**网络基本编程**

**Socket：UDP**

**1.创建socket，指定使用UDP协议**

**2.socket与地址和端口绑定**

**3.使用recv/send接收和发送送数据**

**7.关闭close**

**8.SO\_REUSEADDR（可以重用地址和端口）端口处于WAIT\_TIME**

**一般必须收到用户关闭的消息，才可以用地址和端口，如果设置重**

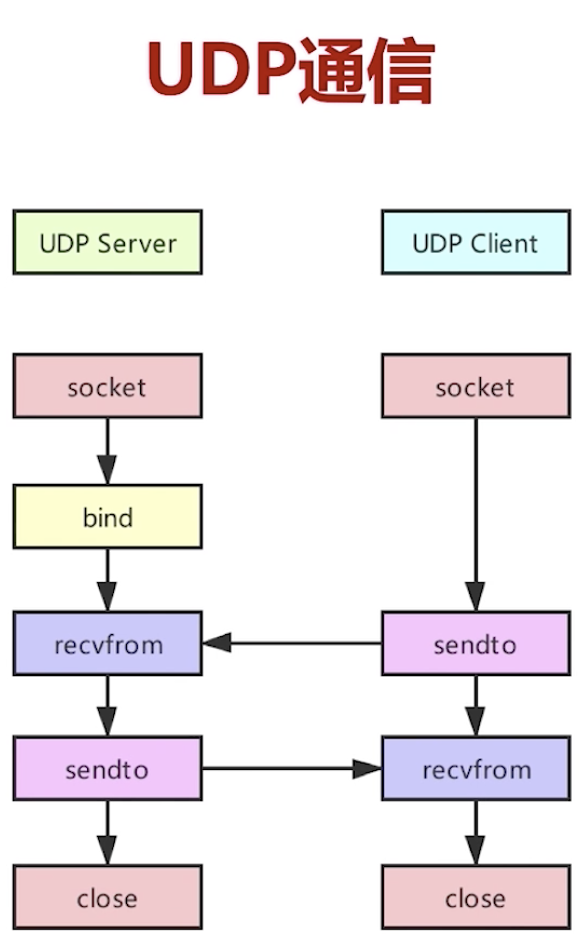
**用，就可以很快启动新的程序用相同的地址和端口，这对服务端非常好**

**9.SO\_RCVBUF设置接收buf大小**

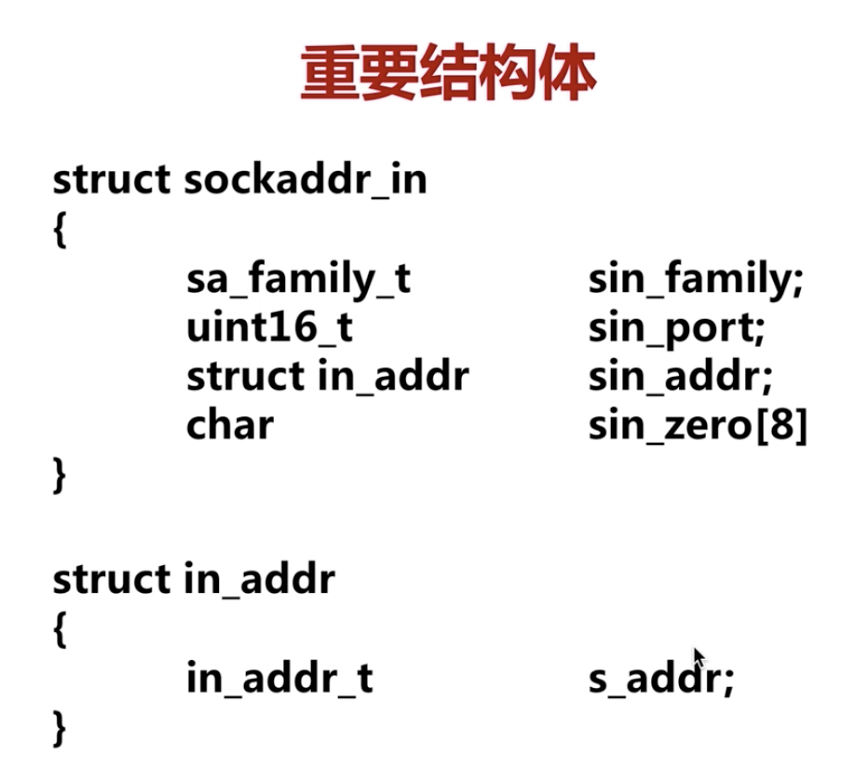
**10.SO\_SNDBUF设置发送buf大小**

**UDP通信：**

**1.流程**

****

**2.地址机构体**

****

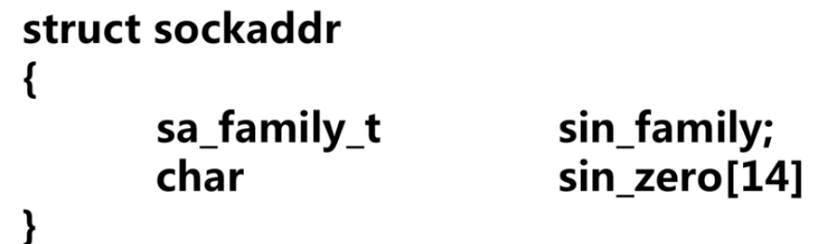
**说明：sa\_family\_t 使用的协议（ipv4）**

**char 填充位**

**in\_addr\_t 地址（最终是转为整形存储）**

**方便开发人员设置ip地址和端口，（实际情况是你把一堆数据给**

**计算机它自己会读，但是开发人员不好设置）**

****