



④ - LINK ACCESS Física != lógica

Reglas con las que se transmiten frames (Topologías)

➡ Multiplexación

canal en pedazos

➡ Conmutación

Frames muy chiquitos

➡ Controlado

centralizado



distribuido

bits

Cada PC llena en un vector indicando si puede hablar o no

token

** llega el token **

el PC: ¿quiero enviar algo?

lo escribe en el token

no

Me llevo un msg?

si lo leo & dejo el token vacío

Un monitor: - Revisa que el token exista poniendo una marca
- if (token.no tiene marca)
elegirNewMonitor & env

Contienda

"si el medio está libre" → Salida: Entra de una

con escucha CSMA/CA: espera un momento si sigue vacío entra

CSMA/CD: si hay colisión se para la transmisión

Gestión del medio controlado:

- One Persistent | espera
- No Persistent | se va (como ella) y luego vuelve (como ella)
- P Persistent | calcula la prob de q el medio esté vacío en $X \leftarrow 1/2$