port

Cổng 110: Khi bạn chạy một máy tính, những người sử dụng sẽ vào theo đường POP3 (Nghi thức cơ quan bưu điện) hay IMAP4 (giao thức truy nhập Thông báo Internet) khôi phục thư từ của họ. POP3 là nghi thức tốt nhất để truy nhập những hòm thư

Cổng 143 : IMAP4 hay giao thức truy nhập Thông báo Internet đang trở nên phổ biến hơn và được sử dụng khôi phục Thư từ Internet từ một server từ xa. từ đó tất cả các thông báo đều được cất giữ trên server, Nó dễ dàng trực tuyến, ngoại tuyến và sự sử dụng offline

Cổng 25: Khi người nào đó gửi một thư từ thông báo tới server SMTP của các bạn, thư từ sẽ cố gắng để đi vào tới server của các bạn trên Cổng 25. Đây là tiêu chuẩn SMTP (thủ tục vận chuyển Thư từ Đơn giản)

**Socket** là một cổng logic mà một chương trình sử dụng để kết nối với một chương trình

khác chạy trên một máy tính khác trên Internet. Chương trình mạng có thể sử dụng nhiều

Socket cùng một lúc, nhờ đó nhiều chương trình có thể sử dụng Internet cùng một lúc.

Có 2 loại Socket:

**+Stream Socket:** Dựa trên giao thức TCP( Tranmission Control Protocol) việc truyền dữ

liệu chỉ thực hiện giữa 2 quá trình **đã thiết lập kết nối**. Giao thức này đảm bảo dữ

liệu được truyền đến nơi nhận một cách đáng tin cậy, đúng thứ tự nhờ vào cơ chế quản

lý luồng lưu thông trên mạng và cơ chế chống tắc nghẽn.

**+Datagram Socket:** Dựa trên giao thức UDP( User Datagram Protocol) việc truyền dữ liệu

**không yêu cầu có sự thiết lập kết nối giữa 2 quá trình**. Ngược lại với giao thức

TCP thì dữ liệu được truyền theo giao thức UDP không được tin cậy, có thế không đúng

trình tự và lặp lại. Tuy nhiên vì nó không yêu cầu thiết lập kết nối không phải có

những cơ chế phức tạp nên tốc độ nhanh…ứng dụng cho các ứng dụng truyền

dữ liệu nhanh như chat, game…..

**Ứng dụng Client – Server là gì**

– Trước tới giờ, các bạn lập trình với mục đích là tạo ra được một ứng dụng.

Nhưng ứng dụng đó chỉ hoạt động độc lập 1 mình riêng lẽ. Mục tiêu lập trình

mạng sẽ đưa ra những ứng dụng dạng Client – Server. Tức là sẽ có 2 loại ứng dụng

chính đó là Client và Server.

– Quy trình hoạt động của ứng dụng Server – Client như sau: Server có nhiệm

 vụ của là **lắng nghe, chờ đợi kết nối từ Client trên địa chỉ IP của mình với PORT**

**được quy định sẵn**. Khi client gởi dữ liệu tới Server thì nó phải giải quyết một

công việc là **nhận dữ liệu đó -> xử lý -> trả kết quả lại cho Client**.

– Client là ứng dụng được phục vụ, nó chỉ gởi truy vấn và chờ đợi kết quả từ Server