

Alte Seiten

- Protokolle allgemein
- Address Resolution Protocol (ARP)
- Transmission Control Protocol (TCP)
- User Datagram Protocol (UDP)
- Session Initiation Protocol (SIP)
- Hypertext Transfer Protocol (HTTP)
- Border Gateway Protocol (BGP)
- Open Shortest Path First (OSPF)
- Intermediate System to Intermediate System Protocol (IS-IS)
- IP-Adressierung
- Backbone
- Carrier-Tiers
- VLAN - Virtual Local Area Network

Protokolle allgemein

Address Resolution Protocol (ARP)

Transmission Control Protocol (TCP)

User Datagram Protocol (UDP)

Session Initiation Protocol (SIP)

Hypertext Transfer Protocol (HTTP)

Border Gateway Protocol (BGP)

Open Shortest Path First (OSPF)

Intermediate System to Intermediate System Protocol (IS-IS)

IP-Adressierung

Die wichtigste Aufgabe vom IP, besteht darin, dass jeder Host in einem dezentralen Netzwerk gefunden und identifiziert werden kann. Dazu bekommen alle Hardware-Interfaces zunächst eine logische IPv4-Adresse. Diese besteht im Wesentlichen aus einer 32 stelligen Bitfolge aus Einsen und Nullen.

Schreiben kann man eine IPv4-Adresse auf drei Arten. Binär, Hexadezimal und Dezimal. Wobei die Dezimalform wohl am geläufigsten ist.

```
0111 1111 . 0000 0000 . 0000 0000 . 0000 0001  
7F . 00 . 00 . 01  
127 . 0 . 0 . 1
```

Eine IPv4-Adresse ist stets unterteilt in die Netzadresse (Netz-ID) und die Hostadresse (Host-ID). Die Netzadresse bestimmt in welchem Teilnetz (Subnetz) sich ein Host befindet. Die Hostadresse identifiziert den Host in einem Teilnetz eindeutig.

Backbone

Carrier-Tiers

VLAN - Virtual Local Area Network