LẬP TRÌNH MẠNG

- Tầng 2 data link -> kiểm tra độ chính xác thông tin

- Pm là tập hợp nhiều chương trình để xử lý nhiều yêu cầu

- Lập trình viên bắt đầu lập trình ở tầng 4

- lập trình mạng là lập trình ra các thực thể pm hoạt động ở tầng ứng dụng nhầm cung cấp d.vụ cho người dùng dựa trên các giao thức.

- Giao thức TCP/IP

- Tầng 1 : dữ liệu dạng bit. Thiết bị: repeater, hub

- Tầng 2 (Vật lý): dữ liệu là frame được truyền đi, vì nó có chức năng framing (đóng gói dữ liệu lại). Tbi: switch, bridge

- Tầng 3 : Giao thức IP (là giao thức ko liên kết -> ko có cơ chế tìm lỗi, ko hồi đáp -> ko t.báo lỗi), ICMP là giao thức được bọc chung với IP để kiểm soát lỗi. Tbi: router. Dữ liệu là package

- Tầng 4 (transport): dữ liệu là segmant

- Tầng ứng dụng: DHCP: dvu cấp phát động, BOOTP,... dữ liệu là data

DNS: dvu phân giải tên miền ( đổi từ địa chỉ IP thành tên: 8.8.8.8 -> google)

* Tầng mạng (Network Layer)
  + Thiết bị định tuyến (router)
  + xác định địa chỉ logic – giao thức IP
  + Giao thức IP là giao thức không có kết nối -> Ko nhận phản hồi -> dùng ICMP
  + 2 chức năng quan trọng của IP: Chọn đường và chuyển tiếp
  + 13 bước hoạt động của giao thức IP
    - Gói tin gồm 2 phần: header và data
    - Truyền gói tin đi:
      * Thực thể IP trạm nguồn có 4 bước
      * Thực thể IP trạm đích có 3 bước
      * Router chặn lỗi và xử lý 6 bước
* Tầng 4 (Transport Layer)
  + Dữ liệu ko qtr, cần tgian kết nối nhanh.
  + Ko ảnh hưởng đến băng thông đường truyền
  + DNS
  + Khi quét tệp tin -> ra 6 là dùng TCP, 17 là UDP
* Tầng phiên (Session layer)
  + Chỉ trong ltrinh theo cơ chế có kết nối thì có session.
  + Session cho phép lưu trữ các phiên làm việc giữa khách-chủ
* Tầng trình diễn (Presentation layer)