

Socket-Programmierung in Java-SE8

Kaan Kaygisiz

Die mit  gekennzeichneten Inhalte
Findet ihr auch auf GitHub !

<https://github.com/AKB1152/REF-WSEM-CG-FN>

Überblick

- 1. Was sind Sockets?**
- 2. Implementierung von Sockets?**
- 3. Interaktionen mit und ohne Protokoll**
- 4. Sockets in anderen Sprachen***

1. Was sind Sockets?

- **Sind seit JDK-1.0 verfügbar (1996)**
- **Ermöglichen dem Program eine Netz-
verbindung**
- **Werden z.B. in Multiplayerspielen
genutzt**

2. Implementierung von Sockets

Wichtige Klassen:

Paket	Klasse	Nutzen
java.net	ServerSocket	<i>Öffnet ein Socket an den Anfragen gestellt werden können</i>
java.net	Socket	<i>Kann eine Verbindung an einen ServerSocket herstellen</i>
java.io	BufferedReader	<i>Speichert den Gelesenen Stream zwischen und liest daraus</i>
java.io	PrintStream	<i>Gibt etwas in den OutputStream (/Konsole) aus. =>System.out.println("");</i>
java.io	InputStreamReader	<i>Liest aus einem InputStream</i>
java.io	IOException	<i>Fehlerklasse spezialisiert auf java.io</i>

3. Interaktionen mit und ohne Protokoll

- **Beispiel: Multiplayer-NIM**
- **Beispiel: WebServer**

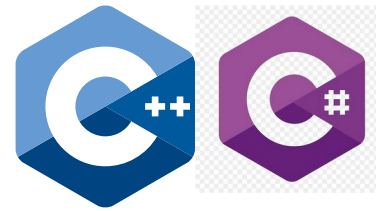
Welches dieser Beispiele ist das mit dem Protokoll?



4. Sockets in anderen Sprachen



- Schwach typisiert
- Dynamisch typisiert
- Interpretiert



C++ & Mono C#

- Stark typisiert
- Statisch typisiert
- Compiliert

**Vielen Dank für
eure
Aufmerksamkeit!**

Die mit  gekennzeichneten Inhalte
Findet ihr auch auf GitHub !

<https://github.com/AKB1152/REF-WSEM-CG-FN>