

IT ABI Zusammenfassung

Jannis Müller, Robin Rausch

03 April 2021

Inhaltsverzeichnis

1	Zahlensysteme	5
1.1	Dezimalsystem	5
1.2	Dualsystem	5
1.3	Oktalsystem	6
1.4	Hexadezimalsystem	6
2	Aufbau Computer	6
2.1	Von Neumann Prinzip	6
3	Betriebssysteme	6
3.1	Kernel	6
3.1.1	Monolithischer Kernel	6
3.1.2	Mirkokernel	7
3.1.3	Hybridkernel	7
3.2	Master Boot Record (MBR)	8
3.3	GPT	8
3.4	UEFI und BIOS	9
4	Dateisysteme	10
4.1	FAT	10
4.2	EXT	10
4.3	NTFS	10
4.3.1	Dataruns	10
5	Prozessverwaltung	10
5.1	Prozesse	10
5.2	Threads	10
5.3	Scheduling	10
5.4	Prozesssynchronisation	10
5.4.1	Shortest Remaining Time	10
5.4.2	First Come first Serve	10
5.4.3	Shortest Job First	10
5.4.4	Round-Robin	10
6	Speicherkonzepte	10
6.1	Speicherhierarchie	10

7	Speicherverwaltung	10
7.1	Direkte Speicherverwaltung	10
7.2	Swapping	11
7.3	virtueller Speicher	11
7.4	segmentorientierter Speicher	12
7.5	seitenorientierter Speicher - <i>Paging</i>	13
7.5.1	Beispielaufgaben	13
7.5.2	Buch Aufgabe 1, S.243	13
7.5.3	Buch Aufgabe 3, S.243	14
7.5.4	Buch Aufgabe 4, S.243	15
7.5.5	Buch Aufgabe 5, S.243	15
7.5.6	Buch Aufgabe 6, S.243	15
7.5.7	Buch Aufgabe 7, S.243	16
7.6	Speicherverwaltungsmethodenchronologie	16
8	Datensicherung	16
8.1	Sicherungsmedien	17
8.2	Datenverlust	17
8.3	Datenvernichtung	17
8.4	Sicherungsverfahren	18
8.4.1	Vollständige Sicherung	18
8.4.2	Differenzielle Sicherung	18
8.4.3	Inkrementelle Sicherung	18
8.4.4	Sicherungsstrategie: Generationen Konzept	19
8.5	Vernetzte Sicherung	19
8.5.1	verteilte Sicherung	19
8.5.2	lokale Sicherung	19
8.5.3	Netzwerk Sicherung	19
8.5.4	Kapazität des Netzwerks	20
8.5.5	Logfiles	20
8.6	RAID Systeme	20
8.6.1	RAID 0	20
8.6.2	RAID 1	20
8.6.3	RAID 5	20
8.6.4	RAID 10	21
8.6.5	RAID 50	21
8.6.6	Gegenüberstellung der RAID Systeme	21
9	Netze	21
9.1	Einführung	21
9.1.1	Beispiele für Netze	21
9.1.2	Gemeinsamkeiten aller Netze	22
9.2	Einfaches Computernetz	22
9.2.1	Netz Topologien	23
9.2.2	Netze in Unternehmen	24
9.2.3	Private Netze	24
9.3	Servermodelle	24
9.3.1	Ein-Server-Modell	24
9.3.2	Multi-Server-Modell	24
9.4	Kommunikationsarten	24



9.4.1	Simplex	24
9.4.2	Halbduplex	24
9.4.3	Vollduplex	24
9.5	Netzwerkkomponenten	25
9.5.1	Port	25
9.5.2	Client	25
9.5.3	Netzwerkkarte	25
9.5.4	Repeater	25
9.5.5	HUB	25
9.5.6	Bridge	25
9.5.7	Switch	26
9.5.8	Router	26
9.5.9	Einordnung der Komponenten ins OSI-Modell	26
9.6	Round Trip Delay Time - RTDT	26
9.7	Bezeichnungen von Netzen	27
9.8	OSI 7-Schichten Modell	28
10	Ethernet	28
10.1	MAC Adresse	29
10.1.1	Aufbau MAC Adresse	29
11	Netzwerkprotokolle	29
11.1	Datenübertragung	30
12	Vollständiges Ethernet-Paket	30
13	CSMA/CD - Verfahren	30
13.1	Kollision	31
14	ARP-Protokoll	32
15	Subnetting	33
15.1	Die IP Adresse	33
15.2	Netzwerkklassen	34
15.3	Subnetzmaske	34
15.4	CIDAR	34
15.5	VLSM	35
16	Schaltnetze	35
16.1	Einfache Bauteile	35
16.1.1	NOT	35
16.1.2	AND	35
16.1.3	OR	35
16.1.4	NAND	36
16.1.5	NOR	36
16.1.6	XOR	36
16.1.7	XNOR	37
16.2	Wahrheitstabelle	37
16.3	KV-Diagramm	37
16.3.1	Don't-Care-Positions	38
16.4	Disjunktive Normalform	38



16.5 Impulsdigramm	38
16.6 Zustandsfolgetabelle	39
17 Schaltwerke	40
17.1 Schaltwerke	40
17.2 Taktgeber	40
17.3 Flip-Flops	40
17.3.1 RS Flip Flop	40
17.3.2 T Flip Flop	40
17.3.3 JK Flip Flop	41
17.3.4 D Flip Flop	41
17.4 Zähler	41
17.5 Addierschaltungen	42
17.6 Subtrahierschaltungen	42
17.7 Schieberegister	42
17.8 Entprellen von Signalen	43
18 Mikrocontroller	43
18.1 Aufbau	43
19 Assembler	43
19.1 Wichtige Befehle	44
19.2 Adressierungsarten bei Mikrocontroller	44
19.3 Datenpointer	44
19.4 Zeitberechnung mit der Näherungsformel	44
19.5 Zeitschleife erstellen ohne Timer	44
19.6 Interrupt	44
20 Objektorientierte Programmierung	44
20.1 Grundverständnis	44
20.2 Klassen	44
20.3 Objekte	44
20.4 Datentypen	44
20.5 Arrays	45
20.6 Notationen	45
20.7 UML	45
20.7.1 Struktogramm	45
20.7.2 Objektdiagramm	45
20.7.3 Assoziationen	45
20.7.4 Polymorphie	45
20.7.5 Vererbungen	45
20.7.6 Sequenzdiagramm	45
20.7.7 Zustandsdiagramm	45
21 Datenbanken	45
21.1 Grundverständnis Datenbanken	45
21.2 Verwendung	45
21.3 Entity-Relationship-Diagramm	45
21.4 Reaktionen	45
21.4.1 Primärschlüssel	45
21.4.2 Sekundärschlüssel	45



21.5 SQL	45
21.5.1 SQL Abfragen	45
21.5.2 SQL Selektion	45
22 Fachsprache	45
22.1 Fachwörter	45
22.2 Typfeld Kennungen	45
23 Epilog	45

1 Zahlensysteme

1.1 Dezimalsystem

Nennwerte: 0,1,...,8,9
Basis: 10
Größter Nennwert: 9

10^1	10^0
10	1
0	0
0	1
0	2
0	3
0	4
0	5
0	6
0	7
0	8
0	9
1	0
1	1
1	2
1	3
1	4
1	5

1.2 Dualsystem

Nennwerte: 0,1
Basis: 2
Größter Nennwert: 1

2^3	2^2	2^1	2^0
8	4	2	1
0	0	0	0
0	0	0	1
0	0	1	0
0	0	1	1
0	1	0	0
0	1	0	1
0	1	1	0
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	0	1
1	0	1	0
1	0	1	1
1	1	0	0
1	1	0	1
1	1	1	0
1	1	1	1

1.3 Oktalsystem

Nennwerte: 0,1,[...],6,7
Basis: 8
Größter Nennwert: 7

8^1	8^0
8	1
0	0
0	1
0	2
0	3
0	4
0	5
0	6
0	7
1	0
1	1
1	2
1	3
1	4
1	5
1	6
1	7

1.4 Hexadezimalsystem

Nennwerte: 0,1,[...],8,9,A,B,C,D,E,F
Basis: 16
Größter Nennwert: F

16^1	16^0
8	1
0	0
0	1
0	2
0	3
0	4
0	5
0	6
0	7
0	8
0	9
0	A
0	B
0	C
0	D
0	E
0	F

2 Aufbau Computer

2.1 Von Neumann Prinzip

Quellcode:

```
zahl1 = 1;  
zahl2 = 4;  
zahl1 + zahl2 = sum;
```

3 Betriebssysteme

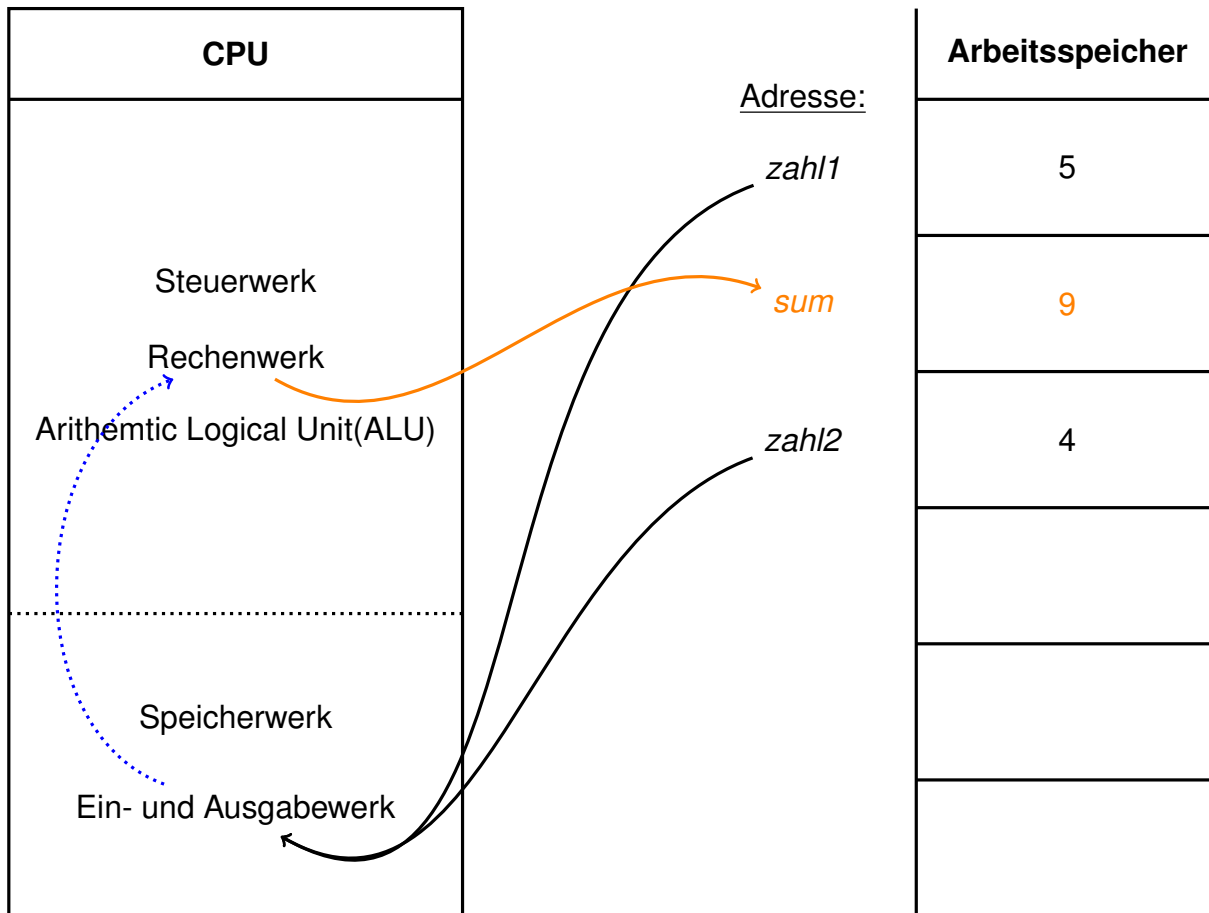
3.1 Kernel

Der Kernel ist die Schnittstelle zwischen der Anwendersoftware und der Speicher- und Prozessverwaltung. Er kann auch als Betriebssystem-Kern bezeichnet werden.

3.1.1 Monolithischer Kernel

- + sehr schnell, da alles nah bei einander liegt
- wenn eine Komponente defekt ist oder einen Fehler hat, ist der Kernel nichtmehr funktionsfähig

Abbildung 1: Von Neumann Prinzip



Hauptspeicher Random Access Memory(RAM)

- Updates müssen im Gesamten direkt erfolgen

Der Monolitische Kernel wird bei Betriebssystemen wie z.B. DOS, Linux und Android verwendet.

3.1.2 Mirkokernel

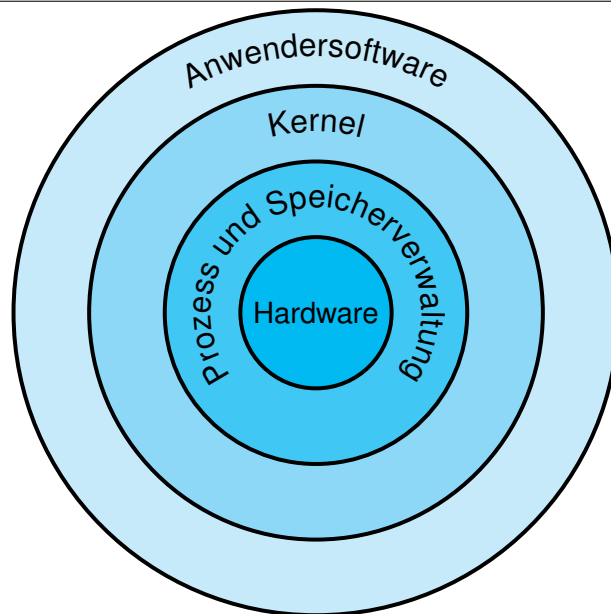
- + wenn eine Komponente defekt ist oder einen Fehler hat, kann man den Kernel trotzdem weiterhin verwenden
- Prozesse dauern länger, da nicht Alles bei einander liegt

Der Mirkokernel wird bei Betriebssystemen wie z.B. Echtzeitsbetriebssystemen oder RISC OS verwendet.

3.1.3 Hybridkernel

- + Nutzung beider Vorteile
- Nutzung beider Nachteile

Der Hybridkernel wird bei Betriebssystemen wie z.B. Windows oder MAC OS verwendet.



3.2 Master Boot Record (MBR)

Der Master Boot Record (kurz MBR) enthält ein Startprogramm für BIOS-basierte Computer und eine Partitionstabelle. Außerdem werden durch den MBR die Partitionen einer Festplatte eingeteilt. Zudem kann man die Betriebssysteme und Dateisysteme der einzelnen Partitionen herauslesen.

Tabelle 1: Partitionstabelleneinträge

Adresse	Inhalt
00	80hex = bootfähige Partition 00hex = nicht bootfähige Partition
01	CHS-Eintrag des ersten Sektors
04	Typ der Partition (Dateisystem/Partitionsytp)
05	CHS-Eintrag des letzten Sektors
08	Startsektor nach LBA
0C	Anzahl der Sektoren in der Partition

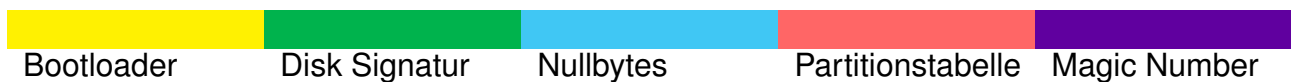
3.3 GPT

Die Guide Partition Table ist der bessere MBR und hat folgende Vor- und Nachteile gegenüber dem MBR:

- + Funktioniert auch bei 64-Bit Systemen
- + beliebig viele primäre Partitionen
- + verfügt über Schutz- und Sicherheitsmerkmale(Backups & Prüfsummen)
- Nur mit UEFI kompatibel

Tabelle 2: Master Boot Record

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0000	eb	48	90	10	8e	d0	bc	00	b0	b8	00	00	8e	d8	8e	c0
0010	fb	be	00	7c	bf	00	06	b9	00	02	f3	a4	ea	21	06	00
...																
01a0	10	ac	3c	00	75	f4	c3	00	00	00	00	00	00	00	00	00
01b0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	80	01
01c0	01	00	83	fe	ff	ff	3f	00	00	00	41	29	54	02	00	fe
01d0	ff	ff	82	fe	ff	ff	80	29	54	02	fa	e7	1d	00	00	fe
01e0	ff	ff	83	fe	ff	ff	7a	11	72	02	fa	e7	1d	00	00	fe
01f0	ff	ff	05	fe	ff	ff	74	f9	8f	02	0c	83	6c	04	55	aa



3.4 UEFI und BIOS

UEFI ist das modernere und bessere BIOS. UEFI verfügt gegenüber BIOS folgende Vorteile:

- schnelleres Starten durch paralleles Laden der Treiber
- Datenträger können auch mit mehr als 2TB booten
- Funktioniert auch bei modernen 64-Bit Systemen
- Netzwerke können auch gebootet werden

4 Dateisysteme

4.1 FAT

4.2 EXT

4.3 NTFS

4.3.1 Dataruns

5 Prozessverwaltung

5.1 Prozesse

5.2 Threads

5.3 Scheduling

5.4 Prozesssynchronisation

5.4.1 Shortest Remaining Time

5.4.2 First Come first Serve

5.4.3 Shortest Job First

5.4.4 Round-Robin

6 Speicherkonzepte

6.1 Speicherhierarchie

Speicher werden nach ihrer Schnelligkeit in eine Hierarchie eingeordnet, von kurzer zu langer Zugriffszeit.

1. Prozessorregister
2. Prozessocache
3. Hauptspeicher
4. Festplatte
5. Wechseldatenträger

7 Speicherverwaltung

7.1 Direkte Speicherverwaltung

Beim Einprogrammbetrieb verwaltet das Betriebssystem den Hauptspeicher als einen großen Speicherblock. Dieser besteht aus System und Benutzerbereich.

Betriebssystem	Programm	freier Speicher
----------------	----------	-----------------

Problem:

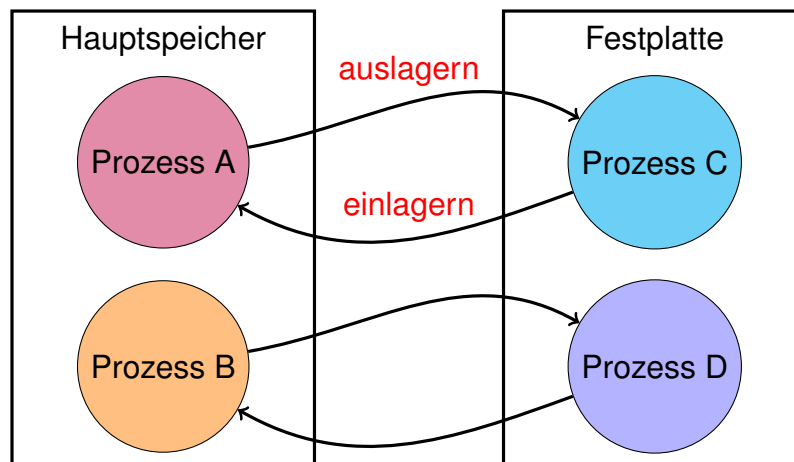
Die Programmgröße ist durch die Speichergröße begrenzt. Der Hauptspeicher ist somit zu klein für alle aktiven Prozesse.

Lösung: *Swapping*

7.2 Swapping

Beim Swapping wird ein Bereich der Festplatte als sogenannter 'Swap-Space' deklariert. In diesen können Prozesse ausgelagert werden. Daten und Programmcode des Prozesses werden vollständig in den Swap Space ausgelagert.

Ein ausgelagerter Prozess kann nicht ausgeführt werden.



Demnach wären hier nur Prozess A und Prozess B ausführbar.

Ein Prozess wird ausgelagert wenn:

- Ein Prozess, der neu entsteht nicht im Hauptspeicher untergebracht werden kann.
- Ein Prozess, seinen Hauptspeicherplatz erweitern möchte, jedoch kein zusätzlicher Speicher verfügbar ist.
- Ein *wichtigerer* Prozess aus dem Swap-Space eingelagert werden muss und für ihn kein Hauptspeicherbereich verfügbar ist.

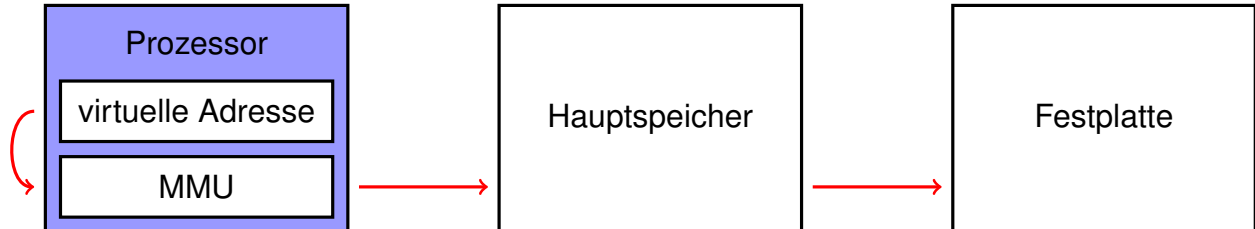
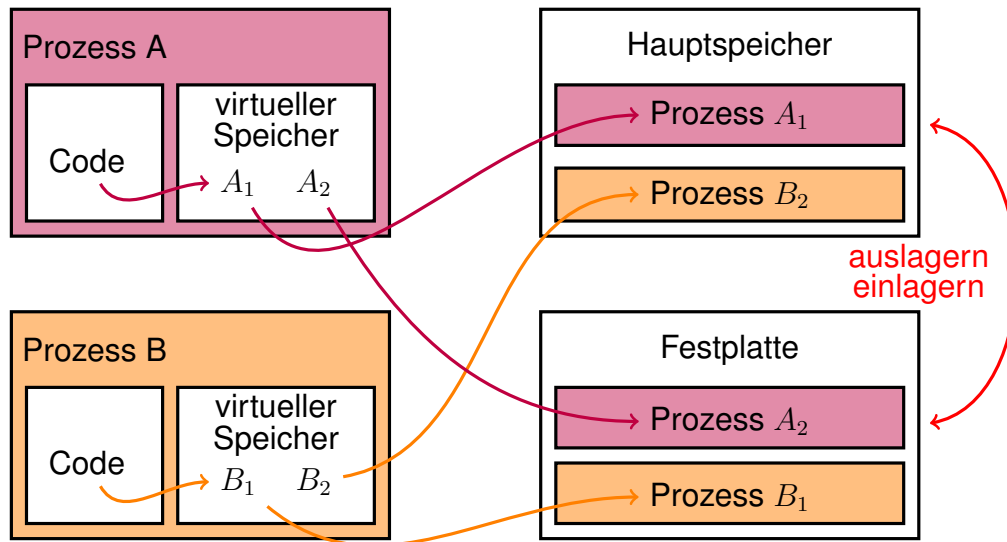
7.3 virtueller Speicher

Festplattenspeicher und Hauptspeicher werden zu einem Speicherblock vereint. Dadurch stehen mehr Speicheradressen zur Verfügung, wie tatsächlich im Hauptspeicher vorhanden sind = virtueller Speicher.

Im Gegensatz zum Swapping können beim virtuellen Speicher Prozesse auch nur teilweise im Hauptspeicher stehen, während der Rest meist auf dem Festplattenspeicher liegt.

Jedem Prozess wird ein virtueller Speicher geboten, in den alles außer arbeitenden Code und Daten (bleiben im Hauptspeicher) eingelagert wird. Wird von einem Prozess auf den Speicher zugegriffen, verweist die virtuelle Adresse auf eine reelle Adresse des Hauptspeichers. Dieser Verweis geschieht durch die *MMU (Memory Management Unit)*. Befinden sich die Daten in einem ausgelagerten Festplattenblock, wird dieser in den Hauptspeicher eingelagert.

Durch den Einsatz eines Virtuellen Speichers ergeben sich folgende Vorteile:

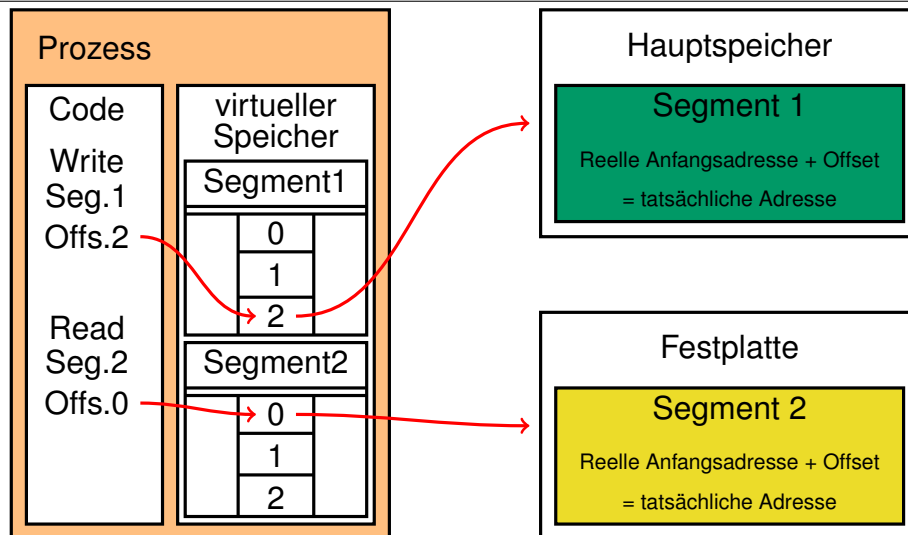


- Programmbereiche und Datenbereiche sind in ihrer Länge nicht durch die reelle Größe des Hauptspeichers begrenzt.
- Es können gleichzeitig mehrere Programme ausgeführt werden, deren Gesamtlänge die Hauptspeichergöße überschreitet.

7.4 segmentorientierter Speicher

Der Adressraum wird in Segmente variabler Größe entsprechend der der logischen Einheiten des Programms unterteilt. Jedem Segment ist ein Speicherbereich im Haupt oder Festplattenspeicher zugeteilt. Die Virtuelle Adresse besteht aus zwei Teilen, der Segmentnummer und dem Offset. Dieser gibt die Position innerhalb des Segments an.

Der Prozess gibt mit der virtuellen Adresse an, auf welches seiner Segmente und auf welche Position innerhalb dieses Segmentes er zugreifen möchte. Die Umrechnung von virtuellen in reelle Adressen geschieht mit der Segmenttabelle. Jeder Prozess besitzt eine eigene Tabelle. Die Segmenttabelle eines Prozesses enthält für jedes Segment einen Eintrag mit folgenden Informationen:



- Reelle Anfangsadresse des Segments
- Valid-Bit (gibt an, ob sich das Segment auf dem Hauptspeicher oder auf der Festplatte befindet)
- Länge des Segments
- Zugriffsrechte

7.5 seitenorientierter Speicher - *Paging*

virtuelle Adresse

Seitentabelle

reelle Adresse

0	2KiB		0	RA	2KiB	2048
1	2KiB		1	RA	2KiB	4096
2	2KiB		2	RA	2KiB	6144

verweist

Die Seitentabelle stellt die *Schnittstelle (Interface)* zwischen virtueller und reeller Adresse dar. Die virtuelle Adresse, welche hauptsächlich zum leichteren Programmieren eingeführt wurde, **verweist** auf die zugehörige Seite der Seitentabelle. Die Seitentabelle stellt demnach ein 1:1 Abbild der virtuellen Adresstabelle dar. Diese wiederum **adressiert** die reelle Startadresse im *Hauptspeichers (RAM)*. Demnach muss für jede reelle Adresse eine Seitenspalte existieren.

Wichtig: die Größe der Segmente der virtuellen und reellen Adresse sind *immer* gleichgroß! (Hier: 2kiB)

7.5.1 Beispielaufgaben

7.5.2 Buch Aufgabe 1, S.243

Seitengröße	0	4096	8182	12288	16384	20480
Seite	0	1	2	3	4	5
Startadresse	12288	P3	32678	0	8192	P12

Die Größe einer Seite beträgt 4096 Byte. Es wird nun geprüft, in welche Seite die virtuelle Anfangsadresse "reinspasst". Z.b.: die virtuelle Anfangsadresse 9000 passt nur in die Seite 2. Diese geht von 8192-12288. Der Offset wird berechnet indem man die gesamte Seitengröße (0; 4096; 8192; 12288; ...) von der virtuellen Anfangsadresse abzieht. (Bsp.: Offset für 9000 = 9000 - 8192 = 808)

Seiten Nummer	virtuelle Anfangs- adresse	reelle Anfangs- adresse	Offset	reelle Adresse
0	2000	12288	2000	14288
1	5000	P3	904	P3 + 904
2	9000	32768	808	33576
3	14000	0	1712	1712
4	18000	8192	1616	9808
5	21000	P12	520	P12 + 520

Die reelle Adresse wird berechnet indem man die reelle Anfangsadresse und den Offset addiert. (Bsp.: reelle Adresse für 18000 : 8192 + 1616 = 9808)

Nun wird die reelle Anfangsadresse der Seite 2 in den Festplattenblock P23 verschoben, dadurch wird ein Hauptspeichersegment frei. In dieses wird nun der Festplattenblock P12 geladen. Die Tabelle ändert sich nun wie folgt:

Seiten Nummer	virtuelle Anfangs- adresse	reelle Anfangs- adresse	Offset	reelle Adresse
0	2000	12288	2000	14288
1	5000	P3	904	P3 + 904
2	9000	P23	808	P23 + 808
3	14000	0	1712	1712
4	18000	8192	1616	9808
5	21000	32768	520	33288

7.5.3 Buch Aufgabe 3, S.243

Ein Prozessor besitzt virtuelle Adressen mit 32 Bit, physische Adressen (reell) mit 28 Bit und Seiten mit 2 KiB.

Wie viele Bit werden für die virtuellen und physischen (reell) Seitennummern benötigt?

ausführliche Lösung:

Um 2KiB darstellen zu können, werden 11Bit benötigt:

$$2\text{KiB} = 2048\text{Byte} = 2^{11}$$

Die gesamte Länge der virtuellen Adressen beträgt 32Bit, wovon 11Bit dazu verwendet werden, jede einzelne Adresse in einem Adressblock von 2KiB zu adressieren. Die 11Bit stellen demnach den Offset dar. Daraus ergibt sich:

Es bleiben noch 21Bit, die dazu verwendet werden können, die Anzahl von Adressblöcken anzugeben.

$$32\text{Bit} - 11\text{Bit} = 21\text{Bit}$$

$$28\text{Bit} - 11\text{Bit} = 17\text{Bit}$$

Es ergeben sich demnach 2^{21} adressierbare virtuelle Speicheradressen mit je 2KiB, und 2^{17} adressierbare reelle Adressen mit je 2KiB.

7.5.4 Buch Aufgabe 4, S.243

virtuelle Adressen = 48Bit
Hauptspeichergröße = 128MiB

reelle Adressen = 36Bit
Seitengröße = 4KiB

a) $4KiB = 4096 = 2^{12}$
 $48Bit - 12Bit = 36Bit \rightarrow$
 $36Bit - 12Bit = 24Bit \rightarrow$

$12Bit = Offset$
virtuelle Speicheradressen = 2^{36}
reelle Speicheradressen = 2^{24}

b) $\frac{128MiB}{4KiB} = 32786 = 2^{15}$

1 Prozess = $2^{24} \rightarrow$
verfügbarer RAM = 2^{15}

große Festplattenauslagerung
weil RAM kleiner als Prozess

7.5.5 Buch Aufgabe 5, S.243

virtuelle Adresse = 32Bit

reelle Adresse = 24Bit

Seitengröße = 2KiB

a) Wie viele Seitentableneinträge werden in diesem System benötigt?

Lösung:

Seitentableneinträge = virtuelle Adressen

$$32Bit - 11Bit = 21Bit$$

$$21Bit = 2^{21} = \text{Seitentableneinträge}$$

b) Wie groß ist jeder Seitentableneintrag auf das nächste volle Byte aufgerundet?

Lösung:

$$24Bit - 11Bit = 13Bit$$

$$13Bit \text{ aufgerundet} = 16Bit$$

$$16Bit = 2Byte$$

c) Wie viel Speicherplatz ist für die Seitentabelle erforderlich?

Lösung:

$$\frac{2^{21} \cdot 2Byte}{1024} = 4MiB$$

7.5.6 Buch Aufgabe 6, S.243

Bestimmen Sie die Seitentabelle mit Seitennummer und Seitenrahmen für:

virtueller Speicher = 16MiB

reeller Speicher = 4MiB

4 Seitenrahmen

Seitenrahmen = reelle Speichergröße

$$\frac{4MiB}{4\text{Seitenrahmen}} = \text{eine Seitenrahmengröße}$$

Seitennummer	0	1	2	3	bis 15
Seitenrahmen	1MiB	1MiB	1MiB	1MiB	P0-P11

virtueller Speicher = 2GiB

reeller Speicher = 265MiB

16 Seitenrahmen

Seitennummer	0	1	[...]	15	bis 127
Seitenrahmen	16MiB	16MiB	16MiB	16MiB	P0-P111

virtueller Speicher = 2GiB

reeller Speicher = 8MiB

16 Seitenrahmen

Seitennummer	0	1	[...]	15	bis 4095
Seitenrahmen	0.5MiB	0.5MiB	0.5MiB	0.5MiB	P0-P4079

7.5.7 Buch Aufgabe 7, S.243

virtueller Speicher = 16Bit

reeller Speicher = 8Bit

Offset = 4Bit

Die angeforderte virtuelle Adresse lautet: 1000 0011 0000 1111

Die Seitentabelle verweist für die Seite 1000 0011 0000 auf den Seitenrahmen 0101

a)

Gegebenheiten:

virtueller Adress Rahmen = Seitenrahmen (SR) = reeller Adress Rahmen

virtuelle Adressen = Seiteneinträge

virtueller Speicher = VS virtuelle Adresse = VA	ges. Seitengröße = SG Seitenadressen = SA	reeller Speicher = RS reelle Adresse = RA
$16\text{Bit} - 4\text{Bit Offset} = 12\text{Bit VA}$ $\text{Offset } 2^4 = 16\text{Byte} = \text{VARahmen}$ $\frac{16 \cdot 2^{12}}{1024} = 64\text{KByte} = VS$	$\text{Offset } 2^4 = 16\text{Byte} = SR$ $\frac{16 \cdot 2^{12}}{1024} = 64\text{KByte} = SG$	$8\text{Bit} - 4\text{Bit Offset} = 4\text{Bit RA}$ $\text{Offset } 2^4 = 16\text{Byte} = \text{RARahmen}$ $2^4 \cdot 16\text{Byte} = 265\text{Byte} = RS$

b)

Frame Number = 0101	Offset der Adresse = 1111
---------------------	---------------------------

Die reelle Adresse lautet demnach: **0101 1111**

7.6 Speicherverwaltungsmethodenchronologie

1 direkte Speicherver- waltung	2 Swapping	3 seitenorientierte Speicherverwaltung	4 segmentorientierte Speicherverwaltung
--------------------------------------	---------------	--	---

8 Datensicherung

Ein Backup dient als Schutz vor:

- Schadsoftware z.B. Viren
- versehentliches Datenüberschreiben oder Löschen
- Hardware Schäden
- logische Fehler in einer Datei
- Diebstahl

8.1 Sicherungsmedien

Bekannte Sicherungsmedien sind:

- DVD's
- USB - Sticks
- DLT (Digital Line Tape)
- DAT Laufwerk

Wichtig bei Sicherungsmedien ist, dass die Backup Zeit so klein wie möglich bleibt! Eine Formel zur Berechnung der Backup Zeit wäre:

$$t_b = \frac{m}{r_b}$$

t_b = Backup Zeit

m = Datenmenge

r_b = Schreibrate in Bit/s

8.2 Datenverlust

Durch falsche Lagerung, äußere Gewalteinwirkung, aussetzen von bestimmten Strahlungen (Magnetfeld), kann es zu Schäden der Dateien auf dem Datenträger kommen. Auch bei versehentlichem Löschen einer Datei kann diese noch wiederhergestellt werden. Beim Löschen oder Formatieren werden Dateien nicht wirklich *vernichtet*, generell werden sie nur ausgeblendet bzw. Verzeichniseinträge werden gelöscht. Man unterscheidet zwischen drei *Recovery Verfahren*:

1. Einfache Rettung:

Eine Datei wurde versehentlich gelöscht, der Eintrag über die gelöschte Datei im Inhaltsverzeichnis des Datenträgers ist noch vorhanden. Die Datei kann mit Hilfe einer *Recovery Software* wiederhergestellt werden.

2. Aufwendige Rettung:

Der Eintrag im Verzeichnis ist nicht mehr vorhanden. Die Datei muss mithilfe spezieller Dateisignaturen, die den Dateityp, den Dateianfang und das Dateende enthalten, erkannt und wiederhergestellt werden.

3. Schwierige Rettung:

Ist die Datei darüber hinaus auch noch fragmentiert, erschwert das die Rettung erheblich. Die Recovery Software muss die Inhalte der Datenfragmente analysieren und sie dann zusammensetzen. Mit zusätzlicher Software kann der Datenverlust durch Erkennung von Verschleißerscheinungen vermieden werden.

8.3 Datenvernichtung

Es ist ratsam sensible Daten vor der Entsorgung eines Datenträgers durch verschiedene Maßnahmen annähernd vollständig zu vernichten (es besteht keine 100% -ige Garantie, dass die Daten nicht wiederhergestellt werden können).

Angemessene Maßnahmen können:

- Säurebad

- zusätzliche Fragmentierung
- Überschreiben mit *Zufallsdaten oder Bitmustern*
- Hardwarezerstörung

sein.

8.4 Sicherungsverfahren

Abhängig vom Maschinentyp, Dateisensibilität und Anwendungsbereich können verschiedene Verfahren angewendet werden.

8.4.1 Vollständige Sicherung

Alle Daten werden auf einem Backup-Medium z.B. externer Festplatte gesichert.

Vorteile

Alle Daten liegen komplett vor. Keine lange Suche bei der Wiederherstellung. Zur Wiederherstellung verlorener Dateien wird nur die letzte Vollsicherung benötigt.

Nachteile

überflüssige Kopiervorgänge, Backups brauchen viel Zeit, hohe Datenmengen

→ Jeden Tag wird eine Vollsicherung durchgeführt.

8.4.2 Differenzielle Sicherung

Es werden die Daten gespeichert, die seit der letzten Vollsicherung erstellt oder verändert wurden. Praxisbezug: Es wird Täglich die Datenmenge gesichert, welche seit der letzten Vollsicherung erstellt oder verändert wurde.

Vorteile

Die Wiederherstellung ist unkomplizierter und schnell

Nachteile

Es wird mehr Zeit und Speicherplatz auf dem Sicherungsmedium im Vergleich zur *Inkrementellen Sicherung* benötigt.

→ Eine Vollsicherung wird einmal pro Woche durchgeführt. Die einzelnen Tage werden nicht unabhängig gesichert. Das Backup vom Mittwoch enthält die Sicherungen von Montag, Dienstag und Mittwoch.

8.4.3 Inkrementelle Sicherung

Zuwachssicherung. Nur die Daten, die seit dem letzten Backup erstellt oder geändert wurden werden gesichert. Praxisbezug: Es wird Täglich nur die Datenmenge gesichert, welche erstellt oder verändert wurde.

Vorteile

Schnelle Datensicherung und wenig Speicherplatzbedarf auf dem Sicherungsmedium

Nachteile

Hoher zeitlicher Aufwand bei der Wiederherstellung, da die letzte Vollsicherung und darauffolgende Zuwachssicherungen benötigt werden.

→ Eine Vollsicherung wird einmal pro Woche durchgeführt. Die einzelnen Tage werden unabhängig voneinander gesichert. Das Backup vom Mittwoch enthält nur den Tag Mittwoch.

8.4.4 Sicherungsstrategie: Generationen Konzept

Die einzelnen Backups können nach dem *Generationen Konzept* logisch geordnet werden:

Söhne

Die am einzelnen Tag ausgeführten Backups werden als Söhne bezeichnet.

Väter

Die Vollsicherungen (einmal pro Woche) werden als Väter bezeichnet.

Großväter

Die Vollsicherungen im Zeitraum eines Monats werden als Großväter zusammengefasst.

8.5 Vernetzte Sicherung

Vor allem in Firmen arbeiten die Mitarbeiter, jeder eigenständig, an Computern. Um die entstandenen Datenmengen zu sichern, werden Sicherungen meist über ein Netzwerk durchgeführt. Dafür können folgende Strategien angewendet werden:

8.5.1 verteilte Sicherung

Jeder Rechner ist mit einem eigenen Sicherungsmedium im Netzwerk (Backup Server) ausgestattet. Jeder Rechner wird einzeln gesichert, es kann aber über das Netzwerk von jedem Rechner aus auf die Backups jedes anderen zugegriffen werden. Alle Backups sind voneinander digital getrennt.

8.5.2 lokale Sicherung

Jeder Rechner ist mit einem eigenen Sicherungsmedium, unabhängig von einem Netzwerk ausgestattet. Es kann nicht über das Netzwerk auf Backups anderer Rechner zugegriffen werden. Alle Backups sind voneinander physisch getrennt.

8.5.3 Netzwerk Sicherung

Alle Rechner besitzen eine Anknüpfung zum Netzwerk, und erstellen ihre Backups zusammen auf einem Backup Server. Die Effizienz der Backup Medien steigt, da alle Rechner auf diese sichern können. Es kann zu Engpässen oder Netzwerküberlastung kommen, wenn z.B. alle Rechner gleichzeitig hohe Datenmengen sichern wollen. Alle Daten sind weder digital noch physisch getrennt, da sie alle auf das selbe Sicherungsmedium (Backup Server) gesichert werden. Der Backup Server ist jedoch physisch von den einzelnen Rechnern getrennt, was die Sicherheit erhöht.

8.5.4 Kapazität des Netzwerks

Die Transportkapazität des Netzwerkes stellt bei der Netzwerk und lokalen Sicherung einen limitierenden Faktor dar. Die Backup Zeit t lässt sich mit folgender Formel berechnen:

$$t = \frac{m}{G}$$

m = Datenmenge

G = Übertragungsgeschwindigkeit $\frac{Mbit}{s}$

8.5.5 Logfiles

Alle bisher genannten Verfahren haben den Nachteil, dass bei z.B. Virusbefall auf das letzte vorhandene Backup zurückgegriffen werden muss, und somit Transaktionsdaten des laufenden Tages verloren gehen. Um dies zu verhindern ist es ratsam eine *Logfile* zu führen, in der jede Änderung an Dateien gespeichert wird. Die *Logfile* enthält alle Datenänderungen seit dem letzten Backup.

8.6 RAID Systeme

RAID = Redundant Array of Independent Disks

ist ein Sicherungsmedien Verband, mit dem folgende Ziele verfolgt werden können:

- Erhöhung der Ausfallsicherung durch Redundanz
- Steigerung der Transferraten
- Austausch von Sicherungsmedien während des Systembetriebs.

8.6.1 RAID 0

Eine zu sichernde Datei wird in verschiedene Segmente aufgeteilt. Jedes Segment wird auf einem separaten Sicherungsmedium gesichert. Dadurch werden hohe Transferraten durch Aufteilung der Datenmenge auf verschiedene Sicherungsmedien erreicht. Es besteht keine Datensicherheit. Geht ein Sicherungsmedium kaputt, sind alle Dateien im RAID Verband verloren, da jede Datei in Segmente unterteilt wird, und somit ein Segment von jeder Datei auf jedem Sicherungsmedium liegt.

8.6.2 RAID 1

Bei diesem Verfahren werden alle Daten doppelt abgelegt. Geht ein Sicherungsmedium kaputt, sind alle Dateien auf einem zweiten im RAID System verknüpften Sicherungsmedium verfügbar. Kaputte platten können einfach ausgetauscht werden. Es kann nur 50% der Gesamtkapazität der im RAID Verband verknüpften Sicherungsmedien genutzt werden, da alles doppelt vorhanden ist. Es besteht kein Performance Gewinn.

8.6.3 RAID 5

Es werden mindestens drei Sicherungsmedien benötigt. Dieses Verfahren unterscheidet sich von RAID 0 in nur einem Punkt. Es werden zusätzlich Paritäten ermittelt, und auf einem

Sicherungsmedium gespeichert, um bei einem Ausfall Dateien vollständig zu rekonstruieren.

Die nutzbare Sicherungskapazität wird wie folgt berechnet:

$$K_5 = s \cdot (n - 1)$$

K_5 = nutzbare Kapazität

s = kleinste Platte im Array

n = Anzahl der Platten

8.6.4 RAID 10

verbindet RAID 0 und 1. Im Prinzip funktioniert dieses System wie RAID 0, nur dass alle Dateien zusätzlich doppelt vorhanden sind. Durch dieses System erhält man eine hohe Datensicherheit, und gute Performance.

8.6.5 RAID 50

Kombination aus RAID 5 und 0. Die Performance im Vergleich zu RAID 10 steigt nicht. Es werden mindestens 6 Sicherungsmedien benötigt.

Die nutzbare Sicherungskapazität wird wie folgt berechnet:

$$K_{50} = s \cdot \left(\frac{n}{2} - 1 \right)$$

K_{50} = nutzbare Kapazität

s = kleinste Platte im Array

n = Anzahl der Platten

8.6.6 Gegenüberstellung der RAID Systeme

System	Kenngroßen
RAID 0	hoher Datendurchsatz, 100% Kapazität nutzbar, Keine Sicherheit
RAID 1	Hohe Sicherheit, kein Performance Gewinn, 50% der Kapazität nutzbar
RAID 5	Sicherheit, Performance Gewinn, >50% Kapazität nutzbar

9 Netze

9.1 Einführung

9.1.1 Beispiele für Netze

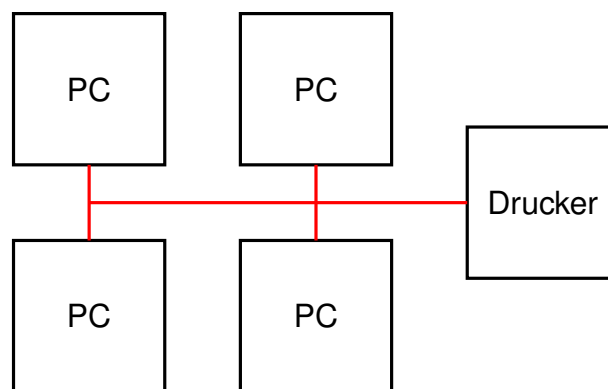
- Verkehrsnetz
- Smart Home
- Mobilfunknetz

- Stromnetz
- Soziale Netze (Familie, Freunde etc. . .)

9.1.2 Gemeinsamkeiten aller Netze

- Verbinden Dinge, Sachen, Knoten (Connection)
- Es bestehen immer Protokolle / Regeln (StVO)
- Dienen zum Informationsaustausch / Transport von Informationen

9.2 Einfaches Computernetz



Die Vernetzung verschiedener Systeme ermöglicht eine Verbesserung der Leistungsfähigkeit und reduziert Kosten. Computernetze erzielen diese Gegebenheiten hauptsächlich auf drei Arten:

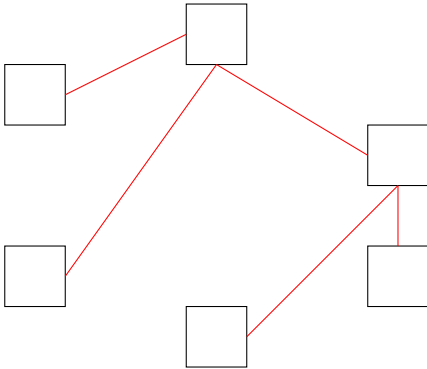
- Freigeben von Informationen / Daten
- Freigeben von Hard- und Software
- Zentralisieren von Verwaltung und Unterstützung

Spezifisch können Endgeräte eines Netzes folgende Komponenten freigeben:

- Betriebsmittel: Drucker, Maus, Monitor
- Sicherungsmedien: Festplatte, Laufwerke
- Sich auf diesen Sicherungsmedien befindende Daten
- Software

9.2.1 Netz Topologien

Baum Topologie



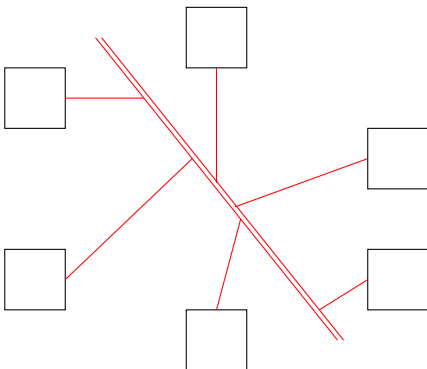
Vorteile:

- Bei Ausfall einer Komponente bricht nur ein Teil des Netzes zusammen
- leichte Skalierbarkeit

Nachteile:

- Durchsatzproblem an der Wurzel / jeder Netzkomponente → höhere Laufzeiten

Bus-Topologie



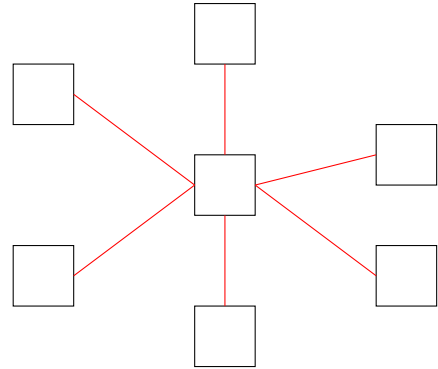
Vorteile:

- hohe Ausfallsicherheit
- leichte Skalierbarkeit

Nachteile:

- Ausfall der Hauptleitung → Totalausfall
- Hauptleitung benötigt hohe Bandbreite

Stern Topologie



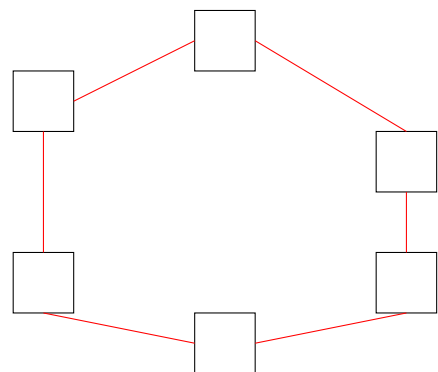
Vorteile:

- Leicht umsetzbar / skalierbar
- sehr schnell
- Beim Ausfall einer Komponente ist *nur* diese betroffen

Nachteile:

- Beim Ausfall der zentralen Wurzel → Totalausfall
- Clients müssen immer über zentrale Wurzel kommunizieren.

Ring-Topologie



Vorteile:

- simpler Aufbau
- leichte Skalierbarkeit

Nachteile:

- Unterbrechung des Rings → Totalausfall

9.2.2 Netze in Unternehmen

Das Verwenden eines Netzes hat signifikante Vorteile für ein Unternehmen / Betrieb. Ressourcen und Betriebsmittel können gemeinsam genutzt werden (Zentral-Drucker). Dadurch können Kosten eingespart werden. Die Kommunikation innerhalb des Unternehmens wird durch verschiedene Netze (internes Telefon, Kommunikation zwischen den Systemen) um ein vielfaches erleichtert. Sollte das Unternehmen im Laufe der Zeit an Größe zulegen, ist die Skalierbarkeit des Systems im Allgemeinen unbegrenzt. Zusätzliche Systeme oder Server können problemlos hinzugefügt werden. Die Systemleistung eines einzelnen Computers kann außerdem gesteigert werden. Aufwendige Anwendungen können auf einem leistungsstarken Server ausgeführt werden, sind also nicht an die locale Leistung eines einzelnen Computers gebunden. Die Komponente der Teamarbeit im globalen Sinne wird durch ein globales Netzwerk zwischen Unternehmen außerdem vereinfacht.

9.2.3 Private Netze

Besitzt ein Haushalt einen Home Server mit Internetanbindung, so ist es Privatpersonen möglich, von nahezu überall auf der Welt auf ihre persönlichen Daten zugreifen zu können. Diese Option steht Privatpersonen außerdem durch Cloud Services zur Verfügung. Nachteil: Die Daten werden externen Firmen zur Verfügung gestellt, diese Option ist mit Vorsicht zu genießen. Privatpersonen können durch das Internet außerdem auf, generell betrachtet, Online Services zugreifen (Online Banking, Online Shopping). Die Kommunikation wird auch für Privatpersonen erheblich erleichtert. Durch Chat, Voice Chat oder sogar Video Chat Anwendungen ist die Kommunikation nahezu an jedem Ort der Erde möglich. Auch das Unterhaltungsprogramm profitiert vom Internet. Dienste wie YouTube oder Netflix wären ohne das Internet undenkbar.

9.3 Servermodelle

9.3.1 Ein-Server-Modell

Ein Computer / Server übernimmt alle zentralen Dienste (Standard)

9.3.2 Multi-Server-Modell

Mehrere Computer / Server teilen sich die Verwaltung (für große Netze)

9.4 Kommunikationsarten

9.4.1 Simplex

Einer spricht, der Rest hört zu

9.4.2 Halbduplex

Wechselseitiges Sprechen und Hören

9.4.3 Vollduplex

Jeder spricht und hört gleichzeitig

9.5 Netzwerkkomponenten

9.5.1 Port

Ein Port ist der Teil einer Netzwerk-Adresse, der die Zuordnung von TCP- und UDP-Verbindungen und -Datenpaketen zu Server- und Client-Programmen durch Betriebssysteme bewirkt. Zu jeder Verbindung dieser beiden Protokolle gehören zwei Ports, je einer auf Seiten des Clients und des Servers.

9.5.2 Client

Der Client stellt einen Rechner im Netz dar. Er simuliert einen Computer an einem gewissen Standpunkt. Der Client besitzt eine Network-Interface-Card.

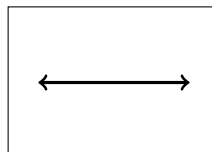


9.5.3 Netzwerkkarte

Eine Netzwerkkarte besitzt eine individuelle MAC-Adresse und befindet sich in eigentlich jedem Rechner. Sie stellt die Verbindung zwischen dem Rechner und dem Netzwerkmedium dar. Außerdem verfügt sie über eine Netzwerk-Schnittstelle.

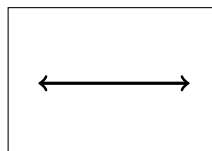
9.5.4 Repeater

Der Repeater hat jeweils einen Eingang und einen Ausgang. Er verstärkt Signale durch regenerieren/synchronisieren des Taktes. Dazu arbeitet er auf Bitebene und verursacht eine kleine Latenz.



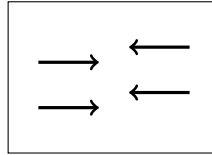
9.5.5 HUB

Der HUB ist ein Multiport Repeater. D.h. er hat mehrere Ein- und Ausgänge und arbeitet auch auf Bitebene.



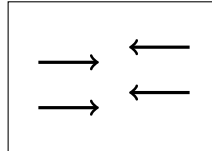
9.5.6 Bridge

Die Bridge fungiert als Brücke zwischen zwei LAN-Netzwerken. Sie kennt die relevanten MAC-Adressen in beiden Netzen und verbindet so die Netze miteinander.



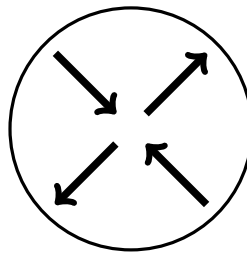
9.5.7 Switch

Der Switch ist eine Multiport-Bridge. D.h. er hat mehrere Ein- und Ausgänge und verbindet so mehrere Netzwerke miteinander. Er verwendet Filtertabellen um den schnellsten Weg für Signale zu finden. Er arbeitet ebenso mit MAC-Adressen.



9.5.8 Router

Der Router verbindet Netzwerke indem er Datenpakete weiterleitet oder blockiert. Er arbeitet mit IP-Adressen und wird oft auch als intelligenter Switch bezeichnet. Der Router wird für das gesamte Netz verwendet.



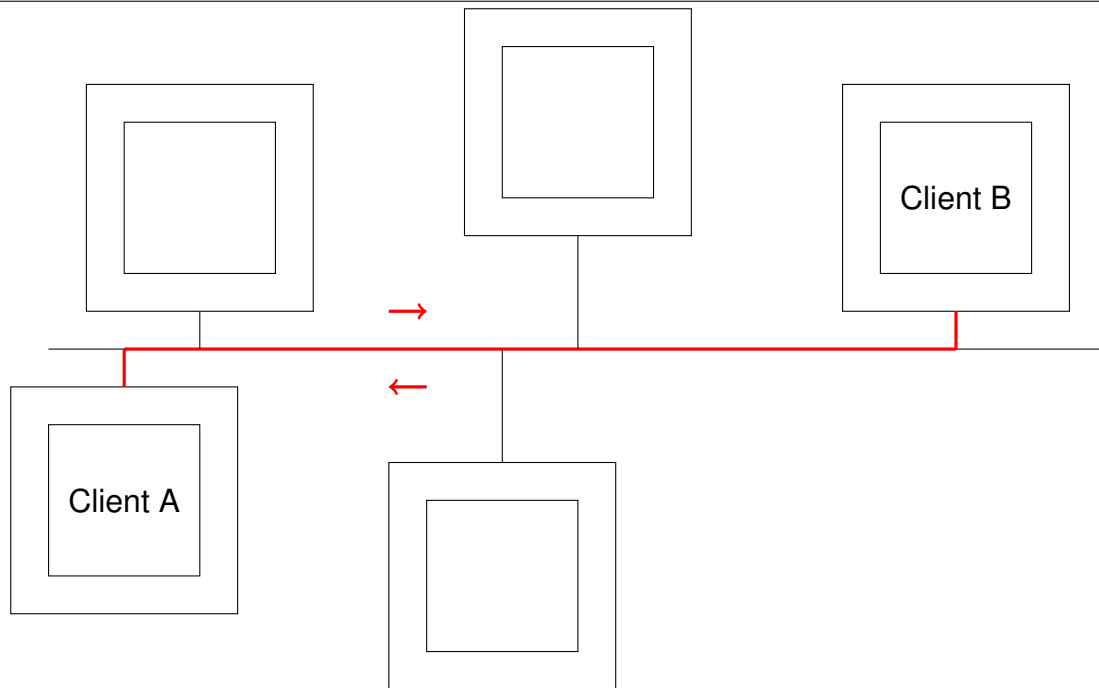
9.5.9 Einordnung der Komponenten ins OSI-Modell

Die Netzwerkkomponenten lassen sich in die Schichten 1 bis 4 einordnen. Die Schicht 1 beinhaltet alle Kabel(Kupferkabel, Ethernetkabel, Glasfaserkabel) und den Repeater. Zu Schicht 2 gehören Switches und Bridges. In Schicht 3 ist der Router und in Schicht 4 handelt es sich um die Netzwerkkarte und die Ports.

Nummer	Bezeichnung	Komponenten
1	Bitübertragungsschicht	Repeater, Kabel
2	Sicherungsschicht	Switches, Bridges
3	Vermittlungsschicht	Router
4	Transportschicht	Netzwerkkarte, Ports

9.6 Round Trip Delay Time - RTDT

Die Paketumlaufzeit bzw. Round Trip Time gibt die Zeit an, die ein Datenpaket in einem Rechnernetz benötigt, um von der weitesten entfernten Quelle zum Ziel und zurück zu reisen. Es handelt sich also um die Summe aus Laufzeit von Punkt A nach Punkt B und der Laufzeit von Punkt B nach Punkt A.



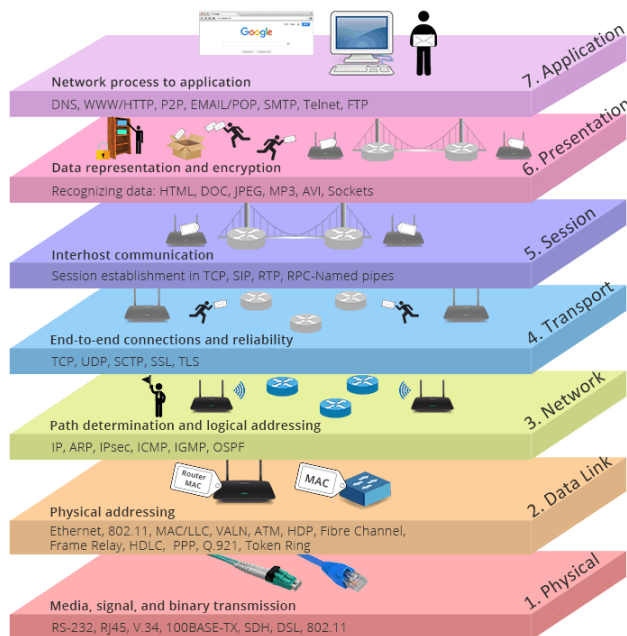
9.7 Bezeichnungen von Netzen

Tabelle 3: Bezeichnungen von Netzen

Abkürzung	Beschreibung	Kabellänge	Anwendungen
CAN	Control Area Network	5km	Steuerungstechnik
PAN	Personal Area Network	100m	Handynetz
LAN	Local Area Network	100m	Home Netz
MAN	Metropolitan Area Network	100km	Unternehmen mit mehreren Standorten
WAN	Worldwide Area Network	Weltweit	Internet, Telefon

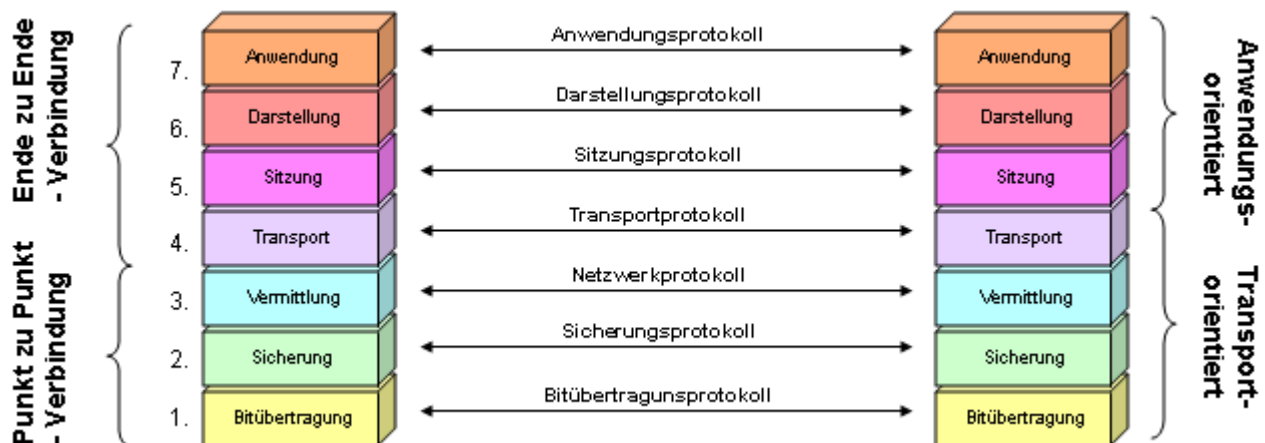
9.8 OSI 7-Schichten Modell

Zweck des OSI-Modells ist, Kommunikation über unterschiedlichste technische Systeme hinweg zu beschreiben und die Weiterentwicklung zu begünstigen.



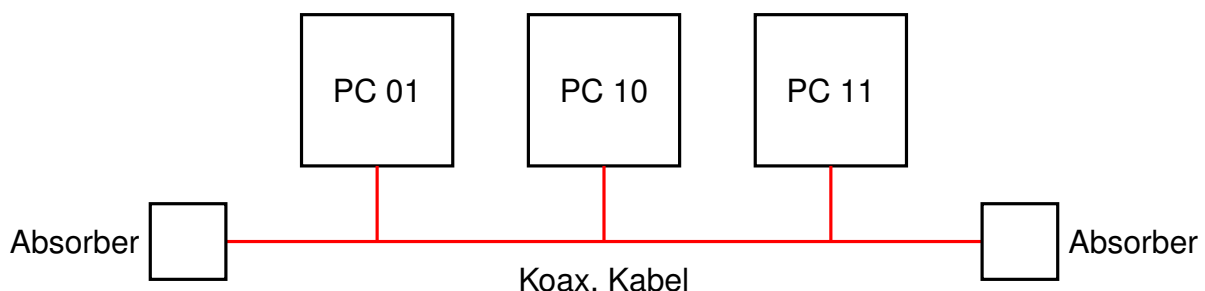
Hauptaufgaben der Schichten:

- Schicht 7: Anwendungen für Benutzer
- Schicht 6: Darstellung der Daten in verständliche Formate (jpg, ASCII)
- Schicht 5: Steuerung der Verbindung
- Schicht 4: Zuordnung der Datenpakete zu den Ports
- Schicht 3: Vermittelt Datenpakete
- Schicht 2: Fehlerfreie Übertragung
- Schicht 1: Bit-Übertragung



10 Ethernet

Mit der Erfindung des Ethernets wollte man individuellen Stationen / Systemen den Zugriff auf ein gemeinsames Medium zur Datenübertragung ermöglichen. Dieses gemeinsame Medium wurde durch ein Koaxial Kabel realisiert.



Soll ein Datenpaket verschickt werden (z.B. ein Zahlenwert), so muss der Sender das Ziel

des Paketes kennen, um die Information zum korrekten Empfänger schicken zu können. Will PC 01 die Zahl 5d an PC 10 senden, ergibt sich folgender Rahmen:

0010 (Kennung des Ziels, 4Bit)	0101 (Daten, 4Bit)
--------------------------------	--------------------

Damit der Empfänger den Erhalt der Daten quittieren kann, muss jedoch auch die Kennung des Senders im Rahmen enthalten sein:

0010 (Kennung des Ziels)	0001 (Kennung der Quelle)	0101 (Daten)
--------------------------	---------------------------	--------------

Der verschickte Rahmen lautet demnach:

0010 0001 0101

Um zu wissen, ob es sich bei den empfangenen Impulsen tatsächlich um eine gesendete Information handelt, wird ein Datenrahmen immer durch eine Präambel angekündigt. Es könnten sonst Missverständnisse durch Signalrauschen oder Störungen auftreten. Die endgültige Struktur eines Datenrahmens:

Präambel (7Byte)	SFD (1Byte)	Ziel (MAC)	Quelle (MAC)	Nutzdaten
------------------	-------------	------------	--------------	-----------

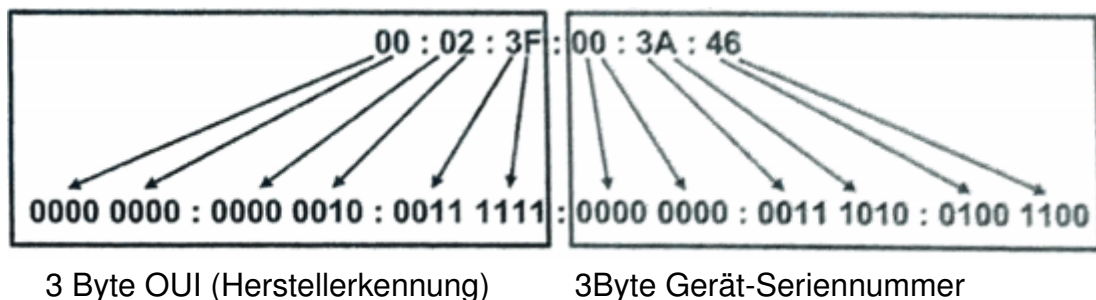
10.1 MAC Adresse

Um Informationen im Ether / Internet zuverlässig und zielgenau verschicken zu können, muss jedes Endgerät im Netz seine eigene individuelle Kennung besitzen!

→ MAC Adresse

Die MAC Adresse ist in den ROM der Network Interface Card eines jeden Gerätes eingebrannt. Die MAC ist also keine virtuelle Softwarekennung, sondern eine durchaus physisch mit dem Gerät verbundene Kennnummer.

10.1.1 Aufbau MAC Adresse



11 Netzwerkprotokolle

Hat die Netzwerkkarte einen Datenrahmen empfangen, muss ermittelt werden, welches Protokoll zur Weiterverarbeitung verwendet werden soll. Innerhalb des Datenrahmens muss also der Typ und das Ziel der Daten festgelegt sein. Diese Informationen stehen in einem 2Byte großem Typenfeld. Für jedes Protokoll existiert eine eigene Kennung:

ARP	0x0806
IPv4	0x0800
IPv6	0x86DD

Allerdings kommt dem Typenfeld eine weitere Bedeutung:

Wert kleiner als 0x0600	Länge des Datenrahmens
Wert größer als 0x0600	Protokollkennung

Alle Protokollkennungen müssen also größer als 1536d oder 0x0600h sein!

Achtung:

Das ICMP Netzwerkprotokoll ist ein Protokoll der IP-Familie und folgt somit dem IPv4-Protokoll!

Ebenso gehört das ICMPv6 Netzwerkprotokoll zur IPv6 Familie und folgt somit auch dem IPv6 Protokoll!

11.1 Datenübertragung

Um sicher zu gehen, dass alle Informationen fehlerfrei übertragen wurden, wird dem Datenrahmen ein 4Byte großes Prüffeld (CRC) angehängt. Dieses Prüffeld ergibt sich aus einer Polynomdivision.

Präambel	SFD	Ziel-Mac	Quell-MAC	Typ	Nutzdaten	CRC
----------	-----	----------	-----------	-----	-----------	-----

Min: 64Byte - Max: 1518Byte

Unterschreitet der Anteil der Nutzdaten 46Byte, wird durch Padding aufgefüllt.

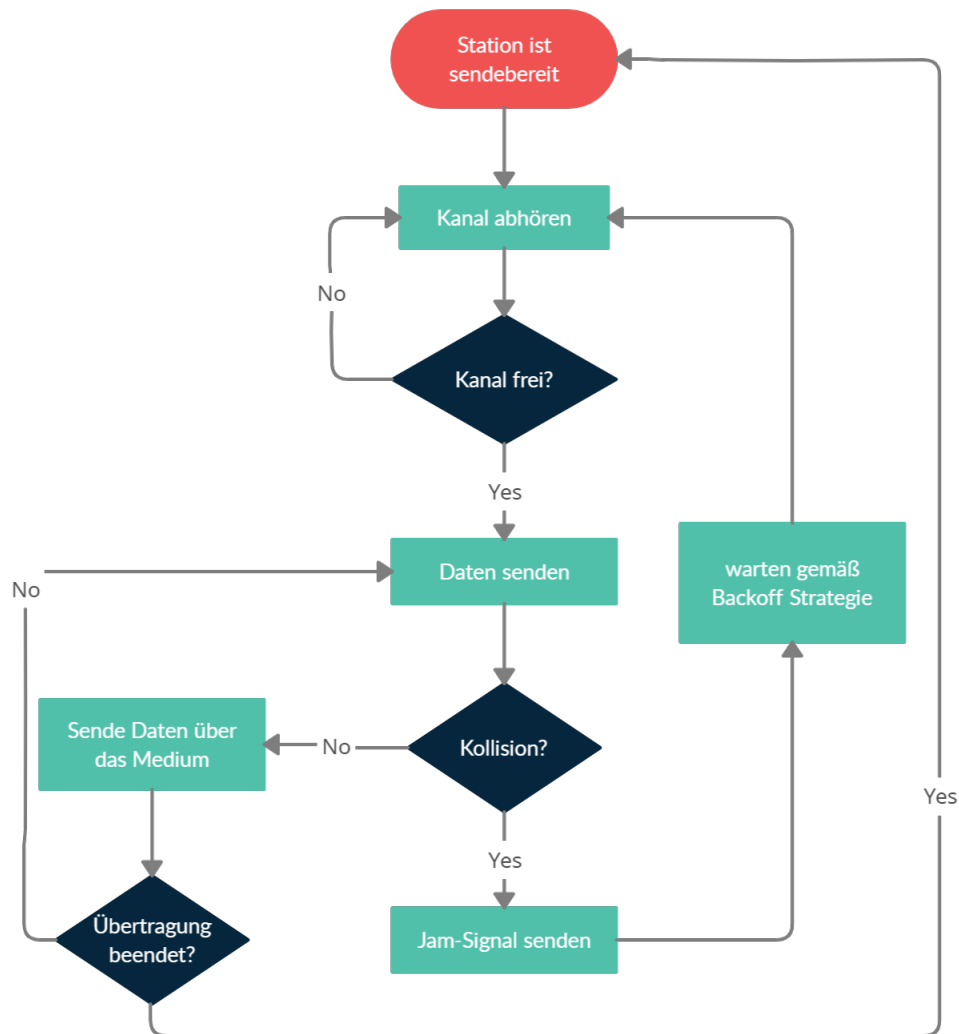
12 Vollständiges Ethernet-Paket

Präambel 7	SFD 1	Ziel-Mac 6	Quell-MAC 6	Typ 2	Nutzdaten 46-1500	CRC 4
------------	-------	------------	-------------	-------	----------------------	-------

Zahlenwert im Feld = Bytegröße des Feldes.

13 CSMA/CD - Verfahren

Programmablaufplan des CSMA/CD Verfahrens:



13.1 Kollision

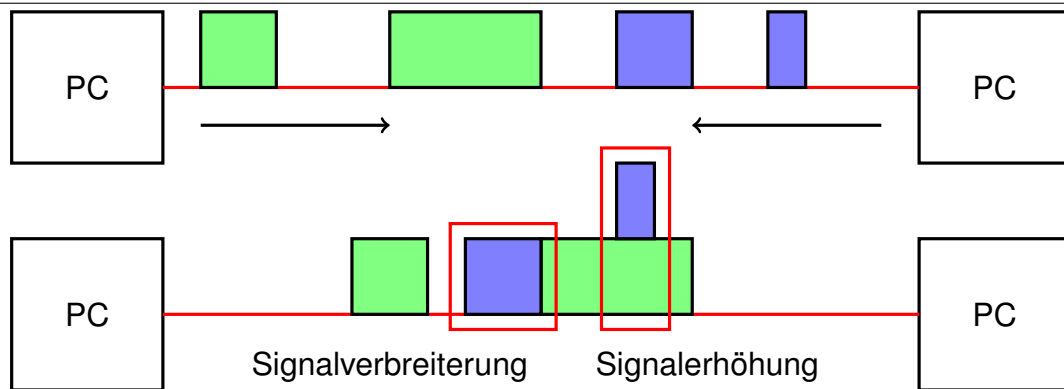
Problem:

Da Alle Systeme mit nur einem Übertragungsmedium vernetzt sind, um Materialkosten zu sparen, und Skalierbarkeit zu erhalten, muss der Leiter bidirektional verwendet werden. Dadurch kann es zu Kollisionen von Impulsen kommen.

→ Es kommt zu einer Signalerhöhung / Signalverbreiterung und damit zu einer fehlerhaften Übertragung.

Lösung:

CSMA/CD Verfahren - Jam Signal **Situation:**



Das sendende System vergleicht ständig das gesendete Signal mit dem Signal auf der Leitung. Kommt es zu Abweichungen bricht das System die Übertragung ab und sendet ein Jam-Signal welches andere Systeme im Netz über die Kollision informiert. Alle Systeme unterbrechen die Übertragung.

Ab wann dürfen die einzelnen Systeme wieder anfangen Daten zu senden?

Jedes Signal auf der Leitung braucht eine bestimmte Zeit, um zwischen den beiden entferntesten Systemen im Netz einmal hin, und wieder zurück zu laufen. Diese Zeit wird mit RTT bezeichnet. Ist die RTT abgelaufen, befinden sich keine Signale mehr im Netz, es kann neu gesendet werden.

Nach dem Ethernet-Standard 802.3 ist die RTT auf 51,2 Mikrosekunden festgelegt.

Kommt es nach dem Warten der RTT dennoch zu einer weiteren Kollision, variieren die Systeme ihre Wartezeit indem sie ein vielfaches der RTT warten. Als Vielfaches können die Faktoren 0,1,2 und 3 gewählt werden.

→ Es wird unterschiedlich lang gewartet.

Kommt es erneut zu einer Kollision, wird der Bereich der Vorfaktoren von 0 bis 7 erweitert.

$$\text{Wartezeit} = k \cdot \text{RTD}$$

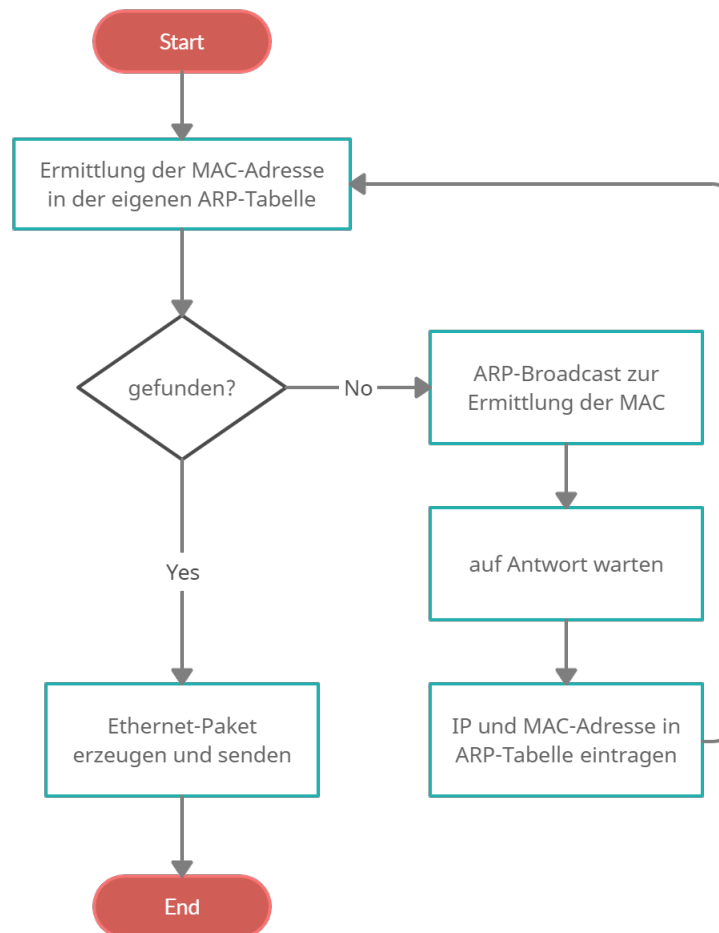
$$k = 0 \text{ bis } 2^i - 1$$

$$i = \text{Anzahl Versuche}$$

Nach 10 Versuchen wird i nicht mehr erhöht, nach 16 erfolglosen Versuchen wird der Senderversuch abgebrochen.

14 ARP-Protokoll

Programmablaufplan des ARP Verfahrens:



15 Subnetting

Subnetting ermöglicht es Netzwerkadministratoren beispielsweise, das eigene Firmennetzwerk in Subnetze aufzuteilen, ohne dies im Internet bekannt zu machen. Das heißt, der Router, der schließlich das Netzwerk mit dem Internet verbindet, wird weiterhin als einfache Adresse angegeben.

Alle Subnetze eines Netzes funktionieren unabhängig voneinander und die Datenvermittlung läuft schneller. Warum ist das so? Subnetting macht das Netzwerk überschaubarer. Ein Broadcast, bei dem ein Teilnehmer Daten an das gesamte Netz sendet, verläuft ohne Ordnung durch Subnetze relativ unkontrolliert.

Durch Subnets werden Datenpakete durch den Router viel gezielter an die Empfänger geleitet. Befinden sich Sender und Empfänger im gleichen Subnetz, können die Informationen direkt zugestellt und müssen nicht umgeleitet werden.

15.1 Die IP Adresse

Bei dem Netzwerkprotokoll IPv4 (heute aktuell: IPv6) besteht eine IP-Adresse aus 32 Bit. Diese sind in vier Abschnitte mit je einem Oktett aufgeteilt.

Beispiel IP Adresse:

dezimal 192.168.0.1
binär 11000000.10101000.00000000.00000001

Zu beachten ist dabei, dass jedes Oktett als eigenständig bei der Berechnung der Wertigkeit angesehen wird.

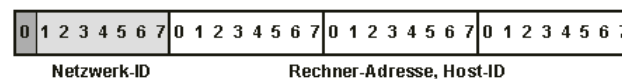
Der höchste darstellbare Wert eines Oktettes beläuft sich demnach auf 255.

2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0
128	64	32	16	8	4	2	1

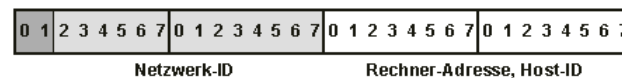
15.2 Netzwerkklassen

Eine IP Adresse ist immer einem bestimmten System, welches sich in einem bestimmten Netz befindet zuzuordnen. Demnach besitzt eine IP Adresse einen Netzwerk und einen Hostbereich. Die IP Adresse muss dazu nicht in der Mitte geteilt sein (2 Oktette Netzwerk, 2 Oktette Hostbereich), sondern kann dazu beliebig zwischen jedem Bit geteilt werden. Netzen, mit 1 Oktett, 2 Oktetten und 3 Oktetten Netzwerkbereich wurden besondere Bezeichnungen zugewiesen:

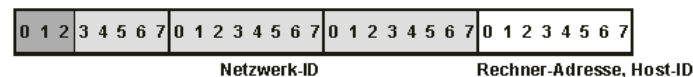
Netzwerkklasse A



Netzwerkklasse B



Netzwerkklasse C



15.3 Subnetzmaske

Um ein bestehendes Computernetz zur besseren Übersicht und Verwaltung in mehrere kleine Netze aufteilen zu können, bedarf es einer Subnetzmaske. Diese gibt den Netzwerkbereich einer IP Adresse an. Mit Hilfe der Subnetzmaske kann außerdem überprüft werden, ob sich zwei Geräte im gleichen Subnetz befinden oder nicht. Verknüpft man IP Adresse und Subnetzmaske durch eine AND Verknüpfung, erhält man die Netzwerkennung des Subnetzes, indem sich die IP Adresse befindet. Stimmen die Netzwerkennungen zweier Systeme überein, befinden sie sich im selben Subnetz.

15.4 CIDAR

Die CIDAR ist eine vereinfachte Schreibweise für die Subnetzmaske. Da eine Subnetzmaske dadurch definiert wird, dass sie in binär Schreibweise eine fortlaufende Kette von gesetzten Bits haben muss, die nicht durch ein nicht gesetztes Bit unterbrochen werden darf, kann man die Schreibweise dahingehend vereinfachen, dass einfach die gesetzten Bits gezählt werden:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

In diesem Falle wäre die CIDAR /17

15.5 VLSM

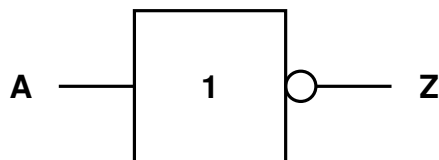
16 Schaltnetze

Schaltnetze sind Zusammensetzungen von logischen Gattern ohne Speicherverhalten. Sie bestehen aus einem oder mehreren einfachen Bauteilen.

16.1 Einfache Bauteile

16.1.1 NOT

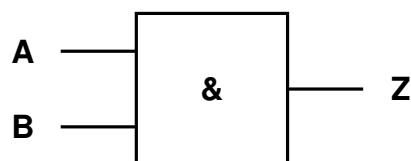
Das Not(Negation)-Bauteil negiert das Signal. Somit wird eine Eins zur Null und Nullen werden zu Einsen.



A	Z
1	0
0	1

16.1.2 AND

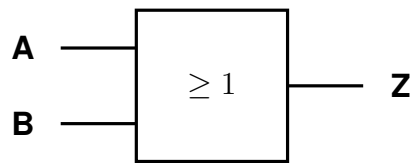
Das AND-Bauteil vereint zwei Eingänge zu einem Ausgang. Das Ausgangssignal wird nur Eins, wenn beide Eingangssignale auf Eins standen.



A	B	Z
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

16.1.3 OR

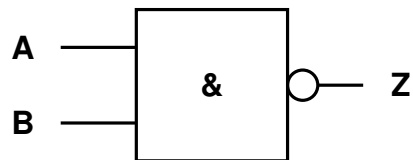
Das OR-Bauteil vereint zwei Eingänge zu einem Ausgang. Das Ausgangssignal wird dann Eins, wenn mindestens einer der Beide Eingangssignale auf Eins steht.



A	B	Z
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

16.1.4 NAND

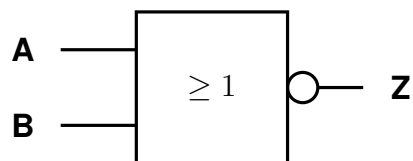
Das NAND-Bauteil vereint zwei Eingänge zu einem Ausgang. Das Ausgangssignal wird dann Eins, wenn mindestens einer der beiden Eingangssignale auf Null steht.



A	B	Z
0	0	1
0	1	1
1	0	1
1	1	0

16.1.5 NOR

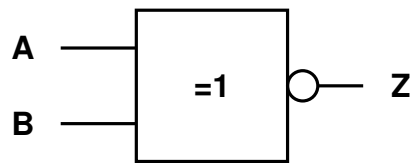
Das NOR-Bauteil vereint zwei Eingänge zu einem Ausgang. Das Ausgangssignal wird dann Eins, wenn beide Eingangssignale auf Null steht.



A	B	Z
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	0

16.1.6 XOR

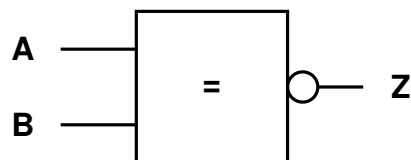
Das XOR-Bauteil vereint zwei Eingänge zu einem Ausgang. Das Ausgangssignal wird dann Eins, wenn die Eingangssignale ungleich sind.



A	B	Z
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

16.1.7 XNOR

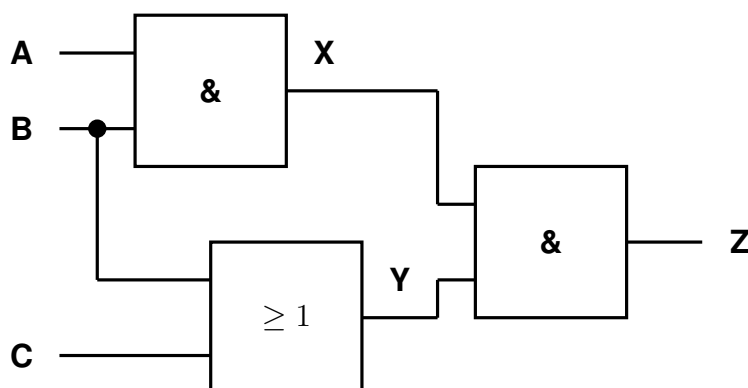
Das XNOR-Bauteil vereint zwei Eingänge zu einem Ausgang. Das Ausgangssignal wird dann Eins, wenn die beiden Eingangssignale gleich stehen.



A	B	Z
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	1

16.2 Wahrheitstabelle

Die Wahrheitstabelle stellt alle möglichen Zustände einer Schaltung dar. Sie sieht für folgende Schaltung folgendermaßen aus:



C	B	A	Z
0	0	0	0
0	0	1	0
0	1	0	0
0	1	1	1
1	0	0	0
1	0	1	0
1	1	0	0
1	1	1	1

16.3 KV-Diagramm

Die Nummern im KV-Diagramm ergeben den dezimalen Wert, des entstehenden Binärcodes(siehe Wahrheitstabelle). Die Disjunktiven Normalformen der Schaltfunktionen lassen sich mit dem KV-Diagramm erheblich leichter kürzen! Man sucht aneinander liegende Einsen und bestimmt deren Gemeinsamkeiten. Jede „1“ darf nur in einem Größeren Bereich verwendet werden, somit müssen möglichst viele Felder zu Einem gruppiert werden.

		A		\bar{A}		
B		3	7	6	2	\bar{D}
		11	15	14	10	D
\bar{B}		9	13	12	8	
		1	5	4	0	\bar{D}
		\bar{C}	C	\bar{C}		

Beispiel:

Für folgende Wahrheitstabelle sieht das KV-Diagramm folgendermaßen aus:

	D	C	B	A	Z
0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0
2	0	0	1	0	0
3	0	0	1	1	1
4	0	1	0	0	0
5	0	1	0	1	0
6	0	1	1	0	0
7	0	1	1	1	1
8	1	0	0	0	0
9	1	0	0	1	0
10	1	0	1	0	0
11	1	0	1	1	1
12	1	1	0	0	0
13	1	1	0	1	0
14	1	1	1	0	0
15	1	1	1	1	1

		A		\bar{A}		
		1	1	0	0	\bar{D}
B		1	1	0	0	
		0	0	0	0	D
	\bar{B}	0	0	0	0	\bar{D}
		\bar{C}		C	\bar{C}	

$$Z = A \wedge B$$

16.3.1 Don't-Care-Positions

Don't-Care-Positions sind Zustände bei welchen der Zustandswert egal ist. Im KV-Diagramm wird hierfür ein X eingetragen. Don't-Care-Positions können auch mit als Kästen zusammengefasst werden.

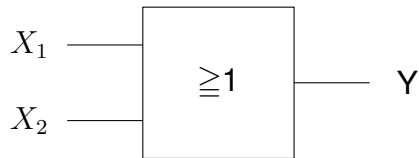
16.4 Disjunktive Normalform

Die Disjunktive Normalform ist ein ungekürzter Term für die Bestimmung eines Ausgangssignales. Mit ihr kann das Ausgangssignal bei bekannten Eingangswerten bestimmt werden.

16.5 Impulsdiagramm

Das Impulsdiagramm zeigt die Highs und Lows der Ein- und Ausgänge, also quasi eine bildliche Wahrheitstabelle

ODER



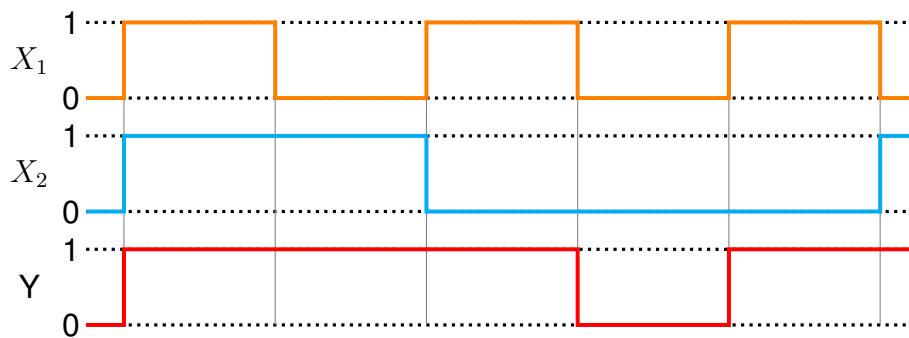
Formel

$$Y = X_1 \vee X_2$$

Wahrheitstabelle

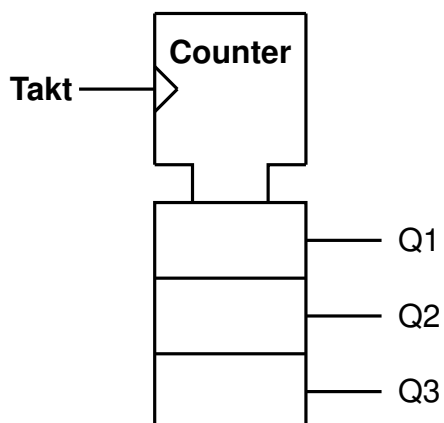
Eingang X_1	Eingang X_2	Ausgang Y
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

Impulsdiagramm



16.6 Zustandsfolgetabelle

Die Zustandsfolgetabelle gibt die aktuelle und Übergangsfunktion für ein Schaltwerk oder Schaltnetz.



t_n			t_{n+1}		
Q3	Q2	Q1	Q3	Q2	Q1
0	0	0	0	0	1
0	0	1	0	1	0
0	1	0	0	1	1
0	1	1	1	0	0
1	0	0	1	0	1
1	0	1	1	1	0
1	1	0	1	1	1
1	1	1	0	0	0

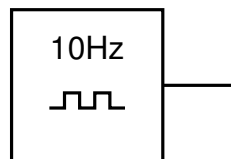
17 Schaltwerke

17.1 Schaltwerke

Schaltwerke besitzen Speicherverhalten, d.h. der Ausgabewert hängt nicht nur von der Eingabe, sondern auch vom Zustand des Schaltwerks ab.

17.2 Taktgeber

Der Taktgeber gibt einen Takt. Dieser wechselt zwischen Einsen und Nullen. Meist wird die Geschwindigkeit als Frequenz angegeben. Die Zeit t zwischen den Wechseln, wird berechnet durch: $t = \frac{1}{f}$

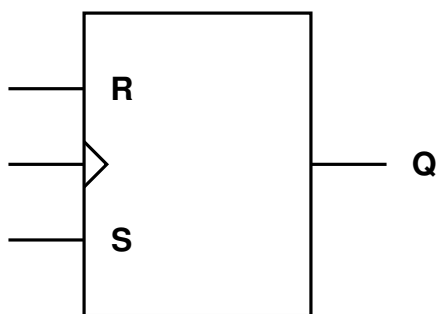


17.3 Flip-Flops

Flip Flops sind Speichereinheiten, welche ein Signal zwischenspeichern können.

17.3.1 RS Flip Flop

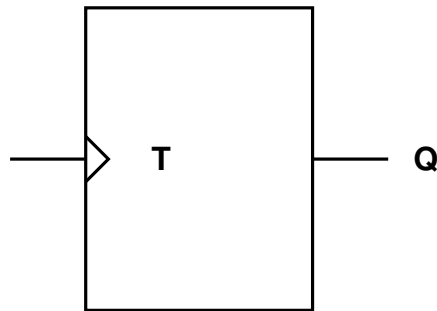
Das RS Flip Flop kann Signale speichern und behält diese bis sie rückgesetzt werden. Hierfür gibt es 3 Eingänge. Der erste Eingang ist R für Rücksetzen, der zweite ist der Takt und der dritte ist S fürs Setzen. Es ist Taktflanken gesteuert und das Signal tritt bei aufsteigender Flanke ein.



Takt	R	S	Q^{n+1}
↑	0	0	Q^n
↑	1	0	0
↑	1	0	1
↑	1	1	undefined

17.3.2 T Flip Flop

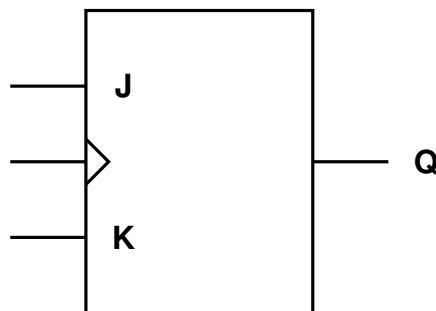
Das t Flip Flop ändert bei jeder aufsteigenden Taktflanke das Ausgangssignal Q.



Takt T	Q^{n+1}
↑	$\overline{Q^n}$

17.3.3 JK Flip Flop

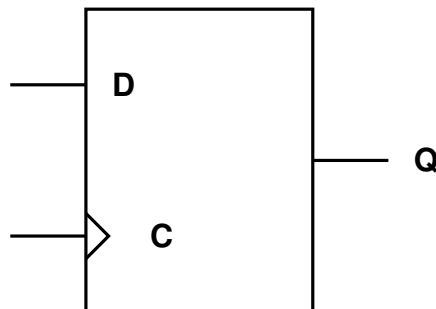
Das JK Flip Flop reagiert ebenfalls auf die aufsteigende Taktflanke und ändert die Signale wie folgt:



Takt	J	K	Q^{n+1}
↑	0	1	0
↑	1	0	1
↑	1	1	$\overline{Q^n}$
sonst	X	X	Q^n

17.3.4 D Flip Flop

Das D Flip Flop reagiert ebenfalls auf die aufsteigende Taktflanke und ändert dabei den Ausgang Q zum Eingang D.

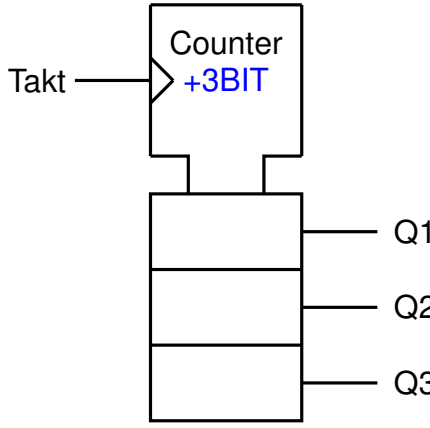


Takt	D	Q^{n+1}
↑	0	0
↑	1	1
sonst	X	Q^n

17.4 Zähler

Der positive/normale Zähler/Counter zählt bei jedem Takt um Eins hoch bis er sein Limit erreicht hat. Danach beginnt er wieder von Neuem. Negative Zähler zählen von Oben nach unten. Hierbei muss außerdem unterschieden werden ob es sich um einen Synchron- oder Asynchrone Zähler handelt. Synchronzähler zählen bei aufsteigender Taktflanke und Asynchrone Zähler bei fallender Taktflanke.

+ positiver Zähler
- negativer Zähler



t_n			t_{n+1}		
Q3	Q2	Q1	Q3	Q2	Q1
0	0	0	0	0	1
0	0	1	0	1	0
0	1	0	0	1	1
0	1	1	1	0	0
1	0	0	1	0	1
1	0	1	1	1	0
1	1	0	1	1	1
1	1	1	0	0	0

17.5 Addierschaltungen

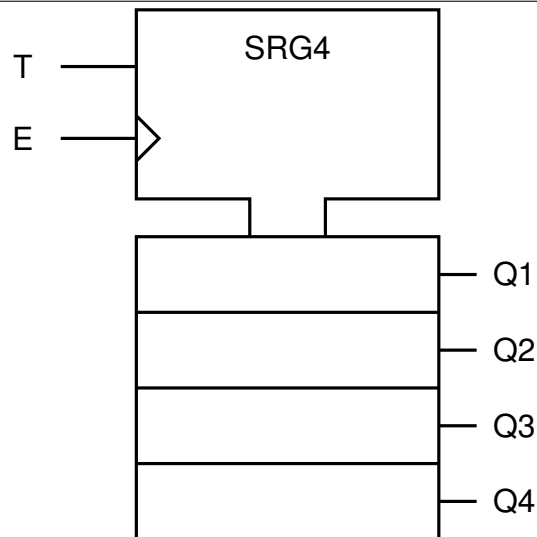
Addierschaltungen lassen sich aufteilen in Halb- und Volladdierer. Diese unterscheiden sich in der Größe der Summanden.

17.6 Subtrahierschaltungen

Subtrahierschaltungen lassen sich aufteilen in Halb- und Vollsubtrahierer. Diese unterscheiden sich in der Größe der Subtrahenden.

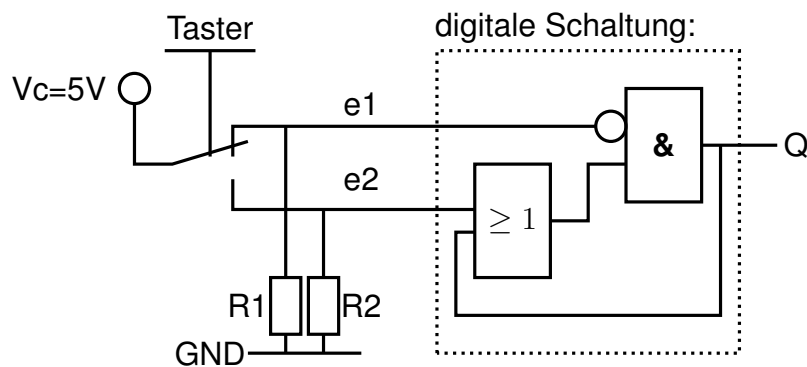
17.7 Schieberegister

Ein Schieberegister kann mehrstellige binäre Taktsignale aufnehmen, speichern und wieder ausgeben. Hierzu speichert es die einzelnen Bits eines Signales in Flip Flops. Für jedes Bit in einer Bitfolge wird ein FF benötigt. Das Bauteil sieht folgendermaßen aus:



17.8 Entprellen von Signalen

Ein Signal ist prellfrei, wenn das Signal sauber als Ein- oder Ausschaltsignal entziffert werden kann. Dies wird zum Beispiel mit Flip Flops erreicht. Hier ein Beispiel zum Entprellen eines Tasters:



18 Mikrocontroller

18.1 Aufbau

19 Assembler

Eine Assemblersprache, kurz auch Assembler genannt, ist eine Programmiersprache, die auf den Befehlsvorrat eines bestimmten Computertyps ausgerichtet ist. Sie ist die letzte/tiefste Sprache vor der Maschinensprache. Alle Hochsprachen basieren auf Assembler oder C.

19.1 Wichtige Befehle

19.2 Adressierungsarten bei Mikrocontroller

19.3 Datenpointer

19.4 Zeitberechnung mit der Näherungsformel

19.5 Zeitschleife erstellen ohne Timer

19.6 Interrupt

20 Objektorientierte Programmierung

20.1 Grundverständnis

Die objektorientierte Programmierung ist ein auf dem Konzept der Objektorientierung basierendes Programmierparadigma. Die Grundidee besteht darin, die Architektur einer Software an den Grundstrukturen desjenigen Bereichs der Wirklichkeit auszurichten, der die gegebene Anwendung betrifft.

20.2 Klassen

Unter einer Klasse versteht man in der objektorientierten Programmierung ein abstraktes Modell bzw. einen Bauplan für eine Reihe von ähnlichen Objekten. Die Klasse dient als Bauplan für die Abbildung von realen Objekten in Softwareobjekte und beschreibt Attribute und Methoden der Objekte.

20.3 Objekte

In den meisten objektorientierten Programmiersprachen wird ein Objekt oder Exemplar (auch Instanz genannt) aus einer Klasse erzeugt, mittels Konstruktion (siehe auch Konstruktoren und Destruktoren). Diese Instanz besitzt dann zur Laufzeit ihren eigenen Datentyp, eigene Eigenschaften und Methoden. Ein Beispiel für Klassen und Objekte ist ein Mitarbeiter Programm wobei die Klasse ein Formular mit auszufüllenden Daten zu den Mitarbeitern ist und jeder Mitarbeiter ein eigenes Objekt ist, bei dem die Daten eingetragen sind.

20.4 Datentypen

Unter den wichtigen Datentypen in der Hochsprache C# befinden sich:

int	Integer sind positive oder negative ganze Zahlen
double	Kommazahlen und Ganze Zahlen
float	4 Byte große Gleitkommazahl
string	Zeichenfolgen/Text
bool	Wahr oder falsch, 1 oder 0, binärer Zustand
char	einzelner Character

20.5 Arrays

20.6 Notationen

20.7 UML

20.7.1 Struktogramm

20.7.2 Objektdiagramm

20.7.3 Assoziationen

20.7.4 Polymorphie

20.7.5 Vererbungen

20.7.6 Sequenzdiagramm

20.7.7 Zustandsdiagramm

21 Datenbanken

21.1 Grundverständnis Datenbanken

21.2 Verwendung

21.3 Entity-Relationship-Diagramm

21.4 Realtionen

21.4.1 Primärschlüssel

21.4.2 Sekundärschlüssel

21.5 SQL

21.5.1 SQL Abfragen

21.5.2 SQL Selektion

22 Fachsprache

22.1 Fachwörter

22.2 Typfeld Kennungen

23 Epilog

Diese Zusammenfassung wurde erstellt und geteilt von *Jannis Müller*. Für Falschaussagen oder Fehlinformationen übernimmt der Autor keinerlei Gewähr. Es ist empfehlenswert, sich selbst mit den Inhalten vertraut zu machen und die hier dargestellten Inhalte gegebenenfalls zu korrigieren. Bei Fragen oder inhaltlichen Fehlern kontaktieren sie bitte umgehend den Autor und weisen auf die von Ihnen festgestellten Mängel hin.

Fachbegriff	Erklärung
Algorithmus	Eine genau definierte Handlungsvorschrift zur Lösung von Problemen in endlich vielen Schritten
Attribut	Eigenschaft einer Klasse
ASCII	American Standard Code for Information Interchange
ARP	Address Resolution Protocol
BCD-Code	Binary Coded Decimal (dualkodierte Dezimalziffer)
Client-Server Netz	Ein Client-Server Netz besteht zwischen einem Server und einem Computer. Der Server bietet dem Client verschiedene Dienste an, der Client kann Dienste vom Server anfordern.
CRC / FCS	Cyclic Redundancy Check / Frame Check Sequence
CSMA/CD	Carrier Sense Multiple Access / Collision Detection
Geheimnisprinzip	Lesen oder Schreiben der Attributwerte eines Objekts nur durch Operation möglich
Kapselung	Attribute sind durch Operationen von der Außenwelt abgeschlossen (Attribute private, Operationen public)
Klasse	Beschreibt Gemeinsamkeiten einer Menge gleichartiger Objekte
Klassenattribut	Ein Attributwert für alle Objekte der Klasse
MAC Adresse	Media Access Control Adresse
MTU	Maximum Transmission Unit (Nutzdatenblock Ethernet Frame)
Objekt	Gegenstand der Programmierung (materieller Gegenstand, Organisationseinheit, Begriff, Aspekt eines Systems)
OUI	Organizationally Unique Identifier
OSI (Modell)	Open Systems Interconnection (Modell)

Fachbegriff	Erklärung
Peer-to-Peer Netz	Ein Peer-to-Peer Netz besteht aus zwei oder mehreren gleichberechtigten Systemen.
Padding	Füllbits zum Auffüllen von Segmenten, in denen der Datenanteil nicht die Mindestgröße ausfüllt.
Redundanz	Beschreibt diejenigen Informationen oder Daten, die in einer Informationsquelle mehrfach vorhanden sind. Eine Informationseinheit ist dann redundant, wenn sie ohne Informationsverlust weggelassen werden kann.
RTD	Round Trip Delay
RTT	Round Trip Time
SFD / SOF	Start Frame Delimiter / Start of Frame
Virtuelle Kommunikation	Beschreibt die Kommunikation der zwei Systeme auf der entsprechenden Ebene über einheitliche Sprache bzw. Protokolle

0x0800	IPv4 Internet Protocol, Version 4
0x0806	ARP Address Resolution Protocol
0x0842	WoL Wake on Lan
0x8035	RARP Reverse Address Resolution Protocol
0x809B	EtherTalk Appletalk
0x80F3	AARP Appletalk Address Resolution Protocol
0x8100	VLAN Tag
0x8137	Novell IPX
0x8138	Novell
0x86DD	IPv6 Internet Protocol, Version 6
0x8863	PPPoE Discovery
0x8864	PPPoE Session
0x8870	Jumbo Frames
0x8892	Echtzeit-Ethernet PROFINET
0x88A2	ATA over Ethernet Coraid AoE
0x88A4	EtherCAT Echtzeit-Ethernet
0x88A8	Provider Bridging
0x88AB	Echtzeit-Ethernet POWERLINK
0x88CD	Echtzeit-Ethernet SERCOS III
0x8906	Fibre Channel over Ethernet
0x8914	FCoE Initialization Protocol FIP