

# Networking in C

Oliver Bartels

5. Juli 2014

## Aufgabe 1

a)

Welche Funktion verwendet man, um bei einem Socket einen Port zu zuweisen?

b)

Wenn man einen ftp-Server aufsetzen will, welche Art von socket wählt man?

## Aufgabe 2

Bei einer Verbindung mit einem Server in einem Computerspiel (z.B. Counter-Strike) kommt es vor, dass andere Spieler "laggen", also sich ruckartig von einer Stelle zur nächsten bewegen.

Weshalb, aus netzwerktechnischer Sicht, kann dies geschehen und warum wird es nicht verhindert?

### Aufgabe 3

Was machen folgende Zeilen? Wenn man davon ausgeht, dass "servinfo" ein mit getaddrinfo befülltes addrinfo struct ist.

```
for (p = servinfo; p != NULL; p = p->ai_next) {
    if ((sockfd = socket(p->ai_family, p->ai_socktype,
        p->ai_protocol)) == -1) {
        perror("client: socket");
        continue;
    }
    if (connect(sockfd, p->ai_addr, p->ai_addrlen) == -1) {
        close(sockfd);
        perror("client: connect");
        continue;
    }
    break;
}
```

### Aufgabe 4 (für interessierte)

Versucht mit der GLib einen Server und einen Client zu programmieren mit denen ihr Strings hin und her schicken könnt.