数据缓存，会直接进入指定的缓存队列中，不经过系统缓存。

UDP包有边界，不能一下收取多个包，只能一包一包接收。

当数据快速到来时，UDP数据包到来的速度大于循环处理的速度时，不能将UDP包接走，且没有系统缓存，UDP包丢失严重。

结论：

Overlapped I/O方式UDP接收，会造成更严重的丢包情况。

改进：

设置线程池，多个线程同时接收数据，每个线程采用Overlapped I/O。

即IOCP数据接收方式，类似于服务器处理程序，属于最高效的数据接受处理。

（没有系统缓存限制、线程数量限制）