**<전송 계층>**

10장 11장만 하고 시험 얘기

전송 계층에서 udp에 대한 이야기

2

OSI 세(마지막)는 생략

틀딱거라

5

UDP특징

비연결형,2,3(최선을 다하겠으나, BUT)이런 뜻//최선을 다하겠으나..

23읽음

6

헤더 구조

오류 검출과 길이만 있음.. 오버헤드가 작음

1

2

7

UDP의 데이터 전송

UDP의 전송 단위: 데이터 그램

1, 독립적으로 중개 = 데이터그램 방식, 뭐 그런갑다 해야할 듯

데이터그램이라는 용어만 같음

2

IP에서도 BEST EFFORT라 써있음, 계층은 다르지만 특성 유사

3

흐름 제어 안함, 혼잡 제어 잘일어남

4오류 유형

데이터 그램 분실

도착 순서 변경

BEST EFFORT: 노력했으니까 책임 못진다

8

여러 경로

9

그래서 도착 순서 뒤바뀜

11

RTP(리얼 타임 프로토콜): 실시간 전송, UDP의 부족한 부분 도와주도록

1

2

3유니캐스팅 뿐 아니라 멀티 캐스팅 지원

특징

1타임스탬프: 시간 기록

2

3제한적인 형태, UDP의 보조라나 뭐라나

4자원 예약이나 QOS(실시간 = 시간이 민감한거), 시간에 민감한 것 못쓰나 봄

자원 예약도 인터넷 자원이 실시간에 민감함

12

일정 간격: 정상 속도

지연 버퍼라는 것을 둠

간격 보정

13

**#지터**: 중요한 변수

지터값이 클수록 불안정함

**얼마나 불규칙한가가 지터.**

이것만 하고 넘어감

간격이 크면 별로

14

RTP랑 UDP랑 같은 계층이지만 이렇게 나타낸거임

2하나의 완전한 프로그램 단위로 구현되지 않고, 기능별로 개별적으로 구현

3모듈 완성(끼워서 모듈 완성)

4 안읽음

5모듈 형식에 맞춰 쓸수 잇도록 개별적으로 만듬

15

1지원

2중계하는 기능

믹서

트랜스레이터//저화질로 수신핤 ㅜ있도록

16

헤더구조 생략

17

외우지마

18

RPT 제어 프로토콜 생략

생략