NAME

recvln – socket から1行読む

SYNOPSIS

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

int
recvln(int s, char *buf, int n, char *term, char **restp, int flags)

int
recvlnc(int s, char *buf, int n, int termc, char **restp, int flags)

int
recvlnb(int s, char *buf, int buflen, int n, char **term, char **restp,
        int *restlenp, int flags)
```

DESCRIPTION

recvln は *s* で示されるソケットから *buf* + strlen(*buf*) で示される位置から開始される領域にデータを受信する. **recvln** は buf の総文字数が *n* −1 文字になるか, *buf* 中に *term* で示されるパターンが現れるまで recv(2) を繰り返し呼び出し, 最後に *buf* を NUL 文字で終端する. *flags* は recv(2) にそのまま渡される. *buf* が *term* を含んだことで終了したのであれば **recvln** は 0 を返す. その際, *buf* に現れる最初の *term* の先頭バイトが NUL 文字に置換され, *term* に続く場所へのポインタが *restp* に格納される. *buf* に *term* が現れなければ **recvln** は −1 を返す(この場合は *restp* は変更されない). なお, *buf* が初めから *term* を含んでいれば, **recvln** は recv(2) を一度も呼び出さない.

recvlnc は終了条件が *termc* で与えられる文字が読み込まれたことである点以外は **recvln** と同じである.

recvlnb は, 最初に読み込み始める位置が *buf* + *buflen* になることと, *restp* が示す文字列の長さが *restlenp* で示される場所に格納されること以外は **recvln** と同じである.

BUGS

term に iso2022jp の文字列を渡すと変になるかもしれない.

recvln は recv(2) の失敗が原因で −1 を返すことがある. これは *term* が見つからないまま buf に *n* 文字溜まったため −1 で返ったのと区別がつかない. なお, この場合でも *buf* は正しく終端される.