UDP

Exercice 1.

Il s'agit de programmer un serveur et un client générique UDP. Cet exercice est emprunté au livre *UNIX : Programmation et communication* par Rifflet et Yunès publié chez Dunod.

Le serveur générique (chargé d'établir la connexion UDP) prend en entrée un numéro de port et un programme serveur en paramètre (chargé du dialogue UDP avec le client). Pour lancer, par exemple, le serveur `serveurLS` (qui sert la commande `ls`), il s'invoque ainsi :

```
./serveurUDP 5000 ./serveurLS
```

Le client générique établit lui aussi la connexion, puis fait appel à la fonction `serviceClient ()` définit dans un autre fichier (ici `clientLS.c`, voir le makefile). On l'invoque ainsi :

```
./clientUDP machine port chemin
```

Compléter les fichiers présents dans le répertoire `serveurLS`.

Exercice 2. On désire pouvoir ré-utiliser en mode UDP, des programmes de serveur écrits dont les entrées/sorties sont basée sur les fonctions `read()` et `write()`. Pour ce faire on va travailler en mode pseudo connecté (`man connect`), vous devez écrire un programme `connectUDP()` utilisant l'appel `connect(socket_service, &client, lgclient)` pour pseudo-connecter la socket au client.

On pourra pseudo-déconnecter la socket via `connect(socket_service,NULL,0)`.

Tester votre programme en écrivant un nouveau serveur `ls`.