Utilizzo socket

1. Definire variabili intere (socket, n\_port, lenght, etc)
2. Definire buffer, struct degli indirizzi di server e client
3. Creare la socket con socket()
4. Assegna valori agli indirizzi di server (o client)
5. Esegui il bind
6. Ricavati lenght
7. metti il server in ascolto sulla socket con listen
8. Chiama la accept
9. Leggi/scrivi dal/sul buffer
10. “funzione necessaria”
11. Chiudi la socket

Es:

1. int sockt, length, portno, retcode, readed, sockfd;
2. char buffer[N];
3. struct sockaddr\_in server,client;
4. pornto = atoi(argv[1])
5. sockt = socket(AF\_INET,SOCK\_STREAM,0);
7. server.sin\_family = AF\_INET;
8. server.sin\_addr.s\_addr = INADDR\_ANY;
9. server.sin\_port = htons(portno);
10. retcode = bind(sockt, (struct sockaddr \*)&server, sizeof(server));
11. lenght = sizeof(server);
12. listen(sockt, 1);
13. sockfd = accept(sock,(struct sockaddr \*)&client,(socklen\_t \*)&length);
14. (creo un processo figlio con fork())
15. readed = read(sockfd,buffer,N);
16. /\*Buffer è il valore letto\*/
17. o = write(sockfd,"MESSAGGIO RICEVUTO \n",18);
18. close(sock);
19. close(sockfd);