## NAME

**un_connect_to_server** , **in_connect_to_server** , **un_sbl** , **in_sbl** – 簡便ネットワーク接続関数

## SYNOPSIS

```
#include <geta/srvmu.h>

int
un_connect_to_server(char *localsocket)

int
in_connect_to_server(int host, int port)

int
un_sbl(char *localsocket, int backlog)
```

## DESCRIPTION

関数 **un_connect_to_server**( ) は , socket(2) により , ソケットを生成し , パス名 *localsocket* で示される UNIX domain のソケットで待受けているサーバに connect(2) により接続し, 接続したソケットを返す.

関数 **in_connect_to_server** は, socket(2) により, ソケットを生成し, IP-Address が *host* , ポートが *port* で示される INET domain のソケットで待受けているサーバに connect(2) により接続し, 接続したソケットを返す.

**un_sbl** は, socket(2) によりソケットを生成し, 名前を *localsocket* で示されるパス名に bind(2) で設定し, *backlog* 個のバックログを指定して listen(2) によりそのソケットを待受け状態にする. **un_sbl** は作成したソケットを返す.

**in_sbl** は, socket(2) によりソケットを生成し, 名前を現在のホストのIP-Address と *port* で示されるものに bind(2) で設定し, *backlog* 個のバックログを指定して listen(2) によりそのソケットを待受け状態にする. **in_sbl** は作成したソケットを返す.

## RETURN VALUES

これらの関数はいずれも成功するとソケットを返し, 失敗すると –1 を返す.

## SEE ALSO

socket(2), bind(2), listen(2), connect(2), srvmu(3)