

INGENIERÍA MECATRÓNICA



DI_CERO

DIEGO CERVANTES RODRÍGUEZ

DESARROLLO FULL STACK

HTML, CSS & JAVASCRIPT

Modelo OSI

Contenido

Modelo OSI	2
Capa 7: Aplicación.....	2
Capa 6: Presentación	3
Capa 5: Sesión	3
Capa 4: Transporte.....	3

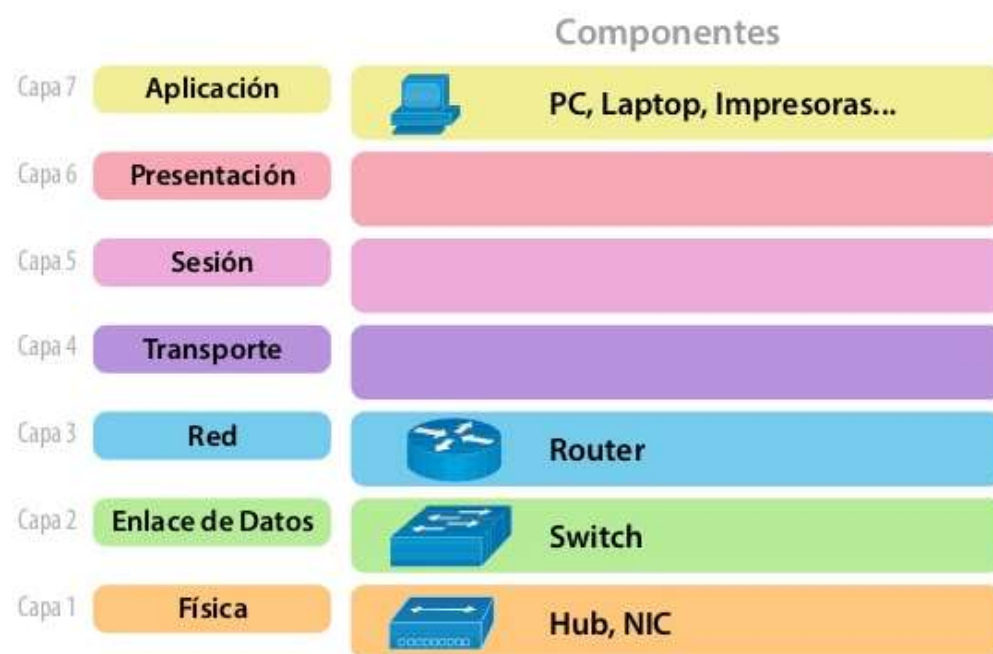


Modelo OSI

Antes las redes de computadoras solamente se podían hacer entre computadoras de una misma empresa ya que cada una tenía sus propios protocolos de comunicación por lo que si una computadora se quería comunicar con otra que fuera de una compañía diferente, esto no era posible.

Pero cuando las computadoras tuvieron que conectarse entre ellas fue cuando nació el modelo OSI que fue creado por la ISO, que es la organización esa que crea reglas para todo.

El modelo OSI representa el conjunto de pasos con los cuáles será posible la comunicación entre diferentes dispositivos informáticos, consta de 7 capas:



- Cuando el mensaje va a salir se empieza en **Aplicación** y se acaba en **Física**
 - Mensaje saliendo: **Aplicación** → **Física**
- Cuando el mensaje está llegando se empieza en **Física** y se acaba en **Aplicación**
 - Mensaje entrando: **Física** → **Aplicación**

Capa 7: Aplicación

Esta representa tal como lo dice el nombre a la aplicación ya sea Youtube, Google, Hotmail, etc. Osea es el lugar en donde el usuario interactúa con el software, ya sea viendo, video o mandando un email o accediendo a algún buscador.



Capa 6: Presentación

Esta capa se encarga de traducir el formato del archivo que estoy solicitando desde mi capa Aplicación, osea la extensión que debe tener mi archivo como por ejemplo la extensión .txt para archivos de texto, la de .jpg, .png o .jpeg para imágenes, .doc, .pdf o alguna otra de archivos binarios, etc.

Capa 5: Sesión

Es la capa que maneja la comunicación entre host, osea donde se ejecutan los métodos HTTP como GET y POST entre ordenadores.

Capa 4: Transporte

La capa transporte es la que segmenta los datos, todas las imágenes o los archivos que mandamos o nos mandan no vienen ya completos, sino que la computadora los parte en muchos cachitos para poder enviarlos y recibirlos de mejor manera sin que se pierdan datos o no se manden por completo. A estos cachitos se les llama paquetes los cuáles tienen etiquetas TCP o UDP.

Esto por ejemplo ocurre cuando se está viendo un video en live streaming, hay veces que se pierden paquetes de pixeles muy específicos, pero no por eso se va a dejar de mandar el video, sino que simplemente ese paquete se pierde y no es necesario llamarlo después.

