

## UDP(Connection-less Transport Layer Protocol)

1. 동영상 스트리밍은 실시간성이라는 특성 -> 실시간 데이터에 탁월
  2. 오류에 둔감 -> Acknowledge 필요 없음. 에러에 영향 적게 받음-> 에러나도 재전송 안함, 이미 늦음, 에러는 감수해야 한다.
  3. 데이터의 순서를 무시 . Segment들이 순서 없이 독립적으로 처리된다.
  4. 오버헤드가 작다.(Data의 양/ 시간)  
best-effort->최저(최고 아님)의 노력
  5. 도착시간(delay)을 보장해 주지 않는다. Bandwidth(단위시간당 받는 서비스의 양)도 보장되지 않는다.
  6. Segment가 lost될 수 있다.
- 오류에 둔감하고 속도에 민감한 Application에 주로 사용

Source Port(2)	Destination Port(2)	Length(2)	Checksum(2)	Data(287)
----------------	---------------------	-----------	-------------	-----------

Checksum : 에러를 검사. 리턴던시를 추가해서 오류 검출(패리티 코드와 유사하다.)

Length : UDP header의 byte + 데이터의 byte.

Port number : ARP를 통해 얻은 IP address 외에 웹서버 프로세스의 고유 identity(port number)을 알아야 한다. /웹 서버의 경우 (well-known) port number은 약속을 해 놓았다.  
(웹 서버:80)

well-known port : 웹 서버 등의 용도를 식별하기 위한 port번호

registered port : 게임 회사 리니지 같은 곳에서 서버 만들려고 등록한 port번호

private port : 같은 ip주소상의 host를 식별하기 위한 port번호