利用socket和UDP协议进行电脑摄像头画面和图像识别结果的实时传送：分为send客户端和receive服务器端。

Send客户端：

（**VideoSend**()函数）

1. 获取本机的IP地址和端口号

2、使用OpenCv VideoCapture类 + Qtimer定时器实现简单的摄像头调用

3、将获取的摄像头数据利用QImage类+ QPixmap类实现在QLabel中的展示。

4、利用字节数组QByteArray类和数据缓冲区QBuffer类实现数据的存储：

5、利用QUdpSocket类发送UDP数据报，实现摄像画面和图像识别结果的实时传输。

（video\_receive\_show()函数）

和receive客户端的接收函数一样，用于在开启障碍物识别后返回具体的识别精度信息和识别后的画面，实现信息反馈功能。当关闭识别功能时，send客户端画面恢复识别前画面。

Receive客户端：（video\_receive\_show()函数）

1、利用QUdpSocket类接收UDP数据报，实现摄像画面的接收。

2、利用字节数组QByteArray类和数据缓冲区QBuffer类实现数据的接收和存储。QImageReader类实现设备文件中图像以及其他图像数据的读入。

3、利用QLabel进行摄像头画面的实时显示。