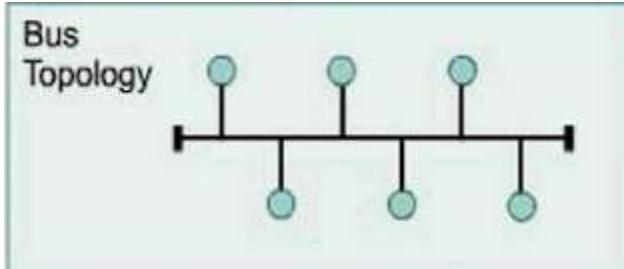


## 1. Fizičke/Mrežne topologije (stranica 4)

**Topologija Magistrale** (eng. Bus topology) predstavlja najjednostavniji način povezivanja uređaja ili komunikacionih čvorova. Na sljedećoj slici prikazan je jedan primjer topologije magistrale:



Kod ove topologije, svaki uređaj ili čvor je posebnim kablom povezan na zajednički prenosni kabal.

Zajednički prenosni kabal, najčešće zovemo „kičmom(eng. Backbone)“.

Krajevi zajedničkog prenosnog kabla se uglavnom završavaju posebnim uređajem koji se uglavnom naziva „terminator“.

**Kada jedan uređaj želi da komunicira sa drugim, on svim uređajima šalje emisionu poruku (eng. Broadcast message) o namjeri za uspostavljanje komunikacije.**

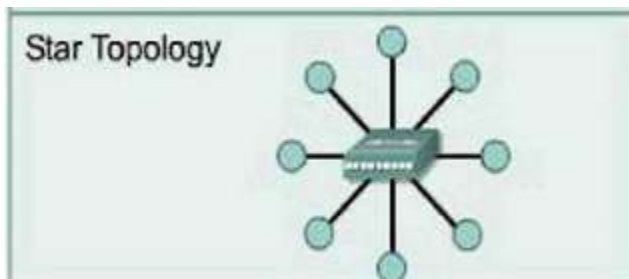
**Veza se uspostavlja samo sa jednim, željenim, krajnjim uređajem i prenos podataka između čvorova se obavlja u jednom pravcu.**

Zbog toga ovu topologiju karakteriše degradacija performansi jer u nekom trenutku samo jedan uređaj može slati podatke i česte su pojave kolizije.

Takođe, ukoliko dođe do prekida zajedničkog prenosnog kabla -onemogućena je komunikacija između krajnjih uređaja.

**Topologija zvijezde** (eng. Star topology) se najčešće koristi u računarskim mrežama zasnovanim na paketskom prenosu podataka.

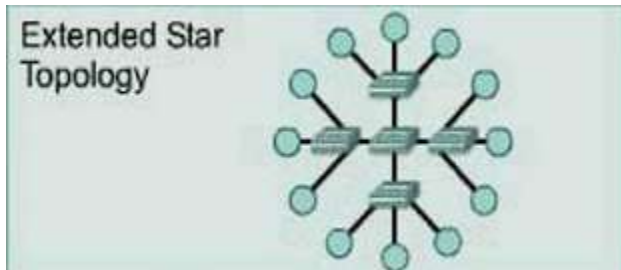
Na sljedećoj slici, prikazan je jedan primjer topologije zvijezde:



Centralni uređaj, može biti Router/Switch i u zavisnosti od izbora istog zavisi i način prenosa podataka između čvorova.

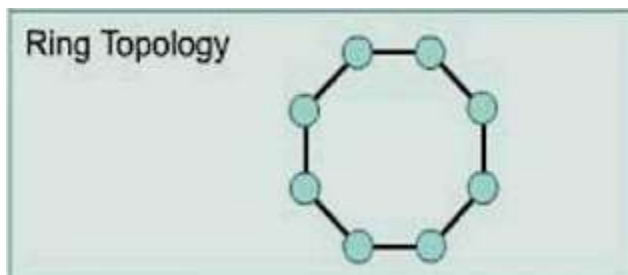
Ukoliko dođe do prekida rada centralnog uređaja -onemogućena je komunikacija između krajnjih uređaja.

U praksi, moguće je realizovati i primjer „proširene zvijezde“ gdje se na željenim pozicijama umjesto krajnjih uređaja, postavlja neki od centralnih uređaja na koji se dalje povezuju krajnji uređaji.



**Topologija prstena** podrazumijeva povezivanje čvorova u prsten, pri čemu svaki čvor ima dva susjedna čvora.

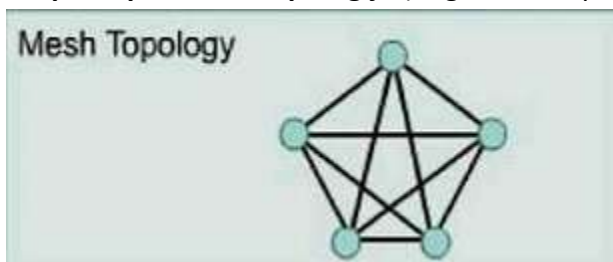
Jedan primjer takve topologije, prikazan je na sljedećoj slici:



Podaci se prenose u jednom ili drugom smjeru, pri čemu svaki čvor indirektno ima zadatak da prosljeđuje podatke prema odredištu.

Svaki čvor je potencijalna kritična tačka, ukoliko dođe do prekida prstena na trasi između izvorišta i odredišta, dolazi do prestanka njihove međusobne komunikacije.

**Potpuno povezana topologija** (eng. Mesh topology) prikazana je na sljedećoj slici:

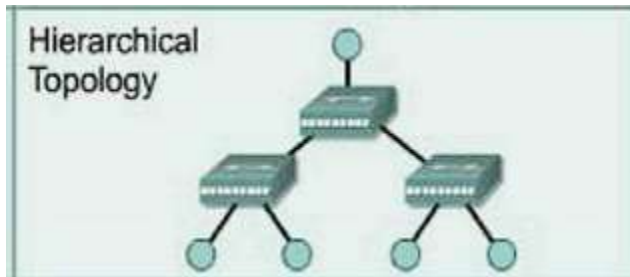


Na slici vidimo da između bilo koja dva čvora u topologiji -postoji direktna povezanost i omogućen prenos podataka.

Mana ove topologije jeste cijena, broj veza raste sa kvadratom broja povezanih uređaja. Da bi se smanjili troškovi, moguće je modifikovati topologiju tako da se svaki od uređaja povezuje samo sa onim uređajima sa kojima ima čestu komunikaciju.

Takva topologija se inače naziva **“parcijalni meš”**.

**Hijerarhijska topologija** (eng. Tree topology) prikazana je na sljedećoj slici:



Ova topologija predstavlja varijaciju topologije zvijezde koja obezbjeđuje hijerarhijski tok podataka.

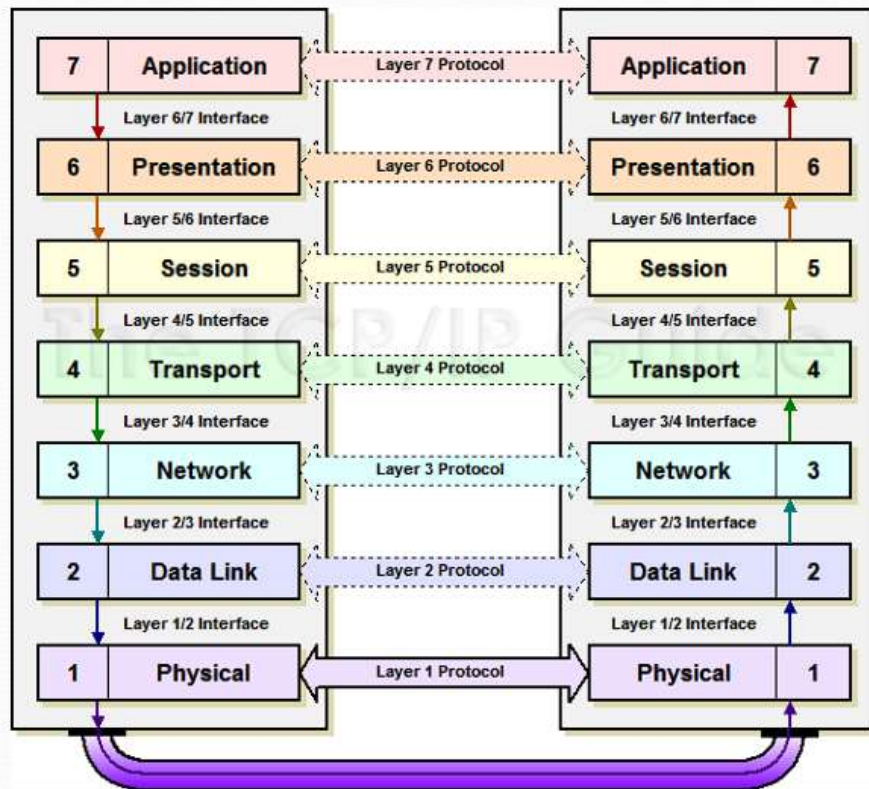
Vidimo jedan „**centralni uređaj**“ na koji mogu biti povezani drugi krajnji ali i centralni uređaji.

Kao i kod obične topologije zvijezde, ukoliko dođe do prestanka rada centralnog uređaja, komunikacija takođe biva onemogućena..

Rezime:

Bus, Star, proširena zvijezda, Ring, Mesh, partMesh, Hierarchical –opiši od čega se sastoji topologija, način odvijanja komunikacije, odlike i mane.

# OSI model



**Aplikativni sloj** je sloj kome pristupa krajnji korisnik i kojim se definiše interfejs između aplikacija koje se izvršavaju na krajnjim uređajima.

Veliki broj protokola (HTTP, FTP, Telnet,...) koji se svakodnevno koriste u računarskim mrežama svoju funkcionalnost, u značajnom mjeri vežu za ovaj sloj.

Rezultat izvršenja ovih programa su podaci koji se prenose između aplikacija ili uslužnih programa i operativnog sistema nekog krajnjeg uređaja.

**Prezentacioni sloj** je zadužen za način reprezentovanja podataka što uključuje formatiranje, kompresiju i šifrovanje podataka u kontekstu obezbjeđivanja potpune funkcionalnosti aplikacija koje učestvuju u komunikaciji.

Podatke koje prezentacioni sloj dobije od aplikacionog sloja na predajnoj strani treba kompresovati radi efikasnijeg prenosa, a zatim na prijemnoj strani prvo dekompresovati pa proslijediti aplikacionom sloju.

Dakle, karakteristične funkcije ovog sloja jesu kompresija i dekompresija podataka.

**Sloj sesije** ima ulogu održavanja dijaloga između krajnjih hostova, odnosno između učesnika u komunikaciji.

**Transportni sloj** ima zadatke da obezbjedi adresiranje procesa i aplikacija, te da realizuje prenos korisnih podataka koji su dobijeni od viših slojeva (eng. Payload data).

(Dalje ide priča o prenosu podataka TCP/UDP..)

**Mrežni sloj** ima zadatak da obezbijedi prenos paketa od izvorišta do odredišta vodeći računa o putanjama između mrežnih čvorova, sve dok se paketi ne isporuče krajnjem uređaju.

Mrežni sloj se često naziva i internet sloj, a najpopularniji protokol koji se koristi na ovoj sloju je IP(Internet protocol) protokol.

Na ovom sloju se identifikuju i adresiraju krajnji hostovi upotrebom IP adresa.

Na putanji od izvorišta do odredišta, svakom čvoru dodjeljena je IP adresa, zbog toga se na ovom sloju koriste odgovarajući protokoli rutiranja, kojima se definiše najbolja putanja za prenos paketa.

Funkcionalnost protokola zavisi i od veličine paketa, neki paketi imaju veličinu koja prevazilazi maksimalno dozvoljeno fragmentiranje i iz tog razloga ih je potrebno fragmentirati prije slanja. U tom slučaju, fragmenti se na prijemnom strani kombinuju u izvorni paket.

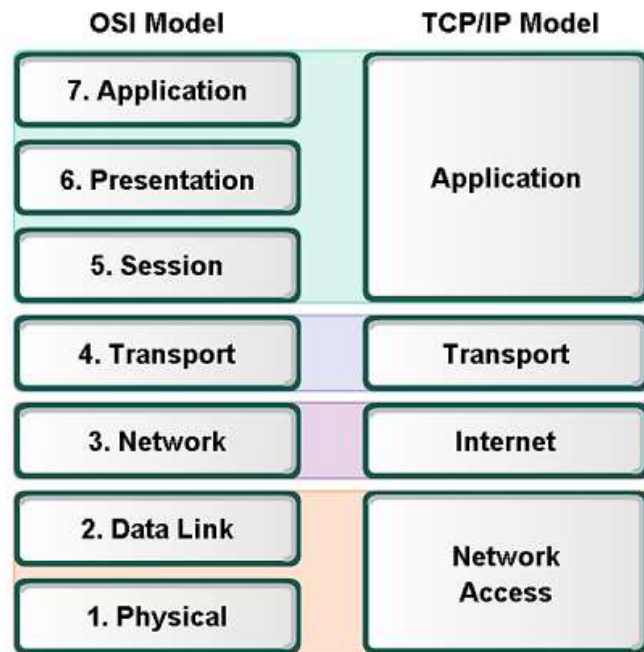
**Sloj veze podataka** ima zadatak da podatke predstavi odgovarajućim okvirima ili frejmovima, koji se sastoje od bajtova, a zatim obezbjedi njihov prenos preko prenosivog fizičkog medija.

Često korišteni protokoli ovog sloja su Ethernet i WiFi koji definišu prenos preko žičanih ili bežičnih medija, respektivno.

**Fizički sloj** je zadužen za slanje bitova( nula i jedinica ) preko fizičkog medija pomoću odgovarajućih signala. Bitovi se mogu slati preko radio talasa ili materijalnih medija.

Na ovom sloju se standardima definiše koliki napon predstavlja jedinicu, a koliki nulu, te koliki vremenski interval traje jedan *bit*.

# TCP/IP model



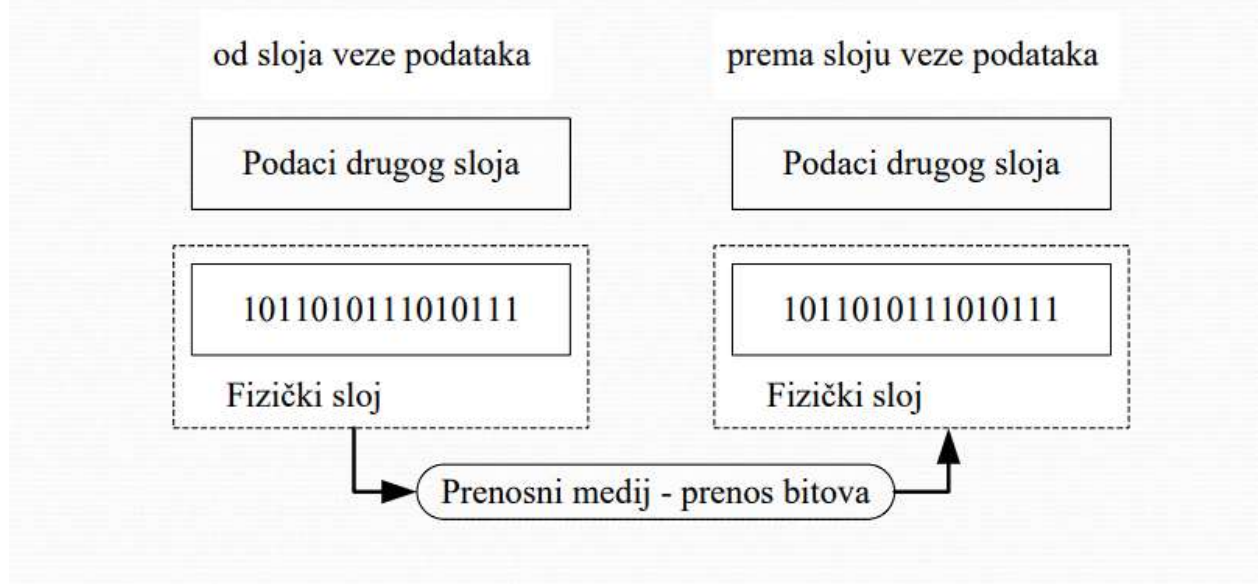
The key parallels are in the Transport and Network layers.

Kod TCP-a, 5-6-7 se posmatraju kao Aplikacioni sloj..

### 3. Funkcije na fizičkom sloju (31. stranica..)

Na slici je ilustrovan process kojim fizički sloj realizuje preuzimanje okvira od sloja veze podataka i prosljeđivanje *bita* na prenosni medij.

- Ilustracija uloge fizičkog sloja:

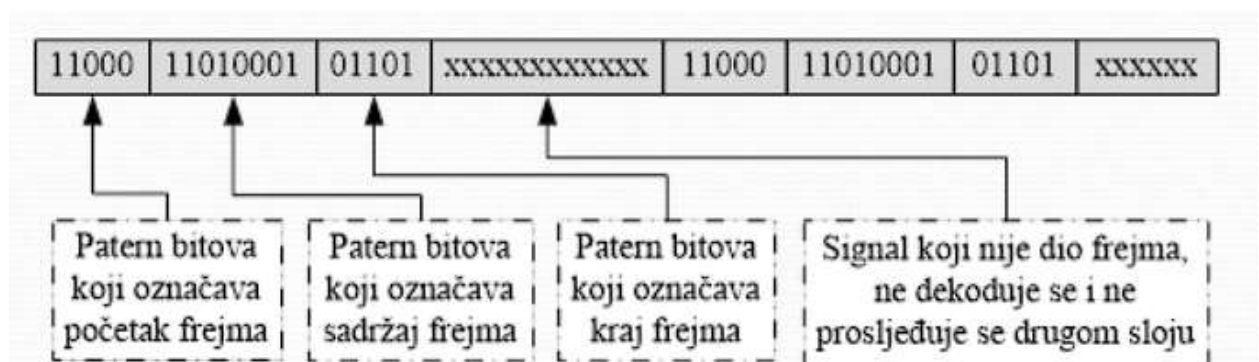


Da bi se obezbjedio potpuno funkcionalan komunikacioni link, na fizičkom sloju je potrebno realizovati sljedeće funkcije:

**-Veza sa slojem veze podataka kroz vertikalnu komunikaciju između slojeva i**

**enkapsulacija podataka.** Okviri preuzeti od sloja veze podataka koji sadrže niz bitova predstavljenih 0 ili 1, trebaju se predstaviti u obliku koji odgovara fizičkom mediju koji se koristi za transmisiju.

**-Kodovanje.** Niz bitova dobijen sa drugog sloja se konvertuje u precizno definisane kodne grupe. Na slici je prikazana ilustracija upotrebe paterna za identifikaciju početka i kraja okvira:



**-Reprezetacija bitova na prenosnom mediju.** Sekvence bitova je potrebno predstaviti odgovarajućim električnim, optičkim ili radio signalima koji će predstavljati 1 ili 0 na transmisionom mediju.

**-Prenos bitova preko komunikacionog medija.**

Važan parametar prenosnog medija u kontekstu paketskog prenosa računarskim mrežama je propusni opseg (eng. Bandwidth).

Kada je riječ o paketskom prenosu podataka ovaj parametar se izražava brojem bitova u sekundi [b/s].

Propustnost ili protok (eng. Throughput) predstavlja količinu podataka koja se prenese u jedinici vremena u realnim uslovima.

**-Specificiranje karakteristika mrežnih interfejsa.**

Na fizičkom sloju je potrebno standardizovati i precizno definisati fizičke karakteristike interfejsa koji obezbjeđuju vezu između mrežnog uređaja ili hosta i transmisionog medija.

#### 4. Budžet slabljenja optičkog linka (54. stranica )

Prilikom projektovanja, izgradnje i održavanja optičkih linkova u oblasti računarskih komunikacija neophodno je voditi računa o gubicima i slabljenju signala koji se prenosi. Gubici snage signala kod optičkih linkova zavise od više činioca.

Ako je  $P_1$  ulazna snaga na predajnoj strani optičkog linka i  $P_2$  izlazna snaga na prijemnoj strani optičkog linka, tada je slabljenje  $\alpha$  predstavljeno sljedećim logaritamskim izrazom:

$\alpha = 10 \log_{10} \frac{P_1}{P_2} [dB]$ , B-Bel -osnovna jedinica za interpretaciju i mjerenje slabljenja optičkih linkova.

Slabljenje izraženo decibelom predstavlja relativnu vrijednost slabljenja optičkog linka. Veoma često je teško odrediti snagu na predajnoj strani jer se mjerenjem utvrđuje samo snaga na prijemnoj strani.

U tom slučaju se za definisanje vrijednosti slabljenja koristi izraz u kojem se umjesto snage na predajnoj strani koristi fiksna, referentna snaga od  $1mW$ , što je usvojeno i standardima.



U tom slučaju dobija se izraz:

$$\alpha = 10 \log_{10} \frac{P_2}{1mW} [dBm]$$

Dobijena jedinica *dBm* označava decibel u odnosu na milivat što eksplicitno ukazuje na to da je slabljenje izraženo u odnosu na referentnu snagu od *1mW*.

Prvi i neophodan zadatak prilikom planiranja i izgradnje optičkog linka je proračun kvaliteta linka ili budžeta slabljenja optičkog linka.

Pod pojmom budžeta slabljenja optičkog link se podrazumijeva ukupno slabljenje s kraja na kraj posmatranog linka.

Realna vrijednost budžeta treba da bude između teorijski maksimalne i minimalne vrijednosti slabljenja za koje je moguć prenos optičkog signala i uspostavljanje komunikacije preko optičkog linka.

Za proračun budžeta slabljenja je potrebno uzeti u obzir sva slabljenja koja unose pasivne ali i aktivne komponente optičke mrežne infrastukture.

Osim slabljenja komponenti optičkog linka uzima se u obzir i preporučena margina slabljenja.

Margina slabljenja je definisana razlikom između industrijske specifikacije i očekivanih stvarnih vrijednosti slabljenja što obezbjeđuje proračun budžeta optičkog linka sa dovoljnom preciznošću i projektovanom pouzdanosti.

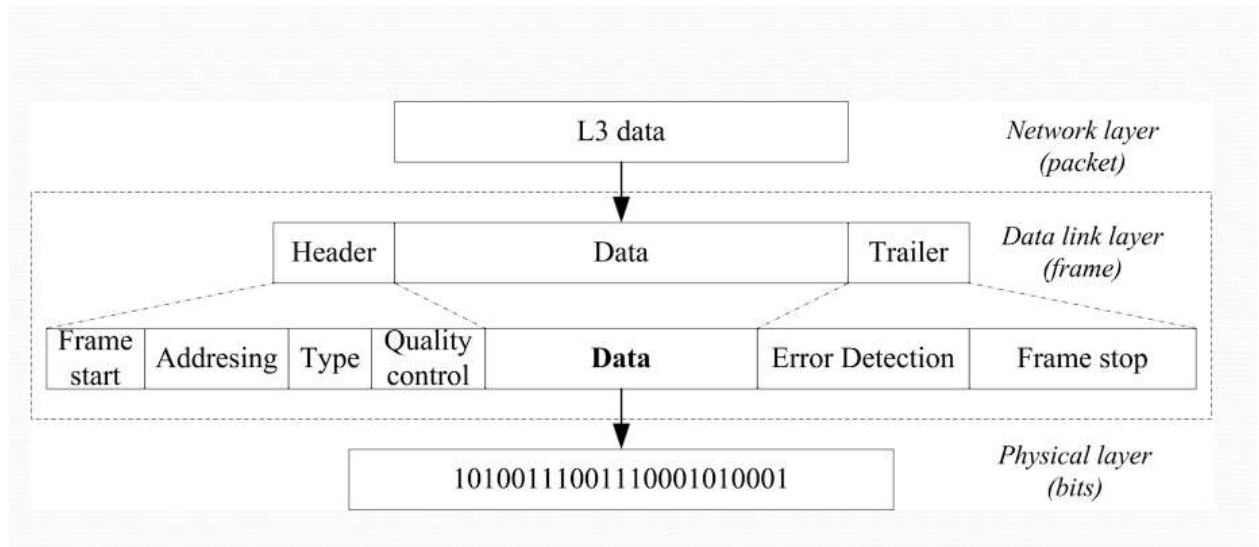
5. **Ilustrovati i objasniti princip enkapsulacije i uokvirivanja na sloju veze podataka**  
(64.str)

Jedan od prvih zadataka sloja veze podataka je formiranje okvira.

Paketi koji se preuzimaju od trećeg sloja se smještaju u polje okvira koje se naziva polje za korisničke podatke ili payload.

Ispred polja u kojem su smješteni podaci se dodaje zaglavlje sloja veze podataka, a iza se dodaje završni blok okvira ili trejler(eng. Frame trailer).

Na sljedećoj slici je predstavljen princip enkapsulacije i uokviravanja na sloju veze podataka.



-**Polje za identifikaciju početka okvira (Frame Start)**, ovo polje koristi poseban patern bitova kojim se određuje početak okvira.

-**Polje za adresiranje (Addressing)** se koristi za adresiranje izvorišnog i odredišnog čvora na drugom sloju veze podataka. Adresiranje na sloju veze podataka direktno zavisi od logičke topologije mreže.

-**Polje za tip podataka (Type)**. Sadržaj ovog polja ukazuje koji protokol trećeg sloja je upotrijebljen za formiranje paketa koji su enkapsulirani u polje korisničkih podataka.

-**Polje za kontrolu prenosa (Quality Control)**, obezbjeđuje kontrolu prenosa i identifikaciju posebnih kontrolnih servisa kao što je kvalitet servisa.

-**Polje korisničkih podataka (Data)**, sadrži korisničke podatke, odnosno podatke dobijene od trećeg sloja.

-**Polje za detekciju grešaka (Error Detection)** ubacuje se nakon korisničkih podataka i predstavlja dio trejlera.

-**Polje za identifikaciju završetka okvira (Frame Stop)**, dio trejlera, čini ga poseban patern bitova pomoću kojeg se identifikuje kraj okvira.

# Polja Ethernet frame-a

IEEE 802.3						
7	1	6	6	2	46 to 1500	4
Preamble	Start of Frame Delimiter	Destination Address	Source Address	Length/Type	802.2 Header and Data	Frame Check Sequence

- Preambula i SFD (7+1) – sinhronizacija
- *Source* i *Destination* MAC adresa (6+6)
- *Length / Type* (2)  $\geq 0x0600$  polje označava protokol, inače veličinu (bez preambule i SFD-a)
- *Data & Pad* (46-1500) – enkapsulirani paket sa višeg sloja; ukoliko je paket manji od minimalne dozvoljene veličine nadopunjuje se (*padding*)
- FCS (4) – detektovanje grešaka u frejmu, koristi CRC (*Cyclic Redundancy Check*), ne koristi preambulu i SFD u računanju

-**Preambula(Preamble)** je polje kojim započinje svaki Ethernet Frame. Ovo polje je postavljeno na sedam bajtova čija vrijednost je identična 10101011. Promjenom vrijednosti 0 i 1 se onemogućuje uspostavljanje sinhronizacije između prijemnika i predajnika.

-**SFD( Start Frame Delimiter)** sadrži jedan bajt koji je predstavljen sekvencom 10101011. Ima poseban značaj zbog toga što je dužina Ethernet okvira promjenjiva i potrebno je identifikovati početak okvira. SFD zajedno sa Preamble očigledno predstavlja zaglavlje fizičkog sloja.

-**Destination/Source Address** polja.

-**Length/Type**. Ukoliko mu je vrijednost manja od 1500(decimalno) tada ima značenje dužine, a u suprotnom ima značenje tipa podataka.

Tip podataka ukazuje na protokol višeg sloja čiji paket se nalazi u polju podaci.

-**Pad**, omogućuje prevazilaženje problema koji se javlja ukoliko je dužina data polja manja od 46 bajtova.

-**FCS(Frame Check Sequence)**, na bazi algoritma za izračunavanje kontrolne sume se detektuju greške nastale u prenosu.

## 7. ICMP/PING/TRACEROUTE (103. stranica)

IP protokol omogućuje prenos podataka između hostova koji su jednoznačno određeni izvorišnom i odredišnom IP adresom. Karakteristika IP protokola je da ne zahtijeva prethodno uspostavljanje konekcije i riječ je o beskonekcionom protokolu.

Zbog toga je potreban mehanizam koji će obezbijediti informaciju da li je isporuka paketa bila uspješna ili je došlo do djelimičnog ili potpunog gubitka paketa.

Osim toga, često je potrebno utvrditi da li je udaljeni host ili neki mrežni uređaj dostupan što nije podržano od strane IP protokola.

Upravo to može da obezbijedi ICMP(internet Control Message Protocol).

Postoje dvije verzije ICMP protkola, verzija 4 i verzija 6.

Iako ICMP protokol predstavlja protokol mrežnog sloja, ICMP poruke osim ICMP zaglavlja sadrže i IP zaglavlje, ICMP poruke se enkapsuliraju unutar IP paketa, pri čemu se odgovarajuće polje u zaglavlju IP paketa postavlja tako da se označi da se koristi ICMP protkol.

Struktura i sadržaj ICMP poruke:

Type (8 bit)	Code (8 bit)	Checksum (16 bit)
Extended Header (32 bit)		
Data/Payload (Variable Length)		

-Tip, definiše tip ICMP poruke.

-Code, specificira parametre poruke koji mogu biti kodovani jednim ili više bita i određuje podtip ICMP poruka.

-Checksum, obezbeđuje kontrolu grešaka kod ICMP poruka.

-Ostatak zaglavlja može biti različit za svaki od tipova ili podtipova ICMP poruka.

ICMP poruke se najčešće koriste da se utvrdi dostupnost odredišnog uređaja.  
(Zatim objasni primjerom upotrebu komandi traceroute(tracert) i ping na Windows OS..)

#### 8. ARP protokol (108. stranica)

Osnovna uloga ARP protokola je mapiranje IP adresa u fizičke, hardverske adrese sloja veze podataka, odnosno MAC adrese.

Zahvaljujući funkcijama IP protokola i ARP protokola moguće je utvrditi MAC adrese mrežnih interfejsa uređaja koji su povezani u okviru posmatranog mrežnog segmenta. Na osnovu dobijenih parova IP adresa i MAC adresa formira se baza podataka koja daje uvid u mapiranje lokalnih IP adresa u MAC adrese, odnosno ARP tabela.

U toku prenosa podataka od izvorišta do odredišta IP adresa je poznata od strane aplikacije i viših slojeva, transportnog i mrežnog sloja. U trenutku kada se paket treba proslijediti na jedan od odlaznih interfejsa potrebno je odrediti odredišnu adresu sloja veze podataka, odredišnu MAC adresu odgovarajućeg interfejsa. Na osnovu podataka iz ARP tabele bira se odlazni mrežni interfejs na koji će se proslijediti IP paket. Popunjavanje ARP tabele se realizuje automatski ili, u određenim slučajevima, nakon određenih aktivnosti mrežnog administratora.

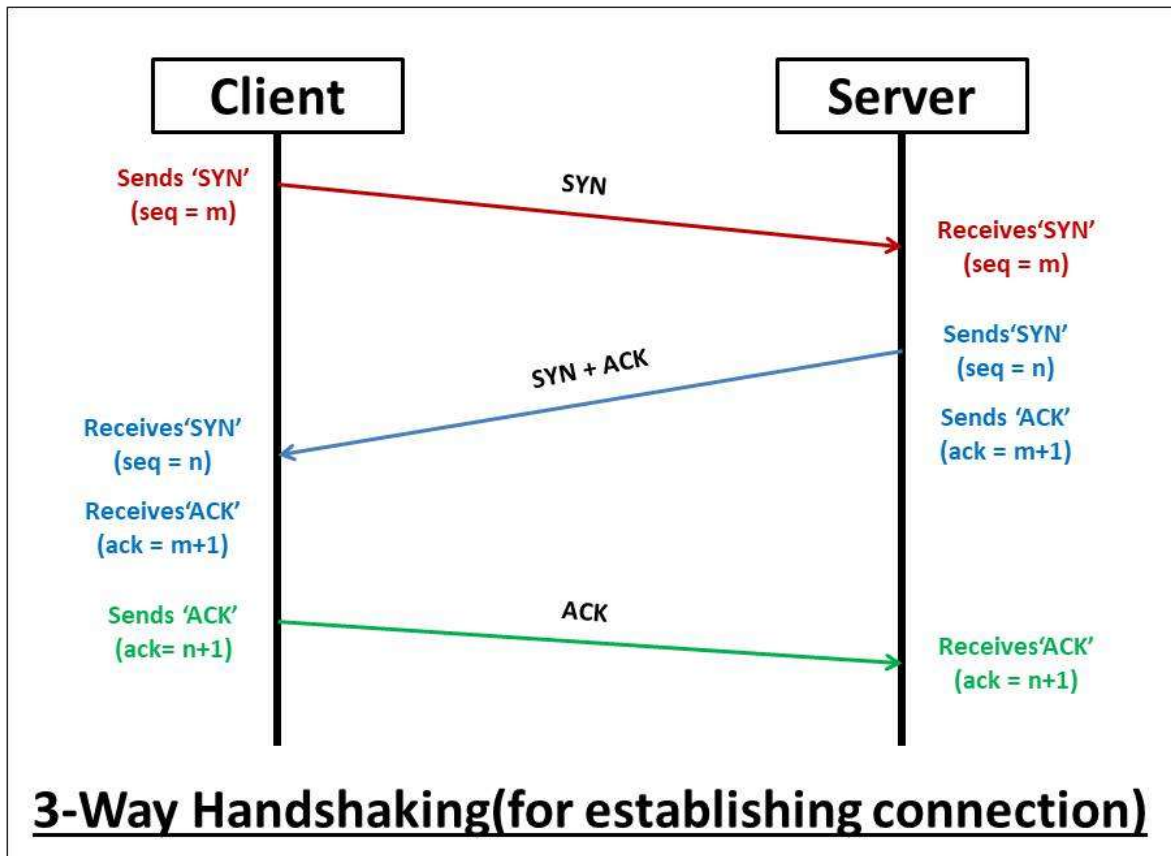
(Objasni dinamički/statički način popunjavanja ARP tabela..)

### Format of ARP packets

Hardware type (2 bytes)		Protocol type (2 bytes)
Hardware address length (1 byte)	Protocol address length (1 byte)	Operation code (2 bytes)
Source hardware address*		
Source protocol address*		
Target hardware address*		
Target protocol address*		

(Objasni polja i ARP Request/Reply..)

9. Uspostavljanje TCP konekcije, TCP proces komunikacije, koraci (142. stranica)



(OBAVEZNO OBJASNI!!) –obрати pažnju i na prekid veze!!

## 10. DNS -domeni, poddomeni, zone, primjeri dns zapisa (169. stranica)

DNS(Domain Name System) predstavlja jedan od ključnih servisa i protokola na internetu. Ovaj sistem je u suštini distribuirana baza podataka imena koja se koriste na internetu i odgovarajućih IP adresa, koja je raspoređena na DNS serverima širom svijeta.

Za komunikaciju na internetu ljudi mnogo lakše koriste i pamte imena, dok su za stvarnu komunikaciju između hostova na mreži potrebne IP adrese.

DNS omogućava preslikavanje imena u IP adrese i na taj način omogućava da se za ljudsku potrebu koriste imena umjesto IP adresa.

***DNS omogućava da se jednom imenu dodjeli više IP adresa, ili da se promijeni fizički uređaj i njegova IP adresa, a da njegovo ime i dalje ostaje nepromijenjeno.***

DNS je zasnovan na Client-Server arhitekturi.

DNS Client je aplikacija koja inicira komunikaciju i zahtijeva podatke od DNS servera.

Sa druge strane, DNS server je softver koji očekuje zahtjeve DNS klijenata i odgovara im podacima kojima raspolaže.

Komunikacija između DNS klijenta i servera uobičajeno se odvija korišćenjem UDP protkola, DNS-Client je na portu 1024+, a DNS-Server koristi port 53.

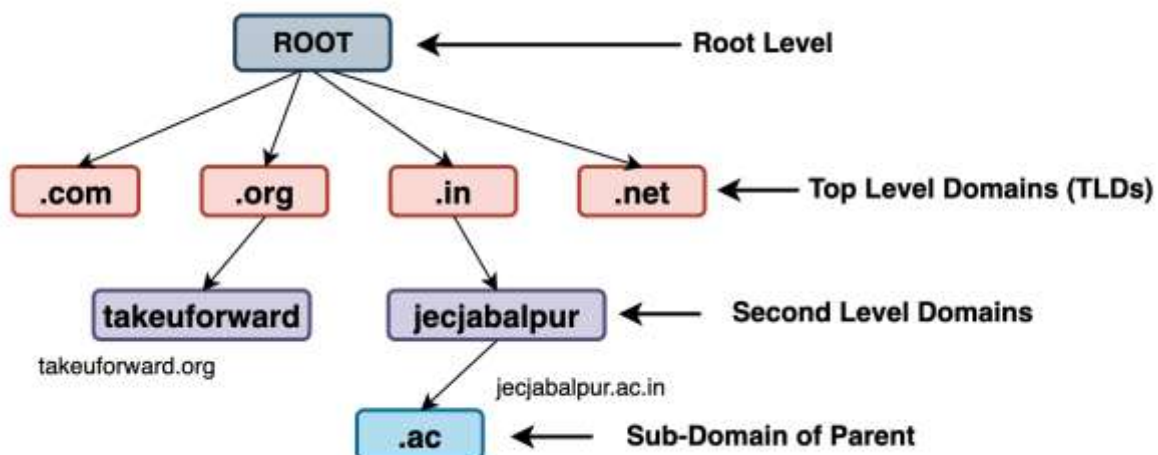
Kada bilo koji host u mreži ima potrebu da za dato ime drugog hosta dobije njegovu IP adresu, on mora da se obrati DNS serveru. Da bi se obratio DNS serveru, host mora da zna njegovu IP adresu. Zbog toga je IP adresa sastavni dio parametra konfiguracije svakog hosta u mreži koji ima potrebu da radi sa imenima hostova.

Obično se u konfiguraciji hosta navode IP adrese dva DNS servera.

(DNS Query, DNS Response ..)

DNS Resolver ima ulogu da u ime neke aplikacije šalje upite DNS serveru i vraća odgovor aplikaciji.





(Bolje uzmi sliku iz knjige..stranica 172. ..)

Podaci na serverima se čuvaju u formi DNS zapisa:

**{naziv} {TTL} klasa tip podaci**

**naziv** -DNS ime na koje se zapis odnosi, ako se izostavi onda dobija vrijednost prethodnog zapisa.

**TTL** -vrijeme trajanja keširanih podataka DNS servera, iskazano u sekundama.

**klasa** -klasa adresa zapisa










**tip** -tip DNS zapisa

**podaci** -podaci specifični za određeni tip zapisa

(DNS keš 176. stranica...pročitaj eto..)

## 11. HTTP (186. stranica)

HTTP(Hyper Text Transfer Protocol) se koristi za prenos podataka između veb klijenata i veb servera.

HTTP Request Methods		
	<b>GET</b>	Retrieves data or resource from a specified URL. It is used to retrieve information without modifying it.
	<b>POST</b>	Submit data or creates a new resource on the server. It is used to send data to be processed by the server. It often results in the creation of a new resource on the server.
	<b>PUT</b>	Updates the existing resource with the new data. It replaces the entire resource or creates it if it does not exist.
	<b>DELETE</b>	Deletes the specified resource from the server.
	<b>PATCH</b>	Partially updates the existing resource with the provided data. PATCH request does not create a new resource if the specified resource does not exist on the server.
	<b>HEAD</b>	Retrieve only the headers of a response. It is used to check the status or headers of a resource without fetching the actual content.
	<b>OPTIONS</b>	Fetch or Retrieve the allowed methods and other information of the specified resource.
	<b>TRACE</b>	The TRACE method echoes back the received request to the client, allowing clients to inspect the request and see any modifications or additions made by intermediaries. It is mainly used for the diagnostic purposes.
	<b>CONNECT</b>	Converts the request connection to a transparent TCP/IP tunnel, commonly used for establishing secure SSL/TLS connections through proxies.

(Posluži se slikom iz knjige..)

(Primjerom objasni jednu komunikaciju Client-Server, HTTP/HTTPS, portovi,..)

## 12. TFTP (205. stranica)

TFTP(Trivial File Transfer Protocol) je još jedan protkol koji se može koristiti za prenos fajlova.

Nudi samo elementarne funkcionalnosti za prenos fajlova, koristi UDP protkol i port 69.

Baziran je na Client-Server arhitekturi, kao FTP i većina protokola aplikacionog sloja.

TFTP klijent je često u sastavu OS-a, a na nekim sistemima ga je potrebno posebno uključiti ili instalirati.

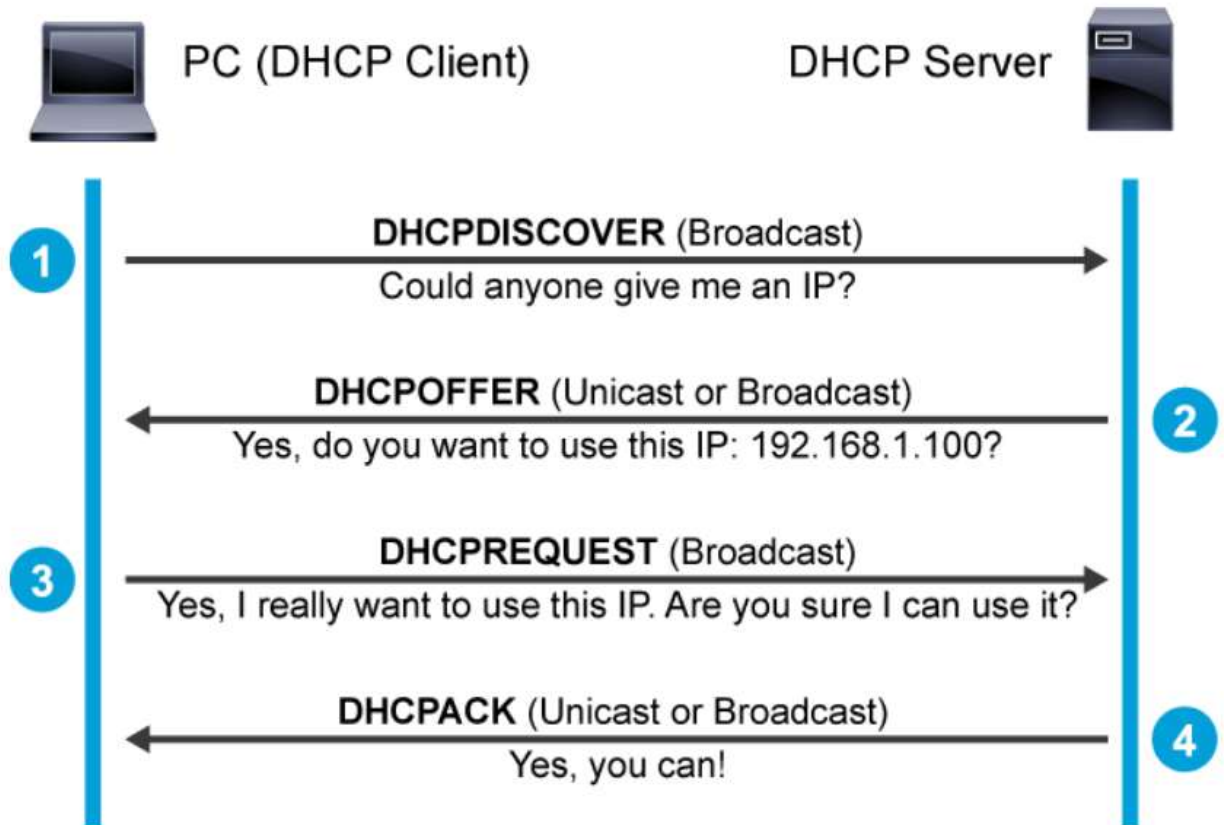
TFTP je dosta zastupljen u administraciji računarskih mreža kao jednostavan mehanizam za prenos konfiguracionih fajlova sa mrežnih uređaja na administratorske radne stanice i obrnuto.

## 13. Telnet, SSH (206. stranica..)

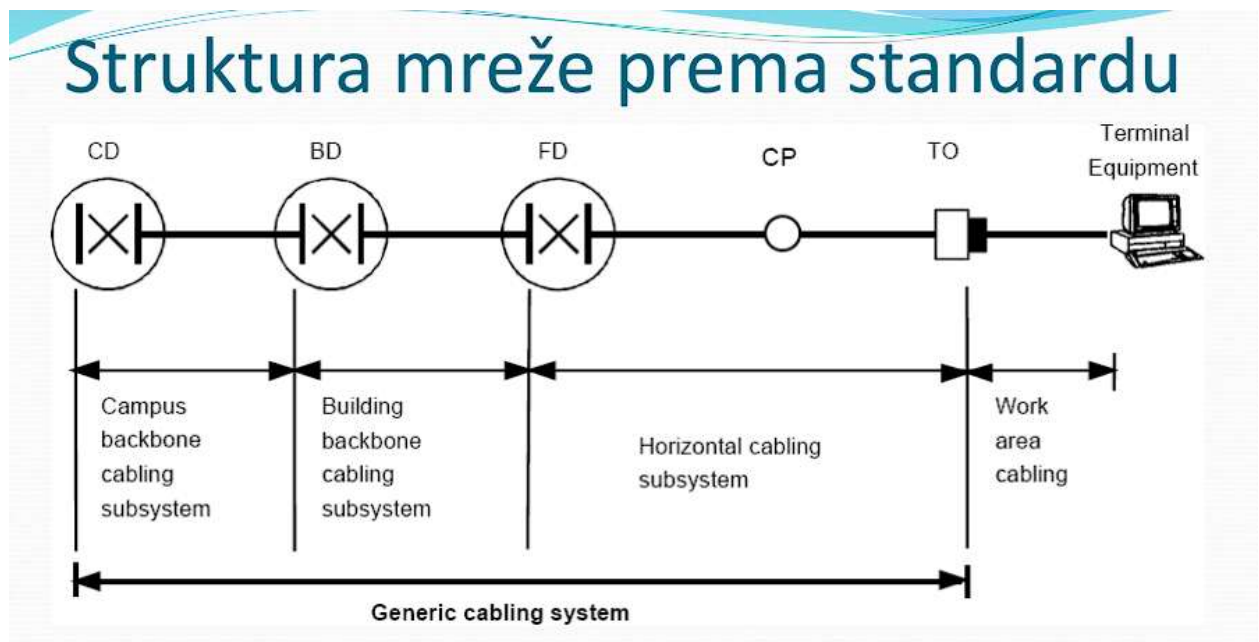
Nema šta posebno da se priča..Telnet koristi port 23, a SSH 22 ..

Pročitaj eto..primjer komunikacije i tjt..

14. Ilustrovati i opisati komunikaciju DHCP Client-Server (210. stranica..)



15. generički kablovski sistem, nacrtati i objasniti (stranica 224.)



16. Objasniti Komunikaciju (260. stranica)..zada ti neki primjer i ti onda prepričaš..

17. Sistemi Zaštite –pogledaj prezentaciju i prepričaj..

## 18. Principi segmentacije (237. stranica)

Jedan od važnih zadataka prilikom projektovanja LAN mreža je da se mreža podijeli u manje funkcionalne cjeline, odnosno da se obavi segmentacija mreže.

Ruteri, kao L3 uređaji, omogućuju segmentaciju LAN mreža tako da se dobije više manjih LAN mreža.

Veza prema svakom od segmenata se ostvaruje preko jednog od interfejsa rutera.

Ruteri koji se koriste za segmentaciju LAN mreža uglavnom softverski obrađuju i proslijeđuju saobraćaj.

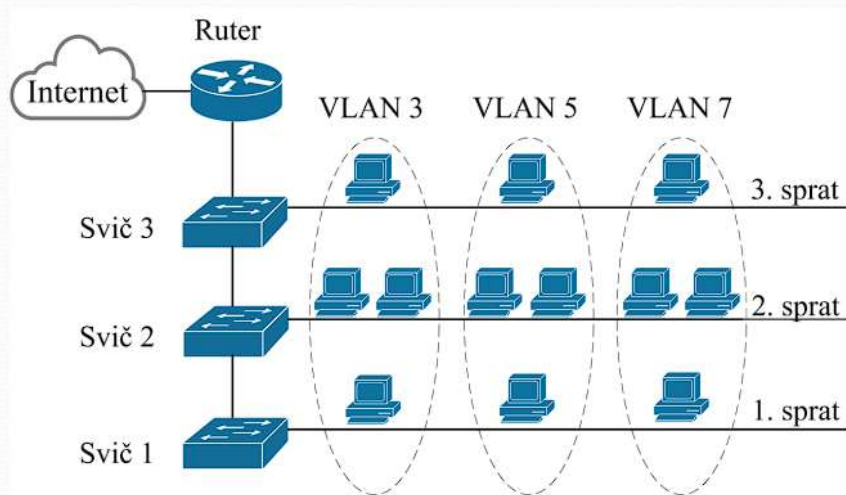
Saobraćaj između tako dobijenih mrežnih segmenata se mora adekvatno rutirati.

Logička segmentacija LAN mreža se bazira na definisanju virtuelnih LAN mreža ili VLAN-ova. Može se kazati da svi uređaji koji se nalaze u jednom VLAN-u pripadaju jednom emisionom domenu.

VLAN se definiše kao logička grupa portova jednog sviča i na njih povezanih krajnjih uređaja. Na sljedećoj slici je ilustrovan princip logičke segmentacije LAN mreža upotrebom

## Segmentacija LAN mreža

- Principi segmentacije LAN mreža
- Izdvajanje emisionih domena, upotreba L3 uređaja, „fizička“ segmentacija
- Logička segmentacija –prednosti i nedostaci
- Virtuelne LAN mreže ili VLAN-ova (eng. virtual LAN-VLAN).



### Prednosti:

-Fleksibilnost upotrebe LAN mreže koja se ogleda u tome da korisnici mogu da mijenjaju fizičke lokacije radnih mjesta, a da zadrže pripadnost istom VLAN-u.

-Segmentacija i particionisanje resursa LAN mreže.

-Performanse LAN mreže i brzine prenosa paketa se značajno poboljšavaju.

-Sklabilnost LAN mreže je olakšana upotrebom VLAN-ova.

-Mogućnost kreiranja VLAN mreža koje imaju privremeni karakter ili mreža koje imaju specifičnu namjenu.

19. Ilustrovati i objasniti proračun izrečene snage u Ethernet LAN-u