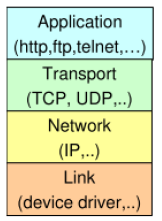
# USO DE PROTOCOLO DE APLICACIÓN Y DE TRANSPORTE

Cuando programemos directamente comunicación TCP / UDP....

## ¿Nos estamos saltando el modelo de capas de TCP/IP?

Si nos estamos saltando el modelo de capas ya que estamos dejando de lado la capa de Aplicación según el modelo de capas de TCP/IP.



## ¿Hay un protocolo de aplicación de uso o no?

Sí, existe un protocolo que permite realizar dicha acción llamada Socket.

### Si crees que no ¿podría ser un problema? ¿Qué desventajas tiene?

### Si crees que sí ¿qué protocolo de aplicación está en uso?

Un socket designa un concepto abstracto por el cual dos programas (posiblemente situados en computadoras distintas) pueden intercambiar cualquier flujo de datos, generalmente de manera fiable y ordenada.

Los sockets de Internet constituyen el mecanismo para la entrega de paquetes de datos provenientes de la tarjeta de red a los procesos o hilos apropiados. Un socket queda definido por un par de direcciones IP local y remota, un protocolo de transporte y un par de números de puerto local y remoto.

Hay dos tipos de sockets dependiendo de qué protocolo de la capa de transporte se esté usando: para TCP usa el **socket Stream** o **socket TCP** y para UDP usa el **socket UCP**

**Fuente:**  <https://www.programacion.com.py/escritorio/java-escritorio/sockets-en-java-udp-y-tcp>