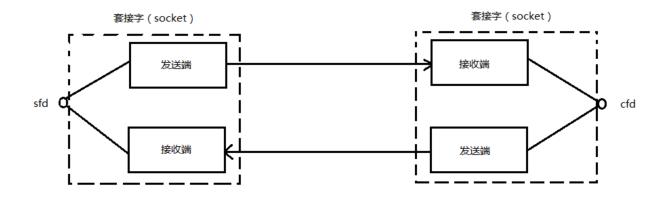


socket编程

套接字的概念

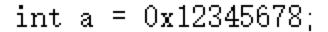
socket本身是"插座"的意思,用于表示进程间网络通信的特殊文件类型。本质为内核借助缓冲区形成的伪文件。

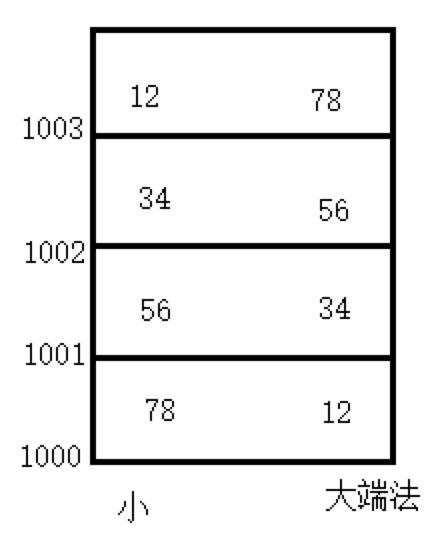


- 1. 套接字是成对出现的,发送端和接收端
- 2. 套接字绑定IP和端口

网络字节

在计算机中存储是用小端模式。在网络中传输需要大端模式。





转换函数

```
#include <arpa/inet.h>

uint32_t htonl(uint32_t hostlong); //host to net long型 小端转换为大端
uint16_t htons(uint16_t hostshort);//转换port
uint32_t ntohl(uint32_t netlong);
uint16_t ntohs(uint16_t netshort);
```

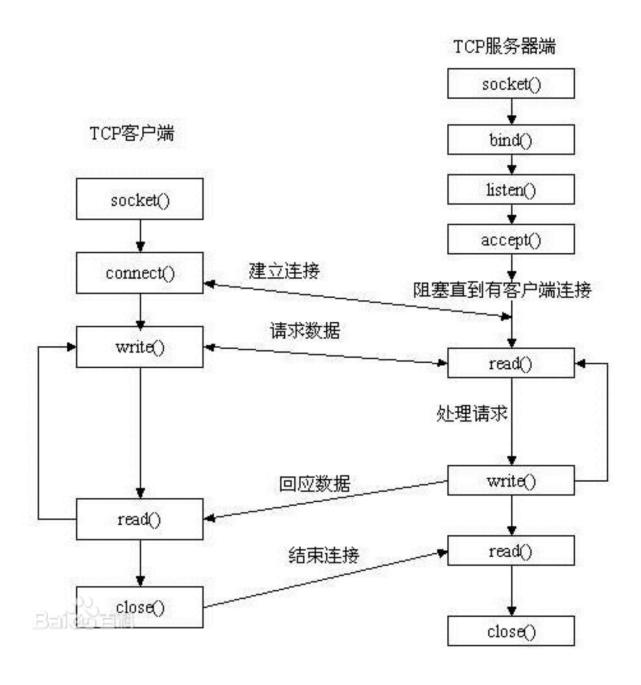
```
//将字符串直接转换为数字
#include <arpa/inet.h>
int inet_pton(int af, const char *src, void *dst);
const char *inet_ntop(int af, const void *src, char *dst, socklen_t size);
```

sockaddr数据结构

现在系统使用的是sockaddr in这个结构体:

在具体引用时需要强行转换为sockaddr结构体

C/S模型



listen函数是检测同时连接数,默认值是128,accept函数才是监听数据。

相关函数

1.socket函数

作用:生成套接字 ,成功返回文件描述符,否则返回-1

函数名: int socket(int domain, int type, int protocol)

domain:网络协议

AF INET 最常用的, TCP/UDP IPV4

AF INET6 与上边类似 IPV6

AF UNIX 本地协议,客户端和服务器在同一台设备上

type:

SOCK STREAM 有序的、可靠传输 代表有TCP等

SOCK DGRAM 无连接的 代表UDP

protocol:

0表示默认协议

2.bind函数

作用:将套接字绑定IP和端口号,通过结构体实现。

函数名:int bind(int sockfd, const struct sockaddr* addr, socklen_t addrlen)

sockdf:套接字文件描述符

addr:结构体地址

addrlen:结构体的长度 sizeof(addr)

3.listen函数

作用:监测同时连接服务器的客户端的数量,不能超过规定值 默认128

函数名:int listen(int sockfd, int backlog)

sockfd: 套接字文件描述符

backlog : 最大同时连接数

4.accept函数

作用:接受客户端传递进来的信息,调用时程序会进入堵塞状态,等待连接

函数名: int accept(int sockfd, struct sockaddr addr, socklen_t addrlen)

sockfd: 服务器的套接字文件描述符

addr: 传出参数,返回的连接信息 IP和端口号,可以设为NULL 不接受

addrlen: 传入传出参数,装连接信息的结构体长度

返回值是个文件描述符

5.connect函数

作用:客户端连接服务器,成功返回0,失败返回-1

函数名:int connect(int sockfd, const struct sockaddr * addr, socklen_t addrlen)

sockfd:客户端的套接字文件描述符

addr:参数结构体

addlen:结构体长度