Semplice CLIENT UDP (by M.Zucchini . Nov. 2017)

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

using System.Net;

using System.Net.Sockets;

namespace UdpClient

{

class Program

{

// \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

// CLIENT

// \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

static void Main(string[] args)

{

// Dichiarazione ed istanza di una socket UDP

Socket s = new Socket(AddressFamily.InterNetwork,

SocketType.Dgram,

ProtocolType.Udp);

int v = 0; // Dato da inviare

// Specificare l'esatto IP del server da raggiungere

// oppure .255 nell'ottetto finale per broadcast

IPAddress ipaServer = IPAddress.Parse("192.168.178.255");

// Crea l'IPEndPoint relativo al server

IPEndPoint ipepSrvEp = new IPEndPoint(ipaServer, 1007);

byte[] sendbuf=new byte[1024];// Buffer di trasmissione

Console.WriteLine("<<<<<<< CLIENT UDP >>>>>>>>");

// Ciclo di trasmissione (eventuale ricezione)

while (true)

{

// converte in byte array il dato da inoltrare

sendbuf = Encoding.ASCII.GetBytes(v.ToString());

// Invia il dato allo specifico serve (oppure in broadcast)

s.SendTo(sendbuf, ipepSrvEp);

v = (v+1) % 10; // Modifico il dato da inviare

Console.Write("."); // segnalo che ho inviato un dato

System.Threading.Thread.Sleep(10); // Tempistica inter-trasmissione

}

Console.WriteLine("Messaggio inviato ... premi un tasto per terminare ");

Console.ReadLine();

}

}

}