日报格式:

主 题：日报

汇报人：左超

日 期：2018年7月24日 星期二

内 容：

* 今日学习了的内容：

TCP三次握手：

第一次握手： SYN = 1 , seq = n

三次握手的第一次握手，主要传递两个信息，一是请求建立连接，二是发出一个序列号。在实际连接中，请求建立连接用SYN=1表示，序列号用seq=n表示，其中n为一个数。

第二次握手： SYN = 1 , ack = n+1 , seq = x

在实际情况中，这次回复一共有三条信息，一是同意建立连接（SYN = 1），二是确认收到了刚才的信息（ack = 刚才的seq + 1），三是发出自己的序列号（seq = x，其中x为一个数）。

第三次握手： SYN = 0 , seq = n+1 , ack = x+1

第三次握手。这次回复也有三条信息，一是表示现在开始发送（SYN = 0），二是成功收到了绿茶的信息（ack=刚才的seq + 1），三是这张纸条的序号（seq=最开始发出的序号 + 1）。

三次握手的的主要目的是为了确认两台机器都具有收和发的能力。

第一次握手让B主机知道A主机可以发出消息

第二次握手让A主机知道了B能接受到，也能发出

第三次握手让B知道了A能接收到

主机A 主机B



4次挥手：

四次挥手核心就在于四个时间节点，分别是：发完了，知道发完了，收完了，知道收完了。

第一次挥手：A告诉B数据发送完了。

第二次挥手：B知道A发完了

第三次挥手：B告诉A接收完了。

第四次挥手：A知道B接收完了。

为什么TCP建立连接要三次握手

两次握手可能因为丢包而出现死锁 ，握手当然可以四次五次一直握下去，但三次已经够了，就没有必要了。

java SE 中Object源码分析，异常重点知识点讨论。

算法：快速排序

#include<stdio.h>

void QuickSort(int left,int right,int \*arr){

int i = left;

int j = right;

int t;

int temp = arr[left];

while(i!=j){

while(arr[j]>=temp&&i<j) j--;

while(arr[i]<=temp&&i<j) i++;

if(i<j){

t=arr[i];

arr[i] = arr[j];

arr[j] = t;

}

}

arr[left] = arr[i];

arr[i] = temp;

QuickSort(left,i-1,arr);

QuickSort(i+1,right,arr);

}

int main(void)

{

int a[10]={3,2,5,8,4,7,9,6,1,10};

int i;

QuickSort(0,9,a);

for(i=0;i<10;i++)

{

printf("%5d",a[i]);

}

}

设计模式:单例模式

饿汉式：在程序启动时或者单件模式被加载的时候，单li模式就已经被创建。

懒汉式：当程序第一次访问单间模式实例时才进行创建

public Simple(){

pirvate static Single s = new Single();

private Single(){}

public static Simple getSimple(){return s;}

}

饿汉式：

class Single{

private static s = null;

public single(){

if(s ==null){

s = new Single();

return s ;

}

}

【学习内容真实可靠，给自己的评分和完成度客观真实，不谦虚，不夸大】