组长：石瑞聪 201458080206

组员：邱子珊 201458080201

宋砚琪 201458080202

李淑婷 201458080203

邓秋霞 201458080204

邱意兰 201458080207

郭国庆 201458080208

田毓磊 201458080209

1.【郭国庆】通过Internet实现群发功能的形式有几种：(A)

A 2种 B 3种 C 4种 D 5种

2.【郭国庆】 通过Internet实现群发功能的形式有两种，他们分别是：（A）

A 广播、组播 B QQ、微信

C http、ftp D 广播、信道

3. 【郭国庆】利用广播和组播实现群发功能中，利用广播和组播实现群发功能中，如果我想向Internet网上不同的子网发送消息，那么我应当使用哪种群发功能 (A)

A 组播 B 广播 C http D ftp

4.【田毓磊】网络会议程序中，用户请求进入会议室，会向组播组发送( )消息。(A)

A．Login B．List

C．Logout D．Message

5.【邓秋霞】下列关于TCP与UDP的区别中错误的是（A）

1. UDP速度比TCP慢
2. UDP有消息边界
3. UDP可靠性不如TCP
4. UDP不能保证有序传输

6.【邓秋霞】下列各项为UdpClient类与Socket类比较的描述，其中错误的是（B）

1. UdpClient类提高了编程效率
2. UdpClient类发送和接收数据时要考虑底层套接字收发时必须处理的一些细节问题
3. UdpClient类在一定程度上降低了UDP应用编程的难度
4. UdpClient类对基础Socket进行了封装

7.【邓秋霞】希望加入多路广播组，不能使用的构造方法是（C）

1. public UdpClient（int port）
2. public UdpClient（IPEndPiont localEp）
3. public UdpClient（）
4. public UdpClient（string hostname，int port）

8.【邓秋霞】Send方法有几种重载方式（B）

A、2 B、3

C、4 D、5

9. 【邱意兰】以下不属于UdpClient的常用方法和属性的是（D）

A.Connect B.Send C.Receive D.Delete

10.【邱意兰】关于UdpClient，以下说法不正确的是：（D）

A.可同步接收数据 B. 可同步发送数据 C. 可异步发送数据 D.不可异步接收数据

11.【李淑婷】编写UDP程序时，有两种技术，一种是直接使用（A）类，另一种是使用UdpClient类。

1. Socket B、public C、private D、protect

12.【邱意兰】以下哪个不是UDP与TCP的区别。（A）

A、UDP没有消息边界 B、UDP速度比TCP快

C、UDP可以一对多传输 D、UDP可靠性不如TCP

13.【宋砚琪】对于执行时间可能长的任务最好采用（B）

A同步编程 B异步编程 C串行编程 D执行编程

14.【宋砚琪】UDP速度比TCP快还是慢（A）

A快 B慢 C一样快 D不确定

15.【宋砚琪】UDP有消息边界吗（B）

A没有 B有 C不确定 D有规律的有

16.【宋砚琪】UDP可以一对多传输吗（A）

A可以 B不可以 C不确定 D有规律的可以

17.【石瑞聪】TCP支持（A）传输。

1. 一对一 B.一对多

C.多对一 D.多对多

18.【石瑞聪】对于B类网络192.168.0.0，使用的子网掩码是（B）。A.255.255.255.255

B.255.255.255.0

C.255.255.0.0

D.255.0.0.0

19.【邱子珊】阅读以下代码：

UdpClient udpClient = new UdpClient();

udpClient.Ttl = 50;

则该程序最多允许的路由器转发次数为（**C**）

A. 25 B. 30 C.50 D.55

20.【邱子珊】阅读下面代码：

udpClient.DropMulticastGroup(IPAddress.Parse(”224.100.0.1”));

调用DropMulticastGroup方法后，基础Socket会自动向路由器发送数据包，请求从指定组播组（**C**）

A进入 B.发送数据包 C.退出 D.接收数据包

二、**填空题：**

1.【邓秋霞】UDP是简单的、面向数据报的无连接协议，提供了快速但不一定可靠的传输服务。

2.【邓秋霞】编写UDP应用程序时，有两种技术，一种是直接使用Socket类，另一种是使用UdpClient类。

3.【邓秋霞】关于Send方法不同种类的重载形式，使用哪种方式取决于：一是UdpClient是如何连接到远程主机的，二是UdpClient实例是如何创建的。

4.【李淑婷】UDP和TCP的主要区别是两者在如何实现信息的 可靠传递 方面不同。

5.【李淑婷】利用UDP可以使用 广播 或组播的方式同时向子网上的所有客户发送信息。

6.【李淑婷】使用UDP不需要考虑 消息边界 的问题，因此使用上比TCP简单。

7.【李淑婷】与TCP一样，UDP也是构建于IP之上的 传输层协议

8.【邓秋霞】对于执行时间可能较长的任务，最好采用异步编程。

9.【石瑞聪】广播消息地址分为两种类型： 和 。（本地广播、全球广播）

10．【邱子珊】组播地址是范围在224.0.0.0到239.255.255.255的IP地址。

11.【邱子珊】使用组播时，应注意的是TTL（或生存周期）值的设置。

12.【邱子珊】发送数据包时，如使用了TTL的默认值，则只能在子网中发送。

13.【郭国庆】利用广播和组播实现群发功能中，通过Internet实现群发功能的形式有两种，一种是利用\_\_\_\_\_\_\_\_向子网中的所有客户端发送消息，另外一种是利用\_\_\_\_\_\_\_\_\_向Internet网上不同的子网发送消息。（广播 组播）

14.【郭国庆】利用广播和组播实现群发功能中，用组播的形式实现群发功能，组播组由\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_描述。（D类IP地址）

1. 【郭国庆】利用广播和组播实现群发功能中，程序通过向\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_发送消息，即可实现组播功能。（特殊的组播地址）

16、【田毓磊】网络会议是利用 技术实现的。(组播)

17、【田毓磊】网络会议程序中，消息由 部分和 部分组成。(命令)(参数)

18、【田毓磊】网络会议程序中，用户利用 消息来发出谈话内容。(Message)

19.【石瑞聪】若采用单播逐个节点传输，有3个节点的需要（）次发送过程。（3）

**20.【邱意兰】** UdpClient提供了 6 种重载构造函数，用于Ipv4 和Ipv6

三、

1. 【邓秋霞】UDP的主要作用是？

UDP的主要作用是将网络数据流量压缩成数据报的形式，每一个数据报用8个字节描述报头信息，剩余字节包含具体的传输数据。

1. 【石瑞聪】什么是广播？

答：所谓广播，就是指同时向子网中的多台计算机发送消息，并且所有子网中的计算机都可以接收发送方发来的消息。

3.【李淑婷】列出5种UPClient类的常用方法或属性并说明功能。

答：（1）Connect方法。建立默认远程主机。

1. Send方法。发送数据报。
2. Receive方法。接收数据报。
3. BeginSend方法。开始从连接的socket中异步发送数据报。
4. BeginReceive方法。开始从连接的socket中异步接收数据报。

还有

1. EndSend方法。结束挂起的异步发送数据报。
2. EndReceive方法。结束挂起的异步接收数据报。
3. Close方法。关闭UDP连接，禁用基础Socket，并释放与UDPClient关联的所有托管资源和非托管资源。
4. Client属性。获取或设置基础套接字。
5. EnableBroadcast属性。是否接收或发送广播包。
6. Active属性、Available属性等

4.【邱意兰】UDP与TCP有什么区别？

1. UDP速度比TCP快
2. UDP有消息边界
3. UDP可以一对多传输
4. UDP可靠性不如TCP
5. UDP不能保证有序传输

5.【宋砚琪】什么是组播组？

答：组播组是分享一个组播地址的一组设备，又称多路广播组。

6.【郭国庆】利用广播实现群发功能实例中，使用UdcpClient类实现广播群发和实现单播通信的程序编写方法十分相似，不同点在于？

在发送广播消息时，指定的远程主机地址为广播地址，而发送单播消息时，远程主机地址为接受数据报的某个特定主机的IP地址。

7.【田毓磊】网络会议程序为什么使用组播技术，而不用单播技术或广播技术？

答：如果采用单播方式，则发送效率低，不可取；如果采用广播方式，则达不到区分特定数据接收对象的效果，也不可取；而采用组播方式，既可以实现一次向所有目标节点发送数据，也可以达到只对特定对象才能接收的目的。