

## 『Real World HTTP 第2版』7章の脚注一覧

本書7章の脚注に一部参照関係の誤りが見つかりました。以下に紙面に沿った正しい注の一覧をまとめます。ご迷惑をおかけした皆さまにはお詫び申し上げます。

- † 1 <http://d.hatena.ne.jp/jovi0608/20120523/1337742400>
- † 2 TCPの最大セグメントサイズはおよそ1500バイト。ジャンボフレームを使用している場合はさらに大きく、およそ9000バイト。
- † 3 31ビットありますが、1ビット目は送受信方向の決定で使われるので30ビット≒約10億回分並列できます。
- † 4 <https://www.iana.org/assignments/http2-parameters/http2-parameters.xhtml>
- † 5 カーネルではなくユーザー領域で作られる疑似スレッド。Go言語のgoroutineもこれに該当します。
- † 6 ウェブページに表示するためのフォントで、HTTPを利用してダウンロードします。ダウンロードまではデフォルトフォントで表示され、ロード後に指定フォントで表示されるため、なるべく速くダウンロードすることがよりユーザー体験には大切です。しかし日本語や中国語だとファイルサイズが大きく、ダウンロードに時間がかかるという問題もあります。
- † 7 <https://www.w3.org/TR/resource-hints/>
- † 8 <https://www.w3.org/TR/preload/>
- † 9 <https://www.nginx.com/blog/nginx-1-13-9-http2-server-push/>
- † # <https://github.com/h2o/h2o>
- † 10 [https://h2o.examp1e.net/configure/http2\\_directives.html#http2-push-preload](https://h2o.examp1e.net/configure/http2_directives.html#http2-push-preload)
- † 11 <https://developers.google.com/web/fundamentals/performance/resource-prioritization#preload>
- † 12 <https://wicg.github.io/priority-hints/>
- † 13 <https://tools.ietf.org/html/rfc7541#appendix-A>
- † 14 <http://qiita.com/iwanaga/items/0247e6873496067591ec>
- † 15 <https://tools.ietf.org/html/draft-tsvwg-quick-protocol-00>
- † 16 <https://datatracker.ietf.org/wg/quick/charter/>
- † 17 「WebRTC DataChannelに忍び寄るQUICの影」<https://medium.com/shiguredo/webrtc-datachannel-%E3%81%AB%E5%BF%8D%E3%81%B3%E5%AF%84%E3%82%8B-quick-%E3%81%AE%E5%BD%B1-89cf81b861a3>
- † 18 <https://w3c.github.io/webrtc-quick/>
- † 19 [https://developer.mozilla.org/ja/docs/Web/API/Fetch\\_API](https://developer.mozilla.org/ja/docs/Web/API/Fetch_API)
- † 20 [https://developer.mozilla.org/ja/docs/Server-sent\\_events/Using\\_server-sent\\_events](https://developer.mozilla.org/ja/docs/Server-sent_events/Using_server-sent_events)
- † 21 <http://labs.gree.jp/blog/2014/08/11070/>
- † 22 <https://www.w3.org/TR/websockets/>
- † 23 <https://doc01.pf.ijj-engineering.co.jp/pub/sdkdoc/>
- † 24 <https://webrtc.org/>

- 
- † 25 <https://gist.github.com/voluntas/67e5a26915751226fdcf> 日本におけるWebRTC情報の多くは時雨堂が発信元になっており、また本節のレビューもしていただいています。
  - † 26 <https://sora.shiguredo.jp/>
  - † 27 <https://www.mist-t.co.jp/mistcdn>
  - † 28 <https://www.unrealengine.com/ja/blog/pixel-streaming-delivering-high-quality-ue4-content-to-any-deviceanywhere>
  - † 29 <https://blogs.unity3d.com/2019/09/17/stream-high-quality-real-time-graphics-through-your-browser-with-ournew-webrtc-framework/>
  - † 30 <https://html5experts.jp/mganeko/19814/>
  - † 31 <https://gist.github.com/voluntas/67e5a26915751226fdcf>
  - † 32 <https://www.w3.org/TR/webaudio/>
  - † 33 <https://w3c.github.io/push-api/>
  - † 34 <http://autopush.readthedocs.io/en/latest/architecture.html>