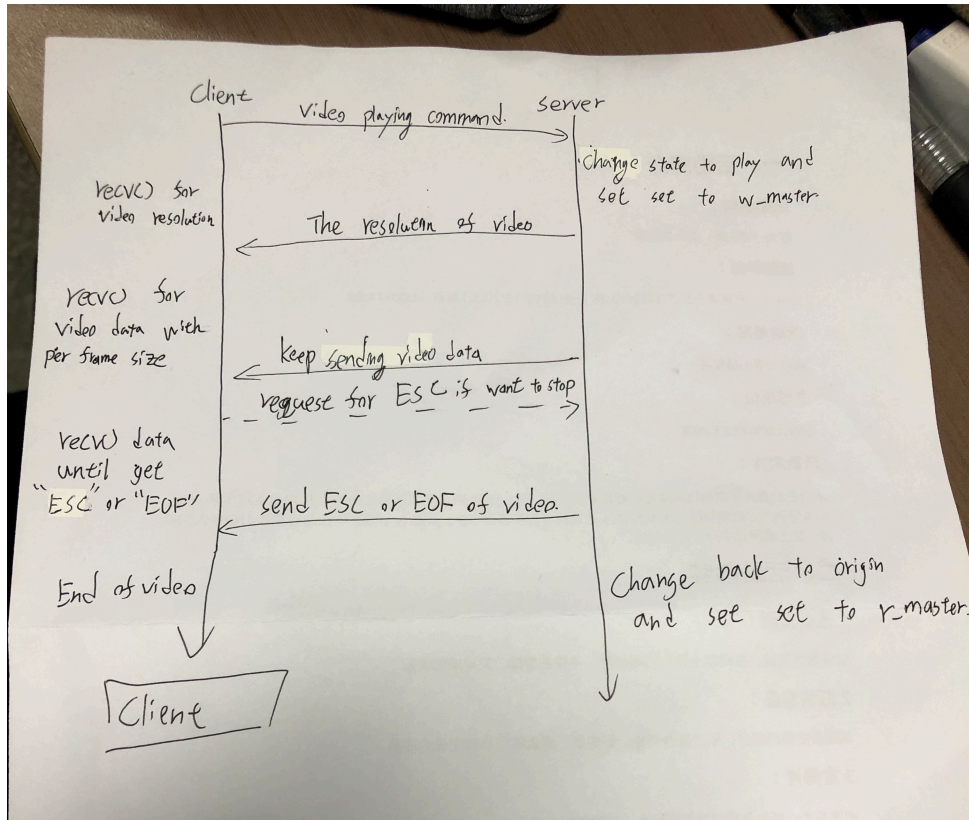


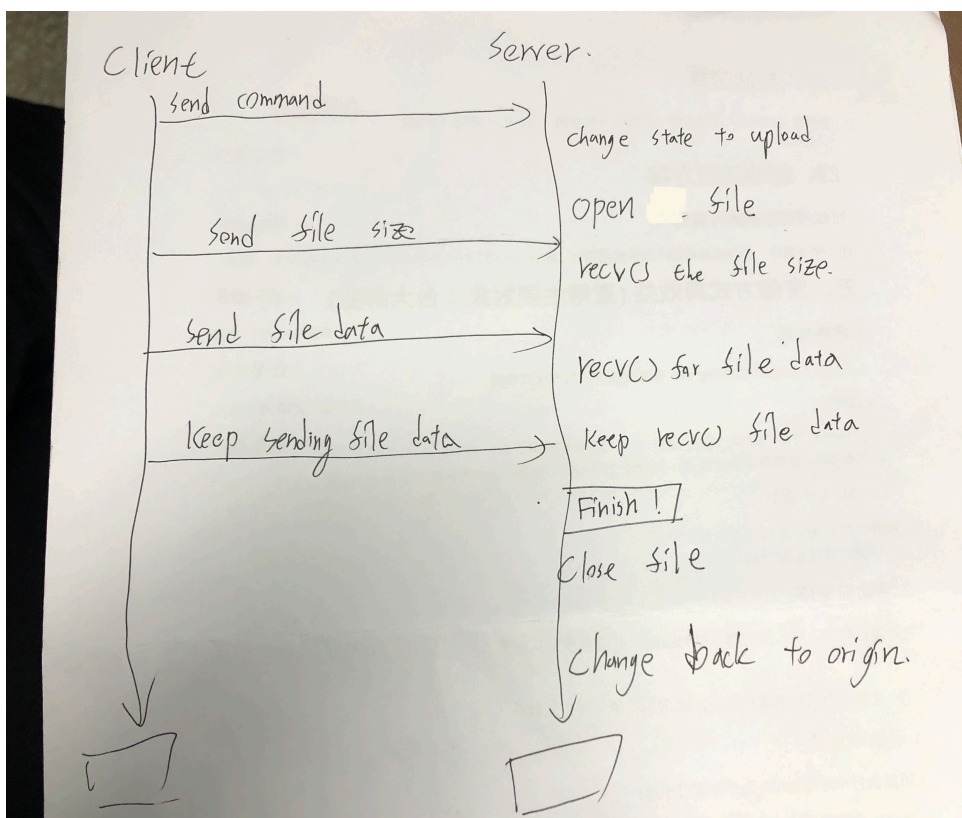
1.



在server端接受到指令時，會先判定檔案是否可以播放。要是可以就回傳解析度回去，Client就可以根據收到的資料處理。此外，我們定義EOF及ESC, 分別代表影片到底以及影片被停止。

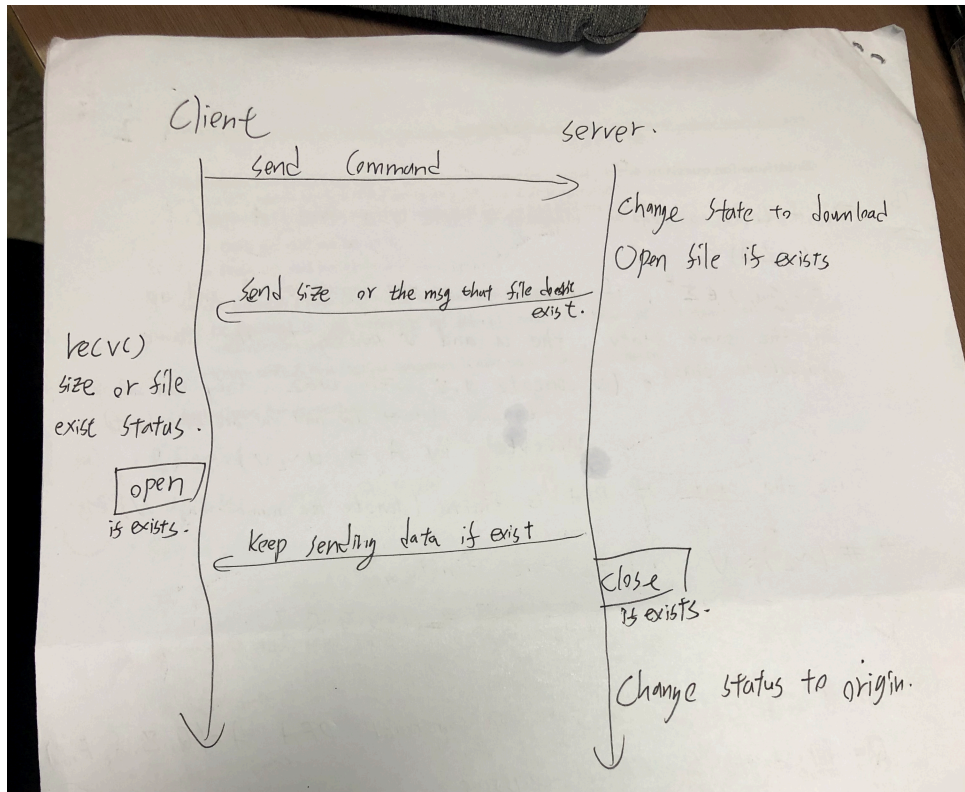
2.

Upload:



上傳前，client會先判斷這個檔案在不在。如果存在，才會開始做流程圖後續的工作

Download:



若Server端會先回傳檔案大小，因此如果不是數字就當作檔案不存在，流程圖後面的工作也就不會跟著做了。

3.

如果已經client跟server的連結斷開後，還有人要求讀/寫 那麼就會收到SIGPIPE的signal。我的程式中，正常情況下不會發生這個情形。如果真的需要implement他的話，就寫一個func去捕捉signal然後視client斷線不再進行其他動作就好。

4.

Blocking I/O 不等於 Synchronized I/O

blocking I/O是kernel層面，代表kernel會不會馬上return。

synchronized I/O是process層面，代表process會不會停在那邊等資料好。