

## 实验五 基于 UDP 的航显服务器设计的四种参考方案

### 方案一：

采用线程池技术

参考代码：

《Java 网络编程精解》P71 Example3-8（线程池），P182-P183 Example8-1，8-2（UDP）

或者

教材《Java 网络编程案例教程》第三章 knockkonckServer 的线程池调用（线程池）和第五章 QQ 聊天程序（UDP）

### 方案二：

采用阻塞与非阻塞混合模式

参考代码：《Java 网络编程精解》P111-P112 Example4-3 P182-P183 P195-P196 Example8-4，8-5(DatagramChannel 非阻塞工作模式下的 send()和 receive()方法)

或者

教材《Java 网络编程案例教程》第四章石头剪刀布游戏程序设计（非阻塞）和第五章 QQ 聊天程序（UDP）

### 方案三：

采用两个线程的阻塞模式

参考代码：

《Java 网络编程精解》P187-P189 Example8-3（UDP）

### 方案四：

采用非阻塞模式

参考代码：

《Java 网络编程精解》

P108 Example4-2 P195-P196 Example8-4，8-5(DatagramChannel 的 send()和 receive()方法的调用) P198-P201 Example8-6，8-7(DatagramChannel 非阻塞工作模式下的就绪事件的注册和处理方法)