

در ارتباطات stateful سرور داده‌های درباره‌ی هر کاربر و مخصوصاً از (۱) (سؤال ۲) طایفه نژاده عکس و دفعه‌ی بعدی که کلاینت دخواست می‌کند از آن داده‌ها استفاده می‌کند و ~~همچنین~~ دلیل واکنش متفاوت نسبت به یک رفاقت مشابه می‌باشد (هدیه ارتباطات stateless و مخصوصاً از این او سریع‌تر و ساده‌تر هست).

(ب) JSON و cookie دوستی را نشان دهند (King and statelessness in HTTP).

رسول(ه) ذی ثابت دارند و کلاینت‌ها آن‌ها را شناخته و می‌توانند اینها (آ) ~~رسول~~ (پرسش) را برقرار کنند اما کلاینت‌ها ذی ثابت ندارند درنتیجه سورپرایز آن‌ها را می‌توانند بیدا کنند.

برای رفع این مشکل ممکن است **websocket** استفاده کرد که یک پورت برای (ب) از بروزرسانی و یک کلاینت وجود دارد و سوپرهمین توان ارتباط را شروع کند. (ارتباط از نوع TCP است).

یک روش دیگر pushlet است که در این روش این پرسنل (ادامه سوال ایمپ) persistent http connection دارد و نتایج را سرور در طول پاسخ دادن است همچو وقت پاسخ راقطع نمایند و ارتباط را ازین عنبرد از این روش دیگر برای تواند در آینده شروع کنند هی ارتباط باشند.

روش دیگر long polling است که در اصل بازهم کلاینت درخواست خود را دلی علیرد این ارتباط طوری است که انتظار سرور شروع کنند است. روش کار به این صورت است که کلاینت وقوع درخواست را می خورد سرور همچو جیسی برای اراده نهادن پاسخ پیش فرمایند که نتایج این پرسنلی وجود داشته باشد و بالا قایدیده از پاسخ سرور کلاینت دوباره درخواست خود را هر وقت سرور اطلاعاتی برای اراده داشت فرماید.

---

ss → protocol      asghar → username      1234!! → password

---

ss.myproxy.com → host      1234 → port      shadowSocks1 → fragment

---

۱) ب دلیل مشکل در اینترنت سرور ← ۰۰۰      ۲) مشکل در اعلان هفتیت ← ۴۰۱

۳) تغییر دادن ← ۴۰۲      ۴) زیاد بودن درخواستها ← ۴۲۹

۵) درخواست غیر صحیح ← ۴۰۳      ۶) ← ۴۰۰

---

۱) Caching      ۲) Filtering      ۳) Authentication