



# Socket - connessione

```
int connect(int sockfd, const struct sockaddr  
*serv_addr, socklen_t addrlen);
```

la **connect** e' la controparte dell'**accept**, quindi la funzione usata dal client per connettersi al server.

**sockfd** e' l'identificativo del socket,  
**serv\_addr** e' l'indirizzo del server, **addrlen** e' la lunghezza dell'indirizzo.

Nel caso del client l'altra parte del socket pair e' assegnata automaticamente dal kernel, i valori possono essere recuperati mediante l'uso di **getsockname**

# Socket - esercizi

**Esercizio (?) connect:** scrivere il client corrispondente al server di cui nell'esempio accept.

**Esercizio connect1:** modificare il programma connect di modo che stampi anche la propria meta' della socket pair (man getsockname)

**Esercizio connect2:** modificare il programma connect di modo che accetti come argomento da linea di comando indirizzo e porta del server (man atoi)

**Esercizio accept1:** modificare il programma accept di modo che accetti come argomento da linea di comando la porta in cui mettersi in ascolto (man atoi)