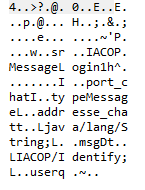
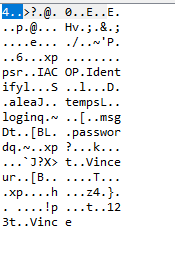
# Client-serveur UDP en C/C++ et Java

## Trames échangées et vues par un sniffer lors du début des opérations.

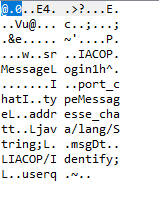
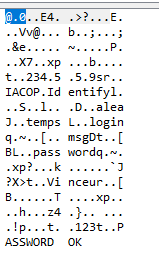
### Première partie : connexion au serveur via TCP

Grace a un login il va pouvoir réussir a avoir l’adresse pour communiquer en udp et le droit de se connecter dessus

Paquets partant du client au serveur



Réponse du serveur au client



### Deuxième partie : communication du chat via UDP

Exemple d’une communication type :