

3 Protokoły i modele



3.0 Wprowadzenie



3.0.1 Dlaczego powinienem przerobić ten moduł?

3.0.2 Czego się nauczę przerabiając ten moduł?

3.0.3 Ćwiczenie klasowe – Projektowanie systemu komunikacji

3.1 Reguły



3.1.1 Wideo – Urządzenia w bańce

3.1.2 Podstawy komunikacji

[🏠](#) / [Protokoły i modele](#) / Wprowadzenie

Wprowadzenie

3.0.1

Dlaczego powinienem przerobić ten moduł?



Witamy w module protokoły i modele!

Znasz podstawowe komponenty prostej sieci, a także początkową konfigurację. Ale po skonfigurowaniu i podłączeniu tych komponentów, skąd wiesz, że będą one współpracować? Protokoły! Protokoły to zestawy uzgodnionych zasad, które zostały utworzone przez organizacje normalizacyjne. Ale ponieważ nie można wziąć reguły i przyjrzeć się jej uważnie, jak naprawdę ją zrozumieć, dlaczego istnieje taka zasada i co ona ma robić? Modele! Modele dają możliwość wizualizacji reguł i ich miejsca w sieci. Moduł ten zawiera przegląd protokołów sieciowych i modeli. Za chwilę zrozumiesz znacznie głębiej, jak działają sieci!



Wprowadzenie do sieci

v7.0



3.1.5 Wymagania dotyczące protokołu sieciowego

3.1.6 Kodowanie wiadomości

3.1.7 Formatowanie wiadomości i enkapsulacja

3.1.8 Rozmiar wiadomości

Czego się nauczę przerabiając ten moduł?



Tytuł modułu: Protokoły i modele

Cel modułu: Wyjaśnić, jak protokoły sieciowe umożliwiają urządzeniom dostęp do lokalnych i zdalnych zasobów sieciowych.

- 3.1.9 Zarządzanie przesyłaniem wiadomości w czasie
- 3.1.10 Opcje dostarczania wiadomości.
- 3 Protokoły i modele ^
- 3.0 Wprowadzenie ^
- 3.0.1 Dlaczego powinienem przerobić ten moduł?
- 3.0.2 Czego się nauczę przerabiając ten moduł?
- 3.0.3 Ćwiczenie klasowe - Projektowanie systemu komunikacji
- 3.1 Reguły v
- 3.1.1 Wideo - Urządzenia w bańce
- 3.1.2 Podstawy komunikacji
- 3.1.3 Protokoły komunikacyjne
- 3.1.4 Ustanowienie zasady
- 3.1.5 Wymagania dotyczące protokołu sieciowego
- 3.1.6 Kodowanie wiadomości
- 3.1.7 Formatowanie wiadomości i enkapsulacja
- 3.1.8 Rozmiar wiadomości

Tytuł tematu	Cel tematu
Reguły	Opisać rodzaje reguł, które są niezbędne do pomyślnego komunikowania.
Protokoły	Wyjaśnić dlaczego w komunikacji niezbędne są protokoły.
Zestawy protokołów	Wyjaśnić cele działania zestawu protokołów.
Organizacje normalizacyjne	Wyjaśnić, rolę organizacji normalizacyjnych w tworzeniu protokołów umożliwiających współdziałanie sieci.
Modele odniesienia	Wyjaśnić, jak modele TCP/IP i OSI pomagają standaryzować proces komunikacji.
Enkapsulacja danych	Wyjaśnić, w jaki sposób enkapsulacja danych umożliwia ich transport w sieci.
Dostęp dodanych	Wyjaśnić, w jaki sposób lokalne hosty uzyskują dostęp do lokalnych zasobów sieciowych.

3.0.3

Ćwiczenie klasowe - Projektowanie systemu komunikacji




Zakupiłeś niedawno nowy samochód do użytku osobistego. Niestety po tygodniu, lub dłuższym czasie użytkowania zauważyłeś, że nie działa on w sposób prawidłowy. Po przedyskutowaniu problemu z kilkoma kolegami, zdecydowałeś się oddać go do poleconego przez nich warsztatu samochodowego. Jest to jedyny warsztat znajdujący się w bliskiej odległości od Ciebie.

Po przyjeździe do warsztatu samochodowego, stwierdziłeś, że żaden z mechaników nie mówi w twoim języku. Zatem masz trudności z wyjaśnieniem problemów związanych z twoim samochodem, ale jego naprawa jest konieczna. Samochód jest w takim stanie, że nie jesteś pewien, czy możesz wrócić nim do domu i na miejscu poszukać innych opcji naprawy.

Musisz znaleźć sposób na porozumiewanie się z mechanikami z warsztatu samochodowego, aby twój samochód został prawidłowo naprawiony.

Jak będziesz komunikować się z mechanikami? Zaprojektuj model komunikacji, aby upewnić się, że samochód jest prawidłowo naprawiony.

 Projektowanie systemu komunikacji

- 3.1.9 Zarządzanie przesyłaniem wiadomości w czasie
- 3.1.10 Opcje dostarczania wiadomości.
- 3 Protokoły i modele ^
- 3.0 Wprowadzenie ^
- 3.0.1 Dlaczego powinienem przerobić ten moduł?
- 3.0.2 **Czego się nauczę przerabiając ten moduł?**
- 3.0.3 Ćwiczenie klasowe – Projektowanie systemu komunikacji
- 3.1 Reguły v
- 3.1.1 Wideo – Urządzenia w bańce
- 3.1.2 Podstawy komunikacji
- 3.1.3 Protokoły komunikacyjne
- 3.1.4 Ustanowienie zasady
- 3.1.5 Wymagania dotyczące protokołu sieciowego
- 3.1.6 Kodowanie wiadomości
- 3.1.7 Formatowanie wiadomości i enkapsulacja
- 3.1.8 Rozmiar wiadomości

 2.9
Moduł ćwiczeń i quizu

3.1
Reguły 