**Tipos de socket**

SOCK\_STREAM: Los sockets de este tipo permiten comunicaciones fiables en modo conectado (propiedades a, b, c y d) y eventualmente autorizan, según el protocolo aplicado los mensajes fuera de flujo (propiedad f). El protocolo subyacente en el dominio Internet es TCP. Se establece un circuito virtual realizando una búsqueda de enlaces libres que unan los dos ordenadores a conectar (parecido a lo que hace la red telefónica conmutada para establecer una conexión entre dos teléfonos). Una vez establecida la conexión, se puede proceder al envío secuencial de los datos, ya que la conexión es permanente. Son streams de bytes full-dúplex (similar a pipes). Un socket stream debe estar en estado conectado antes de que se envíe o reciba en él.

SOCK\_DGRAM: Corresponde a los sockets destinados a la comunicación en modo no conectado para el envío de datagramas de tamaño limitado. Las comunicaciones correspondientes tienen la propiedad e. En el dominio Internet, el protocolo subyacente es el UDP. Los datagramas no trabajan con conexiones permanentes. La transmisión por los datagramas es a nivel de paquetes, donde cada paquete puede seguir una ruta distinta, no garantizándose una recepción secuencial de la información.

SOCK\_RAW: Permite el acceso a los protocolos de más bajo nivel (por ejemplo, el protocolo IP en el dominio Internet). Su uso está reservado al superusuario.

\* SOCK\_SEQPACKET: Corresponde a las comunicaciones que poseen las propiedades a, b, c, d y e. Estas comunicaciones se encuentran en el dominio XNS.

**Referencias**

<http://es.tldp.org/Universitarios/seminario-2-sockets.html>

<http://pablin.com.ar/computer/info/sockets/index.htm>

<http://www.lcc.uma.es/~eat/services/i_socket/i_socket.html>