

SZÁMÍTÓGÉPES ALKALMAZÁSOK
HARDVER–SZOFTVER–HÁLÓZAT

SOÓS SÁNDOR

SOPRON, 2015.

Tartalomjegyzék.

Tartalomjegyzék

| | |
|---|----------|
| 1. Hardver-Szoftver | 2 |
| 1.1. A számítógép hardver-szoftver felépítése | 2 |
| 1.2. A szoftver | 2 |
| 1.3. Operációs rendszer | 5 |
| 2. Hálózatok | 9 |
| 2.1. A hálózatok előnyei | 9 |
| 2.2. Hálózatok osztályozása | 9 |
| 2.3. Hálózatok működése | 12 |

Miről lesz szó a mai órán?.

- A hardver és szoftver rendszer modellje
- A szoftver összetevői, a szoftverfejlesztés fázisai
- A gépi kódú és az assembly programozás lényege
- Magas szintű programnyelvek csoportosítása
- A szintaktika és a szemantika fogalma
- Az operációs rendszer és rendszer-közel szoftver
- Az ismert operációs rendszerek jellemzői
- Az operációs rendszer csatlakozási és kezelői felülete
- A felhasználók csoportosítása és jellemzőik
- Virtualizáció
- Számítógépek összekapcsolása
- A hálózatok előnyei, jellemző topológiák
- Hálózatok osztályozása
- Hálózati topológiák
- Hálózatok működése, alapszolgáltatások
- A hálózatok ISO-OSI modellje
- Gyakori hálózati szolgáltatások
- Az intranet fogalma

| |
|------------------------------|
| Felhasználói Interfész |
| Alkalmazói Programrendszer |
| Alkalmazói Programinterfész |
| Adatbázis kezelő rendszer |
| Operációs rendszer interfész |
| Operációs rendszer |
| Hardver interfész |
| Hardver |

1. Hardver-Szoftver

1.1. A számítógép hardver-szoftver felépítése

A számítógép hardver-szoftver felépítése.

- A múlt órán beszéltünk a hardverről
- Most következik a szoftver

1.2. A szoftver

A szoftver.

- Mi a különbség a program és a szoftver között?
- Miből áll a szoftver?
 - programmodulok
 - rendszerdokumentáció, fejlesztői dokumentáció
 - konfigurációs adatok, és ezeket tároló fájlok
 - felhasználói dokumentáció
 - a szoftver bevezetését és használatát támogató eszközök: weblap, fórum, oktatóanyagok, demók, stb.
- Ezt mindig figyelembe kell venni, ha szoftvert készítünk, vagy vásárolunk

A szoftverfejlesztés fázisai.

1. szoftverspecifikáció (Mit csináljon a szoftver?)
2. szoftvertervezés (A rendszer megtervezése)
3. implementáció (A programkód előállítása)
4. tesztelés, validáció (A program helyességének ellenőrzése, bizonyítása)
5. szoftverevolúció (üzemeltetés, továbbfejlesztés)

| | | | |
|-----------|---------------------------|------------------|------------------|
| gépi kód: | 10011100 | 0000101000110000 | 0000101000110001 |
| assembly: | ADD | adat1 | adat2 |
| Pascal: | adat1 := adat1 + adat2; | | |
| C: | adat1 = adat1 + adat2; | | |
| Basic: | LET adat1 = adat1 + adat2 | | |
| Java: | adat1 = adat1 + adat2; | | |

A programozás szintjei.

- gépi kódú programozás (*bitek*)
- assembly programozás (szimbolikus kódok, *mnemonik*)
 - assembly nyelv: a programozási nyelv
 - assembler: az assembly nyelvű fordító program assembly nyelvű forráskód \Rightarrow gépi kód
- magasszintű programozási nyelvek („*mondatok*”)

A programozás szintjei – Példa.

Magasszintű programnyelvek.

- Imperatív (procedurális) programnyelvek
 - a programozónak le kell írnia a végrehajtandó algoritmust
 - * FORTRAN – 1954
 - * ALGOL 60 – 1960
 - * COBOL – 1959
 - * BASIC – 1964
 - * PASCAL – 1968
 - * C – 1974
- Funkcionális (logikai) programnyelvek
 - nem a megoldást írja le a programozó, hanem a feladat logikai/matematika modelljét, a kielégítendő szabályokat
 - ezek után a feltett kérdésekre automatikusan tud válaszolni a program
 - * Prolog
 - * LISP
- Szimulációs nyelvek

- a feladat statisztikai modelljéből kiindulva kísérletezi ki a megoldást
 - * GPSS
 - * Simula 67
 - * TUTSIM
 - * ASYST
- Grafikus programozást biztosító nyelvek
 - két- és háromdimenziós ábrák előállításához szükséges paraméterezhető rajzelemek az elemi utasítások
 - * LabVIEW
 - * VisSim
- Adatbázis-kezelő nyelvek
 - az adatbázis-kezelő szerverek programozását lehetővé tevő nyelvek
 - * SQL
 - * Progress
- Objektum alapú és objektum-orientált nyelvek
 - a feladat modelljét objektumokkal, ezek kapcsolataival és a hozzájuk köthető eseményekkel írják le
 - * Smalltalk
 - * Eiffel
 - * C++
 - * Java
 - * Delphi (Object Pascal)
 - * C#

A programozási nyelvek definiálása.

- A számítógéppel való kommunikációhoz teljesen egyértelműen kell definiálni a szabályokat
- A programozási nyelveket két szinten definiáljuk:
 1. Szintaktika, szintaxis
 - nyelvtani szabályok
 - megmondja, hogy melyek a helyes programok
 - a fordítóprogram el tudja dönteni, hogy melyek a szintaktikailag helyes programok, hiba esetén jelzi ezeket
 2. Szemantika

- jelentés, tartalom
- meghatározza, hogy a szintaktikailag helyes programok mit jelentenek
- szemantikai hiba esetén nem kapunk hibaüzenetet, de a program nem azt csinálja, amit várunk tőle

1.3. Operációs rendszer

Operációs rendszer és rendszerközi szoftverek.

- **operációs rendszernek** (rendszer-szoftvernek) nevezzük azoknak a gyári programoknak az összességét, mely a számítógépes eszközök és a hálózat működését, az erőforrások elosztását és igénybevételét vezérlik (pl. DOS, UNIX, WINDOWS..., NOVELL NETWARE, Mac OS, stb.)
- **rendszerközi szoftvernek** nevezzük azoknak a gyári programoknak összességét, melyek általános és gyakran szükséges szolgáltatásokkal az operációs rendszerhez tartozó programokat kiegészítik (pl. Total Commander)
- nincs éles határ a két kategória között
- Miért nevezzük operációs rendszernek?

Operációs rendszerek.

A számítógép alapműködését, az erőforrásaival optimálisan történő gazdálkodást a felhasználás céljától függetlenül biztosító, általános programok együttese az operációs rendszer

- **MS-DOS** (Disk Operating System, 1981-): egyfeladatos, egyfelhasználós (single user, single tasking), assemblyben írták, parancsnyelv bázisú, interpreteres (a kapott utasítást azonnal végrehajtja, ha nem hibás a parancs)
- **Windows** (1985-): eredetileg egyfelhasználós, többfeladatos (multitasking), újabb változatai (XP) már többfelhasználósak (multiuser) assembly-ben és C-ben írták, grafikus bázisú (ikonok, menü, egér, ...)
- **UNIX** (1973-): többfelhasználós, többfeladatos, C-ben írták, nyílt (nyilvános) forráskódú, parancsnyelv bázisú; a PC-ktől a nagyszámítógépekig használt operációs rendszer.

Az operációs rendszer környezete.

- Három csatlakozási felületet kell megvalósítani (OS = Operating System):
 1. OS – Felhasználók (kezelők)
 2. OS – Alkalmazások (programok)
 3. OS – Hardver
- Fő feladata virtuális gép(ek) megvalósítása és működtetése
- Mit nevezünk virtuális gépnek?

OS – Felhasználók – Felhasználói felület.

- Ember – gép kapcsolat
 - tájékoztatni kell a felhasználót a gép működéséről
 - lehetővé kell tenni a beavatkozást
- Kezeleni kell az ehhez szükséges eszközöket
 - képernyő, billentyűzet, egér, hangeszközök, egyéb be-kimeneti eszközök
- A felhasználók nem egyformák:
 - „egyszerű” felhasználók
 - alkalmazás fejlesztők, programozók
 - rendszermenedzserek, rendszergazdák

Kezelői felület / Egyszerű felhasználók.

- elsősorban programokat futtatnak, a felhasználói programokkal kerülnek kapcsolatba, az operációs rendszerrel kevésbé
- a legfontosabb operációs rendszer szolgáltatás számukra a fájlrendszer
- bizonyos megbízhatóságot, biztonságot elvárnak, cserébe hajlandók bizonyos szabályokat követni, pl. bejelentkezés, jogosultságok, stb.
- számukra az operációs rendszer lehetőséget ad programok és adatok tárolására, használatára
- az egyszerű felhasználók számára a legfontosabb operációs rendszer szolgáltatások:
 - bejelentkezés

- fájlok, adatok kezelése
- programok áttekintése
- programok futtatása
- programok párhuzamos futtatása
- programok leállítása (kilövése)

Kezelői felület / Alkalmazásfejlesztők.

- természetesen a programozók egyben „egyszerű” felhasználók is, de ezen felül...
- elsősorban programokat írnak, tesztelnek, elemeznek
- az operációs rendszer programozói felületét ismerik, bizonyos mértékig a belső működését is
- többnyire speciális fejlesztői környezeteket használnak
- szükségük van az operációs rendszer szolgáltatásaira ahhoz, hogy adatokat, statisztikákat kapjanak a rendszer állapotáról (memória, erőforrások kihasználtsága, stb.)
- az alkalmazásfejlesztők számára a legfontosabb operációs rendszer szolgáltatások:
 - API-k (Application Programming Interface) a különböző rendszer erőforrások programozásához
 - programok futtatása különböző módokon (debug)

Kezelői felület / Rendszermenedzserek.

- természetesen a rendszermenedzserek egyben „egyszerű” felhasználók is, de ezen felül...
- Feladataik:
 - az operációs rendszer telepítése, konfigurálása
 - Adminisztráció: felhasználók, jogosultságok, más erőforrások
 - Hangolás: a rendszer teljesítményét befolyásoló paraméterek figyelése és beállítása
 - Felügyelet: hibák észlelése, elhárítása, log fájlok ellenőrzése, kezelése
 - Biztonsági mentések rendszeres készítése
- részletesen ismerik a rendszert
- olyan eszközökre van szükségük, amelyekre a többi felhasználónak nincs szüksége és ők nem is érhetik el azokat

Különböző felhasználói felületek.

- A felhasználók különböző csoportokba tartozhatnak (egyszerű felhasználó, programozó, rendszergazda)
- Egy felhasználó több csoportba is tartozhat
- A felhasználók felkészültsége, tapasztalata is nagyon eltérő lehet
- Ugyanaz a felhasználó is többféle felületet igényel az eltérő feladatokhoz
- Akkor milyen a jó felhasználói felület?
 - sokféle
 - jól paraméterezhető
 - karakteres-grafikus
- Melyik operációs rendszer tudja mindezt?
- Biztos, hogy egyetlen operációs rendszert kell használnunk?
- Hogyan használhatunk több operációs rendszert egy számítógépen?

Virtualizáció.

- Napjainkban az informatika talán leggyakrabban emlegetett fogalma, technológiája
- Nagyon sokféle dolgot értünk alatta
- „*A virtualizáció számítástechnikai kifejezés, számítógépi erőforrások különböző absztrakcióinak gyűjtőneve*”
- Mit lehet virtualizálni egy számítógépben?
 - egyes hardvereszközöket:
 - * virtuális memória
 - * virtuális nyomtató
 - * tároló virtualizáció, virtuális kötetek, fájlrendszerek
 - egy teljes számítógépet:
 - * szervervirtualizáció - virtuális szerver
 - * desktop virtualizáció - virtuális munkaállomás, operációs rendszer
- Cloud Computing (erről külön fogunk beszélni)

2. Hálózatok

2.1. A hálózatok előnyei

A hálózatok előnyei.

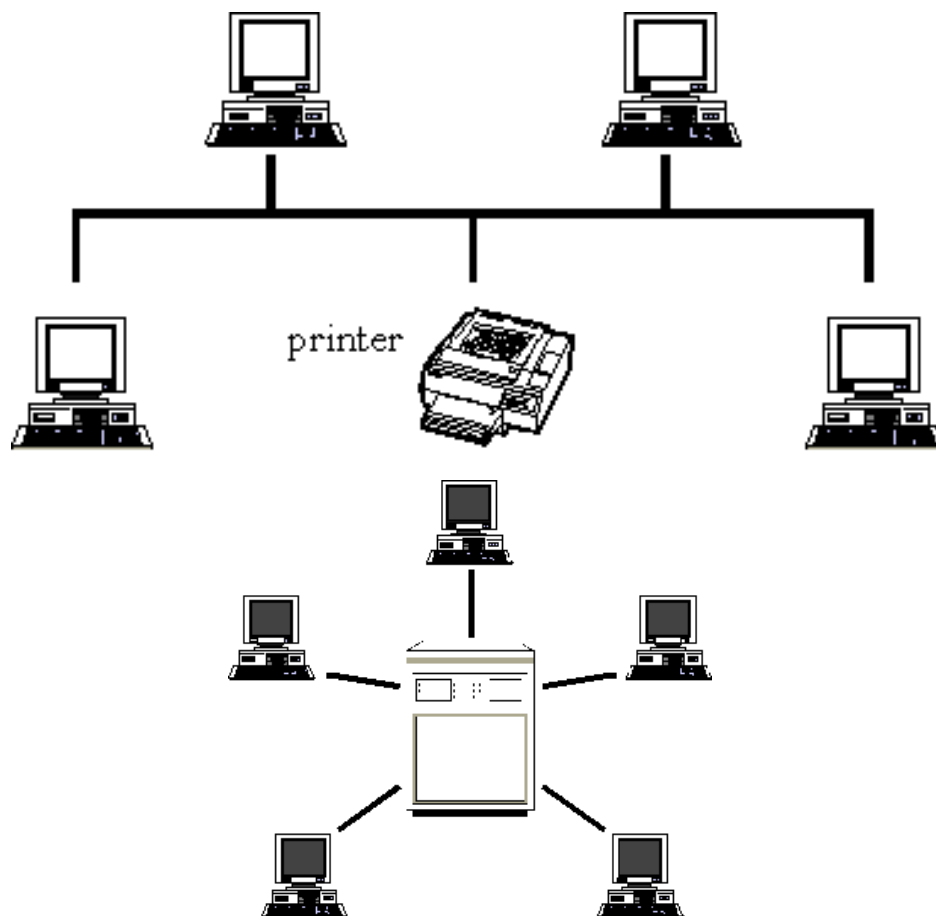
- Erőforrások megosztása, közös használata
 - Milyen erőforrásokat oszthatunk meg?
 - * nyomtató, plotter, szkennel, ...
 - * háttértárak
 - * processzor
 - * hálózat
 - * alkalmazások
 - * adatok, adatbázisok
 - Ezáltal csökkentjük a rendszerben lévő redundanciát!
- Erőforrások többszörözése, biztonság
 - háttértárak, RAID
 - hálózat
 - adatok, adatbázisok
 - Ez növeli a redundanciát
- Kommunikáció, online szolgáltatások elérése

2.2. Hálózatok osztályozása

Hálózatok osztályozása méret szerint.

- LAN (Local Area Network / Helyi Hálózat)
 - kis kiterjedésű, épületen belül
 - nagy sebességű: 10-100 Mbps (megabit per mp)
- MAN (Metropolitan Area Network / Nagyvárosi Hálózat)
 - nagyobb kiterjedésű, két telephely között, egy városon belül
 - sebessége általában kisebb, mint a LAN esetében
 - tipikusan LAN hálózatokat kapcsol össze
- WAN (Wide Area Network / Nagy Kiterjedésű Hálózat)
 - nagy kiterjedésű, városok közötti, országokat, kontinenseket átívelő

Ez a hagyományos felosztás, ma már csak nagyon speciális esetekben van értelme saját MAN, vagy WAN hálózatot építeni az Internet használata helyett.



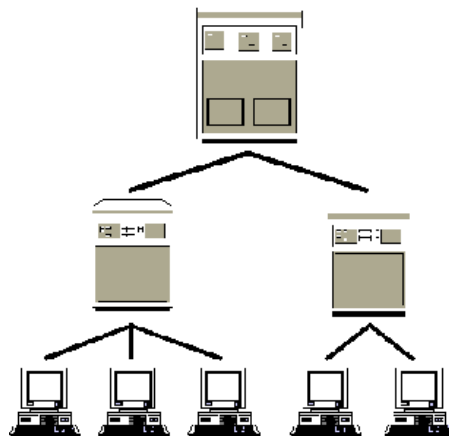
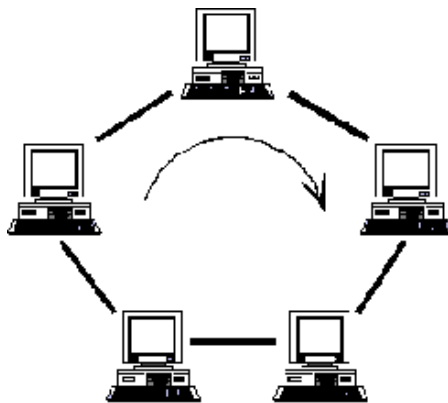
Hálózati topológiák.

1. Bus (sín) topológia

- minden eszköz egy közös bus-ra csatlakozik
- minden eszköznek van egy egyedi címe, a csomagot ezzel címezzük meg
- minden eszköz megkap minden csomagot, kiválasztja a neki szólót
- speciális lezáró elem kell a kábel végére, hogy ne verődjenek vissza a csomagok
- ha bárhol megsérül a kábel, az egész hálózat leáll

2. Csillag topológia

- minden eszköz közvetlenül a központban lévő szerverrel van összekapcsolva



- ha egy kábel megsérül, az csak egy munkaállomást érint
- a központ meghibásodásakor a teljes hálózat leáll

3. Gyűrűi topológia

- minden eszköz két szomszédal áll kapcsolatban, a gyűrűnek nincsen végpontja
- a csomagok egy irányban haladnak körbe a gyűrűben, amíg el nem érik a címzettet
- ha egy helyen megsérül a kábel, akkor a teljes hálózat leáll

4. Fa topológia

- az eszközök fastruktúrában vannak rendezve
- az egyes ágakat alhálózatoknak nevezzük

| Privát IP címtartományok | Tartomány kezdete | Tartomány vége | Címek száma |
|----------------------------|-------------------|-----------------|-------------|
| 24 bites tömb (/8 prefix) | 10.0.0.0 | 10.255.255.255 | 16 777 216 |
| 20 bites tömb (/12 prefix) | 172.16.0.0 | 172.31.255.255 | 1 048 576 |
| 16 bites tömb (/16 prefix) | 192.168.0.0 | 192.168.255.255 | 65 536 |

- aktív eszközök irányítják a csomagokat
- nagy hálózatok is kialakíthatók hatékonyan
- ha megsérül egy kábel, egy egész alhálózat elérhetetlenné válik

2.3. Hálózatok működése

Hálózati címek, IP-címek.

- A különböző hálózati rendszerek eltérő kommunikációs és azonosítási módokat használtak
- Mára szinte teljesen egyeduralkodóvá vált az Internet Protocol (IP) használata
- Minden Internet Protocol segítségével kommunikáló eszközt egy egyedi IP-cím azonosít
- Kétféle IP-cím szabvány:
 - IPv4
 - * 32 bites egész szám, 4 darab (0-255 közötti) szám pontokkal elválasztva
 - * 4 milliárd lehetséges IP-cím
 - IPv6
 - * 128 bites egész szám, 8 darab 16 bites szám kettőspontokkal elválasztva, tizenhatos számrendszerben (hexa)
 - * Hány lehetséges IP-cím van? $2^{128} = 3,2 \times 10^{38}$

IPv4 „régí” típusú IP-címek.

- A 4 milliárd IP cím bőségesen elegendőnek tűnt, mára azonban elfogyóban vannak
- Nem adunk minden eszköznek önálló IP-címet:

IPv6 „új” típusú IP-címek.

- 1994-ben vált szabvánnyá
- Gyakorlatilag korlátlan címtartomány
- Minden elképzelhető eszköz egyedi IP-címet kaphat
- A két rendszer párhuzamosan élhet egymás mellett
- Példák IPv6 címekre:
 - fe80:0000:0000:0202:b3ff:fe1e:8329
 - fe80:0:0:0:202:b3ff:fe1e:8329, elhagyhatjuk a vezető nullákat
 - fe80::202:b3ff:fe1e:8329, elhagyhatjuk az egymás melletti 0 tagokat, de csak egyszer!
 - Most még szokatlanok ezek a számok, de meg fogunk barátkozni velük!

Névszolgalatás – DNS.

- Az IP-címek emberi szem számára nehezen kezelhetők
- Megoldás: domain nevek és DNS – Domain Name Service
- Hierarchikus adatbázis
- Fa struktúrájú domain nevek
- Sok ezer szerver tárol (domain név – IP-cím) párokat
- Minden szerver a maga tartományának adatait tárolja és tartja karban
- Ha ismerünk egy domain nevet, akkor
 - megkérdezzük egy DNS szervert, hogy milyen IP-cím tartozik hozzá
 - vagy tudja, és visszaadja
 - vagy azt tudja, hogy melyik másik DNS szervertől kell megkérdezni, és továbbítja a kérést
 - így néhány lépés után megkapjuk a választ
 - *a valóságban kicsit bonyolultabb a dolog, de ez az alapelv*

A hálózati kommunikáció szabványos modellje.

- ISO-OSI hétrétegű modellje
- Szabványokban definiálja két hálózati eszköz kommunikációjának módját
- ISO: International Organization for Standardization, Nemzetközi Szabványügyi Szervezet (iso görögül egyenlőt jelent)
- OSI: Open Systems Interconnection Reference Model, Nyílt rendszerek Összekapcsolása, referencia modell
 - az Internet működésének technikai alapja
 - minden eszköz összekapcsolható minden más eszközzel
 - Hogyan lehetséges ez?
 - * 7 szintre osztja a hálózati kommunikációt
 - * minden szint működését szabványok rögzítik
 - * minden szint csak a közvetlenül alatta és felette lévő réteggel kommunikálhat, nem léphet át más szintekre

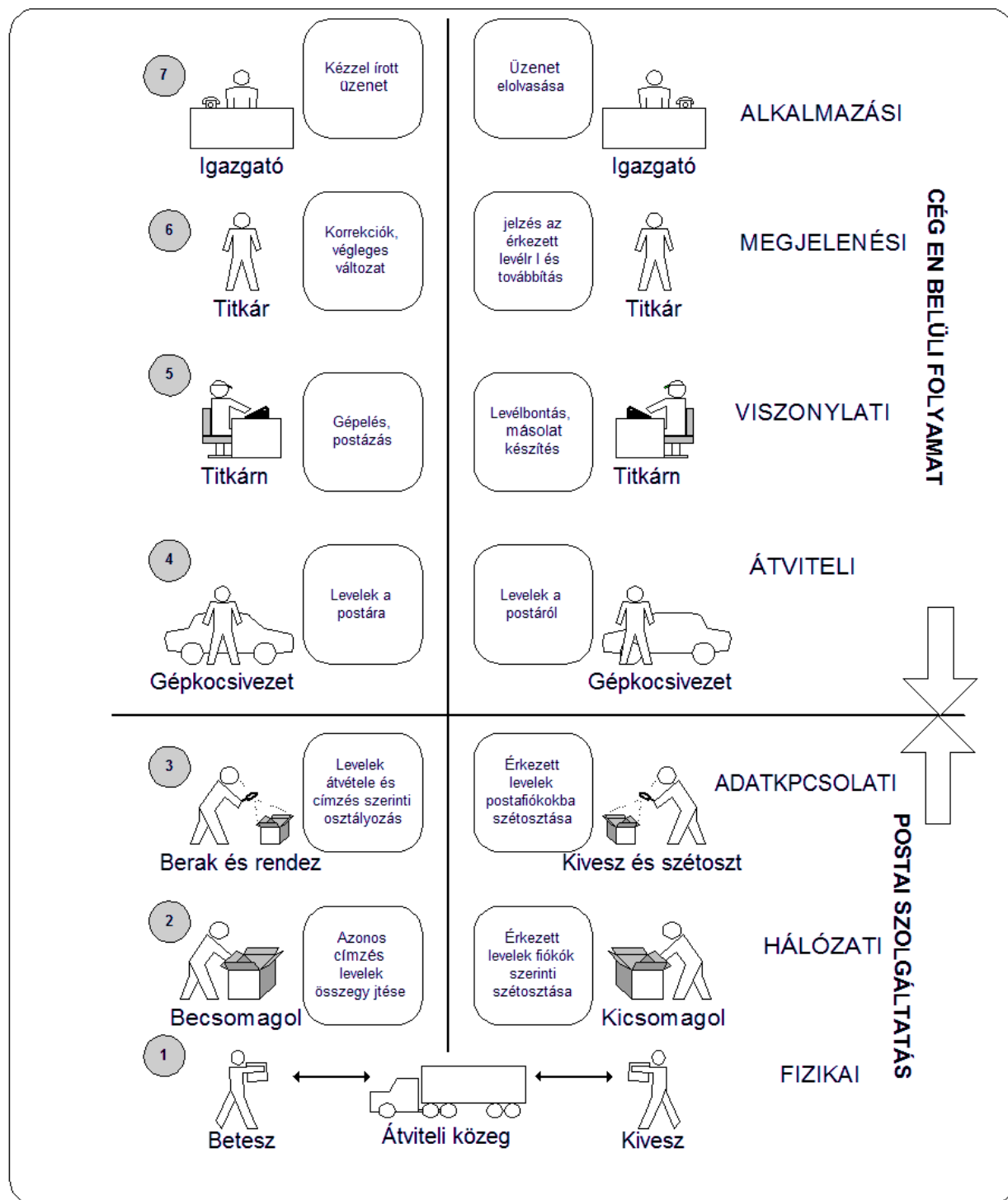
ISO-OSI példa: Vállalati kommunikáció.

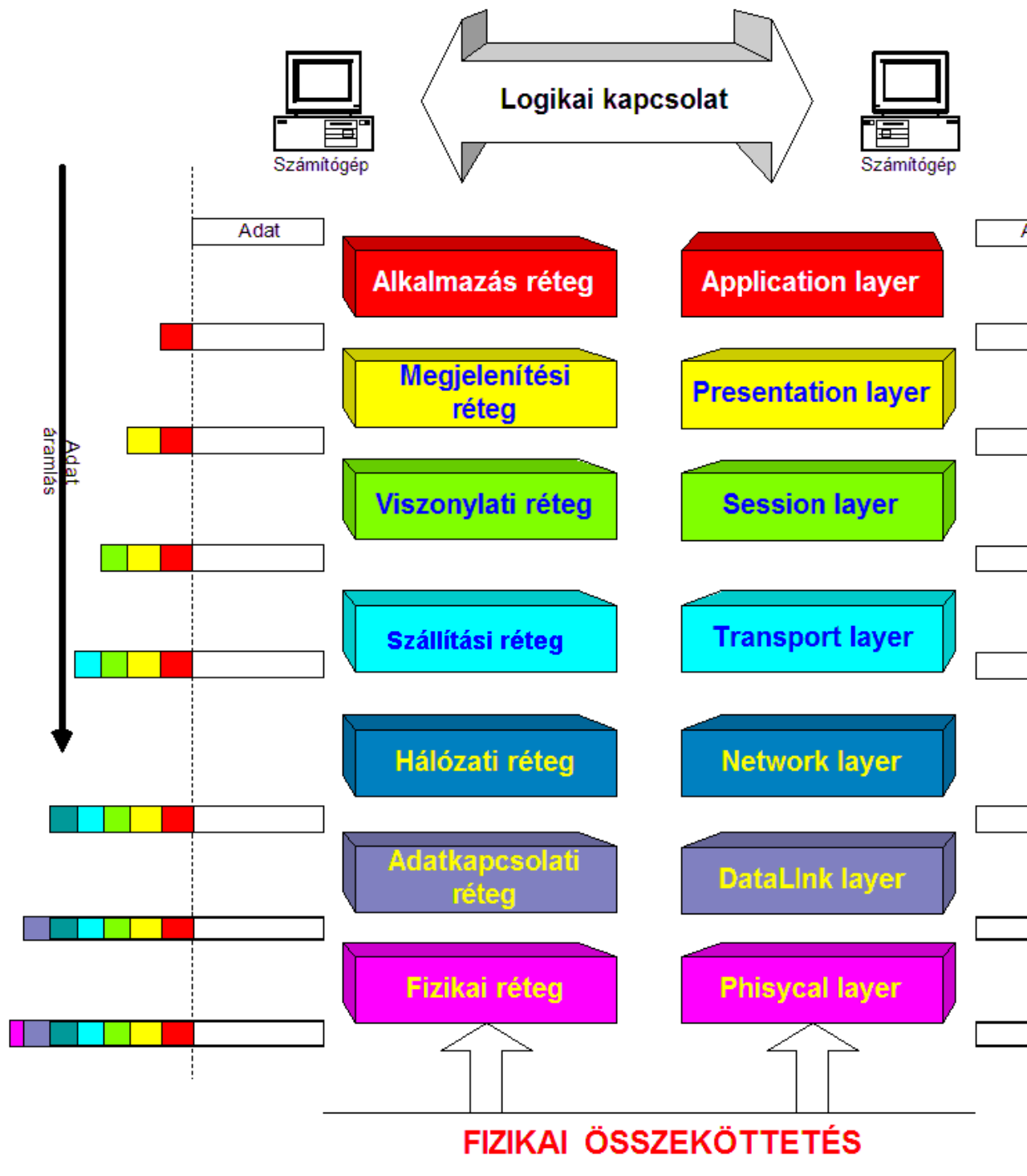
ISO-OSI hétrétegű modell.

Alkalmazások, protokollok és az egyes OSI rétegek.

Miért jó, ha megismerünk egy ilyen rendszert.

- Jobban átlátjuk, hogy mi történik a háttérben, amikor szörfölünk az Interneten
- Jobban értjük, amikor aláírjuk a szerződést az Internet szolgáltatóval
- Példa arra, hogy hogyan lehet megtervezni egy nagy rendszert
- Ezt az elvet felhasználhatjuk máshol is
- Példaként lásd a vállalati kommunikációról szóló példát!





| Réteg | Fontos példa | TCP/IP készlet | SS7 | AppleTalk készlet |
|--------------------|---|---|----------------------------|--|
| 7 - Alkalmazás | HL7, Modbus, SIP | HTTP, SMTP, SMPP, SNMP, FTP, Telnet, NFS, NTP | ISUP, INAP, MAP, TUP, TCAP | AFP, PAP |
| 6 - Megjelenési | TDI, ASCII, EBCDIC, MIDI, MPEG | XDR, SSL, TLS | | AFP, PAP |
| 5 - Viszonylati | Named Pipes, NetBIOS, SAP, SDP | Viszonylat kiépítés TCP-vel | | ASP, ADSP, ZIP |
| 4 - Átviteli | NetBEUI | TCP, UDP, RTP, SCTP | | ATP, NBP, AEP, RTMP |
| 3 - Hálózati | NetBEUI, Q.931 | IP, ICMP, IPsec, ARP, RIP, BGP, OSPF | MTP-3, SCCP | DDP |
| 2 - Adatkapcsolati | Ethernet, Token ring, FDDI, PPP, HDLC, Q.921, Frame Relay, ATM, Fibre Channel | | MTP-2 | LocalTalk, TokenTalk, EtherTalk, Apple Remote Access, PPP |
| 1 - Fizikai | RS-232, V.35, V.34, Q.911, T1, E1, 10BASE-T, 100Base-TX, ISDN, SONET, DSL | | MTP-1 | Localtalk árnyékolt, Localtalk árnyékolás nélküli kábelén (PhoneNet) |

Hálózati szolgáltatások.

- Hagyományos szolgáltatások:
 - Elektronikus levelezés
 - FTP - File Transfer Protocol
 - News, newsgroups - Hírcsoportok
 - Gopher - A www előfutára, hierarchikus menürendszerben tette elérhetővé az internetes tartalmakat
 - WWW – World Wide Web
- Manapság minden hagyományos szolgáltatást magába olvasztott a World Wide Web
- Szinte minden szolgáltatást egyetlen böngésző programból érünk el
- Az e-mail és az FTP maradt használatban részben a www-tól függetlenül is, de ezeknek is megvan a webes megfelelőjük
- Új szolgáltatások:
 - Azonnali üzenetküldés
 - Videó átvitel
 - Távkonferencia
 - Keresés
 - Szemantikus web
 - Web2 – Web 2.0
 - Cloud computing - Számítási felhő
 - Internet of Things (IoT) - Tárgyak Internetje
 - ...

Heterogén hálózatok.

- Egy hagyományos vállalati rendszer 10 évvel ezelőtt:
 - belső vállalati hálózat:
 - * megosztott szerverek, nyomtatók, stb.
 - * belső kommunikáció, levelezés
 - * elektronikus faliújság
 - * céges telefonkönyv, a menza étlapja, hírek, megosztott fájlokban a szervereken
 - egyes gépeken, vagy minden gépen van Internet hozzáférés is:

- * webes keresés
- * kommunikáció, chat, Skype, stb.
- * a cég honlapja
- * partnerek honlapjai, egyéb internetes szolgáltatások
- A cég informatikusai üzemeltetnek egy belső hálózatot a munkatársak számára, esetleg belépési lehetőséggel a partnercégek munkatársai számára
- Ehhez kitalálnak, megvalósítanak és üzemeltetnek különböző egyedi megoldásokat

Intranet.

- Ötlet: Miért kell más megoldásokat használnunk a belső hálózaton, mint amit az Interneten használunk?
- Hagyomány: az Internet elterjedése előtt épültek ki a helyi hálózatok egyedi technikákkal, más protokollokat használva
- Intranet: olyan belső hálózat, ami ugyanazokat a módszereket, hardver és szoftver eszközöket használja, mint az Interneten
 - TCP-IP protokoll a hálózati eszközök közötti kommunikációhoz
 - HTTP protokoll a hipertext dokumentumok továbbításához
 - A munkaállomásokon böngésző program fut
 - A szervereken webszerver, levelezőszerver, FTP szerver fut
 - Kommunikációhoz használhatjuk az e-mailt, chat-et, Skype-ot, MSN-t stb.
- Mi választja el a külső és a belső hálózatot?
 - Tűzfal – Firewall

Befejezés.

Köszönöm a figyelmet!