

0.1 Internetarchitekturen

Die allgemeine Architektur des Internets ist gegeben durch die Vernetzung der Systeme auf unterschiedlichen Ebenen. Nutzer können bei Internet Exchange Points ("Internetknoten", IX or IXP, auch Network Access Point) verschiedenste Daten austauschen und generell werden diese von Providern (ISPs) zur Nutzung angeboten.

Die meisten ISPs nutzen IX als Schnittstellen zwischen Rechnernetzwerken, wobei der gesamte Verbund aller autonomen Systeme das Internet bilden. Weltweit existieren ca. 340 IXPs, wobei kleinere Knotenpunkte als Uplink zu den 'Carriern', den ISPs, dienen. Die Vorteile mehrerer IX sind primär Effizienz und Ausfallsicherheit bei Datentransfer, wobei die Kosten für den Betrieb eines IX von den dazugehörigen ISPs geteilt werden. Die Gebühren berechnen sich pro genutzten Port pro eigenen IXP. Die Kosten für den jeweiligen Port sind abhängig von dessen Transferrate - derzeit zwischen 10Mbps und 100 Gbps.

Bei den einzelnen ISPs unterscheidet man zwischen mehreren Kategorien (Tiers):

- Tier 1.: National & oftmals International, die größten Betreiber.
z.B.: Deutsche Telekom, KPN, AT&T, Verizon, NTT, Telecom Italia,...
- Tier 2.: Transit Provider. Nehmen Downstream von Tier 1 in Anspruch und bieten Upstream für Tier 3.
z.B.: Vodafone, Tele2, Comcast
- Tier 3.: Lokale Provider. Sie verkaufen Transitmöglichkeiten an Nutzer.

Es bleibt jedoch zu beachten dass die Kategorisierung regelrecht schwammig geführt wird.

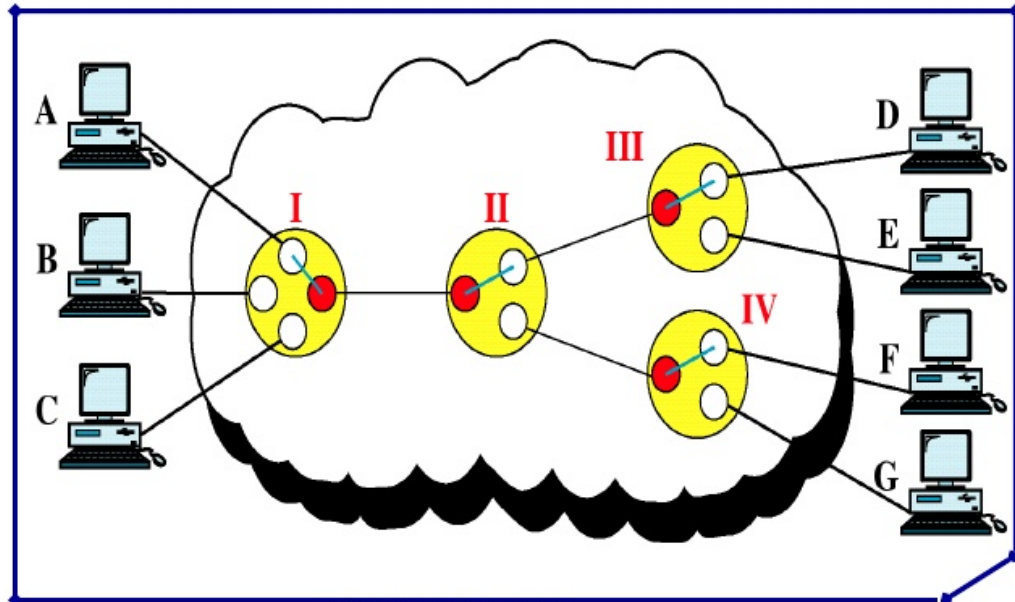
Weiters ist das Internet noch durch Protokolle unterstützt, um fehlerfreien Austausch zu garantieren, oft beschrieben mithilfe des ISO/OSI-Referenzmodells (siehe 2.3).

0.2 Netzwerktypen

0.2.1 Leitungsvermittelnde Netzwerke

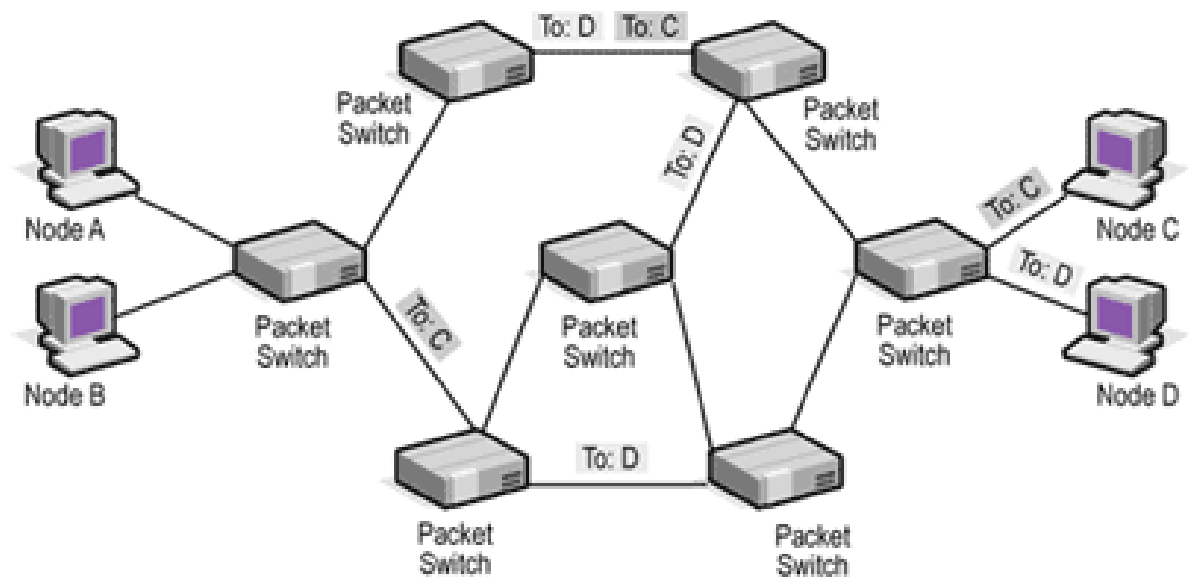
Leitungsvermittelnde Netzwerke, oder Circuit-Switch Networks, sind vergleichbar mit Telefonanrufen oder einem Schienennetz. Ein exklusiver logischer oder physikalischer Pfad wird zwischen Sender und Empfänger designiert, vergleichbar mit einer Kritischen Zone. Genutzte Ressourcen, benutzt oder nicht, stehen in dieser Zeit anderen Usern nicht zur Verfügung.

Circuit Switched Networks

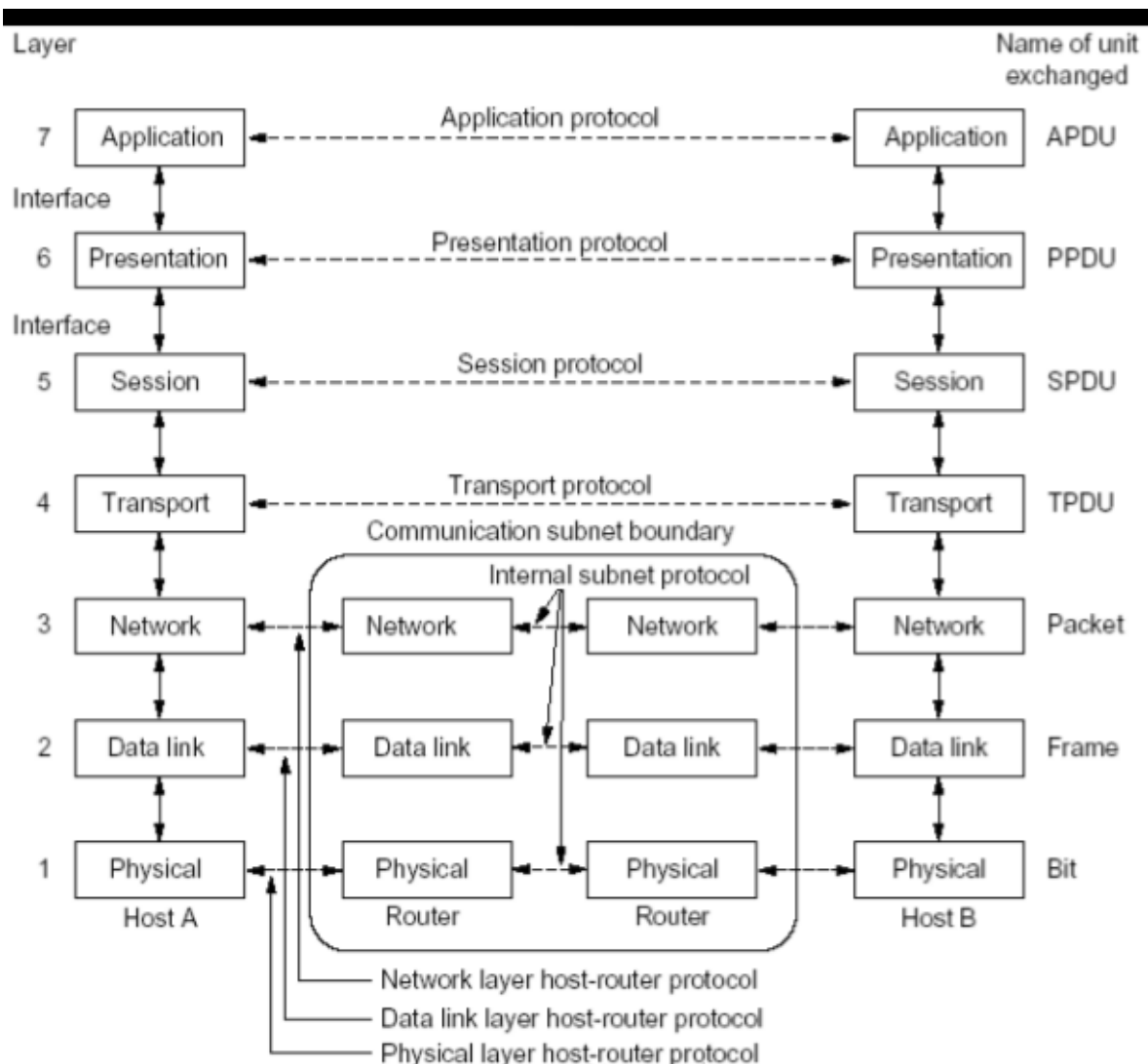


0.2.2 Paketvermittelnde Netzwerke

Paketvermittelnde Netzwerke, oder Packet-Switching Networks, sind charakteristisch gesehen wie E-Mails. Daten werden Buffermäßig zu einem größeren Datensatz zusammengeschrieben, welches das Datenpaket ausmacht. Diese werden vollständig gesendet & vollständig empfangen, wobei die Pakete über dynamisch bestehende Pfade via Nodes verschickt werden. Dies ermöglicht parallelen Transfer zwischen mehreren Usern und erhöht die Ausfallsicherheit, da die Zielpfade der Pakete zur Laufzeit veränderbar sind.



0.3 ISO-OSI Referenzmodell



Das ISO-OSI Referenzmodell besteht aus verschiedenen Anwendungsschichten:

1. Physical Layer

Dieser Layer beschreibt die fundamentale Netzwerkkommunikation. Datentransfer via physischem Layer sind reine Bitstreams.

2. Data Link Layer

Der Datenlink nutzt Frames zur Übertragung von Datenstücken. Frames bestehen aus einer gewissen Anzahl an Bit-Blöcken und einer Prüfsumme, welche die korrekte Datenflussübertragung gewährleistet. Fehlerbehaftete Frames können anhand dieser Summe erkannt werden und der DLL kann das jeweilige Paket verwerfen oder sogar korrigieren. Im Falle des Verwerfens ist es allerdings nicht vorgesehen das jeweilige Frame neu anzufordern.

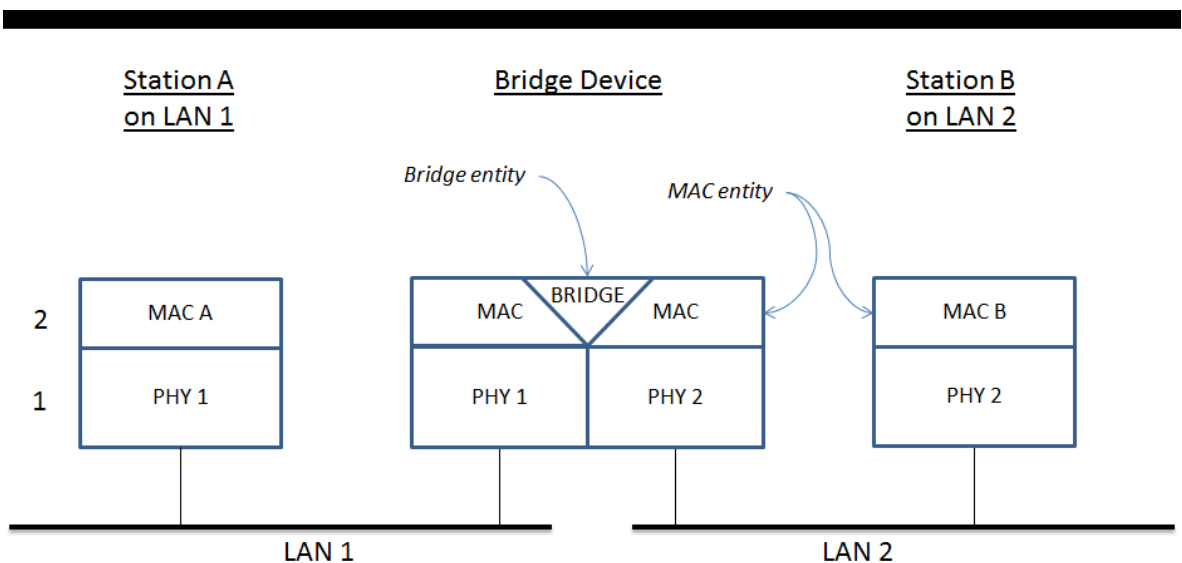
Mithilfe der 'Data Flow Control' kann man die Dynamik der Frameübertragung steuern, etwa wie schnell Blöcke verschickt werden.

Genutzte Hardware:

Bridge & Switch: Arbeiten via Media Access Control(Mac) oder Logical Link Control(LLC).

Die MAC-Bridge schützt gegen Kollisionen via Aufteilung des Netzes in verschiedene Kollisionsdomänen, d.H. ein Paket geht nur in das Netz, in welchem sich der tatsächliche Empfänger befindet.

Die LLC-Bridge dient der Koppelung zweier Teilnetze mithilfe verschiedener Zugriffsverfahren, wie Token-Passing (Tokens werden zwischen Sendern gewechselt und dementsprechend startet Datenverkehr) oder Carrier Sense Multiple Access/Collision Detection (CSMA/CD; Typischer Router mit x-Medien).



Schemata of Bridge/Switch inside a Network¹

Protokolle: HDLC, SDLC, DDCMP, Shortest Path Bridging Normen: IEEE, FDDI

3. Network Layer
4. Transport Layer
5. Session Layer
6. Presentation Layer
7. Application Layer

¹By Crvincenzi - MS Powerpoint, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=25610536>