**Les Sockets**

1)Donner la commande à écrire pour lancer l’application serveur étudiée dans le TP précèdent.

./serveur

2) Donner la commande permettant d’obtenir l’adresse IP sur laquelle ce serveur est joignable.

Ip addr

3)A partir du cours, indiquer quel type d’objet est pointé par le deuxième argument et par le troisième argument.

4)Modifier cette ligne dans le code source et ajouter les 2 lignes de codes permettant de déclarer les nouvelles variables utilisées et rappelées ci-dessous :

5)Indiquer comment acceder aux membres représentant le port et l’adresse du client dans la structure clientName .

Pour le port :

Pour l’adress :

6)Compléter la ligne de code ci-dessous permettant d’afficher les informations de client printf(« Le Serveur est connecté