

# Socket-/Netzwerkprogrammierung

## Expertenschulung

„Kosten werden nach Aufwand oder Pauschal abgerechnet“

## Socket-/Netzwerkprogrammierung

### Beschreibung

Mit Hilfe von Software-Sockets können sich Programme mit Rechenzentren verbinden um dort mit anderen Programmen Daten austauschen zu können.

Diese Softwaremodule bilden eine plattformunabhängige, standardisierte Schnittstelle und bieten die Möglichkeit einer Kommunikation zwischen Anwendungen und Netzwerkprotokoll-Implementierung.

### Dauer und Unterrichtsform

Je nach Auswahl der Module beträgt die Dauer der Schulung 1 bis 3 Tage. Die Schulung findet in Form eines Workshops statt.

### Voraussetzungen

Kenntnisse in Programmierung mit C# und/oder C++ wie sie beispielsweise in unseren Einführungen in die Programmiersprache C# oder C++ vermittelt werden.

### Benötigte Materialien

Ein Notebook mit MS Windows sowie Visual Studio 2008/2010 wird benötigt.

### Mögliche Zertifikate, Prüfung

Es wird von uns eine Bescheinigung ausgestellt.

### Individuell auswählbare Module:

- Wir schaffen mit Ihnen die Grundlagen (Funktionsweise, Grundbefehle, Funktionen etc.)
- Lernen Sie die Grundstruktur Client und die Grundstruktur Server kennen
- Verwenden Sie den Buffer und Datenstrukturen
- Lernen Sie, in welchen Fällen Sie aus welchem Grund Streamsockets bzw. Datagramm-Sockets anwenden sollten und wie sie diese dann richtig anwenden
- Wir erklären Ihnen die Unterschiede von Client/Server-Anwendungen und Client/Server-Sockets
- Wir erklären Ihnen den Nutzen und die Verwendung von erweiterbaren Sockets
- Wir stellen Ihnen das Implementierungskonzept vor
- Programmieren Sie Sockets mit CURL und UDT