

chapter 2.

1. ②

2. ② 프레임: 전송 데이터의 구성행위

3. 데이터 캡슐화: 프레임의 패킷화 과정

4. Stop and wait: 한번에 프레임 1개 전송

Go back: 재전송 Selective/Repeat: 프레임/재전송

5. HDLC: 동기, 점대점, 지터

6. HDLC: 비트 방식 BSC: 문자 방식 DDCMP: 바이트

7. HDLC

- NRM (정상 응답)
- ARM (비정상 응답)
- ABM (비동기 전송)

8. Go Back 2: 프레임부터 재전송

Section 2 회선망의 기술

1. ②

2. 패킷 데이터 전송률 > 전송 데이터 신호 전송률
 ⇒ 통계적 시분할 다중화
 3. 통신 통신 채널의 용량 & 모든 단말기(터미널) 속도 향상
 4. 비동기식 다중화 → 차분 전송 동기식 전송 방식
 5. 광통신 / 빛의 파장 → Wavelength Division Multiplex
 6. CSMA/CD → 충돌해결 경쟁방식
-

Section 3 통신망 기술

1. 패킷 교환 방식: 통신 선로 사용의 효율성 낮음
2. 패킷/회선 ⇒ 병렬의 효율성 다름 이 있음
3. 패킷 교환망: 논리채널, 프레임 제어, 경로 선택제어
4. X.25: 패킷망과 단말기 제어
5. ATM 셀 경로 고속처리
6. 브리지: OSI 2계층 라우터: OSI 3계층
 게이트웨이: OSI 7계층

7. RIP → OSPF / static / EIGRP

[동시성(5개) → 제한 X 수동 분산적 전달]

라틴어 호르호르

8. RIP

- 거리 기반
- 소규모 네트워크
- Bellman-Ford 알고리즘

9. 스위치 OSI 2계층 / L4 스위치 → TCP/UDP

1. ③ ✓

2. ④

3. ①

4. ③

5. ③ ✓

6. ④

7. ④

8. (3) ✓

9. (4)

10. 0

11. (3) ✓

12. (1) ✓

13. (4)

14. (3)

15. (4) ✓

16. (2) ✓

17. (3) ✓

18. (3)

19. (2)

20. (1) ✓

21. 0

22. (3) ✓

23. ①

24. ④

25. ①

26. ⑧

27. ④ ✓

28. ④

29. ①

30. ② ✓

31. ③ ✓

32. ④ ✓

33. ⑤

34. ⑤

35. ④

36. ② ✓

37. ③