# 一、创建函数的区别

1. socket\_create

返回套接字资源

1. Fopensocket

短链接，返回句柄资源，

1. Pfopensocket

长链接，返回句柄资源

1. Steam\_socket\_service

返回流资源

# 二、Socket资源对应使用的函数区别

1. Socket\_send()、Socket\_write();

TCP协议专属发送命令中

int socket\_write ( resource $socket , string $buffer [, int $length ] );

int socket\_send ( resource $socket , string $buf , int $len , int $flags );

当socket\_send()中$flags = 0 时，socket\_send与socket\_write相同

1. socket\_send()、socket\_sendto()、socket\_sendmsg();

发送命令

Send/write函数专用于TCP链接，sendto/sendmsg函数专用与UDP连接(也可用于TCP)。

1. Socket\_recvfrom() 、socket\_sendto()

对于udp，使用socket\_recvfrom和socket\_sendto

5.socket\_read()、socket\_wirte()

对于tcp，使用socket\_read和socket\_write，因为有状态，

1. recvmsg() 、sendmsg()

recvmsg和sendmsg能够实现前面任何的读写函数的功能

1. socket\_read()、socket\_recv()

Read在底层调用recv来实现数据的读取，recv比read多了$flags参数

$flags参数说明

| MSG\_DONTROUTE | 不查找表 |  
| MSG\_OOB | 接受或者发送带外数据 |  
| MSG\_PEEK | 查看数据,并不从系统缓冲区移走数据 |  
| MSG\_WAITALL | 等待所有数据 |

MSG\_DONTROUTE：不查找表

是send函数使用的标志，这个标志告诉IP，目的主机在本地网络上，没有必要查找表，这个标志一般用在网络诊断和路由程序里面。

MSG\_OOB：接受或者发生带外数据

表示可以接收和发送带外数据。

MSG\_PEEK：查看数据，并不从系统缓冲区移走数据是recv函数使用的标志，表示只是从系统缓冲区中读取内容，而不清楚系统缓冲区的内容。这样在下次读取的时候，依然是一样的内容，一般在有过个进程读写数据的时候使用这个标志。

MSG\_WAITALL：等待所有数据

是recv函数的使用标志，表示等到所有的信息到达时才返回，使用这个标志的时候，recv返回一直阻塞，直到指定的条件满足时，或者是发生了错误。

---------------------------------

MSG\_DONTROUTE:是send函数使用的标志.这个标志告诉IP.目的主机在本地网络上面,没有必要查找表.这个标志一般用网络诊断和路由程序里面.  
MSG\_OOB:表示可以接收和发送带外的数据.关于带外数据我们以后会解释的.  
  
MSG\_PEEK:是recv函数的使用标志,表示只是从系统缓冲区中读取内容,而不清除系统缓冲区的内容.这样下次读的时候,仍然是一样的内容.一般在有多个进程读写数据时可以使用这个标志.  
  
MSG\_WAITALL是recv函数的使用标志,表示等到所有的信息到达时才返回.使用这个 标志的时候recv回一直阻塞,直到指定的条件满足,或者是发生了错误. 1)当读到了指定的字节时,函数正常返回.返回值等于len 2)当读到了文件的结尾时,函数正常返回.返回值小于len 3)当操作发生错误时,返回-1,且设置错误为相应的错误号(errno)