编写简单的客户一服务器程序说明

要求:

- 1. 利用 CAsyncSocket 类编写简单的客户-服务器程序
- 2. 客户-服务器之间使用数据报方式传送信息
- 3. 服务器收到客户发来的"Time"或"Date"请求后利用本地时间和日期分别进行响应

程序说明:

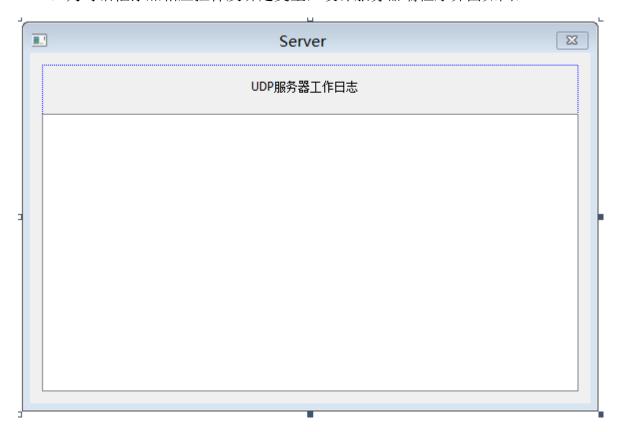
- 1. 客户端(见附件 Client-Server. zip\Client)
 - 1) 基于对话框的 MFC 应用程序;
 - 2) 为对话框添加相应控件及绑定变量,设计客户端程序界面如图:



- 3) 客户输入说明:服务器 IP(已在程序中获取了本机 IP) 和服务器端口号已给定,无需改变,请求命令为 date(不区分大小写)(服务器返回系统当前日期),time(不区分大小写)(服务器返回系统当前时间),或其他(服务器返回"Error request!")。
- 4)添加了以CAsyncSocket 为基类的ClientSocket 类,重载了virtual void OnReceive(int nErrorCode),以接受从服务器端发送回来的响应(在本

程序中为系统时间或日期或错误请求)并显示在对话框中;

- 5) socket 创建与关闭: CClientDlg 类中,声明了 ClientSocket 类对象 client,并在 BOOL CClientDlg::OnInitDialog()中实例化,在 void CClientDlg::OnClose()中关闭;
- 6)请求命令的发送: 在"发送"按钮命令 void CClientDlg:: OnClickedSend()中发送客户的请求。
- 2. 服务器端 (见附件 Client-Server. zip\Server)
 - 1) 基于对话框的 MFC 应用程序;
 - 2) 为对话框添加相应控件及绑定变量,设计服务器端程序界面如图:



3) 服务器响应说明:

客户端请求命令	服务器响应		
date (不区分大小写)	系统当前日期		
time (不区分大小写)	系统当前时间		
其他	Error request!		

- 4)添加了以 CAsyncSocket 为基类的 ServerSocket 类,重载了 virtual void OnReceive(int nErrorCode),以接受客户端发送的请求命令,并获得系统 当前时间日期,根据客户请求作出响应,在 UDP 工作日志(ListBox 控件)中记录此次请求与响应也是在此函数中实现的;
- 5) socket 创建与关闭: CServerDlg 类中,声明了 ServerSocket 类对象 Server,并在 BOOL CServerDlg::OnInitDialog()中实例化,在 void CServerDlg::OnClose()中关闭。

3. 运行结果展示

A.			Client			X
	服务器卫地址	10.132.104.66 date		服务器端口服务器响应	3000 2015-10-18	
			发送]		

3			Client			×
	服务器平地址请求命令	10.132.104.66 Date		服务器端口服务器响应	3000 2015-10-18	
发送						

