



Client和Server各使用2个Udp端口和1个Tcp端口。

Step1

先Client:Udp1->Server:Udp1，然后用Server:Udp2->Client:Udp1能否连通来判断是partlyType1还是partlyType2(PortRestrictedCone和Symmetric的NAT洞不能接收不同IP或不同端口发来的数据)

Step2(partlyType1)

Client告诉Server它的Udp2本地端口，然后Server:Udp1->Client:Udp2，由于Client:Udp2没有发送过数据，如果连通则说明Client处于公网环境，否则Client是FullCone或RestrictedCone(这里服务器只有一个IP，所以无法区分二者，统称为FullOrRestrictedCone)

Step2(partlyType2)

Client:Udp1->Server:Udp1 Client:Udp1->Server:Udp2，如果Server端收到的公网端口号不一样，说明是Symmetric，否则是PortRestrictedCone

partlyType1=PublicNetwork或FullOrRestrictedCone partlyType2=PortRestrictedCone或Symmetric