作业安排：

1. tcp/ip的三次握手和四次挥手是什么概念，以及状态变化过程？

2. 建立连接需要3次，为什么断开连接需要4次？

3. 三次握手有哪些不安全性？

4. TCP和UDP的区别？TCP是通过什么方式来保证可靠性的

5. tcp四层网络模型和osi七层网络模型分别是什么？以及每一层的作用

6. 什么是滑动窗口协议？它的实现原理是什么？

7. 服务器上TIME\_WAIT状态的连接过多，怎么解决？

8. 什么是NIO、BIO、AIO？他们的区别？

9. 了解过多路复用吗？它是一个什么实现原理？

10. epool和select的区别是什么？

提交地址：

链接：<https://gper.club/homework/subjects/6063>