

UserDatagramProtocol

- UDPs adressieren Anwendungen per Ports
- schnelle Verbindung, da nur gesendet wird ohne abzusichern ob alle Pakete auch tatsächlich ankommen
- verbraucht weniger Ressourcen
- Dadurch fehlende Sicherheit, es kann zu unbemerkten Datenverlust kommen, bzw müsste die Anwendung selber eine Funktion haben, die prüft ob alle benötigten Pakete ankommen
- wird als Datenstrom gesendet
- kleinerer Header als bei TCP => schneller
- => besteht aus Quell-Port, Ziel-Port, Länge des Inhalts, Prüfsumme, Datenanhang

IP und Port Zusammenhang

- IPs sind die Adressen der Rechner / Ports sind die Adressen der Anwendungen
- => Es braucht von beiden jeweils die Quell- und Zieladressen, damit Pakete versendet und benutzt werden können