

HTTP

CLIENTE:

- Navegador
- CURL
- Librerías nativas de diversos lenguajes de desarrollo.

HTTP Hipertext transport protocol

Version 1.1 RFC 2616

SERVIDOR: Web server

Socket en el cliente
abierto en port alto

Conexión TCP

Producida después de un handshaking
de 3 vías (solicitud, aceptación
y confirmación de conexión).

Pedido del Recurso
principal

Mensaje de requerimiento
+ información

Respuesta del recurso
Principal como por ej.
Una página HTML con
sus elementos asociados

Mensaje de respuesta
+info que puede reemplazar o sumar
a la presentada en el mensaje anterior

Se pide y se recibe el
primer elemento asociado
al recurso principal por ej.
Una imagen.

Mensaje de requerimiento

Socket tcp abierto en modalidad
pasiva en la dirección IP y el port 80
del servidor. La conexión se establece
sobre pares IP-PORT. Los nombres y
dominios expresados en el requerimiento
deben ser traducidos previamente por
servicios de resolución de nombres.
El navegador realiza una consulta DNS
antes de establecer esta conexión.

Socket fantasma abierto para
sostener la conexión

Mensaje de respuesta

...

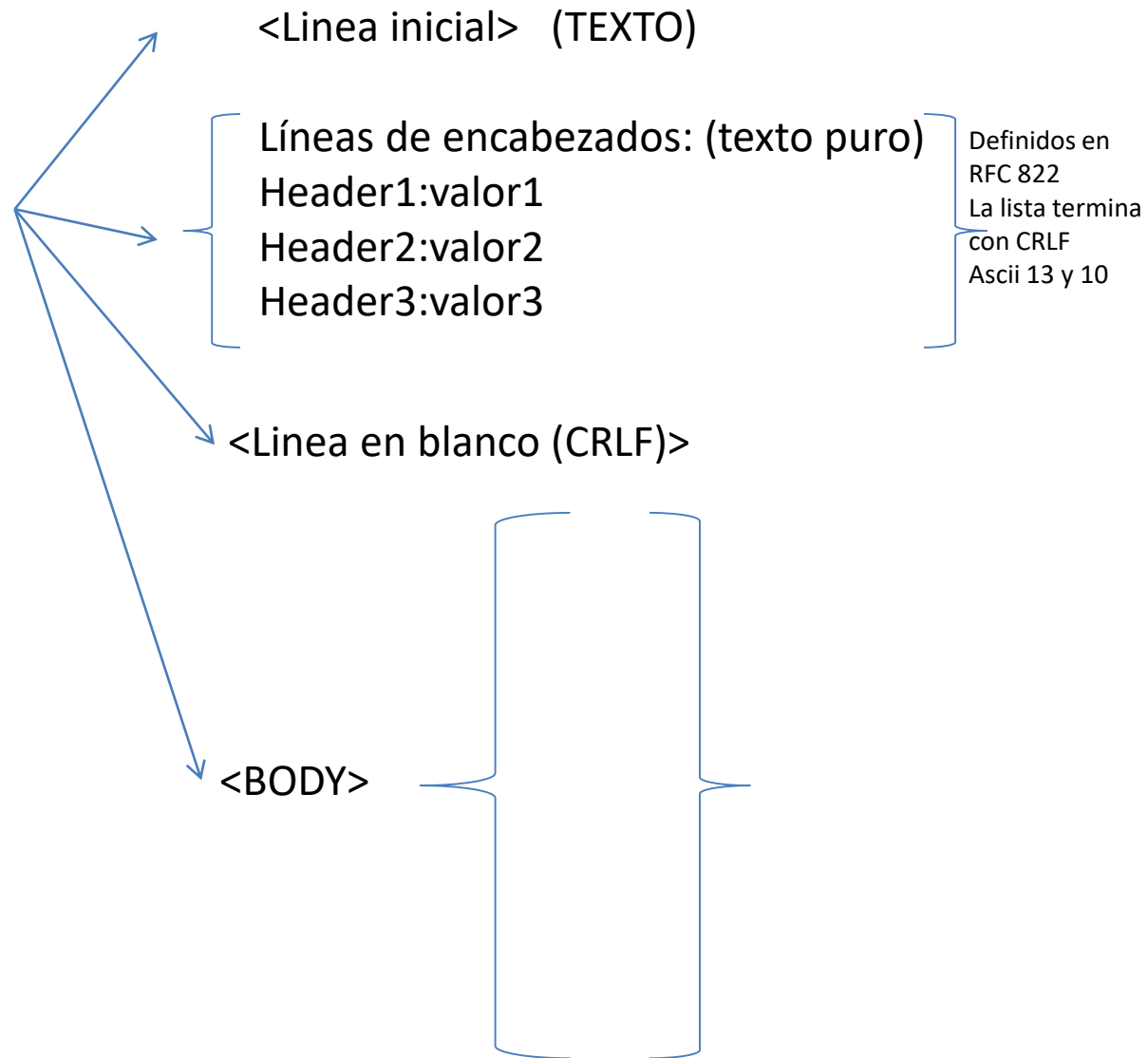
CLIENTE

SERVIDOR

Conexión TCP

HTTP → stateless protocol

Estructura de los mensaje HTTP
tanto de requerimiento como
de respuesta



Mensaje de Requerimiento

Uniform Request Identifier



Línea inicial: GET URI http/1.1

GET /path_al_recurso/index.html?var1=valor1&var2=valor2 http/1.1

URI: Caracteres reservados: / \ | " : # % & [] @ ! \$ & ' () { } * + , ; = > < ?

Prohibidos al comienzo del nombre: _ y .

Metodo

Otros métodos pueden ser:

POST

CONNECT (lo usan los proxys)

DELETE /clientes/marcos http/1.1

PUT /clientes/marcos http/1.1

Versión de http usada

Aclaración:

El campo URL del navegador es el que contiene el conjunto:

<http://nombreHost.dominioHost:puerto> + URI

Esta data la necesita el navegador primero para consultar la ip de destino al servidor de nombres configurado y luego para establecer la conexión tcp con dicho destino.

Los metodos pueden ser utilizados como verbos para la manipulación de recursos remotos en servicios web:

GET → Solo lectura

PUT → Utilizado para crear recursos en un servidor

DELETE → Utilizado para borrar recursos en un servidor

POST → Utilizado normalmente para actualizar recursos en un servidor.

/index.html
/clientes
/clientes/marta



Son los posibles recursos (resources) referenciados en la URI

Headers: Contienen información relativa a la codificación del mensaje (metadatos)

Hay Tecnologías para implementar servicios en la WEB que usan estos headers para rutearlos

Remote address: 72.50.50.8:80

Request URL: http://www.xxx/documento.php

Request method: GET

Header size: 390 bytes → tamaño total de encabezados

Request Protocol: http /1.1

User-Agent: Mozilla/5.0

Content-type: text/html (para datos enviados en el req.); charset=utf-8

Content-length: xxxxx → longitud de los datos transmitidos hacia el servidor (textos o files)

Date:xxxxxx

Accept image: /gif, application ms-word, application ms-powerpoint

Accept encoding: gzip, deflate

Accept language: es ar

Connection: Keep alive → Pide al servidor que no corte la conexión mientras sea posible

Host: nombrehost.mombredominio

Accept-encoding: gzip

Accept-language: es-ES, en-US

Un site para consultar que parámetros son enviados por nuestro navegador puede ser: <http://request.urih.com/>

Cookie → Envía un dato de cliente al servidor

Body: Puede contener datos en cualquier formato.

- Datos ingresados en campos de un formulario.
- Files enviados en un proceso de upload

Mensaje de Respuesta http

Línea inicial:

- Es una línea que indica el estado (status line)
- Informa acerca del estado del requerimiento

HTTP/1.1



versión

404



Código de estado
Entero de 3 dígitos

Not Found



Descripción de estado

Códigos:

1xx	Mensaje de información provisorio para procedimientos experimentales
2xx	Recurso existente en el servidor (Ej: 200 OK, 201 Created)
3xx	Redirección a otra URL o manejo de cache (Por ejemplo cuando el servidor indica al cliente que recupere el recurso de su propio cache). Ej: 301 Recurso movido permanentemente a otra URL Ej: 303 o 304 Recurso no modificado desde que fue cacheado por el navegador.
4xx	Error en el requerimiento del cliente Ej: 400 Bad request, 401 Acceso no autorizado Ej: 404 Recurso no encontrado 405
5xx	Error en el procesamiento del requerimiento del lado del server (500 Server Error)

Headers:

Los campos del Header indican entre otras cosas el tipo y el tamaño de los archivos y datos devueltos.

Server: Apache/1.2

Last-Modified: Fri, 3 Dec 2017

Cache-control: no-cache → El servidor no admite cache (el valor public es para admitir cache)
//ETag: "33a64df551425fcc55e4d42a148795d9f25f89d4" para el caso
//de querer forzar este tipo de manejo de cache.

Content-type: text/html

Content-Encoding: gzip

Content-Length: xxx (en http 1.1 no es obligatorio. Si no está se trata de streaming)

Expires: 22 Jul 2018

Set-cookie: xx → Dato enviado por el servidor para ser almacenado en la memoria del cliente

Todos los navegadores tienen la opción de visualizar los headers que vienen
Con la respuesta http (ej: chrome → Descargar la extensión HTTP headers (Configuración –
Mas herramientas → extensiones).

Un nuevo icono se agregará al lado del menu de configuración de Chrome.

Al entrar en cualquier página y clicar este ícono se podrán visualizar los headers http
de la respuesta)

Una cookie HTTP, cookie web o cookie de navegador es una pequeña
pieza de datos que un servidor envía a el navegador web del usuario
en un header de la respuesta. El navegador guarda estos datos y los
envía de regreso junto con la nueva petición al mismo servidor desde
la misma dirección de origen.

Body del mensaje de respuesta:

Puede llevar texto, files o flujo de datos.

Los files deben tener un header asociado que indique el tipo y otro que indique el tamaño.

El flujo (streaming http) no lleva header asociado

(ej: video online). Se denomina http live streaming (HLS).

El servidor divide el flujo de video que debe enviar en pequeños fragmentos que viajarán como archivos independientes y que irán siendo almacenados temporariamente en el navegador cliente.

Los datos transferidos pueden ser de tipo texto para el control en el navegador o de tipo binario para las muestras de video.

Los servidores de streaming de alta performance no usan protocolo http. (Usan por ej. RTSP real time streaming protocol y funcionan sobre UDP)

Aclaración (servidores RTSP): Los servidores de streaming de alta calidad tienen las siguientes ventajas sobre los basados en http:

El cliente puede avanzar o retroceder a cualquier punto fino del video ya que este es transmitido en forma continua y no por trozos.

Permite al server conocer exactamente lo que la gente consume.

Usa eficientemente el ancho de banda ya que solo transmite lo que el cliente pide.

El video nunca es almacenado del lado del cliente.

La única desventaja es que por lo general estos protocolos son bloqueados por los firewalls corporativos. Por este motivo es poco común ver servidores RTSP en redes privadas corporativas. Por lo general se usan servicios de conexión para teleconferencia o de contenido en la nube (ej: netflix) y a los cuales se accede desde requerimientos salientes de las redes privadas.

Ejemplo completo: Caso de envío de formulario

POST /path/file.html HTTP/1.1

<headers>

User-Agent: Mozilla/3.0, Content-type: text/html

Content-length:xxxxx,Date:xxxxx, host: www.miempresa.com:8080

[CRLF]

<body>

Variables de formulario

Headers

HTTP/1.1 200 OK

Date: xxxxxxxx

Content-type: text/html

<CRLF>

Body

<html>

<body>

<h1>Texto</h1>

</body>

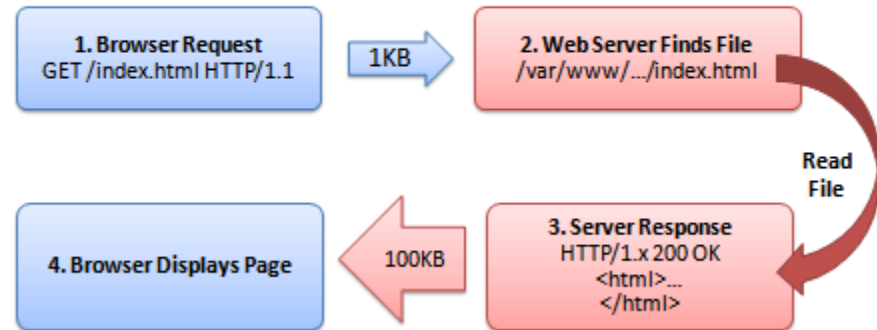
</html>

Caches:

Caso1: Sin cache

Requerimiento normal:
el navegador no almacena ningún
cache. La pagina es cargada totalmente
en cada requerimiento.

HTTP Request and Response



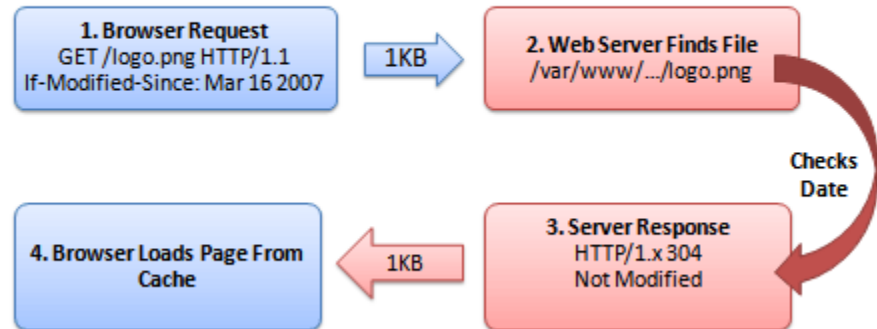
Caso2: Cache utilizado fechas

Requerimiento que envía un http header como el siguiente:

`if-Modified-Since : xx-xx-xxxx` (corresponde a ultima fecha de acceso al recurso).

El servidor busca el recurso y compara la fecha enviada en el header con la de última modificación. Si su fecha de ultima modificación es anterior entonces solo envia una respuesta con header «Modified = Not Modified» y el navegador carga el recurso de su cache.

HTTP Cache: Last-Modified



Caso3: Cache utilizando Etag's o Hash's

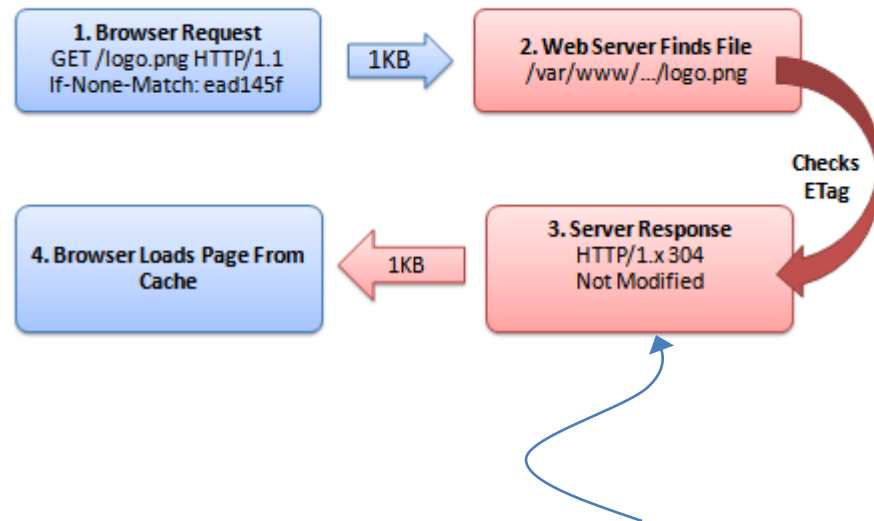
Igual que el caso anterior pero utilizando un identificador (Etag) asociado a cada file en el servidor. Este es una etiqueta o «finger print» que se modifica en el servidor cada vez que se modifica el recurso.

Si el cliente tiene almacenado el recurso en cache envía como header de req. El etag asociado.

Lo que se compara entonces en el server es este header con el etag del recurso. Si no fue modificado entonces solo devuelve una respuesta con un header «not Modified»

Esto es mejor ya que no depende de errores en la configuración de fechas del servidor y cliente. Recordemos que en la mayoría de los casos los desarrolladores no tienen control sobre el sistema operativo del servidor donde corre el web server. Nuevamente aclaro que para que el navegador envíe un header «If-None-Match» es necesario que la asociación entre recurso (url) y esta variable, esté en memoria. Este registro se habría realizado en el último acceso al recurso mencionado. El Etag queda grabado en la memoria de el navegador ya que es también recibido por este en la cabecera de la respuesta y es enviado por con el requerimiento http en el siguiente acceso al URL de destino.

HTTP Cache: If-None-Match



En el caso de envío de nueva pagina. El server Debe enviar un header Con el nuevo eTag

Mejoras del HTTP 1.1 respecto al HTTP1.0

1. Múltiples transacciones sobre conexiones persistentes.
2. Soporte de cache en el envío de respuestas. Se evalúan encabezados de requerimiento para comparar con los atributos de cada recurso y de esa manera decidir si el mismo se envía completo por haber sido modificado.
3. Permite respuestas de flujo de datos sin encabezados que indiquen su longitud previamente. Lo que da lugar al streaming en la web.
4. Virtual hosting (múltiples dominios sobre una misma ip).
5. Línea inicial en el requerimiento:
GET /path/file.html HTTP/1.1
6. Nuevo campo de header obligatorio:
Host: hostDeDestino.DominioDeDestino (el host virtual de destino)
7. El cliente genera requests sobre una conexión persistente hasta el último recurso:
GET /path/foto.gif HTTP/1.1
8. Connection: keep alive. (El requerimiento pide mantener la conexión mientras sea posible).
Lo que da lugar al http asíncronico (AJAX).
Existen requerimientos asíncronos frente a un evento en el cliente (ajax) que también se producen sobre una conexión persistente.
9. Connection:close. (El requerimiento lleva este header para pedir desconexión). Esto ocurre por ejemplo si el usuario cierra el navegador sin salir de la aplicación. El mismo navegador envía un nuevo requerimiento a todos los servidores con conexiones abiertas pidiendo a través de este header el cierre de la conexión al servidor remoto.
10. El servidor tiene capacidad para enviar un header de desconexión luego de un tiempo de inactividad.
Aclaración → Un Time Out (es el tiempo especificado en el server para desconectar si no recibe nuevo requerimiento por parte del cliente).
El server puede terminar con la conexión (por ejemplo luego de un time out) con una respuesta conteniendo el siguiente campo header:
Connection: close
Significa que no aceptará más requerimientos.

Host virtuales

URI
URL → <http://miempresa.midominio/mirecurso.html>

- Los servidores WEB que corren sobre http 1.1 pueden atender múltiples dominios en una única IP.
- En el caso de usar hosts virtuales habrá que declarar el nombre de host en un servidor de DNS público. Por lo general quien hostea un recurso es un ISP que tiene su propia zona de nombres de dominio y solo tiene que agregarlo en su base de datos.
- El servidor WEB debe configurarse especialmente para atender host virtuales.
- Para simular servidores de DNS en una PC hay que editar el archivo de texto:
`\windows\system32\drivers\etc\hosts`

HTTPS

El protocolo http 1.1 permite transportar datos en claro, sin seguridad ni encriptación alguna.

El protocolo https se encuentra montado sobre una conexión segura, establecida a través de un protocolo de seguridad TLS/SSL que establece conexiones TCP encriptadas con una clave simétrica.

Una conexión segura requiere de un certificado SSL emitido por una autoridad certificante (AC) como lo puede ser Certisur, GoDaddy, Chep, Letsencrypt, etc.



Cuando un certificado SSL es adjuntado a un web server que aloja uno o múltiples dominios. Estos pueden entonces ofrecer la posibilidad de conexión segura https://

El protocolo https entre navegador y web server realiza un intercambio de mensajes http donde el navegador recibe la clave publica del servidor firmada por la autoridad certificante (CA), esta firma es el hash de la clave publica del servidor encriptada con la clave privada de la CA y por ende puede ser validada por el navegador cliente con solo desencriptarla con la pública de la entidad certificante.

El intercambio de mensajes desde el cliente continua pero encriptado asimétricamente con la clave publica del servidor (confidencialidad).

para terminar negociando una clave simétrica rápida que servirá como elemento de encriptación en el resto de la conexión https.

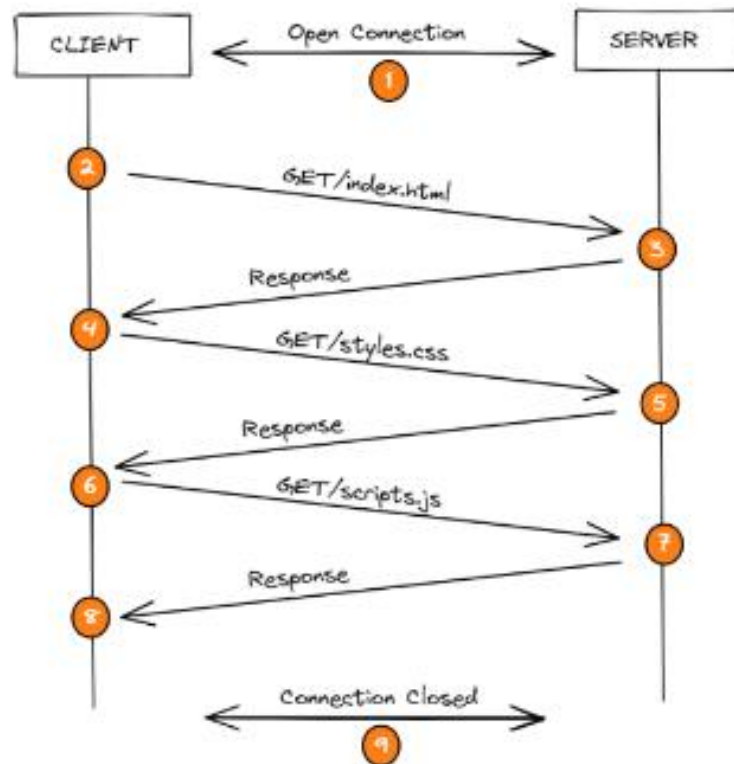
La pila de protocolos queda entonces armada de esta manera:

HTTP/1.1 → Protocolo sin encriptación. Mensajes de texto

TLS → Capa de encriptación

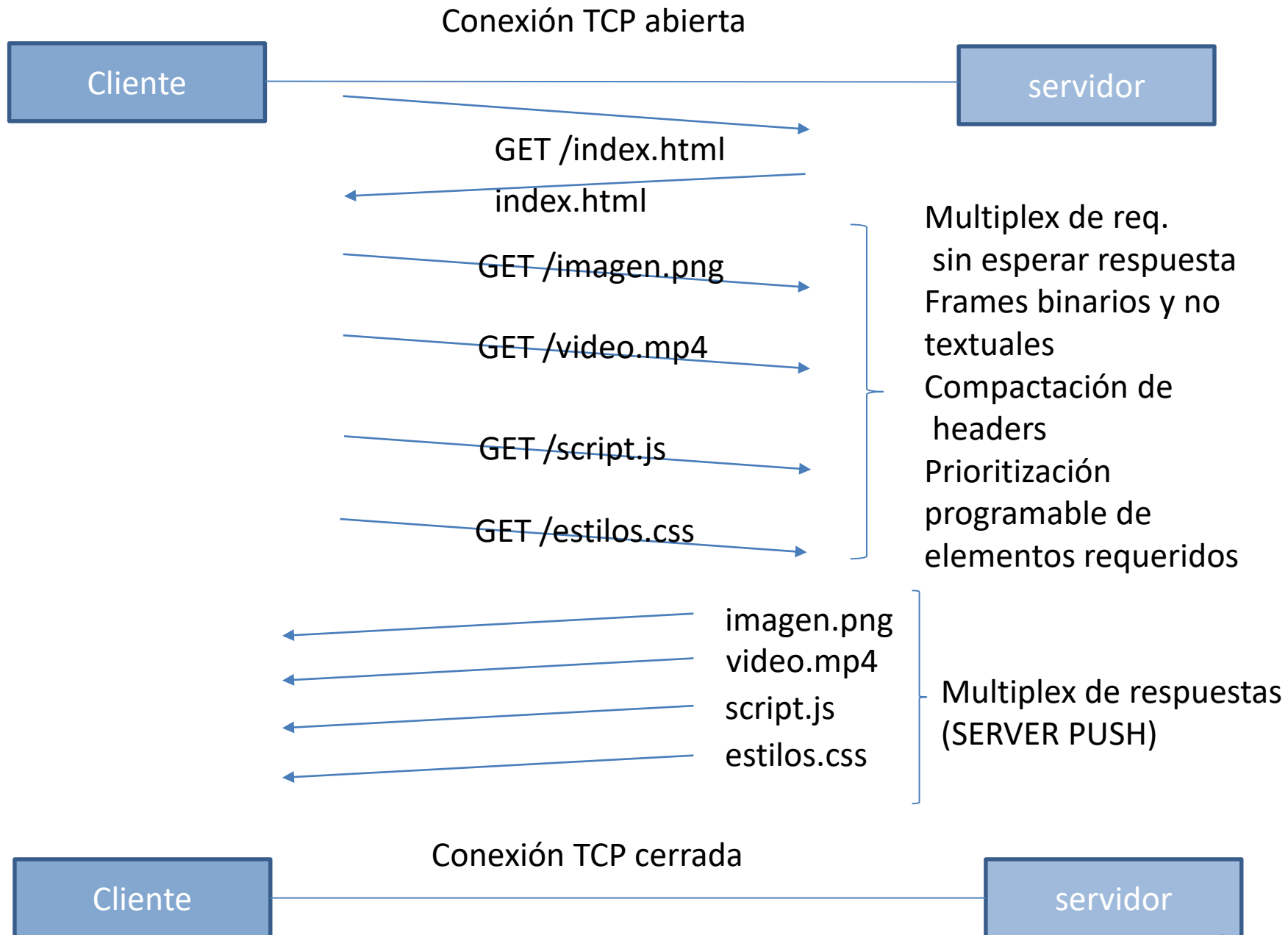
TCP → Capa de transporte de datos entre cliente y servidor

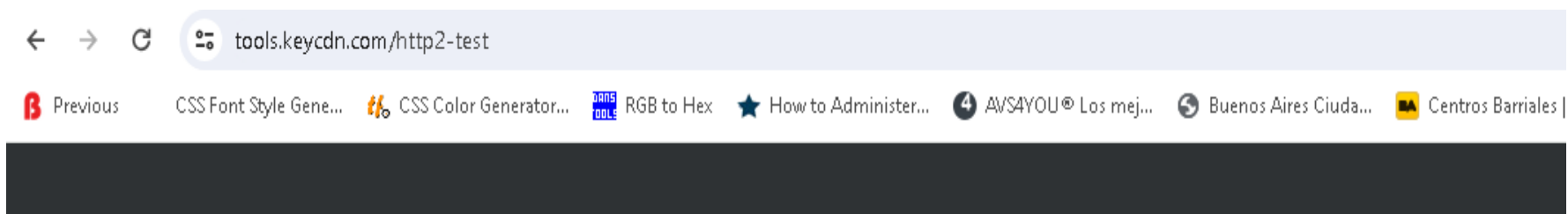
IP → Capa de ruteo de paquetes por la red



Lo que ya está desde 2015!!

Lo que está funcionando en algunos sitios y navegadores desde 2015 es HTTP/2.





Web

- Website Speed Test
- Performance Test
- HTTP Header Checker
- HTTP/2 Test**
- Brotli Test

Network

Security

Other

HTTP/2 Test

VERIFY HTTP/2 SUPPORT

URL

<http://www.movistar.com>

Test

www.movistar.com

HTTP/2 protocol is supported.

ALPN extension is supported.

Lo que se viene!!

El HTTP/3 vendrá montado totalmente sobre QUIC y no sobre TCP.

Quic /quic UDP Internet connection)

TCP es un protocolo orientado a la conexión que asegura que los datos lleguen sin errores hasta el destino final. En cambio el protocolo

UDP es un protocolo de transporte de datos para comunicaciones rápidas, sin detección ni control de errores. El UDP se usa en aplicaciones

como la transmisión de video, donde es mas importante recibir la imagen en tiempo real que fotogramas completos de excelente fidelidad.

Asi que QUIC realiza las funciones que hacia TCP y que no hace UDP. Al ser un protocolo moderno hace este trabajo de manera mas

eficiente, transfiriendo datos fiables, seguros y a mayor velocidad. Es probable que QUIC en el futuro sea soporte de nuevos protocolos

de aplicación además del HTTP:

Puesto que en la práctica HTTP/2 esta obligado a funcionar sobre TLS, no se puede usar si la web no es https. O sea que http sin

encriptación no puede ser utilizado con HTTP/2 y HTTP/3

Con HTTP/3 y QUIC la mejora no será tanto en la velocidad sino en la capacidad de reconexión inmediata en el caso de caídas debido a

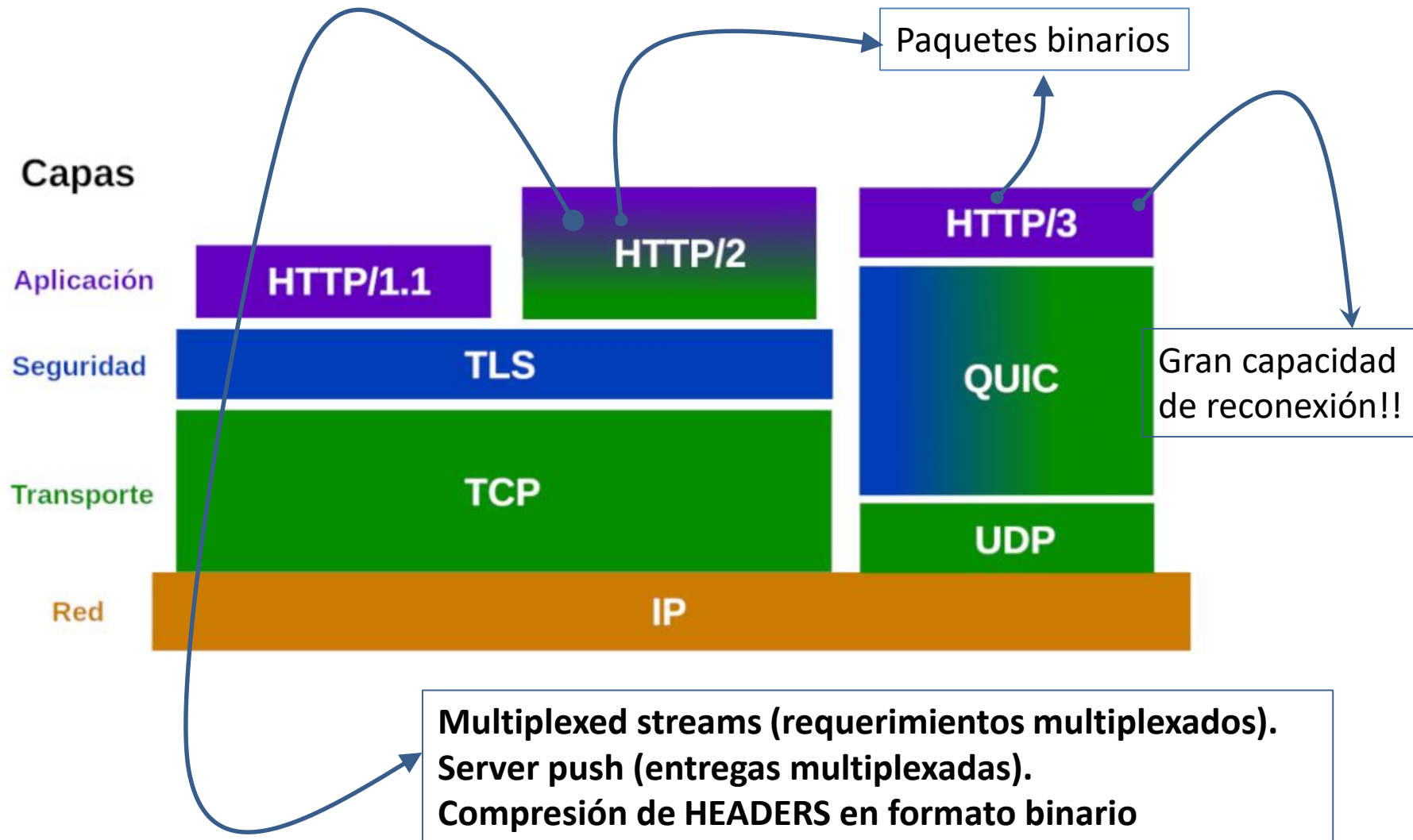
factores de falla en las comunicaciones (exceso de ruido ambiente o exceso de trafico en lugares como industrias o aeropuertos o

con baja calidad de cobertura como lejos de las ciudades).

Quic produce conexiones UDP mucho mas cortas y eficientes que utiliza para transportar de manera

independiente los mismos mensajes de requerimiento que HTTP/2 realizaba por cada recurso requerido/obtenido de manera multiplexada “get/sever push”.

Comparativo



Resumen aclaratorio de http/2:

HTTP/2 es un **protocolo binario** que conserva la misma semántica que el protocolo **HTTP1.1 compactando cabeceras, priorizando elementos a transferir y multiplexando sin esperar respuestas.**

Esto que significa que todos los verbos, cabeceras, etc. siguen funcionando sin cambios.

De hecho, HTTP/2 busca resolver y compensar los problemas de velocidad que tiene la comunicación a través TCP (la capa de transporte dentro del protocolo HTTP).

Muchos consideran a HTTP/2 el reemplazo del protocolo [SPDY](#) que desarrollo Google para mejorar el rendimiento de sus servicios en su navegador Chrome, de hecho el protocolo HTTP/2 está basado en algunas de las ideas del protocolo SPDY de GOOGLE, el cual actualmente se considera obsoleto pues se ha apostado completamente por el protocolo HTTP/2.

Historial de versiones:

HTTP/0.9 – 1991 (1993 llegada de la web a la Argentina)

HTTP/1.0 – 1996 ([RFC 1945](#))

HTTP/1.1 – 1997 ([RFC 2616](#)) (comienzo de las aplicaciones comerciales a traves de la web)

HTTP/2.0 – 2015 ([RFC 7540](#))

HTTP/3.0 – 2019

Para testear el protocolo que se establece con un web server:

<https://http3check.net>

Compañías con servidores que soportan http/3:

google.com	youtube.com
cloudflare.com	facebook.com
claro.com	Instagram.com
Hostinger.com	

Conclusión http/3:

HTTP/2 mejora al https1.1 en velocidad de transmisión de datos.

HTTP/3 mejora al http/2 en velocidad de establecimiento de conexión y en mayor capacidad de recuperación y velocidad en casos de estar en zonas con mucho ruido y en consecuencia de poca confiabilidad en los medios.

Aclaraciones:

Tomcat no es un webserver. Es una JVM (java virtual machine que permite interpretar código java intermedio).

Nosotros trabajaremos con PHP como interprete del lado del servidor.

Otra opción podría ser programar en java y compilar sobre este bytecode dejando a la maquina virtual java (Tomcat) el trabajo de interpretación.