

# **TP Développement**

## **Réseau :**

### **Socket TCP**

**Travail par:**

**ABID YOUSSEF**

**GL2/3**

**2023-2024**

*- Question 1. Qu'est-ce qu'une socket ?*

Une socket est un point d'extrémité pour envoyer ou recevoir des données à travers un réseau.

*- Question 2. Quelles sont les trois caractéristiques d'une socket ?*

Les trois caractéristiques d'une socket sont : le domaine de la socket, le type de la socket, et le protocole utilisé.

*- Question 3. Quelles sont les deux informations qui définissent un point de communication en IPv4 ?*

Les deux informations qui définissent un point de communication en IPv4 sont l'adresse IP et le numéro de port.

*- Question 4. Comment le serveur connaît-il le port utilisé par le client ?*

Le serveur connaît le port utilisé par le client grâce à la structure ``sockaddr`` remplie lors de l'appel système ``accept``.

*- Question 5. Comment le client connaît-il le port utilisé par le serveur ?*

Le client connaît le port utilisé par le serveur car il est spécifié dans le code du client ou obtenu par un service de découverte.

*- Question 6. À quelle couche du modèle DoD est reliée l'interface de programmation socket ?*

L'interface de programmation socket est reliée à la couche Transport du modèle DoD.

*- Question 7. Quel protocole de niveau Transport permet d'établir une communication en mode connecté ?*

Le protocole de niveau Transport qui permet d'établir une communication en mode connecté est TCP.

*- Question 8. Quel protocole de niveau Transport permet d'établir une communication en mode non-connecté ?*

Le protocole de niveau Transport qui permet d'établir une communication en mode non-connecté est UDP.

*- Question 9. Quel est l'ordre des octets en réseau ?*

L'ordre des octets en réseau est l'ordre big-endian.

*- Question 10. À quels protocoles correspond le domaine PF\_INET ou AF\_INET ? Est-ce le seul utilisable avec l'interface socket ? En citer au moins un autre.*

Le domaine PF\_INET ou AF\_INET correspond aux protocoles IPv4. Ce n'est pas le seul utilisable avec l'interface socket; un autre exemple est IPv6.