

Principe des sockets (C#) en mode connecté (TCP)

Coté client	Coté serveur
Création du socle <code>Socket sock = new Socket (AddressFamily.InterNetwork, SocketType.Stream, ProtocolType.Tcp);</code>	Création du socle principal <code>Socket sock = new Socket(AddressFamily.InterNetwork, SocketType.Stream, ProtocolType.Tcp);</code>
	Liaison du socle principal à l'IP du serveur et au port d'écoute du serveur: Méthode <code>Bind()</code> <code>sock.Bind(new IPEndPoint(IPAddress.Parse ("192.168.1.5"),4000));</code>
	Serveur à l'écoute: Méthode <code>Listen()</code> <code>sock.Listen(1);</code>
	Le serveur attend la demande de connexion du client: Méthode <code>Accept()</code> <u>BLOQUANTE</u> <code>sockClient = sock.Accept();</code>
Connection au serveur: Méthode <code>Connect()</code> <code>sock.Connect(new IPEndPoint(IPAddress.Parse ("192.168.1.5"),4000)); //Ip du serveur et port du serveur</code>	Après la connexion UN NOUVEAU SOCLE EST CREE et re- tourné par la méthode <code>Accept()</code>. Ce nouveau socle est stocké dans la variable <code>sockClient</code>. Le socle <code>sockClient</code> (du serveur)est connecté au socle <code>sock</code> du client.
Réception: Méthode <code>Receive()</code> <code>sock.Receive(buffer);</code>	Envoi des données: Méthode <code>Send()</code> <code>sockClient.Send(tab);</code> Réception de données: Méthode <code>Receive()</code> <code>sockClient.Receive(buffer);</code>
Emission de données: Méthode <code>Send()</code> <code>sock.Send(tab);</code>	
Vide les buffers Emission et réception <code>sock.Shutdown(SocketShutdown.Both);</code>	Vide les buffers Emission et réception <code>sockClient.Shutdown(SocketShutdown.Both);</code>
Fermeture du socle: Méthode <code>close()</code>. <code>sock.Close();</code>	Fermeture des socles: Méthode <code>close()</code>. <code>sockClient.Close(); sock.Close();</code>