

0222应用层序列化和反序列化

Tcp是面向连接的，连接的时候需要完成三次握手

断开链接的时候需要四次挥手

约定方案二:

- 定义结构体来表示我们需要交互的信息;
- 发送数据时将这个结构体按照一个规则转换成字符串, 接收到数据的时候再按照相同的规则把字符串转化回结构体;
- 这个过程叫做 "序列化" 和 "反序列化"

这个就叫做序列化和反序列化

// proto.h 定义通信的结构体

```
typedef struct Request {  
    int a;  
    int b;  
    char op;  
} Request;
```

字段本身就是协议的一部分

上层业务

我们还有很多细节，后面在代码中体现出来！

```
typedef struct Request {  
    int a;  
    int b;  
    char op;  
} Request;
```

request req = {10, 20, '+'}; //结构化的数据

request req;

序列化

反序列化

"10 + 20" 字节流 && 字符串

"10 + 20"

网络比较适合传输字节流式数据