网络编程三要素：

1. ip
2. 端口
3. 协议

Ip地址：由32位二进制数据组成的数据，切成4份

IP地址 = 网络号+主机号

一．IP的类和方法

InetAddress类

无构造方法

本机：使用静态方法 getLocalHost()获取实例对象

获取他人主机：getByName(“ ”)

getAllByName()

方法：getHostAddress getHostName

二.协议

UDP：不需要建立连接，将数据封装成数据包发送 速度快 不可靠

发送端：

1. 建立udp的服务 DatagramSocket
2. 准备数据，把数据封装到数据包中

DatagramPacket(buf,length,address,port) (数据，字节大小，ip地址，端口)

1. 发送 关闭资源

接收端：

1. 建立udp的服务 DatagramSocket(监听的端口)
2. 准备一个空的数据包接受数据

byte[] buf = new byte[1024];

DatagramPacket datagramPacket = new DatagramPacket(buf,buf.length());

1. 调用udp的服务接收数据

TIP：使用命令控制符运行程序：

bin 里面的是class文件 src里面的是Java文件

进入到bin 如果是包 就是java 包名+类名

TCP：面向连接，有特有的通道，在连接中传输大数据量，效率低