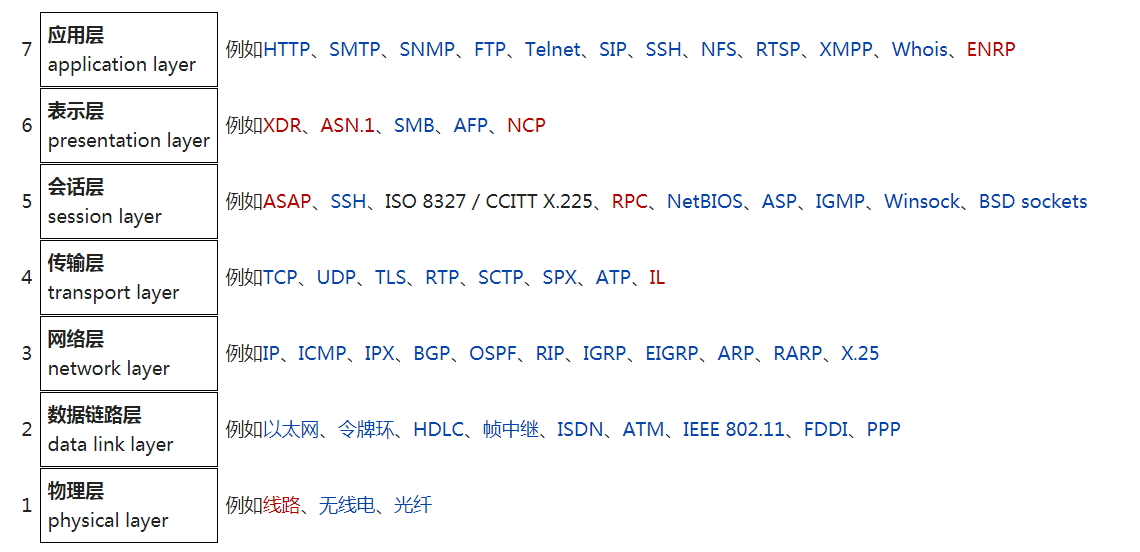
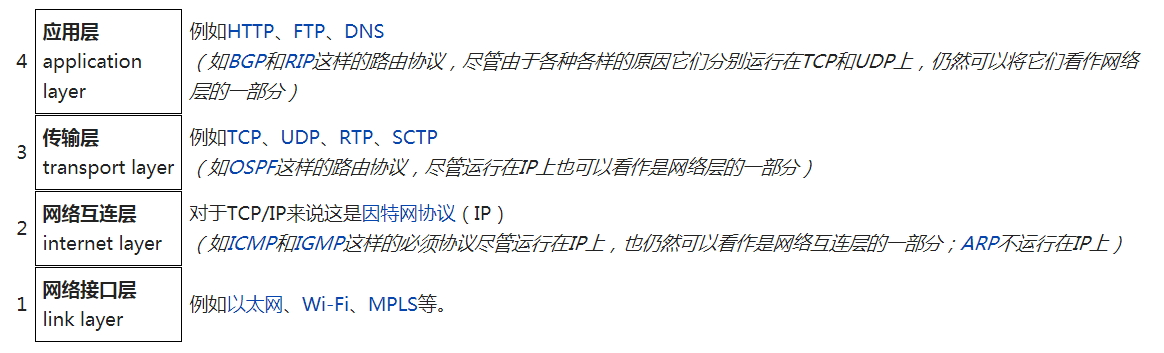
# OSI七层模型



# TCP/IP协议族四层模型



# TCP和UDP

TCP/IP协议是一个协议族。里面包括很多协议的。UDP只是其中的一个。之所以命名为TCP/IP协议，因为TCP/IP协议是两个很重要的协议，就用他两命名了。

在TCP/IP模型中，**UDP和TCP为网络层以上和应用层以下提供了一个简单的接口。**

## TCP

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BC%A0%E8%BE%93%E6%8E%A7%E5%88%B6%E5%8D%8F%E8%AE%AE>

Transmission Control Protocol，传输控制协议，是一种**面向连接的、可靠的、基于字节流的传输层通信协议。**

TCP协议的运行可划分为三个阶段：**连接创建、数据传送、连接终止。**

应用层向TCP层（传输层）发送**用于网间传输的、用8位字节表示的数据流**，然后TCP把数据流分区成适当长度的**报文段**。之后TCP把结果包传给IP层（网络互联层），由它来通过网络将包传送给接收端实体的TCP层。

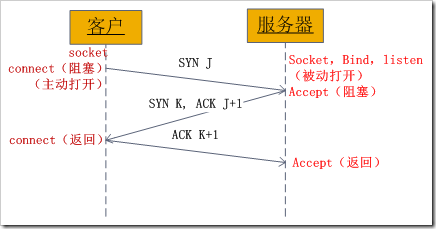
TCP为了保证不发生丢包，就给**每个包一个序号**，同时序号也保证了传送到接收端实体的包的**按序接收**。然后接收端实体对已成功收到的包发回一个相应的**确认（ACK）**；如果发送端实体在合理的往返时延（RTT）内未收到确认，那么对应的数据包就被假设为已丢失将会被进行**丢失**（发送端）**重传**。TCP用一个**校验和函数来检验数据是否有错误**；在发送和接收时都要计算校验和。

### TCP的三次握手建立连接

* **SYN**表示建立连接
* **FIN**表示关闭连接
* **ACK**表示响应
* **PSH**表示有DATA数据传输
* **RST**表示连接重置

**三次握手**：

1. 客户端向服务器发送一个SYN J （客户端请求）
2. 服务器向客户端响应一个SYN K，并对SYN J进行确认ACK J+1（服务端响应请求）
3. 客户端再想服务器发一个确认ACK K+1（客户端确认收到服务端响应）



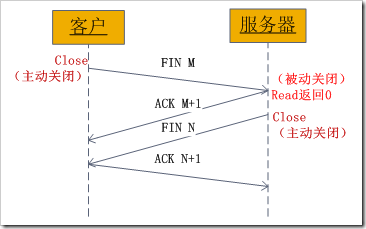
当客户端调用connect时，触发了连接请求，向服务器发送了SYN J包，这时connect进入阻塞状态；服务器监听到连接请求，即收到SYN J包，调用accept函数接收请求向客户端发送SYN K ，ACK J+1，这时accept进入阻塞状态；客户端收到服务器的SYN K ，ACK J+1之后，这时connect返回，并对SYN K进行确认；服务器收到ACK K+1时，accept返回，至此三次握手完毕，连接建立。

**客syn服 -> 服syn+ack客 –> 客ack服**

### TCP的四次握手释放连接

**四次挥手：**

1. 某个应用进程首先调用close主动关闭连接，这时TCP发送一个FIN M；
2. 另一端接收到FIN M之后，执行被动关闭，对这个FIN进行确认。它的接收也作为文件结束符传递给应用进程，因为FIN的接收意味着应用进程在相应的连接上再也接收不到额外数据；
3. 一段时间之后，接收到文件结束符的应用进程调用close关闭它的socket。这导致它的TCP也发送一个FIN N；
4. 接收到这个FIN的源发送端TCP对它进行确认。



**客fin服务 -> 服ack客 -> 服fin客 -> 客ack服务**

## UDP

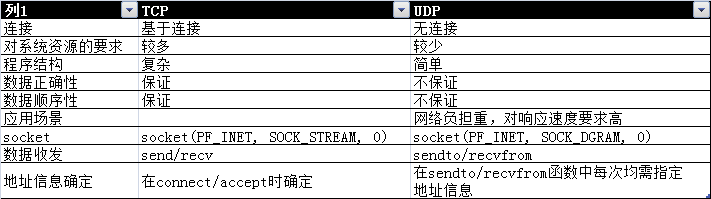
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%94%A8%E6%88%B7%E6%95%B0%E6%8D%AE%E6%8A%A5%E5%8D%8F%E8%AE%AE>

User Datagram Protocol，缩写为UDP，又称用户数据报文协议，是一个简单的**面向数据报的传输层协议。**

**UDP只提供数据的不可靠传递**，它一旦把应用程序发给网络层的数据发送出去，就**不保留数据备份**（所以UDP有时候也被认为是不可靠的数据报协议）。

UDP在IP数据报的头部仅仅加入了复用和数据校验（字段）。由于缺乏可靠性且属于非连接导向协议，UDP应用一般必须允许一定量的丢包、出错。流媒体（流技术）、即时多媒体游戏和IP电话（VoIP）一定就是典型的UDP应用。如果某个应用需要很高的可靠性，那么可以用传输控制协议（TCP协议）来代替UDP。

## 区别



# Socket

## 网络中进程之间如何通信？

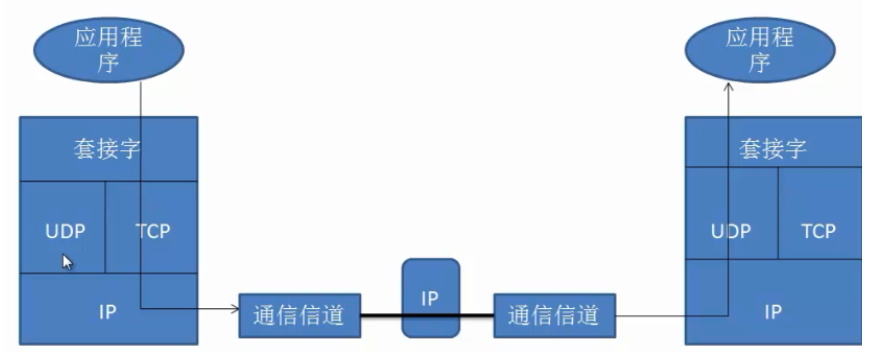
**网络层**的“ip地址”可以唯一标识网络中的主机;

**传输层**的“协议+端口”可以唯一标识主机中的应用程序（进程）。

这样利用三元组（ip地址，协议，端口）就可以标识网络的进程了，网络中的进程通信就可以利用这个标志与其它进程进行交互。

就目前而言，几乎所有的应用程序都是采用socket，而现在又是网络时代，网络中进程通信是无处不在，这就是我为什么说“一切皆socket”。

## Socket通信模型



**什么是Socket？**

上面我们已经知道网络中的进程是通过socket来通信的，那什么是socket呢？socket起源于Unix，而Unix/Linux基本哲学之一就是“一切皆文件”，都可以用“打开open –> 读写write/read –> 关闭close”模式来操作。Socket就是该模式的一个实现，socket即是一种特殊的文件，一些socket函数就是对其进行的操作（读/写IO、打开、关闭）

## Scoket常用函数（使用步骤）

1. int **socket**(int domain, int type, int protocol);

创建socket

1. int **bind**(int sockfd, const struct sockaddr \*addr, socklen\_t addrlen);

把一个地址族中的特定地址赋给socket

1. int **listen**(int sockfd, int backlog);

如果作为一个服务器，在调用socket()、bind()之后就会调用listen()来监听这个socket，如果客户端这时调用connect()发出连接请求，服务器端就会接收到这个请求。

1. int **connect**(int sockfd, const struct sockaddr \*addr, socklen\_t addrlen);

客户端通过调用connect函数来建立与TCP服务器的连接。

1. int **accept**(int sockfd, struct sockaddr \*addr, socklen\_t \*addrlen);

TCP服务器端依次调用socket()、bind()、listen()之后，就会监听指定的socket地址了。

TCP客户端依次调用socket()、connect()之后就向TCP服务器发送了一个连接请求。

TCP服务器监听到这个请求之后，就会调用accept()函数接收请求，这样连接就建立好了。之后就可以开始网络I/O操作了，即类同于普通文件的读写I/O操作

1. read()/write() 、recv()/send()、readv()/writev()、recvmsg()/sendmsg()、recvfrom()/sendto()

至此服务器与客户已经建立好连接了。可以调用网络I/O进行读写操作了，即实现了**网络中不同进程之间的通信**，开发语言不同可能读写函数也就不同，只要把自己想要发送的消息，以字节流的方式写入Socket或者从Socket读出来即可实现网络的I/O操作。

1. int **close**(int fd);

close一个TCP socket的缺省行为时把该socket标记为以关闭，然后立即返回到调用进程。该描述字不能再由调用进程使用，也就是说不能再作为read或write的第一个参数。注意：close操作只是使相应socket描述字的引用计数-1，只有当引用计数为0的时候，才会触发TCP客户端向服务器发送终止连接请求。

## Socket在TCP和UDP上的区别

**TCP编程的服务器端一般步骤是：**

1、创建一个socket，用函数socket()；

2、设置socket属性，用函数setsockopt(); \* 可选

3、绑定IP地址、端口等信息到socket上，用函数bind();

4、开启监听，用函数listen()；

5、接收客户端上来的连接，用函数accept()；

6、收发数据，用函数send()和recv()，或者read()和write();

7、关闭网络连接；

8、关闭监听；

**TCP编程的客户端一般步骤是：**

1、创建一个socket，用函数socket()；

2、设置socket属性，用函数setsockopt();\* 可选

3、绑定IP地址、端口等信息到socket上，用函数bind();\* 可选

4、设置要连接的对方的IP地址和端口等属性；

5、连接服务器，用函数connect()；

6、收发数据，用函数send()和recv()，或者read()和write();

7、关闭网络连接；

与之对应的UDP编程步骤要简单许多，分别如下：

**UDP编程的服务器端一般步骤是：**

1、创建一个socket，用函数socket()；

2、设置socket属性，用函数setsockopt();\* 可选

3、绑定IP地址、端口等信息到socket上，用函数bind();

4、循环接收数据，用函数recvfrom();

5、关闭网络连接；

**UDP编程的客户端一般步骤是：**

1、创建一个socket，用函数socket()；

2、设置socket属性，用函数setsockopt();\* 可选

3、绑定IP地址、端口等信息到socket上，用函数bind();\* 可选

4、设置对方的IP地址和端口等属性;

5、发送数据，用函数sendto();

6、关闭网络连接；

# 常见HTTP错误代码

<http://blog.csdn.net/xinxin19881112/article/details/6565823>

404 请求的页面不存在

200 服务器成功返回网页

500 服务器内部错误

503 服务不可用

1XX 临时响应

2XX 成功处理了请求

3XX 重定向

4XX 请求错误

5XX 服务器错误

## 304

<https://www.douban.com/note/161120791/>

304 的标准解释是：Not Modified 客户端有缓冲的文档并发出了一个条件性的请求（一般是提供If-Modified-Since头表示客户只想比指定日期更新的文档）。服务器告诉客户，原来缓冲的文档还可以继续使用。

如果客户端发起一个文件请求的时候，发现缓存的文件有Last modified，那么在请求中会包含if modified since，这个时间就是缓存文件的最后修改时间。因此，如果请求中包含 If Modified Since，就说明已经有缓存在客户端。只要判断这个时间和当前请求的文件的修改时间就可以确定是返回 304 还是 200 。

对于静态文件，如图片，css等，服务器会自动完成Last modified和if modified since的比较，完成缓存或者更新。

# HTTP请求报文

## HTTP请求行、请求头、请求体详解

<http://blog.csdn.net/u010256388/article/details/68491509>

http请求由三部分组成：请求行+请求头+请求体





①是请求方法，GET和POST是最常见的HTTP方法，除此以外还包括DELETE、HEAD、OPTIONS、PUT、TRACE。不过，当前的大多数浏览器只支持GET和POST，Spring 3.0提供了一个HiddenHttpMethodFilter，允许你通过“\_method”的表单参数指定这些特殊的HTTP方法（实际上还是通过POST提交表单）。服务端配置了HiddenHttpMethodFilter后，Spring会根据\_method参数指定的值模拟出相应的HTTP方法，这样，就可以使用这些HTTP方法对处理方法进行映射了。

②为请求对应的URL地址，它和报文头的Host属性组成完整的请求URL

③是协议名称及版本号。

④是HTTP的报文头，报文头包含若干个属性，格式为“属性名:属性值”，服务端据此获取客户端的信息。

⑤是报文体，它将一个页面表单中的组件值通过param1=value1&param2=value2的键值对形式编码成一个格式化串，它承载多个请求参数的数据。不但报文体可以传递请求参数，请求URL也可以通过类似于“/chapter15/user.html? param1=value1&param2=value2”的方式传递请求参数。

## 常见HTTP请求报文头属性

1. **Accept**：请求报文可通过一个“Accept”报文头属性告诉服务端 客户端接受什么类型的响应。

Accept属性的值可为一个或多个MIME类型（MIME：<http://en.wikipedia.org/wiki/MIME_type>  ）

1. **Cookie**：客户端的Cookie就是通过这个报文头属性传给服务端的，如：

Cookie: $Version=1; Skin=new;jsessionid=5F4771183629C9834F8382E23BE13C4C

服务端怎么知道客户端的请求属于哪一个session，就是通过jsessionid判断的。

1. **Referer**：表示这个请求是从哪个URL过来的
2. **Cache-Control**：对缓存进行控制，如一个请求希望响应返回的内容在客户端要被缓存一年，或不希望被缓存就可以通过这个报文头达到目的。如：Cache-Control：no-cache （服务端将对请求返回的响应内容不再客户端进行缓存）
3. **Accept-Language**：客户端本地化信息
4. **Content-Length**：请求报文体长度
5. **Content-Type**：客户端发送的数据格式
6. **User-Agent**：产生请求的浏览器类型

HttpServletRequest.getSession()的内部机制就是获得请求报文头中Cookie属性的JSESSIONID值。

# HTTP响应报文

由三部分组成：响应行+响应头+响应体



①报文协议及版本；

②状态码及状态描述；

③响应报文头，也是由多个属性组成；

④响应报文体，即我们真正要的“干货”。

HttpServletResponse.setStatus(int sc)：可设置响应状态码。

## 常见的HTTP响应报文头属性

1. **Cache-Control：**响应输出到客户端后，服务端通过该报文头属告诉客户端如何控制响应内容的缓存
2. **Etag**
3. **Location**：我们在JSP中让页面Redirect到一个某个A页面中，其实是让客户端再发一个请求到A页面，这个需要Redirect到的A页面的URL，其实就是通过响应报文头的Location属性告知客户端的，如下的报文头属性，将使客户端redirect到iteye的首页中，如：Location: <http://www.iteye.com>，这个响应报文属性将使客户端再次发送请求到指定url（即重定向）
4. **Set-Cookie**：服务端可以设置客户端的Cookie，其原理就是通过这个响应报文头属性实现的，如：Set-Cookie: UserID=JohnDoe; Max-Age=3600; Version=1

HttpServletResponse.setHeader(String name,String value)：设置响应报文头属性。

addCookie，sendRedirect，方法内部都是修改了响应报文头。

# 四种常见的 POST 提交数据方式

<https://imququ.com/post/four-ways-to-post-data-in-http.html>

HTTP/1.1 协议规定的 HTTP 请求方法有 OPTIONS、GET、HEAD、POST、PUT、DELETE、TRACE、CONNECT 这几种。其中 POST 一般用来向服务端提交数据.

## application/x-www-form-urlencoded

最常见的 POST 提交数据的方式了。浏览器的原生 <form> 表单，如果不设置 enctype 属性，那么最终就会以 application/x-www-form-urlencoded 方式提交数据。

请求类似于下面这样（无关的请求头在本文中都省略掉了）：

POST http://www.example.com HTTP/1.1

Content-Type: application/x-www-form-urlencoded;charset=utf-8

title=test&sub%5B%5D=1&sub%5B%5D=2&sub%5B%5D=3

提交的数据按照 key1=val1&key2=val2 的方式进行编码，key 和 val 都进行了 URL 转码。

很多时候，我们用 Ajax 提交数据时，也是使用这种方式。

## multipart/form-data

使用表单上传文件时，必须让 <form> 表单的 enctype 等于 multipart/form-data。

POST http://www.example.com HTTP/1.1

Content-Type:multipart/form-data; boundary=----WebKitFormBoundaryrGKCBY7qhFd3TrwA

------WebKitFormBoundaryrGKCBY7qhFd3TrwA

Content-Disposition: form-data; name="text"

title

------WebKitFormBoundaryrGKCBY7qhFd3TrwA

Content-Disposition: form-data; name="file"; filename="chrome.png"

Content-Type: image/png

PNG ... content of chrome.png ...

------WebKitFormBoundaryrGKCBY7qhFd3TrwA—

首先生成了一个 boundary 用于**分割**不同的字段，为了避免与正文内容重复，boundary 很长很复杂。然后 Content-Type 里指明了数据是以 **multipart/form-data** 来编码，本次请求的 boundary 是什么内容。消息主体里按照字段个数又分为多个结构类似的部分，每部分都是以 --boundary 开始，紧接着是**内容描述信息**，然后是回车，最后是字段具体内容（**文本或二进制**）。如果传输的是文件，还要包含文件名和文件类型信息。消息主体最后以 --boundary-- 标示结束。

这种方式一般用来上传文件。

上面提到的这两种 POST 数据的方式，都是浏览器原生支持的，而且现阶段标准中原生 <form> 表单也只支持这两种方式（通过 <form> 元素的 enctype 属性指定，默认为 application/x-www-form-urlencoded。其实 enctype 还支持 text/plain，不过用得非常少）。

## applation/json

JSON 格式支持比键值对复杂得多的结构化数据，这一点也很有用。可以方便的提交复杂的结构化数据，特别适合 RESTful 的接口。

POST http://www.example.com HTTP/1.1 Content-Type: application/json;charset=utf-8

{"title":"test","sub":[1,2,3]}

## test/xml

XML-RPC（XML Remote Procedure Call）。它是一种使用 HTTP 作为传输协议，XML 作为编码方式的远程调用规范。