一UDP传输

数据封装成DatagramPacket数据包，不建立连接

数据包小于64K

传输时无连接，速度快，不可靠。视频会议，屏幕广播。

二TCP传输

建立连接，形成一个传输通道

通过通道进行数据传输，大量数据

通过三次握手建立连接，是可靠的，效率低。上传下载

1客户端

1. 创建Socket服务，指定要连接的主机和端口

服务就会在客户端和服务器之间建立一个通路

1. 通过服务建立的通路，获取IO流
2. 用io流进行数据的发送和接收
3. 关闭资源

2 服务器

1. 创建服务ServerSocket ，指定端口
2. 获取连接到这个服务器的客户端
3. 得到客户端的io流
4. 用io流进行发送接收
5. 关闭