

网络协议

WebSocket

WebSocket 同HTTP一样也是应用层的协议，它实现了浏览器与服务器全双工通信(full-duplex)，模拟 **Socket** 协议，是建立在 **TCP** 之上的；**WebSocket protocol** 是HTML5一种新的协议。

- **WebSocket** 可实现即时通信；
- **WebSocket** 在建立握手时，数据是通过HTTP传输的。但是建立之后，在真正传输时候是不需要HTTP协议的；
- **Socket**是 **传输控制层** 协议，**WebSocket**是 **应用层** 协议

Socket其实并不是一个协议，**Socket**是应用层与**TCP/IP**协议族通信的中间软件抽象层，它是一组接口。在设计模式中，**Socket**其实就是一个门面模式，它把复杂的**TCP/IP**协议族隐藏在**Socket**接口后面，对用户来说，一组简单的接口就是全部，让**Socket**去组织数据，以符合指定的协议。

Http

如果客户端的请求头中的 **connection**为close，则表示客户端需要关掉长连接，如果为**keep-alive**，则客户端需要打开长连接，如果客户端的请求中没有 **connection** 这个头，那么根据协议，如果是 **http1.0**，则默认为 close，如果是 **http1.1**，则默认为 **keep-alive**

1.0

对于 **http1.0** 协议来说，如果响应头中有 **content-length** 头，则以 **content-length** 的长度就可以知道 **body** 的长度了，客户端在接收 **body** 时，就可以依照这个长度来接收数据，接收完后，就表示这个请求完成了。而如果没有 **content-length** 头，则客户端会一直接收数据，直到服务端主动断开连接，才表示 **body** 接收完了

1.1

对于 http1.1 协议来说，如果响应头中的 Transfer-encoding 为 chunked 传输，则表示 body 是流式输出，body 会被分成多个块，每块的开始会标识出当前块的长度，此时，body 不需要通过长度来指定。如果是非 chunked 传输，而且有 content-length，则按照 content-length 来接收数据。否则，如果是非 chunked，并且没有 content-length，则客户端接收数据，直到服务端主动断开连接。

pipeline特性

SPDY
