

# Topologies

Les réseaux peuvent être structurés de manières différentes.

## 1. Composants réseau

Nous avons déjà vu qu'un protocole de communication permet aux différentes machines d'échanger des données entre elles. TCP/IP, NetBEUI, DLC ou AppleTalk sont des protocoles de communication.

Un protocole définit l'ensemble des règles qui permettront l'échange des informations dans un réseau.

Le client réseau est un composant logiciel capable de communiquer avec le serveur réseau qui lui est associé.

Par exemple, le client pour les réseaux Microsoft établit une communication avec le partage des fichiers et d'imprimantes pour les réseaux Microsoft afin d'accéder à des ressources spécifiques comme des répertoires de fichiers.

## 2. Bus

La topologie en bus repose sur une technologie en multipoints (point à point). Les ordinateurs sont reliés à la chaîne par un câble qui constitue le réseau. Cette configuration n'offre plus aucun intérêt à moins de vouloir relier deux postes à moindre coût.



## 3. Étoile

La topologie en étoile repose sur le principe des matériaux actifs. Un matériel actif remet en forme les signaux et les régénère. Ces points centraux peuvent être des concentrateurs (ou hubs) ou des commutateurs (ou switches). En pratique, c'est cette configuration que vous allez le plus souvent rencontrer.