

4.4 Netzstrukturen

Die Klasse Connection

Objekte der Klasse `Connection` ermöglichen eine Netzwerkverbindung mit dem TCP/IP-Protokoll. Es können nach Verbindungsaufbau zu einem Server Zeichenketten (Strings) gesendet und empfangen werden. Zur Vereinfachung geschieht dies zeilenweise, d. h., beim Senden einer Zeichenkette wird ein Zeilentrenner ergänzt und beim Empfangen wird er entfernt.

Eine Fehlerbehandlung, z.B. ein Zugriff auf eine bereits geschlossene Verbindung, ist in dieser Klasse aus Gründen der Vereinfachung nicht vorgesehen.

Dokumentation der Klasse Connection

Konstruktor **Connection(String pServerIP, int pServerPort)**

Es wird eine Verbindung zum durch IP-Adresse und Portnummer angegebenen Server aufgebaut, so dass Daten gesendet und empfangen werden können.

Auftrag **void send(String pMessage)**

Die angegebene Nachricht `pMessage` wird - um einen Zeilentrenner erweitert - an den Server versandt.

Anfrage **String receive()**

Es wird auf eine eingehende Nachricht vom Server gewartet und diese Nachricht zurückgegeben, wobei der vom Server angehängte Zeilentrenner entfernt wird. Während des Wartens ist der ausführende Prozess blockiert.

Auftrag **void close()**

Die Verbindung wird getrennt und kann nicht mehr verwendet werden.