Semplice SERVER 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 ServerUDP

{

class Program

{

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

// SERVER

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

static void Main(string[] args)

{

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

IPAddress ipaServer = IPAddress.Any; // Ascolta da ogni interfaccia

// .Parse("192.168.178.102"); // Riferito allo specifico IP

IPEndPoint ipepLocal = new IPEndPoint(ipaServer, 1007);

EndPoint epRemote = new IPEndPoint(IPAddress.Any,0); // Per catturare endpoint client

// di qualsiasi IP e qualsiasi porta

byte[] buffer = new byte[1024]; // Buffer di ricezione: dim OK per non perdere info

int intNumBytesRec; // Numero bytes ricevuti

string strData = null; // Stringa che conterrà i dati ricevuti

// Dichiarazione ed istanza di una socket UDP

Socket s = new Socket(AddressFamily.InterNetwork,SocketType.Dgram,ProtocolType.Udp);

s.Bind(ipepLocal); // Collego la socket all'endpoint del server

// Ciclo di ricezione (eventuale trasmissione)

while (true)

{

// Attesa di arrivo dei dati

intNumBytesRec = s.Receive(buffer); // Metodo bloccante

//intNumBytesRec = s.ReceiveFrom(buffer,ref epRemote); // Per conoscere il client

// Estrazione dei dati

strData = Encoding.ASCII.GetString(buffer, 0, intNumBytesRec);

// Visualizzo i dati ricevuti

Console.WriteLine("{0}", strData);

// Visualizzo i dati ricevuti con i dettagli IP e PORT del client

//Console.WriteLine("{0} \tfrom {1}\t port {2}",strData, ((IPEndPoint)epRemote).Address.ToString(), ((IPEndPoint)epRemote).Port.ToString());

System.Threading.Thread.Sleep(100); // Tempistica inter-ricezione per verificare

// possibile perdita di pacchetti

}

s.Close(); // Chiusura socket e rimozione risorse utilizzate

Console.WriteLine("SERVER: fine esecuzione server!!!");

Console.WriteLine("Premi un tasto per terminare. ");

Console.ReadLine();

}

}

}