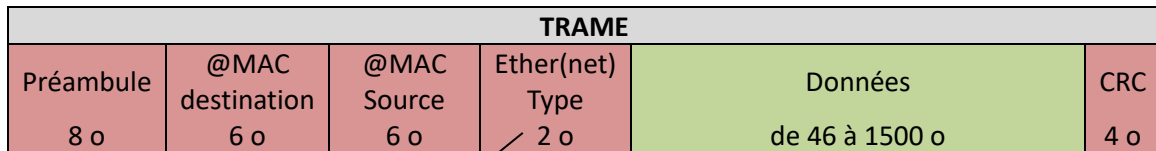
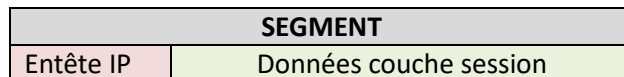
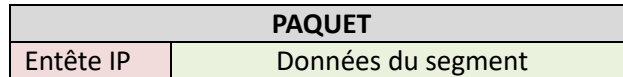


Trame UDP



Permet de connaître le protocole à utiliser pour traiter les données du paquet

C'est le champ "protocole" qui permet de connaître le protocole à utiliser pour traiter le segment.



1 – Description de l'entête du segment UDP

Le protocole UDP (User Datagram Protocol) est utilisé par les applications : DNS, lecture de vidéo en continu, jeux en ligne, Voix sur IP (VoIP).

Le protocole est simple, impose peu de surcharge et est plus rapide que le protocole TCP.

Octet 1	Octet 2	Octet 3	Octet 4
Port Source		Port Destination	
Longueur		Somme de contrôle	
Début des données de la couche session			
... suite des données ...			
... suite des données ...			

Surcharge (octets utilisés par l'entête) : 8 octets

Port source : Port utilisé par l'application source.

Port destination : Port utilisé par l'application de destination.

Longueur d'entête (4 bits) : longueur de l'entête en mot de 32 bits.

Somme de contrôle d'entête : La somme de contrôle est utilisée pour vérifier l'absence d'erreurs dans l'entête du segment.



Quelques différences par rapport au protocole TCP

- Il n'y a pas de session de connexion.
- Il n'effectue pas de suivi de numéro d'ordre.
- Les datagrammes perdus ne sont pas réexpédiés.
- Les datagrammes reçus dans le désordre ne sont pas réordonnés.