

Programowanie sieciowe 2

1) W jakich przypadkach stosuje się komunikację bezpołączeniową z użyciem UDP?

Ten typ protokołu jest stosowany głównie wtedy, gdy prędkość transmisji danych ma wyższy priorytet niż niezawodność udanego transferu danych. Na przykład: transmisja na żywo wideo, gry online.

2) Czy programy korzystające z protokołu UDP mają możliwość kontroli pakietów?

W samym protokole UDP nie ma również mechanizmów pozwalających na kontrolę przepływu. Kontrolą poprawności przesyłania danych w tych protokołach zajmują się wyższe warstwy modelu ISO/OSI.

listener.c

```
sockfd = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0)
```

AF_INET – IPv4 Internet protocols

SOCK_DGRAM – opcja dla nawiązania bezpołączeniowej komunikacji, wysyłania datagramów

talker.c

```
sendto(sockfd, argv[2], strlen(argv[2]), 0,  
        (struct sockaddr *)&their_addr, sizeof their_addr))
```

Zadaniem było uzupełnienie funkcji sendto(), która jako argumenty przyjmuje:

sockfd – deskryptor wysyłającego soketa

argv[2], strlen() – wiadomość i jej długość

their_addr – adres docelowy razem z rozmiarem

```
padbyauh@charon:~$ ./t charon "hey"  
sent 3 bytes to 149.156.207.21  
padbyauh@charon:~$  
padbyauh@charon:~$ ./l  
got packet from 149.156.207.21  
packet is 3 bytes long  
packet contains "hey"  
padbyauh@charon:~$
```