DS de réseau

# Question de cours

## 1.1

Les sockets servent à faire communiquer un serveur et un client en s’envoyant mutuellement des données. Leur intérêt en programmation réside dans le fait que grâce aux sockets, on n’a pas besoin de s’occuper de la gestion du réseau car ce dernier est pris en charge par le système.

## 1.2

Les ports étant nombreux, en UDP et en TCP, quand on spécifie le numéro de port avec lequel on veut communiquer, on est sûr d’envoyer le message au bon endroit. De plus comme les ports sont nombreux, cela permet de pouvoir faire plusieurs choses à la fois si on veut.

## 1.3

TCP offre un canal de communication sûr que n’offre pas UDP. Ce dernier communique avec son interlocuteur par l’envoie de datagrammes.

## 1.4

Sa taille est présente car elle est variable. En effet si on ne connait pas cette taille, il devient difficile de ne pas mélanger l’en-tête et les données.

## 1.5

Le champ checksum a pour rôle de vérifier que les paquets sont bien reçus dans le même état qu’ils ont été envoyés, c’est-à-dire non modifiés pendant l’envoi.

## 1.6

L’etherType dans une trame ethernet indique quel protocole nous pourrons trouver au-dessus de celui que l’on est en train d’utiliser.