1.How to write a chat program (two clients chat with each other) with UDP?

Server：UPD中没有accept，所以server没办法保存client的套接字，所以要通过IP来区分client。每次client登录的时候，把每一个client的IP地址保存在一个数组里。每次有message发送过来，那么把message发送到此IP之外的所有IP中去。

Client：使用多线程，一个线程专门用来从server中接收message，并直接输出到聊天栏中（使用while），另一个线程专门用来发送用户输入的message到server中去（使用while）。

2.Can we use the UDP to transfer a file? If so, how?

UDP有丢包率较高和接收包次序随机的缺点，所以它是一个相当不可靠的传输连续数据的协议。为了解决这些问题UDP，我们需要付出一些代价。我们可以让接收端每次正确接收到一个数据之后再向发送端发出接收请求，这样就能解决UDP丢包率高的缺点。解决接收包次序随机的方法是在每次传输数据的时候定义一个序列号，这样接收端可以按照顺序存储这些包没必要考虑先后顺序。这两种方法虽然能够弥补UDP的缺点，但是会降低传输效率。