



3

BÀI TẬP

Lập trình UDP Socket

UDP Socket Programming

Lập trình mạng căn bản

GVHD: Đỗ Thị Hương Lan

Lưu hành nội bộ

BÀI TẬP

Sinh viên/Nhóm viết ứng dụng trao đổi thông tin với hai thực thể mạng đóng vai trò là client và server, quy trình xử lý được mô tả như sau:

Phía tiến trình khách (client):

- Tạo socket
- Gửi thông điệp đến server, chỉ rõ địa chỉ IP và số hiệu cổng của Server
- Nhận thông điệp của server
- Đóng socket

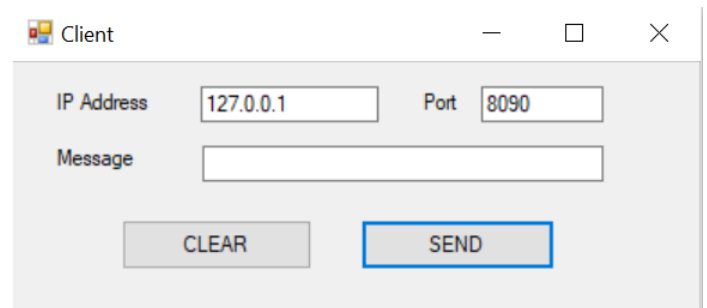
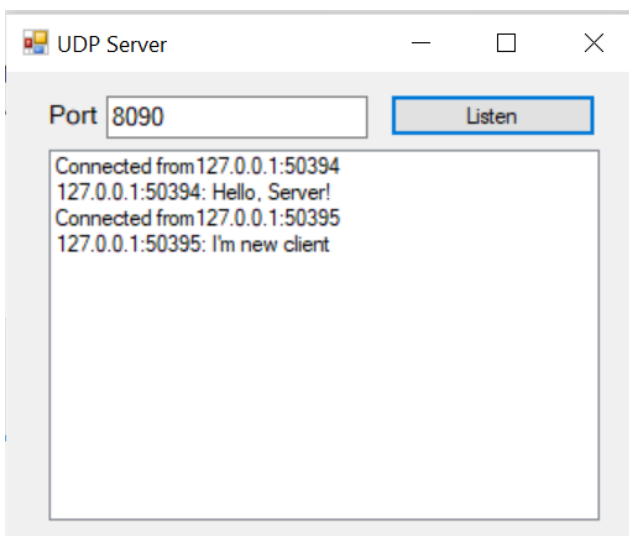
Phía tiến trình chủ (server):

- Tạo socket
- Ràng buộc socket với một số hiệu cổng cần lắng nghe
- Nhận thông điệp của client
- Gửi thông điệp cho client
- Đóng socket

Yêu cầu (bắt buộc):

- Sử dụng Class *UDPClient* hoặc *Socket* ở phía Client
- Sử dụng Class *Socket* ở phía Server

Gợi ý minh họa



HẾT