

# 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