个数据包的情况,我们共进行了 3 次实验,结果如下:







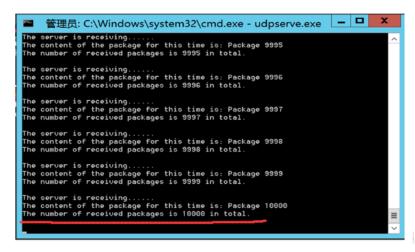


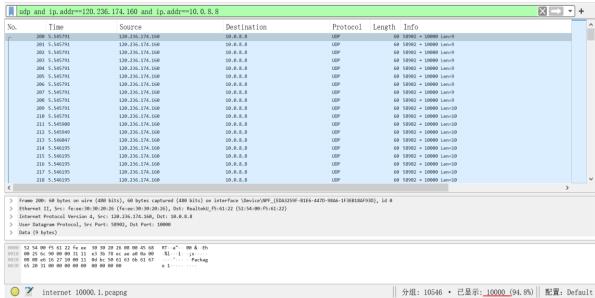


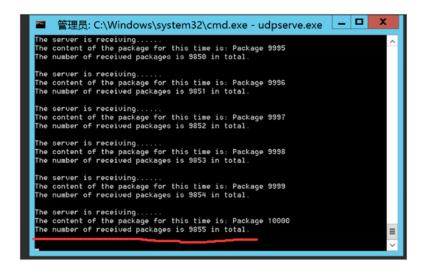
综上, 互联网下 UDP 发送 100 个包的丢包率为 0%。



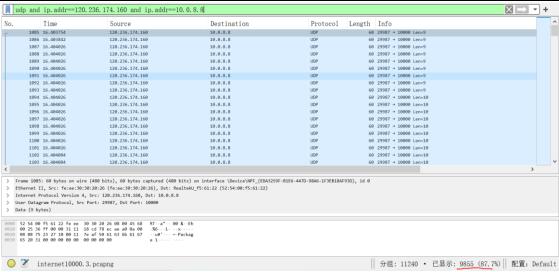
(2) 为使实验严谨,我们额外进行了3次发送10000个数据包的抓包检测,结果如下:

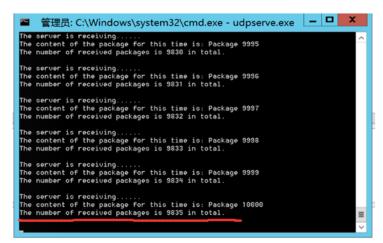


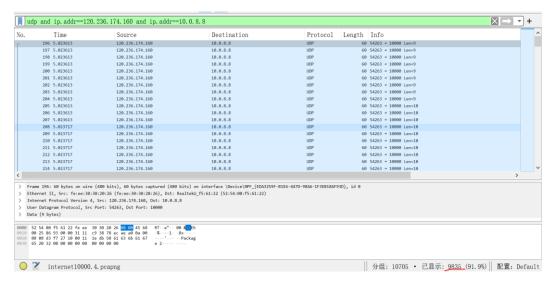












 $\frac{0+145+165}{10000*3}*100\% = 1.033\%$ 

综上,互联网下 UDP 发送 10000 个包的平均丢包率为 10000 \* 3 。也符合预期结果,即随着发送包数量的增加,丢包率也会增加,且丢包率会因为即时网络状况而产生波动(第一次发送10000 个包未产生丢包,但后两次均发生不同数量的丢包)。



### 【思考题解答】

#### 1. 说明在实验过程中遇到的问题和解决方法

答: (1)问题:客户端发送数据后,服务端收到数据并打印时打印出乱码。

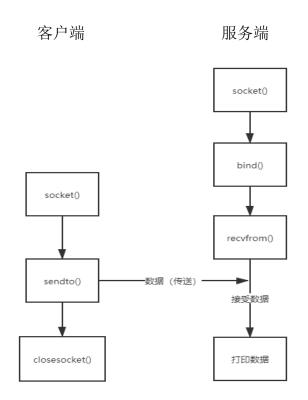
解决方法: 最后通过网上查询资料和自行 debug 调试后找出解决方法: 即字符串末尾设置为 0x00 即可。

(2)问题:互联网环境搭建失败,内网和外网的概念不清晰,一开始误以为一方校园网,一方手机热点或者两方连不同的手机热点就算互联网环境,但在运行程序时均出现 connect error 的情况。

解决方法:查阅资料了解内网外网概念,租借远程服务器完成互联网环境的搭建,并完成传输、抓包等实验内容。

#### 2. 给出程序详细的流程图和对程序关键函数的详细说明

(1) 程序流程图:



(2) 程序关键函数说明:

SOCKET socket(int domain,int type,int protocol);

domain:协议簇 type:套接字类型

protocol: 协议簇中的协议号 返回值: 新创建的套接字句柄



```
int bind(SOCKET socket,struct sockaddr *address,int addr_len);
    socket:套接字
    address:本地地址(包括服务器端口号)
    addr_len:地址长度
    返回值: 0(无错时),或错误码
```

```
int sendto(SOCKET socket,const char * message,int len,int flags,const struct sockaddr*
ddr,int tolen);
   socket:套接字
   message:要传送的信息
   len:信息长度
   flags:数据发送标记
   toaddr:指针,指向目的套接字的地址
   tolen:所指地址的长度
   返回值:如果成功返回发送的字节数,失败则返回 SOCKET ERROR
int recvfrom(SOCKET socket,char *message,int len,int flags,struct sockaddr* from,int *from
len);
   socket:套接字
   message:指向接受数据缓冲区
   len:缓冲区长度
   flags:调用操作方式
   from: 指向装有原地址的缓冲区
   fromlen:指向 from 缓冲区长度值
   返回值:若无错误发生,返回读入的字节数。如果连接已终止,返回 0.否则返回 SOCKET ERROR
```

3. 使用 Socket API 开发通信程序中的客户端程序和服务器程序时,各需要哪些不同的函数

答: 客户端需要函数: socket(),sendto(),closesocket()

服务端需要函数: socket(),bind(),recvfrom(),closesocket()

4. 解释 connect(),bind()等函数中 struct sockaddr \* addr 参数各个部分的含义,并用具体的数据举例 说明

答: addr 实际指向的是一个 sockaddr\_in 的结构体,结构体如下:

```
struct sockaddr_in {
    short sin_family;
    u_short sin_port;
    struct in_addr sin_addr;
```



char sin\_zero[8];

};

#### (1) 参数意义

sin\_family 指代协议族,在 socket 编程中只能是 AF INET

sin\_port 存储端口号(使用网络字节顺序)

sin\_addr 存储 IP 地址, 使用 in\_addr 这个数据结构

sin\_zero 是为了让 sockaddr 与 sockaddr\_in 两个数据结构保持大小相同而保留的空字节。

s\_addr 按照网络字节顺序存储 IP 地址

#### (2) 例子

如 udpserve.c 文件中绑定前的设定:

my\_socket.sin\_family = AF\_INET; //可用网络的类型

my\_socket.sin\_port = htons(10000);//选择端口号 10000

my\_socket.sin\_addr.s\_addr = INADDR\_ANY; //接受 IP 地址, 设置为任意地址

#### 5. 说明面向连接的客户端和面向非连接的客户端在建立 Socket 时有什么区别。

答:用 socket 函数创建套接字时,对于面向连接的网络协议通讯时,type 指定为 SOCK\_STREAM,这表示建立一个 socket 用于流式网络通讯;对于面向非连接的客户端,type 指定为 SOCK\_DGRAM,它是无连接的,不可靠的。

# 6. 说明面向连接的客户端和面向非连接的客户端在收发数据时有什么区别。面向非连接的客户端又是如何判断数据发送结束的?

答:在面向非连接的 socket 程序中,在发送和接受数据时,会用到 write/send/sendto 和 read/recv/recvfrom,同时也会用 send,recv,但在发送数据时,如果用 sendto,就不用 connect;但在面向连接的 socket 程序中,发送数据时必须 connect。无论面向连接的客户端还是面向非连接的客户端,默认情况都是创建阻塞模式的套接字,执行到 connect,accept,write/send/sendto,read/recv/recvfrom 等语句时,会一直等待。

#### 7. 比较面向连接的通信和无连接通信,他们各有什么有点和缺点? 适合在哪种场合下使用?

答:面向连接通信

优点: 非常可靠,万无一失,比如可靠体现在传递数据之前的三次握手来建立连接,而且数据传递时有确认、窗口、重传、拥塞控制机制。



缺点:传输效率低,耗费资源多,每次建立连接和数据传递时的确认、重传等机制都会耗费大量时间。 面向非连接的通信:

优点:传输效率高,因为没有握手、确认等机制,是一个无状态的传输协议,所以传递数据非常快,同时攻击者可以利用的漏洞少一些。

缺点:不可靠,有丢失数据包、捣乱数据的风险,如果网络不好,容易丢包。

#### 适用场合:

两种连接方式的特点决定了它们的应用场景,有些服务对可靠性要求比较高,必须数据包能够完整无误地送达,那就得选择有连接的套接字(TCP 服务),比如 HTTP、FTP 等;而另一些服务,并不需要那么高的可靠性,效率和实时才是它们所关心的,那就可以选择无连接的套接字(UDP 服务),比如 DNS、即时聊天工具等。

# 8. 实验过程中使用 Socket 时是工作在阻塞方式还是非阻塞方式? 通过网络检索阐述这两种操作方式的不同

答:实验过程中使用 socket 时是工作在阻塞方式。阻塞调用是指调用结果返回之前,当前线程会被挂起。函数只有在得到结果之后才会返回。非阻塞指在不能立刻得到结果之前,该函数不会阻塞当前线程,而会立刻返回。

学号	学生	<u>自评分</u>
<u>18329015</u>	郝裕玮	100
<u>18325071</u>	张闯	100
<u>19335153</u>	马淙升	100