

## 문제 1

### 게임을 전문적으로 하는 승우 추천

**MAC 주소** 는 기기마다 정해지는 고유한 식별번호입니다.  
그렇다면 게임업계에서 주로 이루어지는 하드웨어 밴의 경우  
맥주소를 사용할까요? X or O

## 문제 1 답

정답은 0 였습니다!

하지만 뱅프로그래머 마다 IP주소를 사용 하거나  
특정 부품 (IPTIME, 메인보드 , 하드 , 그래픽카드 등)  
의 맥주소를 사용 하거나 그것을 복합적으로 사용해 비교를  
하는등은 프로그램마다 상이 하며 이는 뱅프로그래머 개발업체들의  
기밀로써 다뤄진다고 하네요

## 문제 2

우리가 사용하는 포트들 중에선  
잘알려진 포트 (well known port)  
들이 있습니다. 0~1023 이러한 포트를 우리가 억지로  
다른 의도로 사용을 할려면 할수있을까요?

## 문제 2 답

**강제로 라면 사용할수 있습니다!**

**해당포트들의 지정은 강제성을 띄지않는**

**IANA(Internet Assigned Numbers Authority)의**

**권고사항이며 루트권한(root)**

**만 있다면 누구나 사용가능합니다.**

**하지만 해커들은 잘알려진 포트부터 털기 시작한다기도 하며  
보안상의 이슈와 권고규칙준수를 위해 되도록 사용하지않는게 좋  
다고 합니다.**

## 문제 3

**패킷 교환 방식의 단점인  
패킷로스와 전송지연에 대해서 설명해주세요!**

## 문제 3 답

**전송지연** = 패킷이 라우터에 도착하면, 라우터 버퍼에 놓고 처리를 하는데, 이때 버퍼에서 다음 라우터로 가는 링크로 보내는 속도보다 패킷이 도달하는 속도가 빠르면 패킷이 쌓임

**패킷로스** = 만약에 패킷이 계속 쌓여서 버퍼의 메모리 사이즈를 넘으면 버려짐!