

Network

这一题需要说的似乎不多，主要还是慢慢去熟悉一些api。

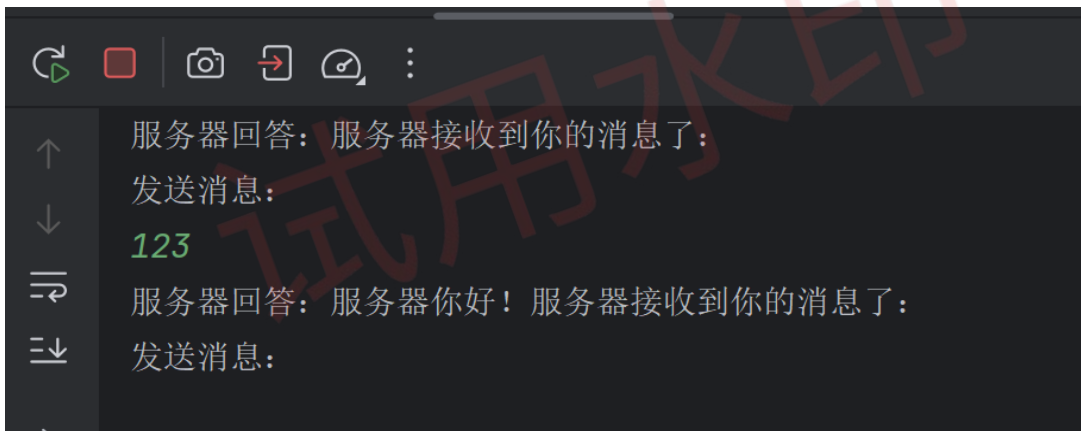
首先我在net包内创建了客户端类和服务端类，首先 `ServerC` 创建 `ServerSocket`，然后调用它的 `accept()` 方法，该方法等待客户端启动相应的Socket发来请求后，终止堵塞，接受请求并返回Socket对象，连接建立。

之后客户端和服务端都各自通过 `Socket` 的 `getInput(OutputStream)` 方法获取对应IO流，绑定到reader/writer。

之后，服务端reader调用 `readLine()` 方法，等待客户端发送消息。消息发来之后，在服务端控制台打印接到的消息，并给客户端返回“收到了”的消息。客户端接收并打印。程序结束，连接断开。

当然，单次是不够的。在netrepeat包内，我写了两个类 `NetR` 和 `ServerCR`。它们在运行过程中会一直循环上述消息的接收和返回过程。当然，我也设置了退出暗号“exit”。

顺带一提，过程中遇到了一个小问题，如下图。



也就是说服务器返回收到的消息时，总是延迟一次才会返回。这是因为我原本写的语句是 `writer.write("服务器接收到你的消息了：\n" + message)`，然后接一个 `writer.flush()`。这给我一个提醒：`message`在writer的缓冲区跟前面的字符串是换过行的，而flush方法只会将第一行从缓冲区踢出去并输出，所以原本应该一起输出的message只能待在第二行和第二次的字符串一起输出了。

那我就将语句改为 `writer.write("服务器接收到你的消息了：" + message + "\n")`。这样，这个问题果然就没有出现了。效果如本目录下的result_repeat_client.png所示。