

بعد از اختراع کامپیوتر دانشمندان خیلی زود به این نتیجه رسیدند که لازم است راهی ایجاد

شود تا اطلاعات موجود بر روی کامپیوترها از یک کامپیوتر به کامپیوتر دیگر انتقال یابد . راه

متداول در آن زمان چاپ کردن اطلاعات یا ذخیره سازی آن روی دیسک و انتقال آن به

کامپیوترهای دیگر بود.

اما این راه ، بادهی کافی نداشته و یک انتقال الکترونیکی لازم بود. این نیاز باعث شد که

شبکه های کامپیوتری ساخته شوند. در ساده ترین نوع شبکه کامپیوتری تنها ۲ کامپیوتر

متصل به یکدیگر وجود دارد که این دو کامپیوتر اطلاعات درون خود را به اشتراک یکدیگر

میگذارند.

شبکه های کامپیوتری میتوانند بسیار پیچیده تر از آنچه که در این فصل بررسی خواهد شد

باشند. اما ما برای آشنایی دقیق با مفاهیم شبکه و اینکه چگونه کار میکند ابتدا به بررسی

ساده ترین نوع شبکه ها می پردازیم .

مقدماتی که تا کنون در مورد شبکه ارائه شده شامل تعاریف عمومی بوده و مطالب تخصصی

را شامل نمیشود. شبکه ای که محدود به یک منطقه کوچک باشد ، مثلا یک Site یا یک

شبکه محدود در یک ساختمان بطور اختصار LAN نامیده میشود.

ساده ترین نوع شبکه با متصل کردن چند کامپیوتر بوسیله کابل های خاصی بوجود می آید .

ممکن است یک چاپگر به یکی از کامپیوترها متصل باشد و با استفاده از این سیستم شبکه

این چاپگر به اشتراک بقیه کامپیوترها نیز گذاشته میشود . همچنین ممکن است چاپگر

مستقیماً به شبکه متصل شده باشد. سایر تجهیزات جانبی کامپیوتر نیز میتوانند برای استفاده

همه کاربران در یک شبکه به اشتراک گذاشته شوند.

هر دستگاه با یک کابل به شبکه اتصال می یابد. دارای یک آدرس یگانه و منحصر به فرد

است. که در شبکه با آن آدرسی شناخته میشود. به همین دلیل اطلاعات دقیقاً به همان

کامپیوتری که مد نظر است فرستاده میشود و خطایی رخ نمی دهد. البته در فصلهای بعدی

بیشتر به شرح این موضوع می پردازیم. سرور یا سرویس دهنده شبکه یکی از کامپیوترهای

شبکه است که کنترل مرکزی کل شبکه را بر عهده دارد. این کامپیوتر قادر است شبکه را به

اشتراک بگذارد. مثلاً فضای دیسکها، برنامه ها، دسترسی اینترنت، کنترل چاپگرهایی که

مستقیماً به آن وصل هستند یا به شبکه متصل هستند را به اشتراک میگذارد.

در اصل وظیفه اصلی server به اشتراک گذاشتن منابع است اینکه تعیین کند، کدام کاربر در

چه سطحی اجازه دسترسی به فایل به اشتراک گذاشته شده را دارد.

برای اینکه server کمتر دچار مشکل یا بروز خطا شود. میتوان از مجموعه ای از دیسک ها.

منبع تغذیه های جانبی، RAM های چک کننده خطا و پردازشگرهای اضافی استفاده کرده

. حتی برای جلوگیری از ایجاد وقفه زمان قطع برق میتوان از (Uninterruptable Power

Supplies) استفاده کرد.

مجموعه تجهیزات جانبی بیان شده میتواند کامپیوتر server را بزرگتر از سایر کامپیوترهای

شبکه جلوه دهد. Server در سیستم عامل های شبکه دارای یک سری نرم افزارهای مربوط

بخود میباشد که وظیفه آنها تخصیص منابع به کامپیوترهای دیگر است.

هنگامی که Server با استفاده از Server Service منابع را به اشتراک میگذارد در واقع امکان

دسترسی به این منابع را با مشتریها (Client) فراهم میکند. عمده ترین سیستم عامل های شبکه

سیستم عاملهای Windows /Nt /2000/Net هستند که تمام نرم افزارهای لازم برای کنترل

شبکه را دارا میباشند.

تا بحال متوجه شدیم که کار اصلی شبکه به اشتراک گذاردن و استفاده از منابع است، که به

اشتراک گذاشتن توسط Server و استفاده کردن توسط Client انجام میشود. البته اکثر

کامپیوتر Client میتواند همزمان بعضی از فایل های خود را به اشتراک نیز بگذارد.

شبکه ای که در آن تمام کامپیوترهای شبکه نسبت به یکدیگر از حق دسترسی های یکسان

بر خوردارند. شبکه Peer – To – Peer نامیده میشود و در آن Server خاصی وجود ندارد.

در این موارد یک کامپیوتر هم Server و هم Client میباشد.

نکات مهم در شبکه های Peer – To – Peer :

۱- مدیریت کردن کامپیوترها در صورتی که تعداد آنها زیاد شود مشکل است.

۲- گسترش شبکه بسیار محدود میشود.

۳- هر کاربر مسئول حفاظت از فایل ها و منابع مربوط به خود است.

۴- هر کاربر باید مهارت Server شدن و اعمال امنیتهای لازم را داشته باشد .

۵- کاربران احتمالا فقط در یک اداره یا یک سازمان هستند.

شبکه Peer - To - Peer دارای زمان استفاده خاص میباشد . یعنی مثلا در یک اداره در زمان ساعات اداری میتوان از آن استفاده کرد . زیرا در ساعت دیگر ممکن است فقط بعضی از کامپیوترها روشن باشند. شبکه Peer - To - Peer میتواند دارای گروه بندی های مختلف باشد که هر کدام از کاربران با وجود این که در یک اداره هستند عضو گروه های مختلف یک شبکه Peer - To - Peer باشند.

هنگامیکه نیاز به گسترش شبکه Peer - To - Peer داشته باشیم و بخواهیم امنیت نیز رعایت شود نیاز به یک Server داریم تا شبکه به کمک آن راه اندازی شود. این نوع شبکه معمولا Client / Server نامیده میشود.

ویندوز NT به عنوان Primary Domain Controier شناخته میشود . Administrator شبکه مسئول راه اندازی روزانه Server و تهیه BackUp از فایل ها است . این مسئولیت معمولا در نیمه شب انجام میشود زیرا ممکن است عمل Back Up گیری به زمان زیادی احتیاج داشته باشد و باعث شود که Server در این زمان نتواند منابع مورد نظر را به Client ارائه دهد.

کامپیوتر Server هر قدر هم که قوی باشد بدون سیستم عامل کارایی ندارد ، در واقع این سیستم عامل است که میتواند قابلیت های Server را استفاده کند. پس ممکن است که

کامپیوتر Server شما دارای ویژگی های بسیار زیادی باشد ولی به دلیل سیستم عامل ضعیفی

که بر روی آن نصب شده است قابلیت های کمی کامپیوتر Server ارائه شود.

هر قدر که شبکه گسترش پیدا کند بر پیچیدگی آن افزوده میشود و لازم است ب فکر یک راه

بهرتر برای اداره شبکه باشیم . راه بهتر برای اداره شبکه استفاده از راهنمای سرویس

(Network Directory Service) است . توسط این راهنما سیستم عامل شبکه میتواند اطلاعات

مورد نظر خود جهت موجود بودن یا نبودن منابع دسترسی پیدا کند.

راهنمای شبکه (Directory) یک پایگاه داده از اطلاعات منابع موجود در شبکه است . هر

منبع در واقع به عنوان یک شیء با صفات مشخص شناخته میشود . بعنوان مثال چاپگر به

عنوان یک شیء به همراه کلیه صفات آن از قبیل مکان آن دو شبکه ، اندازه کاغذی که

استفاده میکند، رنگی بودن یا نبودن و غیره شناخته میشود.

سازماندهی میتوان بدون اینکه نیازی به Fax باشد اطلاعات موجود در دفتر پاریس از طریق

چاپگر موجود در نیویورک چاپ شود.

محصول سرویس دهنده راهنمای شرکت مایکروسافت `guided Directory Service` نام دارد .

محصول سرویس دهنده راهنمای تاول نیز `NDS` نامیده میشود . البته محصول مایکرو سافت

در جزئیات بیشتری میباشد .

کارت شبکه یا NIC یک سخت افزار است که کامپیوتر را کابل شبکه متصل میسازد . وظیفه

کارت شبکه گرفتن اطلاعات کامپیوتر و تبدیل آنها به فرمت قابل ارسال توسط کابل شبکه کنترل عدم آشفتگی اطلاعات ارسالی و دریافتی است.

اطلاعات داخل کامپیوتر بطور موازی از طریق گذرگاههایی که معمولا ۳۲ بیتی هستند منتقل میشوند. اما هنگامیکه کارت شبکه میخواهد آنها را به کابل شبکه بفرستد چون تنها ۲ سیم کابل شبکه وجود دارد بنابراین BUS آن ۱ بیتی است .

پس کارت شبکه (NIC) یک مبدل موازی به سری محسوب میشود . که البته هنگام ورود اطلاعات از شبکه به کامپیوتر بر عکس عمل میکند .

کارت شبکه باید بتواند موقعیت خود را در بین سایر کامپیوتر مشخص کند . تمام کارت شبکه ها در سراسر جهان یک شماره سریال دارند که از طرف سازنده روی لایه فیزیکی آنها قرار داده شده است (بصورت سخت افزاری) . بوسیله این شماره سریال که مورد تائید IEEE نیز می باشد ، این کارتهای شبکه از یکدیگر متمایز میشوند.

مثلا در ویندوز 2000 اگر کامپیوتر شما بصورت TCP/IP شبکه متصل باشد میتوانید در

Command دستور IPConging/ All را تایپ کنید و با فشار دادن کلید Enter یک شماره ۱۲ رقمی بر مبنای ۱۶ مشاهده خواهید کرد که آدرس فیزیکی کارت شبکه شما خواهد بود.

برای مثال عدد زیر یک نمونه از آدرس فیزیکی کارت میباشد 00 - 00 - 21 - CC - EA - BD

هنگامیکه یک کارت شبکه میخواهد با کارت شبکه دیگری اطلاعات مبادله کند فرآیندی

بنام دست دادن یا Hand Shaking اتفاق می افتد که در آن دو کارت شبکه از پارامترهای

یکدیگر حجم اطلاعات سرعت انتقال و غیره مطلع میشوند.

در شبکه های LAN نوع کابلی که استفاده میشود بستگی مستقیم به سرعت مورد نیاز برای

انتقال داده ها و نوع داد هایی که کارت های شبکه میتوانند انتقال دهند دارد .

Ethernet های نازک از یک کابل هم محور استفاده میکنند که دارای که مغزی روکش شده

است و انتهای آن به فیش BNC ختم میشود. این نوع کابل مستقیماً توسط یک اتصال T

شکل کارت شبکه قطع شود زیرا کابل شبکه از یک کامپیوتر دیگر انتقال می یابد لذا همه

آنها را به هم متصل میکند. اگر یکی از کابلها از این اتصال جدا شود بقیه کامپیوترهایی که

به این کابل متصل هستند دیگر در شبکه وجود ندارند .

دو انتهای کابل شبکه یک Terminator با مقاومت 50 اهم به یکدیگر متصل شده است . نام

رسمی Ethernet نازک "10 Base" است . (که استاندارد IEEE میباشد). این نام نشان

میدهد که قابلیت انتقال و طول کابل میتواند حداکثر 200 متر باشد . البته در عمل در هر 5

متر یک تقویت کننده سیگنال لازم است . اطلاعات این کابل حداکثر 10mb/sec است و

طول کابل می تواند حداکثر ۲۰۰ متر باشد در عمل در هر ۱۸۵ متر یک تقویت کننده

سیگنال لازم است.

نوع ضخیم تر Ethernet یا 10 base مشابه نوع نازک آن است ولی مغزی ضخیم تری دارد و

از یک فرستنده و گیرنده در محل اتصال با کارت شبکه استفاده میکند و حداکثر فاصله 500

متر را پشتیبانی میکند. کابل فرستنده به فیش های DIX یا AUT روی کارت شبکه متصل میشود. روش اتصال فرستنده و گیرنده به کابل شبکه متفاوت است به این ترتیب که مغزی کابل به فیش کارت شبکه ثابت میشود.

کابل شبکه UTP متداولترین سیستم است. زیرا سرعت بیشتری را پشتیبانی میکند. ارزان تر و انعطاف پذیرتر نیز میباشد علاوه بر قابلیت کابل کشی بین دو کامپیوتر میتوان کابل کشی را بین کامپیوترها و یک سیستم توزیع کننده مثل Hub یا Switch نیز انجام داد. Hub، سوئیچ ها و سایر دستگاههای شبکه را در فصلهای بعدی بررسی میکنند.

کابل های UTP در زیر مجموعه ۳ با سرعت Sec زیرمجموعه ۵ با سرعت 100Mb/Sec میتوانند متداول ترین سیستم کابل شبکه هستند. کابلهای جفت با غلاف داخلی براساس تعداد پیچش در طول یک متر مشخص میشوند و همچنین این کابلها دارای مقاومت ناچیزی هستند تا افت سیگنال به حداقل برسد. این ویژگی جز خواص الکتریکی کابلهای موازی است. البته پیچش کابل بدور خود تداخل رانیز کاهش میدهد.

اگر از رابط کابل نوری استفاده کنیم سرعت انتقال داده ها رفته رفته و بطور کلی حدود 1000 Mb/Sec میشود. فیبر نوری مغزی از جنس شیشه یا پلاستیک است که دارای نوعی روکش روکش Kevlar میباشد. پوشش Kevlar باعث استحکام آن میشود.

البته عیب فیبر نوری نسبت به کابل های UTP این است خیلی انعطاف پذیر نیست و کارشناس متخصص برای نصب و راه اندازی آن مورد نیازی است. زیرا شما نمی توانید به

همان سادگی که کابل یا مغزی مس استفاده میکنند از فیبر نوری استفاده کنیم اگر قصد انتخاب رابط بین کامپیوترهای یک شبکه را در سرعت مورد نیاز برابر انتقال اطلاعات یک فاکتور تعیین کننده که تعیین میکند که شما چه نوع رابطی را انتخاب کنید: فیبر کابلهای Ethernet می باشد یا چیزی بین این دو. هزینه تمام شده نیز فاکتور مهمی در انتخاب کابل است که از کابلهای ارزان قیمت Ethernet و یا از کابلهای گران قیمت فیبر نوری استفاده کنید.

* اتصال بدون کابل

- انتقال توسط امواج رادیویی با پهنای باند کم
- کنترل استراق سمع
- بسط دادن حفاظت
- انتقال توسط امواج مادون قرمز
- Line of Sighe required
- سایر منابع نوری امکان تداخل (استراق سمع) در بعضی مواقع ممکن است کابل کشی مشکل باشد و یا غیر از آن همچنین ممکن کاربران در یک اداره جای ثابتی نداشته باشند و کارشان ایجاب کند که در طول روز مرتب در ساختمان جابجا شوند.
- دو نوع سیستم وجود دارد که در چنین شرایطی طراحی شده است. اول سیستم انتقال توسط امواج رادیویی با پهنای باند کم اطلاعات را شبیه فرستنده رادیویی منتقل میکند و

گیرنده نیز فرکانسی که فرستنده کار میکند تنظیم میشود. به این نوع شبکه شبکه های بی سیم گفته میشود.

در این سیستم فرستنده و گیرنده هر دو در جاهای مختلف اداره به دیوار متصل هستند و ارتباط میان کاربر و Server و همچنین ارتباط بین کاربر و شبکه کابلی (اگر وجود داشته باشد) را برقرار میکنند . هنگامی که کاربر در قسمتهای مختلف اداره جابه جا میشود برای دسترسی به شبکه ، دستگاه خود را به نزدیک ترین فرستنده و گیرنده متصل به دیوار متصل میکند تا بتواند به شبکه متصل شود .

دوم سیستمهایی هستند که از طریق موج مادون قرمز یکدیگر ارتباط برقرار میکنند . این نوع اتصال بر خلاف اتصال (بی سیم) احتیاج به یک خط مستقیم ممکن است که یک موج دیگر باعث اغتشاش شود. استفاده از این نوع اتصال به سادگی شبکه های قسمت (بی سیم) نمیباشد و سرعت آنها حدود 10Mb/Sec میباشد .

به لحاظ تئوری ، برد این سیستم میتواند چند صدمتر باشد ولیکن این امواج رادیویی در معرض استراق سمع هستند . همچنین بعضی از قسمتهای ساختمان (مثل تاسیسات) نمیتوان آن را بکار برد .

معمولاً وسعت شبکه و محدودیتهای ابعادی آن بستگی به تعداد Workstation ها ، مشتری ها (Clients) و حداکثر فاصله کابل کشی دارد.

شبکه های وسیع با علامت اختصاری WAN شبکه گسترش یافته LAN بطور معمول

WAN مجموعه ای از LAN ها است که موقعیت های جغرافیایی گوناگون در شهرها و کشورهای مختلف قرار گرفته اند .

آنچه تا کنون بررسی کرده ایم درباره شبکه های گسسته بود در حالی که قابلیت اتصال شبکه های LAN این امکان را بوجود می آورد که شبکه WAN تبدیل به یک دستگاه ارتباطی میشود. قابلیت اتصال شبکه های LAN به این روش امکان به اشتراک گذاشتن منابع و اطلاعات را فراهم می آورد . و دامنه فعالیت کاربران را از چند کامپیوتر در شبکه LAN به هزاران کاربر در شبکه WAN افزایش میدهد .

معماری شبکه Network Architecture

در این بخش به مقدمه های در مورد معماری شبکه میپردازیم . در این بخش یاد میگیریم که ارتباط بین شبکه ها به چه صورت انجام میشود .

*توپولوژی

*لایه فیزیکی اجزای شبکه

- تعاریف توپولوژی
- انواع کابل ها و برد آنها
- سخت افزار شبکه های مورد نیاز
- هزینه

- روشهای ارتباط

- CSMA/CD

- Token Passing

با استفاده از توپولوژی یک شبکه میتوانیم ساختار فیزیکی آن شبکه را بدست آوریم . برای مثال نوع کابل و برد مسافت کابل تا هنگامی که به تقویت کننده نیاز نباشد و چگونگی ارسال اطلاعات با انتخاب توپولوژی قابل انتخاب است . در ادامه ساختارهای معمول شبکه را مورد بررسی قرار میدهیم . آدرس دهی اطلاعات بوسیله یک کامپیوتر خاص انجام میشود. اما همه اطلاعات در کل طول کابل شبکه انتشار می یابد و هر کارت شبکه آدرس مقصد اطلاعات را میخواند و در صورتی که مال خودش بود دریافت و در غیر این صورت عملی انجام نمیدهد.

کابلهاییکه فیش T شکل دارند و بصورت Bus شبکه شده اند ، نباید یک طرف کابل بیرون باشد و باید حتما یک پایان دهنده داشته باشند. "پایان دهنده" شبکه در واقع یک مقاومت 50 اهمی است . بنابراین به کارت شبکه دو مقاومت 50 اهم بطور موازی متصل شده است .

که مجموعا 25 اهم میشود .

وقتی اطلاعات به Terminator (پایان دهنده) میرسد خودبخود قطع میشود. در واقع " پایان دهنده " یک عمل حیاتی را در شبکه انجام میدهد. زیرا اگر اطلاعات توسط پایان دهنده قطع نشود دوباره در طول شبکه منتشر میشود و این باعث اختلاف در کار شبکه میگردد.

چنانچه پایان دهنده به شبکه متصل نباشد یا احتمالاً مقدار مقاومت 50- ohm غلط انتخاب

شده باشد کارت شبکه مقاومت متفاوتی را خواهد دید و عملکرد شبکه متوقف شده یا بدتر

از آن مختل میگردد. توپولوژی Bus، نسبت به بروز خطا مقاومتی از خود نشان نمی دهد و

کافیست یکی از گذرگاهها (یکی از کامپیوترها) قطع شود تا کل شبکه از کار بیفتد .

اساس شبکه Star- Bus مشابه شبکه Bus است . با این تفاوت که دارای یک Hub میباشد

که تمامی کامپیوترها به آن Hub متصل میشوند. وقتی یک کامپیوتر اطلاعات را به شبکه

میفرستد در واقع آنرا در طول تمام شاخک های یک ستاره پخش میکند و به همه کارتهای

شبکه میرسد. در این زمان هر کارت شبکه آدرس مقصد پیام را با آدرس خود چک میکند تا

بررسی کند که پیام برای این کارت شبکه است یا خیر .

در این نوع شبکه روش انتقال اطلاعات بر اساس روش CSMA/CD خواهد بود که در شبکه

گذرگاهی ساده هم بکار میرود. بوسیله دستگاه Hub میتوان به سادگی و بیشتر از شبکه

گذرگاهی ساده بر شبکه بصورت فیزیکی مدیریت کرد.

در شبکه Ring اطلاعات از یک کامپیوتر به کامپیوتر دیگر فرستاده میشود . در این نوع

شبکه Terminator دیگر وجود ندارد و اگر تنها یک کامپیوتر از کار بیفتد کل شبکه از کار

می افتد . هر کامپیوتری بصورت همزمان اطلاعات را دریافت میکند و سپس تقویت کرده و

به کامپیوتر بعدی منتقل میکند. بنابراین محدودیت فاصله به آن شکلی که در شبکه

گذرگاهی وجود دارد در اینجا مطرح نیست.

به دلیل عدم وجود تحمل خطا در این توپولوژی امروزه دیگر از این شبکه ها استفاده

نمیشود. زیرا انتخاب های بهتری برای شبکه موجود می باشد.

شبکه های Star Ring اگر چه ترتیبی شبیه شبکه Star دارد اما عملاً ۲ جفت کابل از هاب

به هر یک از کامپیوترها وصول میشود که عملکردشان را در ادامه این فصل بررسی خواهیم

کرد. این هاب را MAV یا Unit Multi - Station Access نامیده میشود و نوع ساده تری هم

بنام CAV یا Controlled Access Unit دارد .

اطلاعات در این شبکه از کامپیوتری به کامپیوتر دیگر منتقل میشود. اما با این تفاوت که اگر

کامپیوتری از کار افتاده باشد هاب MAV آنرا شناسایی میکند و بطور خود کار اطلاعات را به

کامپیوتر بعدی میفرستد. این کار باعث میشود تا شبکه از کار بیفتد . هاب MAV میتواند به

یکدیگر متصل شده و شبکه بزرگتری را نشان دهند .

شبکه های Mesh در حالتی بوجود می آیند که هر شبکه توسط یک کابل به یک کامپیوتر

دیگر متصل شده باشد . هزینه کابل کشی چنین شبکه ای بسیار سرسام آور است ولی

تحمل آن بسیار زیاد است .

در حقیقت چنین توپولوژی بیشتر برای شبکه های Lan می رود ، بطوریکه Site های زیادی به

این روش به یکدیگر متصل میشوند چرا که بهترین مسیر برای انتقال اطلاعات در کل مسیر

همان مسیر مستقیم بین دو کامپیوتر است . شبکه Mesh از Router؟؟؟ برای برقراری ارتباط

از یک جا به جای دیگر استفاده که خطای کمتری دارد .

امروزه شبکه های ترکیبی متداولترین نوع شبکه ها هست البته این انتخاب به این دلیل
نمیباشد که این نوع شبکه ها بهتر از سایر شبکه ها میباشند. بلکه به این علت است که
شبکه های ترکیبی در حقیقت نتیجه زیر ساختارهای شبکه های دیگر هستند که بارها و
بارها تجربه شده اند. حتی ممکن است در یک شرکت شبکه های غیر مشابهی با استفاده از
این روش با یکدیگر ترکیب شده باشند.

ترکیب هاب ها و سایر دستگاههای شبکه قابلیت اتصال شبکه های مختلف را بوجود می
آورد. بطور کلی بعید نیست که سیستم کابلهای ارتباطی Ethernet نازک و ضخیم هم
استفاده شود همچنین چندین شبکه ستاره ای به یکدیگر متصل شده باشند بخشهای بعدی
به بررسی مفصل انواع Hub ها میپردازیم.

بوسیله روش CSMA/CD شبکه های Ethernet با یکدیگر ارتباط برقرار میکنند. بوسیله
CSMA/CD میتوان اطلاعات را در طول شبکه از یک کامپیوتر به کامپیوتر دیگر فرستاد
بطوریکه در کامپیوتر مقصد که آدرس دهی شده است فرایند Carrier Sense (CS) ابتدا
میزبان به شبکه دقت میکند تا بررسی کند که کامپیوتر دیگری مشغول ارسال اطلاعات
کامپیوتر مقصد نباشد.

فرآیند (MA) Multiple Access: در این مرحله ممکن است تعدادی دیگری کامپیوتر
بخواهد فرآیند CS را انجام دهند و این برای بقیه قابل ردیابی نباشد.

می تواند تصادم اطلاعات را حس کند برای یک زمان تصادفی ارسال اطلاعات را به تعویق

می اندازد ، و سپس دوباره عمل ارسال را آغاز میکنید . شبکه های Ethernet معمولی

سرعت انتقال اطلاعات ۱۰ Mb/Sec است . اما در حالتی که تصادم زیاد باشد بسته به تعداد

آن سرعت شبکه کاهش می یابد .

Token Passing مانند یک جلسه رسمی یا (کلاس درس) وقتی بخواهیم در کلاس درس

صحبت کنیم ابتدا دست بلند میکنیم و معلم به ما اجازه صحبت کردن می دهد . وقتی

صحبت کردن ما تمام شد می نشینیم و معلم به شخص دیگری اجازه صحبت کردن میدهد

در شبکه Token Passing یا Token که نشان دهنده ارسال داده است وجود دارد که از یک

کامپیوتر به کامپیوتر دیگر منتقل میشود هر کامپیوتری که بخواهد اطلاعات را ارسال کند

منتظر شود تا Token به دست او برسد زمانی که Token به دست کامپیوتر رسید Token را

نگه میدارد و اقدام به ارسال داده میکند سپس Token را آزاد میکند تا نوبت به بقیه

کامپیوترها برد .

شبکه های LAN که دارای توپولوژی Star Bus هستند ، میتوانند از تکنولوژی CSMA/CD

استفاده کنند . در این نوع شبکه های LAN سریع انتقال اطلاعات در Hub بر اساس اولویت

انجام میشود . خاصیت حق تقدم جز خصوصیات شبکه های LAN سریع است که در

استاندارد 802.12 نیز مشخص شده است .

کار اولویت بندی توسط Hub انجام میشود و این کار بازدهی انتقال اطلاعات را نسبت به انتشار بدون اولویت در تکنولوژی معمولی CSMA/CD بسیار بیشتر میکند. این فن آوری در شبکه هایی با سرعت 100Mb /Sec بکار میرود و هاب در اینجا یک بخش کلیدی از شبکه است. زیرا جریان انتقال اطلاعات از طریق Hub بین دو کامپیوتر کنترل میشود.

کمیته استاندارد ۸۰۲

*استاندارد 802.1 کار با اینترنت

• استاندارد 802.2 کنترل منطقی اتصال

• استاندارد 802.3 CSMA/CD

• استاندارد 802.4 شبکه Token Bus

• استاندارد 802.5 شبکه حلقه ای Token

• استاندارد 802.11 شبکه های مخابراتی (بدون سیم)

• استاندارد 802.12 شبکه با اولویت دسترسی

در فوریه 1980 هیئتی از کارشناسان IEEE برای شبکه های LAN استانداردهایی را تدوین کردند که شامل موارد بالا بود. وظیفه این هیئت تدوین استانداردهایی برای اجزای فیزیکی شبکه های LAN بود که در لایه های فیزیکی و اتصال داده در مدل لایه 7 OSI وجود کارتهای شبکه اطلاعات را به سایر اجزای فیزیکی شبکه؟؟؟؟ دریافت میکنند.

مدل شبکه های OSI

The OSI Network Model

موسسه جهانی استاندارد (ISO) یک مدل عمومی که نشان دهند نحوه برقراری ارتباطات بین کامپیوترها در شبکه LAN میباشد را ایجاد کرده است . این نظریه براین اساس است که تمام سخت افزارها سیستم عامل های شبکه از هر نوعی که باشند بتوانند تحت چهار چوبی خا؟؟؟ با یکدیگر ارتباط برقرار کنند بطوریکه اطلاعات ارسالی از هر کامپیوتر بر کامپیوترهای غیر مشابه قابل استفاده باشد . این مدل عمومی OSI نام دارد

Application

Presentation

Session

OSI مدل های

Ttanspor

Network

Data Link

Physica

مدل OSI دارای ۷ لایه میباشد که این ۷ لایه را در تصویر فوق مشاهده میکنند . این مدل ۷ لایه ای اجزای لازم که به کامپیوترها اجازه میدهند با یکدیگر در شبکه ارتباط برقرار کنند را تعریف میکند. این مدل ارتباطات داخلی بین این ۷ لایه را تعیین میکند.

بنابراین وقتی ارتباط شبکه ای انجام میشود در واقع اطا؟؟؟ همانند یک بسته از لایه ای به لایه دیگر عبور میکند . به همین دلیل از کامپیوتر دریافت کننده اطلاعات ، اطلاعات بصورت صحیح را بسته خارج میشود (رمز گشایی میشود) . زیرا هر دو طرف از روش

استاندارد برای کپسوله کردن اطلاعات استفاده میکنند در ادامه این بخش میخواهیم به

صورت مختصر به بررسی این مدل پردازیم

Application

Presentation

Session * پشتیبانی نرم افزارها

• دسترسی به شبکه Transport

• کنترل جریان اطلاعات Network

• بازیابی خطاهای احتمالی Data link

Physical

با لاترین لایه ای که در مدل OSI وجود دارد لایه ۷ یا لایه Application است که در واقع

واسطه ای بین سیستم عامل نرم افزارهایی است که در کامپیوتر اجرا میشوند. در این لایه

توابعی مانند دریافت یا ارسال فایل و E. Mail وجود دارد. سرویس FTP که در بخشهای

بعدی به بررسی آن میپردازیم، در این لایه موجود است.

علاوه بر موارد فوق این لایه وظیفه کنترل جریان داده برنامه و شبکه که دارای سرعتهای

متفاوتی هستند را نیز دارد.

Application

* مترجم فرمت تبدیل داده ها resentation

Session

• پنهان کردن داده ها Transport

• فشرده کردن داده ها Network

• درخواست های غیرمستقیم شبکه Date Link

• Physical

لایه ۶ اطلاعات را به فرمتی که برای شبکه قابل استفاده باشد تبدیل میکند.

نرم افزار مربوط به این لایه اغلب Redirector و در ??? Microsoft معمولا Workstation

Service نام دارد

A pplication

Presentation

برقراری ارتباط

Session

Transport

شناخت کامپیوتر مقصد

Network

همزمان کردن داده ها

Data Link

قوانین ارتباط

Physical

عملکرد لایه Session شبیه برقراری ارتباط تلفنی است بوسیله آن میتوانیم با اشخاص دیگر

صحبت کنیم . پس با استفاده لایه برنامه های کامپیوتر های مختلف میتوانند با یکدیگر

ارتباط برقرار کنند .

در این لایه تعیین میشود که برنامه ها چگونه ، تا چه مدتی میتوانند با یکدیگر ارتباط داشته باشند . پس توسط این لایه راه آداب و رسوم برقراری ارتباط بین کامپیوترها و خصوصیات و عمل کرد آنها در طول مدت زمان ارتباط تعیین میشود .

Aookucatauib

Presentation

اداره کردن داده ها Session

انتقال اطلاعات بدون خطا Transport

ارسال مرتب Data Link

تائید دریافت اطلاعات Physical

لایه ۴ یا لایه انتقال (Transport) مسئول تائید انتقال اطلاع بدون بروز خطا میباشد . اطلاعات جهت ارسال در شبکه باید ؟؟؟ بسته های کوچکی شکسته شود و در شبکه انتقال یابد . لایه ۴ ؟؟؟ کنار هم گذاشتن دو باره این تکه های کوچک میباشد .

• ترجمه آدرس منطقی به فیزیکی Application

• تعیین مسیر برای داده ها Presentation

• مدیریت Switching ، مسیرهی Session

• و تراکم اطلاعات Transport

Network

Router and Brouter Date Link

Physical

لایه شبکه (یا لایه ۳) مسئول آدرس دادن به بسته های ؟؟؟ میباشد . توسط این لایه ادرس فیزیکی موجود در کارت های شبکه ؟؟؟ روش حرکت بسته ها (در یک حالت بهینه) در شبکه تعیین میشود .

- آماده کردن اطلاعات برای کابل Application
- Presentation
- آدرس مقصد Session
- آدرس مبدا Transport
- کنترل اطلاعات (Touthing) Net work
- ساختار بسته های اطلاعات (Date Link

• اطلاعات Physical

• پل های ارتباطی

• لایه ۲ مسئول دریافت بسته های داده از لایه فیزیکی و ؟؟؟ آنها به شکل قابل استفاده

(Frame) جهت ارسال به لایه های فوق میباشد . این لایه وظیفه دارد تا Frame ها را بدون

خطا ارسال و دریافت کند. این کار از طریق درج ؟؟؟ (CRC(Cuclie Redundncy Check در

بسته انجام میگردد.

Application

Presentation

Session

رابط کابل و کارت شبکه

Transport

انتقال دادن اطلاعات کپسوله شده از تمام لایه ها

Data Link

تعریف ارتباط الکتریکی بین کامپیوترها

Physical

کارت شبکه

لایه فیزیکی مسئول قرار دادن اطلاعات و داده های اضافی آدرس های شبکه ، کدهای

کنترل خطا و حفاظت) به کابل الکتریکی کابل نوری است . سیستم کابل کشی نحوه اتصال

به کابل شبکه وسیله هر کدام از بسته ها را حمل میکند ، در این لایه تعریف میشود .

داشتن مدلی بر اساس این ۷ لایه طبق آنچه که گفته شده؟؟؟ خوب است . اما در عمل

نمیتوان آنرا توسط چند دستور العمل ساده پیاده سازی کرد. در ادامه خواهیم دید که اکثرا

طراحات شبکه ها کامیوتری این ۷ لایه را در ۳ نرم افزار عمده پیاده سازی میکنند .

سخت افزارهای شبکه Network Devices

در این فصل میخواهیم به بررسی انواع دستگاههای موجود در یک شبکه کامپیوتری پردازیم و راجع به اینکه این دستگاهها کدام قسمت استفاده میشوند و عملکرد کدام لایه مدل OSI را پوشش میدهند بحث کنیم.

کارت های شبکه یا (Network Interface Card) NIC یک کلیدی در ارتباط بوسیله شبکه هستند. عملکرد اصلی آنها فرستادن اطلاعات در شبکه است. کارت شبکه معمولاً بسیار سریع و قابل اطمینان است و در شبکه های پیشرفته سرعت کارت شبکه اهمیت کمی دارد زیرا سرعت شبکه توسط عوامل دیگر کنترل میگردد.

کارت های شبکه کنونی به سادگی با هر نوع شبکه ای کار میکنند در صورتی که در گذشته نچندان دور تنظیم بودن کارت شبکه و سوییچ کردن صحیح آنها یک مشکل اساسی بوده که یک مسئولیت عمده را برای مهندسين شبکه بوجود می آورد. اما امروزه تنظیم کارت شبکه بوسیله ابزارهای نرم افزاری که کارت شبکه را حمایت میکنند انجام میشود.

در مدل OSI کارت های شبکه مسئول فرستادن اطلاعات از لایه فیزیکی به سیستم کابل شبکه هستند. نرم افزار راه انداز کارت شبکه (Driver) نیز مسئول گرفتن اطلاعات از سخت افزار و قرار دادن آن در لایه بالاتر (لایه MAC از Data Link) است به همین دلیل اغلب راه انداز کارت شبکه تحت عنوان راه انداز MAC یا MAC Driver نیز نامگذاری می شود.

Repeater

Repeater ها یا تکرار کننده ها ، دستگاههایی هستند سیگنال ضعیف شدهای ک مسافت طولانی طی کرده است ، دریافت میکنند و تقویت شده آن سیگنال را ارسال میکنند. بطوریکه سیگنال خروجی دقیقا شبیه سیگنالی است که از منبع اصلی فرستاده میشود . هنگامیکه مبحث سیستم های رابط کابلی (Ethernet Cabling Systems) را بررسی میکردیم با شبکه نازک Ethernet که شبکه ارزان نیز نامیده میشود آشنا شدیم و دیدیم که برد هر بخش آن حداکثر میتواند ۱۸۵ متر باشد .

Hub ها نیز مانند Repeater ها جز لایه فیزیکی مدل OSI هستند Hub ها دارای انواع مختلفی میباشد ولی وظیفه اصلی آنها دریافت اطلاعات از کابل و ارسال آن به مکان دیگری میباشد . Hub ها هیچ دخالتی در مسیر انتقال اطلاعات ندارند ولی سوئیچ ها بین مبدا مقصد یک مسیر مجازی ایجاد میکنند .

پل یا Bridge یک تکرار کننده (Repeater) هوشمند میباشد و به همین دلیل Bridge جز لایه Date Linke محسوب میشود. پل مشابه Repeater اطلاعات را بین دو بخش شبکه انتقال میدهد .

Repeater ها هیچ گونه بررسی روی اطلاعاتی که انتقال میدهند انجام نمیدهند. اما از آنجاییکه پل متعلق به لایه Date Link است ، هر نوع پروتکلی را انتقال میدهد اما آدرس

های فرستنده و گیرنده اطلاعات را هم بررسی میکند. آدرس هایی که پل بررسی میکند آدرس های کارت شبکه است. با گذشت زمان پل یک جدول از آدرس کاربران هر بخش از شبکه میسازد.

ساخت جدول آدرسهای کاربران باعث میشود که بجای ارسال اطلاعات به تمام شبکه پل اطلاعات را فقط به بخش مربوطه از شبکه که گیرنده قسمت از شبکه قرار دارد بفرستند. جدولی که پل میسازد جدول Rounter (بعدا با نحوه کار Router ها آشنا میشویم.) با این روش ترافیک بخش معینی از شبکه قابل کنترل میباشد و برد شبکه نیز قابل افزایش است. البته بعضی دارای این قابلیت هستند که کابلهای غیر متشابه را به یکدیگر متصل کنند.

Router هانقش کلیدی را موفقیت شبکه اینترنت ایفا میکنند. هر چه شبکه ها پیچیده تر باشند و تعداد Segment ها یا بخش های مختلف شبکه بیشتر باشد بازدهی پلها جهت مسیریابی کاهش ترافیک شبکه پایین تر می آید و نیاز به Rounter ها بیشتر احساس میشود. Router ها متعلق به لایه Network در مدل OSI شبکه هستند و به اطلاعات ویژه پروتکل در شبکه های مختلف دسترسی دارند Rounter ها یک جدول به نام (جدول Router) میسازند که تمام آدرس های شبکه در آن لیست شده است و در آن جزئیات بیشتری ذکر شده برای مثال مسیر ارتباط دو شبکه خاص که مثلا بین آنها چند شبکه واسطه وجود دارد یا اینکه هزینه هر مسیر ارتباطی؟؟؟ میشود و غیره در این جدول Router ذخیره میشود.

Router ها با کاربران ارتباط برقرار نمی کنند بلکه تنها اطلاعات را برای آنها میفرستند و

برای اینکار با Router های دیگر ارتباط برقرار کرده و بکمک آنها بهترین مسیر ارتباطی برای فرستادن اطلاعات را مشخص میکنند .

در مدل OSI هر چه یک دستگاه به لایه بالاتری مربوط باشد کندتر عمل میکند . زیرا اطلاعات مورد نیاز خود را هر چقدر هم که کوچک باشند از بسته بندی پیچیده تری خارج میکند. برای انجام این کار شبکه باید یک پروتکل منظم داشته باشد . Net BEUI مثالی یک پروتکل با بازدهی بالا در شبکه های LAN میباشد اما حجم انتقال اطلاعات در آن کم است .

همانطور که از اسم (Bridge) است . یک Brouter میتواند کار مسیریابی برای چند پروتکل را انجام دهد و همزمان نقش پل را نیز ایفا کند.

چون Brouter عملکرد هر دو دستگاه را انجام میدهد هزینه تهیه آن کمتر از هزینه تهیه یک Router و یک پل بصورت مجزا است و چون عمل دو دستگاه را همزمان میتواند انجام دهد میتواند متعلق به لایه Network باشد (به دلیل عمل Routing) و هم میتواند متعلق به لایه Data Link باشد (بخاطر عمل پل).

Gateway ها بدلیل اینکه میتوانند دو شبکه با معماری کاملاً متفاوت را به یکدیگر متصل کنند پدر تمام شبکه های امروزی هستند.

یکی از اجزای شبکه که امروزه به یکی از تجهیزات استا در آن تبدیل شده است، Hub میباشد. شکل فوق یک شبکه توپولوژی ستاره ای را نشان میدهد که در آن Hub در مرکز ستاره قرار دارد.

بیشتر Hub ها از نوع فعال (Active) هستند. به این معنی سیگنالها را از یک کامپیوتر به کامپیوتر دیگر منتقل میکنند. تقویت نیز میکنند. یعنی کار Repeater را نیز انجام میدهد بنابراین این نوع Hub ها به منبع تغذیه نیز نیاز دارند. چون Hub ها معمولاً بین ۸ تا ۱۲ port برای اتصال به کامپیوتر دارند بعضی وقتها به آنها Multiport نیز می گویند.

بعضی از Hub ها غیر فعال (Passive) هستند. این نوع Hub ها فقط نقش یک نقطه ارتباطی یا یک ترمینال ارتباطی را بازی میکنند و سیگنال ها را تقویت نمی کنند. بنابراین به منبع تغذیه نیز ندارند.

Hub های پیشرفته ای که با انواع کابلهای شبکه سازگاری دارد Hub های Hybrid نامیده میشوند. شکل فوق یک Hub اصل (hybrid) و سه Hub زیر مجموعه آنرا نشان میدهد.

توپولوژی بر اساس Hub دارای مزایای زیر می باشد:

کابل کشی سیستم را بر حسب نیاز می توان به راحتی توسعه داد.

با استفاده از Hub میتوان انواع کابلهای مختلف را به هم متصل کرد زیرا همانطور که گفتیم

Hub میتواند دارای port هایی از نوع مختلف باشد.

به کمک Hub میتوان از فعالیت شبکه با ترافیک موجود در آن مطلع شد

توجه: بسیاری از Hub های نوع Active قابلیت تشخیص بروز خطا دارند و میتوانند از بر

قرار بودن یا نبودن یک اتصال آگاهی پیدا کنند.

در عمل بسیاری از شبکه ها با ترکیبی از توپولوژی های مختلف کار میکنند. مثلاً ترکیب

گذرگاهی (Bus) - ستاره ای (star) - حلقه ای (Ring) و مش (Mesh) - حال چند مثال

عملی در این مورد را بررسی میکنیم.

توپولوژی Star-Bus ترکیب دو توپولوژی ستاره ای و گذرگاهی است به این صورت که

چندین شبکه با توپولوژی ستاره ای تحت توپولوژی گذرگاهی به یکدیگر متصل میشوند.

توپولوژی Star-Ring ترکیب دو توپولوژی ستاره ای و گذرگاهی است با این تفاوت که

در اینجا حتماً یک Hub اصلی (مرکزی) وجود دارد و بقیه Hub ها به آن متصل هستند.

پارامترهای زیادی در انتخاب یک توپولوژی خاص وجود دارد.

پروتکل های شبکه Network Protocols

تا این مرحله اجزای متعددی که برای پیاده سازی و برقراری ارتباط یک شبکه لازم است

را مورد بررسی قرار دادیم. همه کامپیوترها از قوانین استاندارد و یکسان جهت ارسال و

دریافت اطلاعات استفاده میکنند. از این بابت میتوان شبکه را به یک جلسه بین المللی

تشبیه کرد که در آن همه شرکت کنندگان باید از یک زبان بین المللی برای صحبت استفاده

کنند.

پروتکل در کامپیوتر دریافت کننده اطلاعات نیز مسئول تهیه رسید و تصدیق دریافت

صحیح اطاعت است . ضمن اینکه مسئول باز کردن اطلاعات بسته بندی شده برای استفاده

در برنامه های دریافت کننده نیز میباشد .

کامپیوتر فرستنده برای ارسال بکار میرود باید با پروتکل کامپیوتر دریافت کننده یکسان

باشد .

برای ارسال و دریافت صحیح اطلاعات در شبکه های PC-LAN (نه در شبکه هایی که

به Main Frame متصل هستند) پروتکلی که در کامپیوتر فرستنده برای ارسال بکار میرود

باید با پروتکل کامپیوتر دریافت کننده یکسان باشد.

مثلا اگر در جلسه ای همه شرکت کنندگان به زبان آلمانی صحبت کنند مشکلی وجود ندارد

اما اگر شخصی بخواهد در این جمع به زبان انگلیسی صحبت کند و بقیه نفهمند، جلسه

معنی ندارد. در شبکه های کامپیوتری هم به همین شکل است مثلا اگر یکی از کامپیوتر ها از

پروتکل (Netware IPX/SPX) استفاده کند و دیگر کامپیوتر ها از پروتکل (Net BEUI) استفاده

کنند . در این صورت امکان برقراری ارتباط وجود نخواهد داشت .

ضمنا پروتکل باید در لایه بالایی به سیستم عامل شبکه (NOS) که مسئول ارسال اطلاعات

است متصل باشد و در لایه پایین هم باید به کارت شبکه که ابزار سخت افزاری ارتباط با

شبکه است متصل باشد . این نوع تلفیق اجزای شبکه اصطلاحاً Binding نامیده میشود.

شرایط میتواند پیچیده تر هم باشد. مثلا چندین کارت شبکه با چندین پروتکل باید بتوانند با یکدیگر کار کنند. مثلا در یک کامپیوتر که Windows 2000 بر روی آن نصب شده است میخواهیم به همراه یک کارت شبکه 3 Comm با پروتکل Net BEUI به شبکه متصل شویم و همزمان نیز میخواهیم با استفاده از یک کارت شبکه دیگر از نوع D-Link به همراه پروتکل دیگری مثل TCP/IP ارتباط ایجاد کنیم.

پروتکل Net BEUI

BIOS سیستم مقدماتی ورودی - خروجی کامپیوتر است که به کمک آن سخت افزارهای کامپیوتری تنظیم شده، حافظه سیستم چک میشود و سیستم عامل برای راه اندازی آماده میشود. در شبکه های اولیه تنظیمات شبکه توسط تراشه BIOS ای که روی کارت شبکه نصب شده بود انجام می شد. این تراشه Net BIOS نام دارد.

پروتکل Net BEUI یک پروتکل مسیریاب نمیباشد. بنابراین قابلیت برقراری ارتباط بین شبکه ای. در این ترکل بسیار محدود است. اما مزیت این پروتکل در استفاده کم از حافظه میباشد که در سیستم عامل DOS این ویژگی بسیار مهم است. ولی با توجه به کامپیوترهای جدید دیگر چند کیلو بایت حافظه اهمیت زیادی ندارد.

در مجموع پروتکل Net BEUI برای شبکه های LAN کوچک مناسب است و دارای سرعت بیشتری در ارسال اطلاعات میباشد.؟؟؟ قابلیت آن برای گسترش ارتباط شبکه ها بسیار محدود است.

پروتکل IPX/SPX

Internet Work Packet Exchange / Seqenved Packet Exchange

پروتکل IPX/ SPX محصول شرکت Novell است . این پروتکل حافظه کمی اشغال میکند و از این بابت برای DOS مناسب است و در ضمن یک مزیت بسیار بزرگ دراد و آن این است که Ratable میباشد یعنی میتواند با شبکه های دیگر ارتباط برقرار کند. پروتکل IPX/SPX از سیستم شبکه Xerox(XNS) مشتق شده است که میلیون ها کاربر متصل به شبکه در سراسر جهان از آن استفاده میکنند.

هنگامیکه میکروسافت میخواست محصولات شبکه تولید کند ، محصولات نرم افزاری ارائه شده توسط شرکت Novell چنان متداول بود که میکروسافت مجبور بود ، پروتکلی ارائه کند که با پروتکل Navell سازگار باشد. بعد از توافقات اولیه بین دو شرکت میکروسافت و Xerox پروتکل نوع IPX/SPX مخصوص به خود را ارائه کرد و نام آنرا NWLink گذارد.

پروتکل TCP/IP

Transimission Control Protocol / Internet Proctocl

هرچه شبکه های کامپیوتری پیشرفت می کند شاهد از زده خارج شدن پروتکل ها یکی بعد از دیگری بودیم و گسترش شبکه های بزرگ و بخصوص اینترنت منجر به انتخاب پروتکل TCP / IP به عنوان پروتکل میداول همه شبکه ها شد.

پروتکل TCP/IP مجموعه ای از پروتکل ها است که مدتها روی آنها کار شده است .

پروتکل TCP/IP نسبتا حجم بالایی از حافظه را اشغال میکند و بعلت اینکه قدرت ارتباطی زیادی دارد ، بصورت یک پروتکل ارتباطی جهانی در آمده است .

در واقع پروتکل TCP /IP شامل چندین پروتکل است که هر کدام برای هدف خاصی طراحی شده اند . مثلا پروتکل (FTP (protocol Fille Transfer که مخصوص انتقال فایل است ، و SMTP (Simple Mail Transport) که مخصوص فرستادن نامه های الکترونیکی میباشد همگی در پروتکل TCP /IP موجود میباشند.

یک پروتکل مانند یک پستی نیاز دارد تا آدرس مقصد ارسال اطلاعات را بداند. در این فصل میخواهیم به بررسی نحوه عملکرد سیستم آدرس دهی TCP/IP بپردازیم . آدرس دهی اطلاعات در شبکه یک مرحله اساسی و کلیدی در کار کرد صحیح شبکه محسوب میشود و تمام پروتکل ها مجبور به انجام آدرس دهی هستند. در این فصل میخواهیم به بررسی اینکه پروتکل TCP/IP چگونه یک ارتباط بزرگ بین شبکه ای را پدید می آورد بحث کنیم .

آدرس ها به نام آدرس IP شناخته میشوند . زیرا در پروتکل TCP/IP , TCP اطمینان میدهد که اتصالات بین کامپیوترها برقرار است یعنی کنترل انتقال را انجام میدهد و پروتکل IP آدرسها را کنترل میکند. بنابراین آدرس بخشی از پروتکل IP است . این آدرس ۳۲ بیتی یک آدرس منحصر بفرد است که هر کاربر را در یک شبکه با شبکه اینترنت مشخص می کند.

برای اینکه از منحصر بفرد بودن آدرس مطمئن باشیم تا به هر کامپیوتر یک آدرس برسد آنرا به ۴ بخش ۸ بیتی تقسیم میکنیم و میتوانیم این بخش ها را درمبنای ۱۰ نیز بیان کنیم . این عملیات برای آدرس دهی جداسازی دهی (dotted decimal) نامیده میشود وقتی که یک آدرس TCP /IP تنظیم میشود مانند مثال بالا عملیات dotted decimal انجام میشود

آدرس TCP/IP از دو بخش آدرس شبکه و آدرس کاربر تشکیل شده است ، و کامپیوتر میتواند آدرس شبکه و آدرس کاربر را بصورت دودویی با هم جمع (ADD) یا از هم جدا کند .

آدرس شبکه (Subnet) مشخص میکند که آیا بسته اطلاعاتی مربوط به شبکه محلی است یا باید به Gateway موجود جهت ارسال به شبکه های دیگر فرستاده شود.

در آدرس دهی پروتکل TCP / IP در ابتدا تصور بر این بود که با آدرس دهی ۳۲ بیتی میتوان یک آدرس واحد برای تمام کامپیوترهای جهان ایجاد کرد و نیازی به گسترش آن نیست . این فکر در آن زمان شبیه این تصور بود که میتوان با RAM 4Mb هرکاری را انجام داد ! با استفاده از کلاسها که در ادامه آنها را بررسی میکنیم ، آدرسها تقسیم میشوند.

آدرس ها در کلاسها ی A, B, و C طبقه بندی شده اند.

CLASS A : این طبقه بندی شامل شبکه های انگشت شماری بود که تعداد کاربران بسیار زیادی را شامل میشوند . آدرس کلاس A بصورت X.O.O.O نشان داده میشود . عددی که

بوسیله X نشان داده شده است میتواند بین ۰ تا ۱۲۶ باشد. اعدادی که توسط 0 نشان داده شده میتوانند بین ۰ تا ۲۵۵ باشند.

CLASS B : این طبقه بندی شامل شبکه های بیشتر میشود ولی تعداد کاربران کمتری در این شبکه وجود دارد. آدرس کلاس بصورت X.X.O.O نشان داده میشود.

CLASS C : این طبقه بندی شامل تعداد بسیار زیادی شبکه است که دارای تعداد کمی کاربر میباشد. آدرس کلاس C بصورت X.X.O میباشد.

محدوده اولین بایت در کلاس A بین 0 تا 126 میباشد. پس 126 شبکه در کلاس A وجود دارد و هرکدام از این شبکه ها میتوانند بیش از ۱۶ میلیون کاربر (یا host) داشته باشند.

قوانین آدرسی دهی در IP

- آدرس شبکه نمی تواند عدد ۱۲۷ باشد.
- آدرس های دو دویی نمی توانند همگی عدد یک باشند.
- آدرس های دو دویی نمی توانند همگی عدد صفر باشند.
- آدرس کاربر در شبکه ای که به آن تعلق دارد باید منحصر به فرد باشد.
- آدرس شبکه در اینترنت باید منحصر به فرد باشد.
- وجود Subnet Mask ضروری میباشد.

آدرس 127.0.0.0 مخصوص فرستادن اطلاعات به خود شبکه است. بنابراین آدرس کی شبکه نمیتواند، برابر 127 باشد. آدرسهایی که ارقام دودویی آنها تماماً ۱ و یا تماماً صفر

هستند غیر معتبرند. زیرا اگر تماما ۱ باشد به معنی این است که قصد دارید اطلاعات به

تمامی کاربران ارسال شود. (Broadcast) و تماما صفر به این معنی است که میخواهید

اطلاعات به همین شبکه ارسال گردد.

مسیریابی در IP چگونه انجام می شود؟

- شبکه ها را به یکدیگر متصل می کند.

- سخت افزار (server، اختصاص Router)

- نرم افزار (پروتکل مسیریاب، مدیریت)

- ساختن جداول برای تعیین کردن مسیر مناسب جهت ارتباط با کاربر

- مسیریابی Static و Dynamic

همانطوریکه تا اینجا بررسی کردیم دارای یک بخش آدرس شبکه و یک بخش

آدرس کاربر در شبکه مشخص شده است بخش آدرس شبکه از حساسیت خاصی

برخوردار است.

مسیریابی IP راهی است که در آن پروتکل TCP / IP شبکه های مختلف را به یکدیگر متصل

میکند.

مسیریاب IP جدولی را میسازد که تعیین کننده این است که چگونه مسیرهای مختلفی را در

شبکه های مختلف میتوان پیدا کرد.

ساختن این جداول میتواند توسط مسئول سرور شبکه بصورت دستی انجام شده و وارد کامپیوتر گردد. (که به این حالت Static گوینه) اما امروزه معمولاً ساختن این جداول بصورت خودکار توسط مسیریاب انجام میشود . بطوری که خودش مسیر را پیدا میکند. در این حالت مسیریاب Dynamic است .

CIDR چگونه کار میکند؟

- طبقه بندی مسیریابی درون حوزه ای
- بازدهی بیشتر نسبت به طبقه بندی در کلاس های A, B و C
- کلاس ها آدرس های غیر مستعمل را هدر میدهند
- تکه های آدرس در ۳۲ بیت به وجود می آیند .
- فشرده شدن مسیر.

با این طبقه بندی مقادیر بسیار زیادی از آدرس ها هدر میرود. DR راه حلی است که جهت اصلاح این مشکل آدرسها را بصورت تنظیم میکند.

علت تعریف CIDR این است که آدرس های IP در طبقه بندی کلاسها تمام میشوند ولی این نوع مسیریابی به اندازه کافی بزرگ است و پر نمیشود.

رشمار های Port

روش اول استفاده از DHCP Server میباشد در این حال یک یا چند ویندوز ۲۰۰۰ سرور میتوانند بعنوان یک ICP Server نصب شوند . این سرورها در یک محدوده از آدرس های

یک شبکه تنظیم میشوند. این سرورها میتوانند بصورتی تنظیم شوند که آدرسهای Masked

LP, Subnet, ادرس teway پیش فرض و آدرس DNS Server را مشخص کنند.

به این ترتیب تنظیمات آدرس IP هر کاربر توسط سرو DHCP بوسیله یک پیغام به آنها

فرستاده میشود و این پیغام شامل سایر اطلاعات ضروری تنظیمات TCP/IP نیز میشود.

سیستم بطور خودکار یک آدرس تصادفی از کلاس B انتخاب میکند. برای مثال آدرس IP

به شماره 164. 254.0.0 و Subnet Mask به شماره 255. 255.0.0 ممکن است به یک کامپیوتر

تخصیص داده شود. در ادامه برای جلوگیری از IP تکراری ابتدا چک میشود که آیا این

آدرس در شبکه قبلا انتخاب شده است یا خیر. در صورتی که این آدرس در شبکه موجود

باشد دوباره یک IP جدید به کامپیوتر تخصیص داده میشود.

• Port های شناخته شده و استاندارد

• [FTP 21,20](#)

• telnet 23

• SMTP 25

• http 80

• pop3 110

پورت TCP / IP یک کانال مجازی است که در یک دستگاه متصل به شبکه میتواند باز شود

. مهمترین آدرسهای پورت TCP/TP را در شکل فوق میتوانید مشاهده کنید.

اگر بخواهید دو سایت وب جداگانه در یک سرور داشته باشید. باید برای هر کدام از

سایتهای وب یک Port جداگانه تعریف کنید. مثلا میتوانید Port شماره 8080 را برای سایت

وب دوم خود در نظر بگیرید. در این حالت با وارد آدرس بصورت زیر میتوانید به سایت

وب مورد نظر دسترسی پیدا کنید .

`http://192.168.0.200:8080`

با استفاده از Firewall ها میتوانیم یک نوع ساده از امنیت را در شبکه پیاده سازی کنیم . با

استفاده از Firewall ها میتوانیم اجازه دسترسی به یک یا چند port را کنترل کنیم .

اتصال به شبکه‌های LAN (Windows XP)

- تنظیم پروتکل TCP/IP و تعیین آدرس IP

- تعیین نام و Workgroup

- مشاهده کامپیوترهای شبکه

- مشاهده پوشه‌های به اشتراک گذاشته شده

- تعریف Map Drive

در این بخش می‌خواهیم به نحوه اتصال یک کامپیوتر که دارای Windows xp میباشد به یک

LAN پردازیم. ابتدا به بررسی تنظیم پروتکل TCP/IP می پردازیم پوشه ها و چاپگر این

کامپیوتر و روش استفاده از پوشه ها و چاپگرهای کامپیوتر های موجود در شبکه میپردازیم

. در این مثال چندین کامپیوتر به یک Hub متصل هستند و انی Hub به یک Hub دیگر از

طریق یک کابل Coaxial متصل است. در ابتدا می‌خواهیم به بررسی روش تنظیم پروتکل

TCP / IP و تعیین آدرس IP این کامپیوتر پردازیم. روی دکمه START کلیک کنید.

روی گزینه Contro panel کلیک کنید

روی گزینه Network and Internet Connections کلیک کنید

روی گزینه Network Connections کلیک کنید.

روی ای‌کون اتصال به شبکه LAN راست کلیک کنید

روی گزینه Properties کلیک کنید.

اکنون میتوانید سرویس ها و پروتکل های نصب شده جهت اتصال Local Area Connection

را مشاهده کنید. برای مثال گزینه آخر پروتکل TCP/IP میباشد. پس پروتکل TCP/IP بر

روی این کامپیوتر نصب شد است. فرض کنید که میخواهیم یک پروتکل دیگر به این

لیست اضافه کنیم برای اینکار روی دکمه Install کلیک کنید.

مشاهده میکنید که سه نوع مولفه شبکه میتوانیم نصب کنیم روی گزینه Protocol کلیک کنید.

روی دکمه Add کلیک کنید.

اکنون پروتکل های موجود را مشاهده کنید. البته با استفاده از دکمه Have Disk میتوانید

پروتکل های دیگری را اضافه کنید. روی دکمه Cancel کلیک کنید.

اکنون میخواهیم پروتکل TCP/IP را تنظیم کنیم. برای اینکار روی گزینه مشخص شده

کلیک کنید.

توسط گزینه انتخاب شده (پیش فرض) آدرس IP بصورت خودکار تعیین میشود. در این

شبکه میخواهیم آدرس IP بصورت دستی تعیین شود. برای اینکار روی گزینه مشخص

شده کلیک کنید.

حال باید آدرس IP را تعیین کنیم، در این شبکه آدرس IP کامپیوترها 10.0.0.X می باشد.

برای ورود آدرس IP روی جعبه متن مشخص شده کلیک کنید.

همانطور که قبلا بیان شده عدد Subnet Mask آدرس IP ادغام میشود. این عمل باعث

میشود تا از روی این عدد مشخص شود که این کامپیوتر در کدام قسمت شبکه وجود دارد.

روی دکمه OK کلیک کنید .

روی دکمه Close کلیک کنید .

اکنون می خواهیم نام و Workgroup این کامپیوتر را تعیین کنیم . روی دکمه Back کلیک

کنید

روی گزینه Performance and Maintenance کلیک کنید .

روی گزینه System کلیک کنید .

روی برگه Computer Name کلیک کنید .

روی دکمه Change کلیک کنید .

در قسمت مشخص شده با کادر آبی میتوانید نام کامپیوتر را تغییر دهید در جعبه متن

مشخص شده با فلش دابل کلیک کنید تا Workgroup را تعیین کنیم .

روی دکمه OK کلیک کنید

روی دکمه OK کلیک کنید

این پیام نشان دهنده این است که تغییرات انجام شده بعد از راه انداز مجدد (Restart) این

کامپیوتر ثبت میشوند. روی دکمه OK کلیک کنید.

روی دکمه OK کلیک کنید.

روی دکمه OK کلیک کنید.

این پیام نشاندهنده این است که تغییرات انجام شده بعد از راه اندازی مجدد این کامپیوتر

ثبت می شوند.

روی دکمه OK کلیک کنید.

روی دکمه OK کلیک کنید.

روی دکمه Yes کلیک کنید تا Restart شود.

اکنون کامپیوتر Restart شده است و دو باره در Windows XP قرار داریم ، در ادامه

میخواهیم کامپیوترهای دیگر موجود در شبکه را مشاهده کنیم برای این کار روی دکمه

Start کلیک کنید

روی گزینه My Network Places کلیک کنید.

اکنون چند پوشه به اشتراک گذاشته از کامپیوترهای مختلف را مشاهده میکنید . روی گزینه

View Workgroup کلیک کنید .

در این صفحه کامپیوترهای موجود در یک Workgroup به نام ENIAC را مشاهده میکند .

در صورتیکه بخواهید تمامی Workgroup های این شبکه را مشاهده کنید روی دکمه

Microsoft Windows Network کلیک کنید

مشاهده می کنید که دو Worgroup به نامهای ENIAC و VB وجود دارد برای مشاهده

کامپیوترهای گروه VB روی این Worgroup دابل کلیک کنید.

مشاهده میکنید که چند کامپیوتر در شبکه وجود دارند و برای مشاهده پوشه ای به اشتراک

گذاشته شه هر کامپیوتر میتوانید روی نام آن دابل کلیک کنید . برای مثال روی کامپیوتر

Dariush دابل کلیک کنید .

مشاهده میکند که در قسمت آدرس عبارت Dariush نوشته شده است . این آدرس نشان

میدهد که اکنون در کامپیوتر Dariush قرار داریم . اگر در پنجره Internet Explorer در

قسمت آدرس این عبارت راتایپ کنید وارد کامپیوتر Dariush میشوید . چندین پوشه در

این کامپیوتر به اشتراک گذاشته شده است.

اکنون میخواهیم فایل های موجود در پوشه Music درایو F این کامپیوتر را به اشتراک

بگذاریم تا بقیه کاربران شبکه بتوانند از این فایلها استفاده کنند. روی دکمه Start کلیک کنید

روی گزینه My Computer کلیک کنید .

روی درایو F دابل کلیک کنید .

روی شاخه Music راست کلیک کنید

روی گزینه مشخص شده کلیک کنید تا سرویس به اشتراک گذاری فایل ها فعال شود.

روی گزینه Just Enable File Sharing کلیک کنید . روی دکمه OK کلیک روی گزینه

مشخص شده کلیک کنید تا این پوشه به اشتراک گذاشته شود.

در جعبه متن Share Name میتوانید نامی جهت پوشه به اشتراک گذاشته شده تعیین کنید.

در صورتی که اطلاعاتی بر روی کامپیوتر داید که میخواهید توسط کاربران دیگر این

کامپیوتر مشاهده نشود باید گزینه Make This Folder Private را فعال کنید . اکنون این گزینه

فعال نمیشد . برای فعال شدن این گزینه باید درایو شما دارای قالب بندی NTFS باشد و

همچنین باید شاخه ای که میخواهیم این گزینه را برای آن فعال کنید در داخل شاخه نام

کاربری شما موجود در شاخه Documents and settings وجود داشته باشد . درین صورت

با فعال کردن گزینه Make This Folder Private میتوانید دسترسی کاربران دیگر را به این

شاخه قطع کنید . روی دکمه OK کلیک کنید .

علامتی که در پایین این پوشه قرار دارد نشان دهنده این است که این پوشه به اشتراک گذاشته

شده است و کاربران شبکه به فایل های موجود در آن دسترسی دارند.

در صورتیکه بخواهید به یک پوشه با اشتراک گذاشته شده مانند یک درایو دسترسی داشته

باشید باید آن پوشه را بصورت یک Map Drive اعلام کنید اکنون یک پوشه به نام Setup در

کامپیوتر Nima به اشتراک گذاشته شده است می خواهیم این پوشه به صورت یک درایو

نمایش داده شود.

پوشه بصورت یک درایو نمایش داده شود. برای این کار روی دکمه Start کلیک کنید .

روی گزینه My Network Places راست کلیک کنید.

روی گزینه Map Network Drive کلیک کنید.

توسط لیست باز شونده مشخص شده با کادر آبی میتوانید حرف Drive جدید را تعیین

کنید اکنون حرف Z انتخاب شده است ، در جعبه متن مشخص شده با کادر قرمز میتوانید

آدرس پوشه به اشتراک گذاشته شده را وارد کنید . البته با استفاده از دکمه Brows نیز

میتوانید پوشه مورد نظر را انتخاب کنید.

عبارت [\\Nima\Setup](#) که نشان دهنده پوشه setup در کامپیوتر Nima می باشد را وارد نمایید در

صورتیکه جعبه چک مشخص شده با فلش فعال باشد هر بار که کامپیوتر وارد سیستم عامل

Windows XP شود این ارتباط دوباره برقرار می شود در غیر اینصورت تا زمانی که کامپیوتر

Shutdown نشده باشد این ارتباط برقرار می ماند . البته می توانیم ارتباط Map Drive را نیز

قطع کنیم که در ادامه بررسی آن خواهیم پرداخت .

توسط گزینه مشخص شده میتوانید با استفاده از یک نام و رمز عبور وارد شاخه به اشتراک

گذاشته شده شوید . روی دکمه Finish کلیک کنید.

مشاهده میکنید که یک پنجره باز شده است فایل های مربوط به شاخه به اشتراک گذاشته

شده نمایش میدهد با این درایو میتوانید مانند یک درایو موجود بر روی کامپیوتر کار کنید .

روی دکمه کلیک کنید .

در قسمت Network Drive درایو جدید را مشاهده میکنیم . اکنون فرض کنید که میخواهیم

این درایو را قطع کنیم . برای این منظور روی درایو z راست کلیک کنید

روی گزینه Disconnect کلیک کنید.

مشاهده می کنید که دیگر هیچ نوع Network drive وجود ندارد روی دکمه Close کلیک

کنید.

میخواهیم بررسی کنیم آیا بین این کامپیوتر و یک کامپیوتر دیگر به نام Nima که دارای

آدرس IP به شماره 10.0.0.130 می باشد. ارتباط برقرار است یا خیر.

برای اینکار از دستور PING استفاده می کنیم. روی دکمه Start کلیک کنید روی گزینه Run

کلیک کنید.

عبارت Command را وارد کنید روی دکمه OK کلیک کنید .

دستورات زیر را تایپ کنید

مشاهده می کنیم که ارتباط بین این کامپیوتر برقرار است البته میتوانستیم بجای IP نام

کامپیوتر رانیز وارد کنیم . برای مثال در زیر را وارد کنید .

دکمه Enter صفحه کلید را فشار دهید .

برای مشاهده اینکه کدام کامپیوتر هم این کامپیوتر متصل است و از پورت های دیگر

کامپیوتر استفاده میکند از دستور Netstat استفاده میکنیم . این دستور دارای سوییچ های

؟؟؟ میباشد که با استفاده از دستور Netstat/? می‌توانید آنها را مشاهده کنید. اکنون

دستور Netstat-n وارد نمائید .

قسمتی که توسط کادر قرمز مشخص است آدرس IP این کامپیوتر میباشد بعد ا پورت مورد

استفاده نوشته شده است قسمت کادر آبی مشخص شده است نیز آدرس IP است که به این

کامپیوتر متصل میباشد .

عبارت Exit را تایپ کنید .

دکمه Enter صفحه کلید را فشار دهید .