MINISTERUL EDUCAŢIEI AL REPUBLICII MOLDOVA   
UNIVERSITATEA DE STAT „ALECU RUSSO” DIN BĂLŢI   
FACULTATEA DE ŞTIINŢE REALE, ECONOMICE ȘI ALE MEDIULUI   
CATEDRA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ

**REFERAT**   
la disciplina „INFORMATICA GENERALĂ”   
Explicarea concepției de web-socket

**Autor:**

Studentul grupei IS11Z

Igor COSTIUC

**Conducător științific:**

Olesea SKUTNIȚKI

**BĂLȚI 2022**

# Cuprins

[Cuprins 1](#_Toc102599365)

[Introducere 2](#_Toc102599366)

[1.](#_Toc102599367) **[Ce este socket-ul web și cum este diferit de HTTP](#_Toc102599367)** [3](#_Toc102599367)

[1.1 Protocolul HTTP 3](#_Toc102599368)

[1.2 WebSocket 3](#_Toc102599369)

[2. Unde poate fi folosit web-socket-ul? 4](#_Toc102599370)

[4](#_Toc102599371)

[CONCLUZIE 5](#_Toc102599372)

[BIBLIOGRAFIE 6](#_Toc102599373)

# Introducere

În lumea de astăzi extrem de conectată și constant online, așteptăm să primim orice informație instantaneu. Gândiți-vă la toate aplicațiile pe care le folosim pentru a trimite mesaje sau pentru a primi noutăți care sunt renoite în fiecare zi. WebSocket-urile sunt unul dintre multele instrumente diferite pentru construirea de aplicații web care oferă actualizări și comunicare instantanee în timp real.

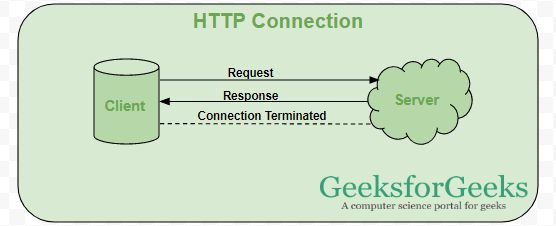
## 1. **Ce este web socket-ul și cum este diferit de HTTP**?

## 1.1 Protocolul HTTP

HTTP este unidirecțional unde clientul trimite cererea și serverul trimite răspunsul. Să luăm un exemplu când un utilizator trimite o cerere către server această solicitare merge sub formă de HTTP sau HTTPS, după primirea unui server de solicitare trimite răspunsul către client, fiecare cerere este asociată cu un răspuns corespunzător, după trimiterea răspunsului conexiunea se închide, fiecare solicitare HTTP sau HTTPS stabilește noua conexiune la server de fiecare dată și după primirea răspunsului, conexiunea este întreruptă de la sine.

HTTP este un protocol fără stat care rulează peste TCP, care este un protocol orientat spre conexiune, care garantează livrarea transferului de pachete de date folosind metodele de handshaking în trei căi și retransmite pachetele pierdute. HTTP poate rula pe deasupra oricărui protocol de încredere orientat spre conexiune, cum ar fi TCP, SCTP. Când un client trimite o solicitare HTTP către server, o conexiune TCP este deschisă între client și server și, după primirea răspunsului, conexiunea TCP se încheie, fiecare cerere HTTP deschide o conexiune TCP separată la server, de ex. dacă clientul trimite 10 solicitări către server, se vor deschide cele 10 conexiuni TCP separate. și închideți-vă după ce ați primit răspunsul/fallback.

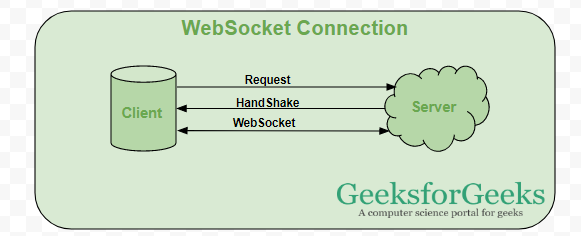
Informații despre mesajele HTTP codificate în ASCII, fiecare mesaj de solicitare HTTP compus din versiunea protocolului HTTP (HTTP/1.1, HTTP/2), metode HTTP (GET/POST etc.), anteturi HTTP (tipul conținutului, lungimea conținutului), informații despre gazdă etc. . și corpul care conține mesajul real care este transferat pe server. Antetele HTTP au variat de la 200 de octeți la 2 KB, dimensiunea comună a antetului HTTP este de 700-800 de octeți. Când o aplicație web folosește mai multe module cookie și alte instrumente la nivelul clientului care extind caracteristicile de stocare ale agentului, aceasta reduce sarcina utilă a antetului HTTP.



## 1.2 Web Socket

WebSocket este bidirecţional, un protocol full duplex care este utilizat în acelaşi scenariu de comunicare client-server, spre deosebire de HTTP, începe de la ws:// sau wss://. Este un protocol cu ​​stare, ceea ce înseamnă că conexiunea dintre client şi server va menţine vie până când va fi terminată de oricare dintre părţi (client sau server). După închiderea conexiunii de către client şi server, conexiunea este încheiată de la ambele capete. Să luăm un exemplu de comunicare client-server, există clientul care este un browser web şi un server, ori de câte ori iniţiem conexiunea între client şi server, client-server a făcut strângerea de mână şi decide să creeze o nouă conexiune şi această conexiune va rămâne în viaţă până când va fi reziliat de oricare dintre ei. Când conexiunea este stabilită şi vie, comunicarea are loc folosind acelaşi canal de conexiune până când este terminată.

Așa se face că după acordarea de mână client-server, client-server decide asupra unei noi conexiuni pentru a o menține în viață, această nouă conexiune va fi cunoscută sub numele de WebSocket. Odată ce stabilirea legăturii de comunicație și conexiunea sunt deschise, schimbul de mesaje va avea loc în mod bidirecțional până când conexiunea persistă între client-server. Dacă cineva dintre ei (client-server) moare sau decide să închidă conexiunea este închisă de ambele părți. Modul în care funcționează socket-ul este ușor diferit de modul în care funcționează HTTP, codul de stare 101 denotă protocolul de comutare în WebSocket.



## 1.3 Unde poate fi utilizat web-socket-ul?

Aplicație web în timp real: aplicația web în timp real folosește un socket web pentru a afișa datele la capătul clientului, care sunt trimise continuu de serverul backend. În WebSocket, datele sunt împinse/transmise continuu în aceeași conexiune care este deja deschisă, de aceea WebSocket este mai rapid și îmbunătățește performanța aplicației. Pentru ex. într-un site web de tranzacționare sau tranzacționare cu bitcoin, pentru afișarea fluctuației prețului și a datelor de mișcare sunt împinse în mod continuu de serverul de backend la capătul clientului prin utilizarea unui canal WebSocket.

Aplicație de jocuri: într-o aplicație de jocuri, s-ar putea să vă concentrați pe asta, datele sunt primite în mod continuu de către server și, fără a reîmprospăta interfața de utilizare, va avea efect pe ecran, interfața de utilizare este reîmprospătată automat fără a stabili o nouă conexiune, deci este foarte util într-o aplicație de jocuri. Aplicație de chat: aplicațiile de chat folosesc WebSockets pentru a stabili conexiunea o singură dată pentru schimbul, publicarea și difuzarea mesajului între abonați. Reutiliza aceeași conexiune WebSocket, pentru trimiterea și primirea mesajului și pentru transferul de mesaje unu-la-unu.

1.4 Unde nu trebuie utilizat web-socket-ul?

WebSocket poate fi utilizat dacă dorim orice fluxuri de date actualizate sau continue în timp real care sunt transmise prin rețea. Dacă vrem să obținem date vechi, sau vrem să obținem datele o singură dată pentru a le procesa cu o aplicație, ar trebui să mergem cu protocolul HTTP, datele vechi care nu sunt solicitate foarte frecvent sau preluate o singură dată pot fi interogate prin simpla solicitare HTTP, deci, în acest scenariu, este mai bine să nu utilizați WebSocket. Notă: Serviciile web RESTful sunt suficiente pentru a obține datele de pe server dacă încărcăm datele o singură dată.

# 

# CONCLUZIE

# BIBLIOGRAFIE

<https://www.techopedia.com/definition/25099/android-app>

<https://ro.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_de_operare)>

<https://www.youtube.com/watch?v=BBWyXo-3JGQ&ab_channel=TraversyMedia>