

야매로 서버 개발자 되는 법

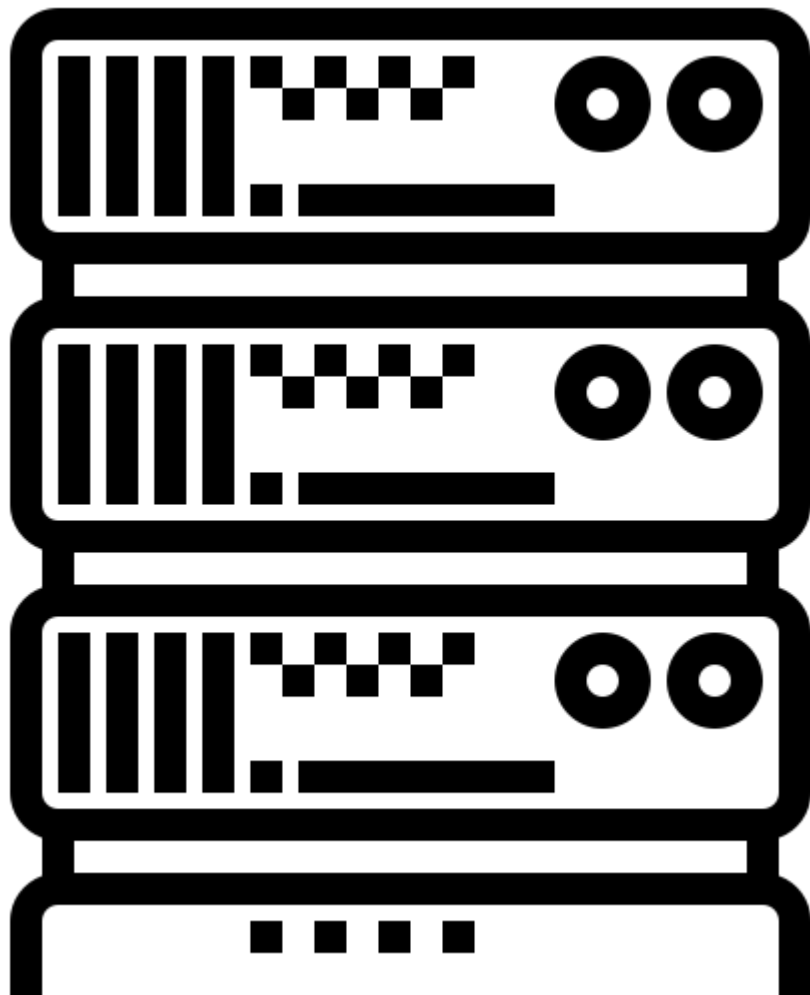
1강

네트워크 기초 이론

서버란 무엇일까?

서버란?

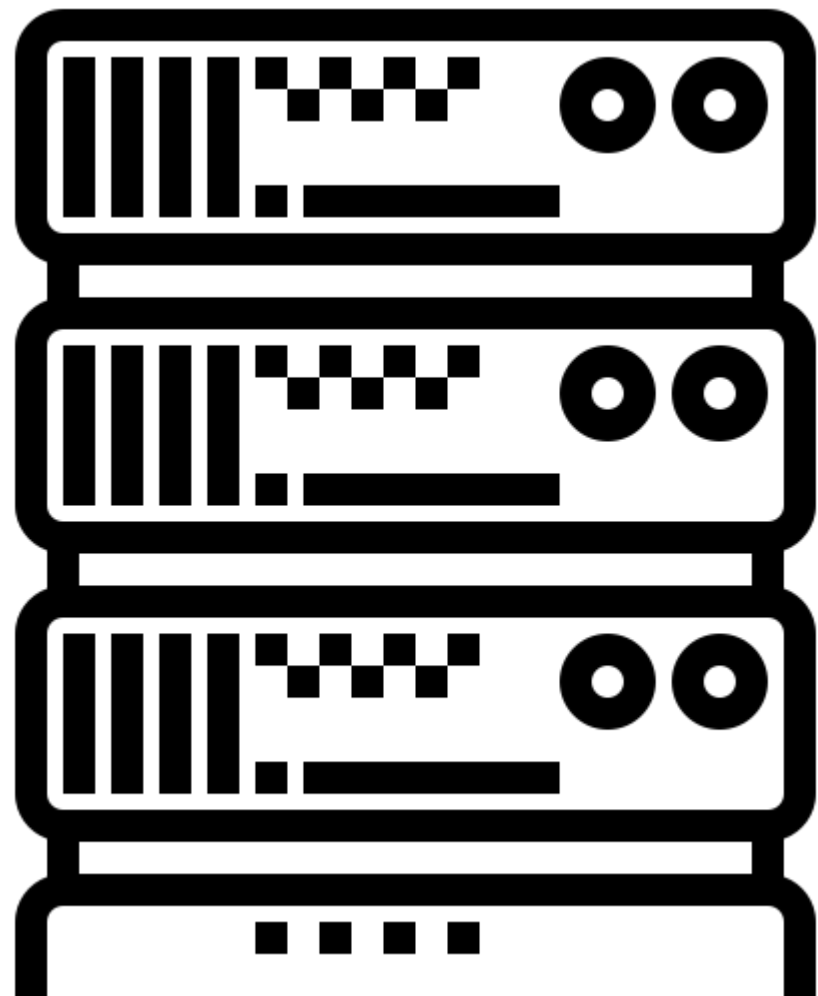
서버



애가 원데;;

서버란?

서버



=



서버란?



박세훈



서버란?



박세훈



서버란?



곽석현

서버란?



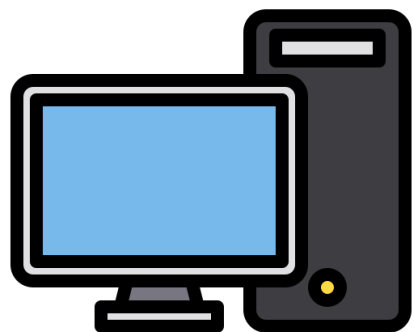
박세훈



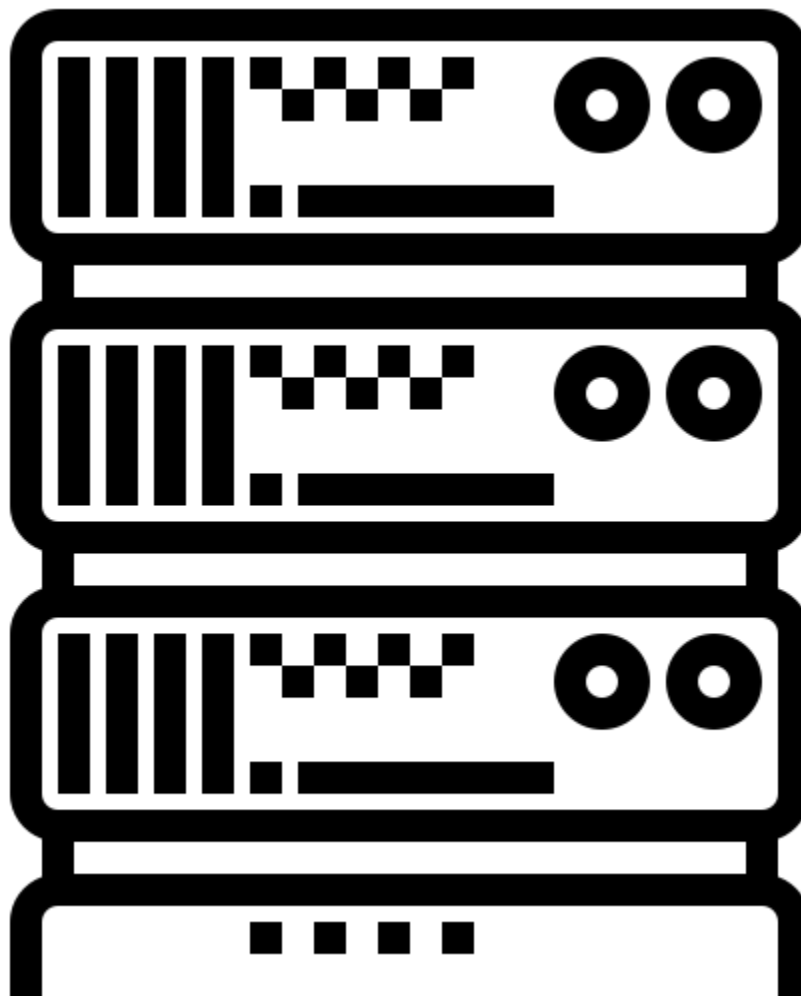
곽석현

서버란?

서버



박세훈
컴퓨터



곽석현
컴퓨터

서버의 종류

서버의 종류

웹 서버

질의 / 응답 형태

요청에 대한 응답 후
연결 해제

ASP.NET (C#)
Spring (Java)
NodeJS (js)
Django, Flask (py)
PHP

게임 서버

실시간 통신 형태

서버와 연결 상태 유지

대화 형식의 통신

프레임워크 X
C++
C#
Java
JS

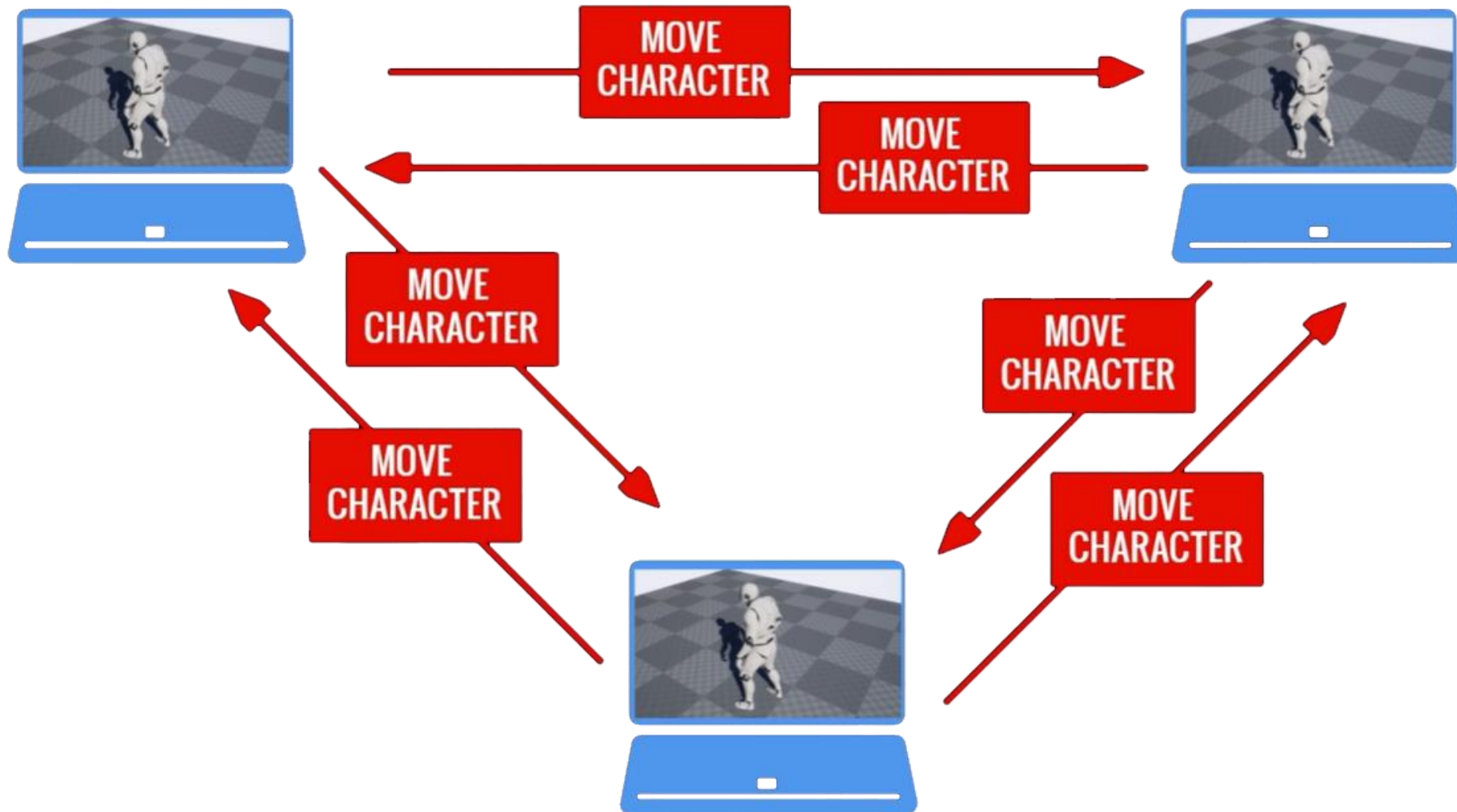
서버의 종류

PEER-TO-PEER (P2P)

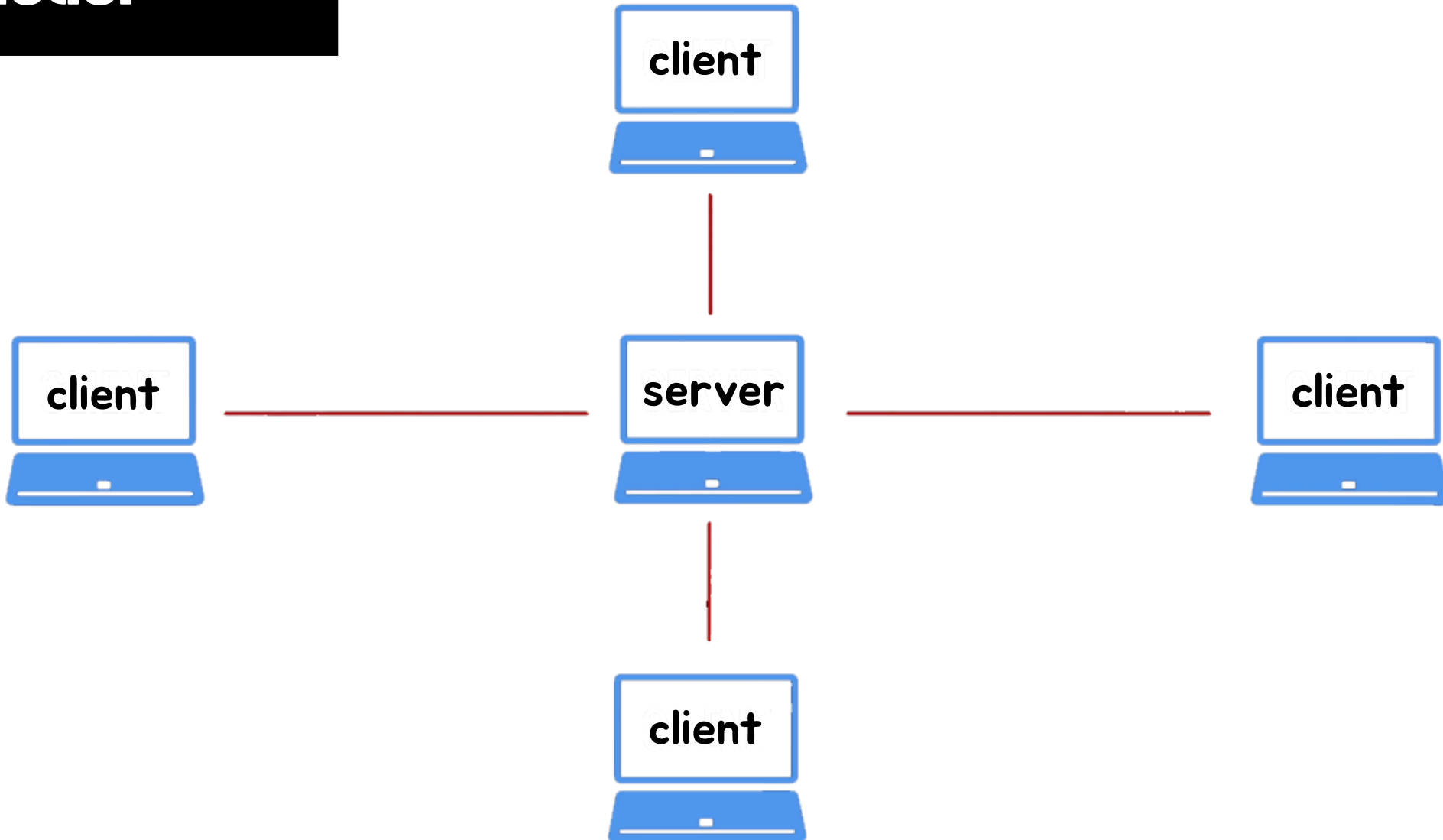
클라이언트 - 서버 모델

P2P

PEER TO PEER



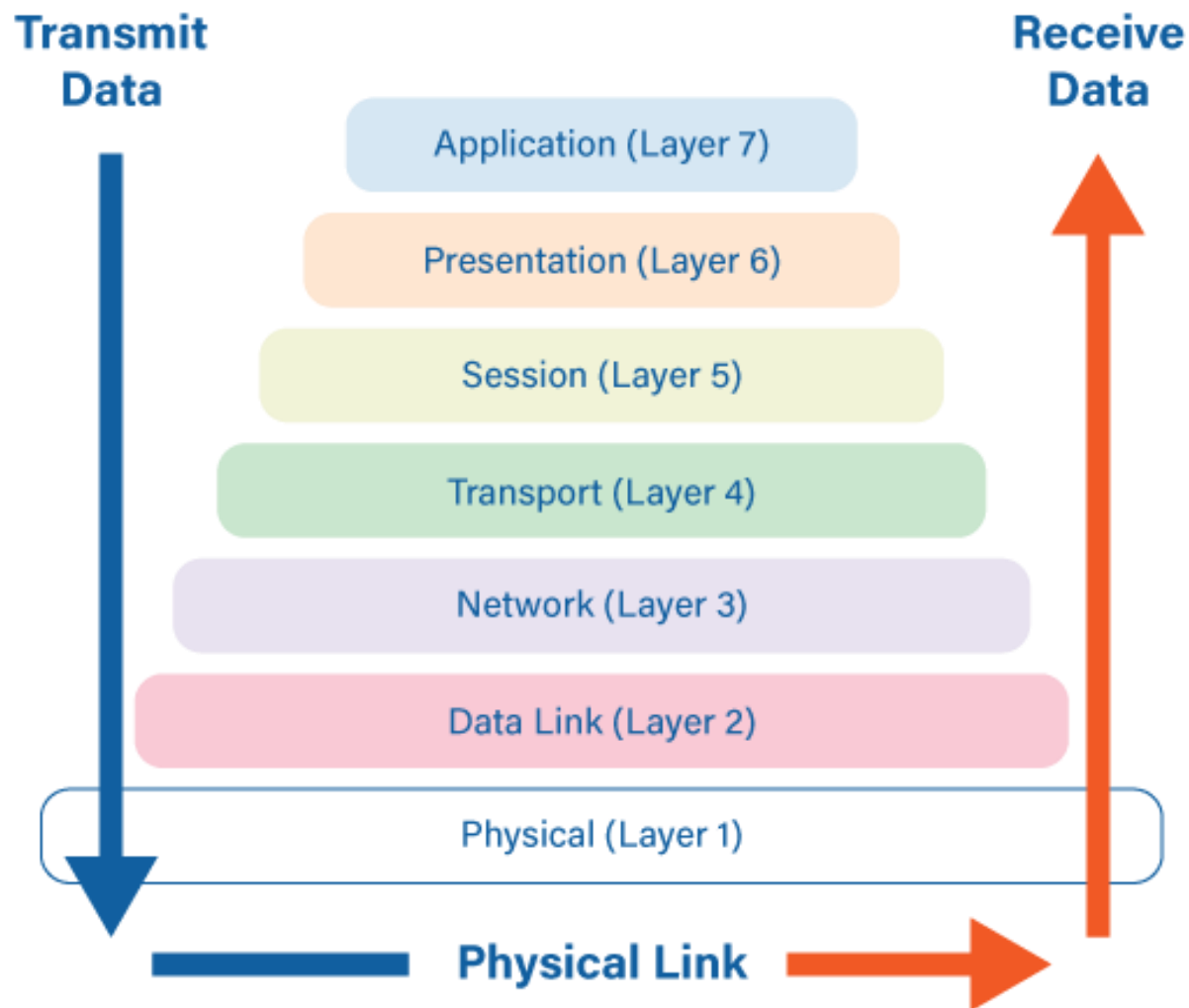
Client – Server Model



DSI 7계층

OSI 7계층

The 7 Layers of OSI



OSI 7계층

The 7 Layers of OSI

그래서 애가 대체 뭔데?

Transmit
Data

Receive
Data

Application (Layer 7)

Presentation (Layer 6)

Session (Layer 5)

Transport (Layer 4)

Network (Layer 3)

Data Link (Layer 2)

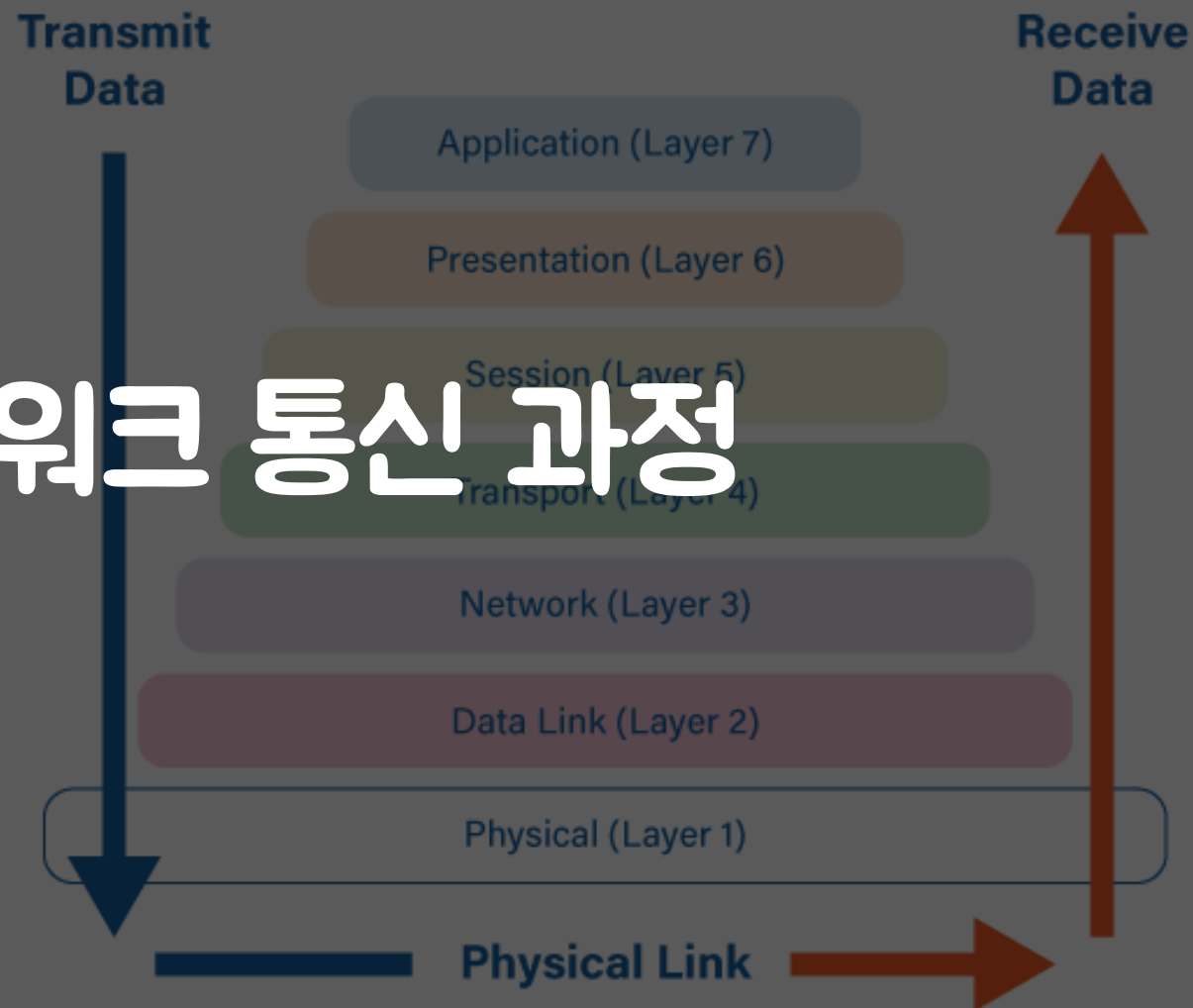
Physical (Layer 1)

Physical Link

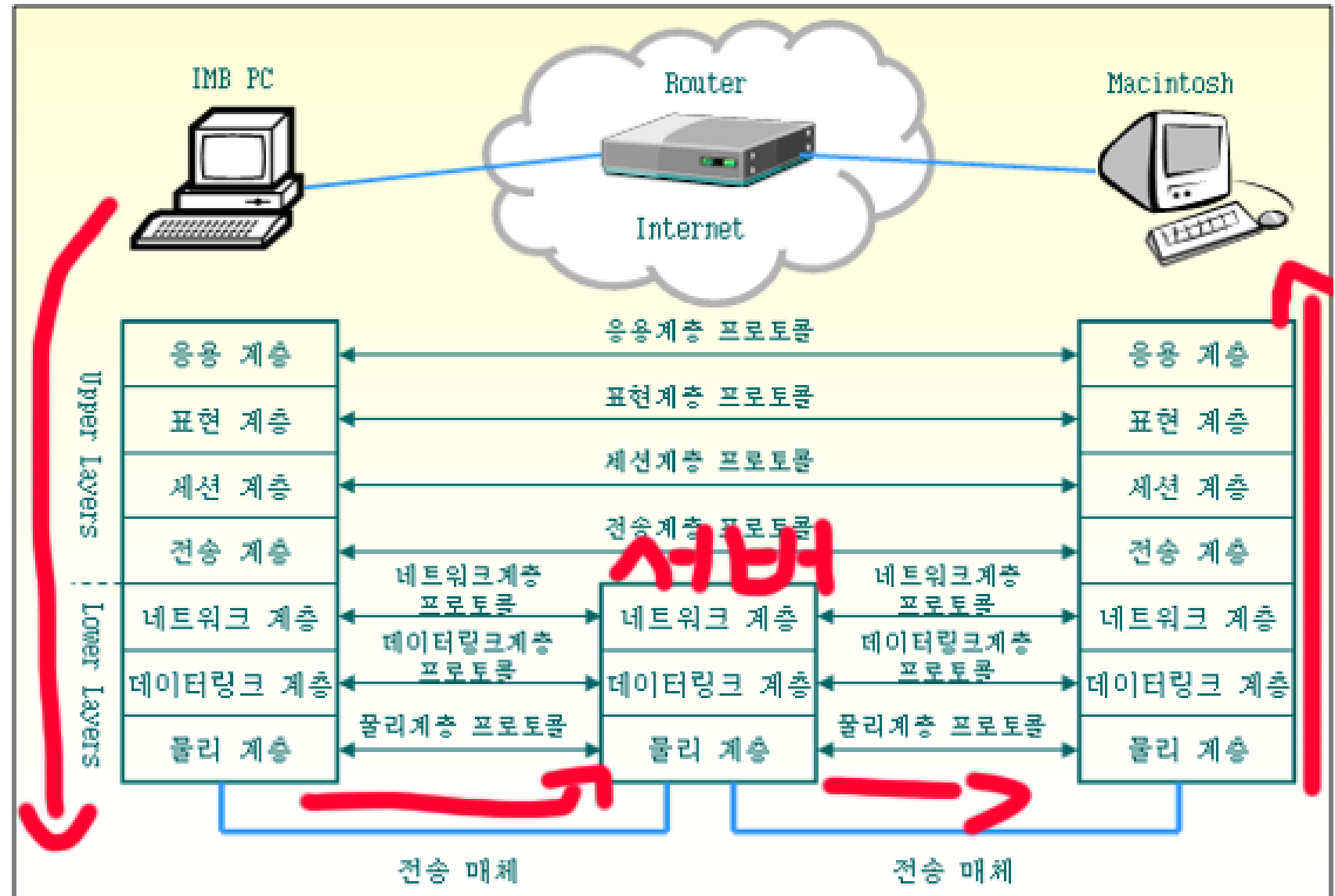
OSI 7계층

The 7 Layers of OSI

네트워크 통신 과정



OSI 7계층



TCP / IP

TCP/IP

Transmission Control Protocol
Internet Protocol

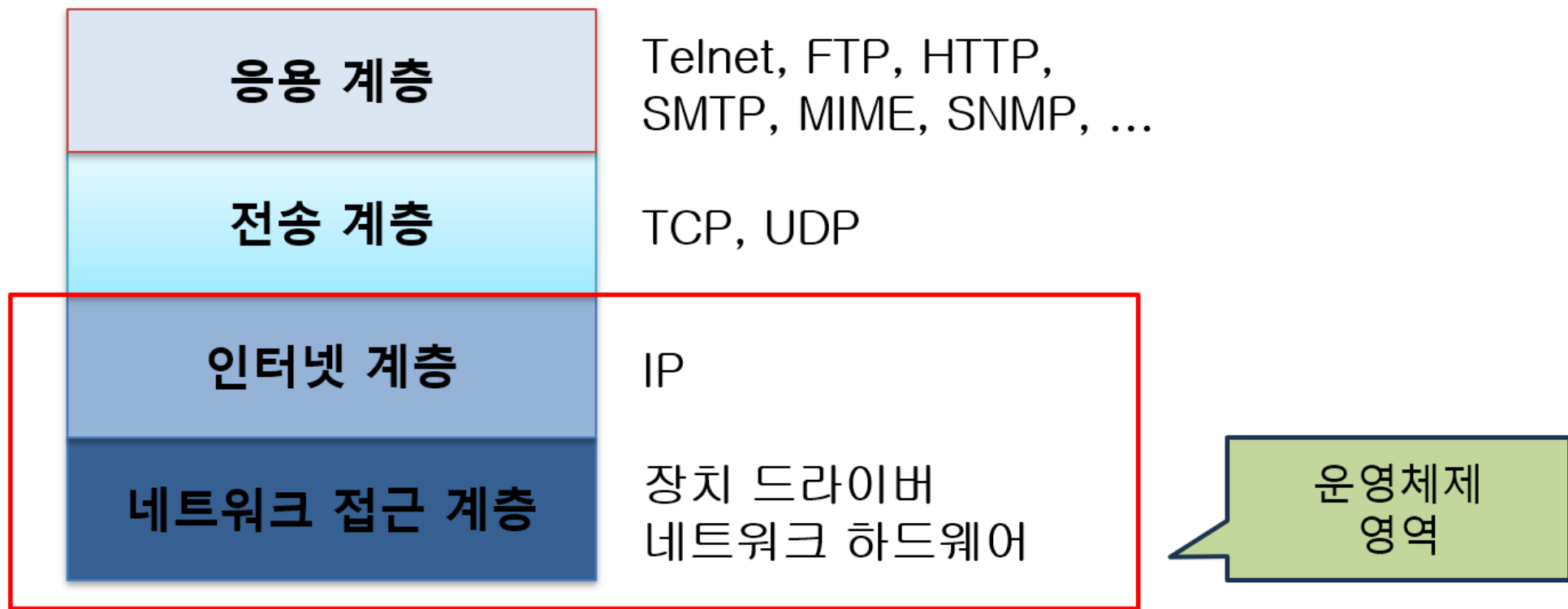
TCP/IP

Transmission Control Protocol
아는 또 원데,
Internet Protocol

TCP/IP

Transmission Control Protocol
프로토콜
Internet Protocol

TCP/IP



기타 네트워크 지식

TCP/UDP

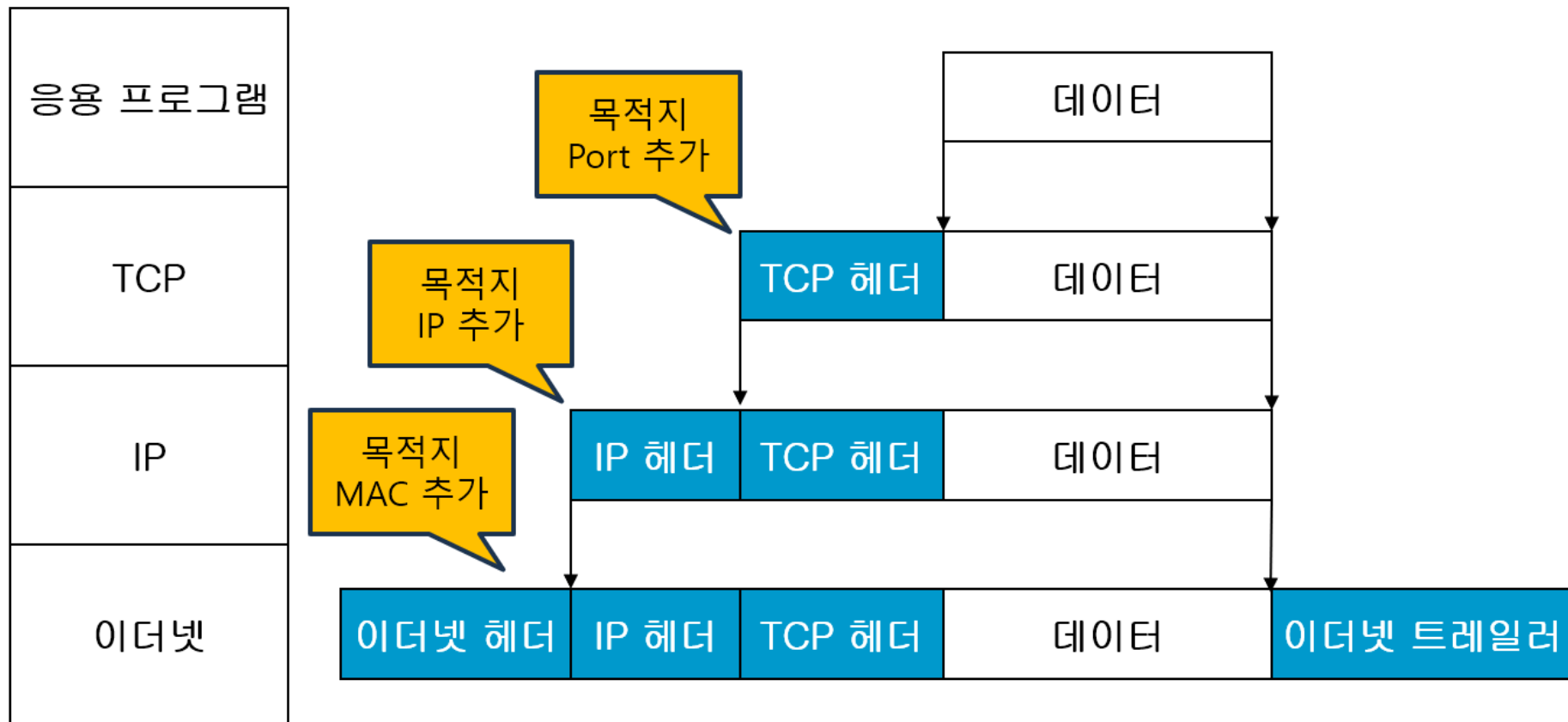
TCP	UDP
연결형(connection-oriented) 프로토콜 – 연결 설정 후 통신 가능	비연결형(connectionless) 프로토콜 – 연결 설정 없이 통신 가능
신뢰성 있는 데이터 전송 – 데이터를 재전송함	신뢰성 없는 데이터 전송 – 데이터를 재전송하지 않음
일대일 통신(unicast)	일대일 통신(unicast), 일대다 통신(broadcast, multicast)
데이터 경계 구분 안 함 – 바이트 스트림(byte-stream) 서비스	데이터 경계 구분함 – 데이터그램(datagram) 서비스

TCP/UDP

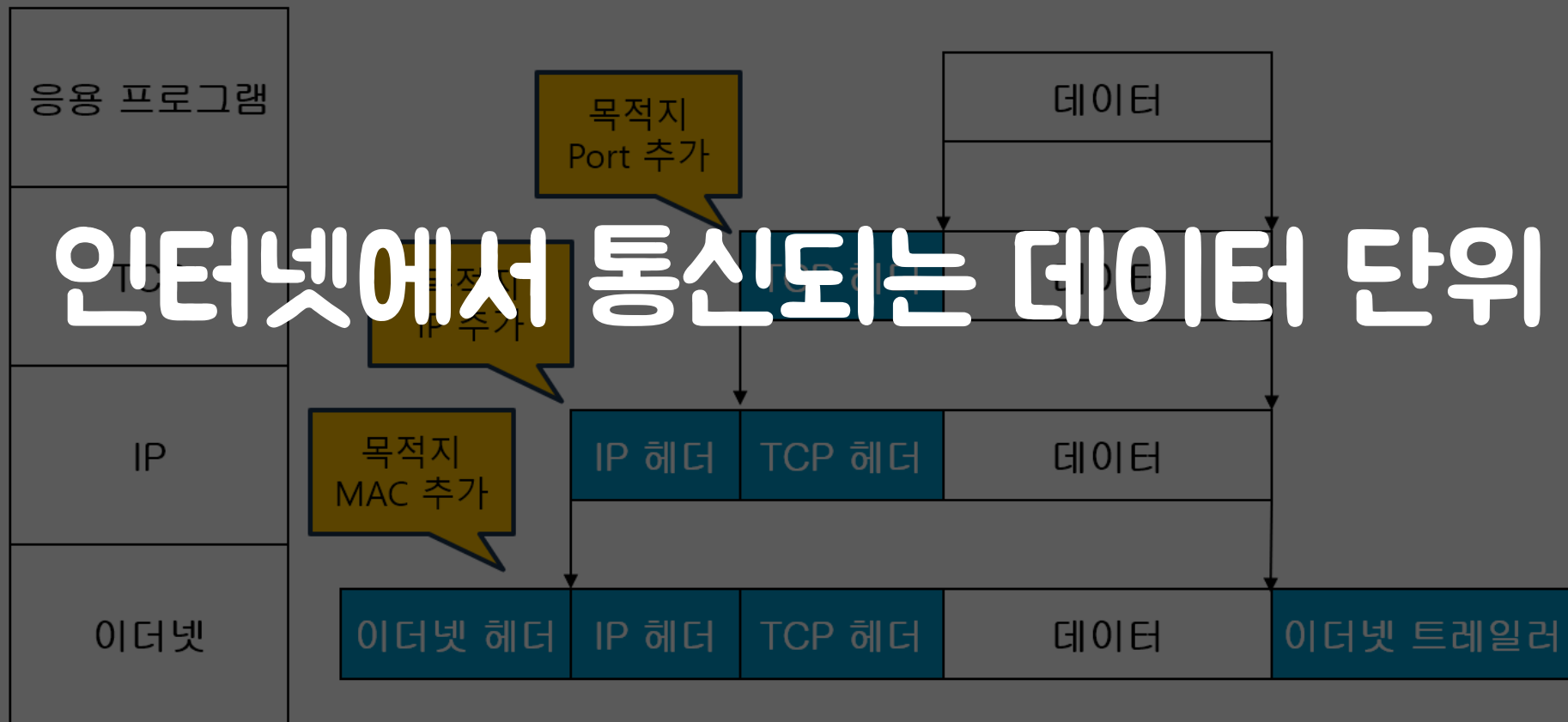
TCP	UDP
연결형(connection-oriented) 프로토콜 – 연결 설정 후 통신 가능	비연결형(connectionless) 프로토콜 – 연결 설정 없이 통신 가능
신뢰성 있는 데이터 전송 – 데이터를 재전송함	신뢰성 없는 데이터 전송 – 데이터를 재전송하지 않음
일대일 통신(unicast)	일대일 통신(unicast), 일대다 통신(broadcast, multicast)
데이터 경계 구분 안 함 – 바이트 스트림(byte-stream) 서비스	데이터 경계 구분함 – 데이터그램(datagram) 서비스

TCP : 안전하고 느린 것
UDP : 불안정하고 빠른 것

패킷



패킷



기타

IP 주소 : 네트워크 계층에서 기기를 식별하기 위한 논리적 주소

MAC 주소 : 데이터링크 계층에서 기기를 식별하기 위한 물리적 주소

포트 : 통신을 위한 만남의 광장