

# TCP

MARK RODERICK

Le protocole TCP (*Transmission Control Protocol*) est le pilier de la couche Transport (Couche 4 du modèle OSI). Si IP s'occupe de trouver le chemin pour les paquets, TCP s'assure que les données arrivent entières, dans l'ordre et sans erreurs.

---

## 1. Les 4 Piliers de TCP

Contrairement à son cousin UDP (qui envoie les paquets en espérant qu'ils arrivent), TCP est défini par quatre caractéristiques majeures :

- **Orienté Connexion** : Avant d'envoyer la moindre donnée, le client et le serveur doivent "se mettre d'accord" (le fameux *Handshake*).
  - **Fiabilité (Reliability)** : Chaque paquet envoyé doit être acquitté (confirmé) par le destinataire. Si un paquet est perdu, TCP le renvoie automatiquement.
  - **Séquencement** : TCP numérote les paquets. Si les paquets arrivent dans le désordre, le destinataire les remet à l'endroit grâce aux numéros de séquence.
  - **Contrôle de Flux et de Congestion** : TCP ralentit la cadence si le destinataire est saturé ou si le réseau est encombré.
- 

## 2. L'Établissement de Connexion (3-Way Handshake)

C'est la base absolue. Pour ouvrir une session, TCP utilise un échange en trois étapes :

1. **SYN (Synchronize)** : Le client dit "Je veux établir une connexion, voici mon numéro de séquence initial".
  2. **SYN-ACK** : Le serveur répond "J'ai reçu ta demande, voici mon numéro, et j'accepte la tienne".
  3. **ACK (Acknowledge)** : Le client répond "C'est noté, on commence !".
- 

## 3. Anatomie du Segment TCP (L'En-tête)

Un segment TCP ne contient pas que des données, il contient des méta-données cruciales pour la gestion du transport :

| Champ                            | Rôle  |
|----------------------------------|---|
| <b>Ports (Source &amp; Dest)</b> | Identifient l'application (ex: 80 pour HTTP, 443 pour HTTPS).           |
| <b>Sequence Number</b>           | Position du paquet dans le flux de données.                             |
| <b>Acknowledgment Number</b>     | Prochain numéro de séquence attendu par le récepteur.                   |
| <b>Flags (Drapeaux)</b>          | Indiquent l'état du paquet (SYN, ACK, FIN, RST, PSH).                   |
| <b>Window Size</b>               | Quantité de données que le récepteur peut accepter sans renvoyer d'ACK. |
| <b>Checksum</b>                  | Vérifie que les données n'ont pas été corrompues pendant le voyage.     |

## 4. La Fin de Connexion (4-Way Handshake)

Pour fermer proprement une connexion, il faut un échange en quatre étapes car TCP est "Full-Duplex" (chaque côté doit fermer sa direction) :

1. Client → **FIN**
2. Serveur → **ACK**
3. Serveur → **FIN**
4. Client → **ACK**

## 5. TCP vs UDP : Lequel choisir ?

| Caractéristique     | TCP   | UDP                                   |
|---------------------|---|---------------------------------------|
| <b>Mode</b>         | Fiable / Lourd                              | Rapide / Léger                        |
| <b>Vérification</b> | Oui (Acquittements)                         | Non (Best effort)                     |
| <b>Ordre</b>        | Garanti                                     | Aléatoire                             |
| <b>Usage type</b>   | Web (HTTP), Email (SMTP),<br>Fichiers (FTP) | Streaming Vidéo, Gaming,<br>DNS, VoIP |

## Les concepts "Système" à connaître

En tant qu'administrateur système, tu seras souvent confronté à ces états TCP via la commande `netstat` ou `ss` :

- **LISTEN** : Le serveur attend une connexion (ex: ton serveur web attend un client).
- **ESTABLISHED** : La connexion est active, les données circulent.
- **TIME\_WAIT** : La connexion est fermée, mais le système garde le port réservé quelques secondes pour s'assurer qu'aucun paquet retardataire ne traîne sur le réseau.
- **CLOSE\_WAIT** : Le correspondant a fermé la connexion, mais ton application locale ne l'a pas encore fait (souvent signe d'un bug applicatif).

**Le saviez-vous ?** On appelle TCP le protocole "polis" du web. Il demande la permission avant de parler, s'excuse s'il va trop vite, et répète s'il n'est pas sûr d'avoir été entendu.

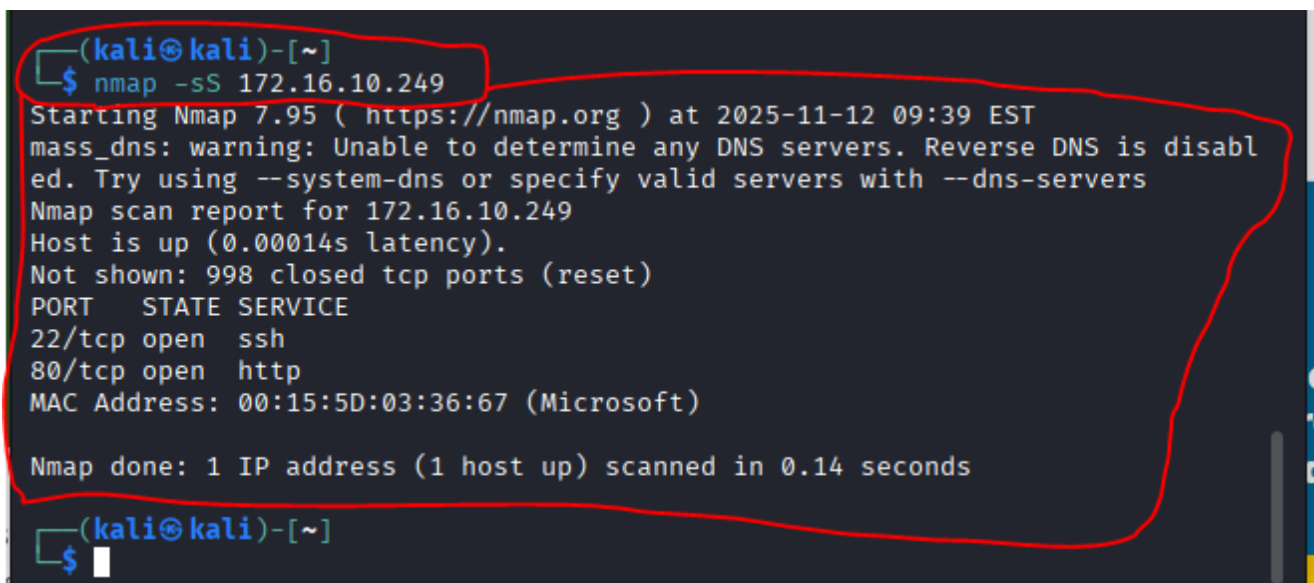
Souhaites-tu approfondir un mécanisme spécifique, comme la **Fenêtre Glissante** (Sliding Window) ou le calcul du **RTT** (Round Trip Time) ?

UDP = messages

TCP = circuits

mais les deux font des paquets!

nmap

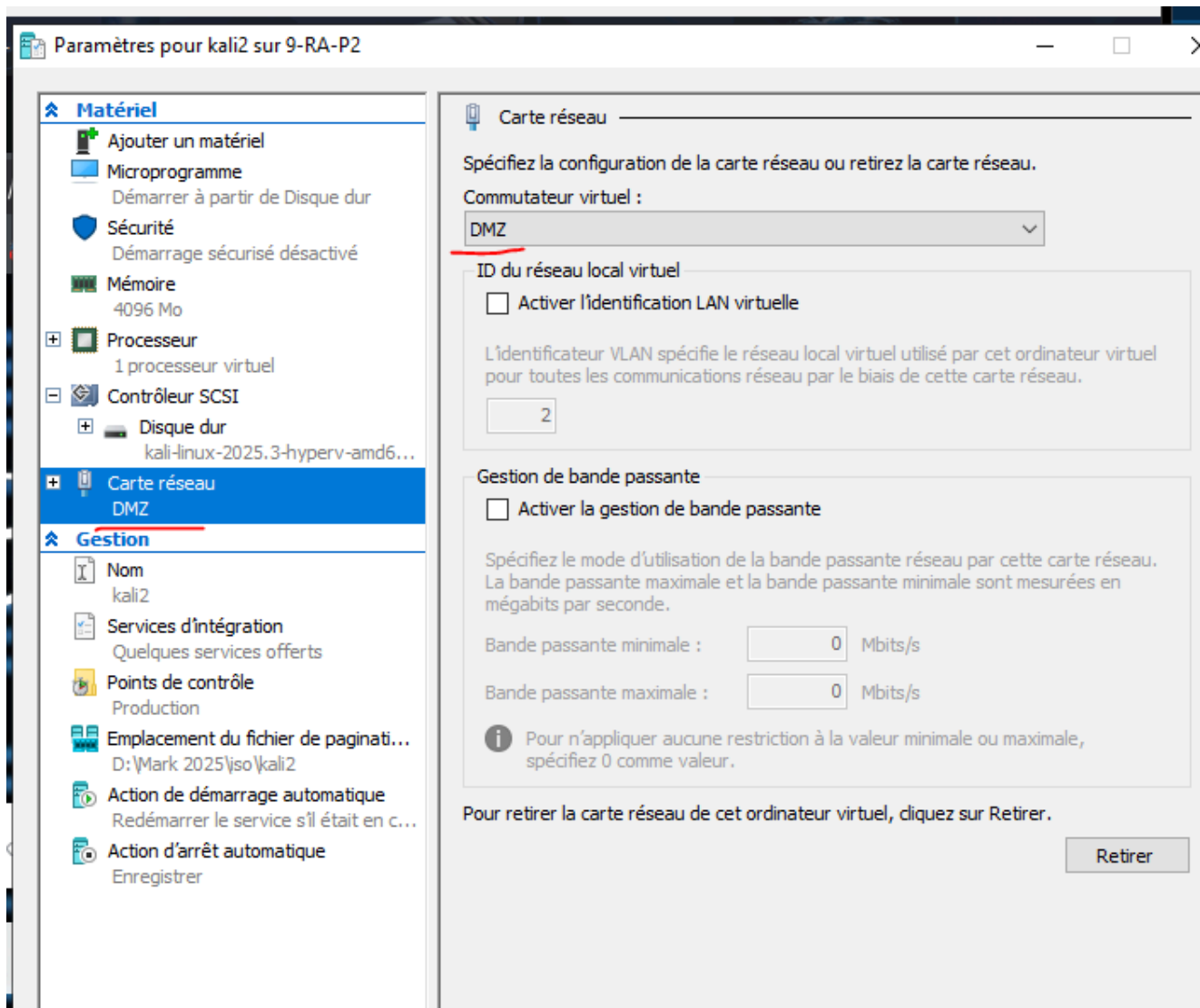


```
(kaliⓈkali)-[~]
└─$ nmap -sS 172.16.10.249
Starting Nmap 7.95 ( https://nmap.org ) at 2025-11-12 09:39 EST
mass_dns: warning: Unable to determine any DNS servers. Reverse DNS is disabled.
Try using --system-dns or specify valid servers with --dns-servers
Nmap scan report for 172.16.10.249
Host is up (0.00014s latency).
Not shown: 998 closed tcp ports (reset)
PORT      STATE SERVICE
22/tcp    open  ssh
80/tcp    open  http
MAC Address: 00:15:5D:03:36:67 (Microsoft)

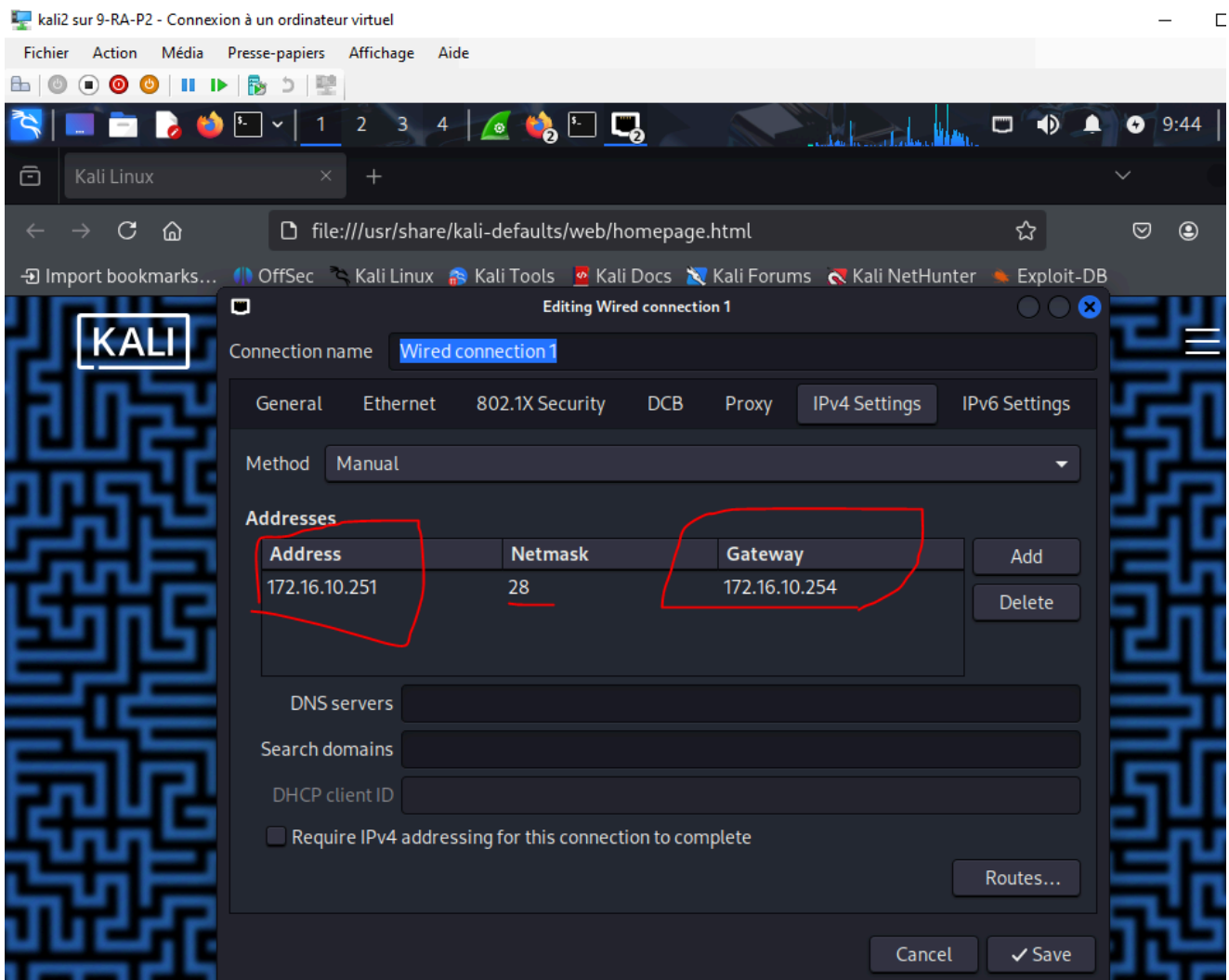
Nmap done: 1 IP address (1 host up) scanned in 0.14 seconds

(kaliⓈkali)-[~]
└─$
```

parametrage du kali



parametrage ip du kali



portfolio

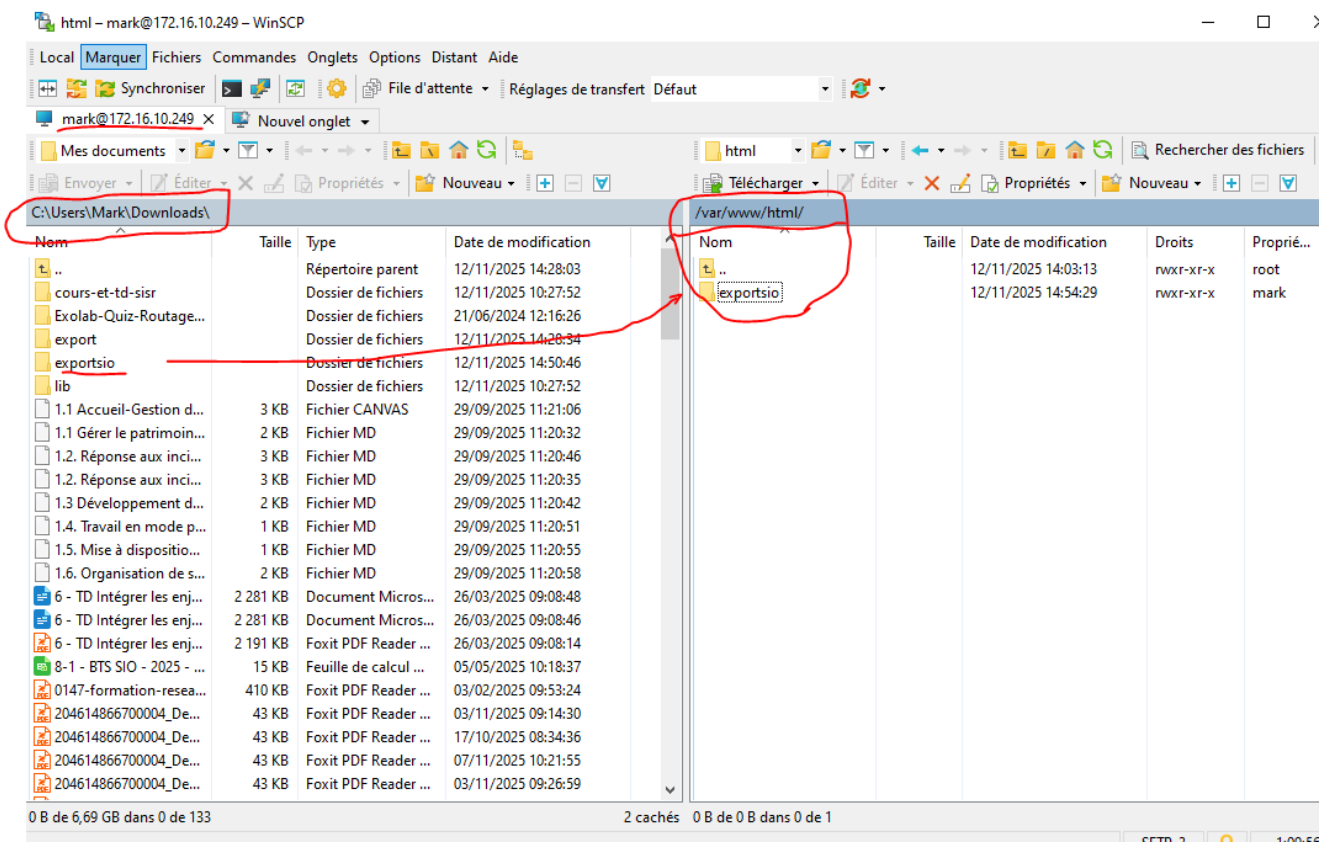
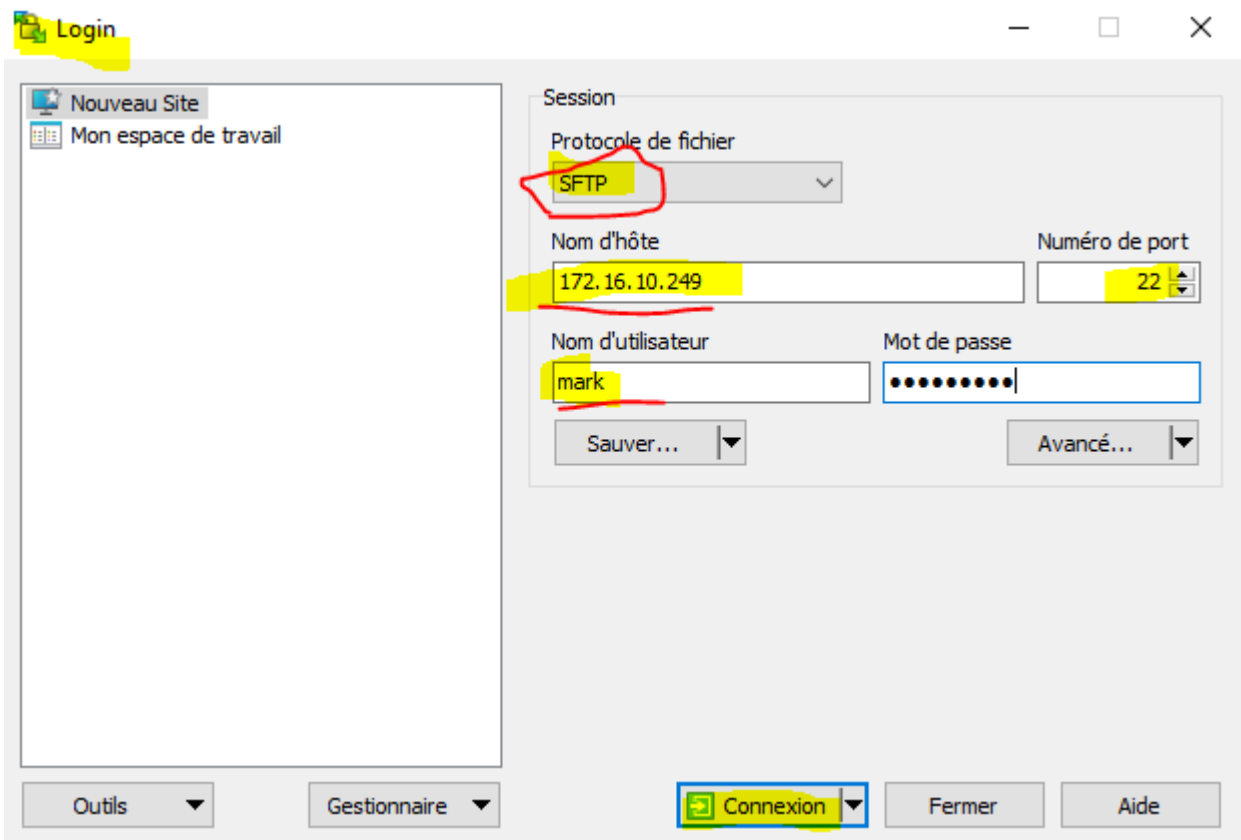
avec winscp

sur la page

nom d'utilisateur: mark (nom du debian)

hote: 172.16.10.249

protocole: SFTP



Pour accorder les permissions , il faut activer sur debian avec les commandes ; su pour entrer tant que admin

```
mark@mark: ~$ su
Mot de passe :
```

puis chown et le chemin du dossier

```
root@mark:/home/mark#
```

```
root@mark:/home/mark# chown mark /var/www/html
```

```
root@mark:/home/mark#
```

---