**目录：**

**交互式通信**

**延时确认**

**Nagle算法**

### 交互式通信：

TCP流量研究表明，通常90%或更多的TCP报文段都包含大批量数据，如Web、文件、邮件等。其数据段通常较大（1500字节或更大）。

交互式TCP是指，需要在客户端与服务器之间传输用户输入信息，如按键、鼠标、短消息等动作。其数据段会比较小（几十字节）。

对于交互式TCP，若采用较小的报文段来承载，其每个交换分组中有效数据字节较少，需要好分很高的代价；若报文段较大，则会产生更大的延时，对延时敏感的应用（如在线游戏、协同工具等）造成影响。

因此需要权衡相关因素，找到折中的办法。

每个交互按键通常都会生成一个单独的数据报。每个输入都会生成4个TCP报文段：客户端的输入、服务器对输入的确认、服务器生成的回显、客户端对回显的确认。通常第2和第3段可以合并。

### 延时确认：

很多情况下，TCP并不对每个到来的数据报都返回ACK，累积确认可以允许TCP延时一段时间发送ACK，以便将ACK与同方向上需要传的数据结合发送。这种捎带传输的方法经常用于批量数据传输。

显然，TCP不能任意时长地延迟ACK，否则会引起不必要的重传。该时延应该小于500ms，实践中时延最大取200ms。

采用延时ACK的方法会减少ACK的传输数目，可以一定程度的减轻网络负载。

### Nagle算法：

在小数据报传输中，如交互式应用，这些小包会造成相当高的网络传输代价（数据部分过小），会加重拥塞严重影响网络性能。

因此需要减少小包的发送。

Nagle算法规定，当一个TCP连接中由在传数据（存在未收到ACK的数据），小的报文段（长度小于SMSS）就不能被发送，直到所有ACK都接收到。并且，TCP需要将小报文段整合到一个报文段中发送（重新组包）。

Nagel算法中，传输的包数目更少长度更大，但传输时延也更长。

#### 延时ACK与Nagle算法结合：

在此情况下，在收到ACK前，新的小数据包无法被发送，导致形成一个短暂的死锁，持续到延时ACK计时器结束。在死锁期间整个连接处于空闲状态，使性能变差。

因此在某些情况下并不适合使用Nagle算法，典型的包括要求时延尽量小的应用（如远程控制，多人网络游戏等）。此时，需要禁用Nagle算法。