

Programação de Socket em C++

Socket – Definição e Funcionamento

Definição

- Sockets:
 - Estabelecem conexões entre máquinas
 - Esperam por conexões em determinadas portas
 - Enviam e recebem dados
 - Encerram conexões

Funcionamento

- Socket Servidor: cria socket (SOCKET)
- Socket Servidor: atribui par IP/Porta (BIND)
- Socket Servidor: socket em modo passivo (LISTEN)
- Socket Cliente: cria um socket e tenta conectar com o servidor (CONNECT)
- Socket Servidor: aceita a solicitação (ACCEPT)
- Socket Servidor/Cliente: troca de dados (SEND/RECV)
- Socket Cliente: encerra a conexão (CLOSE)
- Socket Servidor: encerra a conexão (CLOSE)

Diagramas UML

Diagrama de Caso de Uso - Cliente

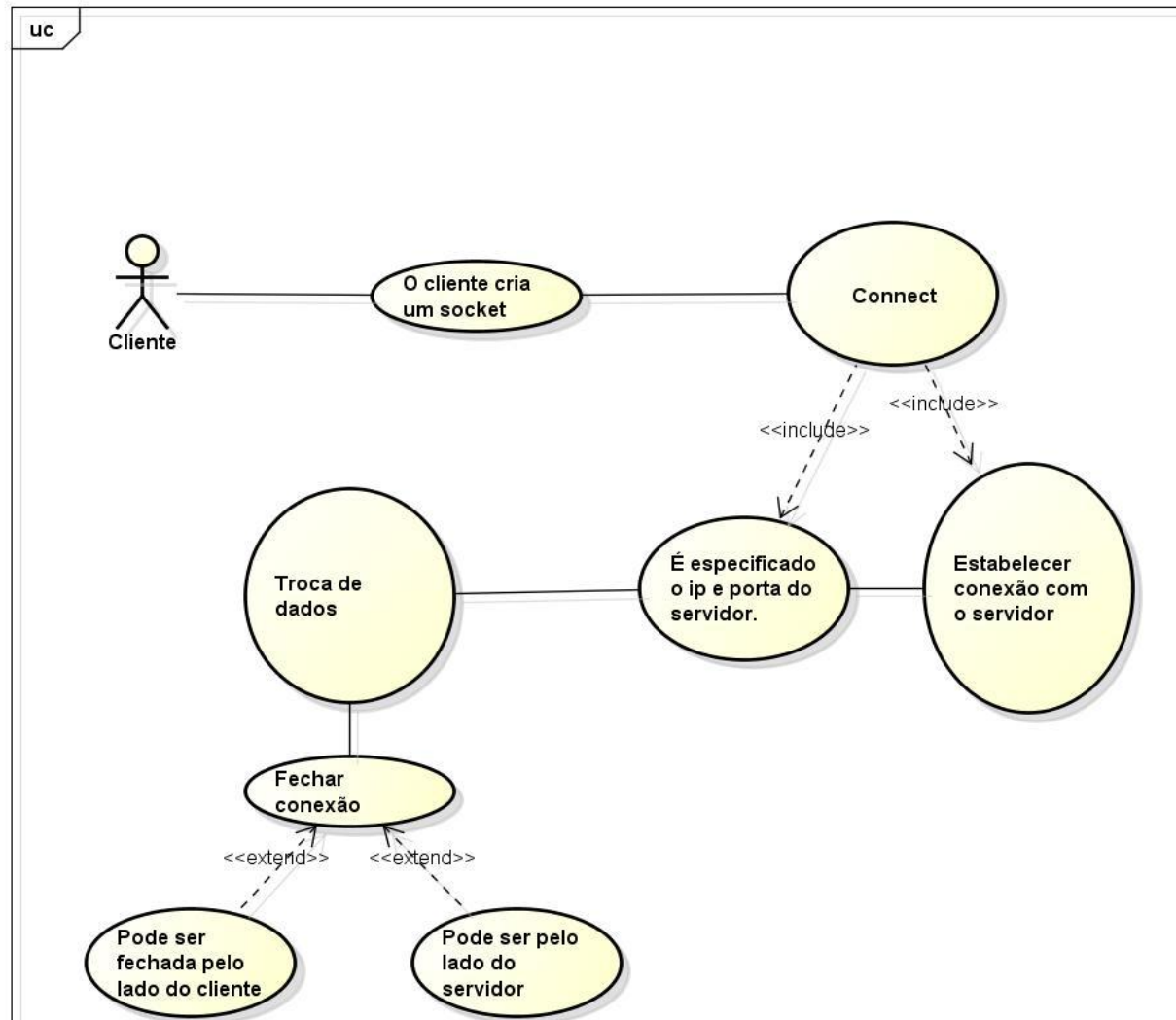


Diagrama de Caso de Uso - Servidor

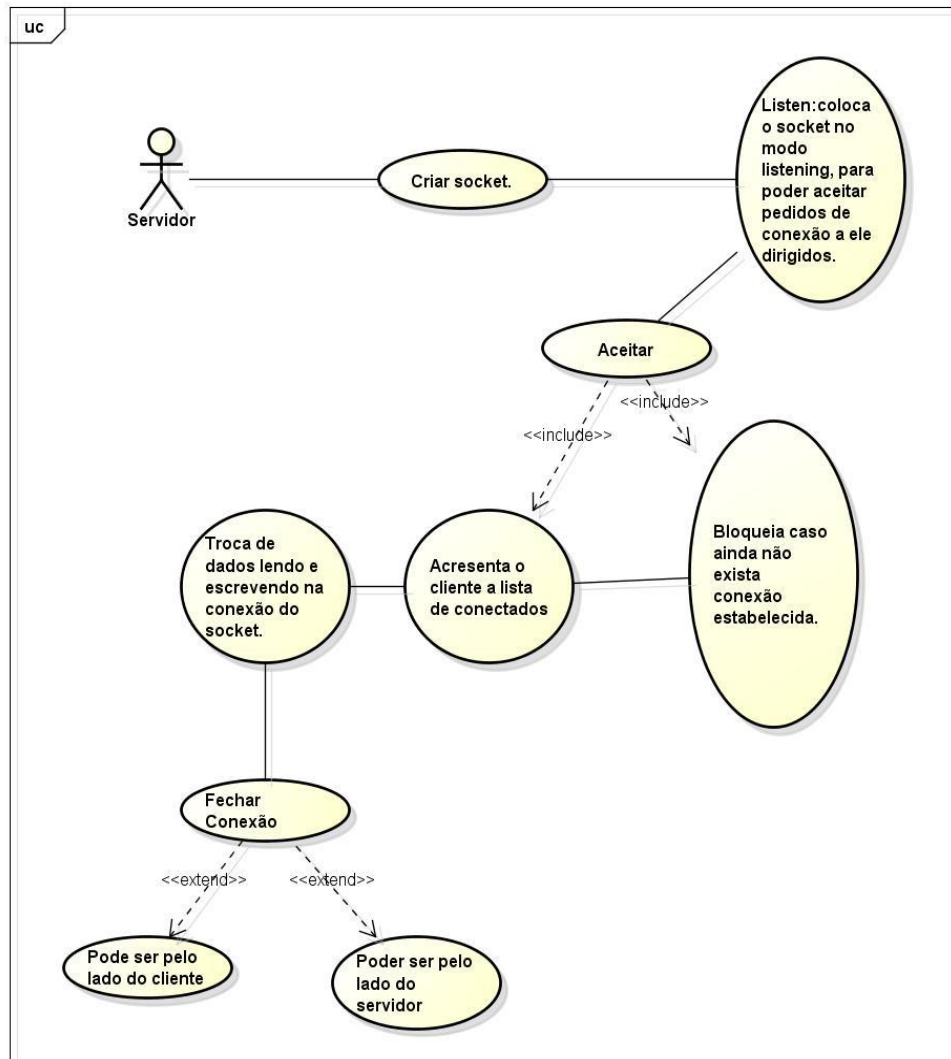


Diagrama de Atividade - Cliente

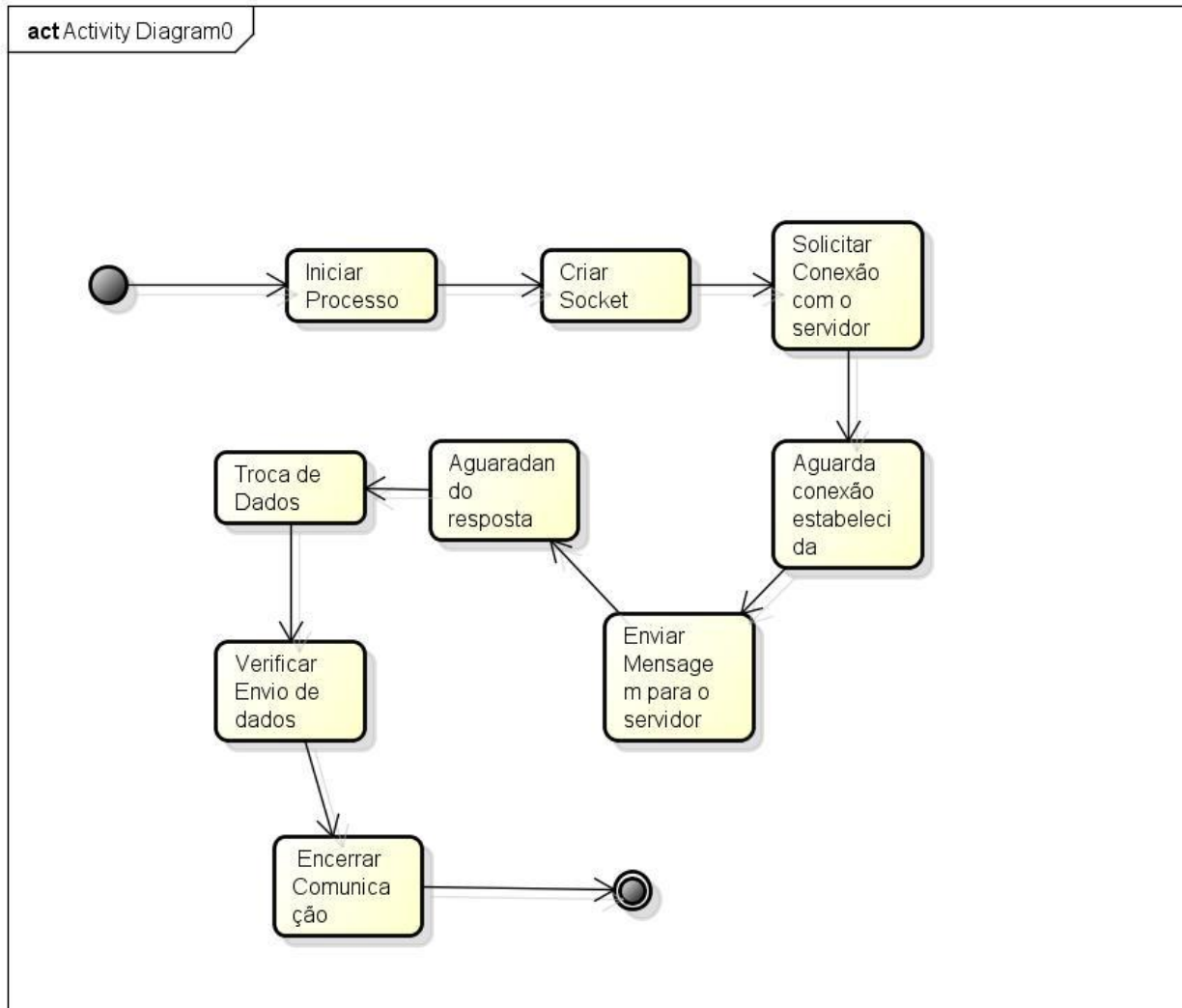


Diagrama de Atividade - Servidor

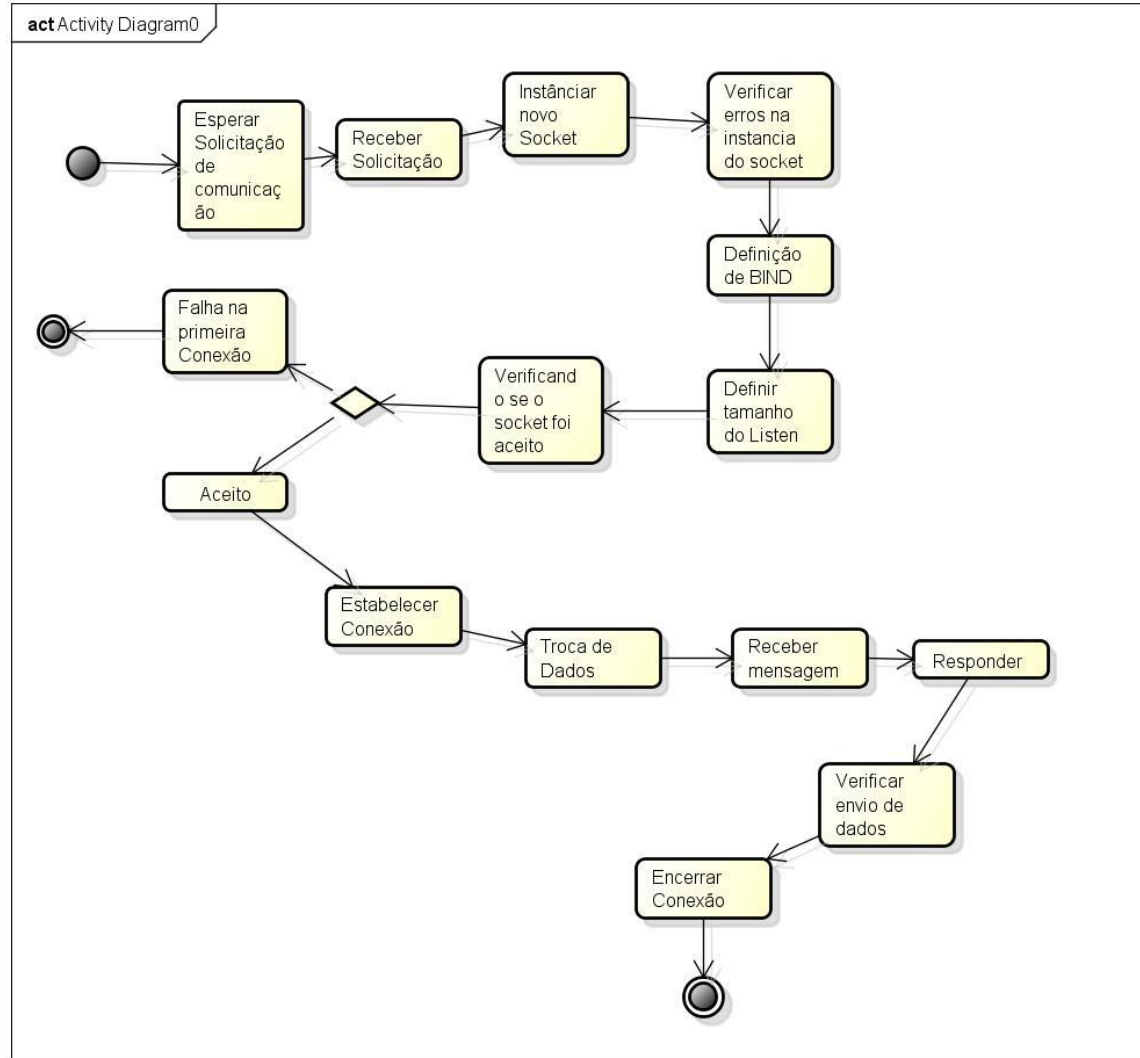


Diagrama de Classe - Cliente

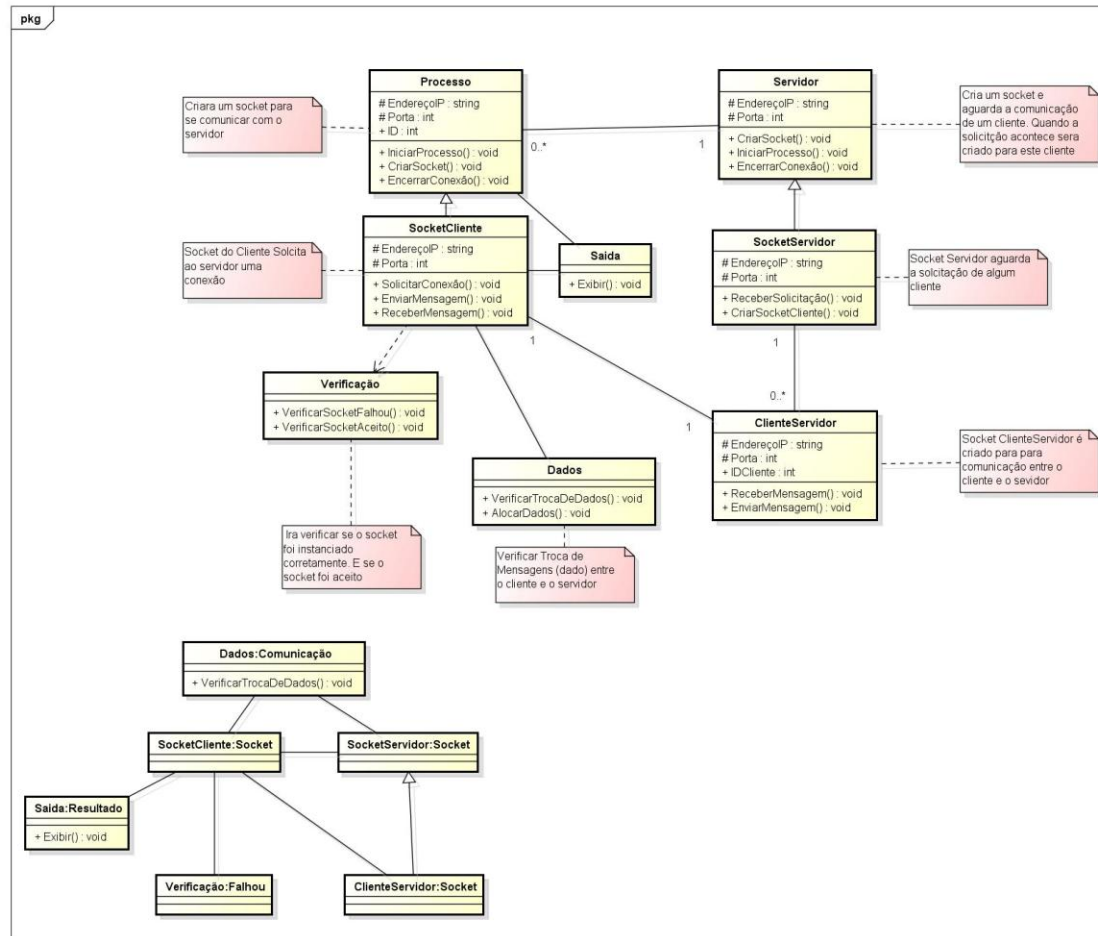


Diagrama de Classe – Servidor

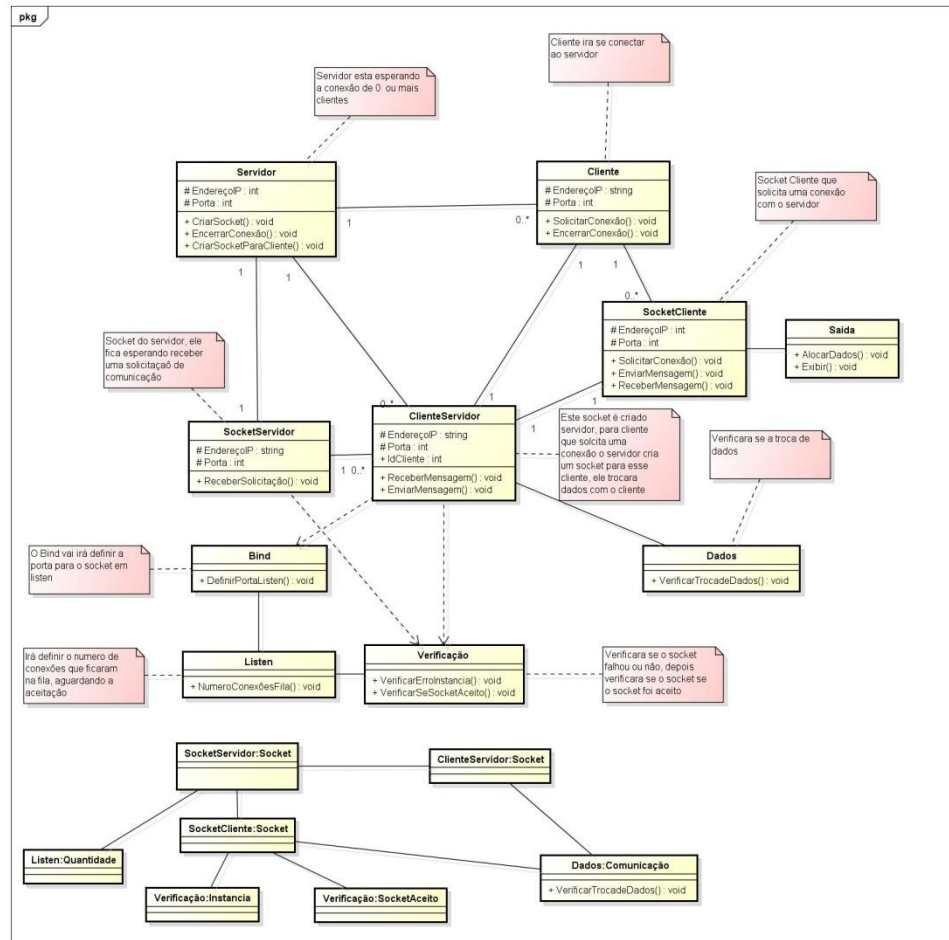


Diagrama de Comunicação - Cliente

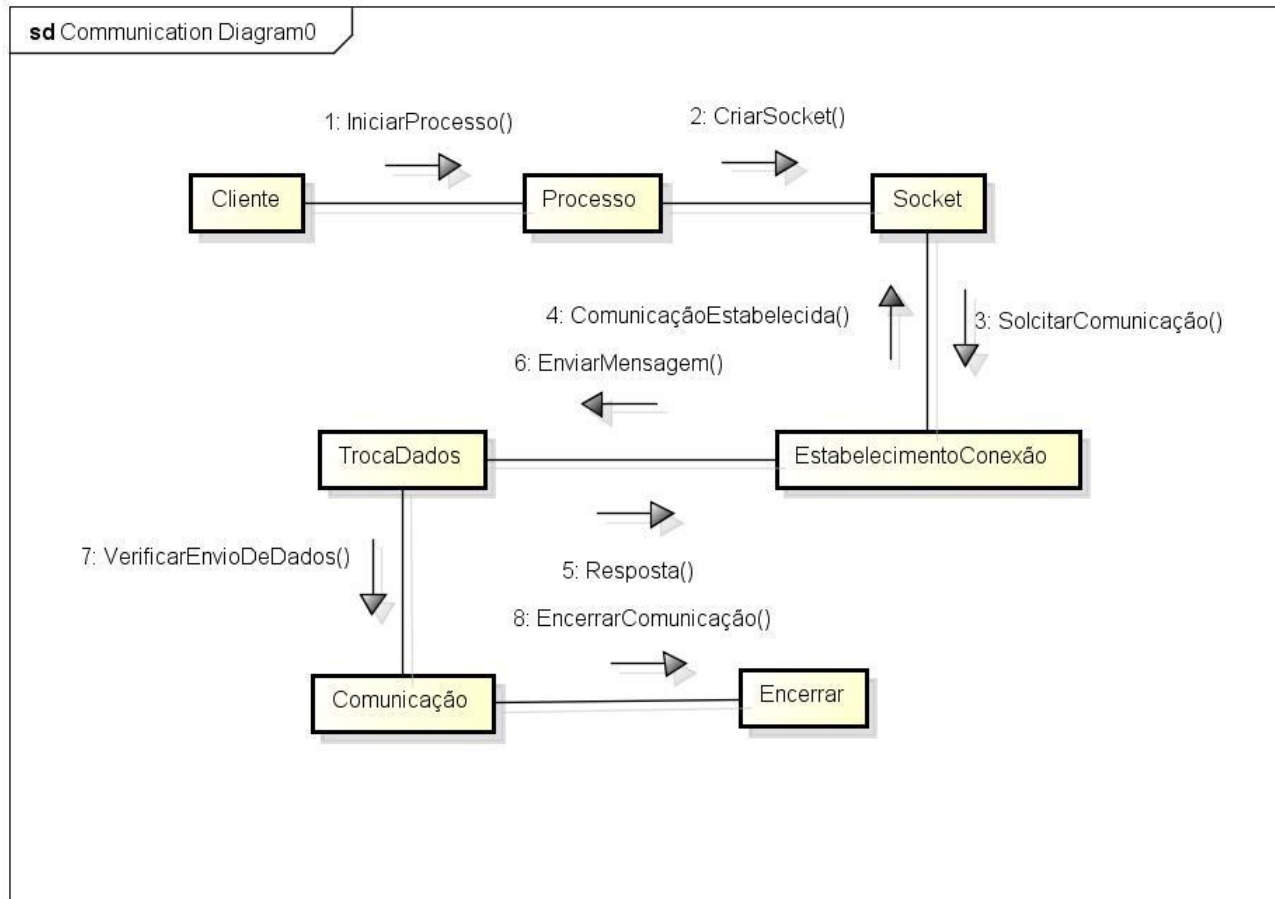


Diagrama de Comunicação - Servidor

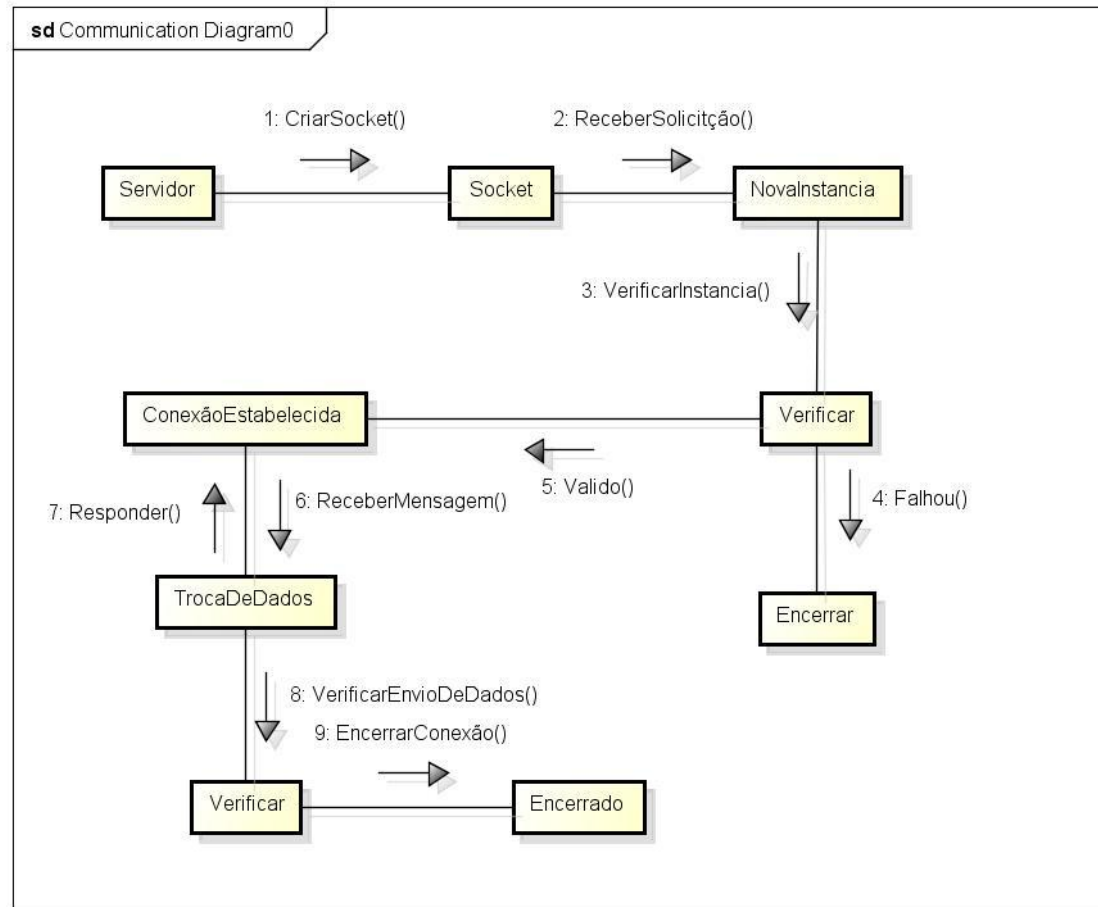


Diagrama de Sequência - Cliente

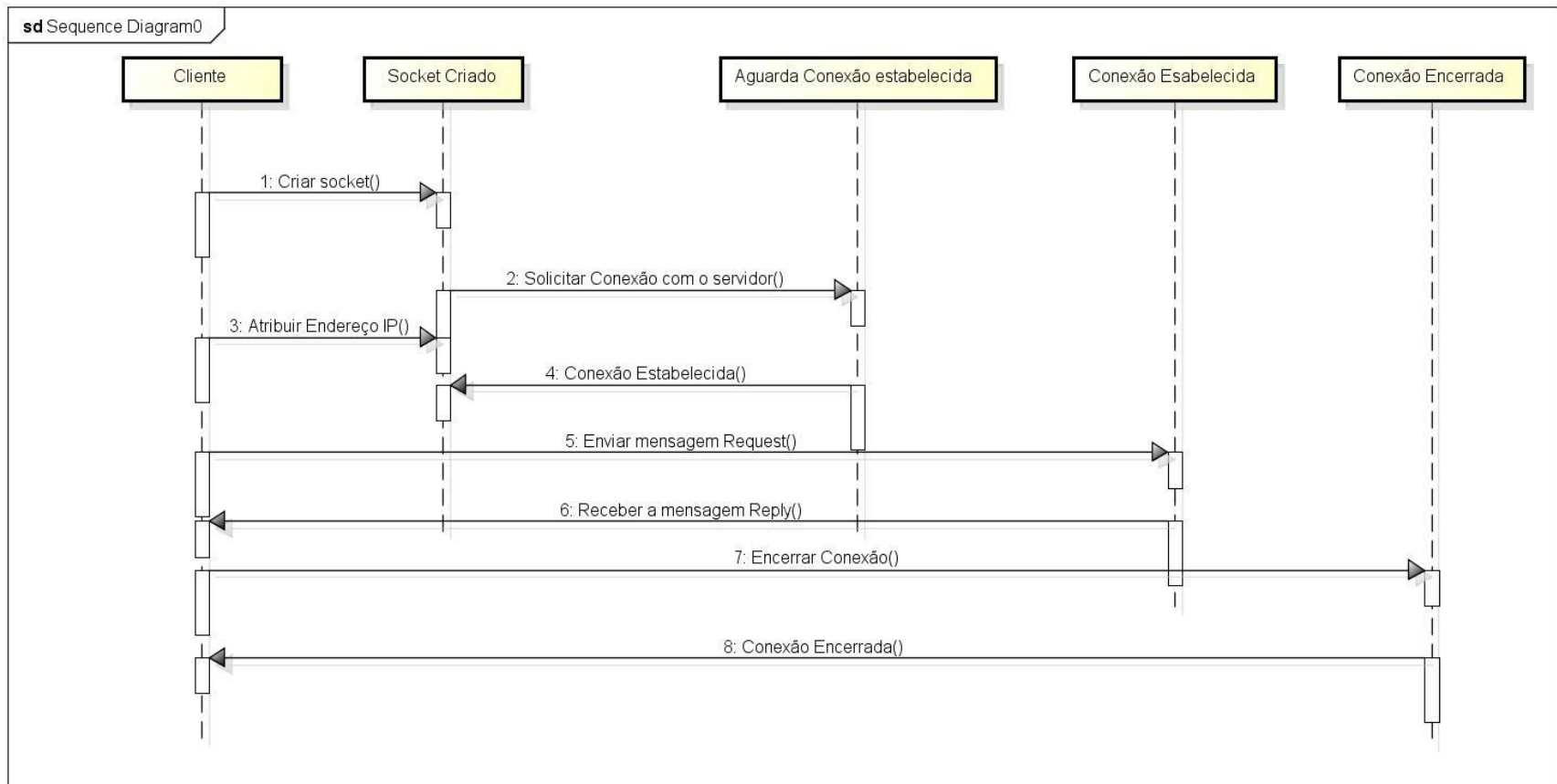


Diagrama de Sequência - Servidor

