# 网络协议相关

**http，http2，https**

**HTTP**

HTTP 超文本传输协议是位于 TCP/IP 体系结构中的应用层协议，它是万维网数据通信的基础。

当我们访问一个网站时，需要通过统一资源定位符（uniform resource locator，URL）来定位服务器并获取资源。

HTTP 的默认端口是 80，通常可以省略。

HTTP 协议是个无状态协议，不会保存状态

### **HTTP 连接建立过程**

我们来看一下在浏览器输入 URL 后获取 HTML 页面的过程。

1. 先通过域名系统（Domain Name System，DNS）查询将域名转换为 IP 地址。即将 test.com 转换为 221.239.100.30 这一过程。
2. 通过三次握手（稍后会讲）建立 TCP 连接。
3. 发起 HTTP 请求。
4. 目标服务器接收到 HTTP 请求并处理。
5. 目标服务器往浏览器发回 HTTP 响应。
6. 浏览器解析并渲染页面。

**影响一个 HTTP 网络请求的因素主要有两个：带宽和延迟。**

· **带宽**：如果说我们还停留在拨号上网的阶段，带宽可能会成为一个比较严重影响请求的问题，但是现在网络基础建设已经使得带宽得到极大的提升，我们不再会担心由带宽而影响网速，那么就只剩下延迟了。

· **延迟**：

· **浏览器阻塞（HOL blocking）**：浏览器会因为一些原因阻塞请求。浏览器对于同一个域名，同时只能有 4 个连接（这个根据浏览器内核不同可能会有所差异），超过浏览器最大连接数限制，后续请求就会被阻塞。

* **DNS 查询（DNS Lookup）**：浏览器需要知道目标服务器的 IP 才能建立连接。将域名解析为 IP 的这个系统就是 DNS。这个通常可以利用DNS缓存结果来达到减少这个时间的目的。
* **建立连接（Initial connection）**：HTTP 是基于 TCP 协议的，浏览器最快也要在第三次握手时才能捎带 HTTP 请求报文，达到真正的建立连接，但是这些连接无法复用会导致每次请求都经历三次握手和慢启动。三次握手在高延迟的场景下影响较明显，慢启动则对文件类大请求影响较大。

## **HTTP/2**

HTTP/2 是 HTTP/1.x 的扩展，而非替代。所以 HTTP 的语义不变，提供的功能不变，HTTP 方法、状态码、URL 和首部字段等这些核心概念也不变。

之所以要递增一个大版本到 2.0，主要是因为它改变了客户端与服务器之间交换数据的方式。HTTP 2.0 增加了新的二进制分帧数据层，而这一层并不兼容之前的 HTTP 1.x 服务器及客户端——是谓 2.0。

### http2 新特性

● **新的二进制格式（Binary Format）**，HTTP1.x的解析是基于文本。基于文本协议的格式解析存在天然缺陷，文本的表现形式有多样性，要做到健壮性考虑的场景必然很多，二进制则不同，只认0和1的组合。基于这种考虑HTTP2.0的协议解析决定采用二进制格式，实现方便且健壮。

● **多路复用（MultiPlexing）**，即连接共享，即每一个request都是是用作连接共享机制的

**HTTPS**

HTTPS 是最流行的 HTTP 安全形式,使用 HTTPS 时，所有的 HTTP 请求和响应数据在发送之前，都要进行加密。加密可以使用 SSL 或 TLS

要想了解 HTTPS 为何安全，还得继续了解一下这些概念：**加密算法**、**摘要算法**、**数字签名**和**数字证书**。

## HTTPS与HTTP的一些区别

1. HTTPS协议需要到CA申请证书，一般免费证书很少，需要交费。
2. HTTP协议运行在TCP之上，所有传输的内容都是明文，HTTPS运行在SSL/TLS之上，SSL/TLS运行在TCP之上，所有传输的内容都经过加密的。
3. HTTP和HTTPS使用的是完全不同的连接方式，用的端口也不一样，前者是80，后者是443。
4. HTTPS可以有效的防止运营商劫持，解决了防劫持的一个大问题。

## **HTTP三种缓存方式**

强制缓存 服务端设置响应头Cache-Control:max-age=xxx，并且设置Expires响应头过期时间，客户端自行判断是否读取缓存

协商缓存 通过状态码304告诉客户端该走缓存

修改时间：通过文件的最后修改时间判断该不该读取缓存，服务端设置响应头Last-Modified,客户端把上次服务端响应头中的Last-modified值通过if-modified-since 传递给服务端 ， 服务端通过比较当前文件的修改时间和上次修改时间(上次传给客户端的值),如果相等那么说明文件修改时间没变也就是没变化

文件内容：通过文件的内容来判断该不该读取缓存，服务端通过把文件内容读取出来，通过md5进行base64加密得出hash值，把这个值设置响应头Etag，客户端下一次请求通过if-none-match带过来，服务端再比对当前文件内容加密得出的hash值和上次是否一样，如果一样说明文件内容没有发生改变，这种方式是最准确的方式，但是也是最耗性能

**Post 和 Get 的区别**

Get 请求能缓存， Post 不能

Post 相对 Get 安全一点点，因为 Get 请求都包含在 URL 里，且会被浏览器保存历 史纪录， Post 不会，但是在抓包的情况下都是一样的。

Post 可以通过 request body 来传输比 Get 更多的数据， Get 没有这个技术

URL 有长度限制，会影响 Get 请求，但是这个长度限制是浏览器规定的，不是 RFC 规 定的

Post 支持更多的编码类型且不对数据类型限制

**常见状态码**

**2XX 成功**

**200 OK ，表示从客户端发来的请求在服务器端被正确处理**

**204 No content ，表示请求成功，但响应报文不含实体的主体部分**

205 Reset Content ，表示请求成功，但响应报文不含实体的主体部分，但是与 204 响

应不同在于要求请求方重置内容

206 Partial Content ，进行范围请求

**3XX 重定向**

**301 moved permanently ，永久性重定向**，表示资源已被分配了新的 URL

**302 found ，临时性重定向**，表示资源临时被分配了新的 URL

303 see other ，表示资源存在着另一个 URL，应使用 GET 方法丁香获取资源

**304 not modified ，表示服务器允许访问资源，但因发生请求未满足条件的情况**

307 temporary redirect ，临时重定向，和302含义类似，但是期望客户端保持请求方法

不变向新的地址发出请求

**4XX 客户端错误**

**400 bad request ，请求报文存在语法错误**

401 unauthorized ，表示发送的请求需要有通过 HTTP 认证的认证信息

**403 forbidden ，表示对请求资源的访问被服务器拒绝**

**404 not found ，表示在服务器上没有找到请求的资源**

**5XX 服务器错误**

500 internal sever error ，表示服务器端在执行请求时发生了错误

501 Not Implemented ，表示服务器不支持当前请求所需要的某个功能

**503 service unavailable ，表明服务器暂时处于超负载或正在停机维护，无法处理请求**

**OSI参考模型----网络互联模型**

在通信主机上完成的功能：应用层，表示层，会话层，传输层

在网络设备上实现的功能：网络层，数据链路层，物理层

**OSI第七层：应用层功能及介绍**

OSI七层模型的顶层是第七层：应用层，Application Layer

OSI应用层功能：应用层提供各种各样的应用层协议，这些协议嵌入在各种我们使用的应用程序中，为用户与网络之间提供一个打交道的接口。

举几个OSI应用层与我们打交道的常见例子：  
****我们要看网页，打开IE浏览器，输入一个网址，就进入了相应的网站，那么这个IE浏览器就是我浏览网页的应用工具，也是工作在应用层的。IE浏览器是基于HTTP协议开发的，HTTP是一个应用层的协议。  
我们要使用FTP上传下载一个文件，会首先打开FTP客户端，然后去连接FTP服务器，这个客户端，就是应用层的工具。FTP客户端是基于FTP协议开发的，FTP协议也是一个应用层的协议。  
我要发一封E-mail，我会在电脑装一个Foxmail、Outlook等邮件客户端软件，然后编辑邮件，发送给相应的人。Outlook、Foxmail是基于SMTP和POP3协议开发的，SMTP、POP3也是应用层的协议。****

应用层的PDU为：APDU（应用层协议数据单元）

**TCP与UDP差异**

网络协议是每个前端工程师都必须要掌握的知识，TCP/IP 中有两个具有代表性的传输层协议，分别是 TCP 和 UDP，本文将介绍下这两者以及它们之间的区别。

### **一、TCP/IP网络模型**

TCP/IP模型是互联网的基础，它是一系列网络协议的总称。这些协议可以划分为四层，分别为链路层、网络层、传输层和应用层。

* 链路层：负责封装和解封装IP报文，发送和接受ARP/RARP报文等。
* 网络层：负责路由以及把分组报文发送给目标网络或主机。
* 传输层：负责对报文进行分组和重组，并以TCP或UDP协议格式封装报文。
* 应用层：负责向用户提供应用程序，比如HTTP、FTP、Telnet、DNS、SMTP等。



### **二、UDP**

UDP协议全称是用户数据报协议，在网络中它与TCP协议一样用于处理数据包，是一种无连接的协议。在OSI模型中，在第四层——传输层，处于IP协议的上一层。UDP有不提供数据包分组、组装和不能对数据包进行排序的缺点，也就是说，当报文发送之后，是无法得知其是否安全完整到达的。

它有以下几个特点：

#### **1. 面向无连接**

#### **2. 有单播，多播，广播的功能**

#### **3. UDP是面向报文的**

#### **4. 不可靠性**

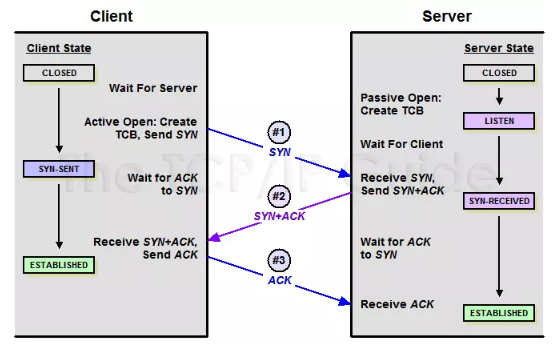
#### **5. 头部开销小，传输数据报文时是很高效的。**

### **三、TCP**

TCP协议全称是传输控制协议是一种面向连接的、可靠的、基于字节流的传输层通信协议，由 IETF 的RFC 793定义。TCP 是面向连接的、可靠的流协议。流就是指不间断的数据结构，你可以把它想象成排水管中的水流。

#### **TCP连接过程**

如下图所示，可以看到建立一个TCP连接的过程为（三次握手的过程）:



**第一次握手**

客户端向服务端发送连接请求报文段。该报文段中包含自身的数据通讯初始序号。请求发送后，客户端便进入 SYN-SENT 状态。

**第二次握手**

服务端收到连接请求报文段后，如果同意连接，则会发送一个应答，该应答中也会包含自身的数据通讯初始序号，发送完成后便进入 SYN-RECEIVED 状态。

**第三次握手**

当客户端收到连接同意的应答后，还要向服务端发送一个确认报文。客户端发完这个报文段后便进入 ESTABLISHED 状态，服务端收到这个应答后也进入 ESTABLISHED 状态，此时连接建立成功。

这里可能大家会有个疑惑：为什么 TCP 建立连接需要三次握手，而不是两次？这是因为这是为了防止出现失效的连接请求报文段被服务端接收的情况，从而产生错误。

#### **TCP断开链接**

**第一次握手**

若客户端 A 认为数据发送完成，则它需要向服务端 B 发送连接释放请求。

**第二次握手**

B 收到连接释放请求后，会告诉应用层要释放 TCP 链接。然后会发送 ACK 包，并进入 CLOSE\_WAIT 状态，此时表明 A 到 B 的连接已经释放，不再接收 A 发的数据了。但是因为 TCP 连接是双向的，所以 B 仍旧可以发送数据给 A。

**第三次握手**

B 如果此时还有没发完的数据会继续发送，完毕后会向 A 发送连接释放请求，然后 B 便进入 LAST-ACK 状态。

**第四次握手**

A 收到释放请求后，向 B 发送确认应答，此时 A 进入 TIME-WAIT 状态。该状态会持续 2MSL（最大段生存期，指报文段在网络中生存的时间，超时会被抛弃） 时间，若该时间段内没有 B 的重发请求的话，就进入 CLOSED 状态。当 B 收到确认应答后，也便进入 CLOSED 状态。