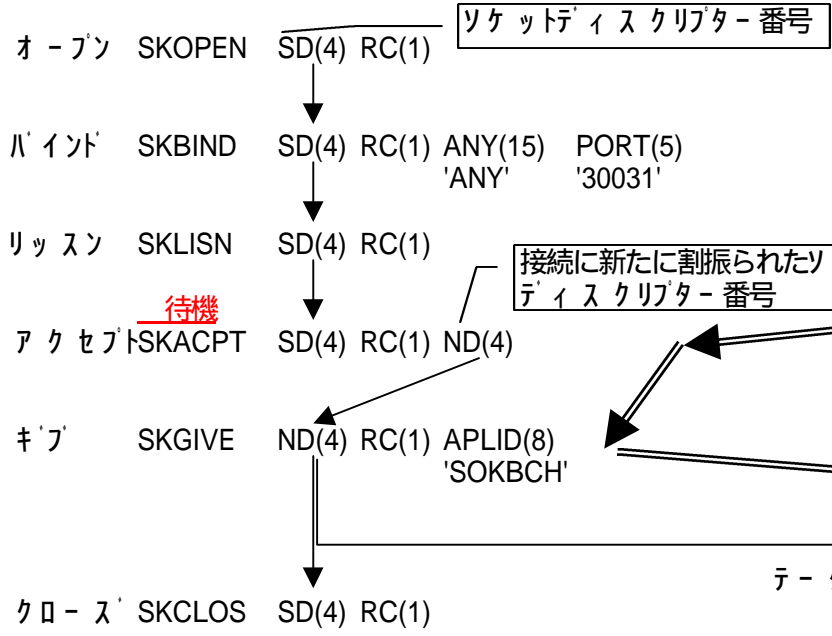
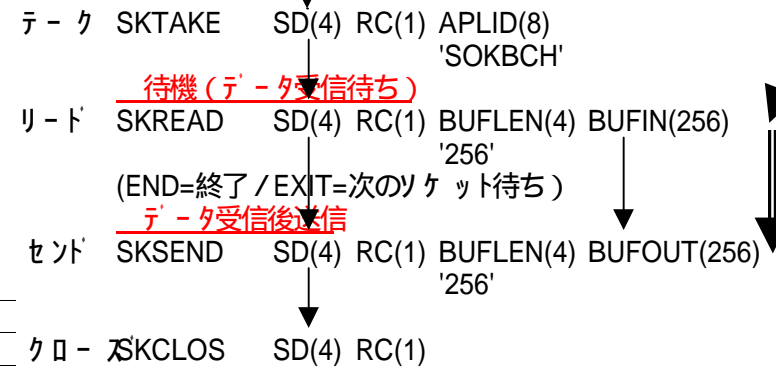


# SOCKET通信仕様

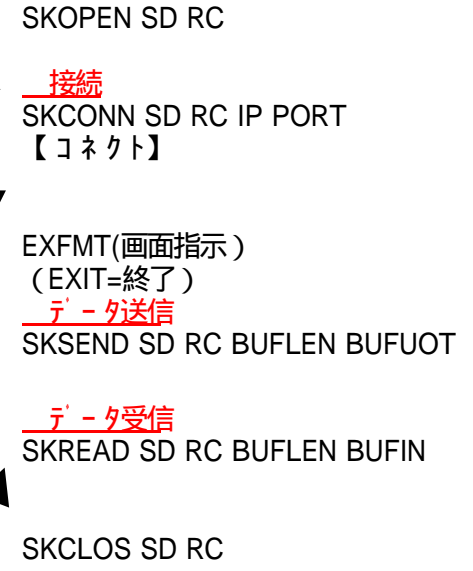
## バッチ:SOKRPGBCHD



## バッチ2:SOKRPGBCH P



## クライアント



- オープン: TCPソケット(ソケットストリーム)を作成する
- バインド: 作成したソケットにIP,PORTを割り当てる
- リスン: ソケットへの接続要求を待機する
- アクセプト: 接続要求を受けたソケットの接続要求を受入れる
- ギフト: SKTAKEを利用してソケットディスクリプター獲得を待機しているJOBにソケットを渡す
- テーク: 他のJOBより SKGIVEを利用してソケットディスクリプターが渡されるのを待機する
- リード: ソケットからデータを受信する
- 送付: ソケットにデータを送信する  
(シフトJIS変換後送信する場合=SKSNDS)
- クローズ: ソケットをクローズする
- コネクト: 相手先ソケットに接続する