

## Slojevi OSI modela

|                          |
|--------------------------|
| sloj aplikacije (7)      |
| sloj prezentacije (6)    |
| sloj sesije (5)          |
| sloj transporta (4)      |
| sloj mreže (3)           |
| sloj veze (podataka) (2) |
| fizički sloj (1)         |

sl. Slojevi OSI modela

OSI referentni model sastoji se od 7 odvojenih, ali međusobno povezanih slojeva kroz koje podaci moraju proći na svom putu od izvora do odredišta. Ovi slojevi su:

1. Fizički sloj (physical layer) – definiše električna i fizička svojstva mrežnih uređaja, kao što su fizički kontakti, spojevi, broj parica u kablovima, nivo napona i nivo snage itd.
2. Sloj veze (podataka) (data link layer) – odgovoran je za razmenu podataka između mrežnih uređaja, kao i za detekciju i korekciju mogućih grešaka u fizičkom sloju.
3. Sloj mreže (network layer) – ima zadatak da na osnovu uslova i prioriteta određuje fizičku putanju na mreži, kojom se podaci prenose.
4. Sloj transporta (transport layer) – osigurava prenos podataka onim redosledom kojim se šalju, da ne bi bilo dupliranja ili gubitka podataka.
5. Sloj sesije (session layer) – uspostavlja proces komunikacije (tzv. Komunikacionu sesiju) između procesa koji se dešavaju na različitim računarima.
6. Sloj prezentacije (presentation layer) – služi kao prevodilac podataka čitljivih za aplikaciju i za mrežu i obezbeđuje prevođenje znakovnih kodova, kompresiju podataka i šifrovanje/dešifrovanje podataka.
7. Sloj aplikacije (application layer) – obezbeđuje međusobnu komunikaciju, razmenu podataka i mrežno upravljanje – ovaj sloj konkretno predstavlja softver u kojem korisnik radi na radnoj stanici.

Svaki sloj OSI modela definiše skup funkcija koje se razlikuju od funkcija drugih slojeva. Skup slojeva i protokola definiše arhitekturu mreže. Osnovni princip je taj da je svaki sloj nezavistan od sloja koji se nalazi ispod njega i da svaki sloj obezbeđuje usluge sloju iznad sebe.

U konceptu OSI modela osnovne su tri stavke:

1. Usluga (service) – kaže šta sloj radi
2. Protokol (protocol) – kaže kako sloj radi
3. Interfejs (interface) – kaže procesima i/ili programima iznad na koji način da prihvate usluge.

