Rețele de calculatoare - "acasa", pe intelesul tuturor (1)

Author: Petre IORDANESCU, Date: March 2021 Categories: Computer Networks Copyright © RENware (REN-CONSULTING SOFT ACTIVITY SRL)

INTRODUCERE

Rețelele de calculatoare sunt inca un termen "la moda". Chiar daca din anul 2000 incoace, Internet-ul a devenit ceva foarte comun (poate la fel de comun precum lenjeria!), misterul ce învăluie domeniul rețelelor de calculatoare face din acest domeniu ceva "pretențios", "deosebit", astfel incit (inca), auzul termenului creaza automat o situatie "respectabila" si "care merita considerație". In aceste scurte articole din serie voi aduce (sper!) putina lumina asupra domeniului si voi incerca sa il demistific astfel incit sa devina cunoscut cit mai multor persoane si, de ce nu?, utilizat "in deplina lui putere" in cit mai multe aplicatii si proiecte.

CARACTERISTICI ESENTIALE

Pentru a intelege "fenomenul" este necesar a enumera si explica elementele definitorii intr-o rețea de calculatoare, elemente in jurul carora este construit întregul "eșafodaj" referitor la acst domeniu.

Prima caracteristica este *alfabetul*. Oricare 2 entități care au nevoie si vor sa comunice intre ele trebuie sa folosească un **ALFABET** *comun si cunoscut de ambele*; ca este format din semne, simboluri, ideograme sau gesturi, nu prea conteaza; important este sa fie **comun si cunoscut de ambele**.

lar cind vorbim de "lumea calculatoarelor", alfabetul cel mai utilizat (probabil in peste 90% din cazuri) este format din doua simboluri: 0 si 1. Si ca sa extindem, ce alt alfabet ar putea "folosi (termenul mai corect este "a transporta"). Altfel spus, o rețea de calculatoare transporta biti: 0 si 1.

Celelalte caracteristici esentiale deriva din necesitatea de a transporta biti (0 si 1) sub forma unui semnal DIGITAL si sunt identice cu toate caracteristicile derivate din transportul de semnal digital 0 / 1 dinn "interiorul" unui calculator, exceptie facind "lungimea traseelor | firelor" ce asigura "transportul" si faptul ca aceste caracteristici trebuie sa fie comune si cunoscute de catre toate entitățile ce comunica in rețeaua de calculatoare. Acestea sunt:

 Necesitatea unui standard "electric" referitor la cum "arata" electric un 0 si un 1, absolut exact precum convenţiile utilizate in interiorul calculatoarelor: 5 volţi inseamna 1, 0 volţi inseamna 0

- Necesitatea sincronizării ceasurilor diverselor entități din rețea;
 DE CE? Pentru ca de exemplu un calculator poate transmite 2
 biti intr-o secunda iar altul poate citi doar un bit pe secunda ce a transmis unul si ce a inteles celălalt este o problema esentialvitala altfel... vorba ceea din popor: mutu' cu surdu'
- Distanta ,peste' care se transmite semnalul, distanta care determina lungimea mediului de transmisie (poate fi si altceva decit cablu electric!)

Din foarte multe puncte de vedre, o rețea de calculatoare are principii de functionare extrem de similare cu ale **poștei** si ale **telefoniei**. Nimic surprinzător deoarece principiile au fost inspirate chiar de sistemul poștal si de telefonie (la rindul ei inspirata de sistemul poștal). Principiile logistice sunt inspirate de sistemul poștal iar cele fizico-electrice de sistemul de telefonie. Desigur ca sunt si "mixaje" intre ele dar acest lucru este foarte putin important pentru scopul propus. Din acest motiv, foarte multe exemple necesare in înțelegerea "fenomenului" sunt legate de posta si telefonie, sisteme "mai digerabile" decit rețelele de calculatoare.

SUMAR SI TERMENI

RECOMANDARI

Personal recomand, mai ales celor ce doresc sa afle mai multe despre storia si evolutia calculatoarelor si a arhitecturilor, citirea tuturor articolelor si materialelor referențiate in notele de subsol, ele fiind un material bibliografic inestimabil si care pune in evidenta modul si evolutia

RENware team si Petre IORDANESCU, 2021 (mai multe articole gasiti pe: http://www.renware.eu/articles)

 $^{^{\}rm 1}$ Deoarece o retea de calculatoare are ca rol de baza facilitarea comunicarii intre doua sau mai multe calculatoare, adica sa asigure UN CANAL de comunicare