**数据通信基础**

HUB

HUB上的节点处于冲突域中

HUB相连的两台机器处于冲突域中，同时只能有一台机器发送/接收数据

交换机Switch

交换机的每一个端口都是冲突域

交换机整机是广播域(Broadcast Domain)，所有子机处于广播域中

交换机的基本功能

1. 数据帧的交换

2. 终端用户的接入

3. 基本的接入安全功能（MAC地址过滤，ARP欺骗）

4. 分割冲突域

5. 二层链路的冗余，防环和负载均衡

路由器

一个接口就是一个广播域

1. 隔绝广播，实现跨三层的数据访问

2. 支持路由协议，维护路由表

3. 路径选择及数据转发

4. 广域网接入，地址转换及特定的安全功能

**OSI参考模型**

1. Physical

2. Data Link

3. Network Layer

4. Transport Layer

5. Session

6. Presentation

7. Application

其中1-4层为底层，负责网络数据传输；5-7层为高层。负责主机之间的数据传输

1.物理层：在媒介上传输比特流

1）定义接口和媒体的物理特性

2）定义比特的表示、数据传输速率、新号的传输模式（单工，半双工，全双工）

3）定义网络物理拓扑（网状、星型、环型、总线型）

4）负责把逐个的比特从一跳移动到另一跳

2. 数据链路层：将分组数据封装成帧；提供节点到节点的传输；差错检测

1）组帧、物理编址、流量控制、差错控制、接入控制

2）在不可靠的物理链路上，提供可靠的数据传输服务，吧帧从一跳移动到另一跳

3. 网络层：逻辑寻址；路由选择

1）定义了逻辑地址（三层地址）

2）分组寻址，负责将分组数据从源端传输到目的端

3）路由选择、维护路由表

4. 传输层：提供可靠或不可靠的端到端传输

1)负责将来自上层应用程序的数据进行分段和重组，并将它们组合为同样地数据流形式

2)提供端到端的数据传输服务

3)工作在传输层的协议：TCP、UDP

5. 会话层：为通信双方指定通信方式，并创建，注销会话

1）负责建立、管理和终止表示层实体之间的会话连接

2）在设备或节点之间提供会话控制

3）在系统之间协调通信过程

6. 表示层：数据和信息的转换，数据压缩解压缩，加密解密

1）数据的解码和编码

2）数据的加密和解密

3）数据的压缩和解压

4）常见的标准：ASCII、JPEG

7. 应用层：各种应用程序，协议

1）为应用软件提供接口，使应用程序能够使用网络服务

2）常见应用层协议：http、ftp、dns、telnet

TCP/IP模型

1.物理层

在媒介上传输比特；提供机械和电气的规约

2.数据链路层

将分组数据封装成帧；提供节点到节点方式的传输

3.因特尔网层

定义逻辑地址；路由的选择、将分组从源端传送到目的端

4.主机到主机层

为应用层实体提供端到端的通信功能，保证了数据包的顺序传送及数据完整性

5.应用层

对应于OSI参考模型的高层，为用户提供所需的服务，例如：FTP、Telnet、DNS、SMTP等

TCP & UDP

传输控制协议TCP

1.面向连接

2.可靠传输

3.流控及窗口机制

4.使用TCP的应用：

1）Web浏览器

2）文件传输程序

3）电子邮件

用户数据报协议UDP

1.无连接

2.不可靠传输

3.尽力而为的传输

4.使用UDP的应用：

1）视频流

2）IP语音（VoIP）

3）域名系统（DNS）

TCP三次握手

A: seq = 0, ctl = SYN

B: seq = 0, ack = 1, ctl = SYN, ACK

A: seq = 1, ack = 1, ctl = ACK

TCP四次挥手

A: seq = 101, ctl = FIN, ACK

B: seq = 301, ack = 102, ctl = ACK

B: seq = 301, ack = 102, ctl = FIN, ACK

A: seq = 102, ack = 302, ctl = ACK