

СВОЯ Игра

$$f(t) = 4\pi \left(\frac{m_0 v}{2\pi h} \right)^2 v e^{i\phi}$$

$$v = \sqrt{2kT/m}$$

$$j = \frac{I}{S} = qnv$$

$$a_n = [\mathbf{r} \times \mathbf{v}] \quad r = \frac{h}{p}$$

$$\rho = \sum \rho_i$$

$$\frac{E}{\hbar} = \omega = 2\pi \nu$$

$$\sqrt{\frac{h\nu}{m_0 c^2}}$$
$$v = m_0 c$$

$$F_x = \frac{d}{dt} \left(\frac{mv_x}{\sqrt{1 - v^2/c^2}} \right)$$
$$F_y = \frac{d}{dt} \left(\frac{mv_y}{\sqrt{1 - v^2/c^2}} \right)$$
$$F_z = \frac{d}{dt} \left(\frac{mv_z}{\sqrt{1 - v^2/c^2}} \right)$$

$$\frac{1}{m_0 \sqrt{1 - v^2/c^2}}$$
$$\frac{1}{\sqrt{1 - v^2/c^2}}$$

$$\sum_{i=1}^n x_i = \sum_{i=1}^n x_i$$



Эволюция 1010 2010 20 3010

20 30 4010 20 30 40 50

Общие принципы 1010 2010 20

3010 20 30 4010 20 30 40 50

Коммутация 1010 2010 20

3010 20 30 4010 20 30 40 50

OSI 1010 2010 20 3010 20

30 4010 20 30 40 50

Сетевые 1010 2010 20



10

Эти системы, работающие в режиме
разделения времени, стали первым
шагом
на пути создания локальных
вычислительных сетей.

*Многотермальные
системы*



20

**Хронологически появились
первыми эти сети**

Глобальные сети



30

Наибольшее применение
получила именно это
семейство локальных сетей

Ethernet





Кот в мешке

Этим носителем информации
пользовались еще со времен систем
пакетной информации.

Перфокарта



ВОПРОС- АУКЦИОН

Это сетевое приложение состоит из нескольких взаимодействующих частей, каждая из которых выполняет какую-то определенную законченную работу по решению прикладной задачи, причем каждая часть может выполняться и, как правило, выполняется на отдельном компьютере сети

Распределенное



10

В широком смысле — это
формально определенная
логическая и/или физическая
граница между
взаимодействующими
независимыми объектами.

Интерфейс



20

Этот интерфейс, так же называют портом, который определяется набором электрических связей и характеристиками сигналов.

Физический интерфейс



30

Этот модуль, предназначенный для формирования и передачи сообщений-запросов к ресурсам удаленного компьютера от разных приложений с последующим приемом результатов из сети и передачей их соответствующим приложениям.

Клиент



40

Эта служба позволяет
получать доступ к файлам,
хранящимся на диске других
компьютеров.

Файловая служба



50

Сетевая служба сетевой ОС
включает в себя.

Клиент и сервер



Вопрос-аукцион

Эта топология сети получается
путем удаления некоторых связей
из полносвязной топологии

Ячеистая топология



20

Этот адрес используется для
идентификации отдельных
интерфейсов в сети.

Уникальный адрес



*Определить ЭТО означает
выбрать последовательность
транзитных узлов и их
интер-
фейсов, через которые надо
передавать данные, чтобы
доставить их адресату.*

Маршрут



40

коммутатор, у которого все
входящие информационные
потоки коммутируются
на один выходной интерфейс на-
зывается

Мультиплексором



50

Главным отличием пакетных коммутаторов от коммутаторов каналов является наличие этого

Буферная память



10

В задачу этого уровня модели **OSI** входит обеспечение приложениям или верхним уровням стека – прикладному, представительному, сеансовому – передачу данных с той степенью надежности, которая им требуется.

Декомпозиция



20

Эти протоколы реализуют
продвижение пакетов через
сеть.

Маршрутизируемые пр.



30

Этот уровень модели OSI управляет взаимодействием сторон: фиксирует, какая из сторон является активной в настоящий момент.

Сеансовый уровень



За счет этого уровня модели
OSI информация,
передаваемая прикладным
уровнем одной системы,
всегда понятна прикладному
уровню другой системы.

Представительный

 *уровень*

50

Этот уровень модели OSI включает в себя набор разнообразных протоколов, с помощью которых пользователи сети получают доступ к разделяемым ресурсам

Прикладной уровень



10

Этот подход сетевого взаимодействия, развивая идею декомпозиции стал более эффективной концепцией.

Многоуровневый подход



Вопрос-Аукцион

Процедура согласования
двумя конечными узлами
сети некоторых параметров
процесса обмена
пакетами называется...

Установлением логич. Соед.



30

Первой задачей коммутации
является..

*Определение информ.
потоков*



40

Представление данных в
виде электрических или
оптических сигналов
называется

Кодированием



50

При этом кодировании
дискретная информация
представляется
синусоидальным сигналом
той частоты, которую
хорошо передает имеющаяся
линия связи.

Модуляция



10

Главным достоинством этой
топологии является
обеспечение резервирования
связей.

- Кольцевая топология



20

Эта топология образуется путем
подключения компьютеров к
общему центральному
устройству – концентратору.

- Звезда



30

Основой этой топологии является пассивный кабель, к которому подключается несколько компьютеров.

Общая шина.



40

Соединение нескольких
топологий «звезда» образуют
эту топологию

- Дерево



Под этим понимается конфигурация графа, вершинам которого соответствуют конечные узлы сети и коммуникационное оборудование, а ребрам — физические или информационные связи между вершинами.

- Топология Сети



Супер-Игра

Функции этого уровня OSI реализуются маршрутизатором

Сетевой уровень

