1. Lee del pdf que esta en ikas: <https://ikas.egibide.org/moodle/pluginfile.php/65134/mod_folder/content/0/03_intro_tcpip.pdf?forcedownload=1>

la lección 4 y completa:

* En la capa de transporte los protocolos utilizados son: TCP y UDP y las principales funciones de dichos protocolos son :
  + Puerto de origen
  + Puerto de destino
  + Número de secuencia
  + Dividir en segmentos
  + Identificación de la capa correspondiente para cada aplicación
  + Número de acuse de recibo
  + Checksum (suma de comprobación)
* TCP es un protocolo que proporciona confiabilidad de que los paquetes llegaran, ya que es orientado a la conexión, mientras que UDP es un protocolo que no proporciona comprobación de mensajes (no confiabilidad), ya que no es orientado a conexión.
* En TCP/IP un puerto TCP/UDP es una numeración lógica(codificada en 16 bits -cantidad de bits-) que se asigna a las conexiones, tanto en el origen como en el destino. Con el objetivo de distinguir diferentes aplicaciones del mismo host (permitir enviar información a variaciones del host al mismo tiempo).

1. Completa la respuesta después de leer el artículo <http://es.ccm.net/contents/272-puerto-puertos-tcp-ip>

* Un servidor es un equipo conectado que ofrece servicios TCP/IP. Entonces, los puertos del servidor generalmente se encuentran entre 0 y 1023 (rango de valores relacionado con servicios bien conocidos) o entre 1024 y 49151 rango de valores relacionado con servicios registrados).
* Del lado del cliente, el sistema operativo elige el puerto entre aquellos que están disponibles de forma aleatoria. Por lo tanto, los puertos del cliente nunca incluirán los puertos que se encuentran entre 0 y 49151, sino que usará los puertos 49152 hasta 65535.

1. Leer el artículo <https://es.wikipedia.org/wiki/Socket_de_Internet> y completa:

* En TCP/IP un socket se define por una combinación de protocolos de Internet (dirección IP y puerto) Los sockets permiten implementar una arquitectura cliente servidor La comunicación debe ser iniciada por uno de los programas que se denomina programa cliente. El segundo programa espera a que otro inicie la comunicación, por este motivo se denomina programa servidor.
* Un socket es un proceso o hilo existente en la máquina cliente y en la máquina servidora, que sirve en última instancia para que el programa servidor y cliente lean y escriban la información. Esta información será la transmitida por las diferentes capas de red.