

```
//=====
4. 소켓

- IP 와 포트 + 데이터를 전송할수 있는 기능

- 소켓 프로그래밍 (네트워크 프로그래밍)

- IP 와 포트 를 하나로 묶어 주는 개념

- C(클라이언트) / S(서버) 프로그래밍 = 클라이언트 프로그램 만들기, 서버프로그램만들기 서로 통신함.
//=====
```

=====

네트워크 IO(입출력) 유틸리티 클래스 종류

- InetAddress 클래스 : 네임(도메인) 서버의 ip를 찾아주는 역할
 - URL 클래스 : 찾고자 하는 데이터가 있는 위치경로 를 알아낼때 사용
- 예) http://서버이름/파일명 <-- 주소를 객체로 만든것
- =====

=====

실습 방법

- TCP/IP 방식
 - 1. ServerSocket 클래스 (서버용 프로그램 만들때 사용)
 - 2. Socket 클래스 (클라이언트용 프로그램 만들때 사용)일반 바이트방식으로 보냄.
 - UDP 방식
 - DatagramSocket 클래스 (서버, 클라이언트 프로그램 만들때 사용)패킷 보낼때...->DatagramPacket 클래스의 객체 를 만들어서 보냄.
- =====