

2) Bilgisayar ağı mimarisi, iletişim organizasyonunu katmanlara ayırır. Uygulama mimarisi ise, bir uygulama geliştiricisi tarafından dizayn edilir ve uygulamanın nasıl olacağını belirler.

3) Mesajlaşma ilk olarak ortak servera bağlanarak alıcının IP adresini belirler. Daha sonra mesaj alıcı ve verici arasında direkt yollar.

6) Alıcının IP adresi ve alıcı soketinin port numaraları.

9) Protokol handshaking yolunu, eğer iletişimde bulunan 2 kişi ilk olarak birbirlerine data yollamadan önce kontrol paketlerini değiştiriyorsa kullanır. SMTP ise HTTP nin bulunmadığı uygulama katmanlarında handshaking yolunu kullanır.

12) Pipelingsiz HTTPde, Web Tarayıcı yeni HTTP isteğini yayınlamadan önce ilk olarak serverdan HTTP cevabı almayı bekler. Pipelingsiz de ise, web tarayıcı HTTP isteğini serverdan cevap almayı beklemeden ihtiyaç olduğu anda yayınlar.

13) Web caching istenen içeriği kullanıcıya daha yakın hale getirir örneğin, kullanıcının sunucusunun bağlı bulunduğu LANa aktarır. Ayrıca tüm objeler için gecikmeyi önler, bağlantılar üzerindeki trafiği azaltır.

16) Mesaj Alice'in sunucusundan mail serverına HTTP üzerinden yollar. Alice'in mail serverı mesajı Bob'un mail serverına SMTP ile yollar. Daha sonra Bob mesajı kendi mail serverından sunucusuna POP3 ile transfer eder.

20) P2P dosya paylaşım sistemindeki ağ dosya paylaşım sistemindeki düğüm noktalarından ve bu noktalar arasındaki mantıksal bağlantılardan oluşur. Nokta A Nokta B'nin IP adresine yönlendirilmiş olan dataları yolladığında, Nokta A'dan Nokta B'ye direkt bir mantıksal bağlantı adresi oluşur. Yönlendiricisi yoktur. Herhangi bir düğüm noktası Gnutella'ya katılmak istediğinde ilk başta bağlı olan diğer düğüm noktalarının IP adresleri bulunur, daha sonra bu düğüm noktalarına katılım mesajı yollar. Düğüm noktası onayı aldığı zaman, Gnutella ağının bir üyesi haline gelir. Düğüm noktaları kendi mantıksal bağlantılarını periyodik yenileme mesajları ile belirlerler.

21) Kazaa, eDonkey, Bit Torrent