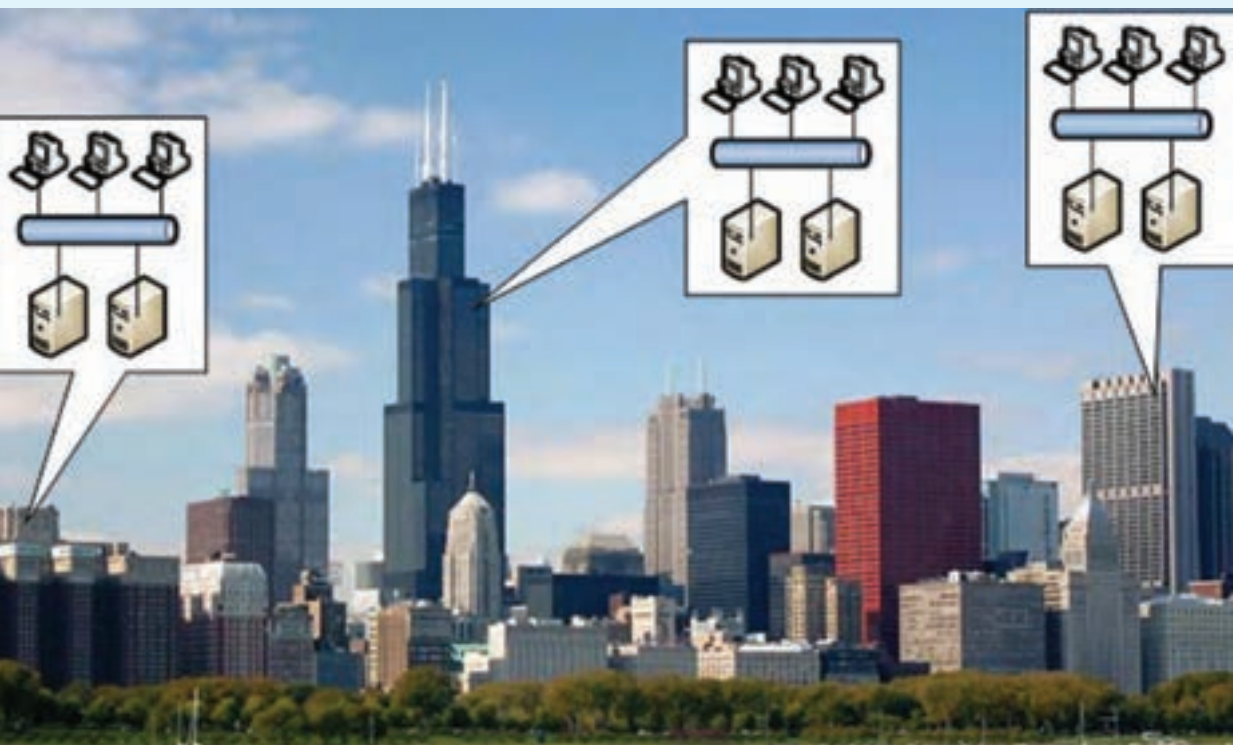


بخش اول

مفاهیم شبکه



مفاهیم شبکه و اجزای آن

هدف های رفتاری: هنرجو پس از پایان این فصل می تواند:

- هدف از ایجاد شبکه های رایانه ای را بیان کند.
- اجزای شبکه های رایانه ای را شرح دهد.
- تقسیم بندی شبکه های رایانه ای از نظر ابعاد و گستردگی فیزیکی را شرح دهد.
- تقسیم بندی شبکه های رایانه ای از نظر مدل سرویس دهی را بیان کند.

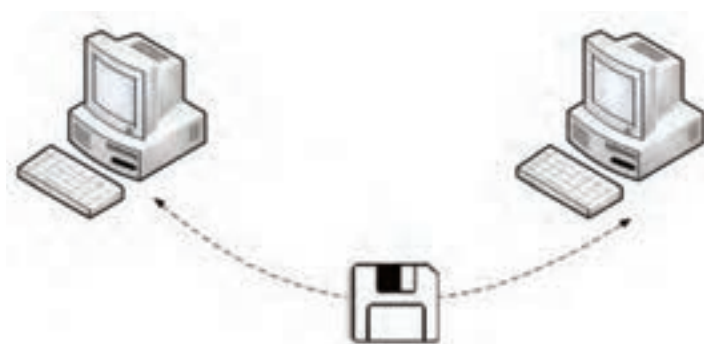
در دهه اخیر شبکه های رایانه ای به عنوان یکی از بسترهای سریع و کم هزینه ارتباطی مطرح شده اند. این سیر تدریجی منجر به ایجاد روشی شده است که با سازماندهی مناسب آن می توان سریع تر از هر روش دیگری به اطلاعات مختلف دسترسی پیدا کرد. اطلاعاتی که راه گشای پیوندهای گوناگون فرهنگی، هنری، خانوادگی و اجتماعی، سیاسی، نظامی و همچنین مبادلات اقتصادی و تجاری اعم از خرد و کلان است و می دانیم که امروزه در عصر اطلاعات به سر می بریم، هر که با هزینه کمتر و سرعت بیشتر بتواند به آن دسترسی پیدا کند موفق تر است.

تجارت جهانی روی اینترنت و شبکه های رایانه ای به سرعت به عنوان مفاهیم کارآمد مطرح می شود. فرقی نمی کند شما در کدام نقطه از کره زمین قرار دارید. در هر لحظه که اراده کنید می توانید اطلاعات مورد نیاز خود را، حتی به صورت صوت و تصویر زنده از شبکه به دست آورید. اگر نیاز به تبادل مالی داشته باشید باز هم فرقی نمی کند، پول الکترونیکی در دسترس شماست و به سرعت می توانید با کارت اعتباری خود اقدام به تبادل حفاظت شده ارزی نمایید.

۱-۱- مقدمه

قبل از این که شبکه های رایانه ای به وجود بیاید کاربران برای انتقال داده ها از دیسکت استفاده می کردند (شکل ۱-۱) و اگر تعداد رایانه ها افزایش می یافت این موضوع به کاری طاقت فرسا و زمان بر

تبدیل می‌شد و همچنین امکان کارکردن همزمان بر روی یک سند وجود نداشت. یا اگر در یک اتاق کار بیش از یک رایانه وجود داشت، لازم بود به ازای هر رایانه یک چاپگر تهیه شود و با این که با یک حافظه قابل حمل، سند مورد نظر برای چاپ به رایانه‌ای که متصل به چاپگر می‌باشد منتقل شود.



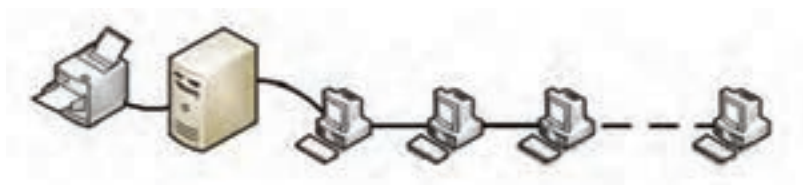
شکل ۱-۱- انتقال داده‌ها به کمک دیسکت

برخی اوقات لازم است به منظور تبادل اطلاعات و استفاده مشترک از منابع سخت افزاری و نرم افزاری، دو یا چند رایانه را به هم متصل کنیم؛ به این ترتیب یک شبکه رایانه‌ای ایجاد می‌شود.

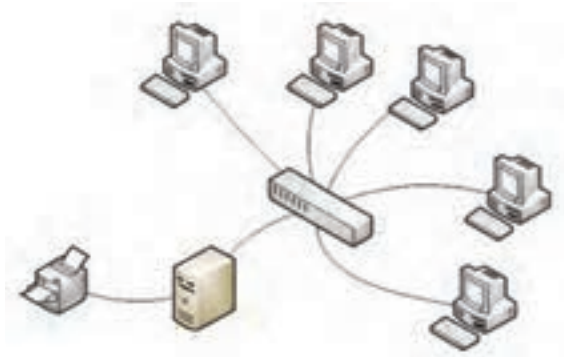


شکل ۱-۲- ایجاد شبکه‌های رایانه‌ای

منابع سخت افزاری می‌تواند شامل: چاپگر، درایو نوری و ... باشد و از مهمترین منابع نرم افزاری می‌توان به پوشه، پرونده‌ها و یا مستندات، صفحات اینترنتی و نرم‌افزارها اشاره کرد.



شکل ۱-۳- استفاده مشترک از منابع سخت افزاری



شکل ۱-۴

۱-۲- مزایای استفاده از شبکه‌های رایانه‌ای

- مزایای استفاده از یک شبکه رایانه‌ای عبارت است از :
- اشتراک منابع^۱ نرم افزاری و سخت افزاری
- ارتباط بر خط^۲ : امکان تبادل پیغام و ارسال پرونده به صورت برخط یا آنلاین
- مدیریت و پشتیبانی متمرکز
- صرفه جویی در زمان و هزینه

فعالیت عملی

- الف - اشتراک منابع :** از طریق شبکه به رایانه سرویس دهنده متصل شده، پوشه و چاپگر به اشتراک گذاشته شده را ببینید.
- راهنمایی :** ابتدا هنرآموز درس یک پوشه و یک چاپگر را در یکی از سیستم عامل‌های ۲۰۰۰، ۷، ۲۰۰۳ یا ۲۰۰۸ به اشتراک می‌گذارد.
- ب - تبادل پیغام :** حداقل یکی از برنامه‌های زیر را با تایپ نام برنامه در کادر گزینه RUN در ویندوز XP برای انتقال و پیغام آزمایش کنید :

WinChat.exe

NetMeeting (config.exe)

Command Prompt -> net send

راهنمایی : فرم کلی فرمان به صورت زیر است :

NET SEND {name | * | /DOMAIN[: name] | /USERS} message

name : نام رایانه^۱ مقصد (از آدرس IP^۲ رایانه مقصد هم می‌توانید استفاده نمایید).

* : تمام افراد داخل شبکه.

/DOMAIN [: name] : در بخش Windows Server 2008 تشریح

خواهد شد.

/USERS : ارسال برای تمام کاربران متصل به سرور.

Message : متن پیغام

نکته ۱: علامت | به معنی یا می‌باشد یعنی داخل { } شما فقط یکی از اجزای داخل آن را می‌توانید استفاده نمایید.

نکته ۲: اگر در هنگام ارسال پیغام با خطا مواجه شدید باید سرویس Messenger را فعال کنید (هم در رایانه مبدأ و هم در رایانه مقصد)

برای فعال کردن سرویس Messenger ابتدا از مسیر برنامه Services را اجرا کنید.

Start → Control Panel → Administrative Tools → Services

در پنجره Services در ستون Name برنامه Messenger را اجرا کنید در کادر

ظاهر شده از بخش Startup Type : گزینه Automatic را انتخاب نمایید حال بر روی

دکمه Start برای فعال کردن سرویس Messenger کلیک نمایید. و در انتها برای تأیید

نهایی بر روی دکمه OK کلیک نمایید.

مثالی برای ارسال یک پیغام "How are you?" برای رایانه‌ای در شبکه به نام

computer1

Net send computer1 How are you?

۱- برای پیدا کردن نام رایانه ابتدا بر روی My Computer کلیک راست نموده و سپس گزینه Computer Name را انتخاب نمایید.

۲- برای پیدا کردن آدرس IP کارت شبکه بر روی آیکن کارت شبکه در System Tray کلیک راست نموده و سپس گزینه Status

را انتخاب نمایید و سپس بر روی زبانه Support کلیک کنید.

برای ارسال به تمام افراد شبکه

Net send* How are you?

در ویندوز 7، به جای فرمان Net send از فرمان msg استفاده می‌شود.

MSG {username|sessionname|sessionid|@filename|*}

[SERVER: servername] [/TIME: seconds] [/V] [/W] [message]

User name : نام کاربر موجود در شبکه (اگر نام کاربر رایانه خودتان را بنویسید پیغام برای شما ظاهر خواهد شد).

Sessionname : نام ارتباط (اگر از ارتباط Console استفاده کنید پیغام برای رایانه خودتان نمایش داده می‌شود).

Sessionid : شماره ارتباط (جلسه) (که برای رایانه خودتان عدد ۱ می‌باشد).

@filename : نام فایل حاوی لیست کاربران، نام جلسه و IDها

* : تمام افراد داخل شبکه

SERVER [: name] : نام سرور (اگر ننویسید همان شبکه‌ای که در آن هستید در نظر می‌گیرد).

/TIME: seconds : تعیین مدت زمانی که پیغام شما بر روی صفحه گیرنده نمایش داده شود (برحسب ثانیه). اگر از این سوئیچ استفاده نکنید تا ۶۰ ثانیه پیغام بر روی صفحه گیرنده باقی خواهد ماند.

/V : نمایش اطلاعات در حال اقدام برای فرستنده

/W : منتظر تأییدیه دریافت از گیرنده پیغام

Message : متن پیغام (اگر پیام ذکر نشود، منتظر نوشتن پیام می‌ماند و پایان پیام با **ctrl + z** مشخص می‌شود).

نکته ۱: علامت | به معنی یا می‌باشد یعنی داخل { } شما فقط یکی از اجزای داخل آن را می‌توانید استفاده نمایید.

مثال ۱: برای ارسال یک پیغام "How are you?" برای کاربری در شبکه به نام

user01 از فرمان زیر استفاده می‌شود :

msg user01 How are you?

به محض اجرای فرمان فوق در رایانه مقصد یک کادر که حاوی پیغام و نام فرستنده به همراه زمان ارسال ظاهر می‌شود.

مثال ۲ : برای ارسال به تمام افراد شبکه

msg* How are you?

مثال ۳ : ارسال پیغام Please Call به کاربر User01 به طوری که پیغام بر روی صفحه گیرنده فقط ۵ ثانیه نمایش داده می‌شود.

msg user01/time: 5 Please Call

مثال ۴ : ارسال پیغام Please Call به تمام کاربران به طوری که پیغام بر روی صفحه گیرنده‌ها فقط ۵ ثانیه نمایش داده شود و برای فرستنده نیز مشخصات ارسال نمایش داده شود.

msg */time: 5 /V Please Call

ج- مدیریت از راه دور : به کمک هنرآموز درس، یکی از برنامه‌های Dameware Ideal Administrator, Radmin، یا Net Support را اجرا کرده و مدیریت از راه دور شبکه را مشاهده و بررسی نمایید.

۳-۱- اجزای یک شبکه رایانه‌ای

شبکه‌های رایانه‌ای از اجزای زیر تشکیل می‌شوند :

- رایانه سرویس دهنده (Server)
- رایانه سرویس گیرنده (Client)
- محیط انتقال^۱ (کانال ارتباطی) (که می‌تواند سیمی^۲ و یا بی‌سیم^۳ باشد)
- سیستم عامل شبکه^۴
- پروتکل (Protocol)

۱- Communication Media or Network Media

۲- Wire

۳- Wireless

۴- Network Operating System

در یک شبکه رایانه‌ای معمولاً یک رایانهٔ سرویس دهنده و یک یا چند رایانهٔ سرویس گیرنده بر اساس پروتکل^۱ خاصی با یکدیگر به تبادل اطلاعات می‌پردازند و یا از منابع مشترک استفاده می‌کنند.

• **رایانه سرویس گیرنده** : رایانه‌ای است که درخواست استفاده از منابع موجود در شبکه را دارد که به رایانه‌های Workstation یا ایستگاه کاری نیز معروف هستند.

• **رایانه سرویس دهنده** : رایانه‌ای است که به درخواست رایانه‌های سرویس گیرنده پاسخ می‌دهد و منابع را با آنها به اشتراک می‌گذارد؛ مثلاً اجازه استفاده از چاپگر شبکه را به رایانهٔ سرویس گیرنده می‌دهد. همچنین مدیریت سرویس گیرنده‌ها را نیز بر عهده دارد.

• **پروتکل** : وقتی که شما بخواهید یک بسته پستی را برای شخص خاصی ارسال کنید، ابتدا باید بسته بندی آن را انجام داده و آدرس گیرنده و فرستنده را در محل خاصی بر روی بسته درج نموده و سپس به یک باجه پستی مراجعه نمایید همانطور که ملاحظه می‌کنید ارسال بسته پستی طبق مقررات و قوانین خاصی انجام می‌گیرد، به قوانین حاکم بر ارسال بسته‌های پستی پروتکل پستی می‌گویند. با توجه به مطالب فوق می‌توان گفت «مجموعه قوانینی که که با رعایت آنها سرویس دهی در شبکه برقرار می‌شود پروتکل در شبکه می‌گویند.» در واقع می‌توان گفت که پروتکل؛ شیوه تقسیم بندی، ارسال و جمع بندی مجدد بسته‌های اطلاعاتی و زمان تبادل اطلاعات را کنترل می‌کند.

• **سیستم عامل شبکه** : برای مدیریت شبکه باید نرم افزار سیستم عامل قابلیت پشتیبانی از شبکه را داشته باشد و سیستم عامل شبکه، سیستم عاملی است که کنترل و مدیریت فعالیت‌های رایانه‌های موجود در شبکه را به منظور دستیابی به منابع مشترک و تبادل اطلاعات بر عهده دارد. سیستم عامل شبکه در بخش Windows Server 2008 این کتاب به طور کامل تشریح می‌شود.

۴-۱- تقسیم بندی شبکه‌های رایانه‌ای از نظر ابعاد و گستردگی فیزیکی

برای تقسیم بندی شبکه‌ها به لحاظ فاصله رایانه‌ای می‌توان آنها را به دو گروه عمده LAN^۲ و WAN^۳ تقسیم بندی نمود، ولی دو نوع دیگر تقسیم بندی به نام‌های CAN و MAN نیز وجود دارد که در این بخش به تشریح هر کدام از آنها می‌پردازیم.

• **شبکه‌های محلی یا LAN** : شبکه محلی پایه شبکه‌های دیگر است و کوچکترین فرم شبکه

۱- پروتکل رایج شبکه‌های رایانه‌ای TCP/IP می‌باشد که متعاقباً تشریح خواهد شد.

۲- Local Area Network

۳- Wide Area Network

می‌باشد. در شبکه محلی فاصله رایانه‌ها نسبت به هم کم می‌باشد. شبکه محلی می‌تواند از دو تا چندصد رایانه با فاصله کم تشکیل شود.

در زیر چند نمونه از شبکه محلی آورده شده است :

(الف) شبکه‌ای متشکل از دو رایانه با فاصله‌ای کمتر از ۱۰۰ متر

(ب) شبکه رایانه‌های یک اداره واقع در یک ساختمان متشکل از ۱۰۰ رایانه

(ج) شبکه رایانه‌ای یک برج ۵۰ طبقه با بیش از ۵۰۰ گره فعال^۱

(د) شبکه رایانه‌های موجود در کارگاه رایانه‌ای که شما در هنرستان از آن استفاده می‌کنید با ۲۰ رایانه.



• شبکه دانشگاهی یا CAN^۲: شبکه‌ای که از چند شبکه محلی مجاور هم تشکیل شده

است و معمولاً در محیط دانشگاهی یا محیط پادگان نظامی یا کارخانه‌های بزرگ مورد استفاده قرار می‌گیرد. در بعضی از برگردان‌ها به آن شبکه پردیس نیز می‌گویند.

در شکل ۱-۶ نمونه‌ای از شبکه CAN آورده شده است.



شکل ۱-۶- شبکه‌های دانشگاهی یا CAN

۱- هر وسیله‌ای که به یک شبکه رایانه‌ای متصل می‌شود، یک گره فعال یا Active Node نامیده می‌شود و می‌تواند یک رایانه و یا

یک چاپگر یا ... باشد.

شبکه رایانه‌های دانشگاه تهران از نوع CAN می‌باشد.
شبکه کارخانه ایران خودرو نیز از نوع CAN می‌باشد (ایران خودرو دارای فضای وسیعی است که دارای چندین سوله و واحدهای مختلف می‌باشد).

• شبکه شهری یا MAN^۱: شبکه‌ای که از چند شبکه محلی غیر مجاور در سطح یک شهر تشکیل شده باشد، یک شبکه شهری یا MAN می‌باشد. بر فرض شهری دارای سه منطقه آموزش و پرورش می‌باشد و بخواهیم سه منطقه آموزش و پرورش به هم متصل شوند نوع شبکه ایجاد شده، از نوع شبکه شهری می‌باشد به عنوان مثال دیگر اگر هنرستان‌های یک شهر به یکدیگر متصل شوند، باز هم شبکه ایجاد شده از نوع MAN می‌باشد.
در تصویر زیر نمونه‌ای از شبکه MAN آورده شده است.



شکل ۷-۱- شبکه شهری یا MAN

• شبکه گسترده (وسیع) یا WAN^۲: بزرگترین نوع شبکه به لحاظ وسعت بوده و معمولاً فضایی بزرگتر از یک شهر را در برمی‌گیرد و می‌تواند از نظر وسعت و فاصله در یک استان، کشور، قاره و یا کل جهان قرار بگیرد. یک شبکه گسترده یا WAN می‌تواند از ترکیب دو رایانه با فاصله دور تشکیل شود که از طریق خطوط تلفن با هم ارتباط دارند و یا این که از ترکیب دو یا چند شبکه LAN با فاصله دور و یا ترکیبی از چند شبکه MAN به وجود آمده باشد. به عبارت دیگر می‌توان گفت شبکه WAN به لحاظ وسعت جغرافیایی محدودیتی ندارد. کانال ارتباطی در این شبکه‌ها اغلب امواج مایکروویو یا ماهواره و خطوط مخابرات می‌باشد. به عنوان نمونه از شبکه‌های گسترده یا WAN

۱- Metropolitan Area Network

۲- Wide Area Network

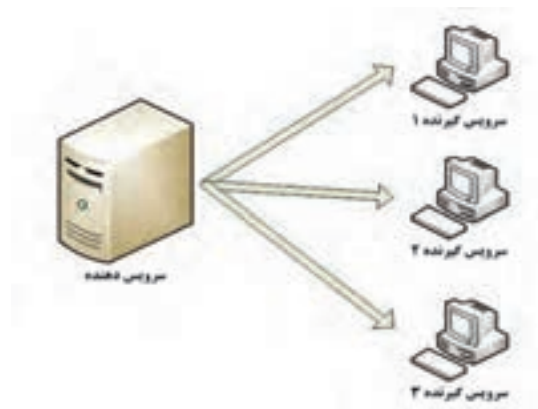
می‌توان به موارد زیر اشاره کرد :

- شبکه اینترنت بزرگترین شبکه گسترده WAN می‌باشد.
- شبکه بین شعب بانک‌های کشور، یک شبکه گسترده یا WAN می‌باشد.
- شبکه بین هنرستان‌های یک استان نیز یک شبکه گسترده یا WAN می‌باشد.

۵-۱- تقسیم‌بندی شبکه‌های رایانه‌ای از نظر مدل سرویس‌دهی

از نظر مدل سرویس‌دهی، شبکه‌ها را می‌توان به دو دسته زیر تقسیم نمود :

الف) شبکه مبتنی بر سرویس دهنده یا Server Base (SB) : در یک شبکه Server Base ساده یک رایانه فقط نقش سرویس دهنده را داشته و مابقی سیستم‌های شبکه در نقش سرویس گیرنده ظاهر می‌شوند و در شبکه‌های بزرگتر تعدادی از سیستم‌ها فقط نقش سرویس دهنده را دارند و سایر سیستم‌ها نقش سرویس گیرنده را دارند.



شکل ۸-۱- شبکه مبتنی بر سرویس دهنده SB

شبکه SB برای استفاده در شبکه‌های متوسط و بزرگ مناسب می‌باشد.

در شبکه SB رایانه سرویس دهنده نمی‌تواند به عنوان سرویس گیرنده نیز مورد استفاده قرار گیرد. در شبکه‌های بزرگ به بیش از یک سرویس دهنده نیاز می‌باشد به طوری که به هر سرویس دهنده یک سرویس خاص محول می‌شود. انواع سرویس‌ها در بخش Windows Server 2008 تشریح خواهد شد.

سیستم عامل‌های SB، از انواع خاصی می‌باشند مانند Novell و ویندوزهای سرور

مایکروسافت

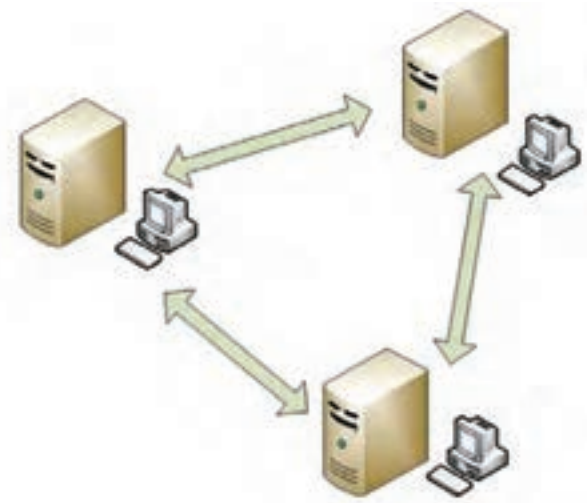
نصب، پیکربندی و مدیریت سیستم عامل های شبکه SB پیچیده بوده و نیاز به متخصص دارد ولی مزایای زیادی نسبت به PtP دارد.

یکی دیگر از مزایای SB بالا بودن امنیت در شبکه می باشد چون یک مدیر، سیاست های کلی را تعیین می کند و برای کلیه کاربران شبکه اعمال می کند.

در شبکه SB می توان هزاران کاربر یا سرویس گیرنده داشت. به طوری که سرویس گیرنده ها نیازی به داشتن سخت افزار قوی به لحاظ RAM و CPU ندارند.

یکی از معایب بزرگ شبکه SB این است که چنانچه سرویس دهنده دچار مشکل شود، سرویس دهی در کل شبکه دچار اختلال می شود. البته این عیب با پیش بینی های مناسب قابل حل می باشد که در بخش Windows Server 2008 تشریح خواهد شد.

ب) شبکه نظیر به نظیر یا Peer-to-Peer (PtP): تمام رایانه ها به لحاظ سرویس دهنده بودن و سرویس گیرنده بودن با هم برابرند یعنی هر رایانه به طور همزمان هم سرویس دهنده و هم سرویس گیرنده می باشد و کاربران هر رایانه می توانند داده های خود را در شبکه به اشتراک بگذارند.



شکل ۹-۱- شبکه نظیر به نظیر PtP

به لحاظ اندازه شبکه به شبکه های PtP غالباً Workgroup یا گروه کاری می گویند. گروه کاری، گروه کوچکی از افراد می باشند، حدود ۱۰ رایانه یا کمتر که تشکیل شبکه PtP را می دهند. شبکه PtP به نسبت شبکه ساده ای است زیرا هر رایانه هم می تواند نقش سرویس دهنده و هم

نقش سرویس گیرنده را داشته باشد و سرور مرکزی برای مدیریت شبکه وجود ندارد. و به لحاظ راه اندازی، هزینه کمتری نسبت به شبکه SB خواهد داشت. از بیشتر سیستم عامل های موجود می توان در شبکه PtP استفاده نمود و به نرم افزار خاصی برای کار با شبکه نیاز ندارند ولی امکان رشد در آن خیلی محدود می باشد.

در شبکه PtP هر کاربر مدیر خودش می باشد و چون مدیریت متمرکز وجود ندارد چنانچه مشکلی برای یکی از رایانه ها به وجود آید کل شبکه را دچار اختلال نمی کند. برای جایی که تعداد رایانه ها کمتر از ۱۰ دستگاه می باشند، شبکه ptp انتخاب خوبی می باشد کاربران می توانند منابع خود را به اشتراک بگذارند. در تمام سیستم عامل های موجود می توان از شبکه PtP استفاده نمود.

فعالیت عملی

هنگامی که با کاربر Administrator وارد ویندوز شوند سپس پوشه ای را به دلخواه به اشتراک بگذارند و امکان دسترسی را به سایر رایانه های موجود در شبکه بدهند.

۶-۱- انواع شبکه های بی سیم

شبکه های بی سیم با توجه به مسافتی که می توانند اطلاعات را تبادل کنند به چند گروه تقسیم می شوند :

۱) (WWANs): شبکه WAN به صورت بی سیم است که به وسیله سیستم ماهواره ای یا آنتن هایی که در جاهای مختلف نصب شده ارتباط را برقرار می کند. به عنوان مثال سیستم ارتباطی تلفن های همراه بر مبنای WWANs است.

۲) (WMANs): این شبکه ساختاری شبیه WWANs دارد با این تفاوت که وسعت سرویس دهی آن فقط در سطح شهرها است. در حال حاضر شبکه های WMANs می توانند به عنوان یک پشتیبان (Backup) برای شبکه های سیم مسی یا فیبر نوری مورد استفاده قرار گیرند. معمولاً WMANs از امواج رادیویی و نور مادون قرمز برای انتقال اطلاعات استفاده می کنند.

۱- Wireless Wide Area Networks

۲- Wireless Metropolitan Area Networks

(WLANs)^۱: این فناوری برای استفاده در محیط‌های کوچک مانند شرکت‌ها یا فضای باز دانشکده‌ها یا اماکن عمومی با وسعت کم (مانند فرودگاه) می‌باشد. از این نوع فناوری بیشتر به صورت موقتی در ادارات و شرکت‌ها یا محل‌هایی که نصب سیم مسی سخت می‌باشد استفاده می‌شود. در جاهایی که کاربران محل مشخص و ثابتی را ندارند و می‌خواهند به همه اطلاعات دسترسی داشته باشند و یا این که کاربران از رایانه کیفی یا جیبی استفاده می‌کنند بسیار مناسب است.

WLANs به دو صورت مختلف مورد استفاده قرار می‌گیرد. در حالت اول رایانه‌های مجهز به کارت شبکه بی‌سیم (Internal, External) به دستگاه اکسس پوینت^۲ متصل می‌شوند و دستگاه اکسس پوینت پل ارتباطی بین رایانه‌های بی‌سیم و شبکه داخلی موجود خواهد بود در این حالت کلیه رایانه‌های بی‌سیم علاوه بر ارتباط با یکدیگر به شبکه داخلی هم متصل می‌باشند. ولی در حالت دوم رایانه‌های مجهز به کارت شبکه بی‌سیم به صورت نظیر به نظیر به یکدیگر متصل می‌شوند و در این حالت ارتباط با شبکه داخلی وجود ندارد (به دلیل عدم استفاده از اکسس پوینت).

مقایسه آژواه

در سال ۱۹۹۷ انجمن IEEE استاندارد 802.11 را برای WLAN به تصویب رساند که از مشخصات آن انتقال داده‌ها با سرعت 1 تا 2 Mbps بود. اما با آمدن استاندارد 802.11b سرعت به 11 Mbps با فرکانس 2.4 GHz رسید. معمولاً شبکه‌هایی از این استاندارد استفاده می‌کنند ترافیک اطلاعاتی پایینی دارند و بیشتر برای اشتراک‌گذاری اینترنت و برنامه‌های سبک استفاده می‌شود. چرا که معمولاً سرعت اینترنت کمتر از 1 Mbps است (البته بستگی به سرویس دهنده دارد.) و با توجه به سرعت این استاندارد به راحتی جوابگوی کاربران شبکه خواهد بود. در ضمن قیمت تجهیزاتی که با این استاندارد کار می‌کنند خیلی ارزان است.

استاندارد دیگری به نام 802.11g وجود دارد که در همان محدوده فرکانسی 2.4GHz کار می‌کند و به لحاظ سرعت بالایی که دارد، معمولاً برای عملیات اشتراک‌گذاری پرونده‌ها و اشتراک اینترنت مورد استفاده قرار می‌گیرد. سرعت این استاندارد 108Mbps است.

امروزه استاندارد 802.11a زیاد مورد استفاده قرار می‌گیرد. این استاندارد در محدوده فرکانسی 5.0GHz کار می‌کند و سرعت آن تا 108Mbps در ثانیه است و ترافیک بالای اطلاعاتی را به راحتی پشتیبانی می‌کند. در شرایطی از این استاندارد استفاده می‌شود که ترافیک اطلاعاتی روی فرکانس 2.4GHz زیاد باشد و دستگاه‌ها قادر به برقراری ارتباط روی این فرکانس نباشند. به عنوان مثال در مرکز شهر تهران در طول ۵ سال گذشته به دلیل این که بسیاری از مراکز برای برقراری ارتباط از دستگاه‌هایی با استاندارد 802.11b، 802.11g استفاده می‌کردند در حال حاضر محدوده فرکانسی 2.4GHz کامل یا اشباع است. و اگر کسی بخواهد ارتباط رادیویی بین دو شرکت در این محدوده وارد کند باید از استاندارد 802.11a استفاده کند.

نکته: قبل از استفاده از کارت شبکه بی‌سیم یا اکسس پوینت باید استاندارد آن بررسی شود چرا که کارت شبکه‌ای که فقط استاندارد 802.11b را پشتیبانی می‌کند قادر به برقراری ارتباط با کارت‌ها و یا تجهیزاتی که این استاندارد را پشتیبانی نمی‌کنند نیست.

آخرین استاندارد IEEE برای ارتباط WLAN در سال ۲۰۰۸ ایجاد کرده 802.11n است. در واقع دستگاهی که این استاندارد را پشتیبانی کند می‌تواند با کلیه استانداردهای 802.11a/b/g ارتباط برقرار کند، سرعت برقراری ارتباط در این نوع از شبکه‌ها در بهترین شرایط به 300Mbps می‌رسد.

(WGAN)^۱: این شبکه مانند شبکه تلفن جهانی کنونی عمل می‌کند و کاربران می‌توانند در حالی که بین کشورها مسافرت می‌کنند متصل به شبکه باقی بمانند. از مزایای این شبکه دارا بودن پهنای باند کافی برای دسترسی به اینترنت است.

(WPANs)^۲: این فناوری قادر می‌سازد تا کاربران به صورت AD HOC با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. AD HOC استاندارد است که ارتباط بی‌سیم بین رایانه و تجهیزات جانبی، مانند رایانه جیبی PDAs یا تلفن همراه و رایانه کیفی را برقرار می‌کند.

۱_ Wireless Global Area Networks

۲_ Wireless Personal Area Networks

منظور از Personal Area در این فناوری فضایی حدود ۱۰ متر در اطراف رایانه شخصی یا رایانه کیفی است.

این نوع فناوری بیشتر برای اهداف خاص و از پیش تعیین شده استفاده می شود. به عنوان مثال یک رایانه مجهز به کارت شبکه بی سیم می تواند به صورت AD HOC اینترنت را به رایانه کیفی یا PDA منتقل کند یا تبادل اطلاعات داشته باشد در حال حاضر دو نوع فناوری WPANs به نام های بلوتوث (Bluetooth) و مادون قرمز (Infrared) وجود دارد.

مادون قرمز : در این فناوری از امواج مادون قرمز برای انتقال اطلاعات استفاده می شود. هر دو دستگاه فرستنده و گیرنده مجهز به این فناوری باید در دید مستقیم یکدیگر باشند و حداکثر فاصله آن ها نباید بیشتر از یک متر باشد. امروزه از این فناوری کمتر استفاده می شود. مادون قرمز فقط برای فضای کمتر از پنج متر طراحی شده و در صورت وجود مانع بین فرستنده و گیرنده سرعت انتقال اطلاعات کم شده یا حتی ارتباط قطع می شود. از فناوری مادون قرمز بیشتر در ساخت صفحه کلید و ماوس استفاده می کنند که فرستنده و گیرنده در فاصله کمی نسبت به هم قرار دارند.

بلوتوث : این فناوری جایگزین انتقال کابلی داده ها در فاصله کوتاه شده است و برای این کار از امواج رادیویی استفاده می کند و می تواند اطلاعات را تا مسافت ۱۰۰ متر انتقال دهد. امواج رادیویی می تواند از موانعی متعدد مانند دیوار و کیف دستی به راحتی عبور کند لذا داده ها در موقعیت هایی که بین آن ها موانعی قرار دارد به راحتی با این فناوری قابل انتقال است. از فناوری بلوتوث برای ارتباط بین تلفن همراه، رایانه جیبی، چاپگر و ... در فاصله های کم مورد استفاده می شود.

به طور کلی هدف اصلی طراحی فناوری بلوتوث حذف کابل ارتباطی مابین رایانه با تجهیزات جانبی مانند چاپگر، صفحه کلید، ماوس، دوربین و ... می باشد. در طراحی این فناوری همواره سعی بر این بوده که این دستگاه از لحاظ قیمت و اندازه و توان مصرفی در حداقل باشد و به راحتی در دسترس همگان باشد.

اگرچه طراحی و تولید تجهیزات بی سیم قبل از ساخت فناوری بلوتوث بوده است اما امروزه مبنای طراحی همه تجهیزات بی سیم مطابق با استاندارد بلوتوث می باشد. مانند هدفون های بی سیم^۱ که برای تلفن همراه و رایانه استفاده می شود یا ارتباط اینترنتی مانند Internet bridges.

اگرچه امروزه فناوری بلوتوث با شبکه های بی سیم همواره در حال رقابت است اما بلوتوث فقط برای مسافت های کوتاه طراحی شده و به هیچ وجه برای مسافت های طولانی مورد استفاده قرار نمی گیرد.

کاربردهای بلوتوث

هدست بلوتوث Headset : این دستگاه به راحتی قادر است با رایانه یا تلفن همراهی که روی آن تنظیم شده است ارتباط صوتی برقرار کند. با توجه به این که تلفن همراه معمولاً در هنگام روشن بودن و صحبت کردن در نزدیکی سر انسان قرار دارد. ممکن است تشعشعات تلفن همراه برای ما مضر باشد. البته صحت این موضوع در حال بررسی و تحقیق است.

پل ارتباطی اینترنت Internet Bridge : اگر تلفن همراه مجهز به بلوتوث باشد از طریق سرویس Dial Up Networking (DUN) می توان با اینترنت ارتباط برقرار کرد و سپس رایانه ای که از طریق بلوتوث به تلفن همراه متصل است می تواند از اینترنت استفاده کند بدون این که به دستگاه مودم متصل باشد.

تبادل اطلاعات File exchange : در این روش تبادل اطلاعات به صورت نظیر به نظیر انجام می شود. زمانی که بلوتوث رایانه فعال شود به طور خودکار شروع به شناسایی سایر دستگاه های نزدیک به خود می کند و بعد از صدور مجوز از طرف ارسال کننده اقدام به ارسال اطلاعات می کند.

چاپ (Printing) : بعضی از چاپگرها مجهز به این فناوری هستند. رایانه ها و تلفن های همراه می توانند با شناسایی این چاپگرها اقدام به چاپ اسناد و پرونده ها به چاپگر مزبور نمایند.

جدول ۱-۱ انواع بلوتوث از نظر برد و توان مصرفی

توان دستگاه	محدوده دسترسی
۱ میلی وات	۱۰ متر
۱۰۰ میلی وات	۱۰۰ متر

خودآزمایی و پژوهش

- ۱- شبکه اینترنت از نظر سرویس دهی به کدام دسته شبکه های رایانه ای تعلق دارد؟
- ۲- در تقسیم بندی شبکه های رایانه ای از نظر گستردگی فیزیکی، سیستم بانکی شتاب به کدام دسته تعلق دارد؟

— سرویس های رایج در شبکه های رایانه ای را نام ببرید.

سیستم‌های انتقال اطلاعات

هدف‌های رفتاری : هنرجو پس از پایان این فصل می‌تواند:

- روش ارسال اطلاعات به صورت موازی را بیان کند.
- روش‌های ارسال اطلاعات به صورت سری را شرح دهد.
- انواع روش‌های انتقال اطلاعات براساس جهت آنها را تعریف کند.
- سیگنال‌های اطلاعات و انواع آن را شرح دهد.
- پهنای باند را تعریف کند.
- نویز و انواع آن را شرح دهد.

یکی از مسایل مهم در شبکه‌های رایانه‌ای انتقال اطلاعات در کانال‌های ارتباطی (سیم، کابل، رسانه انتقال) است. در این کانال‌ها بین دستگاه فرستنده و دستگاه گیرنده شیوه‌های مختلف ارسال وجود دارد. می‌توان این پرسش‌ها را مطرح کرد که آیا روش ارسال به صورت بیت به بیت و جداگانه باشد یا گروهی از اطلاعات با هم ارسال شوند یا این پرسش که آیا فرستنده آنها را همانند یک ایستگاه فرستنده رادیویی ارسال نماید یا از روشی که در مخابرات برای انتقال صوت به کار می‌رود، استفاده شود. از این رو انتقال اطلاعات را می‌توان براساس پارامترهای مختلفی دسته‌بندی کرد :

- مد انتقال
- همزمانی و غیر همزمانی
- جهت انتقال اطلاعات

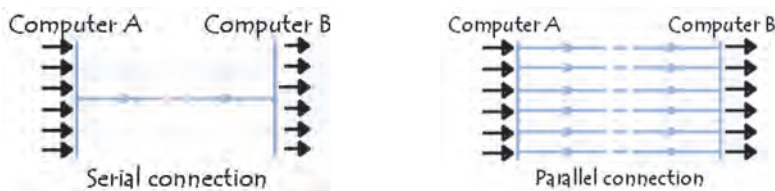
۱-۲- مد انتقال

تعداد بیت‌هایی که به طور همزمان از طریق کانال ارتباطی ارسال می‌شوند را مد انتقال می‌نامند. در این حالت ارسال اطلاعات به دو صورت می‌باشد.

■ پشت سرهم (Serial)

■ موازی (Parallel)

در ارسال سریال، بیت‌ها به صورت تک به تک و پشت سرهم انتقال می‌یابند. برای کنترل بیت‌ها، ابتدا و انتهای بیت‌ها با یک سری علامت به نام‌های بیت شروع^۱ و بیت پایان^۲ مشخص می‌شود که در روش‌های مختلف ارسال سریال محل قرارگیری این علامت‌ها و محتوای آنها متفاوت است. در روش موازی تعدادی از بیت‌ها (n بیت) به صورت هم زمان و با هم و به صورت گروهی از طریق تعدادی کانال (n کانال) ارسال می‌شوند (شکل ۲-۱).



شکل ۲-۱- ارسال سری و موازی

مطالعه آژاد

۲-۲- همزمانی و غیرهمزمانی اطلاعات

توانایی رایانه‌ها در ارسال و دریافت اطلاعات از نظر سرعت متفاوت است؛ بنابراین ممکن است یک رایانه بتواند در واحد زمان، مقدار بیشتری اطلاعات به سمت رایانه مقصد ارسال کند. بدیهی است در چنین حالتی، رایانه گیرنده که با سرعت کمتری کار می‌کند نمی‌تواند تمامی اطلاعات ارسال شده را دریافت نماید، در نتیجه مقداری از این اطلاعات در شبکه از بین می‌رود، بنابراین رایانه‌هایی که در حال تبادل اطلاعات هستند، همواره سرعت ارسال و دریافت را با هم بررسی کرده، در صورت لزوم سرعت را کم یا زیاد می‌کنند.

در هر دو روش ارسال هم زمان^۲ و غیر هم زمان^۱، اطلاعات ابتدا به کدهای دودویی تبدیل می‌شوند، سپس تعدادی بیت که حاوی اطلاعات ارسالی هستند در امتداد

۱- Start Bit

۲- Stop Bit

۳- Synchronous transmission

۴- Asynchronous transmission

یکدیگر قرار گرفته و یک رشته را تشکیل می دهند، سپس تعدادی از آنها به هم متصل شده و رشته طولانی تری را پدید می آورند، پس از آن ابتدا و انتهای این رشته به وسیله بیت شروع و بیت پایان مشخص می شود.

در روش انتقال غیر هم زمان هیچ زمان بندی برای ارسال یا دریافت صورت نمی گیرد و کنترل ترافیک به صورت لحظه ای انجام می شود. به همین دلیل در روش انتقال غیر هم زمان، ۲۵٪ ظرفیت خط انتقال صرف کنترل ترافیک می شود. منظور از ظرفیت خط انتقال همان پهنای باند است که در همین فصل توضیح داده شده است. ولی در روش ارسال هم زمان قبل از شروع ارسال، دو رایانه به وسیله سیستم زمان بندی داخلی خود با هم هماهنگ می شوند. سپس رایانه ارسال کننده، ارسال را شروع کرده و رایانه گیرنده اطلاعات را دریافت می کند.

در روش ارسال هم زمان علاوه بر استفاده از سیستم انتقال سریع تر، عمل کنترل ترافیک نیز انجام نمی شود و از تمام ظرفیت خط انتقال برای ارسال و دریافت استفاده می شود؛ به همین دلیل سرعت انتقال به مراتب بالاتر از روش غیر هم زمان است.



شکل ۲-۲- انتقال هم زمان و غیر هم زمان

۳-۲- جهت انتقال اطلاعات

بین دو واحد فرستنده و گیرنده همیشه اطلاعاتی در حال جابه جا شدن است که در محیط های مختلف جهت آن متفاوت است. ارتباط براساس جهت های انتقال به سه گروه تقسیم می شوند :

۱- یک طرفه^۱

۲- دوطرفه غیر هم زمان^۲

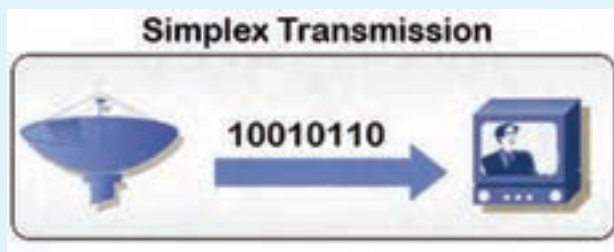
۳- دوطرفه هم زمان^۳

۱- Simplex

۲- Half - Duplex

۳- Full - Duplex

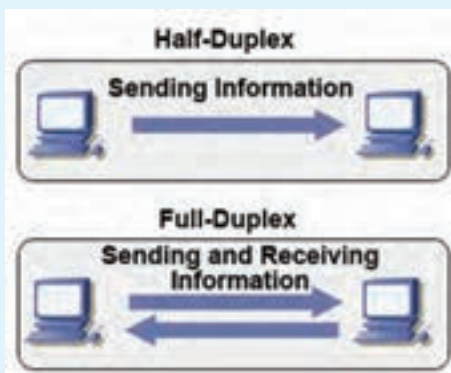
۱-۳-۲- ارتباط یک طرفه : در این روش یک فرستنده ثابت و چند گیرنده ثابت وجود دارد و هیچ‌گاه جای این دو عوض نمی‌شود. در روش یک طرفه، اطلاعات به وسیله فرستنده ارسال و به وسیله گیرنده دریافت می‌شود. برای مثال می‌توان به رادیو یا تلویزیون اشاره کرد. در هر کدام از این سیستم‌ها، اطلاعات توسط یک فرستنده رادیویی یا تلویزیونی ارسال و توسط گیرنده که همان دستگاه رادیو یا تلویزیون است دریافت می‌شود و هیچ‌گاه جهت ارسال تغییر نمی‌کند. به این روش ارسال، یک طرفه می‌گویند.



شکل ۳-۲- ارتباط یک طرفه ساده

۲-۳-۲- ارتباط دو طرفه غیر هم‌زمان یا ناقص : در روش دو طرفه غیر هم‌زمان ارسال دو طرفه ولی غیر هم‌زمان است یعنی دو واحد A و B نمی‌توانند هم‌زمان برای یکدیگر اطلاعات ارسال کنند و این کار باید متناوب انجام شود. در واقع هنگامی که واحد A ارسال کننده اطلاعات است، واحد B فقط باید دریافت کننده باشد و برعکس، برای مثال می‌توان به واکی - تاکی یا فرستنده - گیرنده‌های بی‌سیم اشاره کرد.

۳-۳-۲- ارتباط دو طرفه غیر هم‌زمان یا کامل : در روش دو طرفه هم‌زمان

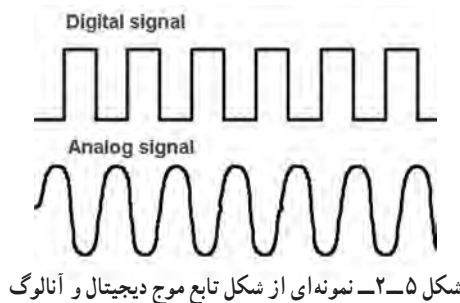


شکل ۳-۲- ارتباط دو طرفه ناقص و کامل

هر دو واحد A و B می‌توانند به صورت هم‌زمان فرستنده و گیرنده اطلاعات باشند. به طور مثال می‌توان از طریق دو دستگاه تلفن بدون هیچ مشکلی به صورت هم‌زمان و دو طرفه ارتباط برقرار کرد. انتقال اطلاعات در تلفن، نمونه‌ای از انتقال اطلاعات به صورت دو طرفه هم‌زمان است.

۴-۲- سیگنال‌های اطلاعات

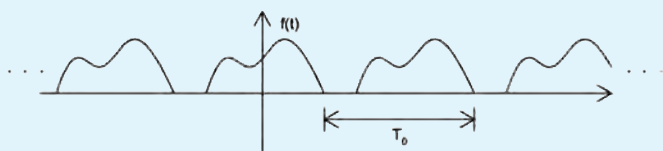
مفهومی را که به انتقال اطلاعات از نقطه‌ای به نقطه دیگر و همچنین یک سری از پالس‌ها در رایانه اشاره می‌کند، سیگنال می‌نامند. امواج رادیویی و ویدیویی نمونه‌ای از این سیگنال‌ها هستند. سیگنال‌های اطلاعات می‌توانند به دو صورت دیجیتال یا آنالوگ باشند. سیگنال‌های آنالوگ شبیه یک موج هستند که در زمان‌های مختلف مقادیر مختلفی دارند یعنی از زمان شروع موج به جلو، در هر لحظه این موج مقدار متفاوتی با لحظه قبلی دارد. این موج را روی بردار نمایش می‌دهند (شکل ۵-۲). صدای شخصی که در حال صحبت کردن است، نمونه‌ای از یک سیگنال آنالوگ می‌باشد؛ به این صورت که صدا به صورت ممتد تولید شده و بلندی صدا دائماً در حال تغییر است. در مقابل، سیگنال دیجیتال فقط دو حالت دارد بدین مفهوم که ارزش عددی سیگنال دیجیتال صفر یا یک است؛ یعنی در واحدهای زمانی مختلف فقط دو ارزش عددی متفاوت داریم. اگر بخواهیم مثالی برای یک سیگنال دیجیتال بیاوریم، می‌توانیم به یک لامپ اشاره کنیم که فقط دو وضعیت خاموش یا روشن دارد (شکل ۵-۲).



مطالعه آژوا

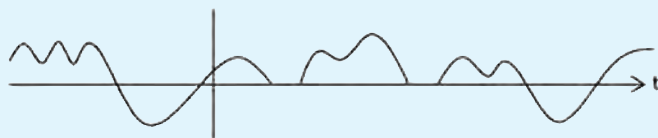
۴-۲-۱- سیگنال‌های متناوب (Periodic) و نامتناوب (Aperiodic) :

هر دو نوع سیگنال‌های آنالوگ و دیجیتال به دو فرم متناوب و نامتناوب به کار می‌روند. **الف) سیگنال‌های متناوب :** اگر الگو یا همان شکل سیگنال‌ها در فاصله‌های زمانی مشخص تکرار شود، به آن سیگنال متناوب می‌گویند. در سیگنال‌ها اگر الگو کامل شود و در آستانه تکرار قرار گیرد، به آن یک Cycle یا چرخه می‌گویند یک Period یا دوره، به مقدار زمانی می‌گویند که یک چرخه یا Cycle در آن اتفاق می‌افتد.



شکل ۲-۶- شکل موج آنالوگ متناوب

ب) سیگنال‌های نامتناوب: سیگنال‌های نامتناوب الگو و شکل مشخصی ندارند و الگوهای آن در فاصله‌های زمانی مشخص تکرار نمی‌شوند.



شکل ۲-۷- شکل موج آنالوگ نامتناوب

۲-۵- پهنای باند^۱

یکی از مسأله‌هایی که به هنگام طراحی و راه‌اندازی شبکه همواره مورد توجه قرار می‌گیرد و از درجه اهمیت بالایی برخوردار است، پهنای باند می‌باشد. هر سیستم انتقال آنالوگ توانایی محدودی در انتقال امواج دارد؛ بدین صورت که پایین‌ترین و بالاترین فرکانسی که یک رسانه برای انتقال اطلاعات استفاده می‌کند، مشخص است؛ به طور مثال پایین‌ترین فرکانس 30°Hz و بالاترین فرکانس 330°Hz است.

واحد سنجش فرکانس هرتز^۲ می‌باشد. فاصله بین پایین‌ترین و بالاترین فرکانس، پهنای باند رسانه نامیده می‌شود. رسانه‌ای با مشخصات ذکر شده فقط قادر به ارسال سیگنال‌هایی است که در محدوده بین 30° و 330° هرتز قرار گرفته باشند. در واقع پهنای باند، ظرفیت انتقال اطلاعات به وسیله رسانه است.

از عوامل مؤثر در پهنای باند رسانه‌های کابلی طول، قطر و جنس کابل است. طول

^۱ Band Width

^۲ Hz

کابل با پهنای باند نسبت معکوس و قطر کابل با پهنای باند نسبت مستقیم دارد یعنی هرچه طول کابل بیشتر شود، پهنای باند کمتر شده و هرچه قطر کابل بیشتر شود، پهنای باند نیز بیشتر می‌شود.

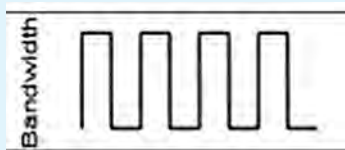
برای انتقال اطلاعات به دو روش از پهنای باند استفاده می‌شود. این دو روش عبارتند از:

■ تک‌باند^۱

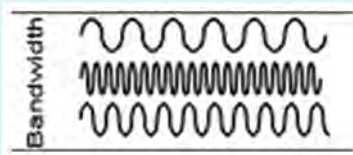
■ باند پهن^۲

در روش تک باند از تمام پهنای باند برای ارسال یا دریافت اطلاعات استفاده می‌شود؛ به این معنی که تک‌باند در هر لحظه فقط می‌تواند یک سیگنال را از خود عبور دهد، در نتیجه ارسال نوبتی می‌شود و اطلاعات پشت سر هم و به صورت سری ارسال می‌شوند. به این نوع شبکه تک‌باند گفته می‌شود.

در روش تک‌باند برای ارسال و دریافت اطلاعات به دو رشته کابل نیاز است که یکی از کابل‌ها وظیفه ارسال اطلاعات را به عهده دارد و کابل دیگر دریافت اطلاعات را انجام می‌دهد. سیستم انتقال دیجیتال نیز از روش تک‌باند استفاده می‌کند (شکل ۸-۲). روش دیگر انتقال، انتقال باند پهن است. باند پهن می‌تواند از یک کابل، یک یا چند سیگنال را به طور هم‌زمان عبور دهد. هر سیگنال به صورت جداگانه ارسال می‌شود و تداخلی بین سیگنال‌های متفاوت به وجود نمی‌آید. از این روش در شبکه تلویزیون کابلی استفاده می‌شود. در شبکه‌های محلی این روش کاربردی ندارد ولی در شبکه‌های WAN همواره مورد توجه است (شکل ۸-۲).



(ب) تک باند (Base band)



(الف) باند پهن (Broad band)

شکل ۸-۲

۱- Base band

۲- Broad band

۶-۲- نویز

از جمله مشکلاتی که در شبکه به وجود می آید، نویز است. نویز عامل مخربی است که شکل سیگنال‌ها را تغییر می دهد و باعث بروز اختلال می شود. عوامل مختلفی باعث به وجود آمدن نویز می شوند. تعدادی از این عوامل عبارتند از: حرارت، القا و هم‌شنوایی.

حرارت: حرارت باعث می شود الکترون‌ها در جهات نامشخص شروع به حرکت نمایند؛ این حرکت گاهی با سیگنال‌ها هم جهت شده و اندازه و شکل آنها را که همان الگوی سیگنال‌هاست، تغییر می دهد و این به معنی ایجاد نویز است.

القا: نویزهای القایی نویزهایی هستند که موتورهای مکانیکی مثل موتور ماشین یا وسایل الکتریکی مانند موتورهای الکتریکی وسایل خانگی تولید می کنند، این وسایل شبیه یک آنتن فرستنده عمل می کنند و می توانند نویز را ارسال کنند و کابل شبکه، شبیه یک آنتن گیرنده نویزهای ارسال شده را دریافت می کند. هم‌شنوایی^۱: به اثرگذاری میدان مغناطیسی یک کابل از کابل مجاور آن هم‌شنوایی گفته می شود. نویزهایی که کابل‌های برق فشار قوی یا رعد و برق ایجاد می کنند، از انواع نویزهای هم‌شنوایی محسوب می شوند.

۷-۲- سرعت انتقال اطلاعات

به مقدار اطلاعاتی که در واحد زمان به وسیله تجهیزات شبکه ارسال می شود، سرعت انتقال اطلاعات می گویند و واحد اندازه گیری آن بیت بر ثانیه (bps) است. سرعت انتقال اطلاعات در وسایل مختلف متفاوت است.

به طور مثال کارت‌های شبکه با سرعت ۱۰Mbps توانایی انتقال ۱۰ مگابیت در ثانیه را دارند و کارت‌های ۱۰۰Mbps می توانند در ثانیه ۱۰۰ مگابیت اطلاعات را به مقصد ارسال کنند. منظور از مودم ۵۶Kbps این است که دارای سرعت ۵۶۰۰۰ بیت در ثانیه می باشد.

سرعت انتقال اطلاعات با پهنای باند ارتباط مستقیم دارد، هرچه پهنای باند بیشتر شود سرعت انتقال اطلاعات نیز بیشتر می شود. از طرفی سرعت انتقال با نویز نسبت معکوس دارد و نویز در این زمینه عامل محدودکننده‌ای است.

نکته: پهنای باند، ظرفیت انتقال یک رسانه یا کابل است. در صورتی که سرعت انتقال، سرعت ارسال اطلاعات در واحد زمان است.

خودآزمایی و پژوهش

- ۱- سرعت ارسال اطلاعات در کدام یک از روش‌های سری یا موازی بیشتر است؟
- ۲- سیگنال چیست؟
- ۳- نویز چیست؟ اثر نویز بر روی کدام یک از سیگنال‌های آنالوگ یا دیجیتال بیشتر است؟

پیکربندی شبکه و روش‌های دسترسی به خط انتقال

هدف‌های رفتاری: هنرجو پس از پایان این فصل می‌تواند:

- انواع هم‌بندی شبکه را شرح دهد.
- مزایا و معایب هر کدام از هم‌بندی‌های شبکه را شرح دهد.
- روش‌های دسترسی به خط انتقال را شناسایی کند.

۱-۳- انواع هم‌بندی

اجزای یک شبکه را می‌توان به روش‌های مختلف طبق یک طرح یا نقشه مشخص به هم متصل نمود که به این طرح و نقشه اتصال، پیکربندی (هم‌بندی^۱) شبکه می‌گویند. به عبارت دقیق‌تر هم‌بندی دارای دو حالت فیزیکی و منطقی می‌باشد، در حالت فیزیکی چگونگی اتصال ظاهری اجزای شبکه مشخص می‌شود که به وسیله کابل به هم متصل می‌شوند و حالت منطقی آن، نحوه تبادل اطلاعات و چگونگی دسترسی رایانه‌ها به محیط انتقال را مشخص می‌کند^۲.

۱-۱-۳- هم‌بندی خطی (BUS)

جنبه ظاهری یا فیزیکی: تمام سیستم‌ها با یک قطعه کابل به یکدیگر متصل شده‌اند. **جنبه منطقی:** زمانی که یک رایانه اطلاعات را ارسال می‌کند به تمام رایانه‌ها ارسال می‌شود و رایانه‌ای که دارای آدرس مشخص می‌باشد اطلاعات را دریافت کرده و سایر رایانه‌ها اطلاعات را به خط اصلی برمی‌گردانند.

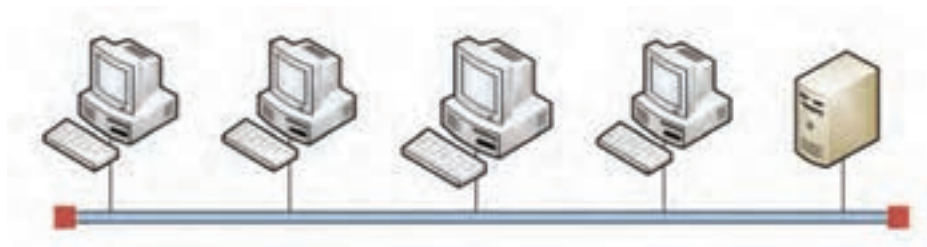
چون در کابل شبکه خطی، سیگنال‌ها پس از رسیدن به انتهای خط (فضای باز) دوباره به خط اصلی برمی‌گردند و باعث تداخل و مختل شدن کل شبکه می‌شوند، به همین دلیل باید در ابتدا و انتهای

^۱ - Topology

^۲ - با استفاده از نرم‌افزار Visio (یکی از نرم‌افزارهای مجموعه Microsoft Office) می‌توان نقشه اتصالات شبکه را به راحتی

ترسیم نمود.

خط شبکه از «ترمیناتور»^۱ استفاده شود. ترمیناتور حاوی یک مقاومت الکتریکی است که وابسته به مشخصات کابل و پارامترهای دیگر می باشد که در نوع خاصی از شبکه ها ۵۰ اهم می باشد.



شکل ۱-۳- هم بندی خطی (BUS Topology)

مزایای هم بندی خطی

- ساده ترین نوع هم بندی می باشد.
- ارزان ترین نوع هم بندی می باشد.
- نسبت به بقیه هم بندی ها کابل کمتری مصرف می شود.
- افزایش یا کاهش سیستم ها به راحتی انجام می شود (البته تا حد مجاز).

معایب هم بندی خطی

- سرعت پایین تری نسبت به بقیه هم بندی ها دارد.
- در صورت قطع شدن یک قسمت از کابل اصلی، ارتباط تمامی اجزای شبکه قطع می شود و شبکه از کار می افتد. (چون فضای باز ایجاد می شود و باعث تداخل و انعکاس سیگنال ها می گردد)
- اگر یکی از ترمیناتورها قطع یا خراب شود، ارتباط تمامی اجزای شبکه قطع می شود و شبکه از کار می افتد.

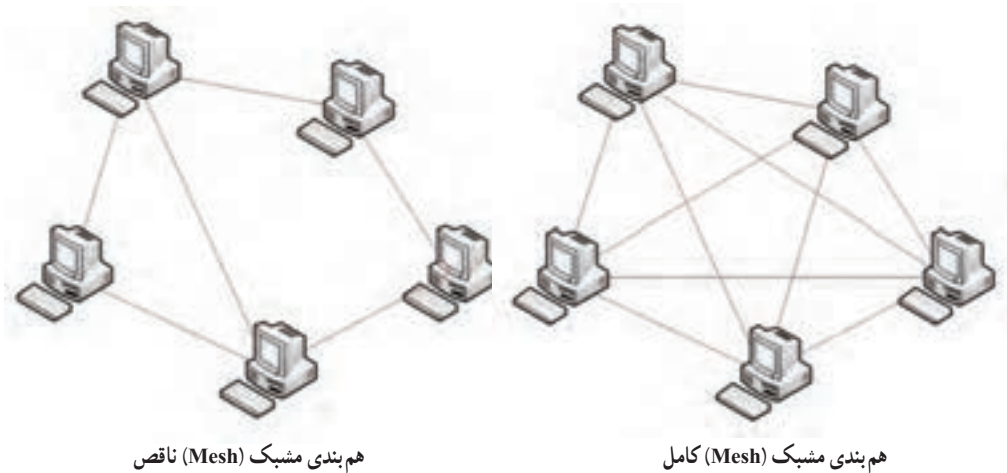
- عیب یابی شبکه مشکل و زمان بر می باشد.
- یک تکنولوژی قدیمی است.

۲-۱-۳- هم بندی مشبک (Mesh)

جنبه ظاهری: تمام رایانه های شبکه دو به دو با یک کابل مستقل به هم متصل می باشند که این حالت ایده آل می باشد و به آن مش کامل می گویند. به طوری که تعداد رایانه های متصل در شبکه n باشد $n-1$ کابل به هر رایانه متصل می شود. (شکل ۲-۳)

^۱- Terminator

اگر یکی از اتصالات برقرار نباشد به آن هم‌بندی، مش ناقص می‌گویند.



شکل ۲-۳

مزایای هم‌بندی مشبک

– اگر یکی از ارتباط‌ها قطع شود از مسیر دیگری ارتباط برقرار می‌شود.

– مطمئن‌ترین و پایداری‌ترین نوع ارتباط را نسبت به سایر هم‌بندی‌ها دارا می‌باشد.

معایب هم‌بندی مشبک (Mesh)

– به دلیل استفاده زیاد کارت شبکه و کابل، پیچیده‌ترین و گران‌ترین نوع هم‌بندی می‌باشد.

۳-۱-۳ هم‌بندی ستاره‌ای (Star)

جنبه ظاهری: تمام رایانه‌های شبکه توسط یک کابل مستقل به یک نقطه مرکزی به نام Hub Switch

متصل می‌شوند.

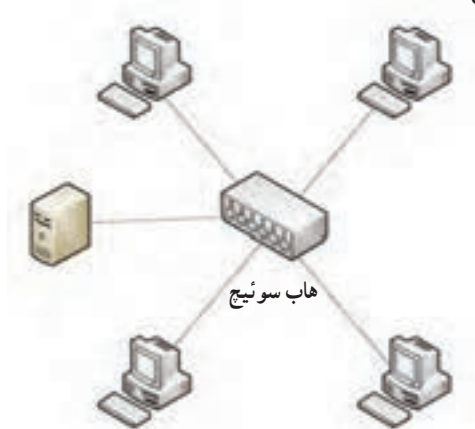
نکته: واژه Hub به طور کلی یعنی «نقطه مرکزی» و نحوه عملکرد این «نقطه مرکزی» و همچنین نام دقیق آن بستگی به نوع شبکه‌ای دارد که در آن استفاده می‌شود.

در این بخش هرگاه صحبت از هاب می‌شود منظور استفاده از آن در نوع خاص و رایجی از

شبکه‌ها به نام شبکه Ethernet سوئیچ، Hub هوشمند است.

در هم بندی ستاره ای اگر از Hub معمولی استفاده شود، سیگنال ها به تمام رایانه های متصل به هاب ارسال خواهند شد ولی اگر از سوئیچ استفاده شود، سیگنال ها فقط به رایانه (های) مقصد ارسال می گردند.

جنبه منطقی: سیگنال ها از رایانه فرستنده به سوئیچ ارسال می شود سپس سوئیچ آنها را به سایر رایانه های شبکه ارسال می کند.



شکل ۳-۳- هم بندی ستاره ای

مزایای هم بندی ستاره ای

– قطع شدن یک کابل به طور معمول بر روی بقیه شبکه تأثیری نمی گذارد مگر این که مربوط به سرویس دهنده باشد (در SB)

– در صورت استفاده از سوئیچ، سیگنال ها فقط به رایانه مقصد ارسال می شوند نه تمام رایانه ها. و این امر باعث کاهش حجم ترافیک می شود.

– در صورت استفاده از سوئیچ، امکان تبادل اطلاعات دو به دو به صورت هم زمان وجود خواهد داشت.

– هزینه نگهداری و رفع عیب آن نسبت به هم بندی خطی پایین تر است.

معایب هم بندی ستاره ای

– اگر به هر دلیلی دستگاه مرکزی از کار بیفتد، کل شبکه از کار می افتد.

اگر به هر دلیلی «نقطه مرکزی» از کار بیفتد کل شبکه از کار باز می ایستد، به همین دلیل معمولاً هاب را از نظر فیزیکی در یک تابلوی مخصوص معروف به Rack نصب کرده و Rack را در یک مکان مطمئن و با شرایط محیطی مناسب قرار می دهند. در شبکه هایی که ضریب حساسیت آن ها بیشتر است، ترکیبی از دو

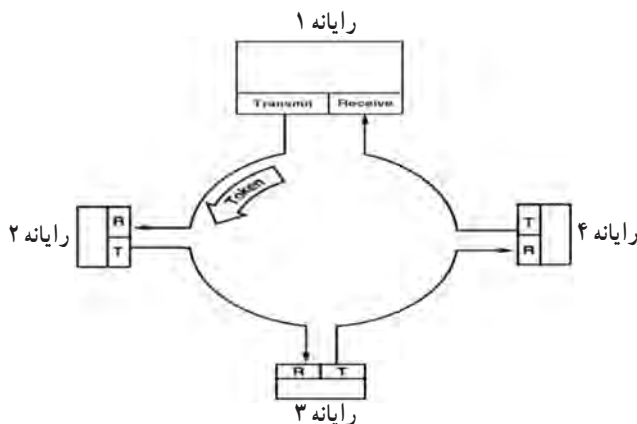
یا چند سوئیچ را (درهم بندی Mesh) قرار داده و بدین ترتیب اگر یکی از سوئیچ‌ها از کار بیفتند، سوئیچ‌های دیگر بلافاصله وارد عمل شده و ترافیک از طریق آن‌ها به عبور خود ادامه می‌دهد (تحمل خطا).

– مصرف کابل و هزینه پیاده سازی آن نسبت به هم بندی خطی بیشتر می‌باشد.

۴-۱-۳ هم بندی حلقوی (Ring)

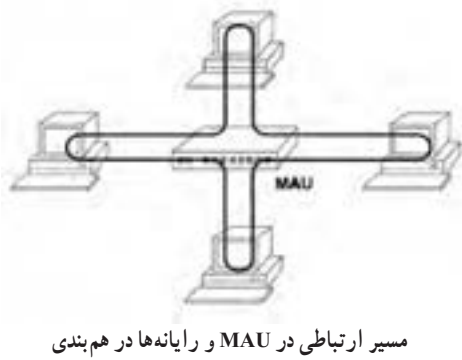
– هر رایانه به صورت منطقی (نه فیزیکی) به رایانه مجاور خود متصل می‌باشد و آخرین رایانه نیز

به اولین رایانه متصل می‌باشد و رایانه‌ها تشکیل یک حلقه را می‌دهند (شکل ۴-۳).



شکل ۴-۳ هم بندی حلقوی

ولی در عمل برای اتصال حلقه‌ای رایانه‌ها از یک دستگاه مرکزی به نام MAU^۱ (واحد دسترسی چندگانه) استفاده می‌شود و تمام رایانه‌ها با یک کابل به MAU متصل می‌شوند (مانند هم بندی ستاره‌ای)



شکل ۴-۵ واحد دسترسی چندگانه در هم بندی

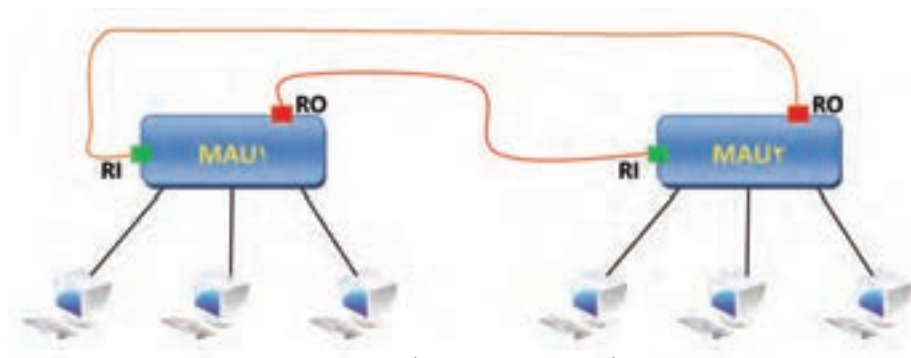
^۱ Multi-Access Unit

شبکه‌های طراحی شده با هم‌بندی حلقه‌ای را شبکه Token Ring یا Token Passing نیز می‌گویند، زیرا انتقال اطلاعات در این شبکه‌ها بر اساس گردش یک بسته مخصوص به نام Token می‌باشد.

از نظر نحوه گردش Token دو نوع هم‌بندی حلقوی وجود دارد :

- ۱- هم‌بندی حلقوی یک طرفه : Token ها فقط در یک جهت حرکت می‌کنند.
- ۲- هم‌بندی حلقوی دو طرفه : Token ها در هر دو جهت حرکت می‌کنند. در واقع نوع ناقص هم‌بندی Mesh می‌باشد.

اگر بخواهیم دو تا شبکه حلقوی را به یکدیگر متصل کنیم باید Ring out (RO) سوئیچ اول را به Ring In (RI) سوئیچ ۲ متصل نموده و همچنین Ring out (RO) سوئیچ دوم را به Ring In (RI) سوئیچ اول وصل کنیم.



شکل ۶-۳- ارتباط دو شبکه حلقوی

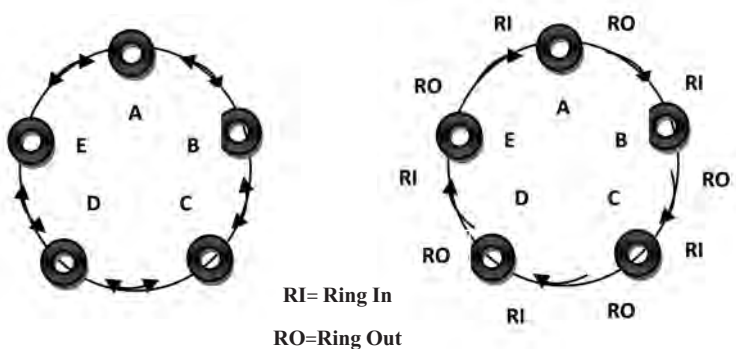
مزایای هم‌بندی حلقوی

- نحوه گردش اطلاعات دارای اولویت بندی و زمان بندی است تا تداخل به وجود نیاید.
- برای شبکه‌های با ترافیک بالا مناسب می‌باشد. چون تداخل وجود ندارد.

معایب هم‌بندی حلقوی

- اگر عیبی در MAU بوجود بیاید، کل شبکه از کار خواهد افتاد.
- افزودن یا کاستن رایانه‌ها در شبکه به سادگی ممکن نیست.
- مصرف کابل و هزینه پیاده سازی آن نسبت به هم‌بندی خطی بیشتر می‌باشد.
- مانند هم‌بندی خطی اگر یک قسمت از حلقه قطع شود، کل شبکه از کار می‌افتد به این علت که اطلاعات قادر به گردش کامل نخواهند بود.

درواقع قانون گردش اطلاعات در حلقه‌های یک طرفه به گونه‌ای طراحی شده که اولاً هر اطلاعاتی که از یک سیستم خارج می‌شود باید دور زده و سر جای اول خود برگردد، ثانیاً همه سیستم‌ها باید قادر به تبادل اطلاعات باشند. به عنوان مثال در شکل اگر حذف‌فصل بین A و B قطع شود در آن صورت هر چند ممکن است تصور شود B می‌تواند برای C، D، E و A اطلاعات بفرستد، اما عکس آن امکان پذیر نیست و به این معنا که همه سیستم‌ها نمی‌توانند به تبادل اطلاعات بپردازند، در نتیجه هر دو قانون فوق نقض شده و حلقه به طور کامل غیر قابل استفاده می‌شود. این مشکل در حلقه‌های دو طرفه (که حالت خاصی از Mesh محسوب می‌شوند) وجود ندارد.



شکل ۷-۳- هم‌بندی حلقوی یک طرفه و دو طرفه

نکته: شبکه حلقوی دو طرفه را می‌توان حالت خاصی از مش به حساب آورد زیرا چنانچه قطره‌های یک مش کامل را حذف کنیم شکل حاصله یک مش ناقص خواهد شد که همان شبکه حلقوی دو طرفه است.

اصولاً انتخاب هم‌بندی ربطی به ابعاد و گستردگی فیزیکی شبکه (LAN یا WAN) ندارد و بدیهی است که هر نوع هم‌بندی را می‌توان چه در شبکه محلی و چه در شبکه گسترده استفاده کرد اما با توجه به اینکه احتمال تأثیرگذاری عوامل بازدارنده در شبکه‌های گسترده نسبت به شبکه‌های محلی بیشتر است لذا معمولاً در شبکه‌های گسترده از هم‌بندی مش استفاده شده و هم‌بندی‌های خطی، ستاره‌ای، حلقوی را در شبکه محلی به کار می‌برند، البته ستاره‌ای نیز در WAN کاربرد دارد.

۲-۳- روش‌های دسترسی^۱ به خط انتقال

به مجموعه قوانینی که تعیین می‌کنند داده‌ها چگونه در کابل شبکه قرار گیرند و یا اینکه داده‌ها چگونه از کابل شبکه دریافت شوند «روش دسترسی» می‌گویند. هنگامی که داده‌ها در شبکه در حال حرکت هستند، روش‌های دسترسی به تنظیم ترافیک شبکه کمک می‌کند. فرض کنید چندین قطار در ریل راه آهن در حال حرکت هستند، همانطور که می‌دانید مسیرها در ایستگاه راه آهن از هم جدا می‌شوند. قطارها در طول مسیر از قوانین خاصی پیروی می‌کنند تا زمان خاصی به ایستگاه راه آهن رسیده و برخورد به وجود نیاید (هر چند این مقایسه کامل نیست). در شبکه، رایانه‌ها به کابل شبکه؛ دسترسی اشتراکی دارند. با این حال اگر دو رایانه همزمان داده در کابل شبکه قرار دهند احتمال برخورد وجود خواهد داشت. ضمناً اگر رایانه‌های موجود در شبکه از روش‌های دسترسی مختلف استفاده کنند کل شبکه از کار خواهد افتاد چون به ازای روش‌های دسترسی مختلف، نوع کابل شبکه نیز متفاوت خواهد بود. روش‌های دسترسی؛ از دسترسی همزمان رایانه‌ها به کابل شبکه جلوگیری می‌کنند. و یا به عبارت دیگر باعث حصول اطمینان از ارسال و دریافت داده بر اساس یک فرآیند منظم می‌شوند.

انواع روش‌های رایج برای دسترسی به خط انتقال

الف) روش دسترسی چندگانه تشخیص حامل^۲ (با تشخیص برخورد)^۳ CSMA/CD

ب) روش عبور نشانه^۴

ج) روش اولویت تقاضا^۵

• روش CSMA/CD: هر رایانه اعم از سرویس دهنده یا سرویس گیرنده کابل شبکه را برای ترافیک چک می‌کند. یعنی فقط وقتی که رایانه تشخیص دهد یا حس کند (Sense) کابل شبکه آزاد است و ترافیکی روی شبکه وجود ندارد داده را روی کابل ارسال می‌کند و تا زمانی که داده روی کابل به مقصد نرسد رایانه دیگری نمی‌تواند روی کابل داده ارسال کند.

این روش شبیه صحبت در یک اتاق شلوغ است. در چنین اتفاقی شخصی که می‌خواهد صحبت کند باید با گوش دادن، مطمئن شود که فرد دیگری در حال صحبت نیست و سپس اقدام به

۱- Access Methods

۲- Carrier-Sense Multiple Access

۳- Collision detection

۴- Token Passing

۵- Demand-priority method

صحبت کند. اگر شخص دیگری در حال صحبت کردن است، نفر اول باید تا پایان صحبت شخص دوم سکوت کند. این شخص، پس از اتمام صحبت فردی که زودتر از دیگران شروع به صحبت کرده است، می تواند به صحبت خود ادامه دهد و بقیه باید تا پایان صحبت منتظر بمانند. هرگاه پس از برقراری سکوت، دو نفر باهم شروع به صحبت کنند، هردو سکوت کرده، پس از طی یک زمان کوتاه نامشخص، یکی از آنها شروع به صحبت خواهد کرد. این دقیقاً روشی است که در CSMA/CD از آن استفاده می شود :

— رایانه «تشخیص می دهد» که کابل آزاد است یعنی ترافیک در کابل وجود ندارد (Sense).

— رایانه می تواند داده ها را ارسال نماید.

— اگر داده ها در کابل وجود داشته باشند، تا زمانی که داده به مقصد خود برسند و کابل مجدداً آزاد گردد، هیچ رایانه ای داده ای را منتقل نمی کند.

یادآوری: اگر دو یا چند رایانه دقیقاً به طور همزمان روی کابل شبکه داده ارسال کنند برخورد^۱ به وجود می آید و وقتی چنین اتفاقی بیفتد، دو رایانه درگیر برای یک دوره زمانی تصادفی، انتقال را متوقف می سازند و سپس سعی در ارسال مجدد می نمایند.

فرض کنیم A در حال ارسال اطلاعات برای B باشد، هم زمان C هم می خواهد اطلاعاتی را برای D بفرستد در این حالت، چون فقط یک محیط انتقال وجود دارد که آن هم بین همه مشترک است. به محض آنکه A اطلاعات خود را روی خط بفرستد، خط اشغال شده و بقیه باید صبر کنند تا ارسال A به اتمام برسد و خط مجدداً آزاد شود. البته اگر رایانه A کارش طولانی باشد باید کار خود را به صورت مقطعی انجام دهد بدین معنی که پس از ارسال قسمتی از اطلاعات، خط را آزاد می کند تا بقیه هم امکان دسترسی و استفاده از خط را داشته باشند. در صورتی که به طور همزمان C نیز بخواهد برای D اطلاعاتی را ارسال نماید باعث برخورد (Collision) شده، سیگنال ها به هم می ریزد. بنابراین در یک لحظه مشخص فقط یک فرستنده می تواند وجود داشته باشد.

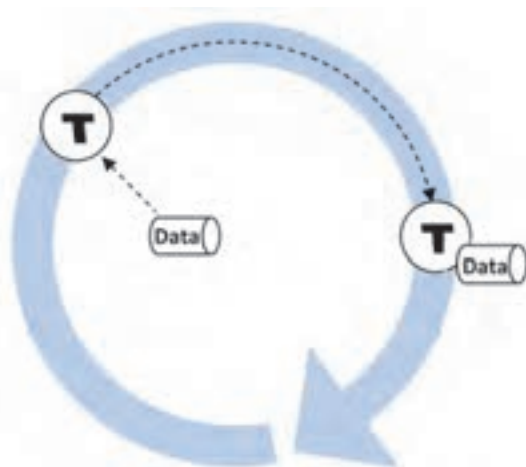
CSMA/CD به عنوان روش کشمکش یا روش رقابتی^۲ شناخته می شود زیرا رایانه های شبکه برای به دست آوردن فرصتی در ارسال داده ها، باهم رقابت می کنند.

در روش دسترسی CSMA/CD هر چقدر تعداد رایانه ها بیشتر شود ترافیک شبکه نیز بیشتر خواهد شد. در نتیجه برای اجتناب از برخورد، شبکه کند می شود.

قابلیت تشخیص برخورد پارامتر مهمی در محدودیت فاصله در CSMA/CD می باشد. روش

دسترسی CSMA/CD دارای پایین ترین سطح محبوبیت بین روش های دسترسی دیگر می باشد.

- روش عبور نشانه (Token-Passing): در عبور نشانه، بسته خاصی به نام نشانه (Token) به صورت حلقوی از طریق کابل از یک رایانه به رایانه دیگر گردش می کند. وقتی رایانه ای بخواهد داده ها را در طول شبکه ارسال کند باید منتظر نشانه (Token) آزاد بماند. وقتی نشانه آزاد تشخیص داده شد، رایانه می تواند داده ها را انتقال دهد.



شکل ۳-۸

مادامی که نشانه توسط یک رایانه مورد استفاده قرار می گیرد، سایر رایانه ها نمی توانند داده ای را منتقل کنند چون در این روش در هر لحظه فقط یک رایانه می تواند از نشانه استفاده کند. در این روش رقابت و برخورد وجود ندارد و هیچ زمانی برای ارسال مجدد داده صرف نمی شود و ترافیکی هم بر روی شبکه به وجود نمی آید.

- روش اولویت تقاضا: این روش از روش های جدید دسترسی به خط انتقال می باشد که توسط مؤسسه مهندسان برق و الکترونیک (IEEE) مورد تأیید قرار گرفته است. در این روش کنترل دسترسی شبکه از ایستگاه کاری به هاب انتقال می یابد. (این روش دسترسی در هم بندی ستاره ای استفاده می شود). رایانه ای که می خواهد داده ارسال کند آن را به هاب واگذار می کند. در روش اولویت تقاضا، ارتباط بین رایانه فرستنده با هاب و هاب با رایانه مقصد برقرار می باشد. این روش دارای راندمان بیشتری نسبت به روش CSMA/CD می باشد.

در روش اولویت تقاضا از ۴ زوج سیم استفاده می شود که این کار باعث خواهد شد تا رایانه ها به طور همزمان هم ارسال و هم دریافت داده داشته باشند.

مطالعه آژوا

۳-۳- معماری شبکه

معماری شبکه، استانداردهایی می باشد که برای چگونگی اتصال رایانه ها با یکدیگر و نحوه ارسال اطلاعات تعریف شده است. در این استانداردها نوع کابل شبکه، اتصالات، همبندی، نحوه دسترسی به خطوط انتقال و سرعت انتقال مشخص شده است. چندین نوع معماری شبکه وجود دارد که هنگام راه اندازی شبکه از آنها استفاده می شود. انواع معماری شبکه عبارتند از :

■ اترنت^۱

■ Token Ring

■ FDDI

۱-۳-۳- اترنت : اترنت یکی از انواع متداول معماری شبکه است. در این معماری از روش CSMA/CD برای دسترسی به خط انتقال یا همان کابل شبکه استفاده می شود. همبندی پیش فرض برای اترنت، همبندی فیزیکی خطی تعریف شده است. نوع کابلی که در هر همبندی استفاده می شود نیز در قوانین همان همبندی مشخص شده است. همبندی های مختلف اترنت عبارتند از :

● 10Base2

● 10Base5

● 10BaseT

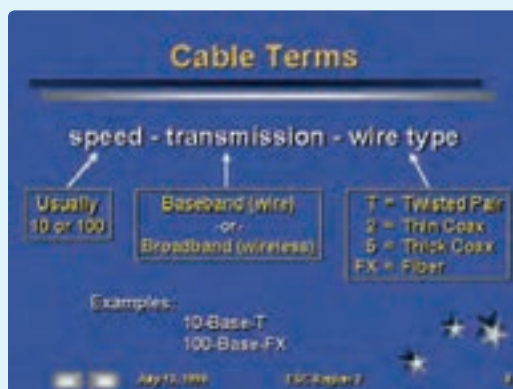
● 10BaseFL

● 100Basex

● 1000Basex

● 1000BaseT

در استانداردهایی که نام برده شد، عدد اول نمایانگر سرعت انتقال است مثلاً 10Base2 با سرعت 10Mbps کار می‌کند. Base نشان‌دهنده Base band بودن هم‌بندی و عبارت پس از آن نوع کابل را نشان می‌دهد.



شکل ۹-۳- اجزای تشکیل‌دهنده نام در معماری‌های مختلف

در معماری اینترنت علاوه بر موارد ذکر شده نحوه ساخته شدن بسته‌های اطلاعاتی، اندازه آنها، اطلاعات اضافی که باید در بسته‌های اطلاعاتی قرار گیرد و کابل کشی شبکه مشخص شده است. در ادامه برخی از استانداردهای متداول در اینترنت توضیح داده خواهد شد.

10Base2: برای انتقال داده‌ها از کابل هم‌محور Thinnet استفاده می‌کند. کانکتورهای این شبکه از نوع BNC بوده و دو سر کابل باید به وسیله (Terminator) مسدود شود تا شبکه فعال شود. از مزایای 10Base2 نصب ساده و هزینه راه‌اندازی بسیار کم آن است. هم‌بندی 10Base2 همان هم‌بندی خطی است.

قوانینی که در 10Base2 باید رعایت شود، عبارتند از:
حداقل طول کابلی که رایانه‌ها را به هم متصل می‌کند نباید کمتر از ۵/۰ متر باشد.
فاصله اولین و آخرین رایانه در شبکه نباید بیش از ۱۸۵ متر باشد. این فاصله از روی اندازه کابل اندازه‌گیری می‌شود.

در فواصل بین هر دو Repeater نمی‌توان بیش از ۳۰ دستگاه رایانه به شبکه متصل کرد.

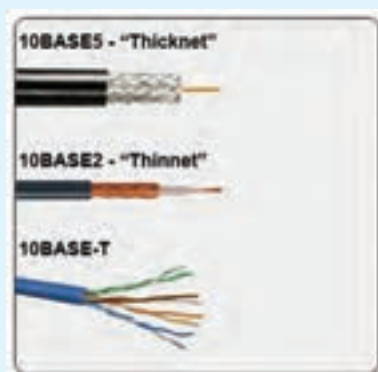
ابتدا و انتهای کابل باید با ترمیناتور مسدود شود. ترمیناتور شبکه 10Base2، یک مقاومت ۵۰ اهمی است که سیگنال‌های الکتریکی به وجود آمده در کابل شبکه را مصرف کرده و از باقی ماندن آن در شبکه جلوگیری می‌کند.

برای دست یافتن به حداکثر فاصله رایانه‌ها یعنی ۹۲۵ متر، پنج سگمنت (Segment) خواهیم داشت که با چهار دستگاه Repeater به هم متصل شده‌اند که فقط از سه سگمنت آن می‌توان استفاده کرد (این سگمنت‌ها شماره‌های ۱، ۲ و ۵ هستند). این قانون به قانون ۳-۴-۵ معروف است.

10Base5 : در 10Base5 از کابل کوآکسیال Thicknet برای اتصال رایانه‌ها به یکدیگر استفاده می‌شود.

هر رایانه به وسیله یک کابل AUI یا DIX به یک عدد Transceiver که به کابل شبکه متصل شده است، وصل می‌شود و هر دو انتهای کابل با ترمیناتور مسدود می‌شود. اولین مزیت 10Base5 مسافت نسبتاً زیادی است که تحت پوشش خود قرار می‌دهد. قوانینی که در مورد 10Base5 وجود دارد عبارتند از :

حداقل طول کابل که برای اتصال دو رایانه استفاده می‌شود ۲/۵ متر است.



شکل ۱۰-۳- انواع کابل مورد استفاده در معماری‌ها

حداکثر طول کابل یا حداکثر فاصله بین اولین و آخرین رایانه شبکه ۵۰۰ متر است.

حداکثر فاصله بین اولین و آخرین رایانه شبکه با استفاده از Repeater، ۲۵۰۰ متر است.

یکی از ترمیناتورها باید به زمین متصل شود.
اندازه کابلی که رایانه را به Transceiver متصل می‌کند، نباید بیشتر از ۵۰ متر باشد.
حداکثر تعداد رایانه‌ها در سگمنت ۱۰۰ دستگاه است.
قانون ۳-۴-۵ در مورد 10Base5 نیز صادق است.

10Base T : برای راه‌اندازی شبکه 10Base T از کابل‌های TP یا زوج به هم تابیده استفاده می‌شود که حداکثر سرعت آنها 10Mbps است. در این استاندارد هر رایانه‌ای که می‌خواهد به شبکه متصل شود مستقیماً توسط یک کابل به هاب وصل شده و هاب، ارتباط رایانه‌ها را برقرار می‌کند. اتصالات این هم‌بندی از نوع RJ-45 است. سگمنت‌های مختلف می‌توانند به وسیله کابل‌های کواکسیال یا فیبر نوری به یکدیگر متصل شوند. برخی از انواع دستگاه‌هایی که می‌توانند جایگزین هاب شوند، هوشمند بوده و می‌توانند ترافیک شبکه را کنترل کرده و آن را کاهش دهند. از مشخصه‌های بارز این شبکه گران قیمت بودن هزینه راه‌اندازی و نصب آن است. 10Base T در ظاهر یک شبکه ستاره‌ای است ولی عملکرد آن همانند شبکه‌های خطی می‌باشد در این مورد به‌طور خلاصه می‌توان گفت هم‌بندی فیزیکی آن، ستاره‌ای ولی هم‌بندی منطقی آن خطی است.
قوانین 10BaseT عبارتند از :

حداکثر تعداد رایانه‌ای که این شبکه به هم متصل می‌کند، ۱۰۲۴ دستگاه رایانه است.
کابل‌ها باید از نوع زوج به تابیده Category3، Category4 یا Category5 باشند (نوع کابل از نظر داشتن محافظ تفاوتی نمی‌کند، می‌توان از هر دو کابل UTP یا STP استفاده کرد).

حداکثر فاصله هر رایانه تا هاب، ۱۰۰ متر است.
حداقل طول کابل (فاصله بین رایانه تا هاب) ۲/۵ متر است.
10Base FL : شبکه اترنتی است که برای انتقال اطلاعات از فیبر نوری استفاده می‌کند. سرعت انتقال در این شبکه 10Mbps است. مهم‌ترین ویژگی 10BaseFL مسافت زیادی است که تحت پوشش قرار می‌دهد. این مسافت ۲ کیلومتر است. از مزایای دیگر این شبکه این است که عوامل خارجی، تأثیری روی اطلاعات داخل فیبر ندارند. به عبارت دیگر، در فیبر نوری هم شنوایی وجود ندارد و اطلاعات سالم به مقصد می‌رسد.

دو استاندارد دیگر به نام‌های 10BaseFB و 10BaseFP نیز مورد استفاده قرار می‌گیرد. 10BaseFB که یک شبکه اترنت هم زمان است^۱ و برای اتصال دو تقویت‌کننده فیبر نوری به یکدیگر که در مسیر بین دو ایستگاه قرار دارد، استفاده می‌شود. استاندارد دیگر 10BaseFP است که یک شبکه ستاره‌ای با استفاده از فیبر نوری می‌باشد که برای Backbone^۲ شبکه‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد. در فیبرهای نوری، نور به جای سیگنال‌های الکترونیکی مسئولیت انتقال اطلاعات را برعهده دارد.

: 100Base X

ساختار شبکه 100BaseX همانند شبکه 10BaseT است (سرعت این شبکه 100Mbps است) با این تفاوت که 100BaseX با سه مدل کابل کشی متفاوت مورد استفاده قرار می‌گیرد. این سه مدل عبارتند از:

— 100Base TX : در این مدل می‌توان از دو نوع کابل UTP یا STP به صورت همزمان استفاده شود.

— 100Base FX : در این مدل از دو رشته فیبر نوری در کنار هم استفاده می‌شود.

— 100Base T4 : در این مدل ۴ رشته کابل 5 یا 3.4 Category، در کنار هم

استفاده می‌شود.

: 1000Base X

با نام Fast Ethernet نیز شناخته می‌شود. این استاندارد، شبکه‌ای را توضیح می‌دهد که در آن سرعت انتقال اطلاعات یک گیگابیت در ثانیه است و برای انتقال اطلاعات از فیبر نوری استفاده می‌شود. این استاندارد خود از چند مدل تشکیل شده است که عبارتند از:

— 1000Base sx

— 1000Base LX/LH

^۱ — Synchronous Ethernet

^۲ — Backbone بخشی از معماری شبکه‌های کامپیوتری می‌باشد که ارتباط داخلی بین چند شبکه را به وجود می‌آورد. این ارتباط شامل تبادل اطلاعات بین چند شبکه LAN یا WAN می‌شود.

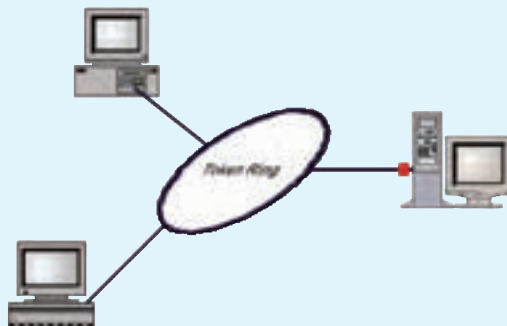
معمولاً توان و ظرفیت Backbone بیشتر از شبکه‌هایی است که به آن متصل هستند. به عنوان مثال اگر شبکه LAN در یک محیط 100/Mbps باشد سرعت Backbone که ارتباط بین شبکه‌های LAN را به وجود می‌آورد 1000/Mbps می‌باشد.

تفاوت استانداردهای ذکر شده در طول کابل ها و نوع فیبر نوری است که در آنها استفاده می شود.

1000Base T :

در این استاندارد، از کابل های زوج به هم تابیده برای راه اندازی شبکه ای با سرعت یک گیگابیت در ثانیه استفاده می شود. این کابل ها از نوع Cat6 و کانکتورهای آن نیز از نوع RJ-45 است. نحوه ارسال اطلاعات در این استاندارد به گونه ای است که سیستم، توانایی انتقال اطلاعات یک گیگابیت در ثانیه را پیدا می کند. کابل T.P نام دیگر کابل زوج به هم تابیده است.

۲-۳-۳ Token Ring : معماری Token Ring از نظر ظاهری، یک شبکه ستاره ای را توصیف می کند که به روش عبور نشانه (Token Passing) کار می کند. در این شبکه یک حلقه منطقی به وجود می آید و نشانه در امتداد حلقه حرکت کرده و به رایانه ها می رسد. هر رایانه ای که به ارسال اطلاعات نیاز داشته باشد، نشانه را نگه داشته و اطلاعات خود را به سوی مقصد ارسال می کند. اطلاعات ارسال شده در همان حلقه مجازی و در امتداد حرکت نشانه مسیر خود را طی می کند تا به رایانه مقصد برسد. رایانه مقصد در صورت صحیح بودن اطلاعات ارسالی، در جواب یک بسته به نام Acknowledge به رایانه مبدأ ارسال می کند. رایانه مبدأ نیز نشانه اصلی را از بین برده و یک نشانه جدید تولید می نماید و آن را در امتداد مسیر نشانه قبلی به حرکت درمی آورد. این روند به همین صورت ادامه خواهد یافت.



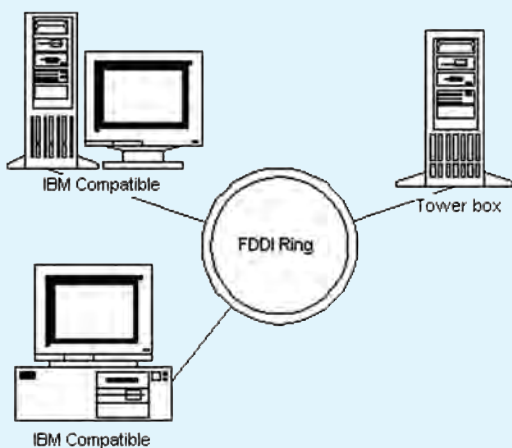
شکل ۱۱-۳ شبکه Token Ring

در شبکه Token Ring در محل اتصال رایانه‌ها به جای هاب از دستگاهی به نام MAU استفاده می‌شود. سرعت انتقال اطلاعات در این شبکه 4Mbps تا 16Mbps است. کارت‌های 16Mbps می‌توانند با سرعت 4Mbps نیز فعالیت کنند.

در شبکه Token Ring از کابل‌های زوج به هم تابیده استفاده می‌شود. اگر از کابل UTP در این هم‌بندی استفاده شود، حداکثر طول کابل می‌تواند ۴۵ متر باشد و این شبکه فقط با سرعت ۴ مگابیت در ثانیه کار می‌کند و اگر از کابل STP استفاده شود، حداکثر طول کابل ۱۰۱ متر و با سرعت ۱۶ مگابیت در ثانیه اطلاعات منتقل می‌شود.

۳-۳-۳ FDDI: معماری یک شبکه با سرعت ۱۰۰ مگابیت در ثانیه است که برای ارتباط از فیبر نوری استفاده می‌کند. در این فناوری به جای فیبر نوری می‌توان از کابل مسی نیز استفاده کرد ولی در صورت استفاده از کابل مسی حداکثر فاصله مجاز در شبکه کمتر می‌شود. FDDI به عنوان Backbone در محل‌هایی که تعداد زیادی رایانه در آن قرار دارد، استفاده می‌شود. از جمله این محیط‌ها می‌توان به دانشگاه‌ها اشاره کرد. در FDDI می‌توان ۵۰۰ گره را در مسافت ۱۰۰ کیلومتر به یکدیگر متصل کرد. هم‌بندی فیزیکی این شبکه حلقوی است. نحوه به‌وجود آمدن این حلقه به این صورت است که یک حلقه ۱۰۰ کیلومتری از فیبر نوری ساخته می‌شود و در هر دو کیلومتر یک

تقویت‌کننده قرار می‌گیرد. برای جلوگیری از اختلالاتی که در اثر قطع شدن فیبر نوری به وجود می‌آید، از دو حلقه فیبر نوری در کنار هم استفاده می‌شود تا در صورتی که یکی از رشته‌ها قطع شود، رشته دوم وارد عمل شده و جایگزین رشته اول شود.



شکل ۳-۱۲ شبکه FDDI

- ۱- هم‌بندی چیست؟ انواع آن را شرح دهید.
 - ۲- پدیده برخورد یا Collision در کدام یک از انواع هم‌بندی روی می‌دهد؟ چرا؟
 - ۳- در کدام یک از انواع هم‌بندی، با قطع شدن قسمتی از کابل، کل شبکه از کار می‌افتد؟
 - ۴- انواع هم‌بندی‌ها را از لحاظ مصرف کابل، سرعت، هزینه، عیب‌یابی و اشکال زدایی مقایسه کنید.
 - ۵- سرعت کدام یک از روش‌های دسترسی به خط بیشتر است؟ دلیل آن را بنویسید.
 - ۶- چه عواملی در سرعت دسترسی به خط مؤثر است؟
 - ۷- پژوهش کنید که تفاوت MAU و هاب در چیست؟
-