Reseau de classe A

1er octet = reseau

Nécessaires de convertir le 1er octet en binaire

Si le bit de poid fort (1er bit, celui de gauche) est a 0, c'est une classe A

01110101 a droite, bit de poid faible.

Ce qui signifie qu'il y a 2 (7) (00000000 a 01111111) possibilités de reseaux, soit 128 possibilités en classe A

Toutefois, le reseau 0 (bits valant 00000000) n'existe pas et le nombre 127 est réserver pour designer votre machine.

Reseau disponible en classe A sont les reseaux allant de 1.0.0.0 a 127.0.0.0

( les derniers octet sont des 0, indique que ce sont des reseau et pas des pc)

Les 3 octets de droite représente les ordi du reseaux, le reseau peut donc contenir un nombre d'ordi egal a 2 (24)-2=16777214 ordinateur s.

Reseau de classe B

2 premiers octet = reseau

Besoin de convertir le premier octet en binaire

2 premier bits sont 10, c'est une classe B

10110101

16384 reseau disponible

Va de 128.0.0.0 a 191.255.0.0

2 octet de droite = ordi du reseau

Le reseau peut contenir 65534 ordi

Reseau de classe C

3 premiers octet = reseau

Besoin de convertir le premier octet en binaire

3 premier bits sont 11 et 0, c'est une classe C

11010101

2097152 reseau disponible

Va de 192.0.0.0 a 223.255.255.0

L' octet de droite = ordi du reseau

Le reseau peut contenir 254 ordi

Le but de la division des adresses IP en trois classes A, B, C est de faciliter la recherche d'un ordi sur le reseau.

Avec cette notation, possible de rechercher dans un 1er temps le reseau que l'on veut atteindre puis de chercher un ordi sur celui ci.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Classe | Min | Max |
| A | 0 | 127 |
| B | 128 | 191 |
| C | 192 | 223 |
| D | 224 | 239 |
| E | 240 | 247 |