

Http 03

2022.07.15

HTTP - HyperText Transfer Protocol 특징

- 클라이언트 서버 구조

클라이언트는 서버에 요청을 보내고 응답을 대기

클라이언트 - UI등 편의에 집중하고 서버는 내부 동작이나 속도등에 집중한다.

그러므로 서로 독립적으로 발전이 가능함.

- 무상태 프로토콜 (**stateless**)

stateful, stateless 차이

상태정보를 다 알려줘야 하는것 -> stateful

상태정보를 알려주지 않아도 클라이언트가 가지고 있는것 stateless

즉, 응답 서버를 마음껏 바꿀수 있다.

스케일 아웃 - 수평 확장에 유리하다.

-단점 : 서버에 무리가 갈 수 있다,

- 비 연결성

요청 응답이 끝나면 연결을 끊는다.

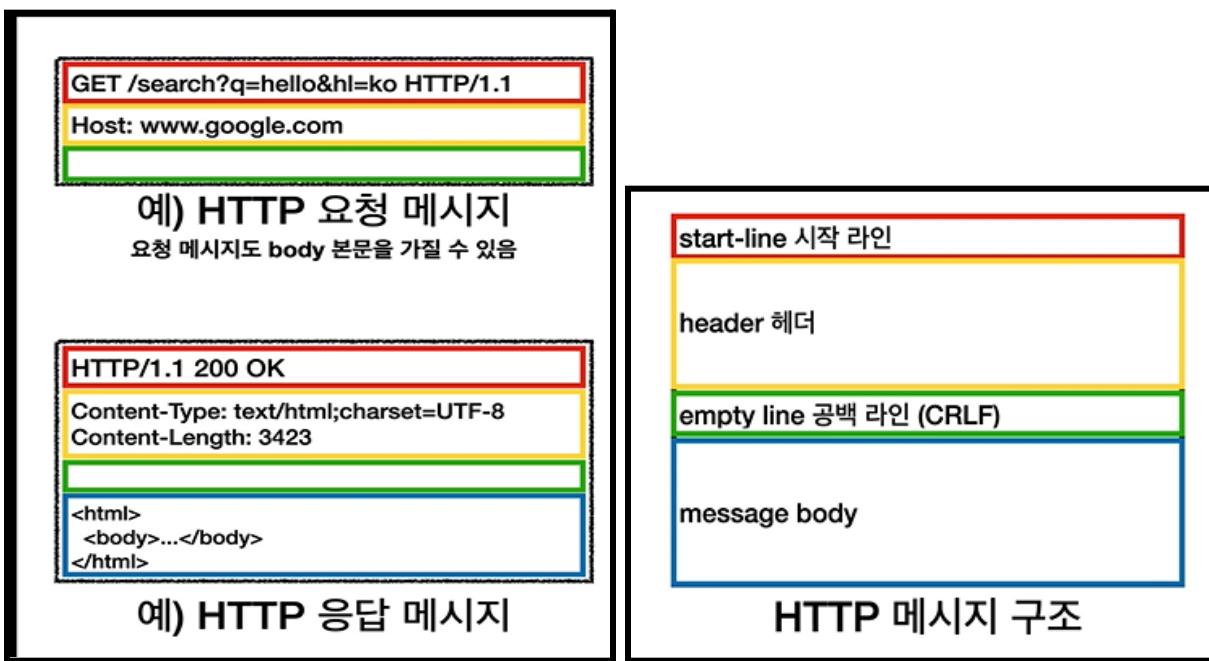
단점 - 연결을 계속 새로 맺어야함 (3 way handshake 추가)

지속연결로(Persistent Connections)로 문제 해결

[선착순 이벤트]

정적페이지 -> 스테이트리스로

HTTP 메시지



시작라인

요청 메시지

메소드 GET, POST, PUT, DELETE... / 요청 대상 / 요청내용 / 요청 버전

응답 메시지

status-line = 버전 status-code sp reason-phrase crlf

HTTP 헤더

HTTP 전송에 필요한 부가정보가 전부 들어있다.

필요한 메타데이터가 전부 들어있다.

HTTP 메시지 바디

- 실제 전송할 데이터

