# HTTP

## 简介

HTTP（Hyper Text Transformer Protocol，超文本传输协议）是一种通信协议，它允许将超文本标记语言（HTML）文档从Web服务器传送到客户端的浏览器。

它是一个应用层协议，承载于TCP协议之上。

由请求和响应构成，是一个标准的客户端服务器模型（典型的问答结构模型）。



注：客户端可以是浏览器等。

## HTTPS

HTTP协议传输的数据都是未加密的，也就是明文的，因此使用HTTP协议传输隐私信息非常不安全。为了保证这些隐私数据能加密传输，于是网景公司设计了SSL（Secure Sockets Layer）协议用于对HTTP协议传输的数据进行加密，从而就诞生了HTTPS。现在的HTTPS都是用的TLS协议，但是由于SSL出现的时间比较早，并且依旧被现在浏览器所支持，因此SSL依然是HTTPS的代名词。

HTTPS在传输数据之前需要客户端（浏览器）与服务端（网站）之间进行一次握手，在握手过程中将确立双方加密传输数据的密码信息。TLS/SSL协议不仅仅是一套加密传输的协议，TLS/SSL中使用了非对称加密，对称加密以及HASH算法。握手过程的简单描述如下：

1、浏览器将自己支持的一套加密规则发送给网站。

2、网站从中选出一组加密算法与HASH算法，并将自己的身份信息以证书的形式发回给浏览器。证书里面包含了网站地址，加密公钥，以及证书的颁发机构等信息。

3、获得网站证书之后浏览器要做以下工作：

a) 验证证书的合法性（颁发证书的机构是否合法，证书中包含的网站地址是否与正在访问的地址一致等），如果证书受信任，则浏览器栏里面会显示一个小锁头，否则会给出证书不受信的提示。

b) 如果证书受信任，或者是用户接受了不受信的证书，浏览器会生成一串随机数的密码，并用证书中提供的公钥加密。

c) 使用约定好的HASH计算握手消息，并使用生成的随机数对消息进行加密，最后将之前生成的所有信息发送给网站。

4、网站接收浏览器发来的数据之后要做以下的操作：

a) 使用自己的私钥将信息解密取出密码，使用密码解密浏览器发来的握手消息，并验证HASH是否与浏览器发来的一致。

b) 使用密码加密一段握手消息，发送给浏览器。

5、浏览器解密并计算握手消息的HASH，如果与服务端发来的HASH一致，此时握手过程结束，之后所有的通信数据将由之前浏览器生成的随机密码并利用对称加密算法进行加密。

这里浏览器与网站互相发送加密的握手消息并验证，目的是为了保证双方都获得了一致的密码，并且可以正常的加密解密数据。其中非对称加密算法用于在握手过程中加密生成的密码，对称加密算法用于对真正传输的数据进行加密，而HASH算法用于验证数据的完整性。由于浏览器生成的密码是整个数据加密的关键，因此在传输的时候使用了非对称加密算法对其加密。非对称加密算法会生成公钥和私钥，公钥只能用于加密数据，因此可以随意传输，而网站的私钥用于对数据进行解密，所以网站都会非常小心的保管自己的私钥，防止泄漏。

TLS握手过程中如果有任何错误，都会使加密连接断开，从而阻止了隐私信息的传输。正是由于HTTPS非常的安全，攻击者无法从中找到下手的地方，于是更多的是采用了假证书的手法来欺骗客户端，从而获取明文的信息。

默认HTTP的端口号为80，HTTPS的端口号为443。

## 版本

作为Web文档传输协议的HTTP，版本更新十分缓慢，目前只更新了三个版本：

HTTP/0.9

HTTP/1.0：HTTP/1.0是第一个在通讯中指定版本号的HTTP协议版本，至今仍被广泛采用，特别是在代理服务器中。

HTTP/1.1：HTTP/1.1是当前版本，持久连接被默认采用（默认模式使用带流水线的持久连接），并能很好地配合代理服务器工作，还支持以管道方式同时发送多个请求，以便降低线路负载，提高传输速度。

注：HTTP1.0和1.1在之后很长的一段时间内会一直并存，这是由于网络基础设施更新缓慢所决定的。

HTTP/2.0：HTTP/2.0在HTTP 1.x的基础上，大幅度的提高了web性能，减少了网络延迟。

HTTP2.0的几个特征：

**多路复用 (Multiplexing)**

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。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。这也是为何一些站点会有多个静态资源CDN域名的原因之一，拿Twitter 为例，http://twimg.com，目的就是变相的解决浏览器针对同一域名的请求限制阻塞问题。而 HTTP/2的多路复用(Multiplexing) 则允许同时通过单一的HTTP/2连接发起多重的请求-响应消息。因此HTTP/2可以很容易的去实现多流并行而不用依赖建立多个TCP连接，HTTP/2把HTTP协议通信的基本单位缩小为一个一个的帧，这些帧对应着逻辑流中的消息。并行地在同一个TCP连接上双向交换消息。

**二进制分帧**

HTTP/2在应用层(HTTP/2)和传输层(TCP or UDP)之间增加一个二进制分帧层。在不改动 HTTP/1.x 的语义、方法、状态码、URI以及首部字段的情况下, 解决了HTTP1.1 的性能限制，改进传输性能，实现低延迟和高吞吐量。在二进制分帧层中， HTTP/2会将所有传输的信息分割为更小的消息和帧（frame）,并对它们采用二进制格式的编码，其中HTTP1.x 的首部信息会被封装到HEADER frame，而相应的Request Body 则封装到 DATA frame 里面。

HTTP/2 通信都在一个连接上完成，这个连接可以承载任意数量的双向数据流。在过去， HTTP 性能优化的关键并不在于高带宽，而是低延迟。TCP 连接会随着时间进行自我调谐，起初会限制连接的最大速度，如果数据成功传输，会随着时间的推移提高传输的速度。这种调谐则被称为 TCP 慢启动。由于这种原因，让原本就具有突发性和短时性的 HTTP 连接变的十分低效。HTTP/2 通过让所有数据流共用同一个连接，可以更有效地使用 TCP 连接，让高带宽也能真正的服务于 HTTP 的性能提升。

这种单连接多资源的方式，减少服务端的链接压力,内存占用更少,连接吞吐量更大；而且由于 TCP 连接的减少而使网络拥塞状况得以改善，同时慢启动时间的减少,使拥塞和丢包恢复速度更快。

**首部压缩（Header Compression）**

HTTP/1.1并不支持 HTTP 首部压缩，为此 SPDY 和 HTTP/2 应运而生， SPDY 使用的是通用的DEFLATE 算法，而 HTTP/2 则使用了专门为首部压缩而设计的 HPACK 算法。

**服务端推送（Server Push）**

服务端推送是一种在客户端请求之前发送数据的机制。在 HTTP/2中，服务器可以对客户端的一个请求发送多个响应。Server Push让 HTTP1.x 时代使用内嵌资源的优化手段变得没有意义；如果一个请求是由你的主页发起的，服务器很可能会响应主页内容、logo 以及样式表，因为它知道客户端会用到这些东西。这相当于在一个 HTML 文档内集合了所有的资源，不过与之相比，服务器推送还有一个很大的优势：可以缓存！也让在遵循同源的情况下，不同页面之间可以共享缓存资源成为可能。

## 应用

HTTP是整个Web基础，许多应用都离不开对HTTP协议的认识：

WebService=HTTP+XML

Reset=HTTP+JSON

API的实现：HTTP+XML/JSON

采集、小偷站

QQ、迅雷等桌面应用软件

# 长连接/短连接

## HTTP与TCP/IP协议

**HTTP 的长连接和短连接本质上是 TCP 长连接和短连接。**

HTTP 属于应用层协议，在传输层使用 TCP 协议，在网络层使用 IP 协议。IP 协议主要解决网络路由和寻址问题，TCP 协议主要解决如何在 IP 层之上可靠的传递数据包，使在网络上的另一端收到发端发出的所有包，并且顺序与发出顺序一致。TCP 有可靠，面向连接的特点。

## HTTP协议是无状态的

**HTTP 协议是无状态的，指的是协议对于事务处理没有记忆能力，服务器不知道客户端是什么状态**。也就是说，打开一个服务器上的网页和你之前打开这个服务器上的网页之间没有任何联系。

**HTTP 是一个无状态的面向连接的协议，无状态不代表 HTTP 不能保持 TCP 连接，更不能代表 HTTP 使用的是 UDP 协议（无连接）**。

## 什么是长连接、短连接？

在 HTTP/1.0 中，默认使用的是短连接。也就是说，浏览器和服务器每进行一次 HTTP 操作，就建立一次连接，但任务结束就中断连接。如果客户端浏览器访问的某个 HTML 或其他类型的 Web 页中包含有其他的 Web 资源，如JavaScript 文件、图像文件、CSS 文件等；当浏览器每遇到这样一个 Web 资源，就会建立一个 HTTP 会话。

但从 HTTP/1.1 起，默认使用长连接，用以保持连接特性。使用长连接的 HTTP 协议，会在响应头有加入这行代码：

Connection:keep-alive

在使用长连接的情况下，当一个网页打开完成后，客户端和服务器之间用于传输 HTTP 数据的 TCP 连接不会关闭，如果客户端再次访问这个服务器上的网页，会继续使用这一条已经建立的连接。Keep-Alive 不会永久保持连接，它有一个保持时间，可以在不同的服务器软件（如 Apache ）中设定这个时间。实现长连接要客户端和服务端都支持长连接。

**HTTP 协议的长连接和短连接，实质上是 TCP 协议的长连接和短连接**。

### TCP 连接

当网络通信时采用 TCP 协议时，在真正的读写操作之前，server 与 client 之间必须建立一个连接，当读写操作完成后，双方不再需要这个连接 时它们可以释放这个连接，连接的建立是需要 3 次握手的，而释放则需要 4 次握手，所以说每个连接的建立都是需要资源消耗和时间消耗的。

经典的三次握手示意图：



经典的四次握手关闭图：



### TCP短连接

我们模拟一下 TCP 短连接的情况，client 向 server 发起连接请求，server 接到请求，然后双方建立连接。client 向 server 发送消息，server 回应client，然后一次读写就完成了，这时候双方任何一个都可以发起 close 操作，不过一般都是 client 先发起 close 操作。为什么呢，一般的 server 不会回复完 client 后立即关闭连接的，当然不排除有特殊的情况。从上面的描述看，短连接一般只会在 client/server 间传递一次读写操作

短连接的优点是：管理起来比较简单，存在的连接都是有用的连接，不需要额外的控制手段。

### TCP 长连接

接下来我们再模拟一下长连接的情况，client 向 server 发起连接，server 接受 client 连接，双方建立连接。Client 与 server 完成一次读写之后，它们之间的连接并不会主动关闭，后续的读写操作会继续使用这个连接。

首先说一下 TCP/IP 详解上讲到的 TCP 保活功能，保活功能主要为服务器应用提供，服务器应用希望知道客户主机是否崩溃，从而可以代表客户使用资源。如果客户已经消失，使得服务器上保留一个半开放的连接，而服务器又在等待来自客户端的数据，则服务器将应远等待客户端的数据，保活功能就是试图在服务器端检测到这种半开放的连接。

如果一个给定的连接在两小时内没有任何的动作，则服务器就向客户发一个探测报文段，客户主机必须处于以下 4 个状态之一：

客户主机依然正常运行，并从服务器可达。客户的TCP响应正常，而服务器也知道对方是正常的，服务器在两小时后将保活定时器复位。

客户主机已经崩溃，并且关闭或者正在重新启动。在任何一种情况下，客户的 TCP 都没有响应。服务端将不能收到对探测的响应，并在75秒后超时。服务器总共发送 10 个这样的探测 ，每个间隔 75 秒。如果服务器没有收到一个响应，它就认为客户主机已经关闭并终止连接。

客户主机崩溃并已经重新启动。服务器将收到一个对其保活探测的响应，这个响应是一个复位，使得服务器终止这个连接。

客户机正常运行，但是服务器不可达，这种情况与 2 类似，TCP 能发现的就是没有收到探查的响应。

### 长连接短连接操作过程

短连接的操作步骤是：

建立连接——数据传输——关闭连接…建立连接——数据传输——关闭连接

长连接的操作步骤是：

建立连接——数据传输…（保持连接）…数据传输——关闭连接

## 长连接和短连接的优点和缺点

由上可以看出，长连接可以省去较多的 TCP 建立和关闭的操作，减少浪费，节约时间。对于频繁请求资源的客户来说，较适用长连接。

不过这里存在一个问题，存活功能的探测周期太长，还有就是它只是探测 TCP 连接的存活，属于比较斯文的做法，遇到恶意的连接时，保活功能就不够使了。

在长连接的应用场景下，client 端一般不会主动关闭它们之间的连接，client 与 server 之间的连接如果一直不关闭的话，会存在一个问题，随着客户端连接越来越多，server 早晚有扛不住的时候，这时候 server 端需要采取一些策略，如关闭一些长时间没有读写事件发生的连接，这样可以避免一些恶意连接导致server 端服务受损；如果条件再允许就可以以客户端机器为颗粒度，限制每个客户端的最大长连接数，这样可以完全避免某个蛋疼的客户端连累后端服务。

短连接对于服务器来说管理较为简单，存在的连接都是有用的连接，不需要额外的控制手段。但如果客户请求频繁，将在 TCP 的建立和关闭操作上浪费时间和带宽。

长连接和短连接的产生在于 client 和 server 采取的关闭策略，具体的应用场景采用具体的策略，没有十全十美的选择，只有合适的选择。

## 什么时候用长连接，短连接？

长连接多用于操作频繁，点对点的通讯，而且连接数不能太多情况。每个 TCP 连接都需要三步握手，这需要时间，如果每个操作都是先连接，再操作的话那么处理速度会降低很多，所以每个操作完后都不断开，次处理时直接发送数据包就 OK了，不用建立TCP连接。例如：**数据库的连接用长连接**，如果用短连接频繁的通信会造成socket错误，而且频繁的socket创建也是对资源的浪费。

而像**WEB网站的http服务一般都用短链接**，因为长连接对于服务端来说会耗费一定的资源，而像WEB网站这么频繁的成千上万甚至上亿客户端的连接用短连接会更省一些资源，如果用长连接，而且同时有成千上万的用户，如果每个用户都占用一个连接的话，那可想而知吧。所以并发量大，但每个用户无需频繁操作情况下需用短连好。

# TCP/IP协议

协议是指计算机通信网络中，两台计算机进行通信，所必须遵循的规定或规则。

计算机网络中有各种各样的协议，比如TCP协议、IP协议、HTTP协议、FTP协议等等。像这样把与互联网相关联的协议集合起来，就称为TCP/IP协议族。



## 分层管理

TCP/IP协议族最重要的一点就是分层。按层次分别分为以下4层：

应用层：负责处理特定的应用程序，TCP/IP协议族内预存了各类通用的应用服务。比如FTP、DNS等等，HTTP也在该层。

传输层：对上层应用层提供处于网络连接中两台计算机之间的数据传输。该层有两个不同的协议：TCP和UDP。

网络层：处理网络上流动的数据包，该层协议有：IP、ICMP、IGMP。

数据链路层：处理连接网络的硬件部分。包括操作系统、硬件设备驱动、网卡、光纤等。

注：socket是对TCP/IP协议的封装。

## 流程图



# IP/TCP/DNS

## IP协议

### 简介

IP（Internet Protocol），翻译成网络协议，位于网络层。

### 作用

IP的作用：把各种数据包传送给对方。如果要保证正确传送到对方那里，则需要满足各类条件，其中最重要的两个条件是IP地址和MAC地址。

IP地址：指明了节点被分配到的地址

MAC地址：是指网卡所属的固定地址

区别：IP地址可变换，但MAC地址基本上不会更改。

### ARP

使用ARP协议凭借MAC地址进行通信：

ARP是一种解析地址的协议，根据通信放的IP地址就可以反向查出对应的MAC地址。



## TCP协议

### 简介

TCP（Transmission Control Protocol），翻译成传输控制协议，位于传输层。

### 作用

提供可靠的字节流服务。

### 三次握手

TCP采用三次握手的策略保证提供可靠的服务。



注：SYN🡪SYN+ACK🡪ACK

## DNS

### 简介

DNS（Domain Name System），翻译成域名系统，位于应用层。

### 作用

提供域名到IP地址之间的解析服务。



注：客户端向服务器发送数据时，首先是通过DNS解析出IP地址，然后再发送HTTP请求。

## 联系

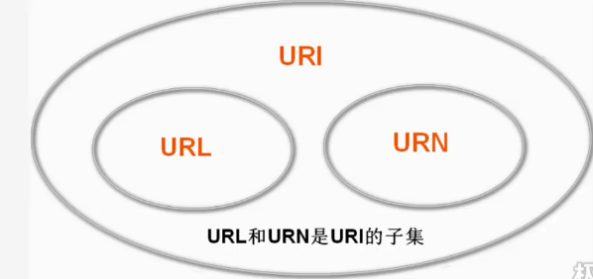


# URI与URL

URI：Uniform Resource Identifier，统一资源标识符；

URL：Uniform Resource Locator，统一资源定位符；

URN：Uniform Resource Name，统一资源名称。



注：URI是抽象的，URL和URN是具体的。

## URI

### 简介

URI（Uniform Resource Identifier），翻译为统一资源**标识符**，是一个用于标识某一互联网资源名称的字符串。

### URI格式

**格式：**

[http://user:pass@www.example.com:80/home/index.html?age=11#mask](http://user:pass@www.example.com:80/home/index.html?age=11" \l "mask)

**http：**协议方案名

**user:pass：**登录信息（认证）

[www.example.com](http://www.example.com)：服务器地址

**80：**端口号

/home/index.html：文件路径

age=11：查询字符串

**mask：**片段标识符

**协议方案名：**http:、https:、ftp:等，在获取资源时要指定协议类型

**登录信息（认证）：**指定用户名和密码作为从服务器端获取资源时必要的登录信息，此项是可选的。

**不带用户名和密码访问FTP服务器：**<ftp://test.com/>

**只带用户名访问FTP服务器：**<ftp://username@baidu.com>

**带用户名和密码访问FTP服务器：**ftp://username:password@baidu.com/

**服务器地址：**使用绝对URI必须指定待访问的服务器地址。

**服务器端口号：**指定服务器连接的网络端口号，此选项是可选的。常用默认端口：HTTP（80）、FTP（21）、Telnet（23）、HTTPS（443）、SMTP（25）、POP3（110）等等。

**路径：**指定服务器上的文件路径来定位特定资源。格式为：/home/index.html

**参数：**为应用程序提供访问资源所需的附加信息，例如：ftp:/127.27.27.27/pub/pic;type=d

**查询字符串：**针对已指定的文件路径内的资源，可以使用查询字符串传入任意参数，即传查询条件到服务器，来缩小请求资源的范围。此项是可选的。



**片段标识符：**通常可标记出以获取资源中的子资源（文档内的某一位置），此选项是可选的。

例如：http://www.baidu.com/path/php/#footer

## URL

### 简介

URL（Uniform Resource Location），翻译为统一资源**定位符**，它描述一台特定服务器上某特定资源的特定位置。

URI用字符串标识某一互联网资源，而URL表示资源的地点（资源所处的位置）。由此可见，**URL是URI的子集**。

URI由两个主要的子集URL（通过位置识别资源）和URN（通过名字识别资源）构成。

注：URN（Uniform Resource Name，统一资源**名称**）没有得到广泛应用。

### 组件作用

大多数URL语法都建立在这个由9部分构成的通用格式上：



**协议方案名：**http:、https:、ftp:等，在获取资源时要指定协议类型

**登录信息（认证）：**指定用户名和密码作为从服务器端获取资源时必要的登录信息，此项是可选的。

**服务器地址：**使用绝对URI必须指定待访问的服务器地址。

**服务器端口号：**指定服务器连接的端口号（用于一台主机上区分不同的服务），此项是可选的。

**路径：**指定服务器上的文件路径来定位特定资源，格式为：/home/index.html。

**参数：**为应用程序提供访问资源所需的附加信息。例如：<ftp://127.0.0.1/pub/pic;type=d（FTP>传输格式有文本和二进制两种，type=d表示选择二进制传输FTP的文件）

**查询字符串：**传查询条件到服务器，来缩小请求资源的范围。针对已指定的文件路径内的资源，可以使用查询字符串输入任意参数，此项是可选的。例如：http://www.baidu.com/course/php/?pageNum=2



**片段标识符：**通常可标记出以获取资源中的子资源（文档内的某一个位置），此项是可选的。例如：http://www.baidu.com/path/php/#footer

### 相对URL

相对URL：URL是不完整的

基础URL：必须要有一个参考点



#### 解析过程

1、找到基础URL



2、将相对URL转为绝对URL



#### 自动拓展URL

自动拓展URL的两种方式：

1. 主机名扩展

例如：输入baidu🡪浏览器自动拓展为www.baidu.com

1. 历史扩展

例如：输入bai🡪浏览器自动填充baidu.com

### 编码机制

用ASCII字符集中的有限子集对任意ASCII字符集外的字符值或数据进行编码。

格式：一个百分号（%）、后面跟两个表示字符ASCII码的十六进制数



### URL保留及受限字符

所谓保留字就是那些在URL中具有特定意义的字符。

受限（不安全）字符是指那些在URL中没有特殊含义，但在URL所在的上下文中可能具有特殊意义的字符，例如双引号。



# HTTP请求方法

## GET

### WampServer

Wamp就是Windows Apache MySQL PHP集成安装环境，即在windows下的apache、php和mysql的服务器软件。



### GET请求方法

请求指定的页面信息，并返回实体主体。

注：GET也可以将数据提交到服务器，不过一般都是使用POST提交数据到服务器。

应用：

exec 8<> /dev/tcp/www.baidu.com/80

注：建立TCP 3次握手（8<>表示输入输出都由数字8代表）

echo -e “GET /HTTP/1.0\n” >& 8

注：发送HTTP请求

cat <& 8

注：获取返回结果

## POST

### POST请求方法

POST请求方法的作用：向服务器发送数据



### 区别

POST和GET请求方法的本质区别：

1. GET用于信息**获取**，它是安全的（这里安全的含义是指非修改信息），而POST是用于**修改**服务器上资源的请求；
2. GET请求的数据会附在URL之后（然后提交到服务器），而POST把提交的数据则放置在HTTP实体的主体里，所以，**POST的安全性要比GET的安全性高**；
3. GET方式提交数据和POST方法提交数据并没有限制数据大小。

## 其他方法

### HEAD

HEAD请求方法作用：只请求头部，允许客户端在未获取资源实体的情况下，对资源的头部检查，了解资源的基本情况，比如类型，是否被修改过等。

HEAD请求方法只请求页面的首部：



HEAD和GET请求方法的区别：GET请求回来的报文有实体的主体部分，而HEAD请求回来的报文没有实体的主体部分。



### 其他

PUT：向指定资源位置上传其最新内容。

DELETE：请求服务器删除指定的页面。

OPTIONS：返回服务器针对特定资源所支持的 HTTP 请求方法。

TRACE：回显服务器收到的请求，主要用于测试或诊断。

PATCH：实体中包含一个表，表中说明与该URI所表示的原内容的区别。

MOVE：请求服务器将指定的页面移至另一个网络地址。

COPY：请求服务器将指定的页面拷贝至另一个网络地址。

LINK：请求服务器建立链接关系。

UNLINK：断开链接关系。

WRAPPED： 允许客户端发送经过封装的请求。

# HTTP状态码

## 信息性状态码

100 Continue

说明收到了请求的初始部分，请客户端继续。发送了这个状态码之后，服务器在收到请求之后必须进行相应。



注：这是一种优化手段，客户端在发送数据前确认一下服务器状态。

101 Switching Protocols

说明服务器正在根据客户端的指定，将协议切换成 Upgrade 首部所列的协议。



注：简单的理解就是切换协议版本，HTTP1.1中加入的。

## 成功状态码

200 OK

请求成功，实体的主体部分包含了所请求的资源。

201 Created

表示服务器在请求的响应中建立了新的文档。

202 Accepted

请求已被接受，但服务器还未对其执行任何操作。

203 Non-Authoritative Information

请求已成功，但实体首部包含的信息不是来自于源服务器，而是来自本地或者第三方的一份副本。

204 No Content

服务器成功处理了请求，但没有返回任何内容（实体的主体部分）。

205 Reset Content

告知浏览器清除当前页面中所有HTML表单元素

206 Partial Content

成功执行了一个部分或者Range（范围）请求。

## 重定向错误状态码

300 Multiple Choices

表示被请求的文档可以在多个地方找到，并将在返回的文档中列出来。服务器可以在Location首部包含首选URL。

301 Moved Permanently

被请求的资源已永久移动到新位置，新的永久性的URL在响应的Location首部返回，并且会自动重定向到该URL去。

302 Found

与301状态码类似，只是Location首部所给的URL被理解为临时重定向，而不是永久重定向。

303 See Other

与301、302状态码类似，其主要目的是允许POST请求的响应将客户端定位到某个资源上去。

304 Not Modified

客户端发起一个GET请求，如果最近资源未被修改的话，就可以用这个状态码说明资源未被修改。

305 Use Proxy

被请求的资源必须通过指定的代理才能被访问。

307 Temporary Redirect

请求的资源现在临时从不同的URI 响应请求，与302状态码类似。

## 客户端错误状态码

400 Bad Request

用于告知客户端它发送了一个错误的请求。

401 Unauthorized

当前请求需要用户验证。

403 Forbidden

服务器已经理解请求，但是拒绝执行它。

404 Not Found

请求失败，请求所希望得到的资源未被在服务器上发现。

405 Method Not Allowed

指出请求方法对某些特定的资源不允许使用。

406 Not Acceptable

当前请求需要用户验证。

407 Proxy Authentication Required

该状态指出客户端必须通过代理服务器的认证。

408 Request Timeout

指服务端等待客户端发送请求的时间过长。

409 Conflict

该状态通常与PUT请求一同使用，常被用于试图上传版本不正确的文件时。

411 Length Required

服务器不能处理请求，除非客户端发送Content-Length头信息指出发送给服务器的数据的大小。

412 Precondition Failed

指出请求头信息中的某些先决条件是错误的。

413 Request Entity Too Large

告诉客户端现在所请求的文档比服务器现在想要处理的要大。

414 Request URI Too Long

请求的URL长度超过了服务器能够解释的长度，因此服务器拒绝对该请求提供服务。

415 Unsupported Media Type

对于当前请求的方法和所请求的资源，请求中提交的实体并不是服务器中所支持的格式，因此请求被拒绝。

416 Requested Range Not Satisfiable

表示客户端包含了一个服务器无法满足的Range头信息的请求。

## 服务器错误状态码

500 Internal Server Error

服务器遇到了一个未曾预料的状况，导致了它无法完成对请求的处理。

501 Not Implemented

服务器不支持当前请求所需要的某个功能。

502 Bad Gateway

作为网关或者代理的服务器尝试执行请求时，从上游服务器接收到无效的响应。

503 Service Unavailable

由于临时的服务器维护或者过载，服务器当前无法处理请求。

504 Gateway Timeout

服务器遇到了一个未曾预料的状况，导致了它无法完成对请求的处理。

505 HTTP Version Not Supported

说服务器并不支持在请求中所标明 HTTP 版本。

# 报文格式

## HTTP事务

HTTP事务 = 请求命令 + 响应结果



注：报文是易于阅读的字符，而不是二进制格式。

## 报文流



报文都是向下游流动的：



## 请求报文



请求报文的格式：

**请求行：**请求方法 请求URL 版本

**首部：** 名：值

（空行）

**实体的主体部分：**（HTTP要传输的内容）

## 响应报文



响应报文的格式：

**响应行：**协议版本 状态码 原因短语

**首部：**名: 值

（空行）

**实体的主体部分：**（HTTP要传输的内容）

# 工作流程

## 整个流程步骤



## 域名解析过程



注：可以通过浏览器[chrome://net-internals/#dns](chrome://net-internals/" \l "dns)这个URL进行清除浏览器缓存的DNS。

查看操作系统自身的DNS缓存数据：ipconfig /displaydns，通过ipconfig flushdns刷新DNS缓存。

Windows主机本地的hosts文件：C:/windows/system32/drivers/etc/hosts

## 三次握手过程



## 发起HTTP请求

建立TCP连接后发起HTTP请求



## 响应HTTP请求并得到HTML代码

服务器端响应HTTP请求，浏览器得到HTML代码



## 浏览器解析HTML代码

浏览器拿到HTML文档后，开始解析HTML代码。

当遇到JS/CSS/图片等静态资源时，会自动向服务器端请求下载。



## 浏览器对页面进行渲染呈现给用户

最后一步，浏览器利用自己内部的工作机制，把请求到的HTML代码和静态资源进行渲染，渲染最后，呈现给用户。

# Telnet

它是TCP/IP协议族中的一员，是Internet远程登陆服务的标准协议和主要方式。

为用户提供了在本地计算机上完成远程主机工作的能力。

在终端使用者的电脑上使用telnet程序，用它连接到服务器。

使用Telnet程序连接HTTP服务器（步骤）

第一步，打开命令窗口（按win+R键，在运行窗口输入cmd，运行弹出命令窗口）

第二步，输入 telnet www.jikexueyuan.com 80

第三步，按下 ctrl键 + }键

第四步，按下 enter键

第五步，可将http请求报文复制进去

最后看响应的内容是不是我们想要的。