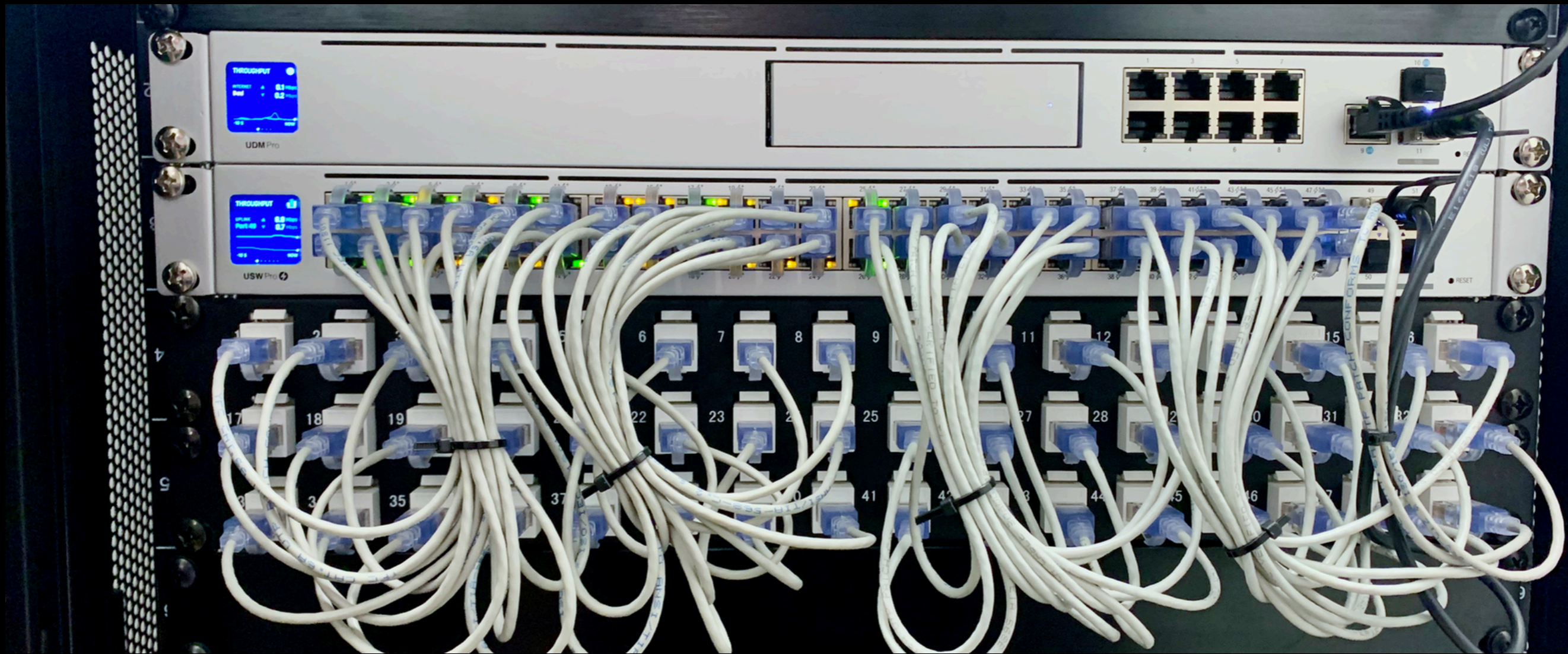
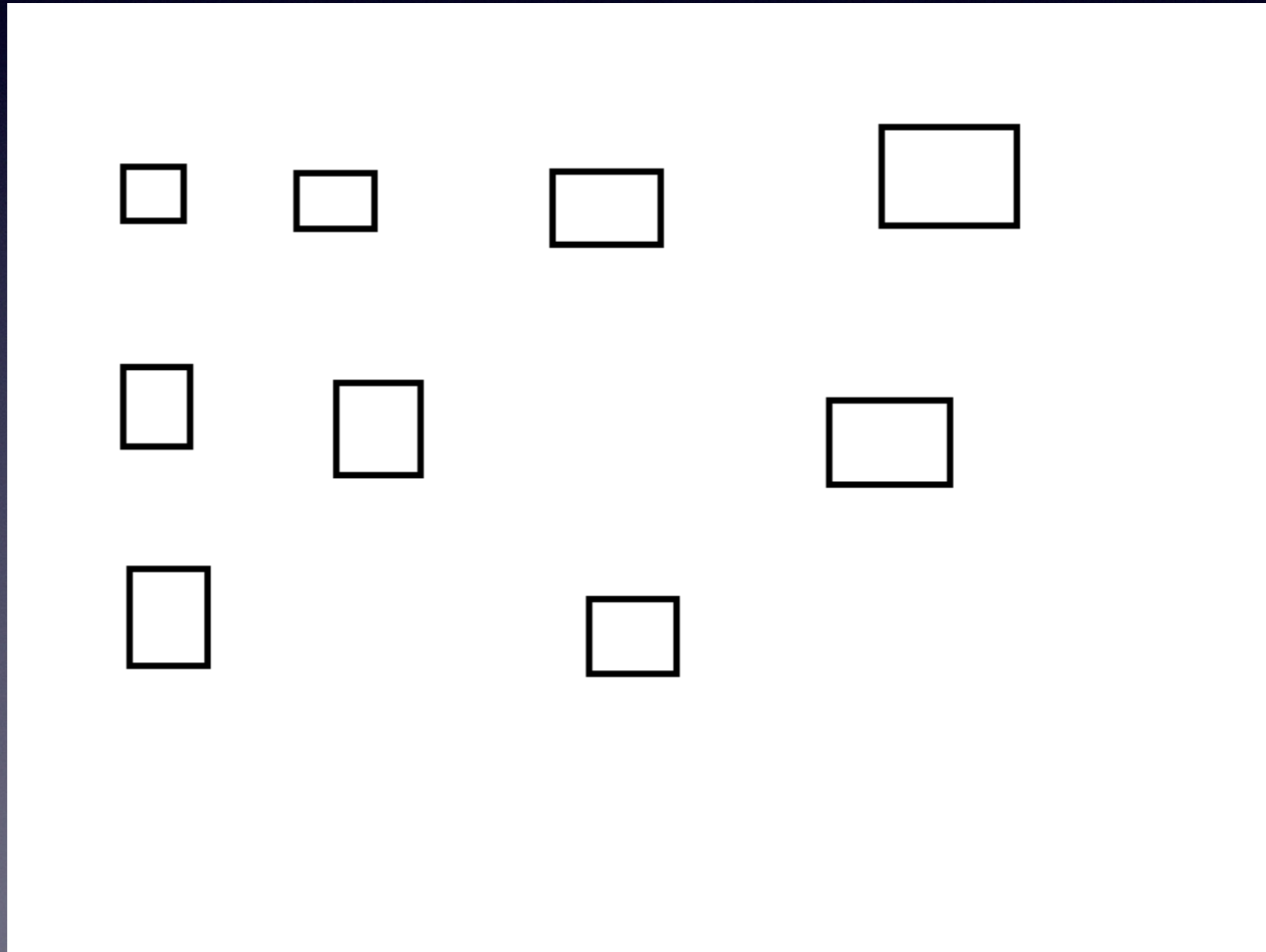


Internet



Origen

- Una forma de resolverlo:



Internet TCP/IP

La clase pasada vimos la parte IP, ahora la parte TCP (transmission control protocol)

Se usan “telegramas”, es decir paquetes de información (datagramas).

Tienen un encabezamiento con destinatario, remitente, número de paquete y “puerto” de arribo.

Tiene sistemas de control de errores.

IP

- Las computadoras tiene un número IP fijo.
- Un IP importante es el del gateway de cada red. Se lo debe indicar en cada sistema.
- Hay una máscara que indica si mi destino está en mi red o fuera de ella.
- Los DNS deben ser indicados.
- Se pueden crear VPNs.

TCP

Hay Varias capas en la estructura

Física - Network Layer

IP - Internet Layer

TCP - Host to host protocol

Aplicaciones

Network layer: es la capa física es básicamente Hardware

Internet Layer: Defección de los diagramas, direcciones rutas, fragmentación y reconstrucción

HtoH protocol --> tcp/udp, icmp

TCP/UDP

El paquete TCP es para todo uso y el control de error es estricto.

El paquete UDP no tiene un control estricto y se lo usa entonces para streaming.

El paquete icmp es para testar la red.

Existen paquetes específicos para encontrar rutas y que los routers intercambien información de rutas.

Aplicaciones

No hay definiciones concretas de que se puede o no hacer

Si se identifican puertos con aplicaciones (o protocolos), hay puertos **fijos** para aplicaciones muy comunes

Los sistemas de seguridad o firewalls bloquean puertos determinados

En el archivo `/etc/services` se pueden ver algunos puertos ya utilizados por alguna aplicación. Esos no se pueden usar para cualquier cosa pero otros si

App más comunes

ssh conecta computadoras para poder trabajar entre ellas

sftp sirve para pasar archivos

rsync sincroniza directorios

Protocolos: email, web, nfs, etc