1. 为什么要组帧？
2. 物理链路和数据链路是什么关系？
3. 面向字符型协议有何缺点？面向比特型协议如何解决这些缺点？
4. 产生传输差错的原因是什么？差错控制的基本方法有哪些？
5. 检错码和纠错码的区别是什么？实践中如何应用？
6. 如何理解CRC的基本工作原理？CRC能够检查出全部比特错误吗？
7. “在飞行中”的比特对网络的利用效率到底有什么影响？
8. 如何分析停止-等待协议的效率？
9. 如何理解滑动窗口控制机理的工作原理？窗口的大小与数据帧序号有怎样的关系？
10. Go-back-N和选择重传有何优缺点？
11. 多路访问的动机
    1. 干扰和冲突对通信的影响？
    2. 如何检测冲突？
12. 随机接入机制
    1. 时隙ALOHA相对于ALOHA为什么能够提升性能
    2. 相比于ALOHA，CSMA为什么能够提升性能？
    3. 如果所有的节点均执行载波监听, 为什么还会发生冲突？
13. 以太网网络架构
    1. 有线网络场景，多用户接入协议设计考虑因素
    2. 以太网络的接入协议是集中式还是分布式？为什么？
14. IEEE 802.3 MAC 协议: CSMA/CD
    1. 出现了传输冲突，节点如何恢复数据传输？
    2. 为什么以太网的数据帧存在最小长度和最大长度？
15. 无线链路特性
    1. 有线链路和无线链路有哪些区别？
    2. 无线链路能否全双工传输？
16. 无线网络特性
    1. 如何设计协议消除隐藏终端的问题（RTS/CTS）？
    2. WiFi协议中为什么较少采用功率控制？
17. 无线局域网网络架构
    1. WiFi网络的接入协议是集中式还是分布式？为什么？
    2. 无线网络下多用户接入协议设计考虑哪些因素？
18. IEEE 802.11 MAC 协议: CSMA/CA
    1. 出现了传输冲突，节点如何恢复数据传输？
    2. 为什么802.11 采用冲突避免机制, 而非冲突检测？