# 第四章

小组成员：

201458080120 占林峰

201458080121 隆威

201458080122 方逸飞

201458080123 刘宏发

201458080124 万质彬

201458080125 刘恺

201458080126 谭彪

201458080127 谢志红

201458080128 吕长聪

选择题

1. （方逸飞）以下不属于套接字连接过程的是（C）
2. 服务器监听
3. B.客户端请求
4. C.连接请求
5. D.确认连接
6. （方逸飞）IP连接领域的通信种类包括（D）
7. 面向通信
8. B.无线
9. C.以上都不对
10. D.A、B都是
11. （方逸飞）一旦客户端与服务器建立连接，客户端和服务器都可以使用（A）对象的方法进行 通信
12. Sokect
13. B.Send
14. C.Receive D.以上都不是
15. （方逸飞）通信完成后必须先使用（D）方法停止会话。
16. Sokect
17. B.Send
18. C.Receive
19. D.Shutdown
20. （占林锋）MemoryStream类表示的是保存在( A)的数据流。

A 内存

B硬盘

C寄存器

D百度云

1. （占林锋）2.不属于MemoryStream类的常用属性（D）

A．CanRead

B. CanWrite

C. CanSeek

D. printf

7）（刘凯）3.MemoryStream类的ReadTimeout属性是获取或设置一个值，它以（A） 为单位。

A. 毫秒

B. 分钟

C．小时

1. 厘米

8）（刘凯）4. MemoryStream类的Length属性是获取用字节表示的流的（A）

A． 长度

B . 宽度

C. 时间

1. 大小

9）（万质彬）通过网络逐字节串行传输数据，或者对文件逐字节进行操作时，首先需要将数据转化为（A）

A. 数据流

B.字节流

C.二进制流

D.文件流

10）（万质彬）System.IO 命名空间下的FileStream 类继承于（C）类。

1. InputFileStream
2. InputSream
3. Stream
4. FileStream

11）（谢志宏）FileMode是枚举类型，其中一个可选值为OpenOrCreate，文件操作时选择该值将进行什么操作（C）

1. 创建新文件
2. 打开文件
3. 创建新文件或打开文件
4. 文件操作异常

12）（谢志宏）得到FileStream 对象后，可利用该对象的（A）方法读取文件。

1. Read
2. B、ReadFile
3. C、Write
4. D、ReadText

13）（谭彪）下面关于NetworkStream类正确的是(D)

A 是用于发送网络数据

B 是用于接收网络数据

C 是用来监听网络数据

D 以上说法均不正确

14）（谭彪）请选择不属于NetworkStream 常用的方法及属性的选项（D）

A CanSeek属性

B BeginWrite方法

C Write方法

D Location属性

15）（龙威）那个关闭流？（c）

A. write（）

B. writeline（）

C. close（）

D. file（）

16）（刘宏发）套接字的两种不同类型是（B）？

A 流套接字和网络套接字

B 流套接字和数据报套接字

C 数据报套接字和网络套接字

D流套接字和地址套接字

17）（刘宏发）流套接字用来实现面向连接的（A）通信

1. TCP
2. UDP
3. IP
4. TCP/TP

18）（刘宏发）下列哪个是表明连接是基于流套接字的（B）

1. SocketType.Dgram
2. B.. SocketType.Stream
3. C.. SocketType.Raw
4. D.. SocketType.Rdm

19）（吕长聪）下列哪个不属于AddressFamily的枚举成员（C）

1. UNIX

B .InterNetwork

C.Ggp

D.Ipx

20）（吕长聪）Icmp的意思是（D）

1. 网际协议

B. 网际组管理协议

C. 网关到网关协议

1. D.网际消息控制协议
2. 填空题
3. （方逸飞）服务器监听是指客户端的套接字提出连接请求，要连接的目标是（服务器的套子节）。
4. （方逸飞）在Listen方法执行之后，服务器已经做好了接受任何连接的准备，这是可用\_\_Accept\_方法从请求队列中获取连接。
5. （方逸飞）（建立连接时）客户端编程是客户端利用Socket的（Connect方法）向远程客户端主机的端点发起连接请求。
6. （占林锋）（发送和接收时）客户端可以直接使用本地套接字的（Send方法）向服务器发送消息。
7. （占林锋）1.内存流一般用于暂时缓存数据以降低应用程序中对临时（缓冲区 ）的临时文件的需要。
8. （占林锋）2.MemoryStream类的属性Position是获取或设置流中的（当前 ）位置。
9. （龙威）3.MemoryStream类的Write方法向（内存）流写入数据。
10. （龙威）4. MemoryStream类的CanSeek属性的值指示当前流是否支持（查找）；
11. （刘宏发）（数据流）是对串行传输数据的一种抽象表示。
12. （刘宏发）（）利用（FileStream）类可以对各种类型的文件进行读/写，例如（文本文件、可执行文件、图像文件、视频文件）。【最少两种文件类型】
13. （谢志宏）利用（FileStream）对象的Write方法将（字节数组）中的数据写入文件。
14. （谢志宏）文件操作时指定文件操作方式为FileMode.CreateNew ，如果文件已经存在，则将引发（IOException）异常。
15. （谢志宏）网络流的意思是在网络的各个位置之间是以（连续字节\_）形式传输的
16. （谭彪）NetworkStream 类仅支持（面向连接的套接字）
17. （谭彪）NetworkStream 对象可以从利用（TcpClient）和（Socket\_）获取
18. （刘凯）使用NetworkStream 的write 方法会处于（\_阻塞）状态
19. （刘凯）套接字是支持（TCP/IP）网络通信的基本操作单元。
20. （吕长聪）套接字有三种不同类型：（流套接字）、（数据报套接字）和（原始套接字）。
21. （万质彬）UDP使用无连接的套接字，由于不存在固定的连接，所以可以直接使用(SendTo)方法和（ReceiveFrom）方法和接收数据。
22. （万质彬）套接字是通信的基石，是支持（TCP/IP协议）的网络通信基本操作单元。

3简答题

1. （方逸飞）说明面向套接字服务端编程的基本步骤。

1. 创建一个包含采用的网络类型、书记传输类型和协议类型的本地套接字对象，并将其与服务器的IP地址和端口号绑定。这个过程可以通过Socket类.
2. 在指定的端口进行监听，一边接受客户端连接请求。
3. 一点接受了客户端的链接请求，就根据客户端发送的连接信息创建与该客户端对应的Socket对象
4. 根据创建的Socket对象，分别与每个连接的客户进行数据传输。
5. 根据传送信息情况确定是否关闭与对方的连接。

2.（吕长聪）既然字节数组也在内存中存储，为什么还要引入内存流的概念？

答：这是因为内存流和字节数组虽然都位于程序缓冲区，但是具有不同的特性。内存流相对于字节数组而言，具有流特有的特性，并且容量自动增长。

3.常用的创建FileStream 对象的办法有多种。请至少写出两种。

答：（1）利用FileStream的构造函数创建FileStream 对象；（2）利用System.IO命名空间下的File类创建FileStream 对象。

4. （谭彪）请描述使用NetworkStream对象时，需要注意的事项

1. 通过DataAvailable属性，可以迅速查看在缓冲区中是否数据等待读出
2. 网络流没有当前位置的概念，因此它不支持对数据流的查找和随机访问，NetworkStream对象的CanSeek属性始终返回false,读取Position属性和调用Seek方法时，都会引发NotSupportedException异常
3. 网络数据传输完成后，不要忘记用Close方法关闭NetworkStream对象

5.（万质彬）StreamReader类和SteamWriter类读写的特点？

答：StreamReader类主要是完成以一种特定的编码从流中读取字符的功能。对文本数据的读操作。

SteamWriter类主要以特定的编码想流中写入字符，一本对于文本的写操作。