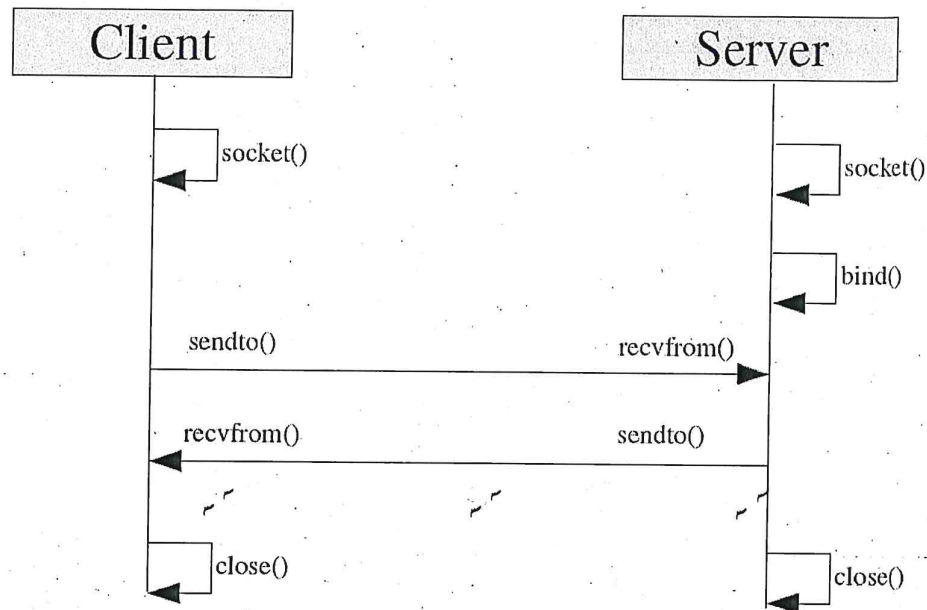


## Übungen UDP:



### Übung 1: Empfangsprogramm

Es soll ein Programm in Java entstehen, das auf einem beliebigen Port (z.B. 8000)

UDP Pakete empfangen kann.

Das Programm soll auf Pakete warten und falls Pakete empfangen werden, folgende Größen auf dem Bildschirm ausgeben:

\_ Absenderadresse

\_ Daten als Textstring

Anleitung: Verwenden Sie die Klasse DatagramSocket aus dem Package `java.net`.

Weitere Informationen finden Sie in der Java-Dokumentation unter <http://java.sun.com>.

### Übung 2: Sendeprogramm

Es soll ein Programm entstehen, das eines oder mehrere Pakete mit beliebigem Inhalt an einen Empfänger mit Hilfe von UDP versendet. Die Zieladresse und der Zielpport soll dabei angegeben werden können. Das kann in der Kommandozeile, per Tastatur oder im Quelltext geschehen.

Auch hier kommt wieder der DatagramSocket zum Einsatz.

Testen Sie Ihre Anwendungen, indem Sie vom Sender zum Empfänger Pakete schicken.

### **Übung 3: Erweiterung des Sendeprogramms**

Erweitern Sie das Sendeprogramm so, dass die gesendeten Daten von der Tastatur eingelesen werden. Nach jedem eingegebenen Zeilenumbruch sollen die Daten per UDP versendet werden.  
Testen Sie die Anwendungen.