# 实验二报告

### 一、 实验内容

利用 TCP 协议编写了一个简单的聊天程序。包含一个服务器和一个客户端。 客户端主动向服务器发起连接请求,连接成功后,服务器可以与客户端互相发送聊 天内容。

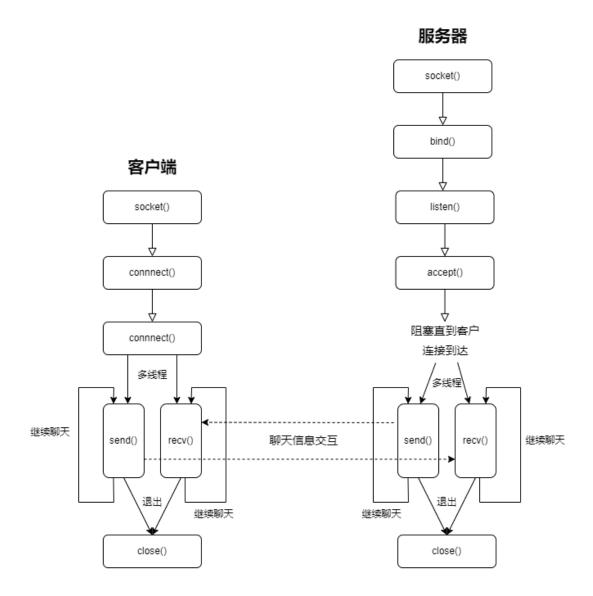
## 二、 实验平台和语言

平台: Windows

语言: C

### 三、实验过程

流程图:



#### 主要变量和函数说明:

#### 客户端:

wVersionRequested、wsaData: 初始化 winsock 驱动程序用到的相关变量。

SOCKET sockClient: 用于与服务器通信的 socket

SOCKADDR\_IN addr: 服务器的地址信息(由于本实验中服务器和客户端都在本地运行,所以 ip 地址为 127.0.0.1)

HANDLE thread1, thread2; 连接成功后创建的两个线程,分别用于接受数据和发送数据 HANDLE hConsole、CONSOLE\_SCREEN\_BUFFER\_INFO csbi: 光标定位相关变量,用于格式化地显示聊天信息

socket(): <WinSock2.h>中的函数, 创建套接字

connect(): <WinSock2.h>中的函数,主动向服务器建立连接

send():<WinSock2.h>中的函数,发送信息

recv(); <WinSock2.h>中的函数,接受信息

void send\_msg(): 发送信息的线程调用的函数,用于向服务器发送输入的信息和时间戳。 void recv msg(): 接受信息的线程调用的函数,将信息打印在终端上。

#### 服务器:

wVersionRequested、wsaData: 初始化 winsock 驱动程序用到的相关变量。

SOCKET serverSocket: 用于等待客户端连接地 socket

SOCKET clientSocket: 用于与客户端通信的 socket

SOCKADDR\_IN addr: 服务器的地址信息

SOCKADDR\_IN clientAddr: 客户端的地址信息

HANDLE thread1, thread2; 连接成功后创建的两个线程,分别用于接受数据和发送数据 HANDLE hConsole、CONSOLE\_SCREEN\_BUFFER\_INFO csbi: 光标定位相关变量,用于格式化地显示聊天信息

socket():<WinSock2.h>中的函数, 创建套接字

bind():〈WinSock2.h〉中的函数,将地址与套接字绑定

listen(): 〈WinSock2. h〉中的函数,将套接字用于接受连接请求

accept(): <WinSock2. h>中的函数,接受连接请求

send(): <WinSock2. h>中的函数,发送信息

recv();<WinSock2.h>中的函数,接受信息

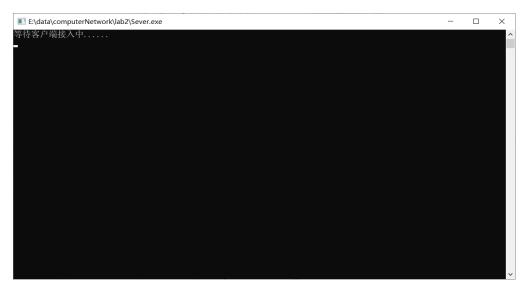
void send\_msg(): 发送信息的线程调用的函数,用于向客户端发送输入的信息和时间戳。 void recv\_msg(): 接受信息的线程调用的函数,将信息打印在终端上。

#### 操作过程:

- ① 打开 Server.exe (服务器)
- ② 打开 Client.Exe (客户端)
- ③ 在服务器或客户端输入聊天信息,然后按下回车发送,在另一方即可接收到发送的信息。
- ④ 关闭 Client.exe (客户端)。(此时重新启动客户端仍可重连)
- 5 关闭 Server.exe (服务器)。

### 四、实验结果截图

#### 服务器等待接入:



### 客户端接入成功:



互相发送信息:

### 客户端退出:

### 客户端重连:



