

## SOCKET E THREAD

- Apertura socket lato server:

```
IPAddress mioIp = IPAddress.Parse("127.0.0.1");  
TcpListener mioListener = new TcpListener(mioIp, 3333);  
mioListener.Start();
```

- Creazione socket a richiesta client:

```
Socket mioSocket = mioListener.AcceptSocket();
```

- Chiusura socket:

```
mioSocket.Close();
```

- Creazione Stream dati socket:

```
Stream mioStream = new NetworkStream(mioSocket);
```

- Scrittura su stream:

```
StreamWriter scrivi = new StreamWriter(mioStream);  
scrivi.AutoFlush = true;  
scrivi.WriteLine(messaggio);
```

- Lettura da stream:

```
StreamReader leggi = new StreamReader(mioStream);  
mex = leggi.ReadLine();
```

- Richiesta socket client:

```
TcpClient mioClient = new TcpClient("127.0.0.1", 3333);
```

- Ottenimento stream lato client:

```
Stream mioStream = mioClient.GetStream();
```

- Utilizzo controlli da thread secondari:

```
controllo.Invoke((Action)delegate
{
    Controllo.proprietà = valore;
});
```

- Creazione e lancio thread separato:

```
private Thread mioTH = null; //globale
```

```
mioTH = new Thread(nucleo);
mioTH.Start();
```

```
public void nucleo()
{
    Codice Thread
    .....
}
```