# 第11章

1. C/S结构即客户机/服务器（Client/Server）模型，计算任务被分配到位于网络两端的客户机和服务器，二者通过指定的网络协议进行通信，客户端程序需要额外的安装维护。而B/S结构是浏览器/服务器（Browser/Server）模型，以常见的浏览器作为应用的客户界面，计算任务主要由高性能的服务器承担，好处是不需要维护客户端软件，由于采用Web标准化的HTTP协议作为通信协议，B/S架构的应用程序也称为Web应用程序。
2. TCP/IP协议是面向连接的网络通信协议，能够保证数据传输的可靠性；而UDP/IP协议是一种无连接协议，数据报的传输路径不定，是否能够到达、内容是否正确都无法保证。对于数据可靠性要求高的通信，应采用TCP协议，而对于一些数据可靠性要求不高的情况（如视频会议等），应选用资源占用少的UDP协议。
3. Socket编程的基本步骤包括：
   1. 创建Socket。
   2. 打开连接到Socket上的I/O流，遵照某种协议对Socket进行读写操作。
   3. 关闭Socket。