

URI와 웹 브라우저 요청 흐름

네트워크

목차

- 모든 것이 HTTP
- 클라이언트 서버 구조
- Stateful, Stateless
- 비 연결성(connectionless)
- HTTP 메시지

HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ 모든 것이 HTTP - HTTP 메시지에 모든 것을 전송

- HTML, TEXT
- IMAGE, 음성, 영상, 파일
- JSON, XML (API)
- 거의 모든 형태의 데이터 전송 가능
- 서버간에 데이터를 주고 받을 때도 대부분 HTTP 사용
- 지금은 HTTP 시대!

HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ HTTP 역사

- HTTP/0.9 1991년: GET 메서드만 지원, HTTP 헤더X
- HTTP/1.0 1996년: 메서드, 헤더 추가
- HTTP/1.1 1997년: 가장 많이 사용, 우리에게 가장 중요한 버전
 - RFC2068 (1997) -> RFC2616 (1999) -> RFC7230~7235 (2014)
- HTTP/2 2015년: 성능 개선
- HTTP/3 진행중: TCP 대신에 UDP 사용, 성능 개선

HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ 기반 프로토콜

- TCP: HTTP/1.1, HTTP/2
- UDP: HTTP/3
- 현재 HTTP/1.1 주로 사용
 - HTTP/2, HTTP/3 도 점점 증가

HTTP(HyperText Transfer Protocol)

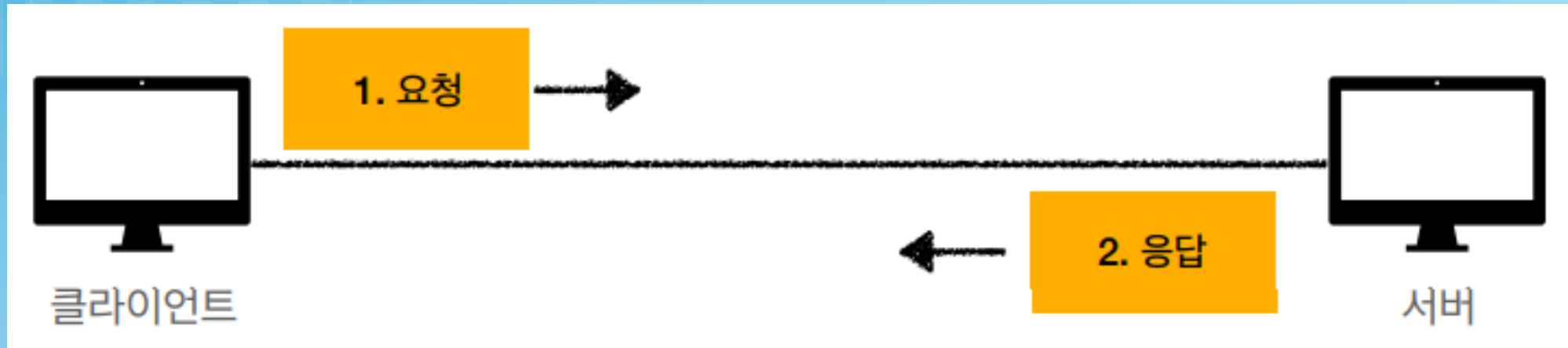
□ HTTP 특징

- 클라이언트 서버 구조
- 무상태 프로토콜(스테이트리스), 비연결성
- HTTP 메시지
- 단순함, 확장 가능

HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ 클라이언트 서버 구조

- Request Response 구조
- 클라이언트는 서버에 요청을 보내고, 응답을 대기
- 서버가 요청에 대한 결과를 만들어서 응답



HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ 무상태 프로토콜 (스태이스리스(Stateless))

- 서버가 클라이언트의 상태를 보존x
- 장점: 서버 확장성 높음(스케일 아웃)
- 단점: 클라이언트가 추가 데이터 전송

HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ Stateful, Stateless 차이 (상태 유지 – Stateful)

- 고객: 이 노트북 얼마인가요?
- 점원: 100만원 입니다.
- 고객: **2개** 구매하겠습니다.
- 점원: 200만원 입니다. **신용카드, 현금**중에 어떤 걸로 구매 하시겠어요?
- 고객: 신용카드로 구매하겠습니다.
- 점원: 200만원 결제 완료되었습니다.

HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ Stateful, Stateless 차이 (상태 유지 – Stateful, 점원이 중간에 바뀌면?)

- 고객: 이 노트북 얼마인가요?
- 점원**A**: 100만원 입니다.
- 고객: **2개** 구매하겠습니다.
- 점원**B**: ? 무엇을 2개 구매하시겠어요?
- 고객: 신용카드로 구매하겠습니다.
- 점원**C**: ? 무슨 제품을 몇 개 신용카드로 구매하시겠어요?

HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ Stateful, Stateless 차이 (무상태 – Stateless)

- 고객: 이 노트북 얼마인가요?
- 점원: 100만원 입니다.
- 고객: 노트북 2개 구매하겠습니다.
- 점원: 노트북 2개는 200만원 입니다. 신용카드, 현금중에 어떤 걸로 구매 하시겠어요?
- 고객: 노트북 2개를 신용카드로 구매하겠습니다.
- 점원: 200만원 결제 완료되었습니다.

HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ Stateful, Stateless 차이 (무상태 – Stateless, 점원이 중간에 바뀌면?)

- 고객: 이 노트북 얼마인가요?
- 점원A: 100만원 입니다.
- 고객: 노트북 2개 구매하겠습니다.
- 점원B: 노트북 2개는 200만원 입니다. 신용카드, 현금중에 어떤 걸로 구매 하시겠어요?
- 고객: 노트북 2개를 신용카드로 구매하겠습니다.
- 점원C: 200만원 결제 완료되었습니다.

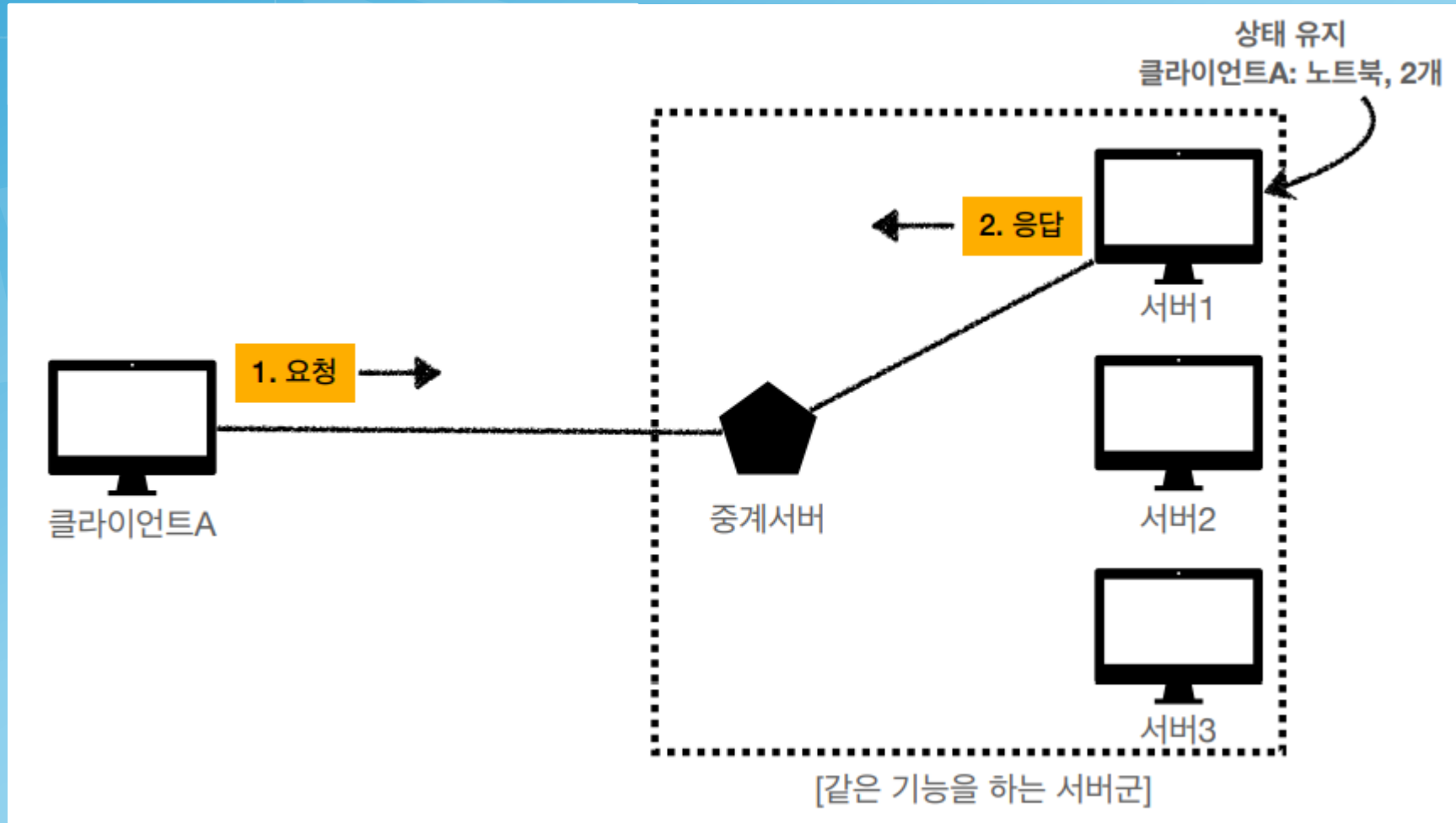
HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ Stateful, Stateless 차이 정리

- 상태 유지: 중간에 다른 점원으로 바뀌면 안된다. (중간에 다른 점원으로 바뀔 때 상태 정보를 다른 점원에게 미리 알려줘야 한다.)
- 무상태: 중간에 다른 점원으로 바뀌어도 된다.
 - 갑자기 고객이 증가해도 점원을 대거 투입할 수 있다.
 - 갑자기 클라이언트 요청이 증가해도 서버를 대거 투입할 수 있다.
- 무상태는 응답 서버를 쉽게 바꿀 수 있다. -> 무한한 서버 증설 가능

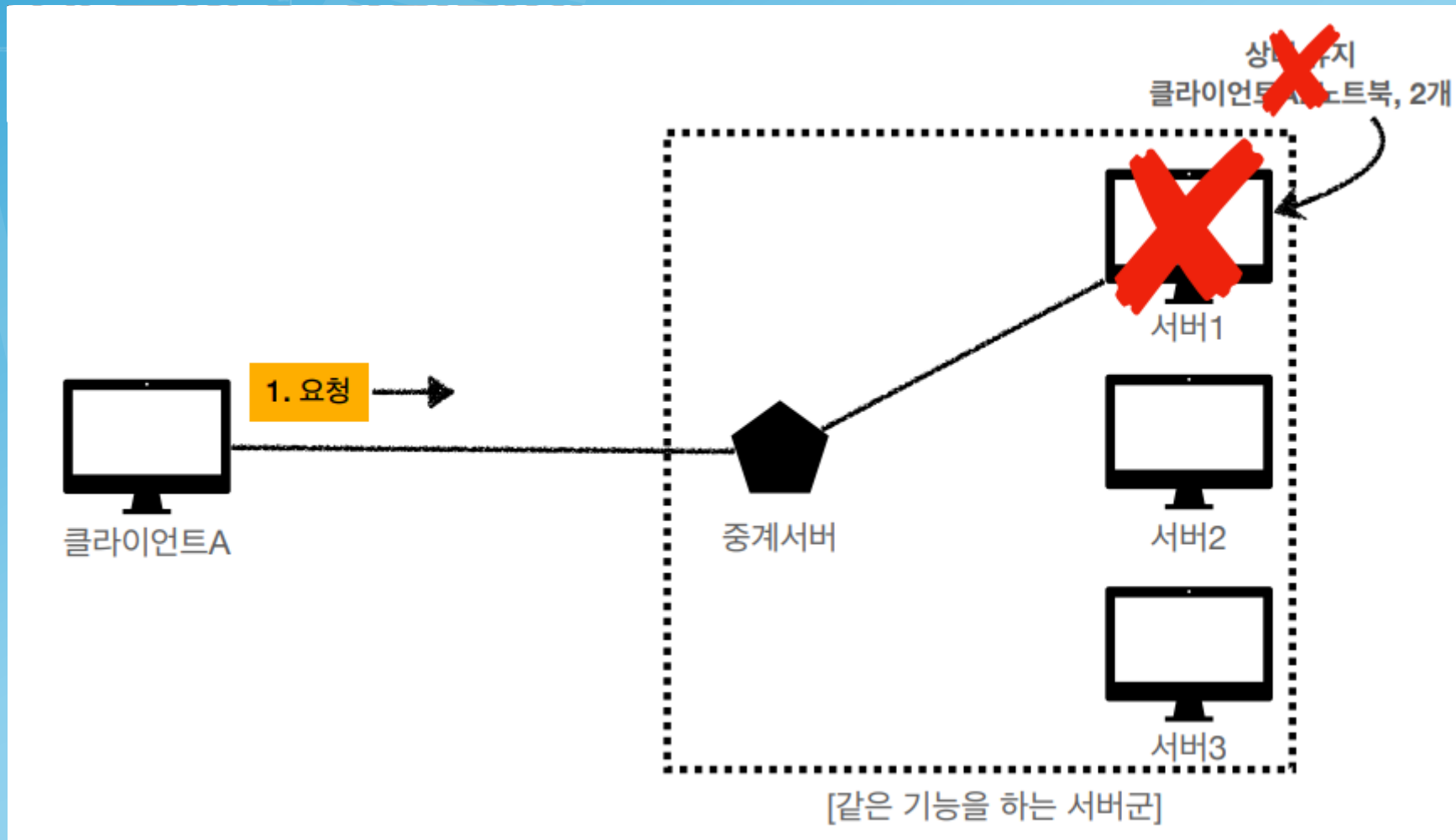
HTTP(HyperText Transfer Protocol)

- 상태 유지 - Stateful (항상 같은 서버가 유지되어야 한다.)



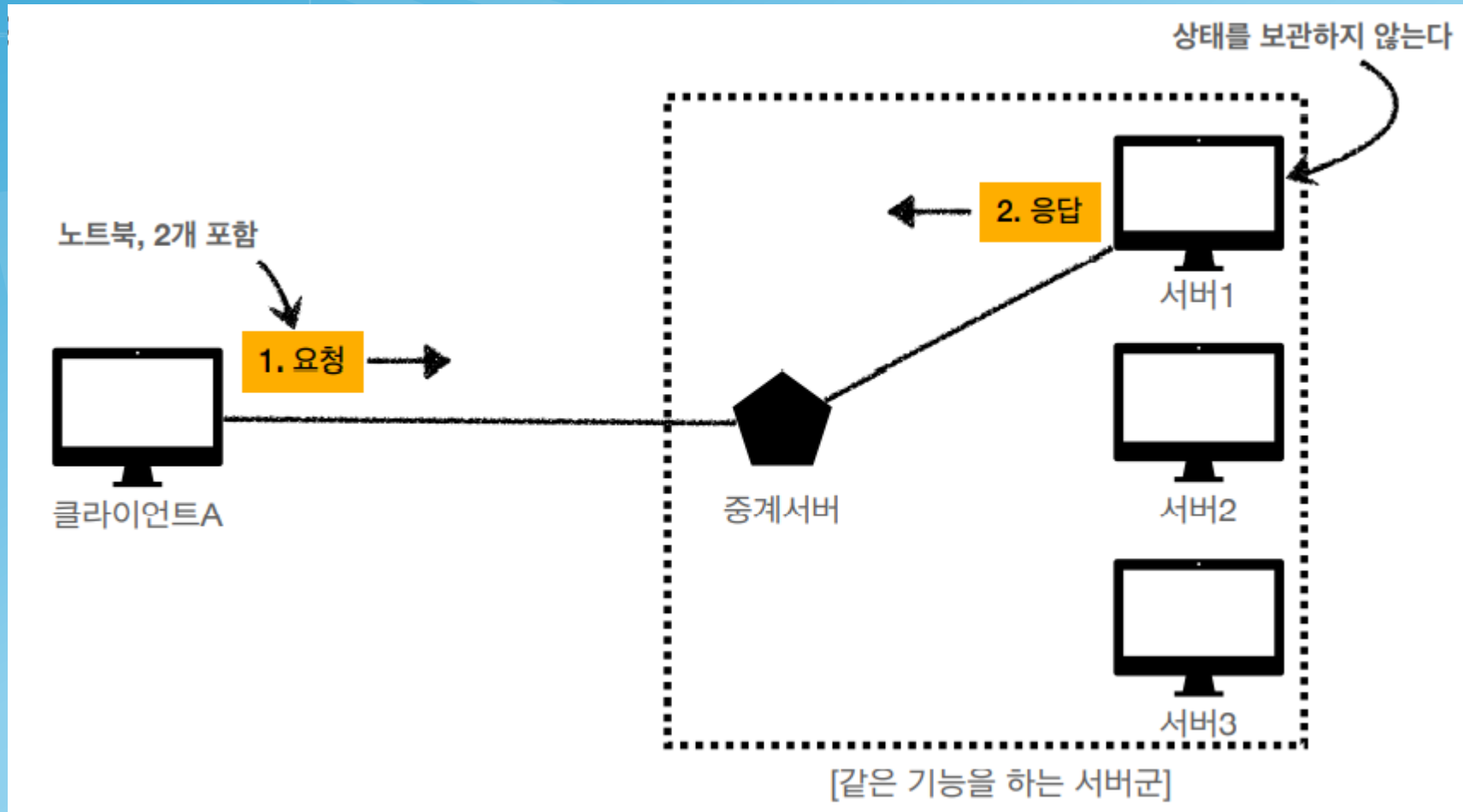
HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ 상태 유지 - Stateful (중간에 서버가 장애나면?)



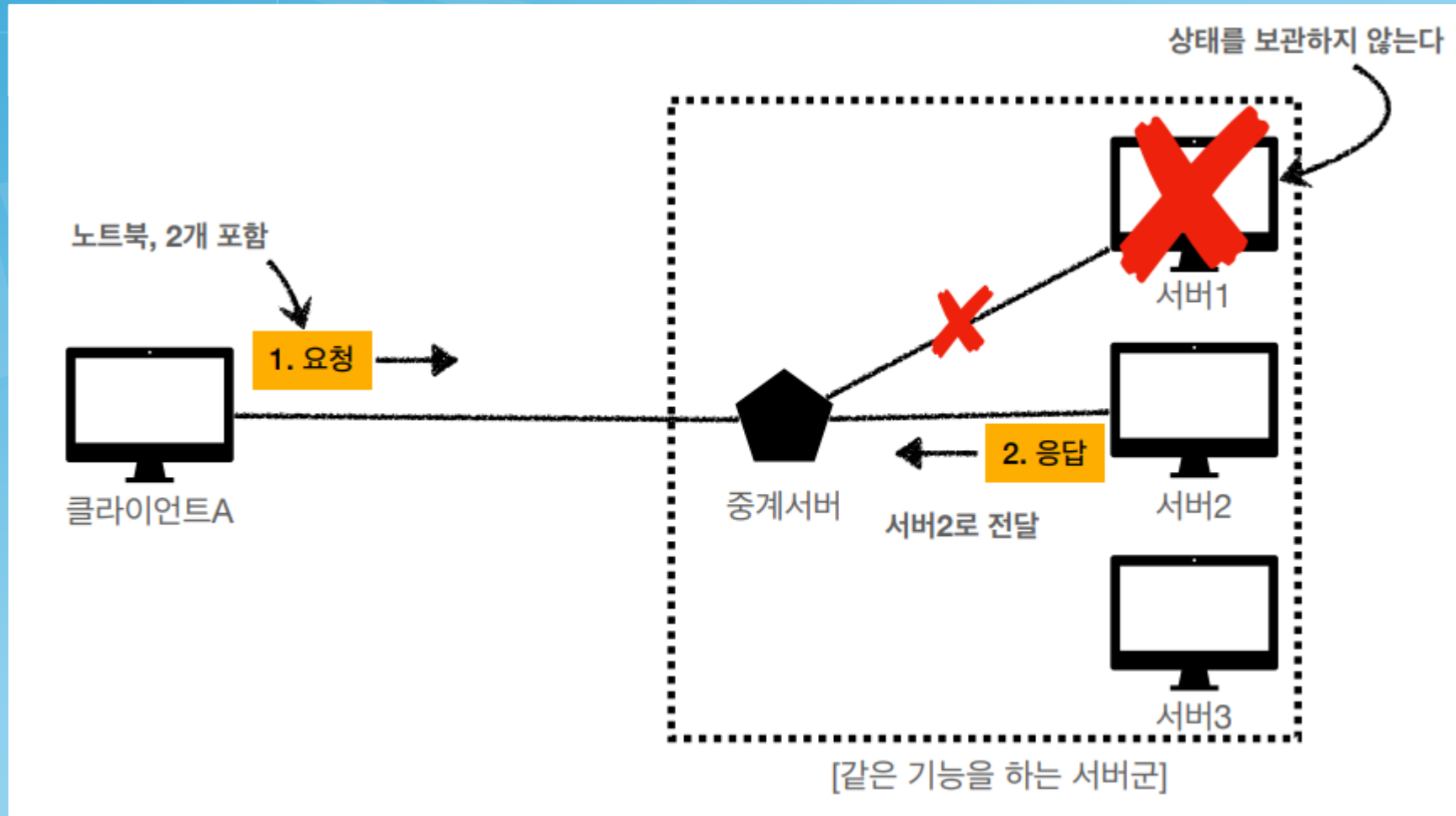
HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ 무상태 - Stateless (아무 서버나 호출해도 된다.)



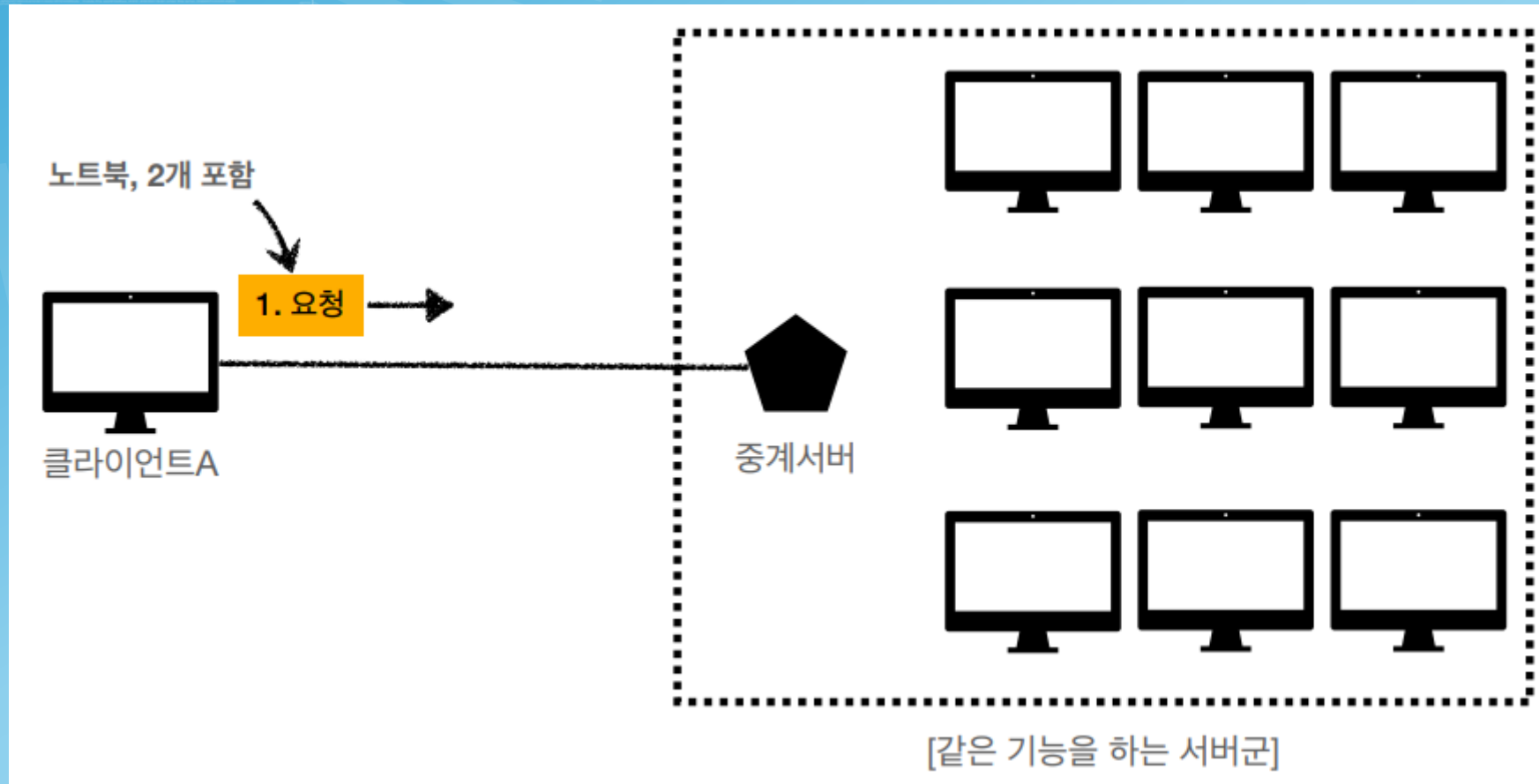
HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ 무상태 - Stateless (중간에 서버가 장애나면?)



HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ 무상태 - Stateless (스케일 아웃 - 수평 확장 유리)



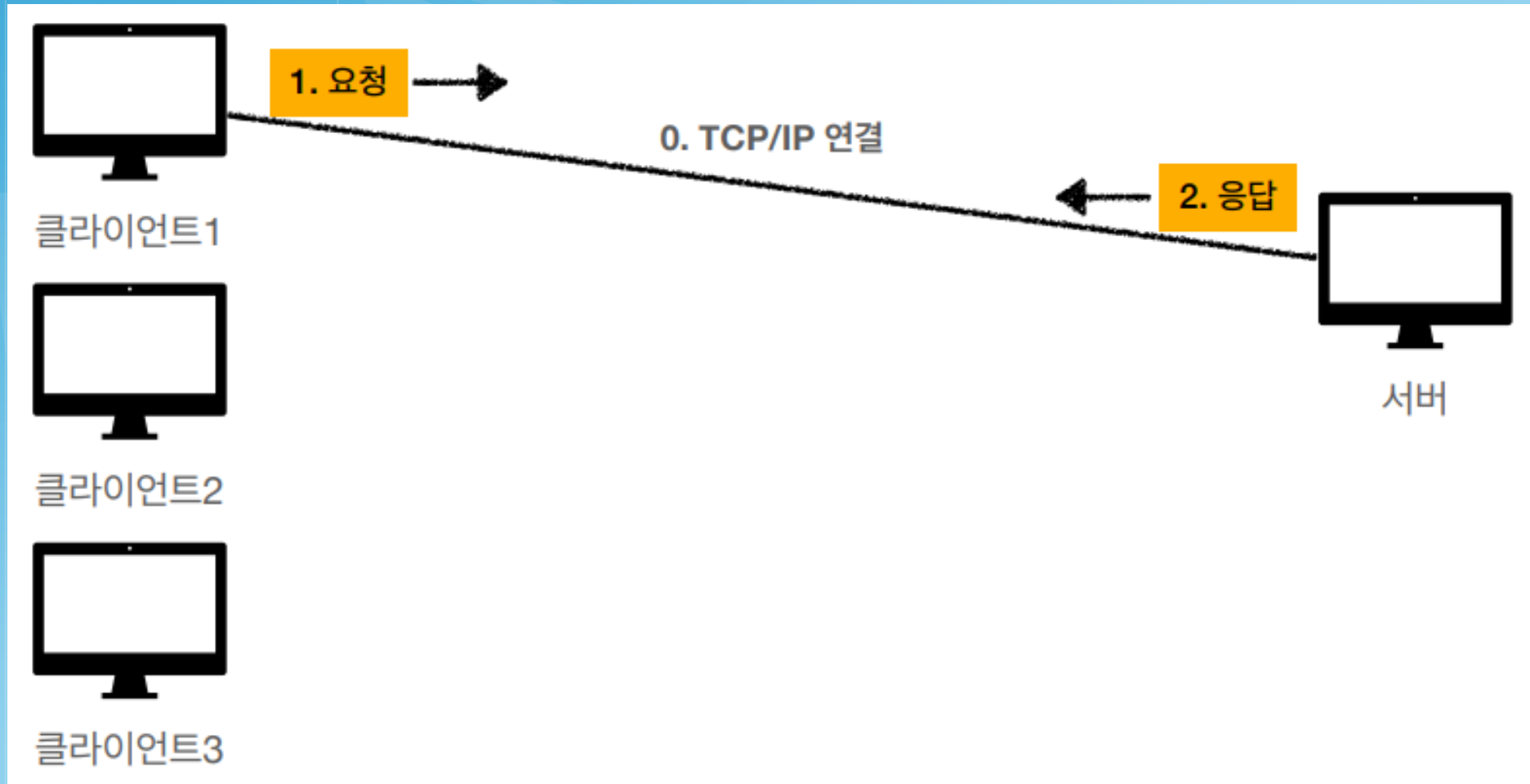
HTTP(HyperText Transfer Protocol)

□ Stateless 실무 한계

- 모든 것을 무상태로 설계 할 수 있는 경우도 있고 없는 경우도 있다.
- 무상태
 - 예) 로그인이 필요 없는 단순한 서비스 소개 화면
- 상태 유지
 - 예) 로그인
- 로그인한 사용자의 경우 로그인 했다는 상태를 서버에 유지
- 일반적으로 브라우저 쿠키와 서버 세션등을 사용해서 상태 유지
- 상태 유지는 최소한만 사용

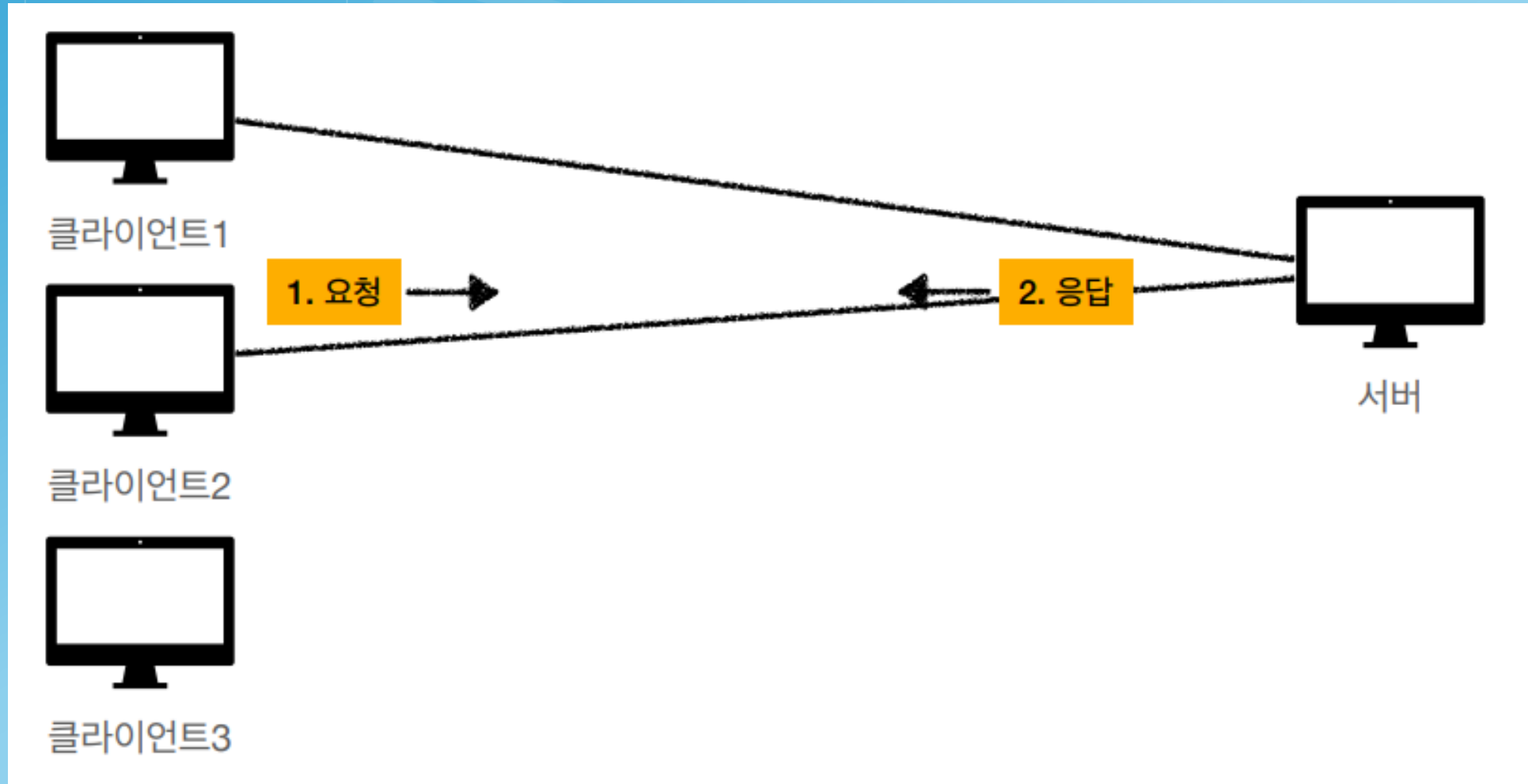
비 연결성(connectionless)

□ 연결을 유지하는 모델



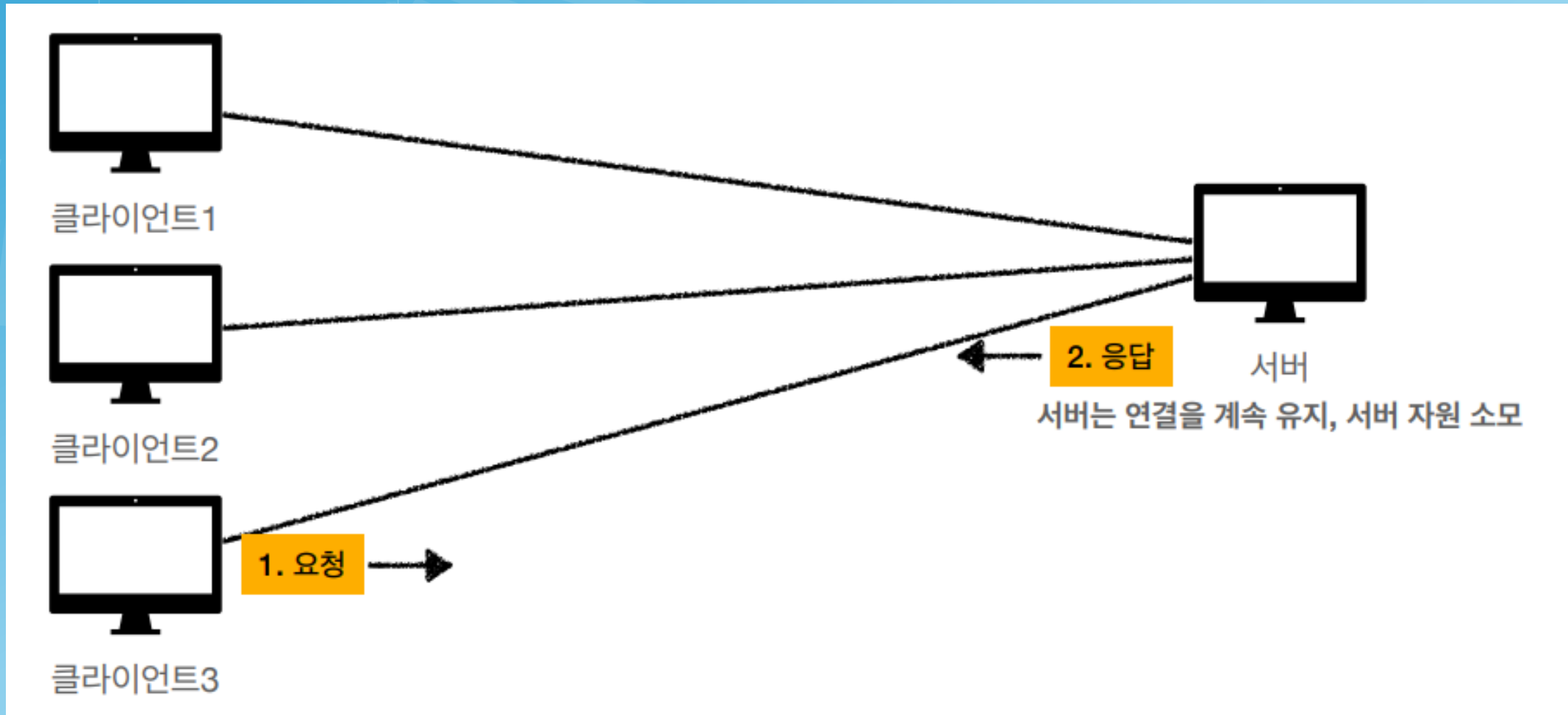
비 연결성(connectionless)

□ 연결을 유지하는 모델



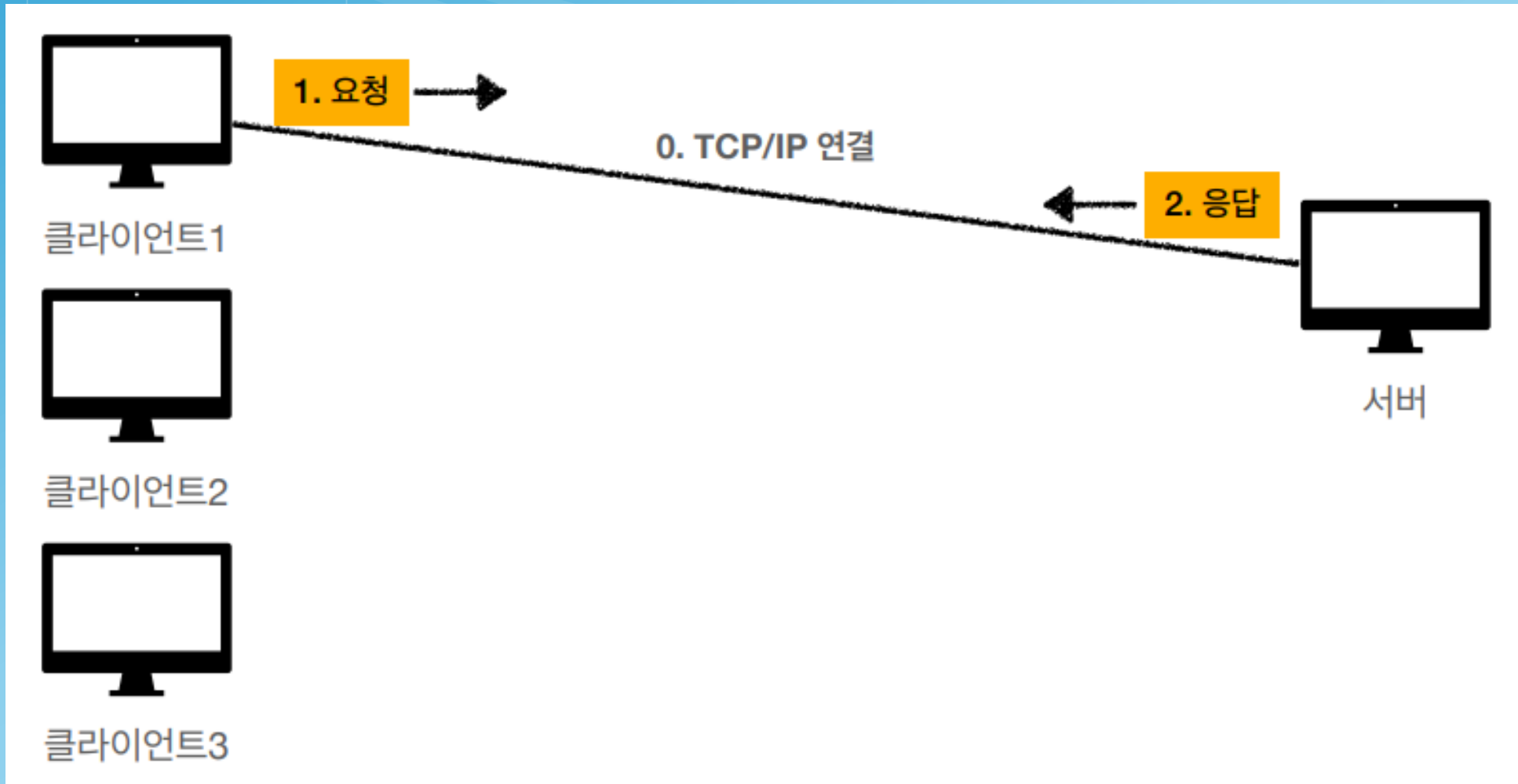
비 연결성(connectionless)

□ 연결을 유지하는 모델



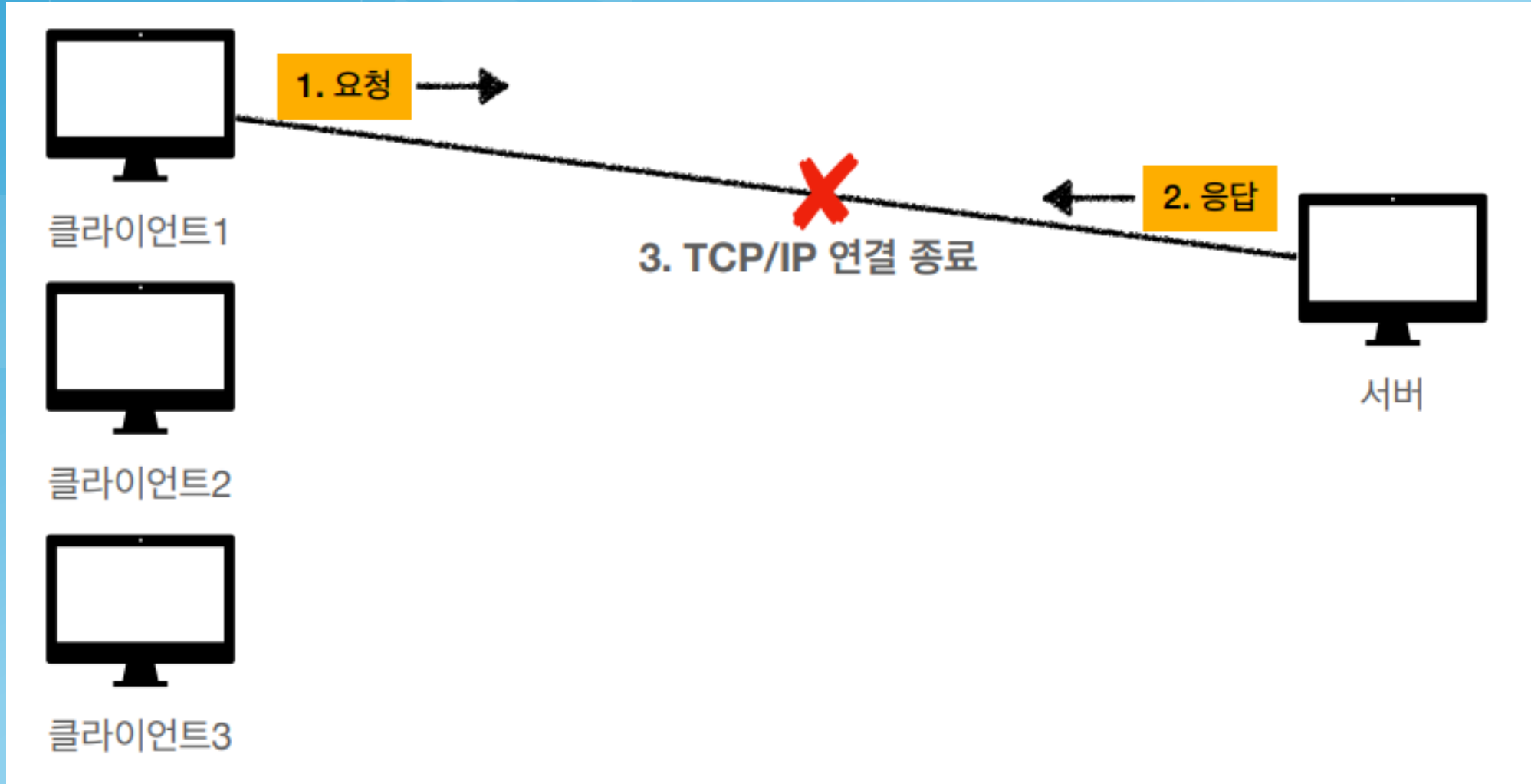
비 연결성(connectionless)

□ 연결을 유지하지 않는 모델



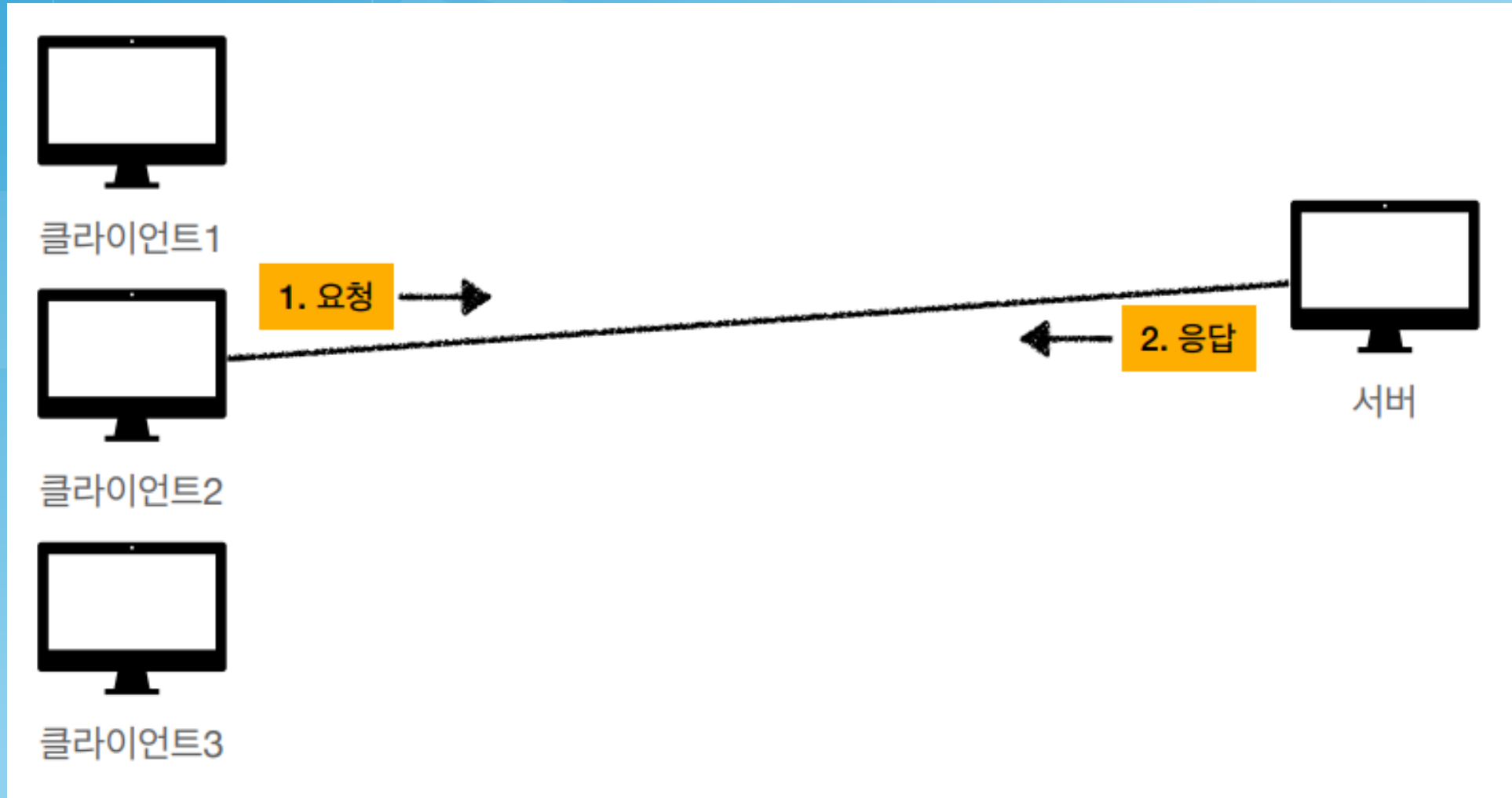
비 연결성(connectionless)

□ 연결을 유지하지 않는 모델



비 연결성(connectionless)

□ 연결을 유지하지 않는 모델



비 연결성(connectionless)

□ 연결을 유지하지 않는 모델



클라이언트1



클라이언트2



클라이언트3

1. 요청



2. 응답



서버

서버는 연결 유지X, 최소한의 자원 유지

비 연결성(connectionless)

■ 비 연결성

- HTTP는 기본이 연결을 유지하지 않는 모델
- 일반적으로 초 단위의 이하의 빠른 속도로 응답
- 1시간 동안 수천명이 서비스를 사용해도 실제 서버에서 동시에 처리하는 요청은 수십개 이하로 매우 작음
 - 예) 웹 브라우저에서 계속 연속해서 검색 버튼을 누르지는 않는다.
- 서버 자원을 매우 효율적으로 사용할 수 있음

비 연결성(connectionless)

□ 비 연결성 - 한계와 극복

- TCP/IP 연결을 새로 맺어야 함 - 3 way handshake 시간 추가
- 웹 브라우저로 사이트를 요청하면 HTML 뿐만 아니라 자바스크립트, css, 추가 이미지 등 등 수 많은 자원이 함께 다운로드
- 지금은 HTTP 지속 연결(Persistent Connections)로 문제 해결
- HTTP/2, HTTP/3에서 더 많은 최적화

□ HTTP 초기 - 연결, 종료 낭비



비 연결성(connectionless)

- 스테이스리스를 기억하자 (서버 개발자들이 어려워하는 업무)
 - 정말 같은 시간에 딱 맞추어 발생하는 대용량 트래픽
 - 예) 선착순 이벤트, 명절 KTX 예약, 학과 수업 등록
 - 예) 저녁 6:00 선착순 1000명 치킨 할인 이벤트 -> 수만명 동시 요청

HTTP 메시지

□ 모든 것이 HTTP (HTTP 메시지에 모든 것을 전송)

- HTML, TEXT
- IMAGE, 음성, 영상, 파일
- JSON, XML (API)
- 거의 모든 형태의 데이터 전송 가능
- 서버간에 데이터를 주고 받을 때도 대부분 HTTP 사용
- 지금은 HTTP 시대!

HTTP 메시지

□ HTTP 메시지 구조

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1
```

```
Host: www.google.com
```

예) HTTP 요청 메시지

요청 메시지도 body 본문을 가질 수 있음

```
HTTP/1.1 200 OK
```

```
Content-Type: text/html;charset=UTF-8
```

```
Content-Length: 3423
```

```
<html>
  <body>...</body>
</html>
```

예) HTTP 응답 메시지

start-line 시작 라인

header 헤더

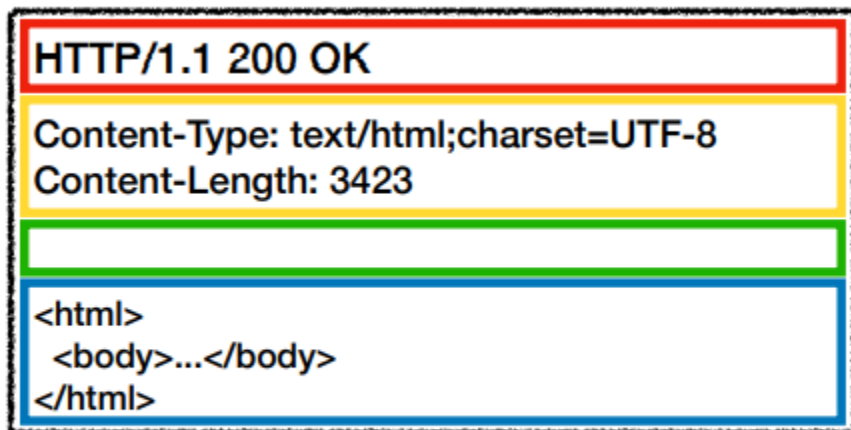
empty line 공백 라인 (CRLF)

message body

HTTP 메시지 구조

HTTP 메시지

□ HTTP 메시지 구조



예) HTTP 응답 메시지

```
HTTP-message    = start-line  
                  *( header-field CRLF )  
                  CRLF  
                  [ message-body ]
```

<https://tools.ietf.org/html/rfc7230#section-3>

공식 스펙

HTTP 메시지

■ 시작 라인 (요청 메시지)

- start-line = request-line / status-line
- request-line = method SP(공백) request-target SP HTTP-version CRLF(엔터)
- HTTP 메서드 (GET: 조회)
- 요청 대상 (/search?q=hello&hl=ko)
- HTTP Version

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1
Host: www.google.com
```

HTTP 메시지

□ 시작 라인 (요청 메시지 - HTTP 메서드)

- 종류: GET, POST, PUT, DELETE...
- 서버가 수행해야 할 동작 지정
 - GET: 리소스 조회
 - POST: 요청 내역 처리

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1  
Host: www.google.com
```

HTTP 메시지

□ 시작 라인 (요청 메시지 - 요청 대상)

- absolute-path[?query] (절대경로[?쿼리])
- 절대경로 = "/" 로 시작하는 경로
 - 참고: *, http://...?x=y 와 같이 다른 유형의 경로지정 방법도 있다.

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1
Host: www.google.com
```

HTTP 메시지

□ 시작 라인 (요청 메시지 - HTTP 버전)

- HTTP Version

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1  
Host: www.google.com
```

HTTP 메시지

■ 시작 라인 (응답 메시지)

- start-line = request-line / status-line
- status-line = HTTP-version SP status-code SP reason-phrase CRLF

- HTTP 버전
- HTTP 상태 코드: 요청 성공, 실패를 나타냄
 - 200: 성공
 - 400: 클라이언트 요청 오류
 - 500: 서버 내부 오류
- 이유 문구: 사람이 이해할 수 있는 짧은 상태 코드 설명 글

HTTP/1.1 200 OK

Content-Type: text/html;charset=UTF-8

Content-Length: 3423

<html>

<body>...</body>

</html>

HTTP 메시지

□ HTTP 헤더

- header-field = field-name ":" OWS field-value OWS (OWS:띄어쓰기 허용)
- field-name은 대소문자 구분 없음

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1
Host: www.google.com
```

```
HTTP/1.1 200 OK
Content-Type: text/html; charset=UTF-8
Content-Length: 3423
```

```
<html>
  <body>...</body>
</html>
```


HTTP 메시지

□ HTTP 헤더 용도

- HTTP 전송에 필요한 모든 부가정보
- 예) 메시지 바디의 내용, 메시지 바디의 크기, 압축, 인증, 요청 클라이언트(브라우저) 정보, 서버 애플리케이션 정보, 캐시 관리 정보...
- 표준 헤더가 너무 많음
 - https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_HTTP_header_fields
- 필요시 임의의 헤더 추가 가능
 - helloworld: hihi

HTTP 메시지

□ HTTP 메시지 바디 용도

- 실제 전송할 데이터
- HTML 문서, 이미지, 영상, JSON 등등 byte로 표현할 수 있는 모든 데이터 전송 가능

```
HTTP/1.1 200 OK
Content-Type: text/html;charset=UTF-8
Content-Length: 3423
```

```
<html>
  <body>...</body>
</html>
```

HTTP 메시지

□ 단순함 확장 가능

- HTTP는 단순하다. 스펙도 읽어볼만...
- HTTP 메시지도 매우 단순
- 크게 성공하는 표준 기술은 단순하지만 확장 가능한 기술

HTTP 메시지

□ HTTP 정리

- HTTP 메시지에 모든 것을 전송
- HTTP 역사 HTTP/1.1을 기준으로 학습
- 클라이언트 서버 구조
- 무상태 프로토콜(스테이리스)
- HTTP 메시지
- 단순함, 확장 가능
- 지금은 HTTP 시대