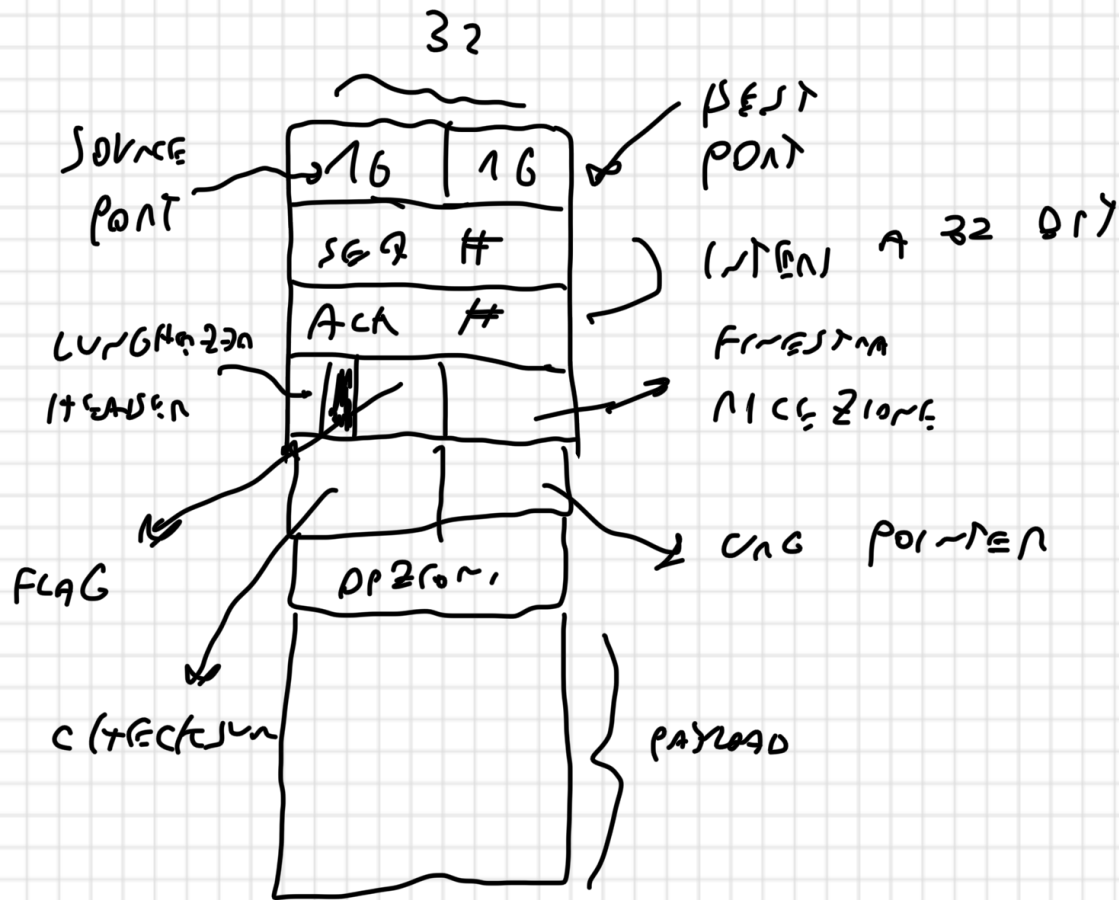


30/09

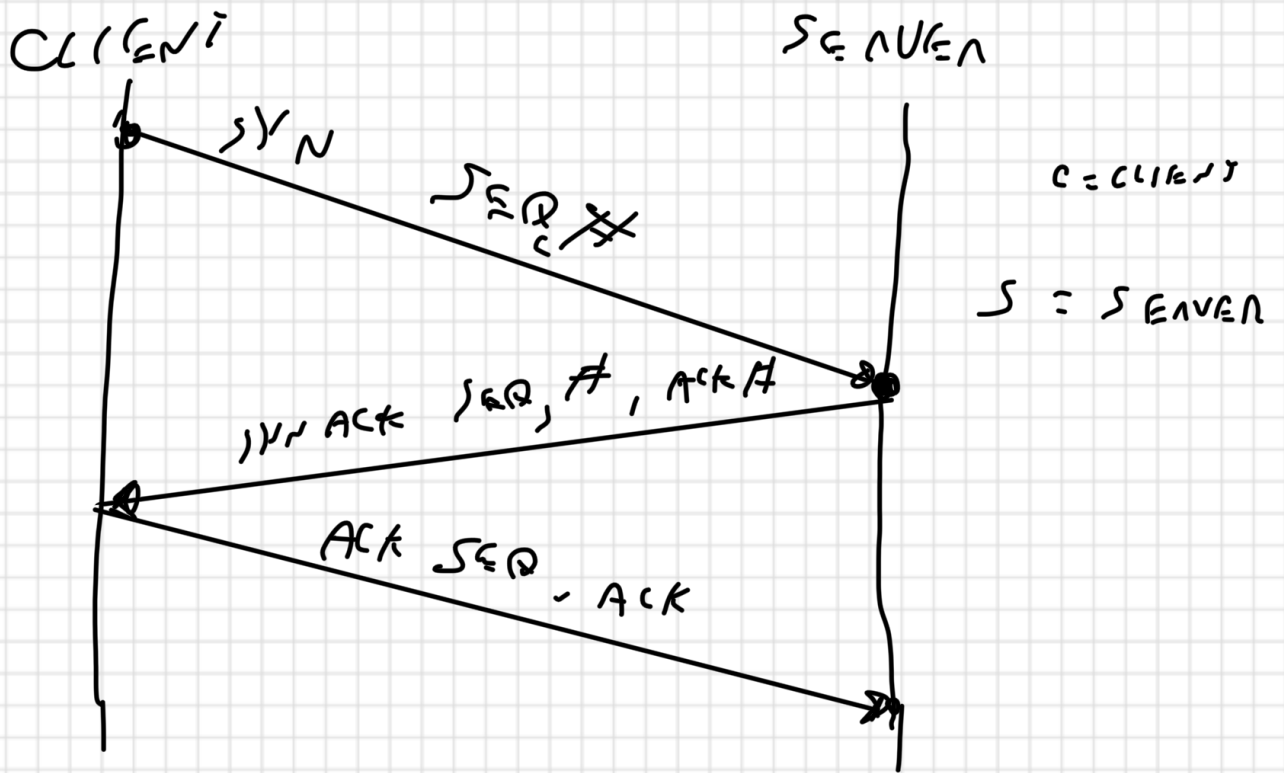
TCP



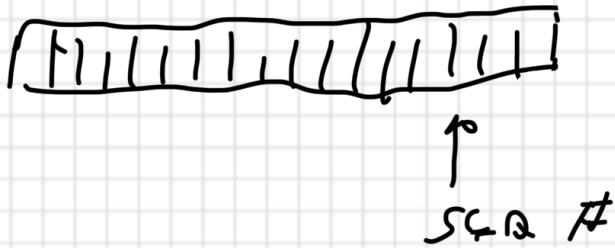
STREAM: DEFINIRE CANALE VIRTUALE DI COMUNICAZIONE TRA MITTENTE E DESTINATARIO.

UN FILE E' UNA SEQUENZA DI BYTES

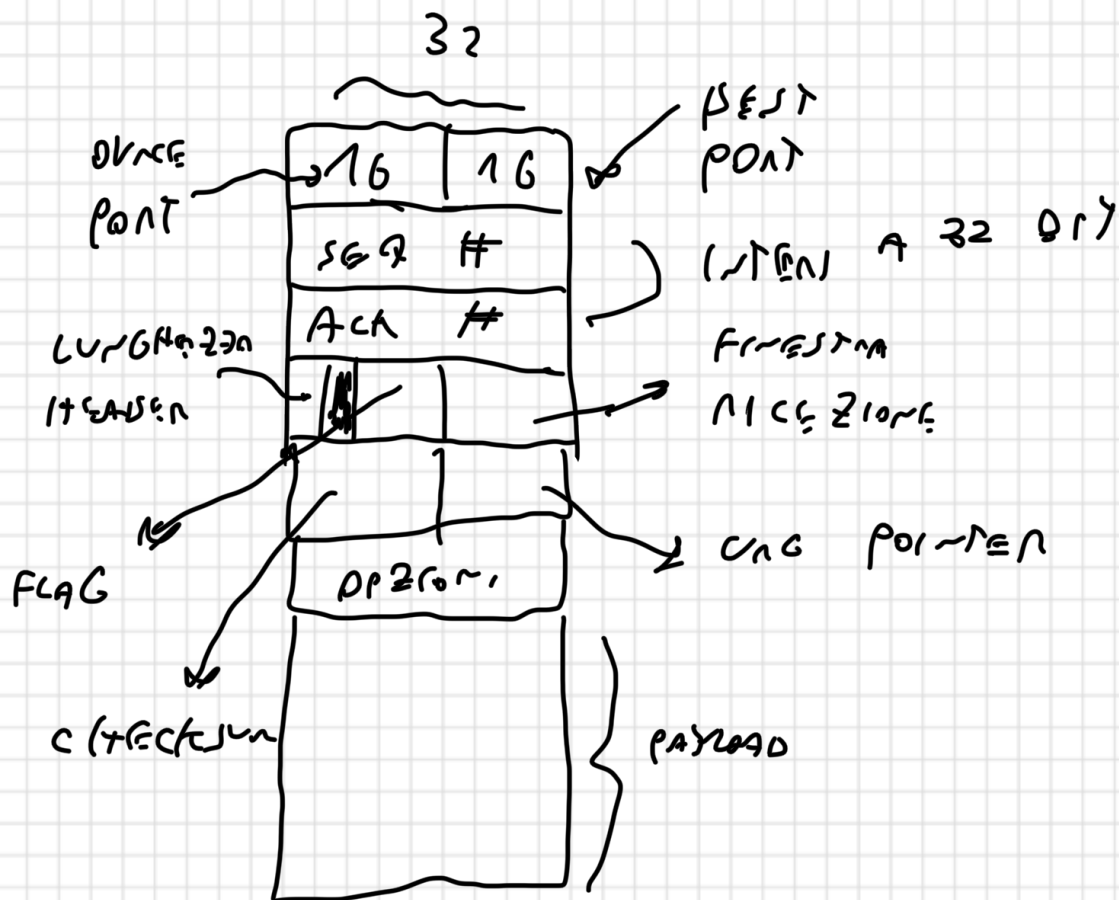
PROTOCOLLO DI CONNESSIONE: 3-WAY HAND SHAKE



1. Para que usamos **START** UN **SECU** BIT



TCP



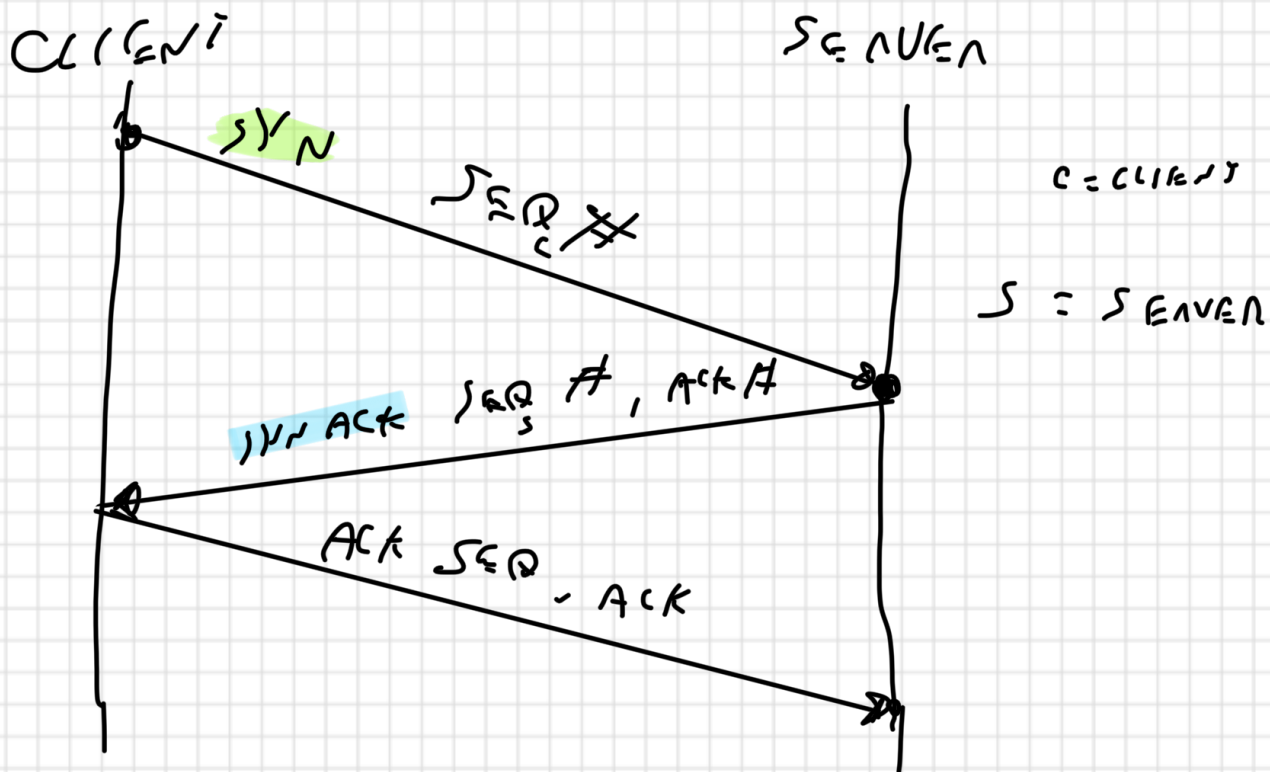
IL TIPO DI SERVIZIO E' DIVENUTO ALTERNATIVO AD UDP.

NEL TCP COME QUALITA' DI SERVIZIO ABBIAMO "STREAM".

STREAM = DEFINISCE UN CANALE VIRTUALE TRA MITTENTE E DESTINATARIO. IDEA DI AVERE UNA FASE DI CONNESSIONE.

QUANDO HO APERTO QUESTA CONNESSIONE ESSA FUNZIONA COME UNA SEQUENZA DI BYTE.

PROTOCOLLO DI CONNESSIONE: E' IL PROTOCOLLO CHIAMATO 3-WAY HAND SHAKE.



L'INIZIATIVA DI APRIRE LA CONNESSIONE VIENE PRESA DAL CLIENT.

IL CLIENT MANDA UN PRIMO MESSAGGIO DI RICHIEDI AL SERVER.

SOLTANTO AL LIVELLO TCP ABBIAMO IPV4. QUINDI, NON E' BELLO CHE QUESTO DATAGRAMMA IP ARRIVI A DESTINAZIONE.

MA SE ARRIVA A DESTINAZIONE A SEGUITO DELLA RICEZIONE DEL MESSAGGIO IL SERVER RISPONDE AL CLIENT. SE IL CLIENT RICEVE LA RISPOSTA DA PARTE DEL SERVER MANDA A SUA VOLTA UN TERZO MESSAGGIO E IN QUESTO MODO LA CONNESSIONE E'

STATA APERTA.

DA QUESTO PUNTO IN AVANTI LA CONNESSIONE E' STATA APERTA E' SIA IL CLIENTE CHE IL SERVER POSSONO INVIARE E RICEVERE BYTE.

PER POTER APRIRE QUESTA CONNESSIONE IL CLIENT USA 2 FLAG.

I FLAG HANNO UN NAME, UN NAME COMPLETO A UN SINGOLO BIT.

IL PRIMO MESSAGGIO SI CHIAMA **SYN** E IL CLIENT COMUNICA AL SERVER UN VALORE INTENSO SEQ#.

SE IL SERVER RICEVE LA RICHIESTA SYN E DECIDE DI ACCONSENTIRCI A QUESTA RICHIESTA DI CONNESSIONE. RISPONDE CON IL FLAG **SYN ACK**.

SE IL CLIENT RICEVE QUESTA RISPOSTA DAL SERVER MANDA UN TERZO MESSAGGIO DOVE E' ATTIVO SOLO IL FLAG ACK, MANDA IL SUO SEQ#.

ABBIAMO ALTRI TIPI DI FLAG. PER ESEMPIO IL FLAG RESET E IL FLAG FIN E SERVONO PER CHIUDERE LA CONNESSIONE.

FLAG RESET: CHIUSURA IMMEDIATA.

FLAG FIN: CHIUDERE IN MODO "PIU' CORTESIA" OUV ENO PIU' CORTESAMENTE.