

**UDP**(User Datagram Protocol)는 TCP와 함께 인터넷 프로토콜의 주요 프로토콜 중 하나이다. TCP가 연결 지향형 프로토콜이라면 UDP는 비연결형 프로토콜이다. 데이터를 전송하기 전에 별도의 연결을 설정하지 않고 각 데이터 패킷을 독립적으로 전송합니다.

### UDP의 특징

1. 비연결형 : 연결을 설정하지 않고 데이터를 바로 전송한다.
2. 데이터그램 : 데이터를 고정된 크기의 데이터그램 단위로 전송한다.
3. 빠른 속도 : 연결 설정 과정이 없어 TCP보다 빠른 전송 속도를 제공한다.
4. 낮은 오버헤드 : TCP에 비해 헤더 정보가 적어 오버헤드가 적다.
5. 신뢰성이 낮음 : 데이터 전송의 순서를 보장하지 않으며 오류 검출 및 재전송 기능이 제한적.
6. 흐름 제어 부재 : 송신 속도를 제어하는 기능이 없어 네트워크 혼잡이 발생할 수 있다.

### UDP의 장단점

장점:

1. 빠른 속도 : 실시간성이 요구되는 서비스(예: VoIP, 온라인 게임)에 적합하다.
2. 낮은 오버헤드 : 네트워크 자원을 효율적으로 사용할 수 있다.
3. 단순한 구현 : 프로토콜이 간단하여 구현이 쉽다.

단점:

1. 신뢰성이 낮음 : 데이터 손실이나 순서 혼란이 발생할 수 있다.
2. 흐름 제어 부재 : 네트워크 혼잡을 야기할 수 있다.
3. 오류 검출 기능이 제한적 : 데이터 손상을 감지하기 어렵다.

### UDP의 사용

1. 실시간 스트리밍 : 실시간 음성/영상 스트리밍
2. 온라인 게임 : 낮은 지연 시간이 중요한 온라인 게임
3. DNS : 도메인 이름을 IP 주소로 변환하는 서비스
4. SNMP : 네트워크 장비를 관리하는 프로토콜