1.

Sta je mrezna adresa, pervu raspolozivu, poslednju raspolozivu I broadcast adresu:

158.25.10.2 / 15

Podeliti ovu mrezu na 4 jednake podmreze

PRVO POGLEDAMO MASKU /15

DOKLE SU JEDINICE A GDE SU NULE

IMAMO 15 JEDINICA

PRELOM SE NALAZI NEGDE GDE JE 25

SVE BITOVE KOJI SU DESNO OD GRANICE POSTAVLJAMO NA 0

1. 0001100|1 .10.2

PIPE OZNACAVA RAZDELU

1. 158. 00011000 .0.0

Sve POSLE GRANICE PRETVARAMO U NULU

1. 24. 0.0 /15
2. PRVA RASPOLOZIVA JE

158.24.0.1/15

1. BoRADCAST KAD JE DESNO OD GRANICE SVE 1

158.00011001.155.255

158.25.255.255 / 15

D) JE 158.25.255.254

ZA JEDAN MANJI OD BROADCASTA

1. TREBA NAM DVA BITA 2^2 JE 4
2. 158.0001100 | 0.00.00

Granica je pipe

UZIMAMO NAREDNA DVA BITA POSLE GRANICE

0.0

0.1

1.0

1.1

To CE BITI VARIJANTE

158.00011000.0.0 /17 = 158.24.0.0 //KROZ 17 JER SMO POMERILI GRANICU

158.00011000.10000000.0 /17 = 158.24.128.0 /17

158.00011001.00000000.0 /17 = 158.25.0.0 /17

158.00011001.10000000.0 /17 = 158.25.128.0 /17

AKO SE NEKO SETI I HOCE NEKU DA PODELI NA JOS 4 MREZE

NPR 158.24.128.0 /17

158.00011000.100|00000.0 //PIPE OZNACAVA NOVU GRANICU I BICE /19

01

10

11

Prva MREZA IDE 158.24.128.0 /19

DRUGA 158.24.160.0 /19

TRECA 158.24.192.0 /19

CETVRTA 158.24.224.0 /19

1. ZADATAK

160.15.192.0 /19

NAPISATI BROADCAST ADRESU

160.15.110 | 00000.0

160.15.110111111.255

160.15.223.255 /19

1. 50.120.192.0 /22

Napraviti mrezu za 100 korisnika

Dajemo 7 bitova (128 korisnika)

50.01111000.11000000 | 00.0 | 0000000 /22

/22 /25

a 00.0

b 00.1

c 01.0

d 01.1

e 10.0

f 10.1

g 11.0

H 11.1

A 50.120.192.0 /25

B 50.120.192.128 /25

C 50.120.193.0 /25

D 50.120.193.128 /25

E 50.120.194.0 /25

F 50. 120.194.128 /25

G 50.120.195.0 /25

H 50.120.195.128 /25

1. 209.10.20.0 /23 64 korisnika 66ce nam trebati jer nam treba I za broadcasting

209.10.00001010|0.0|0000000 /25

0.1

1.0

1.1

209.10.20.0 /25

209.10.20.128 /25

209.10.21.0 /25

209.10.21.128 /25

Kojoj mrezi pripada adresa

Adresa : 123.143.1.250 /23

123.143.0000000|1.11111010 /23

Napisite boradcast adresu za sledecu adresu

77.129.128.0 255.255.252.0

/22

77.129.100000| 00.0

77.129.131.255

Teorija klk

Arp link layer nemamo mac adresu, salje broadcast svima salje I ako ga prepozna on vraca mac adresu

Grupisanje mreza preskociti

Arhitekture mreza treba

-slojevi

-rfc

-sdu,pdu,pci

Gde ima vise bitova u network layeru ili network layeru\*\*\*

Switchevi, tabele, broadcast mac tabela I source tabela, kako se pupunjava tabela

Spaning tree protocol, switchevi sami prekidaju linije koje izazivaju petlje

Koji leayeri su u switchu a koji u ruteru

Druga prezentacija fizicki sloj cemu sluzi

Najznacajnije karakteristika kanala, sirina nyquist teorema, senonova formula

Prenosni mediumi utp - stp samo da znamo

Prenosni medijumi su vise za vezbe / ne

Karakteristike optike / bakarnih zica

Fiziku optickih vlakana ne

WDM trreba

Nece bezicni

Frekvencisko multipleksiranje treba

Ali primer vec ne

Fdm dobar filter

Tdm dobra sinhronizacija

CDMA I ono pre cdma ne treba

Metode kodovbanja treba znati sta ima rz nrz mancherster(treba znati kako radi manchester)

Bezicne mreze

Bluetooth fhss

Da koristi OFDM

I do kraja ne

1. Preza

Mesta sloja verze

Frejming uokviravanje

Kontrola toka ne treba za klk

Kontrola greske ne za klk

Frejmove

Protokole ne stani I cekaj I klizni

Hdlc ne

Ptp da

Uvod mac u osi slojevima da

Aloha ne

Csma csmda da

Bezicni lan da

1. Uvod prvi ne

Llc da

Mac da

Kalbiranje ne

Format okvira da

-razlike I sta ima

Dalkje ide objasnjenje za vse

Enthernet slajd treba znati colision domen

Od uvoda novo do usluge llc zaglavlje ne

Llc zaglavlje da

I usluge,

ARP

ADSL ne

Dsl ne

802.11 da I wifi frejm

Servisi da

VLAN da

Vlan trunk

1. Algoritmi za rutiranje treba

Mulitcast,

Sve treba do

Rutiranje pokretnih hostovi ne

Upravljanje zagusenjem ne

Ostalo ne do

Kvaliteta usluge da

Povezivanje mreza ne

Tuneliranje ne

Mpls ne

Ne do fragmetiranja

Da fragmetiranje

Ip datagram da

Sta sve ima

Sl slajd tako u detalje ne

OPCIJE treba znati otp cemu sluzi

Ip adresiranje da

To ce biti pokriveno zadatcima