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□ (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://yokoweb.net/dokuwiki/ - **新石器Wiki**

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

Last update: **2020/01/30 17:42**