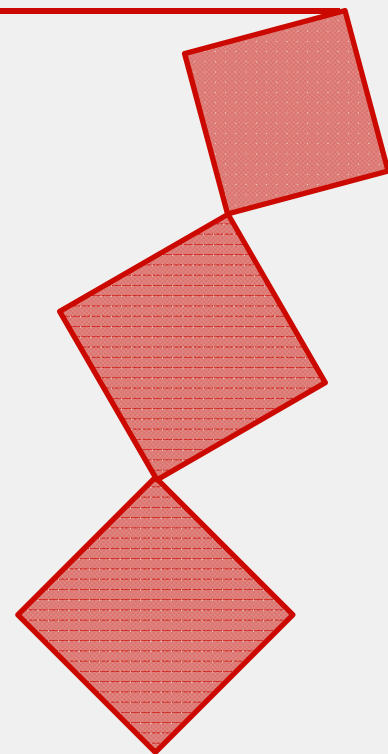


# WebSocketを見てみよう

@Kuruma

概要版





# # whoami

- Kuruma

- しかないOpera Browser使い
- [twitter.com/Kuruma](https://twitter.com/Kuruma)
- [kuruman.org](http://kuruman.org)





---

# 概要

# WebSocketとは

この技術の目的は、サーバとの双方向通信を必要とするブラウザベースのアプリケーションのために、複数のHTTP接続を開くことなく双方向通信を実現するための仕組みを提供すること。

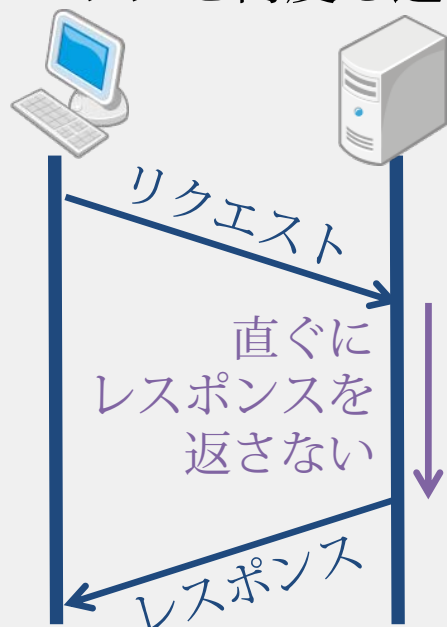
Abstract最後の一文を意識



# HTTPを用いた強引な双方向通信

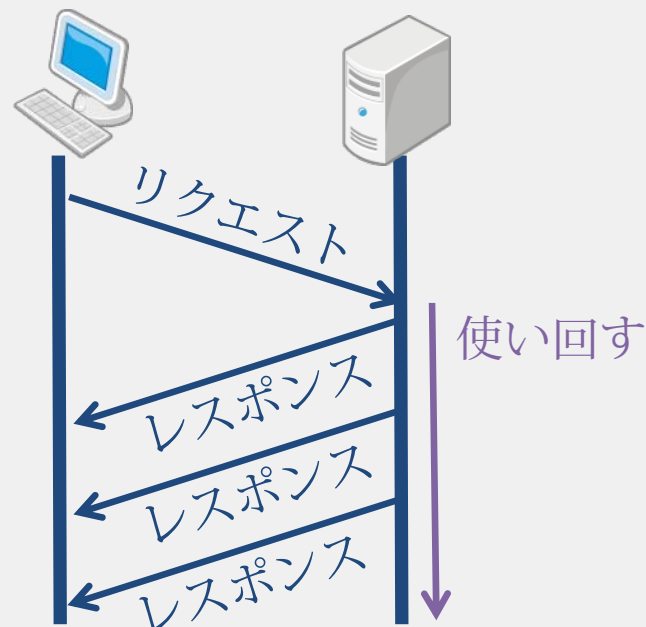
## Long Polling

- サーバ契機の情報配信
  - 予めリクエストを送信
  - 即時性が低い
  - ヘッダを何度も送信



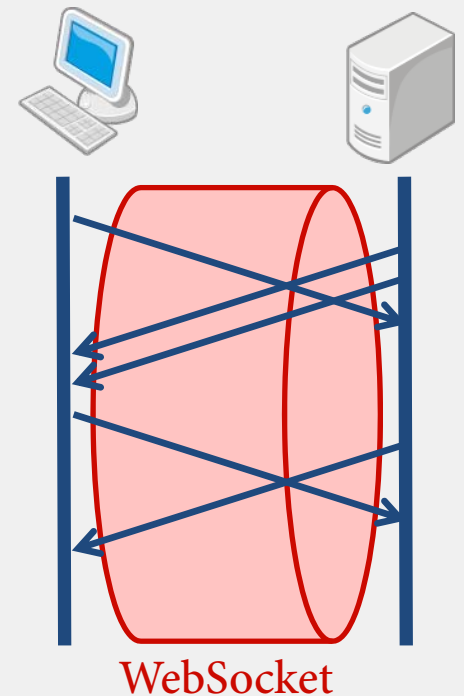
## HTTP Streaming

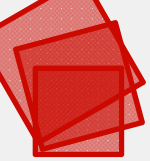
- いつでも即時に情報配信
  - HTTPを終端しない
  - 片方向でセッションを占有



# WebSocketによる双方向通信

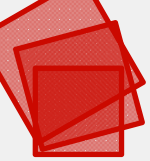
- 全二重の双方向通信が可能
  - UTF-8の文字列、バイナリデータ
- 生のTCPソケットではない
  - TCPベースの独立したプロトコル





# WebSocketの標準化

- WebSocket ∉ HTML5
- 標準化は現在進行形
  - The WebSocket protocol
    - IETF HyBi WG
    - <http://tools.ietf.org/wg/hybi/draft-ietf-hybi-thewebsocketprotocol/>
  - The WebSocket API
    - W3C WebApps WG
    - <http://www.w3.org/TR/websockets/>



# 既存のWebとの親和性

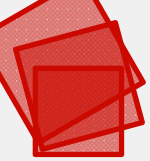
- 既存のWeb-proxyを通過できるように工夫
  - 最初のハンドシェイクをHTTPで行う
  - 80番ポートを使う (TLS使用時は443番)
- もちろんUser Agentの対応は必須





---

# 実装状況



# WebSocketの変遷概要

	認証	バイナリ	圧縮	拡張	切断時 Status Code	データ フレーム
hixie-75	なし	MIME	不可	不可	なし	0x0
hixie-76 (hybi-00)	認証 もどき					そのまま
hybi-01		0xff				
hybi-02		バイナリ				
hybi-03	あり			あり	+mask	
hybi-04						
hybi-05				+negotiate		
hybi-06					あり	
hybi-07						

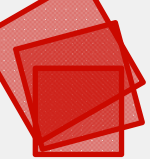
細かなフレーム形式の変更等は多々有り

hixie-\*\*, hybi-\*\*はそれぞれ  
draft-hixie-thewebsocketprotocol-\*\*, draft-ietf-hybi-thewebsocketprotocol-\*\*を示す

WebSocketを見よう(概要版)

---

# ■ はじめの一步



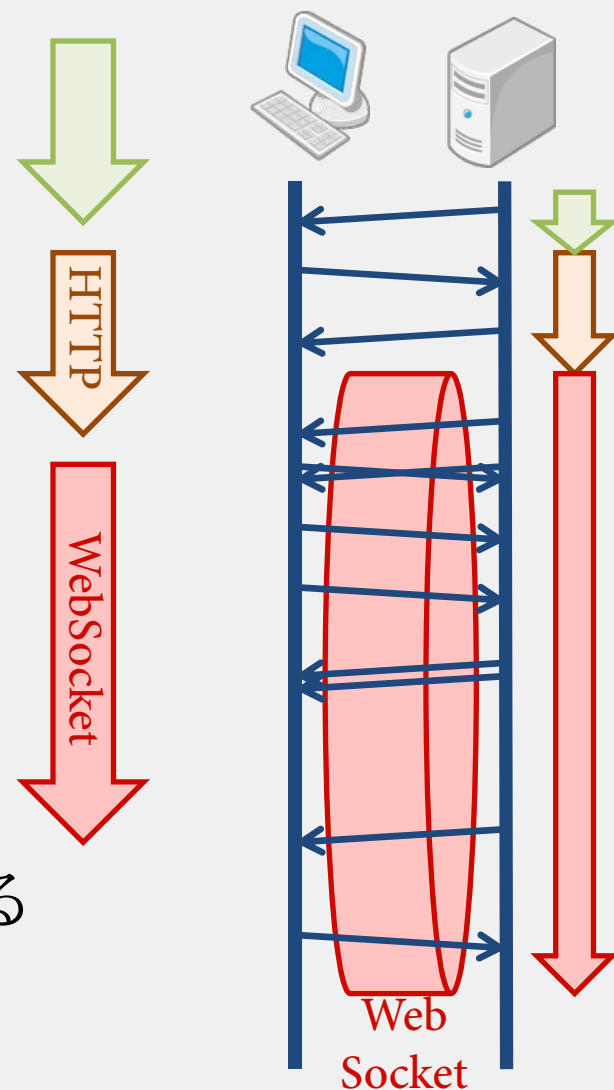
# おことわり

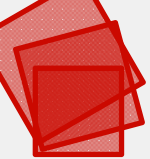
- 今後大幅に変わる可能性もあります
- 2011-05-25時点でIETF/W3Cの公開しているドラフト文書に基づいた説明です



# ブラウザから見た流れ

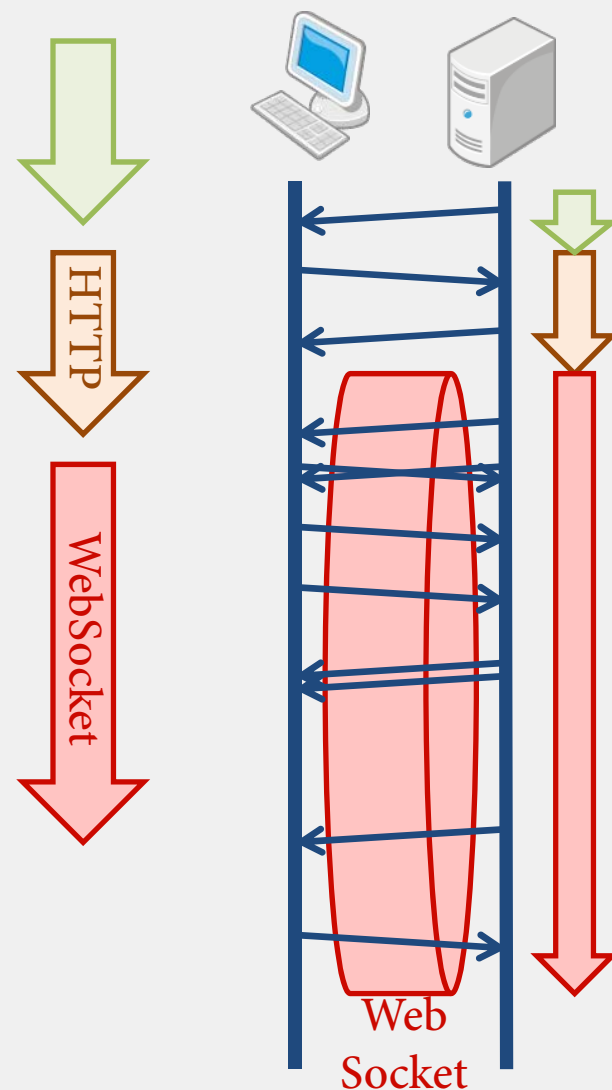
1. サーバAからScriptを取得
2. Scriptを実行
3. サーバAへWebSocket接続を要求
4. サーバAから接続が承認される
- 5. サーバAとWebSocket通信**
6. WebSocket接続切断
  - サーバAから切断要求を受ける
  - 接続要求を送信する
  - その他なんらかの理由で切断される

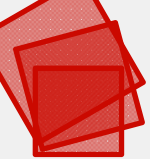




# もっと大まかな流れ

1. Scriptを実行
2. HTTPでハンドシェイク
3. WebSocketでデータ転送





# 1. Scriptを実行 (WebSocket API)

- WebSocket(url [, protocol])
- 4つのイベントハンドラ
  - onopen: 接続確立時
  - onmessage: メッセージ受信時
  - onerror: エラー発生時
  - onclose: 接続終了時
- 2つのメソッド
  - boolean send(data)
  - void close()

## 2. HTTPでハンドシェイク



**GET** /chat **HTTP/1.1**

Host: server.example.com

**Upgrade: websocket**

**Connection: Upgrade**

Sec-WebSocket-Key: dGh1IHNhbXBsZSBub25jZQ==

Sec-WebSocket-Origin: http://example.com

Sec-WebSocket-Protocol: chat, superchat

Sec-WebSocket-Version: 7

HTTP/1.1 **101 Switching Protocols**

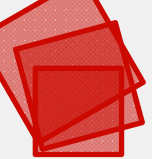
**Upgrade: websocket**

**Connection: Upgrade**

Sec-WebSocket-Accept: s3pPLMBiTxaQ9kYGzzhZRbK+x0o=

Sec-WebSocket-Protocol: chat





# 3. WebSocketでデータ転送

