# 数据通信作业

姓名: <u>刘浩文</u> 学号: <u>517021911065</u> 日期: <u>2020/5/1</u>

# 一、 实验名称及内容

名称: 利用 Winsock 进行服务端与客户端的应答实验

内容: 1、利用 Winsock 搭建客户端、服务端,使服务端能接收处理单一客户端的信息并进行应答交互。服务端接收并打印从客户端收到的信息,并将信息返回给客户端,直到客户端关闭连接。客户端发送信息给服务端,并接收服务端返回的信息,输入"quit"时客户端关闭连接。

2、利用 Winsock 搭建客户端、服务端,使服务端能同时接收处理多客户端的信息并进行应答交互。服务端接收并打印从客户端收到的信息,并将信息返回给客户端,直到客户端关闭连接。客户端发送信息给服务端,并接收服务端返回的信息,输入"quit"时客户端关闭连接。

# 二、实验过程和结果

物理主机系统: macOS Catalina 10.15.4

虚拟机系统: Windows 10 专业版 x64; 计算机名: 691B

虚拟机软件: Parallels Desktop 15 for Mac Pro Edition, version 15.1.4 (47270)

编程环境 (IDE): Visual Studio 2019

经过前几次实验,我的 winsock 编程环境已经比较完善,按照所给材料进行代码编写后,整个编译、运行过程没有出现问题。

#### ● 一对一应答:

#### ● 客户端:

- 1. 调用 WSAStartup 函数,初始化 winsock。
- 2. 调用 socket()函数创建一个 Socket
- 3. 调用 connect()函数和服务器进行连接
- 4. 调用 send()和 recv()函数向服务器收发消息。
- 5. 调用 shutdown(), closesocket(), WSACleanup()函数断开与服务器的连接,关闭 socket。

#### ● 服务端:

- 1. 调用 WSAStartup 函数,初始化 winsock。
- 2. 调用 socket()函数创建一个 Socket
- 3. 调用 bind()函数和 socket 绑定
- 4. 调用 listen()函数监听一个 socket
- 5. 调用 accept()函数接受由一个客户端发起的连接
- 6. 调用 send()和 recv()函数向客户端收发消息。

7. 客户端断开连接后,调用 shutdown(), closesocket()函数断开与服务器的连接, 关闭 socket。

### ● 多对一应答:

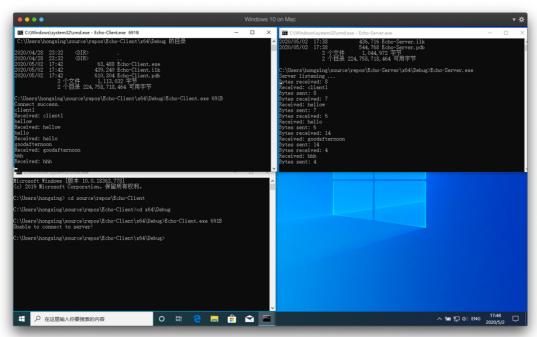
- 客户端 (与一对一应答一样):
  - 8. 调用 WSAStartup 函数,初始化 winsock。
  - 9. 调用 socket()函数创建一个 Socket
  - 10. 调用 connect()函数和服务器进行连接
  - 11. 调用 send()和 recv()函数向服务器收发消息。
  - 12. 调用 shutdown(), closesocket(), WSACleanup()函数断开与服务器的连接,关闭socket。

### ● 服务端:

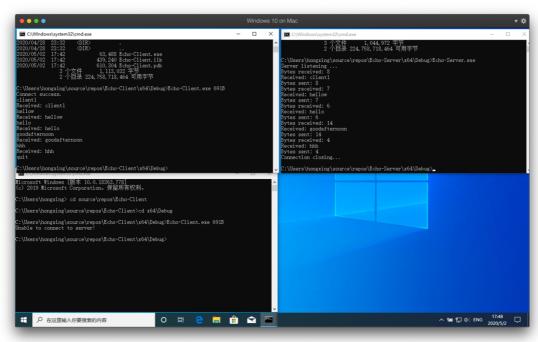
- 1. 调用 WSAStartup 函数,初始化 winsock。
- 2. 调用 socket()函数创建一个 Socket
- 3. 调用 bind()函数和 socket 绑定
- 4. 调用 listen()函数监听一个 socket
- 5. 调用 accept()函数接受由一个客户端发起的连接
- 6. 为该连接创建一个线程来处理与对应客户端有关的服务
- 7. 调用 send()和 recv()函数向客户端收发消息。
- 8. 客户端断开连接后,调用\_endthread()函数关闭线程
- 9. 调用 shutdown(), closesocket()函数断开与服务器的连接,关闭 socket

### ● 运行成功:

■ 一对一应答: 左边两个窗口将分别运行客户端程序, 右边的一个窗口将运行一对 一的服务端程序。

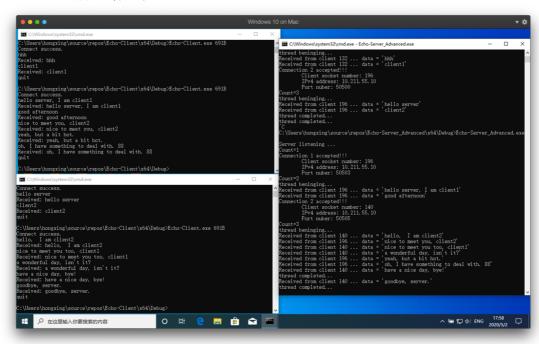


先运行服务端程序,再运行一个客户端程序,客户端打印连接成功。之后用客户端向服务端发送信息进行应答测试,发现程序正确运行。保持原来的客户端不关闭,同时打开另一个客户端,发现另一个客户端连接失败,说明服务端只能同时处理一个客户端连接。



客户端输入"quit"后连接关闭。

■ **多对一应答**: 左边两个窗口将分别运行客户端程序,右边的一个窗口将运行多对一的服务端程序。



先运行服务端程序,再同时打开两个客户端,发现两个客户端均显示连接成功。 同时发送消息发现服务端能同时处理并应答两个客户端的消息。说明服务端能同时处 理多个客户端的连接。

# 三、问题与思考

本次实验让利用 winsock 编程我们实现了简单的客户端与服务器应答。其中一对一应答让我深刻理解了客户端与服务端从创建 socket 到断开连接关闭 socket 的一整个流程,并能够应用于实际。其实在上学期的计算机通信网络课程的大作业里,我也是运用了 socket 编程实现了一个功能较全的聊天软件的客户端与服务端,由于是初次使用,在网上查找了不少关于 socket 编程的资料,对其过程有比较深的印象,因此在本课上系统地学习并实践 socket 编程很有亲切感,也加深了对其的理解。只不过在上学期我是用 python 实现的,其 socket 库对 socket 编程的函数封装得很好,而本科上使用 C++进行 socket 编程,展现了函数的更多细节,对 socket 编程的理解也更有利。