服务器端基本操作流程

服务器Socket对象->设置服务器IP->服务器开启端口->绑定IP和端口号->开始监听->接收或发送消息（字节数组和字符串的相互转化-Enconding.UTF8）->结束接收->关闭连接

1.创建一个服务器端Socket对象：Socket serverSocket = new Socket(…)

2.设置一个本机（解读）IP：IPAddress ipAddress = IPAddress.Parse("127.0.0.1");

3.

服务器同步、异步接收客户端连接

1.同步方式 Accept Receive

2.异步方式 BeginAccept EndAccept / BeginReceive EndReceive

客户端基本操作流程

1.创建一个客户端连接的Socket对象：Socket clientSocket = new Socket(…)

2.调用clientSocket.Connect方法

粘包和分包是利用Socket在TCP协议下内部的优化机制所导致的

粘包指当频繁发送大量短信息时，TCP将多条消息打包进行发送，而此时服务器端Receive方法只能接收到一条信息，无法自动拆解；（还有一种情况是由接收方导致的，即放在缓冲区内的数据没能被及时取走，下一条信息直接与上一条合并放入缓冲区）

分包指一次性发送大体量信息时，数据被分成多个数据流分批发送，此时服务器会将一条消息解读成多条消息