# 7. Internet

* definice: WAN na principu TCP/IP
* princip internetu: dokumenty prolinkované hypertextovými odkazy

## Historie

* předchůdce - vojenská síť ARPANET
	+ na původní ARPANET se nabalovaly další sítě → vznik Internetu; bylo však potřeba vyvinout nové protokoly
* nejprve vznikaly protokoly, až poté vrstvy
* protokoly TCP/IP byly vyvíjeny jako definitivní řešení pro vznikající Internet
* 1.1.1983 přechází celý Internet na protokoly TCP/IP
* 1983 – 1986 nástup protokolů do praxe (protokoly TCP/IP jsou postupně implementovány do různých operačních systémů)
* od vzniku se změnilo jen velmi málo
* rozšíření díky používaní otevřených standardů
* původní požadavky na ARPAnet:
	+ žádná centrální část (decentralizovaný charakter – provideři)
	+ musí být robustní (funkční i při ztrátě části sítě – preferují se nespolehlivé a nespojované přenosy)
	+ propojení jednotlivých menších sítí
* na počátku nebylo vyžadováno (přinesl až pozdější vývoj):
	+ zabezpečení
	+ mobilita
	+ různá kvalita služeb

## Architektura TCP/IP

* vzhledem ke složitosti problémů je síťová komunikace rozdělena do tzv. vrstev, které znázorňují hierarchii činností
	+ výměna informací mezi vrstvami je přesně definována
	+ každá vrstva využívá služeb vrstvy nižší a poskytuje své služby vrstvě vyšší
	+ komunikace mezi stejnými vrstvami dvou různých systémů je řízena komunikačním protokolem za použití spojení vytvořeného sousední nižší vrstvou
* architektura umožňuje výměnu protokolů jedné vrstvy bez dopadu na ostatní
	+ příkladem může být možnost komunikace po různých fyzických médiích - [ethernet](http://cs.wikipedia.org/wiki/Ethernet%22%20%5Co%20%22Ethernet), [optické vlákno](http://cs.wikipedia.org/wiki/Optick%C3%A9_vl%C3%A1kno), [sériová linka](http://cs.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9riov%C3%A1_linka)
* architektura TCP/IP je členěna do čtyř vrstev (na rozdíl od [referenčního modelu OSI](http://cs.wikipedia.org/wiki/Referen%C4%8Dn%C3%AD_model_ISO/OSI) se sedmi vrstvami):
	+ aplikační vrstva (application layer)
	+ transportní vrstva (transport layer)
	+ síťová vrstva (internet layer)
	+ vrstva síťového rozhraní (network interface)

### Vrstva síťového rozhraní

* umožňuje přístup k fyzickému přenosovému médiu
* podrobněji není v rámci TCP/IP architektury specifikována
* může být implementována na jakémkoliv typu sítě z hlediska používané technologie
* příklady sítí: Ethernet, Token ring, FDDI, X.25, SMDS

Síťová vrstva

* zajišťuje především síťovou adresaci, směrování a předávání datagramů
* implementována ve všech prvcích sítě (směrovačích i koncových zařízeních)
* protokoly: IP, ARP, RARP, ICMP, IGMP, IGRP, IPSEC

#### Protokol IP

* IP protokol podporuje komunikace mezi síťovými uzly
* protokol IP má všude stejné vlastnosti a všude poskytuje stejné služby
* je nespojovaný (pakety, neznáme cestu) a nespolehlivý (rychlý, ale nemáme jistotu, zda data dojdou)
* vytváří jednotné prostředí protokolům vyšších vrstev pro jejich fungování
* IPv4
	+ 32 bitové adresy → ca 4 mld. IP adres – dnes nedostačující
	+ přesto zatím převládá kvůli těžkému přechodu – musí podporovat všechny prvky
* IPv6
	+ 128 bitové adresy
	+ podpora bezpečnosti
	+ podpora pro mobilní zařízení
	+ funkce pro zajištění úrovně služeb (QoS – Quality of Service)
	+ fragmentace (rozdělování) paketů
	+ snadnější automatická konfigurace (NDP – Neighbor discovery protocol)
	+ není zpětně kompatibilní s IPv4 – náročné na přechod

### Transportní vrstva

* zajišťuje transportní službu pro předání dat mezi koncovými uživatelskými procesy
* je implementována až v koncových zařízeních (počítačích) a umožňuje proto přizpůsobit chování sítě potřebám aplikace
* aplikace si sami vybírají dle svých potřeb:
	+ Protokol UDP – zajišťuje nespojovaný a nespolehlivý přenos
	+ Protokol TCP – zajišťuje spojovaný a spolehlivý přenos

### Aplikační vrstva

* představují ji aplikace, které využívají přenosu dat po síti ke konkrétním službám pro uživatele
	+ příklady: Telnet, FTP, http, DHCP, DNS, …
* aplikační protokoly vždy využívají jednu ze dvou transportních služeb – TCP nebo UDP
* jednotlivé aplikace jsou odlišeny přes čísla portů
	+ každé síťové spojení aplikace je jednoznačně určeno číslem portu a transportním protokolem (a adresou počítače)
* prakticky všechny tradiční aplikace v rámci TCP/IP založeny na architektuře klient-server (uzpůsobeny komunikaci 1:1 – 1 server a 1 klient)

## Protokoly TCP/IP

* IP – Internet protocol, viz výše
* ICMP - používá se pro výměnu stavových a chybových informací
* ARP - slouží pro zjištění MAC adresy zařízení na základě jeho IP adresy
* RARP - slouží k získání vlastní IP adresy PC při znalosti MAC adresy
* TCP - protokol garantuje spolehlivé doručování a ve správném pořadí
* UDP – transportní protokol, zajišťuje nespojovaný a nespolehlivý přenos
* TELNET - umožňuje připojení k jinému PC a spravovat ho
* SSL - slouží pro zabezpečenou komunikaci
* DNS - slouží při přiřazování IP adres doménovým jménům
* DHCP - pro automatické přidělování IP adres
* TFTP – jednoduchý protokol pro přenos souborů
* FTP (SFTP) - přenos souborů po síti (např. stahování)
* HTTP - pro výměnu hypertextových dokumentů ve formátu HTML
* [WebDAV](http://cs.wikipedia.org/wiki/WebDAV) – rozšíření HTTP o práci se soubory
* POP3 - pro stahování e-mailových zpráv ve vzdál. Serveru na klienta
* SMTP - odesílání a doručení pošty
* IMAP - vzdálený přístup k e-mailové schránce
* [NNTP](http://cs.wikipedia.org/wiki/NNTP) (Network News Transfer Protocol) umožňuje číst a umísťovat do sítě zprávy typu news.
* [NFS](http://cs.wikipedia.org/wiki/Network_File_System) (Network File System) – síťový systém souborů, který umožňuje transparentní sdílení vzdálených souborů jakoby byly lokální.
* [NTLM](http://cs.wikipedia.org/wiki/NTLM) Autentizační protokol Windows
* [NTP](http://cs.wikipedia.org/wiki/NTP) – synchronizace času (šíření přesného času)
* [SMB](http://cs.wikipedia.org/wiki/Server_Message_Block) (Server Message Block) - [sdílení souborů a tiskáren](http://cs.wikipedia.org/wiki/Sd%C3%ADlen%C3%BD_prost%C5%99edek) v sítích Windows (Samba)
* [SNMP](http://cs.wikipedia.org/wiki/SNMP) Simple Network Management Protokol je určen pro správu [síťových uzlů](http://cs.wikipedia.org/wiki/S%C3%AD%C5%A5ov%C3%BD_uzel)

## Síťové prvky

* modemy, routery, síťové karty, …

## Co je třeba pro připojení k internetu

* počítač s podporou TCP/IP
* internetové připojení
* prohlížeč
* správně nastavená konfigurace (IP, Subnet, Gateway, DNS – Google DNS 8.8.8.8)

### Síťová karta

### Internetové připojení

### Prohlížeče

* princip na základě html kódu a kaskádových stylů renderují stránku
	+ dynamicky generováno (php), staticky (klasické htm(l))
* renderovácí jádra
	+ Trident – Internet Explorer
	+ Gecko – Mozilla Firefox
	+ Webkit – Safari
		- zatím i Google Chrome - zde přejmenováno na Blink
	+ Presto – Opera (zaniká)

## Hrozby internetu

malware – viry, červi, trojské koně; keylogging; DDoS; phishing, scamming,….

## **S**ouvisející témata

* cloud, sociální sítě, alternativní metody komunikace na internetu, …