

## → Protocolo TCP

- Orientado à conexão (handshake)
- Entrega garantida
- Sem perda de pacotes
- Ordenação de pacotes no destino
- Controle de fluxo de pacotes
- Emissão/Recepção de fluxo de pacotes

## → Protocolo UDP

- Não orientado à conexão
- Entrega Não garantida
- Pode haver perda de datagramas
- Sem ordenação de datagramas no destino
- Sem controle de fluxo de datagramas
- Emissão/Recepção individual de datagramas

## ► Sockets

↳ Canal de comunicação bidirecional entre processos no mesmo host ou diferentes (RPC)

↳ IPC

↳ Processo deve ser identificado com IP e porta

↳ Protocolos UDP/TCP

Sockets Unicast

- Comunicação ponto a ponto com TCP ou UDP

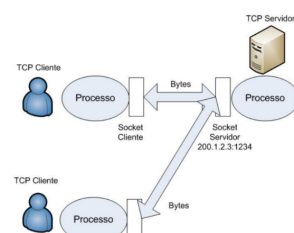
X

Sockets Multicast

- Comunicação UDP de vários hosts com um mesmo endereço IP

## ⇒ Sockets TCP

- Servidor aguarda conexões na porta.
- Cliente envia requisição no endereço IP e porta do Servidor.
- Servidor recebe (lê) a requisição e processa a resposta.
- Servidor envia (envia) a resposta no socket Server.



## → Sockets UDP

1- Servidor cria socket na porta

2- Aguarda requisições

3- Cliente cria socket

4- Cliente cria datagrama (com IP e porta destino)

5- Cliente envia o datagrama

6- Servidor recebe o datagrama

7- Servidor extrai IP e porta de origem

8- Servidor responde (envia) no socket servidor um datagrama com o IP e porta de origem

9- Cliente lê (recebe) a resposta no socket cliente e encerra a conexão

