**2.0: 多路复用**允许同时通过单一的 HTTP/2 连接发起**多重**的请求-响应消息。 多流并行减少创建多个tcp链接。(提高单次传输的量（高带宽）降低延迟)

1.x: 在 HTTP/1.1 协议中 「浏览器客户端在同一时间，针对同一域名下的请求有一定数量限制。超过限制数目的请求会被阻塞」。(多个cdn的原因)

**2.0:消息头压缩**，减少ippackage，为了减少这块的开销并提升性能， HTTP/2会压缩这些首部： HTTP/2在客户端和服务器端使用“首部表”来跟踪和存储之前发送的键－值对，对于相同的数据，不再通过每次请求和响应发送； 首部表在HTTP/2的连接存续期内始终存在，由客户端和服务器共同渐进地更新; 每个新的首部键－值对要么被追加到当前表的末尾，要么替换表中之前的值。

**2.0：服务端推送**，将客户端需要的内容推送到客户端缓存，一次避免往返

**2.0：二进制分帧**，数据流以消息的形式发送，而**消息由一个或多个帧组成，帧可以在数据流上乱序发送，然后再根据每个帧首部的流标识符重新组装**。二进制分帧是HTTP/2的基石，其他优化都是在这一基础上来实现的。（原本每一个http请求都在一个tcp里，现在一个tcp多个http帧），http 与tcp之间加了分帧层，专门处理分帧，发送http请求的客户端不许考虑分帧。



