

### 1. OSI参考模型的分为哪几层，每层的功能？

OSI，开放系统互连参考模型，7个层次自顶到下依次为应用层，表示层，会话层，传输层，网络层，数据链路层和物理层。

### 2. TCP协议和UDP协议的区别？

TCP协议是传输控制协议，UDP协议是用户数据报协议，两者都是传输层的协议，主要区别在于前者是可靠的，面向连接的协议，后者是不可靠的，无连接的协议。其它的区别还有，TCP协议传输速度慢，UDP常用于一次性传输比较少量数据的网络应用。

### 3. TCP三次握手为什么不能是两次？

主要是防止两次握手情况下已经失效的连接请求报文段突然又传送到服务端而产生错误。例如，客户机A向服务器B发送TCP连接请求，第一个连接请求报文在网络的某个节点长时间滞留，A超时后认为报文丢失，于是再重传一次连接请求，B收到后建立连接。数据传输完毕后双方断开连接，而这时之前滞留的连接请求到达了服务端B，而B认为A又发来连接请求。如果两次握手建立连接，A并无连接请求，造成B的资源浪费。

### 4. HTTP请求的GET方法和POST方法的区别？

GET和POST是HTTP请求的两种方法，主要区别在于GET方法是请求读取由URL所标志的信息，POST是给服务器添加信息。[点击查看更多](#)

### 5. 在浏览器中输入网址到显示出页面的整个过程？

- (1) 输入包含域名的网址
- (2) 浏览器向DNS请求解析域名对应的IP地址
- (3) 域名系统DNS解析出域名对应的IP地址
- (4) 浏览器与该服务器建立TCP连接
- (5) 浏览器发送HTTP请求
- (6) 服务器通过HTTP响应把页面文件发送给浏览器
- (7) TCP连接释放
- (8) 浏览器解释文件，并显示