	O que é o Protocolo TCP/IP ?	
(Qual a diferença entre o Modelo de Referência OSI para o Protocolo TCP/IP ?	
	Como as camadas do Protocolo TCP/IP estão organizadas em relação ao modelo OSI?	
	Por que tipo de serviços a Camada 4 (Aplicação) do TCP/IP é responsável?	
	Por que tipo de serviços a Camada 3 (Transporte) do TCP/IP é responsável?	
	Por que tipo de serviços a Camada 2 (Rede) do TCP/IP é responsável?	
	Por que tipo de serviços a Camada 1 (Física) do TCP/IP é responsável?	
	Como funciona uma arquitetura de rede Cliente/Servidor ?	
	Como funciona uma arquitetura de rede P2P (Par a Par)?	

Cliente/Servidor e P2P (par a par) influenciam

diretamente sobre uma Aplicação?

PERGUNTA 81 (TCP/IP)

TCP/IP é um acrônimo de Transmition Control Protocol / Internet Protocol (Protocolo de Controle de Transmissão/ Protocolo de Internet). Desenvolvido pelo departamento de defesa americano, também é conhecido por DOD (Documento de Oficialização de Demanda), sua proposta é garantir a entrega confiável de informações, evitando percas e desvios. O TCP/IP é totalmente baseado no modelo OSI, possuí todas as funções do OSI, ainda que tenha só 4 camadas. Sua parceria com o protocolo IP, criou a fama do pacote TCP/IP.

A diferença é simplesmente na maneira em como as camadas estão dispostas. Enquanto no Modelo OSI tínhamos 7 camadas, no TCP/IP temos apenas 4 camadas. Mas, apesar de termos 3 camadas a menos, ainda assim o TCP/IP tem todas as funções existentes nas camadas do modelo OSI.



- 4ª Camada "Aplicação": Assim como a camada de Aplicação do modelo OSI, no TCP/IP a camada de Aplicação não é diferente, ela é responsável por padronizar o transporte de dados entre as aplicações que utilizem a internet, como por exemplo: Browsers, e-mails, transferência de arquivos, jogos, aúdio, vídeo e etc. A diferença da camada de Aplicação do TCP/IP é que, além de cuidar das aplicações, essa camada ainda gere criptografia e faz o estabelecimento das sessões, tarefas, que no modelo OSI ficavam a cargo das camadas de Apresentação e Sessão.
- 3ª Camada "Transporte": Assim como a camada de Transporte do Modelo OSI, essa camada é responsável por padronizar a maneira como os dados serão transmitidos via internet usando os protocolos TCP e UDP. Por através destes protocolos, a camada de transporte consegue definir um padrão de fluxo de dados, enviar dados priorizando velocidade ou confiabilidade e multiplexar corretamente os dados entre as diversas aplicações abertas num dispostivo até que ela chegue no destino final.
- 2ª Camada "Rede": Assim como a camada de Rede do Modelo OSI, essa camada no TCP/IP faz a mesma coisa, ela é responsável pelo endereço IP das aplicações, atribuíndo a elas um número IPv4 ou IPv6 que servirá de endereçamento para a intercomunicação entre elas. Além disso, essa camada também é responsável pelo roteamento de rede.
- 1ª Camada "Física": Essa camada, além de fazer a mesma função da camada Física no modelo OSI, ainda faz a função da camada de Enlace do OSI. Ou seja, ela não só é responsável pela padronização da comunicação física, por através de cabos, conectores e etc, com também cuida da conversão e acesso da mensagem física (bit a bit) para a interface de rede por através do MAC adress, podendo permitir ou não a entrada de dados e verificar se há falha na comunicação.

Arquitetura Cliente/Servidor: Essa arquitetura precisa de pelo menos 2 elementos: Cliente que tem a função de buscar informações do servidor; Servidor que tem a função de responder as solicitações dos clientes; Para que essa conversação ocorra, teremos software rodando do lado do cliente que requisita as informações a um servidor, que por sua vez tem um software (Ex: Apache) que requisita essas informações a um Banco de Dados, que irá enviar uma instancia (cópia) dos dados que o cliente precisa devolta ao servidor, que enviará ao cliente.

Arquitetura P2P (Peer-to-Peer - Par-a-Par): Ela funciona quando temos uma conexão direta entre dois aplicativos onde a fonte de informações não é mais um banco de dados e sim um cliente, por exemplo numa conversa de whatsapp a comunicação é totalmente par a par pois estamos transmitindo informações de uma pessoa para outra, somente quando essas conversas viram backup elas serão armazenadas a um banco de dados e virarão uma arquitetura Cliente/Servidor.

Vamos usar como exemplo o Whatssapp, que utiliza tanto a arquitetura cliente/servidor quando a P2P. Quando realizamos uma chamada de vídeo ou áudio, estamos utilizando uma chamada P2P que não precisa de muita confiabilidade na transmissão de dados, portando podemos usar o protocolo UDP. Mas quando verificamos mensagens armazenadas em backup ou status postados por algum contato nosso, já estaríamos utilizando uma arquitetura cliente/servidor e portanto um protocolo mais confiável de transmissão, como o TCP.

PERGUNTA 81 (TCP/IP)	PERGUNTA 81 (TCP/IP)
O que é um Socket dentro de uma aplicação?	Socket: é um porta existente nas aplicações tanto do emissor quanto receptor de uma transmissão de dados via rede. Depois que a mensagem é reconhecida pelo TCP da máquina, ela é armazenada no buffer do TCP aguardando que o Socket processe os dados no aplicativo de acordo com a aplicação destes dados no programa, ou seja, o socket opera entre a camada de Transporte e a camada de Aplicação do protocolo TCP/IP.