**Sieciowe aplikacje multimedialne**

**Lab2**

**Paweł Fiderek**

Zadanie na dziś: Przesyłanie obrazów za pomocą gniazd

Napisać 2 aplikacje jedną konsolową pełniącą rolę serwera i jedną typu WindowsForm pełniącą rolę klienta.

Zadania aplikacji:

**Serwer:**

Aplikacja ma za zadanie wczytać do pamięci pewną ilość bitmap (dostępne u prowadzącego ☺ i na stronie www.fiderek.kis.p.lodz.pl/sam.html) oraz wysyłać je do klienta w sposób ciągły.

Przydatne funkcje:

Stworzenie gniazda:

Socket sListen = new Socket(AddressFamily.InterNetwork, SocketType.Stream, ProtocolType.Tcp);

Funkcja wczytująca obraz i zwracając tablicę byte-ów:

private static byte[] ReadImageFile(String img)

{

FileInfo fileinfo = new FileInfo(img);

byte[] buf = new byte[fileinfo.Length];

FileStream fs = new FileStream(img, FileMode.Open, FileAccess.Read);

fs.Read(buf, 0, buf.Length);

fs.Close();

//fileInfo.Delete ();

GC.ReRegisterForFinalize(fileinfo);

GC.ReRegisterForFinalize(fs);

return buf;

}

**Klient:**

Aplikacja ma odebrać dane od serwera, odzyskać bitmapę oraz wyświetlić ją w kontrolce PictureBox.

Przydatne funkcje:

Odbiór danych:

byte[] buffer = new byte[5000000];

s.Receive(buffer, buffer.Length, SocketFlags.None);

Odzyskanie bitmapy ze streamu:

FileStream fs = File.Create("1.bmp");

fs.Write(buffer, 0, buffer.Length);

fs.Close();

POWODZENIA!!!