

Netzwerkprogrammierung mit Sockets in C

Grundlagen der Netzwerkprogrammierung mit Sockets (Windows Sockets & Berkeley Sockets für UNIX-artige Systeme) erlernen.

Um die Grundlagen zu erlernen wird das Open-Book „C von A bis Z“ von Jürgen Wolf verwendet:

http://openbook.rheinwerk-verlag.de/c_von_a_bis_z/025_c_netzwerkprogrammierung_004.htm#mj50a66f07dc78c522bbc8a31b18c366a8

Dabei sollen folgende Programme in C erstellt werden:

1. TCP Client als Konsolenanwendung
2. TCP Server als Konsolenanwendung
3. Beide Programme um das Protokoll UDP erweitern
4. Versuchen, ein Konsolenanwendungsprogramm erstellen, dass als Client & Server gleichzeitig dient.

Zusätzlich soll versucht werden, die einzelnen Programme portabel für Windows und UNIX-artige Betriebssysteme zu programmieren. Somit soll der Source Code unter Windows, Linux und BSD kompilierbar sein.

Als Compiler wird gcc bzw. MinGW unter Windows verwendet.