1. Socket

* Khái niệm: *Socket là một phương pháp để thiết lập kết nối truyền thông giữa một chương trình yêu cầu dịch vụ (client) và một chương trình cung cấp dịch vụ (server) trên mạng.*
* Bản chất: *Socket là một điểm cuối của một giao tiếp 2 chiều giữa hai chương trình chạy trên mạng.*
* Có 2 loại socket:

►Stream Socket - có hướng kết nối (TCP)

Dựa trên giao thức TCP ( Tranmission Control Protocol ), việc truyền dữ liệu chỉ thực hiện giữa hai quá trình đã thiết lập kết nối. Dữ liệu được truyền tin cậy, đúng trình tự và không lặp lại.

►Datagram Socket - không hướng kết nối (UDP)

Dựa trên giao thức UDP ( User Datagram Protocol ), việc truyền dữ liệu không yêu cầu có sự thiết lập kết nối giữa hai quá trình. Dữ liệu truyền không tin cậy, có thể không đúng trình tự hoặc lặp lại.

<https://o7planning.org/vi/10393/huong-dan-lap-trinh-java-socket>

“ifs.com.vn”

MD5: 94b5863de9fbe49264468ba64b480a38

SHA: ee2b1e18cd690715dfa2522b790692565fa45527

1. Web Socket

* Khái niệm: WebSoket là công nghệ hỗ trợ giao tiếp hai chiều giữa client và server bằng cách sử dụng một TCP socket để tạo một kết nối hiệu quả và ít tốn kém về tài nguyên.