Досліджувалися сокети AF\_INET з IPv4 із протоколами TCP та UDP. Відповідно були використані типи SOCK\_STREAM та SOCK\_DGRAM. На сервер відправлялася різна кількість пакетів із різною вагою та замірявся час надходження пакетів до завершення зв’язку з клієнтом.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | TCP, с | UDP, с |
| 1000 пакетів / 1 Б | 0,084 | 0.068 |
| 1000 пакетів / 3400 Б | 0,35 | 0.012 |
| 1000 пакетів / 10000 Б | 0,915 | 0,013 |
| 10000 пакетів / 1 Б | 0,735 | 0.076 |
| 10000 пакетів / 3400 Б | 0,337 | 0.085 |
| 10000 пакетів / 10000 Б | 0,354 | 0,011 |
| 100000 пакетів / 1 Б | 2,763 | 0,063 |
| 100000 пакетів / 3400 Б | 3,253 | 0.843 |
| 100000 пакетів / 10000 Б | 3,466 | 0,967 |

 - 1000 пакетів по 1 Б

 - 10000 пакетів по 1 Б

 - 100000 пакетів по 1 Б

 - 1000 пакетів по 3400 Б

 - 10000 пакетів по 3400 Б

 - 100000 пакетів по 3400 Б

 - 1000 пакетів по 10000 Б

 - 10000 пакетів по 10000 Б

 - 100000 пакетів по 10000 Б

TCP

 - 1000 пакетів по 1 Б

 - 10000 пакетів по 1 Б

 - 100000 пакетів по 1 Б

 - 1000 пакетів по 3400 Б

 - 10000 пакетів по 3400 Б

 - 100000 пакетів по 3400 Б

 - 1000 пакетів по 10000 Б

 - 10000 пакетів по 10000 Б

 - 100000 пакетів по 10000 Б

Для варіантів із 1000 пакетів повідомлення від клієнта виводилося на сервері. Сокети з TCP надходили довше, проте жоден пакет не був загублений. UDP втратило значну частину пакетів. А якщо навантажити його виведенням на сервері, то втрати будуть ще більші.