

Programação em Rede

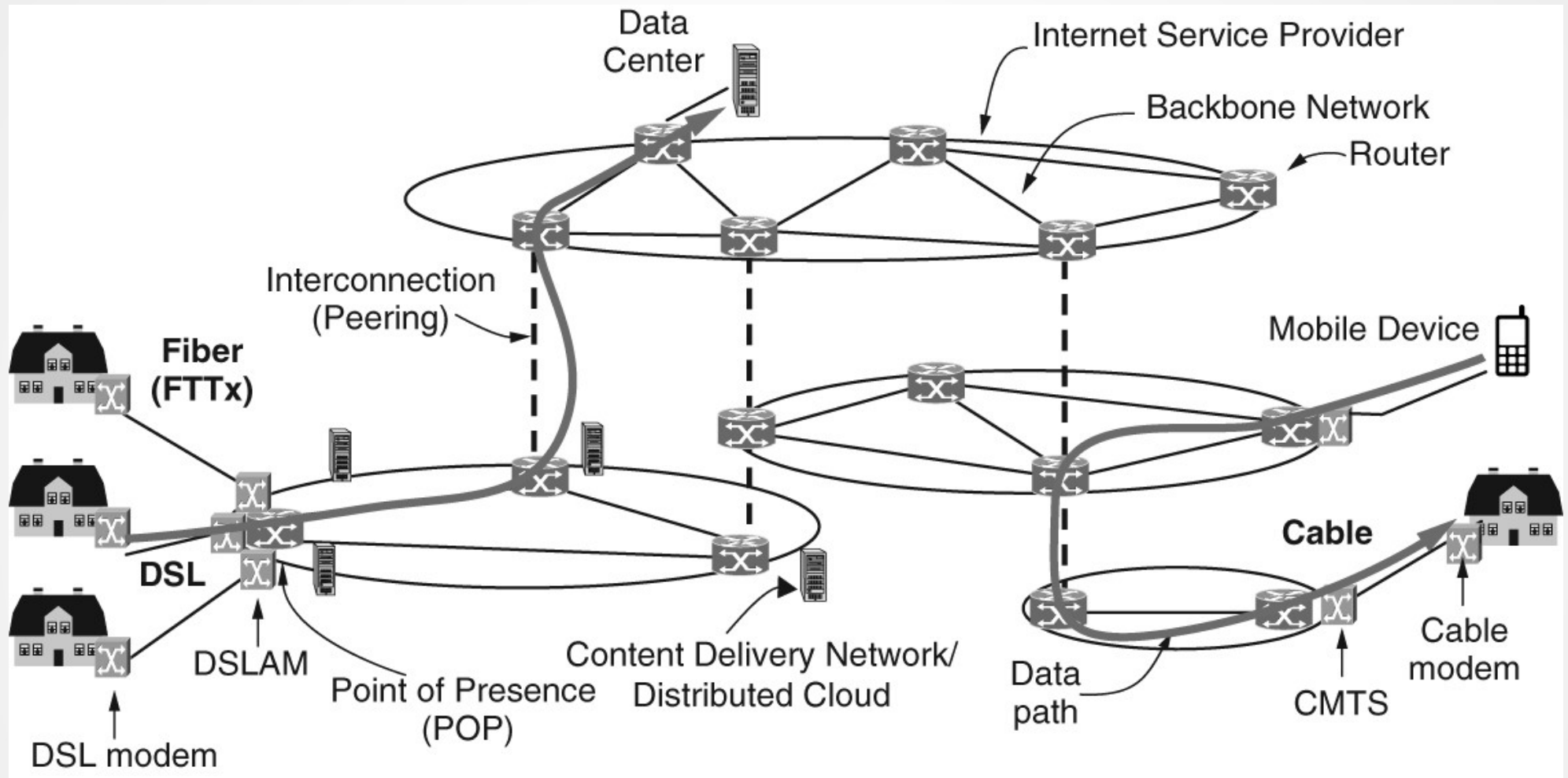
Alguns termos importantes

- Backbone: Interconexão de alta velocidade. Vem do inglês: “espinha dorsal”
- ISP (Internet Service Provider): Provedor de Internet
- Última milha: Parte da rede que conecta o ISP à nossa casa

Internet no Brasil

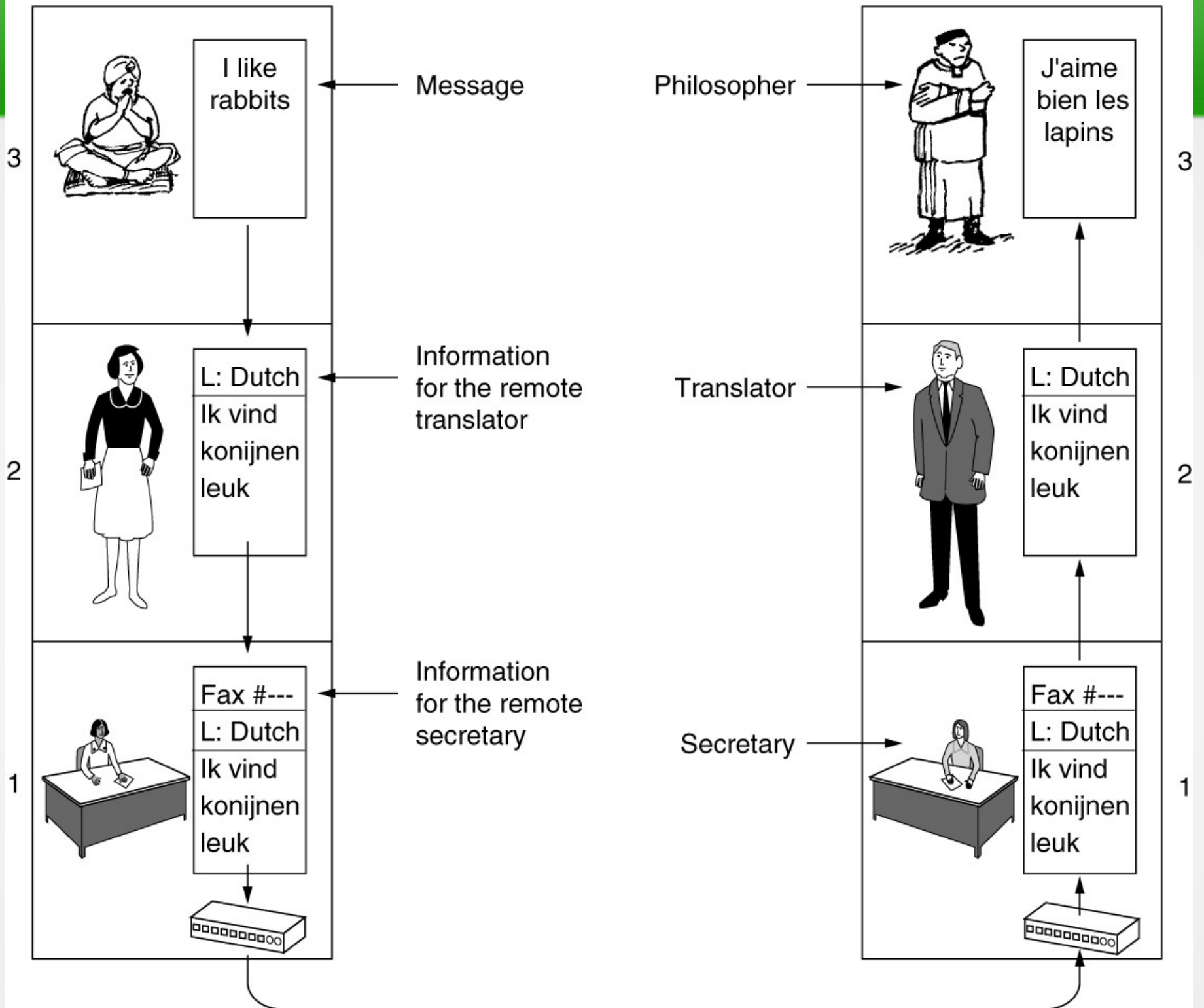
- <https://slideplayer.com.br/slide/1271529/>

Como a Internet chega até nós?



Location A

Location B

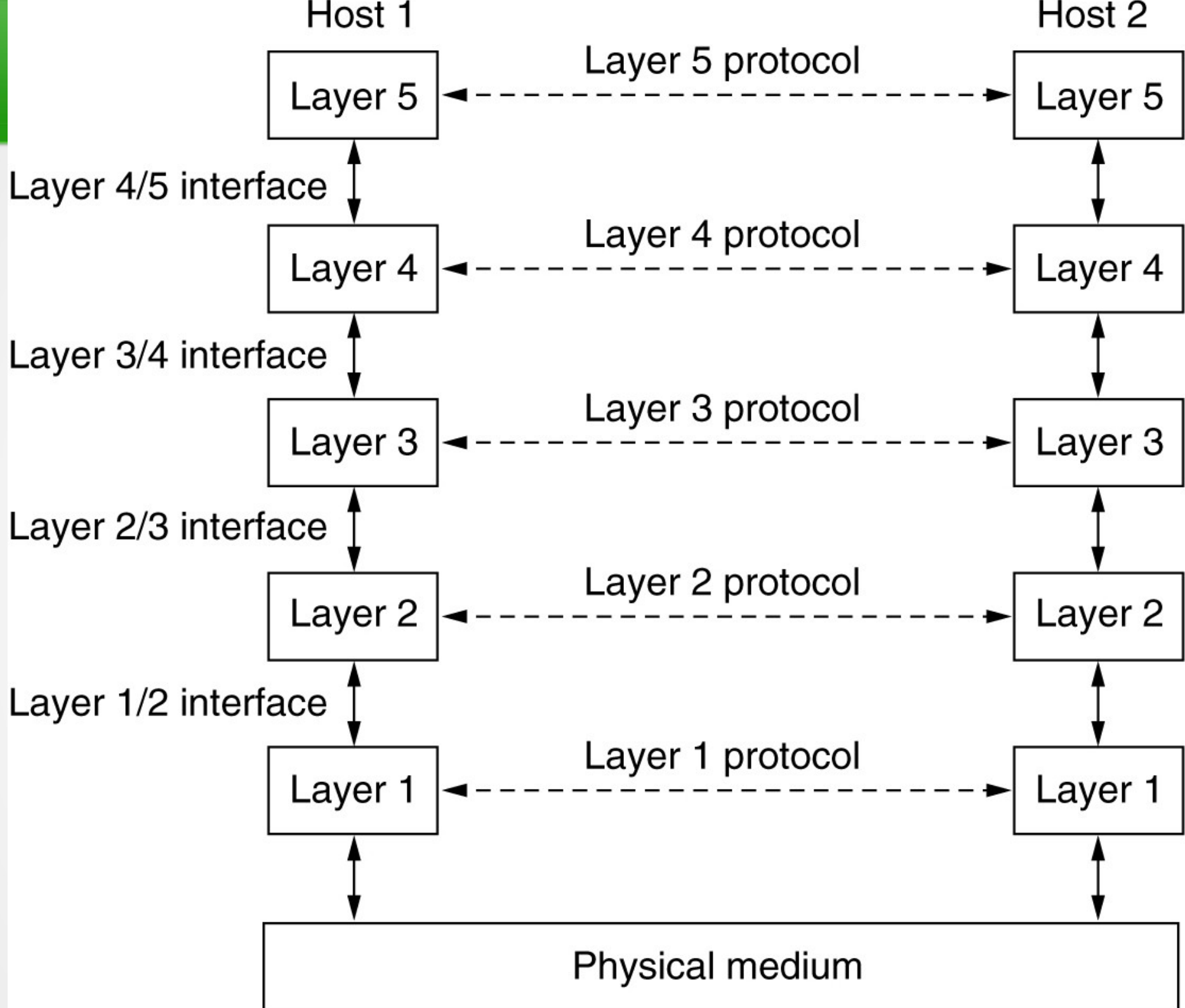


Protocolo

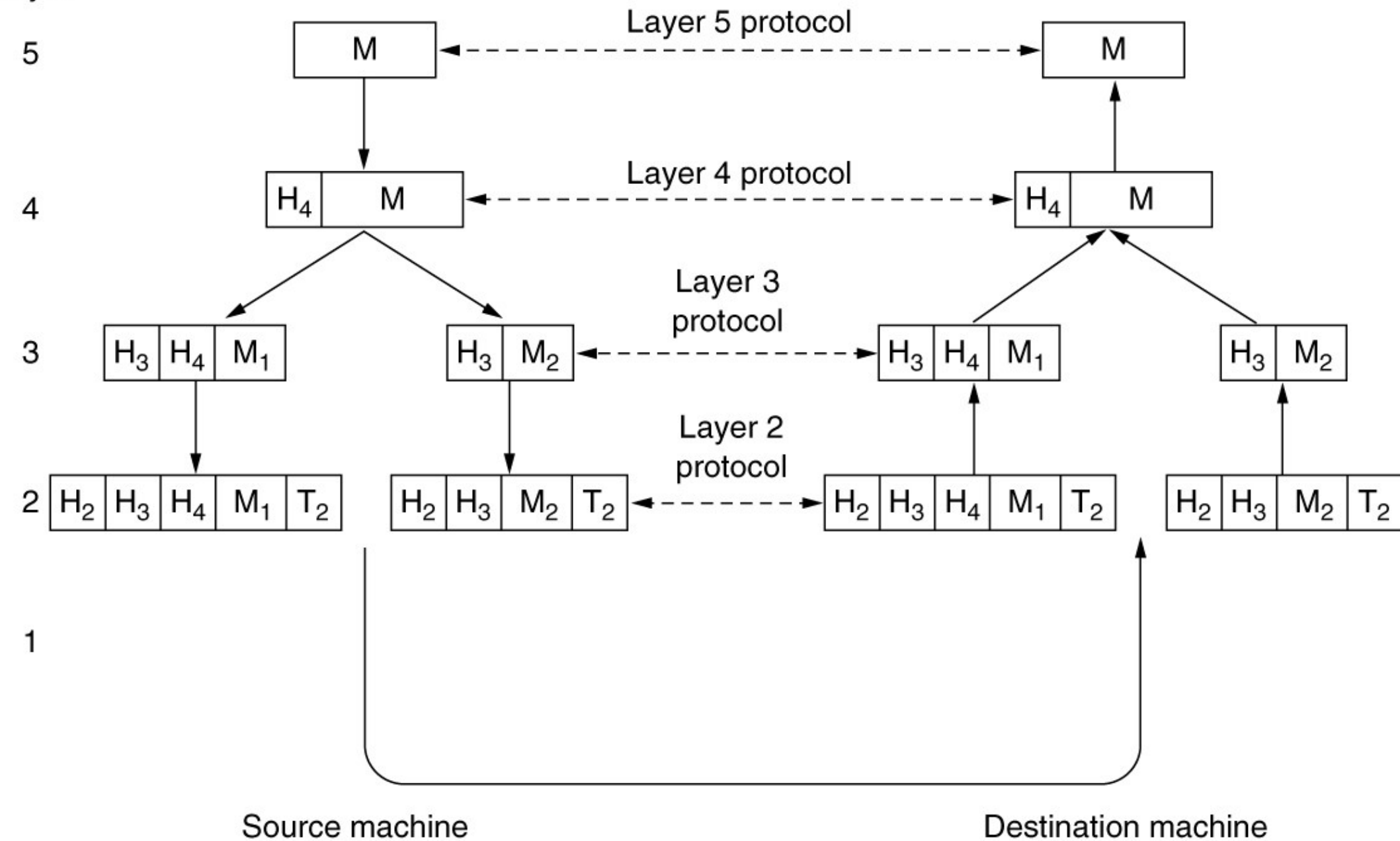
- As redes de computadores só são possíveis graças aos protocolos.
- Formalmente um protocolo é “um conjunto de regras sobre o modo como se dará a comunicação entre as partes envolvidas”.
 - Essas partes podem ser pessoas ou máquinas.

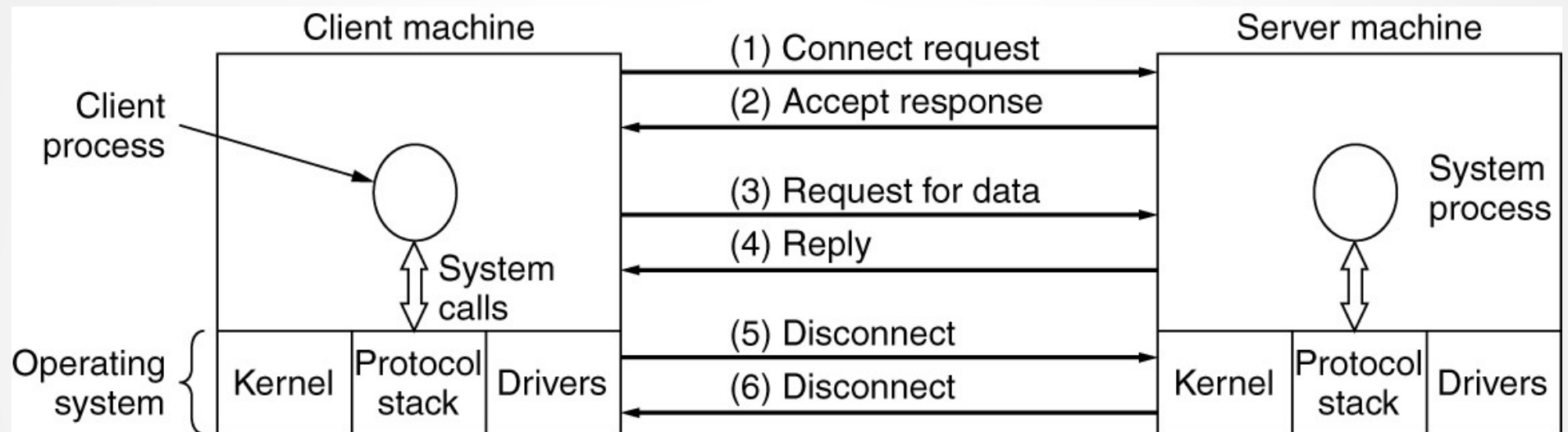
Modelo de camadas

- Para reduzir a complexidade do desenvolvimento de softwares que implementam as redes, o problema de transmissão de dados foi dividido em várias camadas
- Cada camada é responsável por solucionar um conjunto de problemas



Layer





OSI x TCP/IP

- Existem dois modelos de camadas: o modelo ISO e o modelo TCP/IP
- O modelo TCP/IP surgiu primeiro e é mais próximo da realidade
- O modelo OSI (Open Systems Interconnection) surgiu depois como uma tentativa de padronização e formalização do modelo real

OSI x TCP/IP

Modelo <u>OSI</u>	Tipo	<u>TCP/IP</u>
Aplicação	Dados	Aplicação
Apresentação		
Sessão		
Transporte	<u>Datagramas/Segmentos</u>	Transporte
Rede	Pacotes	Rede
Enlace	Quadros	Acesso ao meio
Física	Bits	

Referências

- Andrew Tanenbaum. “Redes de computadores”