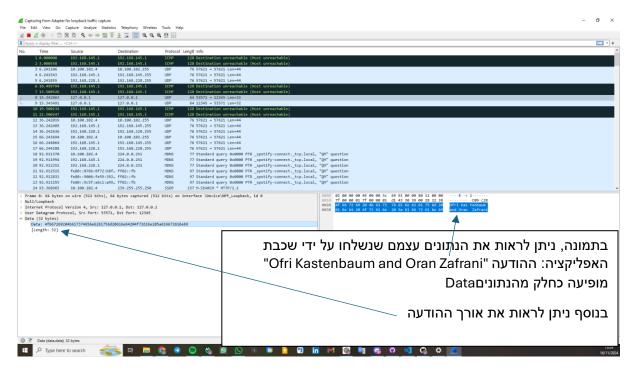
Application layer

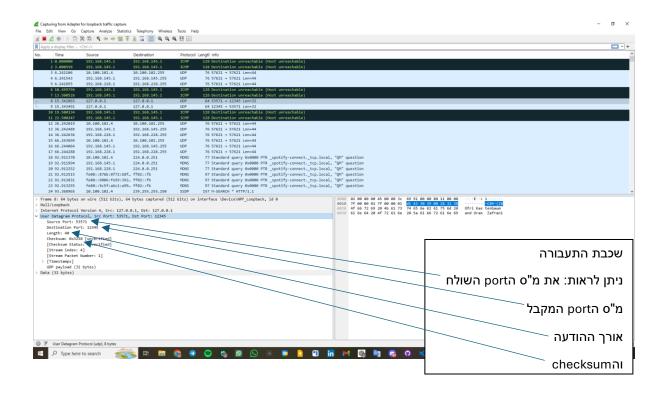
שכבת האפליקציה אחראית על יצירת הנתונים שהמשתמש רוצה לשלוח ומוודאת שהמידע תואם לאפליקציות המקבלות. השכבה אורזת את הנתונים באפליקציה ומעבירה לשכבה הבאה שכבת התעבורה לטפל בהמשך.

בנוסף, שכבת היישום היא זו הקובעת את סוג התקשורת בין מחשבים. למשל, היא קובעת האם מדובר בתקשורת "שרת–לקוח" (client-server) שבה מחשב אחד (השרת) מספק נתונים לאחר (הלקוח) - כמו בתקשורת "שבה כל אחד מהמחשבים הוא גם בגלישה באינטרנט, או שמדובר בתקשורת "קצה לקצה" (peer to peer), שבה כל אחד מהמחשבים הוא גם שרת וגם לקוח - כמו ברשתות שיתוף קבצים.



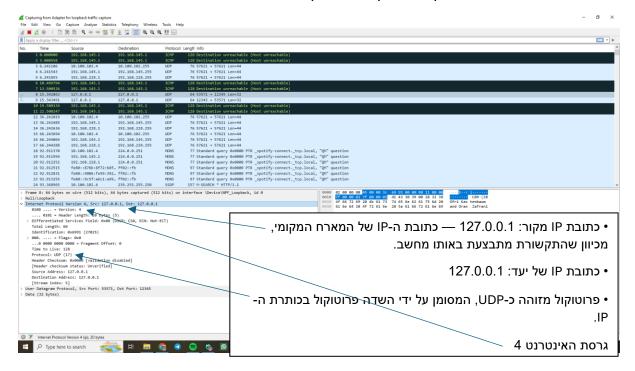
Transport layer

שכבת התעבורה אחראית על ניהול התקשורת בין תהליכים במחשבים שונים. היא משתמשת בפרוטוקולים כמו TCP (עם הבטחת מסירה) השכבה גם מוסיפה מידע כמו פורטי מקור ויעד, כדי לזהות תהליכים תקשורתיים.



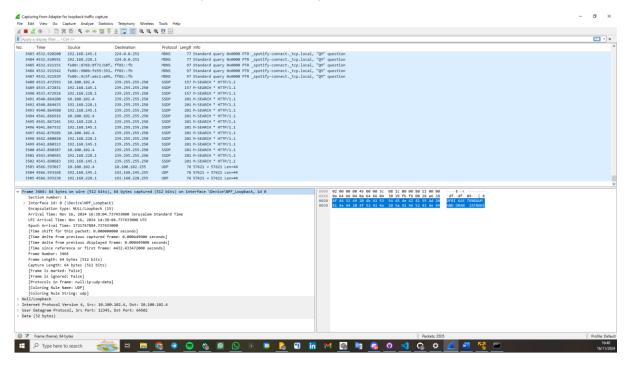
Network layer

שכבת הרשת אחראית על ניתוב חבילות נתונים (packets) בין מחשבים, תוך שימוש בכתובות IP. מבטיחה שהחבילות מגיעות ליעדן גם אם הן עוברות דרך מספר נתבים.



Link layer

שכבת הקישור אחראית על יצירת הקשר הפיזי או הלוגי בין התקנים ברשת, תוך שימוש בכתובות MAC שכבת הקישור אחראית על גבי מדיה פיזית (Ethernet, Wi-Fi וכו').



בצילום המסך, אנו לוכדים תעבורה על ממשק וירטואלי loopback (\Device\NPF_Loopback), שהוא ממשק וירטואלי המשמש לתקשורת פנימית במחשב. בתעבורת loopback אין שימוש בפרוטוקולים של שכבת הקישור) כמו Ethernet), שמחליפה את שכבת הקישור.

מה שמוצג כאן הוא תעבורה פנימית ללא כתובות MAC, מכיוון שאין שידור פיזי. בממשקים רגילים, היינו רואים מסגרות Ethernet עם כתובות MAC, אך במקרה זה מדובר בתקשורת פנימית, כך שכתובות MAC אינן נדרשות. התעבורה מכילה את פרוטוקולי IP, UDP ונתונים משכבות גבוהות יותר.

Physical layer

השכבה הפיזית (Physical Layer) היא השכבה הראשונה במודל ה ,OSI-והיא אחראית על העברת הנתונים בצורה של אותות פיזיים בין התקנים ברשת. בשכבה זו מועברות סיביות (bits) דרך אמצעי התקשורת הפיזי, כמו כבלים (נחושת, סיבים אופטיים) או גלי רדיו (ברשתות אלחוטיות).

שכבה זאת אינה נתנת לצפייה בכריש הרשת. Wire shark