

# Aufgaben für das erste Praktikum

## *Netzwerkprogrammierung*

Prof. Dr. M. Tüxen

14. Oktober 2025

1. Schreiben Sie alle Socketwrapperfunktionen, die Sie benötigen, in die Datei **Socket.c** und die zugehörigen Prototypen in **Socket.h**. Fügen Sie diese Dateien zum Projekt **udp\_examples** hinzu. Benutzen Sie die Wrapper im Client und Server. Ändern Sie den Server so, dass er nur die Loopback Adresse nutzt.
2. Fügen Sie einen weiteren Client (basierend auf der vorherigen Aufgabe) zum Projekt hinzu, der einen connected UDP socket benutzt. Welche Auswirkungen hat dies?
3. Was passiert, wenn der Client sehr große Pakete schicken will? Warum?
4. Erzeugen Sie ein **udplite\_examples** Projekt, das auf einer Kopie von **udp\_examples** basiert. Stellen Sie die Kommunikation auf UDP-Lite um. Erweitern Sie den Client und den Server, so dass die Send und Receive Checksum Coverage über Kommandozeilenargumente konfigurierbar sind. Testen Sie wesentliche Kombinationen dieser Parameter.