7. Übung zur VL Betriebs- und Kommunikationssysteme

Tutor: Thomas Tegethoff

Bearbeiter: Etienne Jentzsch, Carola Bothe

1a)

Stream Socket:

Datenstromorientierte Schnittstelle, die TCP(Transmission Control Protocol) benutzt. Der Stream Socket überträgt damit die Daten zuverlässig und garantiert, dass die Bytes in der gleichen Reihenfolge ankommen wie sie eingegangen sind. Quelle (VL OSCN\_08 9.5)

Datagram Socket:

Benutzt UDP(User Datagram Protocol) und ist damit eher unzuverlässig bei der Datenübertragung(nicht garantiert, also die Daten kommen an oder nicht an). Diese Schnittstelle versucht also nur die Daten von a nach b zu bringen und das in beliebiger Reihenfolge. Quelle (VL OSCN\_08 8.5)

Internet:

Ist ein weltweiter Verbund von anderen Netzen(Rechnernetzwerke) und bietet Internetdienste wie z.B. FTP, Teilnet / Usenet, E-Mail und WWW an. Jeder Rechner kann sich mit jedem Rechner verbinden mittels Internetprotokolle. Quelle (VL OSCN\_08 8.11-8.14)

World Wide Web:

Ist ein vom Internet abrufbares System von Welt weit verknüpften Ressourcen(Webseiten) und basiert auf den Protokollen HTTP oder HTTPS, die die Webseiten mit Hilfe von Hyperlinks miteinander verknüpft.

Quelle (VL OSCN\_08 8.16)

Protokoll:

Protokolle sind Regeln, welche das Format, den Inhalt, die Bedeutung und die Reihenfolge gesendeter Nachrichten zwischen verschiedenen Instanzen festlegen. Das „Kommunikationsprotokoll“ ist also eine Vereinbarung, nach der die [Datenübertragung](https://de.wikipedia.org/wiki/Daten%C3%BCbertragung) zwischen zwei oder mehreren Parteien abläuft und eine Menge von Regeln ist, die [Syntax](https://de.wikipedia.org/wiki/Syntax), [Semantik](https://de.wikipedia.org/wiki/Semantik) und [Synchronisation](https://de.wikipedia.org/wiki/Synchronisation) der Kommunikation bestimmen.

Quelle (https://de.wikipedia.org/wiki/Kommunikationsprotokoll)