首先，UI界面参数输入，点击按钮发出信号，主线程通过updateInterface()函数获取到组件中的信息

然后就是主界面的开始按钮，点击之后会发射信号关联到onButtonStart()槽函数，在这个槽函数中，有一个socket对象，如果该对象的read()发出信号sigRead，就会关联到主线程的

onTrRead槽函数，在该函数中就会发出信号sigRawSend，就会再次回到onButtonStart()并执行RawSocket::send槽函数，在该槽函数中会发出信号sigSend并关联到槽函数XSender::send（），跳转到XSender线程进行执行

总体来说，双通道4线程，每个网卡下都有一个主通道和一个备用通道，主通道是一个Xsender和一个Xlinstener,在函数中为了测试方便，Xlinstener线程不停监听接收缓冲区，接收到数据就发射信号，槽函数接收到数据就发送信号给Xsender线程，并在该线程下进行数据转发