

Posix API与网络协议栈的实现原理

技术交流 King老师 3147964070 往期视频 秋香老师 2207032995 课程咨询 依依老师 2693590767



面试中协议栈常问的点

Posix API与协议栈

c10k, c1000k, c10m与协议栈

架构师的知识树

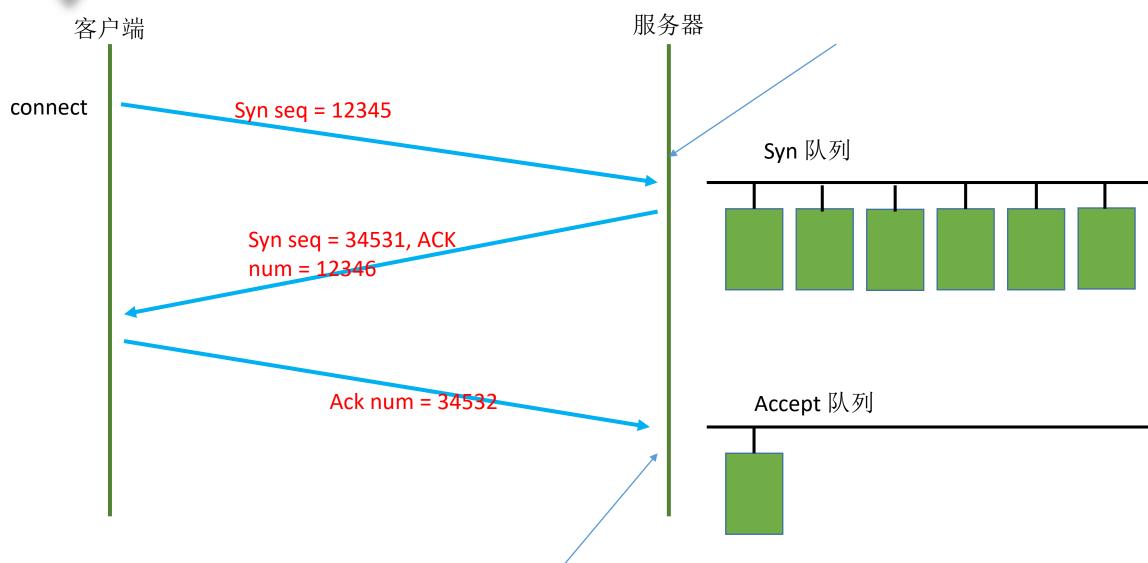




- 1. TCP三次握手过程?
- 2. TCP四次挥手过程?
- 3. 为什么建立连接需要三次握手,而断开连接需要四次握手?
- 4. TIME WAIT状态持续时间及原因
- 5. 超时重传和快速重传
- 6. TCP首部长度,有哪些字段
- 7. TCP在listen时的参数backlog的意义
- 8. Accept发生在三次握手的哪一步?
- 9. 三次握手过程中有哪些不安全性
- 10. TCP与UDP的区别

Pos

Posix API与TCP协议栈







零声学院

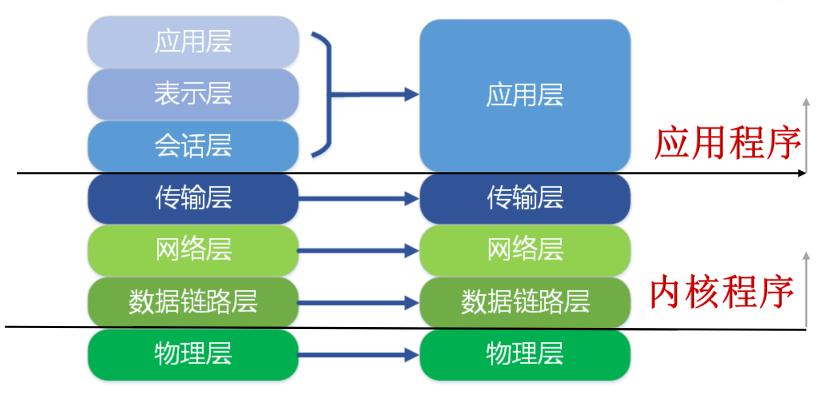
www.0voice.com







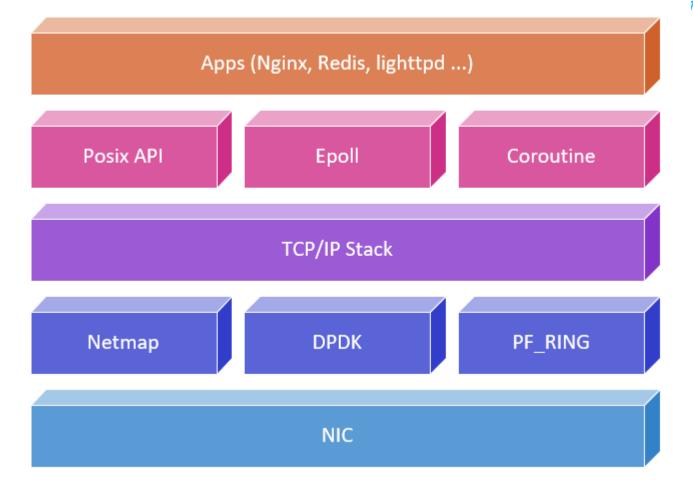








为渴望更优秀的你!







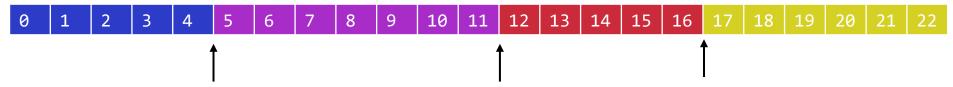
Source Port (16 bits)							Destination Port (16 bits)				
Sequence Number (32 bits)											
Acknowledgment Number (32 bits)											
Header Length (4 bits)	Resv (4 bits)	C W R	E C E	U R G	A C K	P S H	R S T	S Y N	F I N	F Window Size I (16 bits) N	
TCP Checksum (16 bits)						Urgent Pointer (16 bits)					
Options Options											







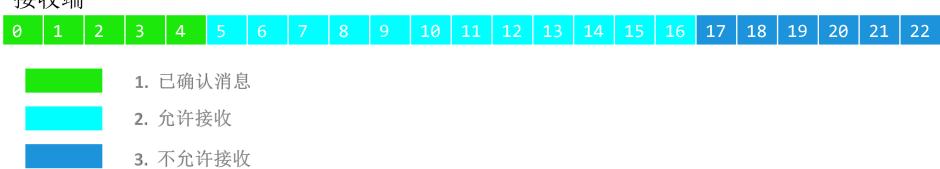
发送端





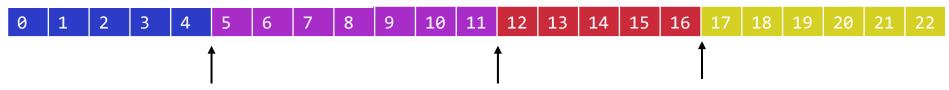
- 1. 已发送并收到确认数据
- 2. 已发送但未收到确认数据
- 3. 允许发送但尚未发送的数据
- 4. 暂不被允许发送的数据

接收端



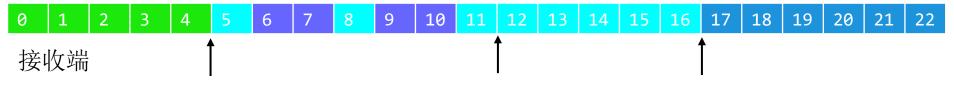


发送端





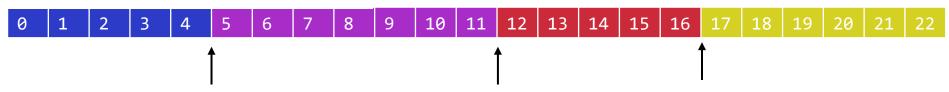
- 1. 已发送并收到确认数据
- 2. 已发送但未收到确认数据
- 3. 允许发送但尚未发送的数据
- 4. 暂不被允许发送的数据



- 1. 已确认消息
- 2. 允许接收
- 3. 不允许接收
- 4. 接收未发送确认消息

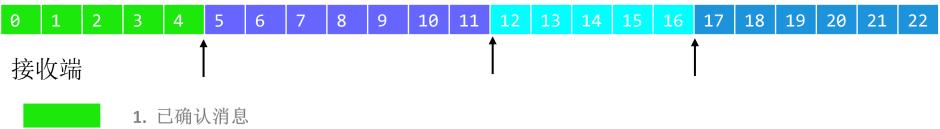


发送端





- 1. 已发送并收到确认数据
- 2. 已发送但未收到确认数据
- 3. 允许发送但尚未发送的数据
- 4. 暂不被允许发送的数据



- 2. 允许接收
- 3. 不允许接收
- 4. 接收为发送确认消息





Udp数据帧

			用户数据		用户层
		8 bytes	III XVIH		传输层
	•	udphdr			
	20 bytes				网络层
	iphdr			-	
14 bytes					链路层
ether_header					物理层



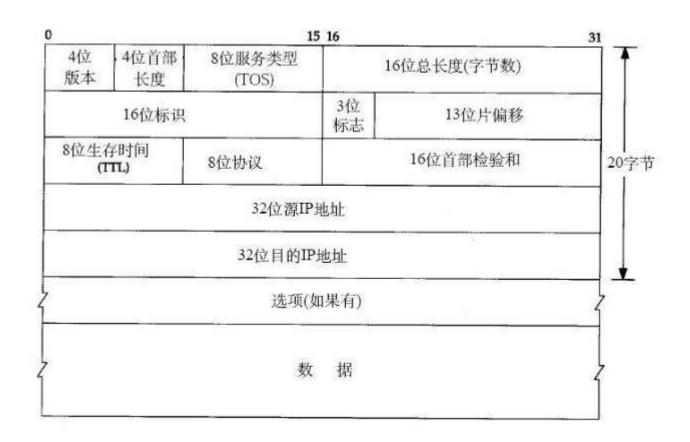


目的地址	源地址	类型		
6字节	6字节	2字节		

数据和填充 46字节—1500字节

4字节

CRC







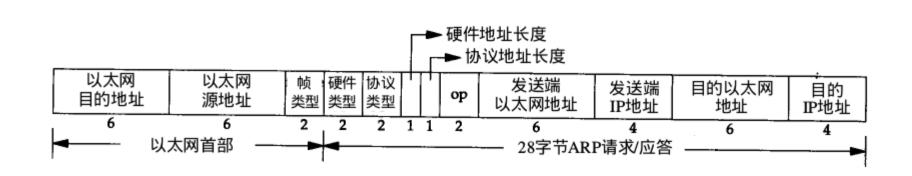
UDP源端口	UDP目的端口	UDP长度	UDP校验
2字节	2字节	2字节	2字节



MAC地址是以太网产物 IP地址是网络层产物 端口是传输层产物

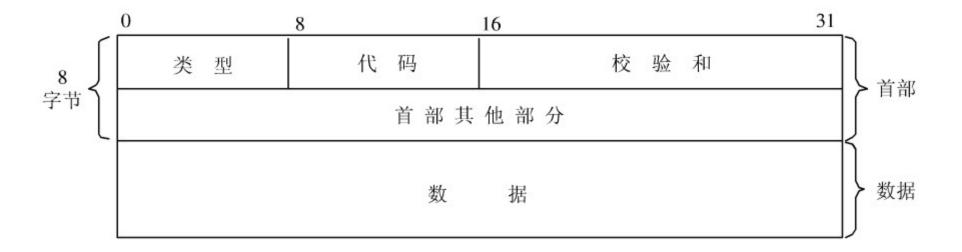


King老师代码讲解 Coding



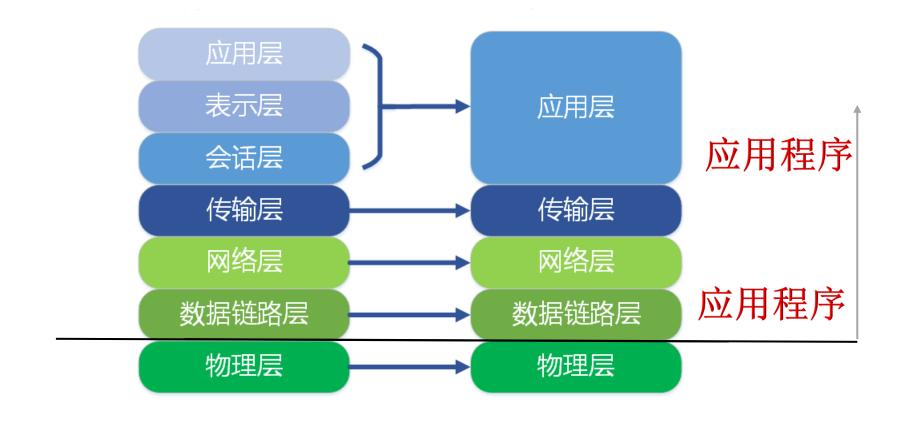


King老师代码讲解 Coding





King老师代码讲解 Coding







Tcp服务器

用户态Tcp协议栈

网卡





Web 服务器

用户态Tcp协议栈

网卡





ARP	ICMP	UDP		
Socket	timer	FSM	API	epoll
Rev	Snd	Listener	Conn	Close



非常感谢您的观看!