Exemplo UNIX: cliente

Este cliente se conecta ao servidor através de um socket AF_LOCAL chamado "`./socket`".

unix-client.c

```c
#include <stdio.h>
#include <unistd.h>
#include <sys/un.h>
#include <sys/socket.h>

#define BUFSIZE 256

int main (int argc, char *argv[])
{
   int sock, numbytes;
   struct sockaddr_un server;
   char *pedido ;
   char resposta[BUFSIZE];

    /* cria um socket TCP */
    sock = socket(AF_LOCAL, SOCK_STREAM, 0) ;
    if ( sock < 0 )
    {
        perror("Erro na criação do socket:");
        exit(1);
    }

    /* inicializa a estrutura com endereço/porta do servidor */
    bzero (&server, sizeof(server));
    server.sun_family = AF_LOCAL;
    strcpy (server.sun_path, "./socket") ;

    /* conecta ao servidor */
    if ( connect(sock, (struct sockaddr*)&server, sizeof(server)) != 0 )
    {
        perror("Erro na conexão:");
        exit(1);
    }

    /* envia comando HTTP ao servidor */
    pedido = "GET / HTTP/1.0\n\n" ;
    write (sock, pedido, strlen (pedido)) ;

    /* lê resposta enviada pelo servidor */
    numbytes = read (sock, &resposta, BUFSIZE) ;
    write (STDOUT_FILENO, resposta, numbytes);

   /* encerra a conexão */
   close(sock);

   return 0;
}
```

From:
https://wiki.inf.ufpr.br/maziero/ - **Prof. Carlos Maziero**

Permanent link:
https://wiki.inf.ufpr.br/maziero/doku.php?id=pua:cliente_unix

Last update: **2014/03/27 09:29**