

Kilde for koden: <https://www.socketloop.com/tutorials/golang-udp-client-server-read-write-example>

"Func handleUDPConnection" er en funksjon som søker etter UDP-client. Videre ser vi at en buffer er definert. En buffer er en

En buffer er en midlertidig lagringsplass med variabel størrelse i byte, og inneholder lese- og skrive-metoder. Nullverdien for en buffer er at den er tom og klar til bruk.

På linje 17 og 18 har vi funksjoner som skriver ut adressen den har koblet seg til, og en melding eller data som den mottar fra klienten i form av type String. Rett under har vi en if-settning som gir tilbakemeldinger om evt. feil.

på linje 25 definerer vi verdien til variabelen "message" i dette tilfellet er det en "hemmelig melding". I likhet med if-setningen ovenfor vil denne feilmeldingen også gi tilbakemelding på evt- feil.

Func main Setter opp UDP-serveren med hostname og portnummer, og variabelen "service" er definert som hostName + portNum. Etterfulgt av dette er det enda en error håndtering.

Videre setter man opp "listener" hvor den leter etter inkommende UDP-kobling.

Det siste er en for-each løkke, hvor den venter på at UDP-klienten som kobles til.

UDP-client For å kjøre denne skriver man: go run udpclient.go

Importerer pakkene log, net og fmt.

Func main()

Inneholder spesifikasjonene til klienten, hostnavn og portnummer. Linje 19, her er hvor den prøver å koble seg til UDP-serveren.

Linje 32, her sender den en melding til UDP-serveren.

42 og videre: her mottar den informasjon og meldinger fra UDP-serveren