

# [HTTP]

- 모든 것이 HTTP
- 클라이언트 서버 구조
- Stateful, Stateless
- 비 연결성(connectionless)
- HTTP 메시지

# HTTP

## HyperText Transfer Protocol

# 모든 것이 HTTP

HTTP 메시지에 모든 것을 전송

- HTML, TEXT
- IMAGE, 음성, 영상, 파일
- JSON, XML (API)
- 거의 모든 형태의 데이터 전송 가능
- 서버간에 데이터를 주고 받을 때도 대부분 HTTP 사용
- 지금은 **HTTP** 시대!

# HTTP 역사

- HTTP/0.9 1991년: GET 메서드만 지원, HTTP 헤더X
- HTTP/1.0 1996년: 메서드, 헤더 추가
- **HTTP/1.1 1997년: 가장 많이 사용, 우리에게 가장 중요한 버전**
  - RFC2068 (1997) -> RFC2616 (1999) -> RFC7230~7235 (2014)
- HTTP/2 2015년: 성능 개선
- HTTP/3 진행중: TCP 대신에 UDP 사용, 성능 개선

# 기반 프로토콜

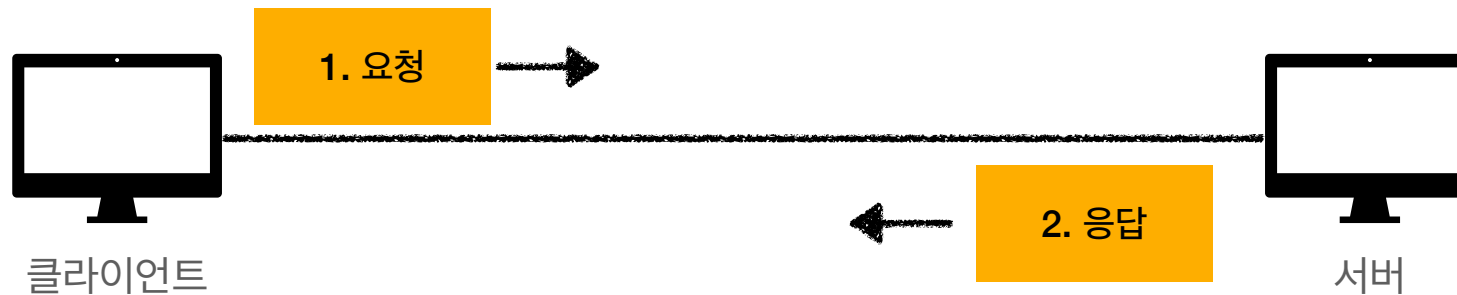
- **TCP:** HTTP/1.1, HTTP/2
- **UDP:** HTTP/3
- 현재 HTTP/1.1 주로 사용
  - HTTP/2, HTTP/3 도 점점 증가

# HTTP 특징

- 클라이언트 서버 구조
- 무상태 프로토콜(스테이트리스), 비연결성
- HTTP 메시지
- 단순함, 확장 가능

# 클라이언트 서버 구조

- Request Response 구조
- 클라이언트는 서버에 요청을 보내고, 응답을 대기
- 서버가 요청에 대한 결과를 만들어서 응답



# 무상태 프로토콜

## 스태이스리스(Stateless)

- 서버가 클라이언트의 상태를 보존X
- 장점: 서버 확장성 높음(스케일 아웃)
- 단점: 클라이언트가 추가 데이터 전송



# Stateful, Stateless 차이

## 상태 유지 - Stateful

- 고객: 이 노트북 얼마인가요?
- 점원: 100만원 입니다.
  
- 고객: **2개** 구매하겠습니다.
- 점원: 200만원 입니다. **신용카드, 현금**중에 어떤 걸로 구매 하시겠어요?
  
- 고객: 신용카드로 구매하겠습니다.
- 점원: 200만원 결제 완료되었습니다.

# Stateful, Stateless 차이

상태 유지 - Stateful, 점원이 중간에 바뀌면?

- 고객: 이 노트북 얼마인가요?
- 점원**A**: 100만원 입니다.
- 고객: **2개** 구매하겠습니다.
- 점원**B**: ? 무엇을 2개 구매하시겠어요?
- 고객: 신용카드로 구매하겠습니다.
- 점원**C**: ? 무슨 제품을 몇 개 신용카드로 구매하시겠어요?

# Stateful, Stateless 차이

## 상태 유지 - Stateful, 정리

- 고객: 이 노트북 얼마인가요?
- 점원: 100만원 입니다. (노트북 상태 유지)
- 고객: **2개** 구매하겠습니다.
- 점원: 200만원 입니다. **신용카드, 현금중에 어떤 걸로 구매 하시겠어요?**  
(노트북, 2개 상태 유지)
- 고객: 신용카드로 구매하겠습니다.
- 점원: 200만원 결제 완료되었습니다. (노트북, 2개, 신용카드 상태 유지)

# Stateful, Stateless 차이

## 무상태 - Stateless

- 고객: 이 노트북 얼마인가요?
- 점원: 100만원 입니다.
  
- 고객: 노트북 **2개** 구매하겠습니다.
- 점원: 노트북 2개는 200만원 입니다. **신용카드, 현금**중에 어떤 걸로 구매 하시겠어요?
  
- 고객: 노트북 **2개**를 **신용카드**로 구매하겠습니다.
- 점원: 200만원 결제 완료되었습니다.

# Stateful, Stateless 차이

## 무상태 - Stateless, 점원이 중간에 바뀌면?

- 고객: 이 노트북 얼마인가요?
- 점원**A**: 100만원 입니다.
- 고객: 노트북 **2개** 구매하겠습니다.
- 점원**B**: 노트북 2개는 200만원 입니다. **신용카드, 현금**중에 어떤 걸로 구매 하시겠어요?
- 고객: 노트북 **2개**를 **신용카드**로 구매하겠습니다.
- 점원**C**: 200만원 결제 완료되었습니다.

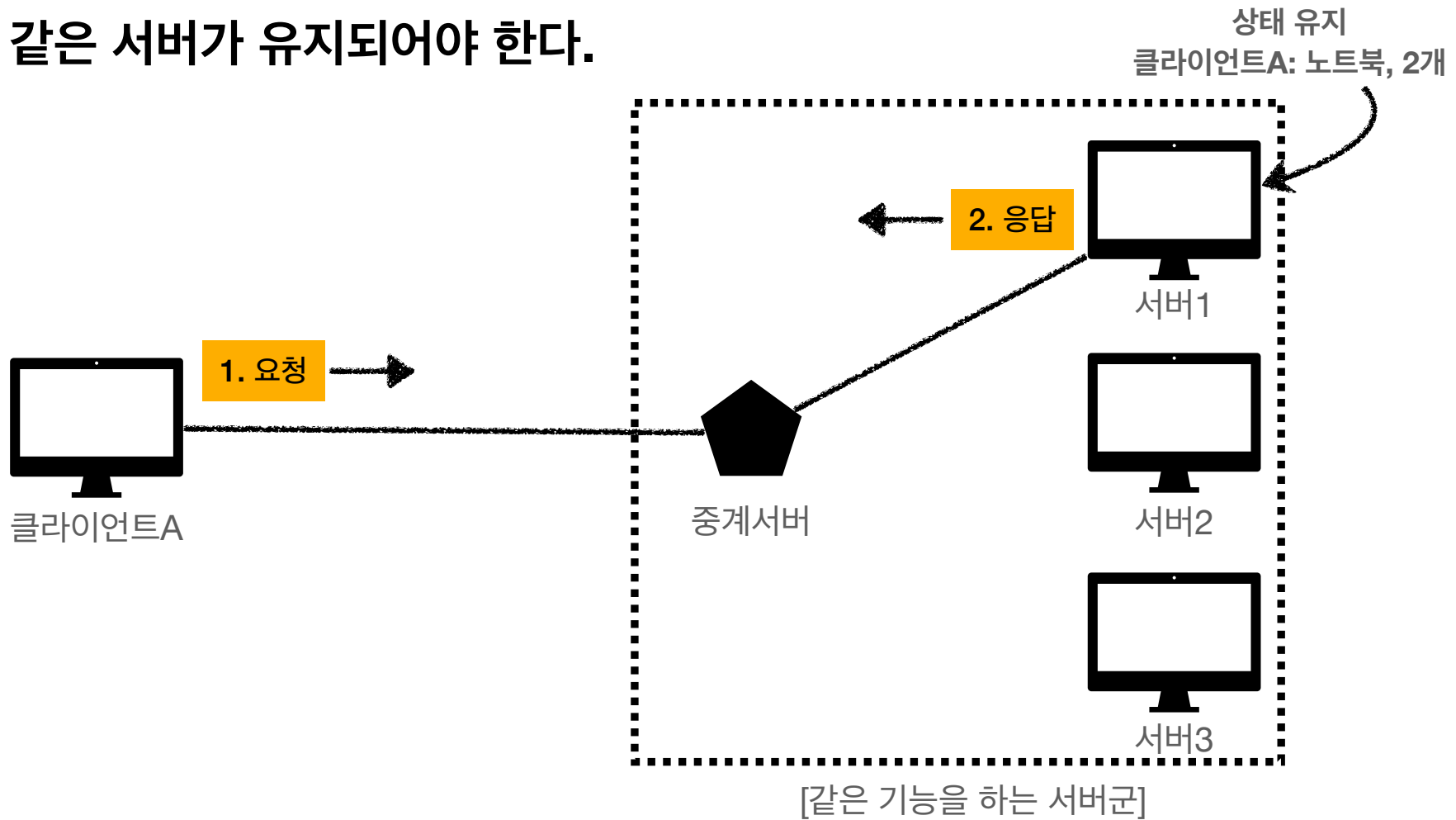
# Stateful, Stateless 차이

## 정리

- **상태 유지:** 중간에 다른 점원으로 바뀌면 안된다.  
(중간에 다른 점원으로 바뀔 때 상태 정보를 다른 점원에게 미리 알려줘야 한다.)
- **무상태:** 중간에 다른 점원으로 바뀌어도 된다.
  - 갑자기 고객이 증가해도 점원을 대거 투입할 수 있다.
  - 갑자기 클라이언트 요청이 증가해도 서버를 대거 투입할 수 있다.
- 무상태는 응답 서버를 쉽게 바꿀 수 있다. -> **무한한 서버 증설 가능**

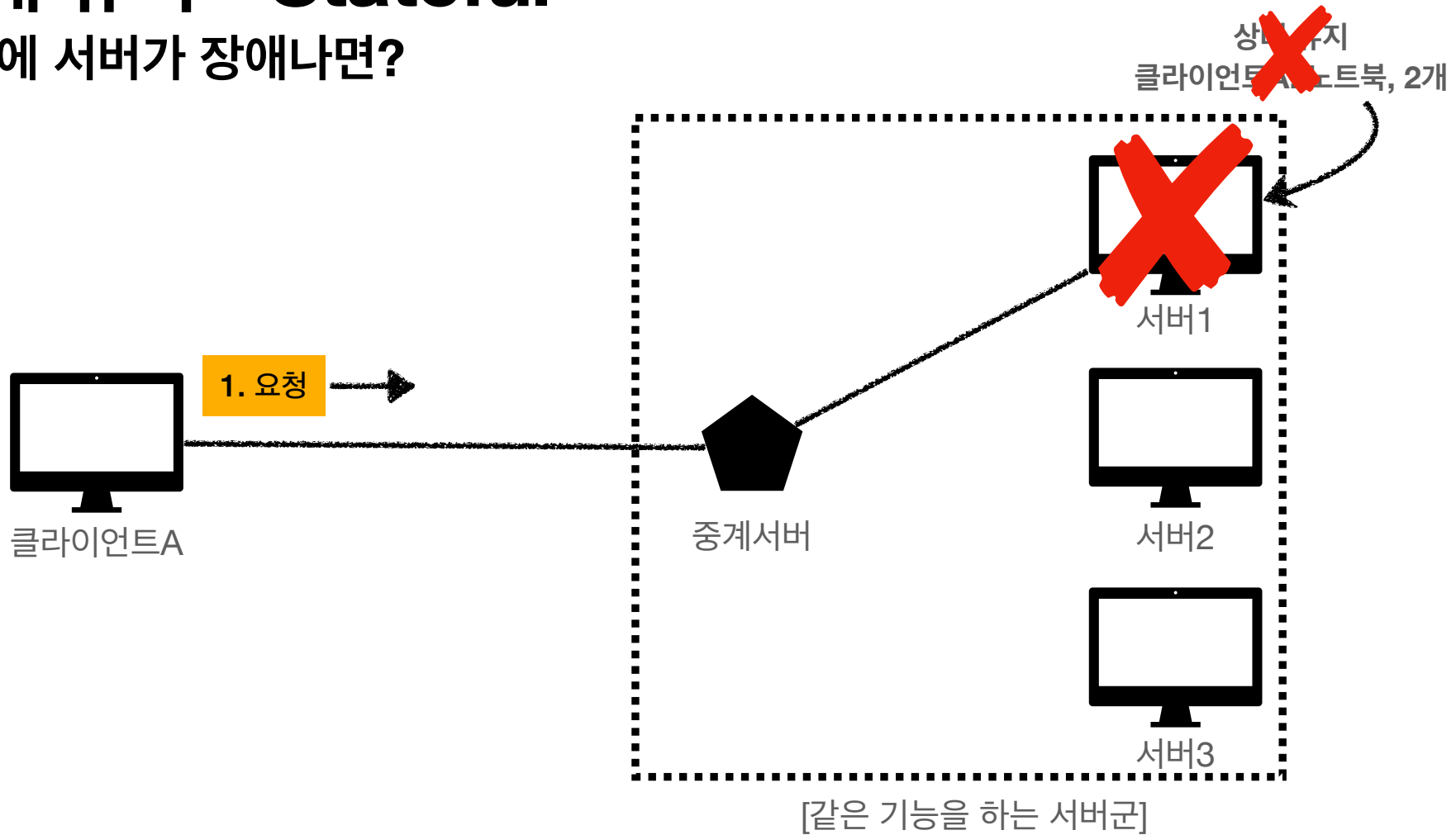
# 상태 유지 - Stateful

항상 같은 서버가 유지되어야 한다.



# 상태 유지 - Stateful

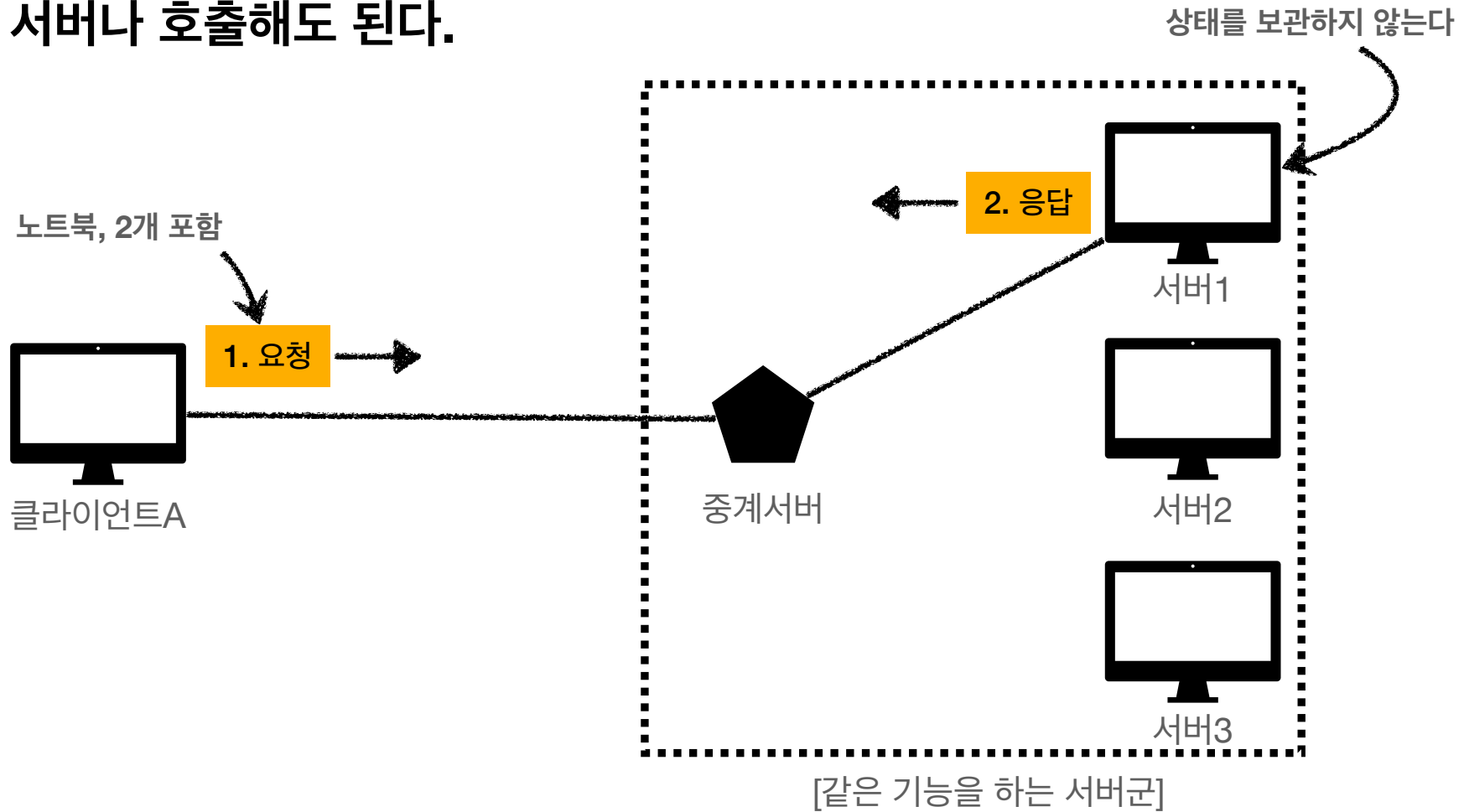
중간에 서버가 장애나면?





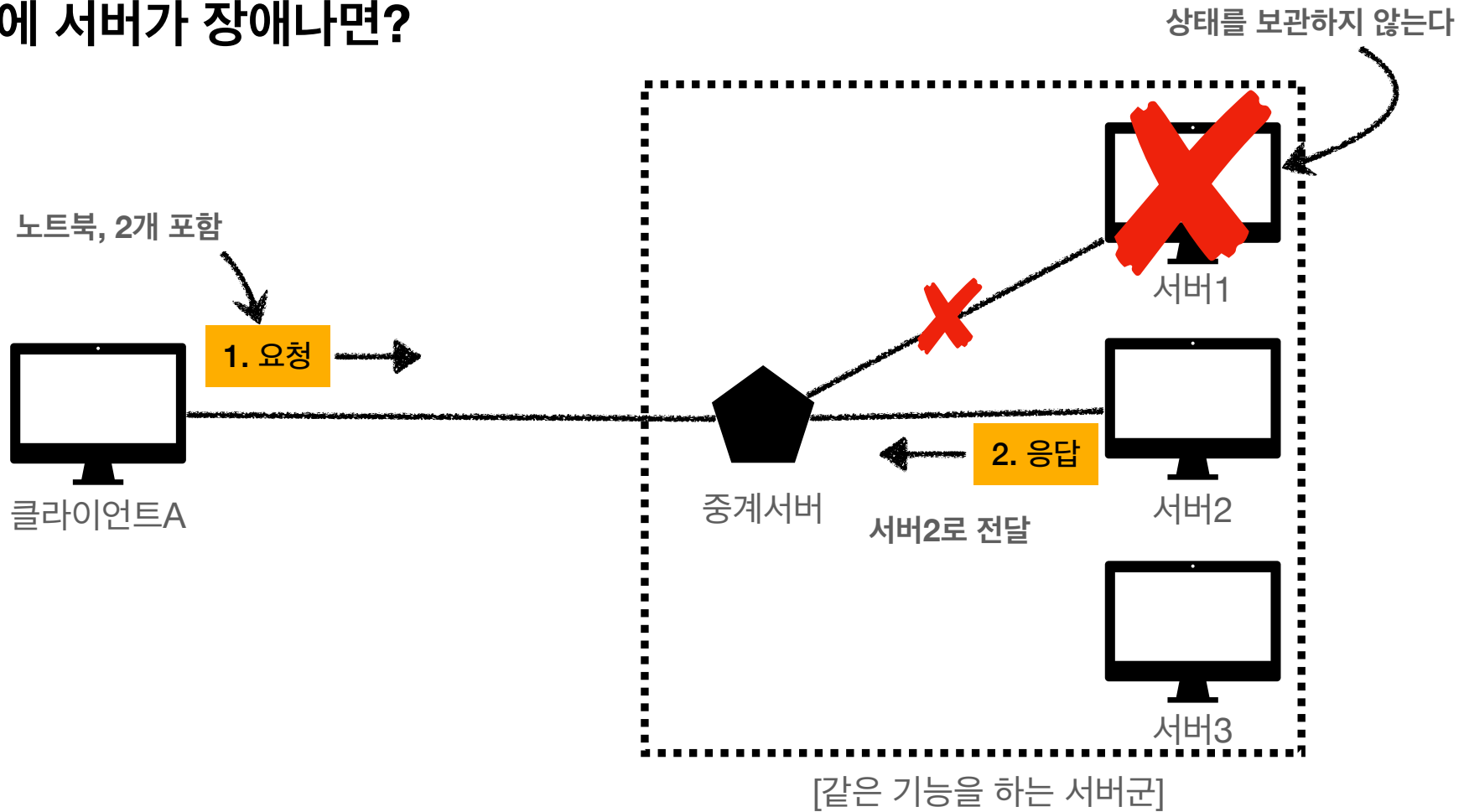
# 무상태 - Stateless

아무 서버나 호출해도 된다.



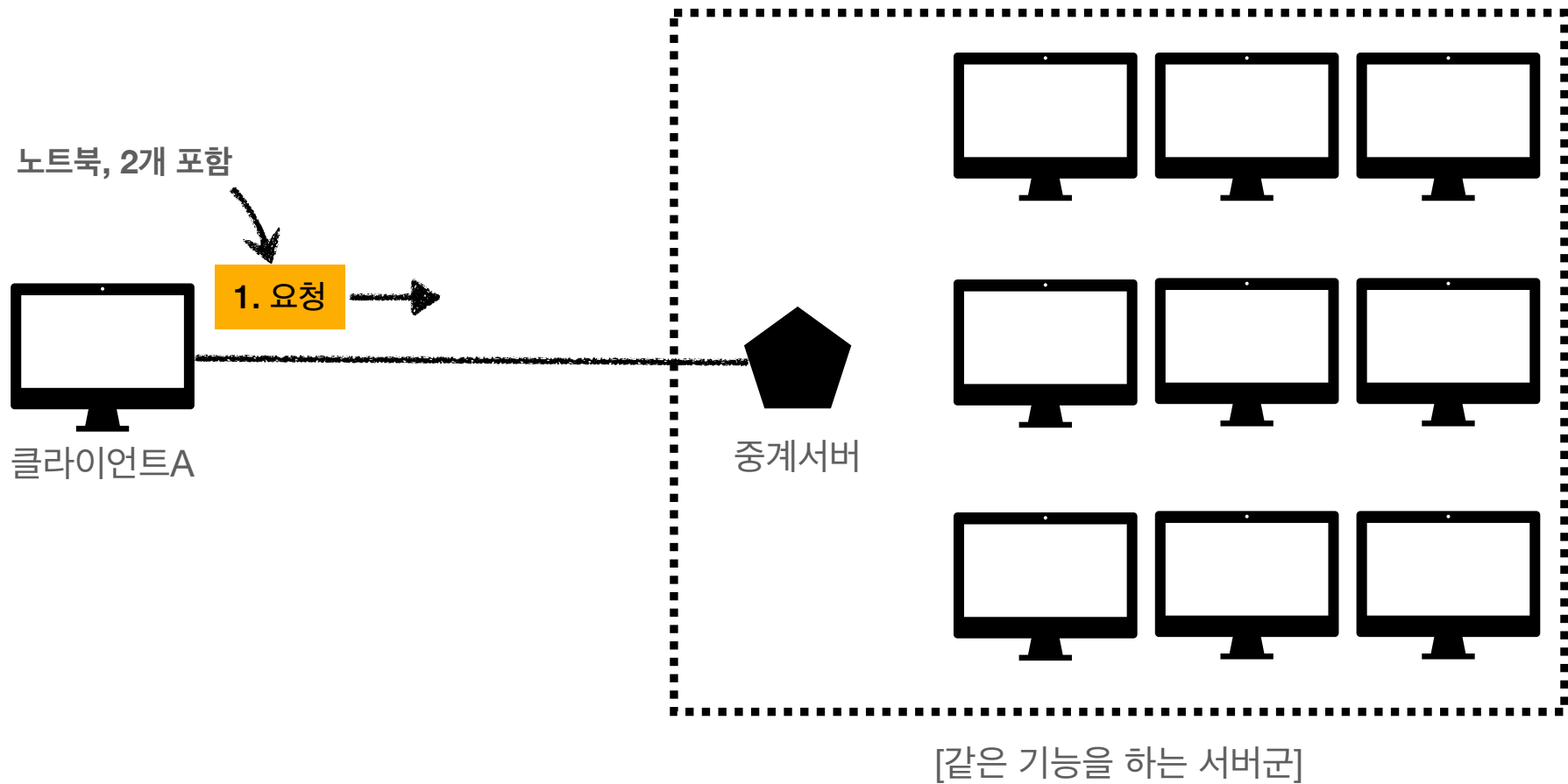
# 무상태 - Stateless

중간에 서버가 장애나면?



# 무상태 - Stateless

스케일 아웃 - 수평 확장 유리



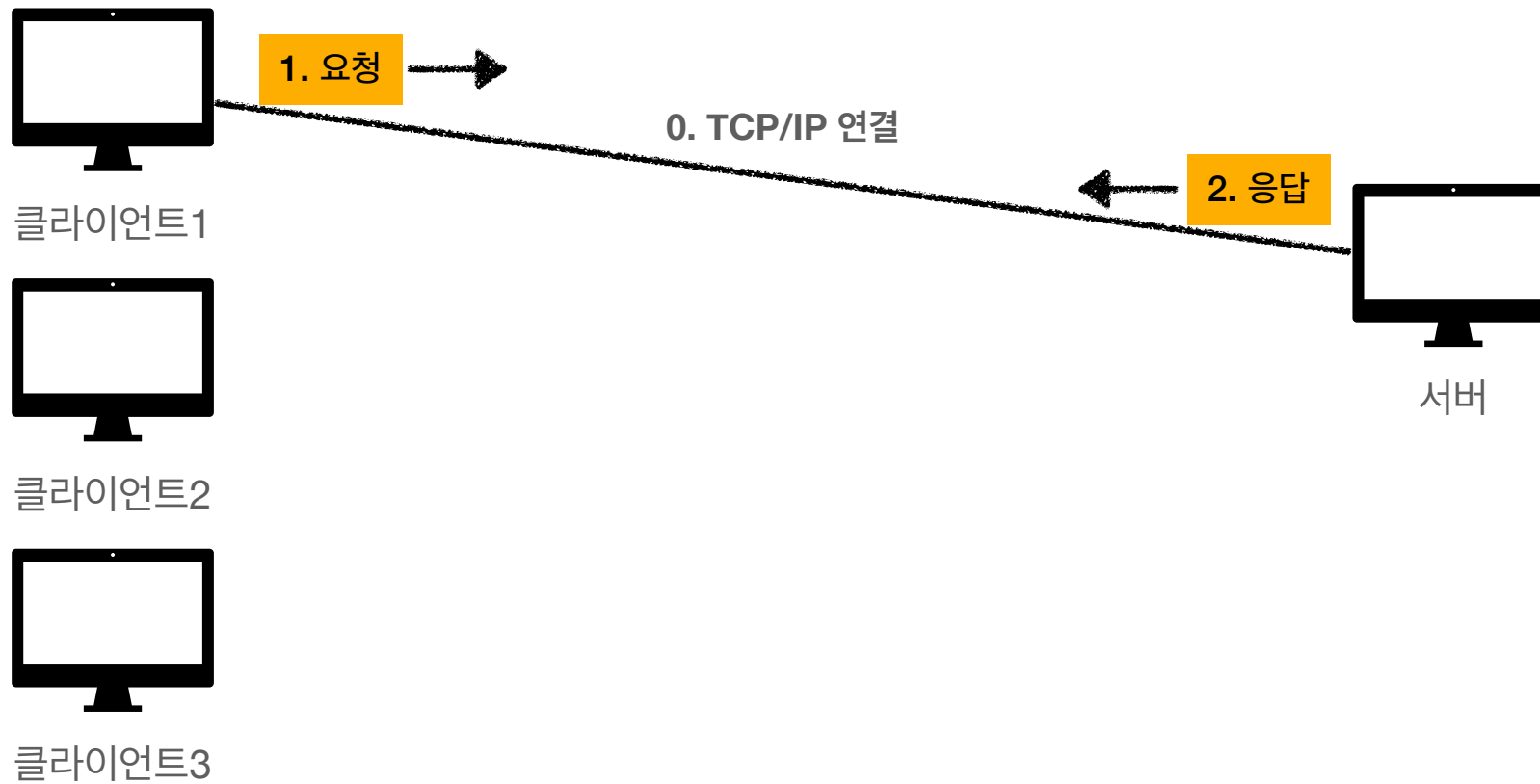
# Stateless

## 실무 한계

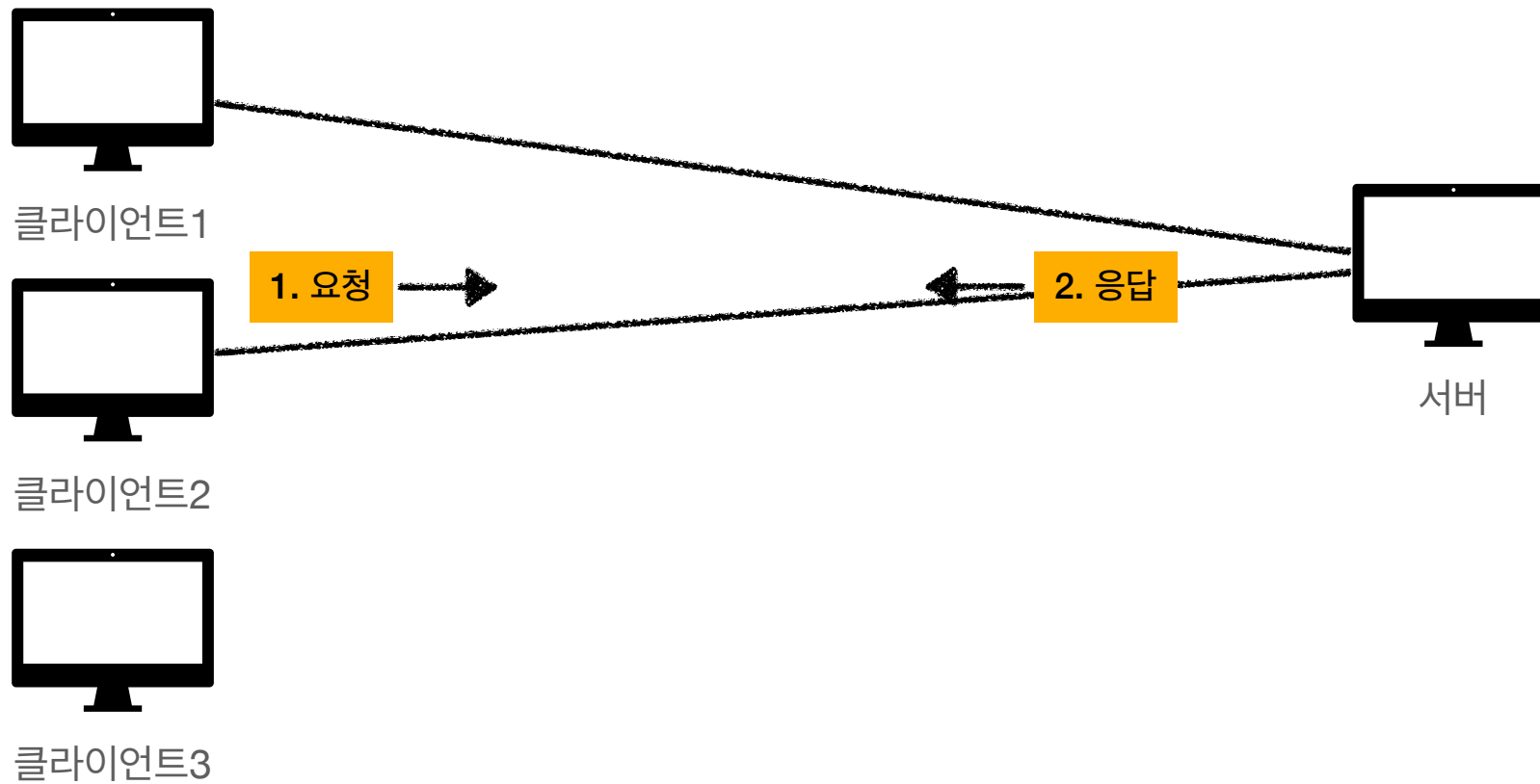
- 모든 것을 무상태로 설계 할 수 있는 경우도 있고 없는 경우도 있다.
- 무상태
  - 예) 로그인이 필요 없는 단순한 서비스 소개 화면
- 상태 유지
  - 예) 로그인
- 로그인한 사용자의 경우 로그인 했다는 상태를 서버에 유지
- 일반적으로 브라우저 쿠키와 서버 세션등을 사용해서 상태 유지
- 상태 유지는 최소한만 사용

**비 연결성(connectionless)**

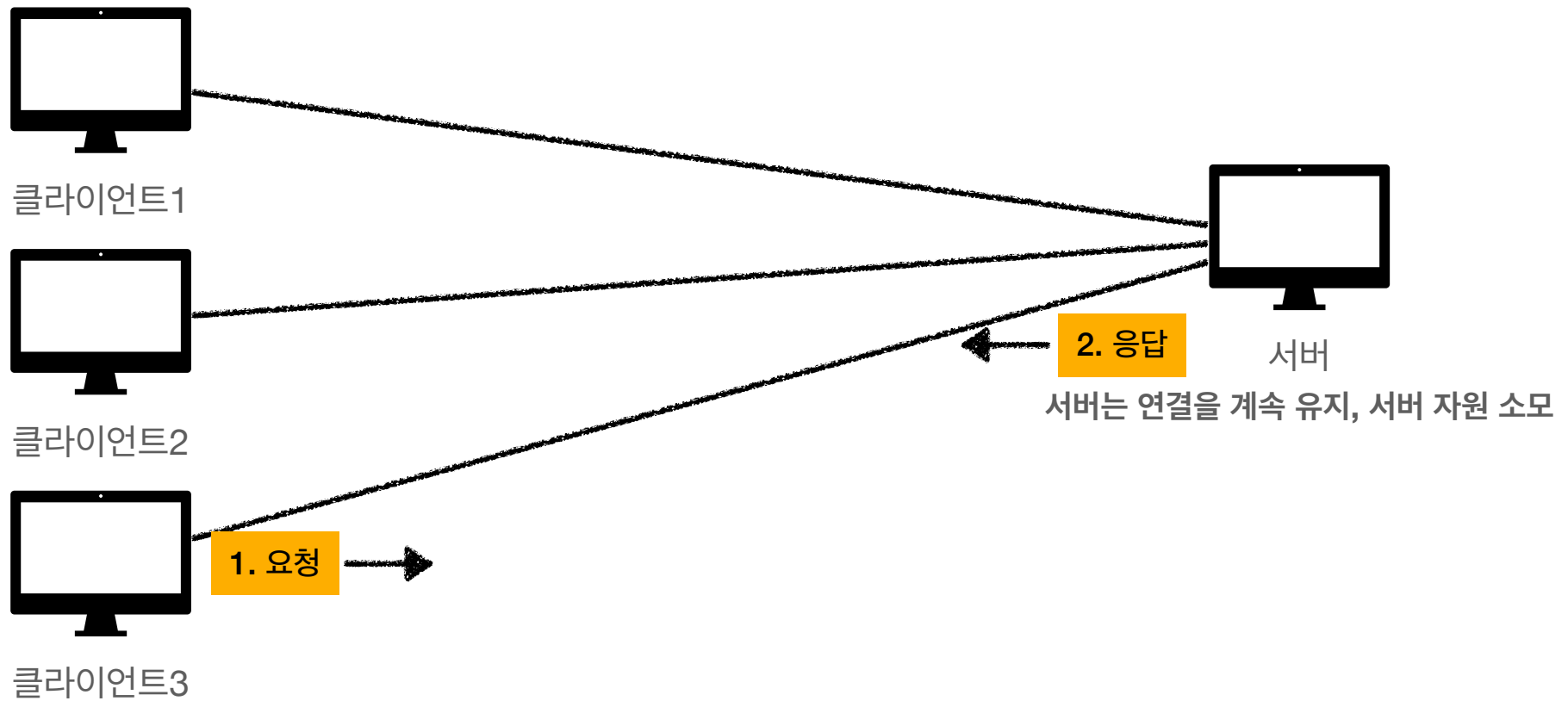
# 연결을 유지하는 모델



# 연결을 유지하는 모델

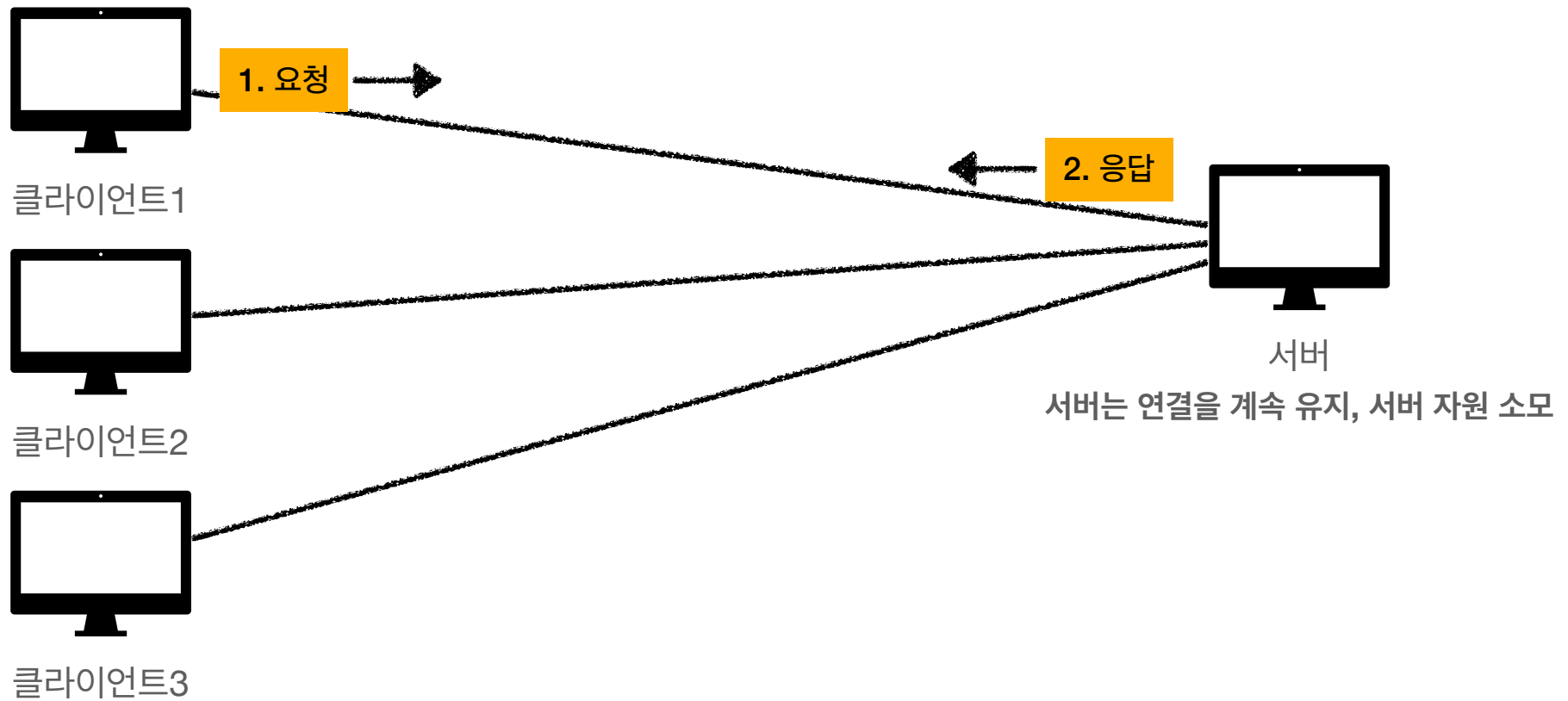


# 연결을 유지하는 모델

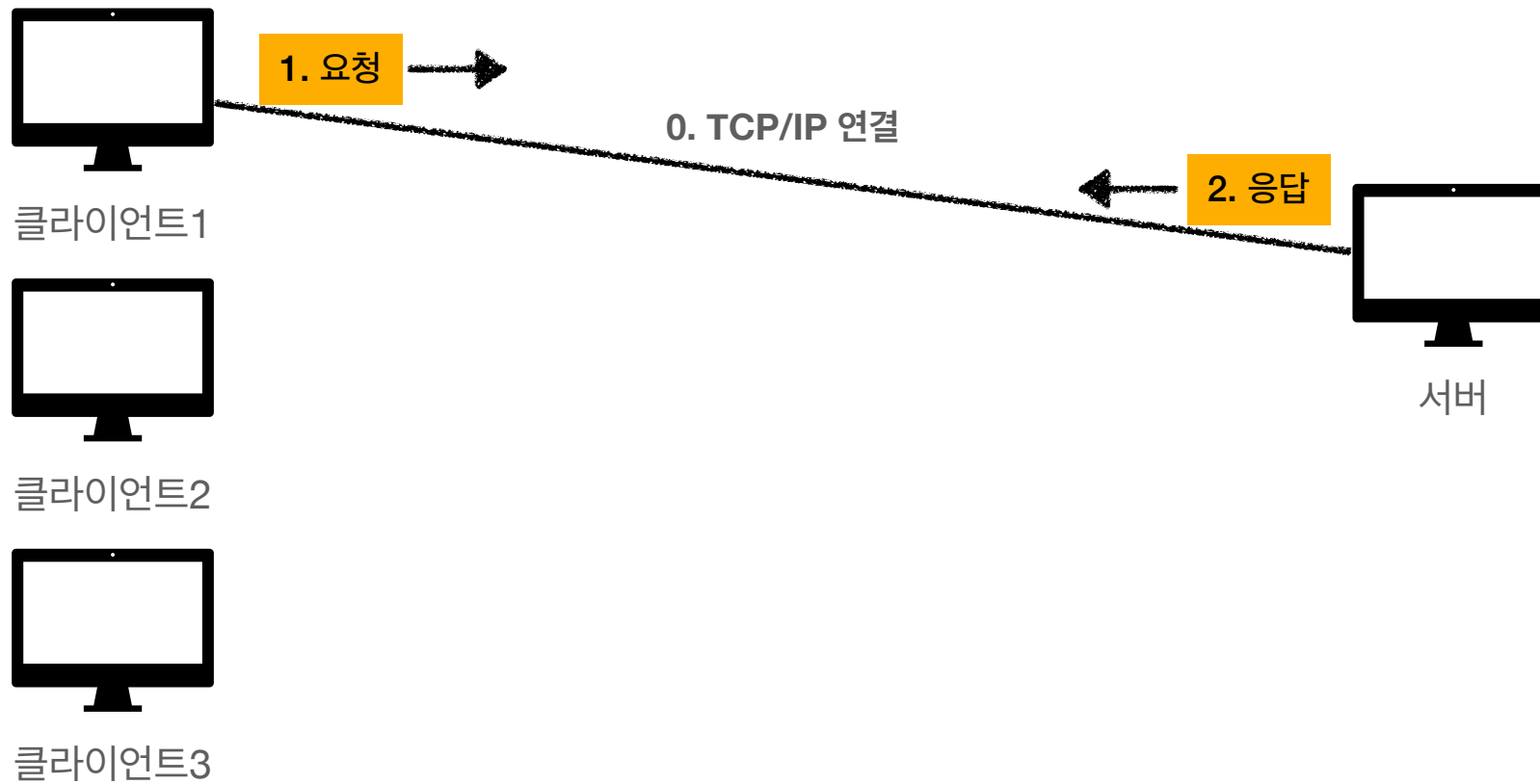




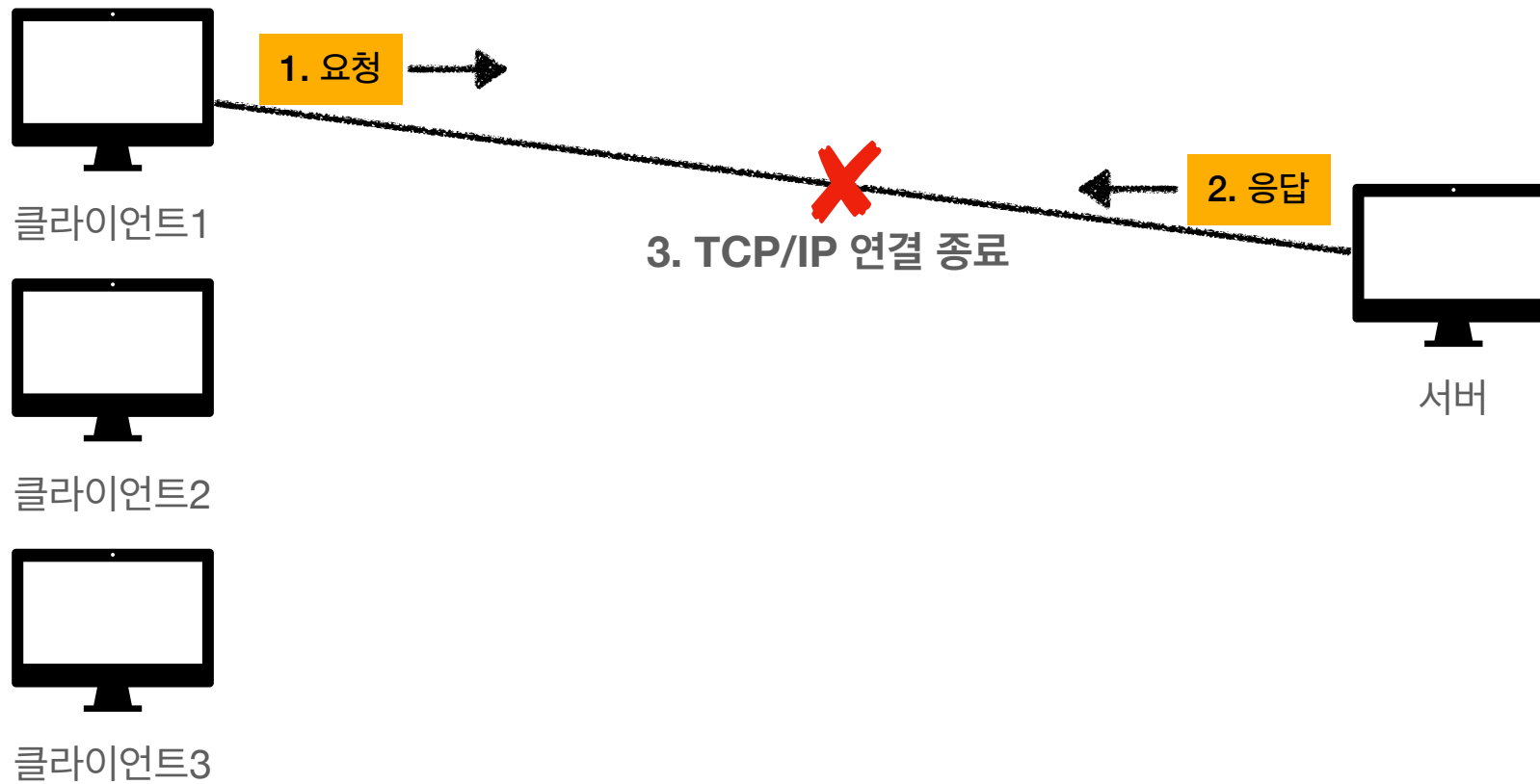
# 연결을 유지하는 모델



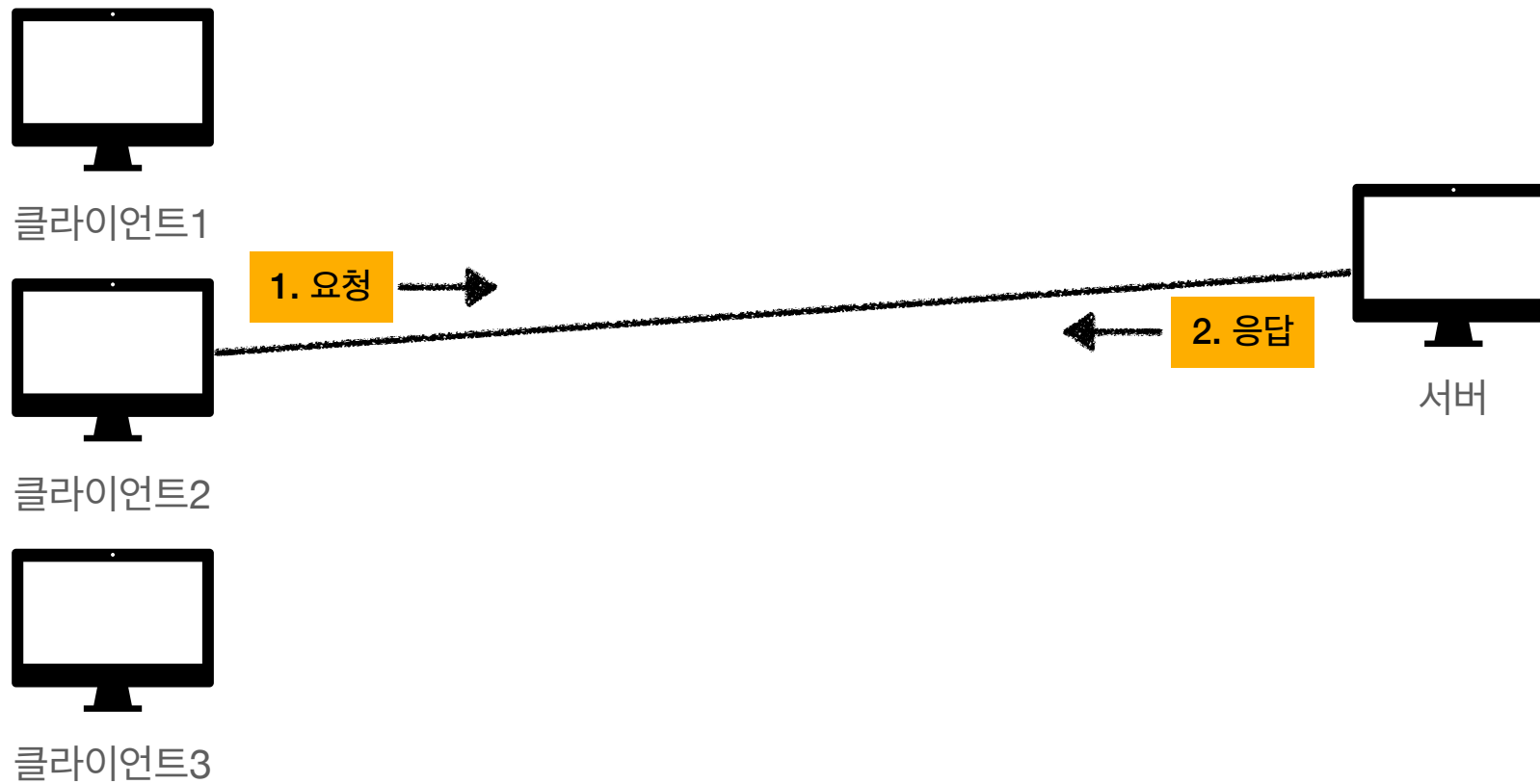
# 연결을 유지하지 않는 모델



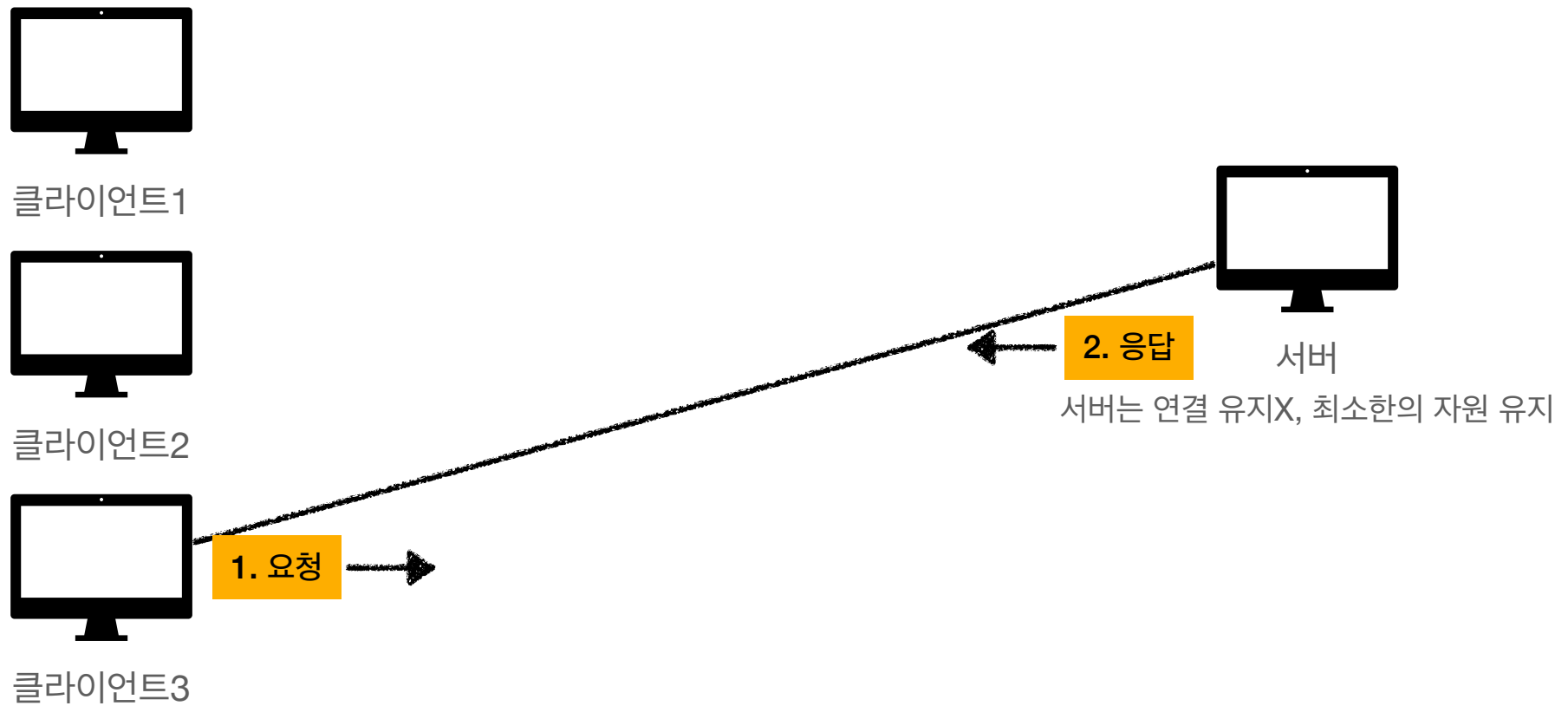
# 연결을 유지하지 않는 모델



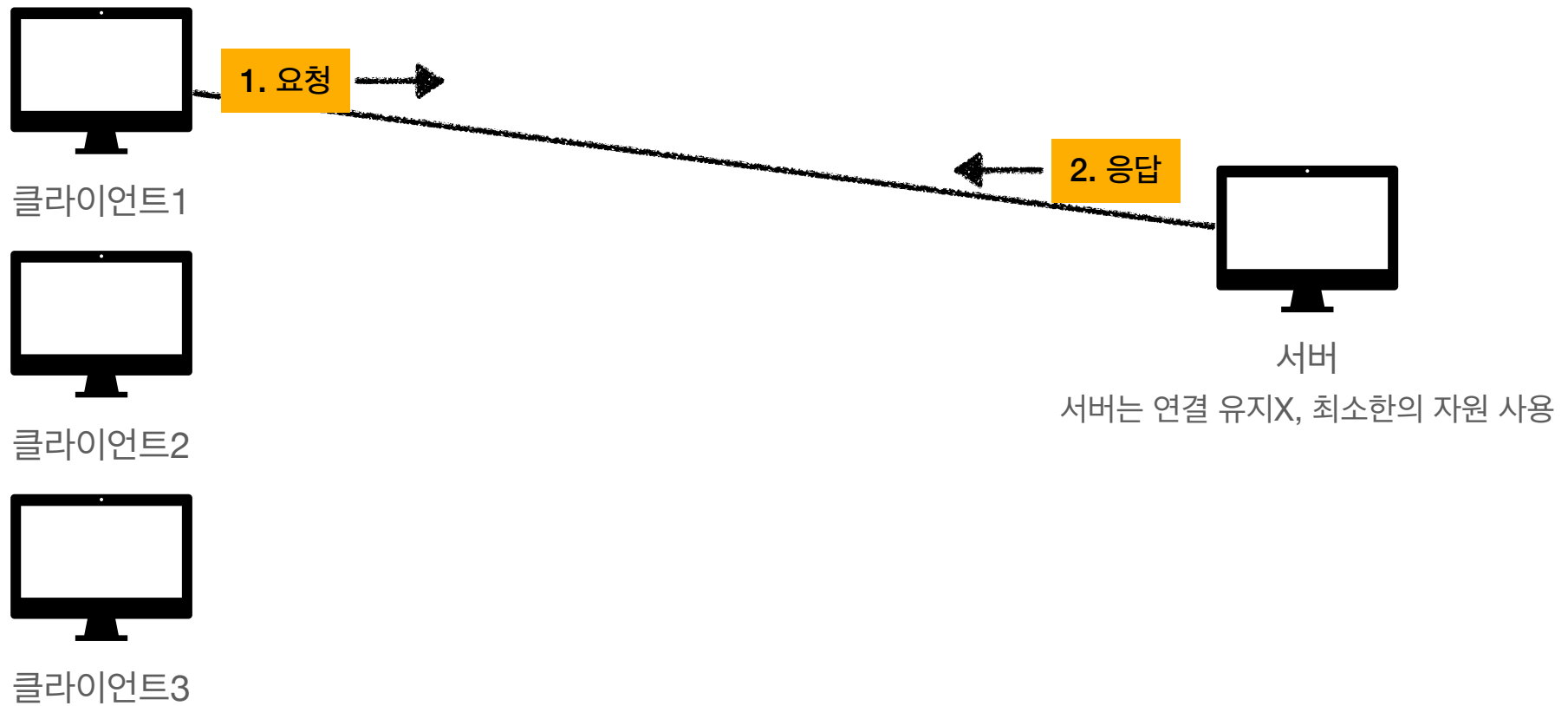
# 연결을 유지하지 않는 모델



# 연결을 유지하지 않는 모델



# 연결을 유지하지 않는 모델



# 비 연결성

- HTTP는 기본이 연결을 유지하지 않는 모델
- 일반적으로 초 단위의 이하의 빠른 속도로 응답
- 1시간 동안 수천명이 서비스를 사용해도 실제 서버에서 동시에 처리하는 요청은 수십개 이하로 매우 작음
  - 예) 웹 브라우저에서 계속 연속해서 검색 버튼을 누르지는 않는다.
- 서버 자원을 매우 효율적으로 사용할 수 있음

# 비 연결성

## 한계와 극복

- TCP/IP 연결을 새로 맺어야 함 - 3 way handshake 시간 추가
- 웹 브라우저로 사이트를 요청하면 HTML 뿐만 아니라 자바스크립트, css, 추가 이미지 등 등 수 많은 자원이 함께 다운로드
- 지금은 HTTP 지속 연결(Persistent Connections)로 문제 해결
- HTTP/2, HTTP/3에서 더 많은 최적화



# HTTP 초기 - 연결, 종료 낭비



# HTTP 지속 연결(Persistent Connections)



# 스테이스리스를 기억하자

서버 개발자들이 어려워하는 업무

- 정말 같은 시간에 딱 맞추어 발생하는 대용량 트래픽
- 예) 선착순 이벤트, 명절 KTX 예약, 학과 수업 등록
- 예) 저녁 6:00 선착순 1000명 치킨 할인 이벤트 -> 수만명 동시 요청



**HTTP 메시지**

# 모든 것이 HTTP - 한번 더!

HTTP 메시지에 모든 것을 전송

- HTML, TEXT
- IMAGE, 음성, 영상, 파일
- JSON, XML
- 거의 모든 형태의 데이터 전송 가능
- 서버간에 데이터를 주고 받을 때도 대부분 HTTP 사용
- 지금은 **HTTP** 시대!

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1
Host: www.google.com
```

예) HTTP 요청 메시지

```
HTTP/1.1 200 OK
Content-Type: text/html; charset=UTF-8
Content-Length: 3423

<html>
  <body>...</body>
</html>
```

예) HTTP 응답 메시지

GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1

Host: www.google.com

## 예) HTTP 요청 메시지

요청 메시지도 **body** 본문을 가질 수 있음

HTTP/1.1 200 OK

Content-Type: text/html; charset=UTF-8

Content-Length: 3423

```
<html>
  <body>...</body>
</html>
```

## 예) HTTP 응답 메시지

start-line 시작 라인

header 헤더

empty line 공백 라인 (CRLF)

message body

## HTTP 메시지 구조

HTTP/1.1 200 OK
Content-Type: text/html;charset=UTF-8 Content-Length: 3423
<html> <body>...</body> </html>

예) HTTP 응답 메시지

```

HTTP-message    = start-line
                  *( header-field CRLF )
                  CRLF
                  [ message-body ]
  
```

<https://tools.ietf.org/html/rfc7230#section-3>

공식 스펙



# 시작 라인

## 요청 메시지

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1
Host: www.google.com
```

- start-line = **request-line** / status-line
- **request-line** = method SP(공백) request-target SP HTTP-version CRLF(엔터)
- HTTP 메서드 (GET: 조회)
- 요청 대상 (/search?q=hello&hl=ko)
- HTTP Version

# 시작 라인

## 요청 메시지 - HTTP 메서드

- 종류: GET, POST, PUT, DELETE...
- 서버가 수행해야 할 동작 지정
  - GET: 리소스 조회
  - POST: 요청 내역 처리

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1
Host: www.google.com
```

# 시작 라인

## 요청 메시지 - 요청 대상

- absolute-path[?query] (절대경로[?쿼리])
- 절대경로= "/" 로 시작하는 경로
- 참고: \*, http://...?x=y 와 같이 다른 유형의 경로지정 방법도 있다.

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1  
Host: www.google.com
```

# 시작 라인

## 요청 메시지 - HTTP 버전

- HTTP Version

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1  
Host: www.google.com
```

# 시작 라인

## 응답 메시지

- start-line = request-line / **status-line**
- **status-line** = HTTP-version SP status-code SP reason-phrase CRLF
- HTTP 버전
- HTTP 상태 코드: 요청 성공, 실패를 나타냄
  - 200: 성공
  - 400: 클라이언트 요청 오류
  - 500: 서버 내부 오류
- 이유 문구: 사람이 이해할 수 있는 짧은 상태 코드 설명 글

**HTTP/1.1 200 OK**

Content-Type: text/html;charset=UTF-8

Content-Length: 3423

<html>

<body>...</body>

</html>

# HTTP 헤더

- header-field = field-name ":" OWS field-value OWS (OWS:띄어쓰기 허용)
- field-name은 대소문자 구문 없음

```
GET /search?q=hello&hl=ko HTTP/1.1
Host: www.google.com
```

```
HTTP/1.1 200 OK
Content-Type: text/html; charset=UTF-8
Content-Length: 3423
```

```
<html>
  <body>...</body>
</html>
```

# HTTP 헤더 용도

- HTTP 전송에 필요한 모든 부가정보
- 예) 메시지 바디의 내용, 메시지 바디의 크기, 압축, 인증, 요청 클라이언트(브라우저) 정보, 서버 애플리케이션 정보, 캐시 관리 정보...
- 표준 헤더가 너무 많음
  - [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_HTTP\\_header\\_fields](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_HTTP_header_fields)
- 필요시 임의의 헤더 추가 가능
  - helloworld: hihi

HTTP/1.1 200 OK

Content-Type: text/html; charset=UTF-8

Content-Length: 3423

<html>

<body>...</body>

</html>

# HTTP 메시지 바디 용도

- 실제 전송할 데이터
- HTML 문서, 이미지, 영상, JSON 등등 byte로 표현할 수 있는 모든 데이터 전송 가능

```
HTTP/1.1 200 OK
Content-Type: text/html;charset=UTF-8
Content-Length: 3423
```

```
<html>
  <body>...</body>
</html>
```



# 단순함 확장 가능

- HTTP는 단순하다. 스펙도 읽어볼만...
- HTTP 메시지도 매우 단순
- 크게 성공하는 표준 기술은 단순하지만 확장 가능한 기술

# HTTP 정리

- HTTP 메시지에 모든 것을 전송
- HTTP 역사 HTTP/1.1을 기준으로 학습
- 클라이언트 서버 구조
- 무상태 프로토콜(스태이스리스)
- HTTP 메시지
- 단순함, 확장 가능
- 지금은 **HTTP** 시대