Level=ipproto\_ip

패킷전송시 os가 현재 모드 tcp/UDP 헤더를 패킷에 붙입니다.

Ip\_hdrincl bool 이것은 위의 헤더파일을 직접 설정하는 것.

Ip\_ttl int 이 패킷이 라우터를 통과할 수 있는 횟수. ttl값이 0이 되면 패킷을 버림 존재하지 않는 패킷이 됨.

Ip\_Multicast\_if ip가 데이터를 보내려는데 내 아이피가 두개일 때 어느 아이피로 보낼 것인지 선택.

Ip\_multicast\_ttl int 기본으로 1이 되어있어서 숫자를 바꿔줘야한다.

Ip\_multicast\_loop bool 나는 한번 send했는데 여러 사람한테 간다는 것은 같은데

브로드캐스트는 내가 보낸건 나한테도 돌아오는가.

기본값이 true인데 나는 안받겠다 하면 false 하면된다.

Ip\_add\_membership ip\_mreq{} 멀티캐스트 그룹 가입 탈퇴

Ip\_drop\_membership 주소에 가입하는것임 누군가가 그 주소에 데이터를 보내면 받게됨.

구조체는 내주소와 가입할 주소를 넣게 됨.

Sol\_linger옵션

내가 closesocket 하는 시점에 송신버퍼에 내용이 남았으면 closesocket함수는 리턴되고

송신버퍼에 있는 내용을 상대에 보내는 것을 백그라운드로 돌리고

그 다음 송신버퍼내용을 지우고 그 후 os에 송수신버퍼와 기능들을 반납하는데

이 보내는 시간이 지나면 다 보내지 못해도 지우고 반납한다.

리슨소켓은 어셉트해서 만들어지는 리슨소켓과 설정이 같아진다.

네트웤에는 in/output으로 데이터를 받아올 때 내가 준비한 바이트를 넘겨주고 리턴하면 실제 들

오는 데이터으 크기를 얻어오는 식

밀리초세컨드 기준임 1000분의 1초

3000=3초

Ipv4는 앞에 1110 으로 시작하는건 다 멀티캐스트 주소이다.

주소범위는 교재 8장 보면 나와있음.

Ipv6 1111 1111 flags scope

FF flags scope

그 범위에 가입하고 그 주소로 누가 데이터를 보내면 받을수 있음.

내부네트웍이면 상관없지만 라우터를 거쳐야 한다면 ttl 을 설정해야함.

보내는 애와 받는애들 다 가입되어있는 경우와

보내는 애가 가입을 안하고 보내는 경우가 있는데 이 경우는 가입을 안했기 때문에 보내고 나는

못받음.

Multicast\_if ip가 데이터를 보내려는데 내 아이피가 두개일 때 어느 아이피로 보낼 것인지 선택.

Addmembership

Ip\_mreq

연결할 주소,나의주소

가입은 데이터를 받겠다.

보내는측은 포트번호가 고정되어야 한다 자동바인딩 하면 안됨.

채팅프로그램 만들기

서버가 있음. 서버에는 클라가 선택한 방 정보만 로그를 띄움

서버가 방선택하라고 보냄

1.박용택 2 오지환 3 김현수

대화방 선택, 대화명 입력 후 채팅

클라가 방 리스트 요청패킷을 서버에 보냄.

리스트를 보내주고 클라에서 방을 선택

서버에서 선택된 방 로그를 띄우고 그 방에 해당하는 멀티캐스트 주소를 클라에게 넘김

(방마다 주소가 따로 있는 것)

그 주소에 가입한 애들끼리 채팅하도록.

224.0.0.0 249.255.255.255

받기전용 스레드를 만들어서 받아서 찍고 받아서 찍고 하게 함.

메인에서는 방 정하는것이랑 입력값 서버에보내는 일만 함.