**说明文档**

我负责编写教师演示部分的代码

根据实际情况，因为教师端需要一对多发送自己的实时动态图，所以用udp通信比tcp更加方便简洁

但是udp也存在许多问题，如他只管发送不管接收，图片的大小太大，而UDP协议一个socket发送不了这么大的数据等等，还有上课大家争论了很久的关于图片压缩，数据传输正确率等。

这些问题一开始我试验了很多方法，改了无数遍，没有一点点效果。后来在论坛上别人给的一点思路和代码，我觉得可行，试了一下，是可行的。

方法是这样：自行设计了一个发送协议，现将数据帧总长度除以1024，得到分组数，这样每个分组的数据部分为1024个字节，设置头部，前四个字节是固定值，5~8位是分组的id，9~12是长度，13~16是指针；数据帧剩下部分用同样的方法封装。

这样在接受端，按照id的顺序进行接收显示，这样就不会造成分组接收混乱的现象

图片压缩同样也是在论坛上找到的8种压缩方法之一，调节好图片压缩比后再传输

最后经过整合，调试，是可以实现udp的屏幕捕获加传送的。