

sockaddr_in構造体

Linuxのソケットインタフェースでは、接続先のIPアドレスやポート番号の情報を保持するために、sockaddr_in構造体が用意されており、各ソケットは、bindシステムコールによってsockaddr_in構造体のデータと関連づけられる。

sockaddr_in構造体の定義

</usr/include/netinet/in.h>

```
struct in_addr {
    u_int32_t s_addr;
};

struct sockaddr_in {
    u_char    sin_len;    (このメンバは古いOSでは存在しない)
    u_char    sin_family; (アドレスファミリAF_INETなど指定)
    u_short   sin_port;   (ポート番号)
    struct    in_addr sin_addr;    IPアドレス)
    char      sin_zero[8]; (無視してもよい。「詰め物」のようなもの)
};
```

ポート番号やIPアドレスはネットワークバイトオーダー (big endian) になっていないといけない。このため、整数をネットワークバイトオーダーに変換する htons, htonl関数を用いる。

参考

1. <<http://www.fos.kuis.kyoto-u.ac.jp/le2soft/siryo-html/node16.html>>

From:
<https://www.yokoweb.net/dokuwiki/> - 新石器Wiki

Permanent link:
https://www.yokoweb.net/dokuwiki/programing/linux-programing/network-programing/linux-struct-sockaddr_in?rev=1580373768

Last update: 2020/01/30 17:42

