
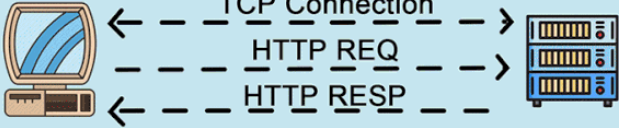




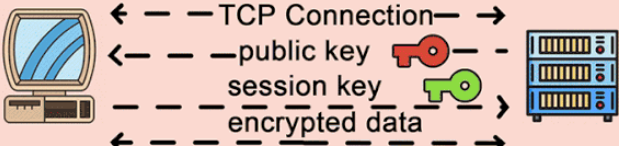

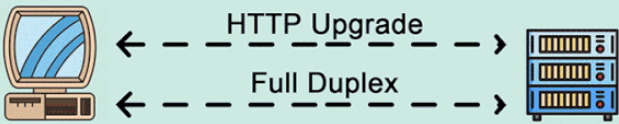


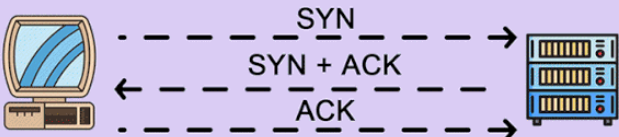


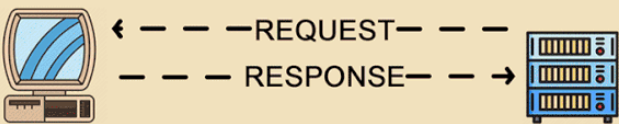

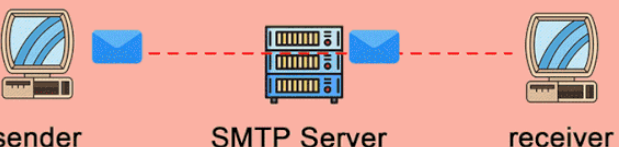

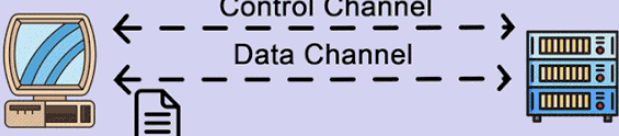



Explicando 8 protocolos de rede populares em 1 diagrama

Os protocolos de rede são métodos padrão de transferência de dados entre dois computadores em uma rede.

8 Popular Network Protocols

 blog.bytbytego.com

Protocol	How does It Work?	Use Cases
HTTP		 Web Browsing
HTTP/3 (QUIC)		  IoT Virtual Reality
HTTPS		 Web Browsing
WebSocket		  Live Chat Real-Time Data Transmission
TCP		  Web Browsing Email Protocols
UDP		 Video Conferencing
SMTP		 Sending/Receiving Emails
FTP		 Upload/Download Files

HTTP (protocolo de transferência de hipertexto)

HTTP é um protocolo para buscar recursos como documentos HTML. É a base de qualquer troca de dados na Web e é um protocolo cliente-servidor.

HTTP/3

HTTP/3 é a próxima grande revisão do HTTP. Ele roda em QUIC, um novo protocolo de transporte projetado para uso intenso da Internet móvel. Ele depende de UDP em vez de TCP, o que permite uma capacidade de resposta mais rápida da página da web. Os aplicativos de VR exigem mais largura de banda para renderizar detalhes intrincados de uma cena virtual e provavelmente se beneficiarão da migração para HTTP/3 com tecnologia QUIC.

HTTPS (protocolo de transferência de hipertexto seguro)

HTTPS estende HTTP e usa criptografia para comunicações seguras.

WebSocket

WebSocket é um protocolo que fornece comunicações full-duplex sobre TCP. Os clientes estabelecem WebSockets para receber atualizações em tempo real dos serviços de back-end. Ao contrário do REST, que sempre “puxa” dados, o WebSocket permite que os dados sejam “enviados”. Aplicativos como jogos online, negociação de ações e aplicativos de mensagens aproveitam o WebSocket para comunicação em tempo real.

TCP (protocolo de controle de transmissão)

O TCP foi projetado para enviar pacotes pela Internet e garantir a entrega bem-sucedida de dados e mensagens pelas redes. Muitos protocolos da camada de aplicação são baseados no TCP.

UDP (protocolo de datagrama do usuário)

O UDP envia pacotes diretamente para um computador de destino, sem primeiro estabelecer uma conexão. O UDP é comumente usado em comunicações urgentes, onde descartar pacotes ocasionalmente é melhor do que esperar. O tráfego de voz e vídeo é frequentemente enviado usando este protocolo.

SMTP (protocolo simples de transferência de correio)

SMTP é um protocolo padrão para transferência de correio eletrônico de um usuário para outro.

FTP (protocolo de transferência de arquivos)

FTP é usado para transferir arquivos de computador entre cliente e servidor. Possui conexões separadas para o canal de controle e canal de dados.

Origem: [ByteByteGo Newsletter - EP80: Explaining 8 Popular Network Protocols in 1 Diagram](#)

Revisão #: contagem de revisões
Criado: duração de tempo por usuário
Atualizado: duração de tempo por usuário