网络编程就是，让在不同的电脑上的软件能够进行数据传递，即进程之间的通信。

计算机都遵守的网络通信协议叫做TCP/IP协议

端口

ip地址和网络服务是一对多的关系，通过ip地址+端口号可以区分不同服务，双方端口并非一一对应。一个进程可能与多个计算机链接，因此会申请很多端口。

每次重新运行网络程序，若端口号未指定，标识程序的端口号都会重新随机分配

知名端口 众所周知的端口号，0—1023

80端口分配给HTTP，21端口分配给FTP

动态端口 不固定分配某种服务 1024—65535

netstat –an 查看端口状态

私有ip 不在公网中使用，属于私网ip，局域网使用

10.0.0.0～10.255.255.255

172.16.0.0～172.31.255.255

192.168.0.0～192.168.255.255

IP地址127．0．0．1~127．255．255．255用于回路测试，

如：127.0.0.1可以代表本机IP地址，用http://127.0.0.1就可以测试本机中配置的Web服务器。

子网掩码

某个IP地址划分成网络地址和主机地址两部分子网掩码的设定必须遵循一定的规则。只有通过子网掩码，才能表明一台主机所在的子网与其他子网的关系

左边是网络位，用二进制数字“1”表示；右边是主机位，用二进制数字“0”表示。

IP地址为“192.168.1.1”子网掩码为“255.255.255.0”。

其中，“1”有24个，代表与此相对应的IP地址左边24位是网络号；

“0”有8个，代表与此相对应的IP地址右边8位是主机号。

**socket**

socket(简称 套接字) 是进程间通信的一种方式，它与其他进程间通信的一个主要不同是：

它能实现不同主机间的进程间通信，我们网络上各种各样的服务大多都是基于 Socket 来完成通信的

**创建socket**

使用socket 模块的函数 socket socket.socket(AddressFamily, Type)

* Address Family：可以选择 AF\_INET（用于 Internet 进程间通信） 或者 AF\_UNIX（用于同一台机器进程间通信）,实际工作中常用AF\_INET
* Type：套接字类型，可以是 SOCK\_STREAM（流式套接字，主要用于 TCP 协议）或者 SOCK\_DGRAM（数据报套接字，主要用于 UDP 协议）

UDP --- 用户数据报协议，是一个无连接的简单的面向数据报的运输层协议

UDP是面向无连接的通讯协议，UDP数据包括目的端口号和源端口号信息，通讯不需要连接

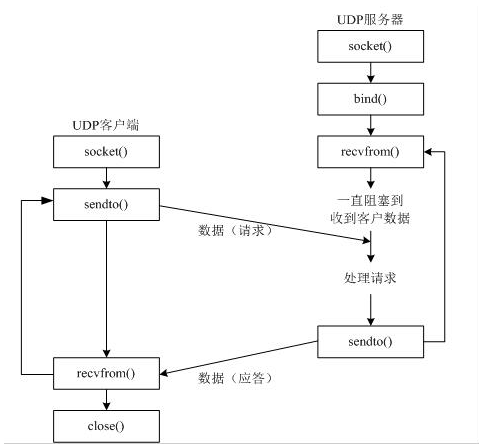
UDP通信双方分为客户端和服务器。

请求服务的一方称为：客户端。提供服务的一方称为：服务器

创建socket之后，服务器首先要绑定端口，目的是让客户端能够正确发送到此进程。

客户端一般不需要绑定，是让系统随机分配，就不会产生绑定端口被占用情况

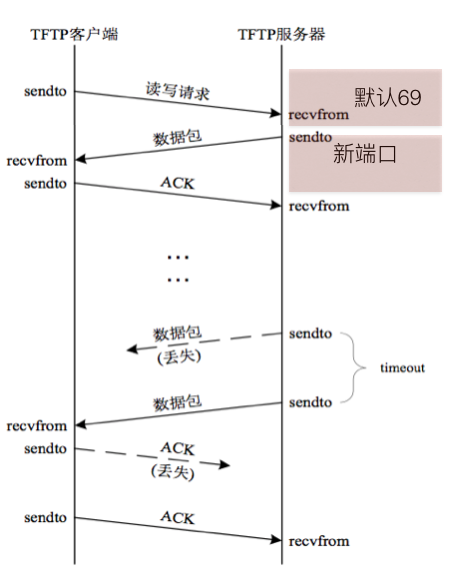
udpsocket=socket(AF\_INET,SOCK\_DGRAM)  
bindaddr=('',8002) # 匹配本地服务器ip和端口  
udpsocket.bind(bindaddr) #服务器端绑定端口

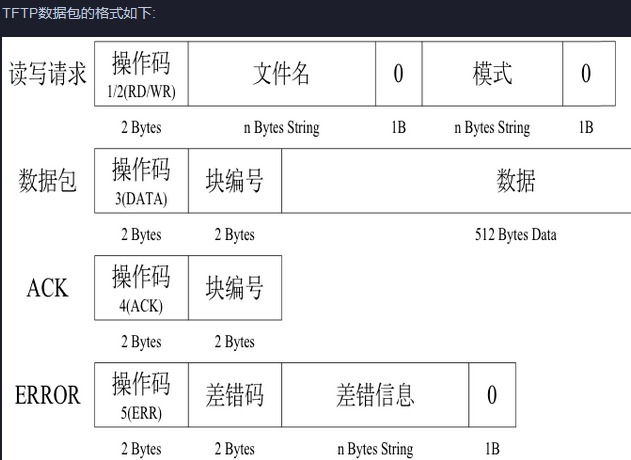


TFTP协议 （简单文件传输协议）

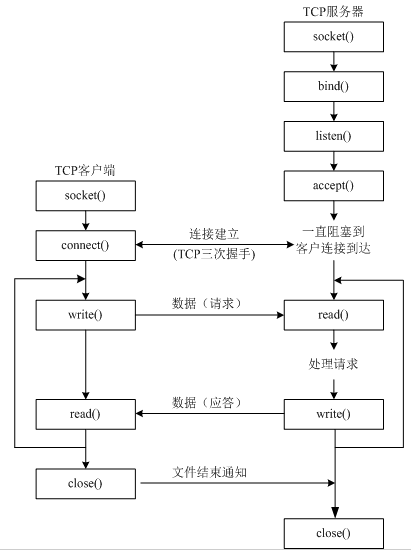
默认监听69号端口，客户端需要向服务器69端口发送下载（读）请求，服务器批准后使用一个新的临时端口进行数据传输。

客户端收到数据包后需要向服务器发送确认信息，称为ACK（应答包）为了标记数据已经发送完毕，所以规定，当客户端接收到的数据小于516（2字节操作码+2个字节的序号+512字节数据）时，就意味着服务器发送完毕了





**tcp协议**



**tcp服务器**

1. socket创建一个套接字
2. bind绑定ip和port
3. listen使套接字变为可以被动链接，传入的参数指定等待连接的最大数量，超过后排队
4. accept等待并返回一个客户端的链接
5. recv/send接收/发送数据

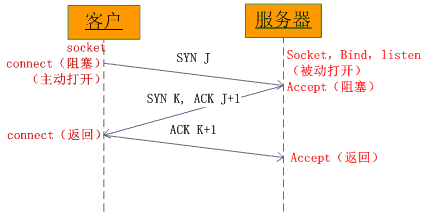
from socket import \*  
tcpsersocket=socket(AF\_INET,SOCK\_STREAM)  
tcpseraddr=('192.168.0.203',8001)  
tcpsersocket.bind(tcpseraddr) #绑定tcpserver的ip和端口  
tcpsersocket.listen(5) #listem将socket变为被动，接收连接  
while True: #循环接收来自client的连接  
 newsocket, clientaddr = tcpsersocket.accept() #新的客户端连接服务器，则对应产生一个新的socket  
 print(clientaddr)  
 recvdata = newsocket.recv(1024) #接收对方数据并打印  
 print(recvdata)  
 msg='received'  
 newsocket.send(msg.encode('utf-8')) #收到client信息后返回一条信息  
 newsocket.close() #关闭client的套接字，不再为这个client服务  
 tcpsersocket.close() #关闭监听套接字，不再接收任何client连接

每个链接必须创建新线程处理，单线程在处理连接过程中无法接受其他client连接

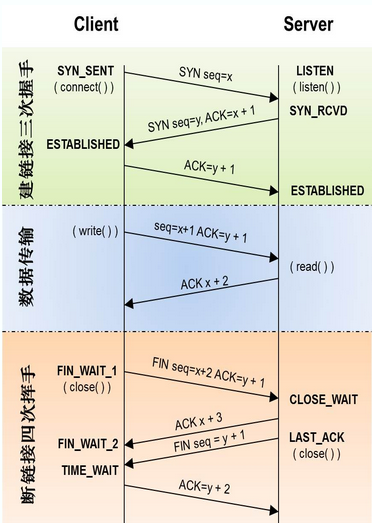
**tcp客户端**

from socket import \*  
tcpclisocket=socket(AF\_INET,SOCK\_STREAM)  
cliaddr=('192.168.0.203',8001)  
tcpclisocket.connect(cliaddr) #连接服务器  
while True:  
 senddata = input('输入：')  
 tcpclisocket.send(bytes(senddata, encoding='utf8'))   
 recvdata = tcpclisocket.recv(1024)  
 print('接收', recvdata)  
tcpclisocket.close()

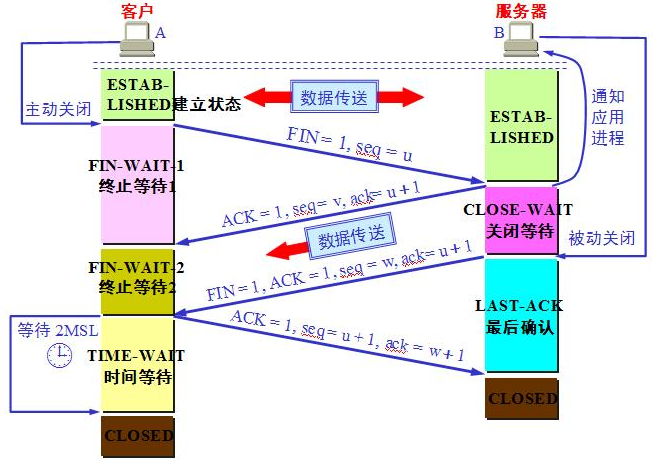
tcp三次握手



tcp四次挥手。连接的建立需要三次握手，释放需要四次握手。



tcp的2MSL



tcp的TIME\_WAIT状态称为2MSL（2MSL即两倍的MSL）等待状态，当TCP的一端发起主动关闭，在发出最后一个ACK包后，即第3次握手完成后发送了第四次握手的ACK包后就进入了TIME\_WAIT状态，必须在此状态上停留两倍的MSL时间，等待2MSL时间主要目的是怕最后一个 ACK包对方没收到，那么对方在超时后将重发第三次握手的FIN包，主动关闭端接到重发的FIN包后可以再发一个ACK应答包

在TIME\_WAIT状态 时两端的端口不能使用，要等到2MSL时间结束才可继续使用。当连接处于2MSL等待阶段时任何迟到的报文段都将被丢弃。不过在实际应用中可以通过设置 SO\_REUSEADDR选项达到不必等待2MSL时间结束再使用此端口。

tcp长连接和短连接

tcp短连接一般只会在client和server之间传递一次读写操作。

client向server发起连接请求，server接收后建立连接，client发送消息，server回应，close

一般是client先发起close操作

tcp长连接一次读写完毕后连接不关闭，继续读写操作，长时间操作后client发起关闭请求