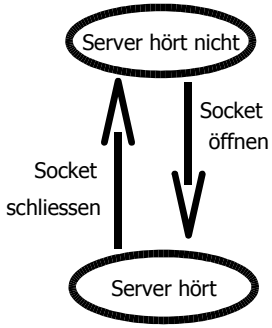
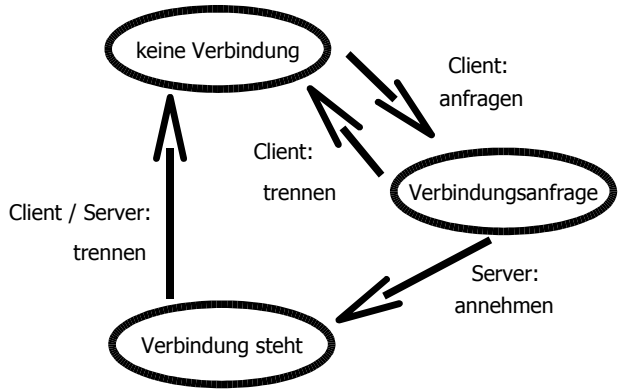
Server/Client Anwendungen mit TCP/IP-Sockets

Server



Verbindung



Server

Nachrichten

Client hat Verbindung angefragt

`OnAccept()`

Client hat Daten gesendet

`OnReceive()`

Client hat Verbindung getrennt

`OnClose()`

Aktionen

Socket öffen zum Hören

```
serverSocket.Create(iPort)
serverSocket.Listen()
```

Socket schliessen zum Beenden des Hörens

`serverSocket.Close()`

Verbindung annehmen

`serverSocket.Accept(socket)`

Daten senden

`socket.Send(...)`

Daten empfangen

`socket.Receive(...)`

Verbindung trennen

`socket.Close()`

Client

Nachrichten

Server hat Verbindung angenommen

`OnConnect() // Achtung !!! Wird schon aufgerufen, bevor der Server Accept aufruft.`

Server hat Daten gesendet

`OnReceive()`

Server hat Verbindung getrennt

`OnClose()`

Aktionen

Verbindung anfragen

```
socket.Create();
socket.Connect(ServerIP, ServerPort)
```

Daten senden

`socket.Send(...)`

Daten empfangen

`socket.Receive(...)`

Verbindung trennen

`socket.Close()`