1. Http1.0和2.0相比有什么区别，可参考《[Http 2.0](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzI1NDQ3MjQxNA==&mid=2247484611&idx=1&sn=66c875392eedff8150633ddcd5d83e7a&chksm=e9c5fd72deb274648a607b9bc39bac34adadd768577b77354f6dc85422691605e210b69eeb7b&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)》
2. Http 为什么是无状态的；
3. Https的基本概念
4. Https和Http有什么区别；
5. 三次握手和四次挥手、为什么挥手需要四次
6. 从游览器中输入URL到页面加载的发生了什么？可参考《[从输入URL到页面加载发生了什么](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzI1NDQ3MjQxNA==&mid=2247483724&idx=1&sn=e58dd30d124971c795584e8673d6cc71&chksm=e9c5f8fddeb271ebebbb6c350ed1abc252f1f26b4f35c4ce36e10bde9659a37520feabed2290&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)》
7. 数据链路层是做什么的?
8. 数据链路层的流量控制？
9. 网络模型的分层、IP和Mac地址在那个层、TCP和HTTP分别在那个层；
10. TCP滑动窗口；
11. TCP为什么可靠；
12. TCP的同传，拆包与组装包是什么意思；
13. TCP三次握手，为什么不是三次，为什么不是四次；
14. TCP的拥塞控制、流量控制详细说明？
15. 两个不同ip地址的计算机之间如何通信；
16. 地址解析协议ARP；
17. OSI七层模型分别对应着五层模型的哪一部分；
18. TCP三次握手数据丢失了怎么办？那如果后面又找到了呢？
19. HTTP、TCP、UDP的区别和联系；
20. TCP和UDP各自的优势，知道哪些使用UDP协议的成功案例；
21. TCP和UDP各用了底层什么协议；
22. 单个UDP报文最大容量；
23. 单个TCP报文最大容量；
24. TCP报头格式、UDP报头格式；
25. Server遭遇SYN Flood应当怎么处理；
26. Web开发中如何防范XSS？
27. 拆包和粘包的问题，如何解决，如果我们的包没有固定长度的话，我们的应用程序应该如何解决；
28. DHCP如何实现分配IP的； 发现阶段（DHCP客户端在网络中广播发送DHCP DISCOVER请求报文，发现DHCP服务器，请求IP地址租约）、提供阶段（DHCP服务器通过DHCP OFFER报文向DHCP客户端提供IP地址预分配）、选择阶段（DHCP客户端通过DHCP REQUEST报文确认选择第一个DHCP服务器为它提供IP地址自动分配服务）和确认阶段（被选择的DHCP服务器通过DHCP ACK报文把在DHCP OFFER报文中准备的IP地址租约给对应DHCP客户端）。
29. OSI七层模型，每层都说下自己的理解和知道的，说的越多越好；
30. 讲下请求头细节？
31. Http和Https？Http1.0,1.1,2.0，讲下长连接和短连接？Https是怎样的？如果我篡改了公钥呢？怎么防止？
32. Get和Post，讲下区别，要我模拟出抓包来。
33. 拥塞算法知道吗？哪些，分别怎样？
34. 学过计算机网络是吧？socket熟悉吗？对它的读写缓冲区有理解吗？怎么的？那滑动窗口是怎样的？为什么这样设计？
35. 再聊下Http的Http basic authentication;