

Aufgabe 1.1

- (a) Der Client-Prozess sendet über ein Netzwerk eine Anforderung an den Server-Prozess und wartet auf eine Antwort.
- (b) Nachdem der Server die Anforderung erhalten hat, führt er sie aus und sendet eine Antwort zurück.

Aufgabe 1.2

Beim Peer-to-Peer-Modell bauen die Peers (Hosts) direkte Verbindungen zu anderen auf. Dies geschieht ohne Hilfe eines Servers.

Aufgabe 1.3

Datenübertragung von Punkt zu Punkt.

Aufgabe 1.4

Datenübertragung von einem Teilnehmer zu allen anderen Teilnehmern des Netzwerks.

Aufgabe 1.5

Datenübertragung von einem Teilnehmer zu einer Gruppe von Teilnehmern des Netzwerks.

Aufgabe 1.6

ein Personal Area Network

Aufgabe 1.7

ein Local Area Network

Aufgabe 1.8

ein Metropolitan Area Network

Aufgabe 1.9

ein Wide Area Network

Aufgabe 1.10

1 m–10 m

Aufgabe 1.11

10 m–1 km

Aufgabe 1.12

1 km–10 km

Aufgabe 1.13

10 km–1000 km

Aufgabe 1.14

- aus Übertragungsleitungen (Kupfer, Glasfaser, Funk)
- aus Vermittlungseinheiten (Router)

Aufgabe 1.15

- Durch die Aufteilung in Schichten wird die Komplexität des Gesamtsystems reduziert.
- Die Schichten können einzeln gewartet werden, ohne dass der Rest des Gesamtsystems angepasst werden muss.

Aufgabe 1.16

Ein Protokoll ist eine Vereinbarung über den genauen Ablauf der Kommunikation zwischen den Kommunikationspartnern.

Aufgabe 1.17

Eine Menge von Funktionen, die eine Schicht der darüberliegenden Schicht zur Verfügung stellt.

Aufgabe 1.18

Eine Schnittstelle definiert, *wie* eine Schicht auf die Dienste der darunterliegenden Schicht zugreifen kann.