

TCP/IP 완벽 가이드

- 1부 TCP/IP 개요와 배경 정보 -

최창준 (changjun@pel.smuc.ac.kr)

상명대학교 프로토콜공학연구실

목 차

- I – 1부 네트워킹 기본

- 네트워킹 소개, 특성, 유형
- 네트워크 성능 문제와 개념
- 네트워크 표준과 기구
- 데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- I – 2부 OSI 참조 모델

- OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈
- OSI 참조 모델 계층

- I – 3부 TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

목 차

- I – 1부 네트워킹 기본

- 네트워킹 소개, 특성, 유형
- 네트워크 성능 문제와 개념
- 네트워크 표준과 기구
- 데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- I – 2부 OSI 참조 모델

- OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈
- OSI 참조 모델 계층

- I – 3부 TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크 소개
 - 네트워크(Network)
 - 물리적 또는 논리적으로 연결된 컴퓨터와 기타 하드웨어 장비의 모음
 - 네트워킹(Networking)
 - 네트워크와 관련된 기술을 설계, 구현, 갱신, 관리, 작업하는 것과 관련된 절차

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크 소개
- 네트워크의 장점 표

장점	설명
연결성과 통신	컴퓨터와 사용자를 연결하여 통신
데이터 공유	쉽고 빠르게 데이터를 공유
하드웨어 공유	특정 하드웨어 공유가 용이
인터넷 접속 공유	여러 사용자가 하나의 인터넷을 공유
데이터 보안과 관리	중앙 집중식 관리
성능 향상과 분배	네트워크로 분산 병렬 처리 가능

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크 소개
- 네트워크의 단점 표

단점	설명
구성 및 관리 비용	소프트웨어와 하드웨어를 구성하고 관리하는 데 있어 비용이 필요함
바람직하지 못한 데이터 공유	바이러스나 악성 코드 같은 데이터 공유
불법 행위	자원 남용, 불법 자료 다운로드 등
데이터 보안 문제	허가 받지 않은 접근, 데이터 유출 등

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 특성

- 네트워킹 계층

- 네트워킹 기술은 하드웨어와 소프트웨어 요소를 포함한 계층으로 나뉨
- 각 계층은 특정한 작업을 수행하며 상위/하위 계층과 서로 교류
 - 하위 계층
 - 하드웨어 신호와 하위 수준 통신을 담당하며 상위 계층을 위한 서비스 제공
 - 상위 계층
 - 하위 계층이 제공하는 서비스를 이용하여 사용자 애플리케이션을 구현하는 등 추상적인 작업 수행

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 특성

- 네트워킹 모델

- 네트워크에 어떤 계층이 존재하는지, 각 계층에서 할 일은 무엇인지, 각 계층들이 어떻게 서로 교류하는지를 설명
- OSI(Open Systems Interconnection) 7계층 참조 모델
 - 하드웨어 신호 처리를 담당하는 물리 계층(1계층)부터 소프트웨어가 구현되는 응용 계층(7계층)까지 구성

- 네트워킹 프로토콜

- OSI 참조 모델에서 동일한 계층간의 장비와 시스템이 통신하기 위한 언어, 규칙과 절차 모음을 정의한 것
- 장비가 서로 효율적으로 통신하는 것을 보장

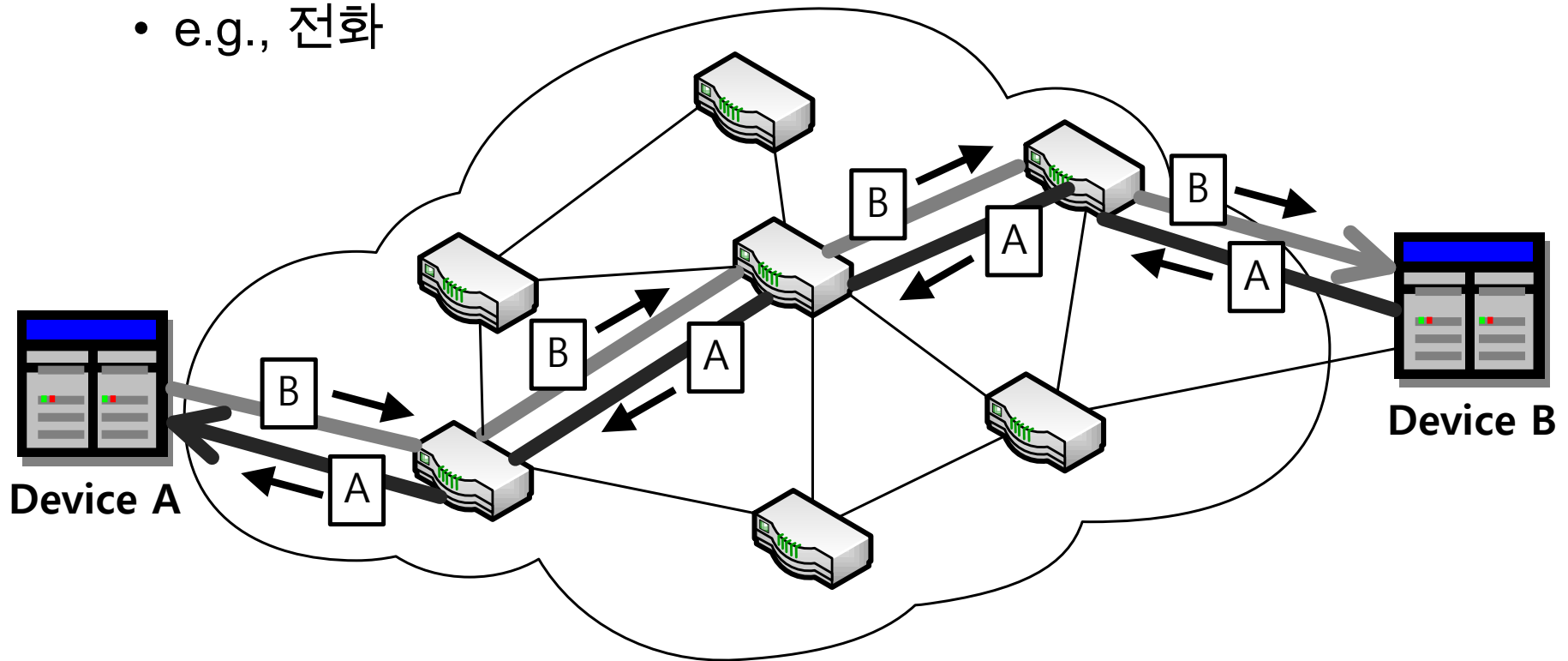
네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 특성

- 데이터 교환 방식

- 서킷 스위칭(Circuit Switching)

- 장비 간 통신이 일어나기 전에 경로를 미리 구성하여 고정된 스트림을 통해 데이터를 전송하는 방식
 - e.g., 전화



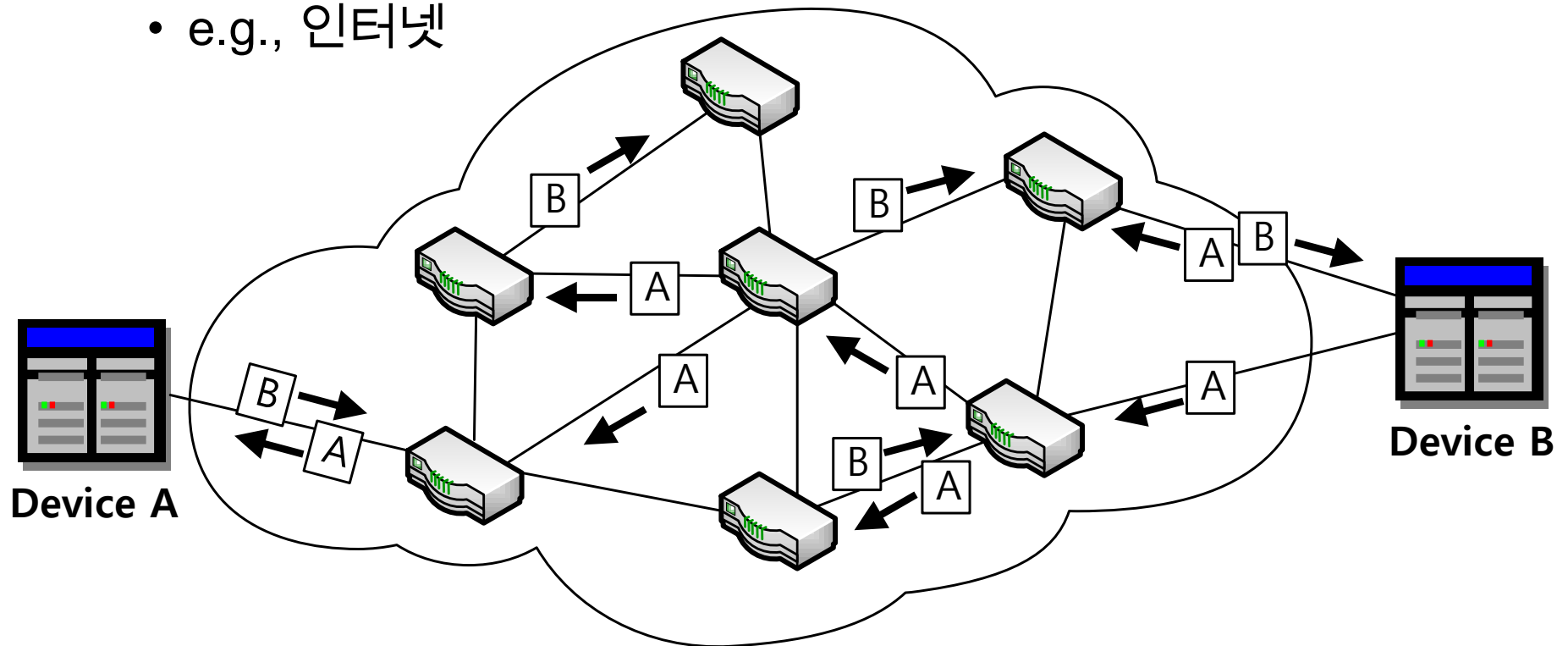
네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 특성

- 데이터 교환 방식

- 패킷 스위칭(Packet Switching)

- 가변적인 경로를 통해 데이터를 패킷이라는 작은 조각으로 나눈 뒤 개별적으로 전송하는 방식
 - e.g., 인터넷



네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 특성

- 데이터 교환 방식

- 서킷/패킷 스위칭의 장·단점 표

데이터 교환 방식	장점	단점
서킷 스위칭 (Circuit Switching)	연결이 설정된 통신은 안정적으로 데이터 전송 가능	정해진 경로 이외에는 네트워크 통신 불가능
	대량의 자료를 고속으로 전송 가능	통화 단위로 네트워크 자원을 할당하기 때문에 자원 낭비가 심함
패킷 스위칭 (Packet Switching)	전용 데이터 회선 없이 많은 장비가 동시에 통신 가능	모든 데이터가 동일한 경로로 전송되지 않기 때문에 데이터가 유실되거나 순서가 뒤바뀌어서 전송 될 수 있음
	패킷 단위로 네트워크 자원을 할당하기 때문에 자원 낭비가 적음	

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 특성

- 네트워크 연결 방식

- 연결형(Connection-Oriented) 프로토콜

- 두 장비가 데이터를 전송하기 전에 논리적 연결을 맺는 방식
 - e.g., TCP

- 비연결형(Connectionless) 프로토콜

- 두 장비가 연결을 설정하지 않고 데이터를 전송하는 방식
 - e.g., UDP

연결 방식	장점	단점
연결형 프로토콜 (Connection-Oriented)	오류 발생 시 데이터를 재전송	연결 수립 절차가 필요하기 때문에 상대적으로 전송 속도가 느림
비연결형 프로토콜 (Connectionless)	연결 수립 절차가 필요 없기 때문에 상대적으로 전송 속도가 빠름	전송된 데이터가 유실될 수 있음 데이터의 순서가 일정하지 않을 수 있음

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 메시지

- 포매팅

- 메시지는 전송될 데이터를 헤더와 푸터가 감싸고 있는 형태로 구성되어 있음



네트워킹 소개, 특성, 유형

- 메시지

- 포매팅

- 헤더(Header)

- 데이터의 속성, 제어 정보를 포함
 - 서로 다른 장비의 프로토콜 요소간 통신/제어 링크 역할

- 데이터(Data)

- 전송되는 실제 데이터(Payload)
 - 데이터를 가지고 있지 않은 경우도 있음
 - e.g., 데이터를 전송하기 전 논리적 연결을 맺는 경우

- 푸터(Footer)

- 헤더와 동일하게 데이터의 제어 정보를 포함
 - 일부 제어 정보 중 전송중인 데이터를 계산에 이용한 값을 저장할 때 사용됨
 - e.g., 순환 중복 검사(CRC, Cycle Redundancy Check)

네트워킹 소개, 특성, 유형

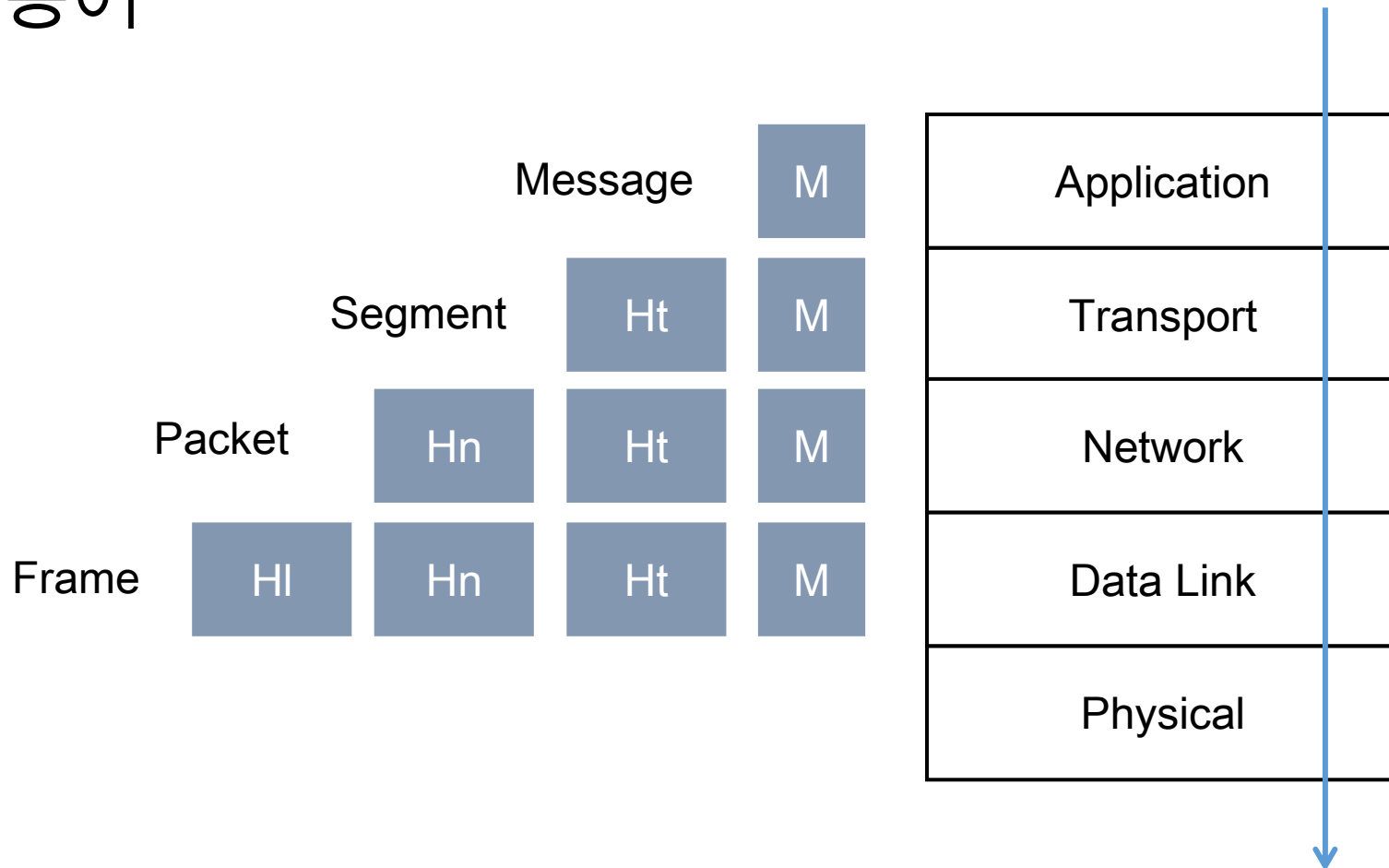
- 메시지
 - 계층별 데이터 단위
 - 메시지(Message)
 - OSI 참조 모델의 상위 계층(5, 6, 7계층)에서 사용되는 데이터 단위
 - 세그먼트(Segment)
 - OSI 참조 모델의 전송 계층(4계층)에서 사용되는 데이터 단위
 - 패킷(Packet)
 - OSI 참조 모델의 네트워크 계층(3계층)에서 사용되는 데이터 단위
 - 데이터 그램(Datagram)
 - 패킷과 같은 의미로 네트워크 계층(3계층)에서 사용되는 데이터 단위

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 메시지
 - 계층별 데이터 단위
 - 프레임(Frame)
 - OSI 참조 모델의 데이터 링크 계층(2계층)에서 사용되는 데이터 단위
 - 비트(bit)
 - OSI 참조 모델의 물리 계층(1계층)에서 사용되는 데이터 단위
 - 프로토콜 데이터 유닛(PDU, Protocol Data Unit)
 - OSI 참조 모델에서 동일한 계층 사이에서 전송되는 메시지
 - 서비스 데이터 유닛(SDU, Service Data Unit)
 - OSI 참조 모델에서 상/하 계층 사이에서 전송되는 메시지

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 메시지
- 지칭 용어



네트워킹 소개, 특성, 유형

- 메시지

- 전송 방법과 주소 지정

- 유니캐스트(Unicast)

- 한 장비에서 다른 장비로 전송하는 방식
 - 주소 지정
 - 메시지의 목적지 주소를 지정된 수신자의 주소로 지정

- 브로드캐스트(Broadcast)

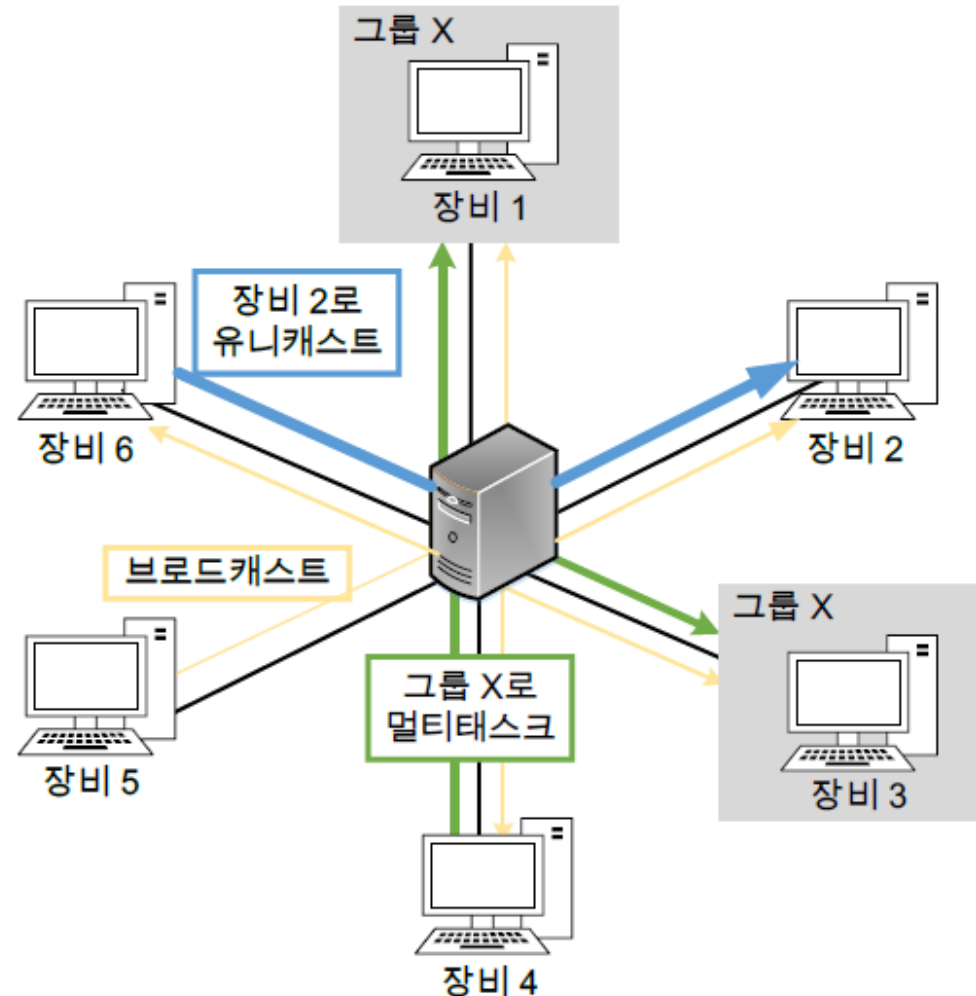
- 한 장비에서 네트워크에 연결된 모든 장비로 전송하는 방식
 - 주소 지정
 - 브로드캐스트를 위해 정해져 있는 예약된 특수 주소로 지정

- 멀티캐스트(Multicast)

- 한 장비에서 특정 기준을 만족하는 그룹에게 전송하는 방식
 - 주소 지정
 - 어떤 장비가 어떤 그룹에 속해 있는지를 관리하기 위한 방법이 필요

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 메시지
- 전송 방법 그림

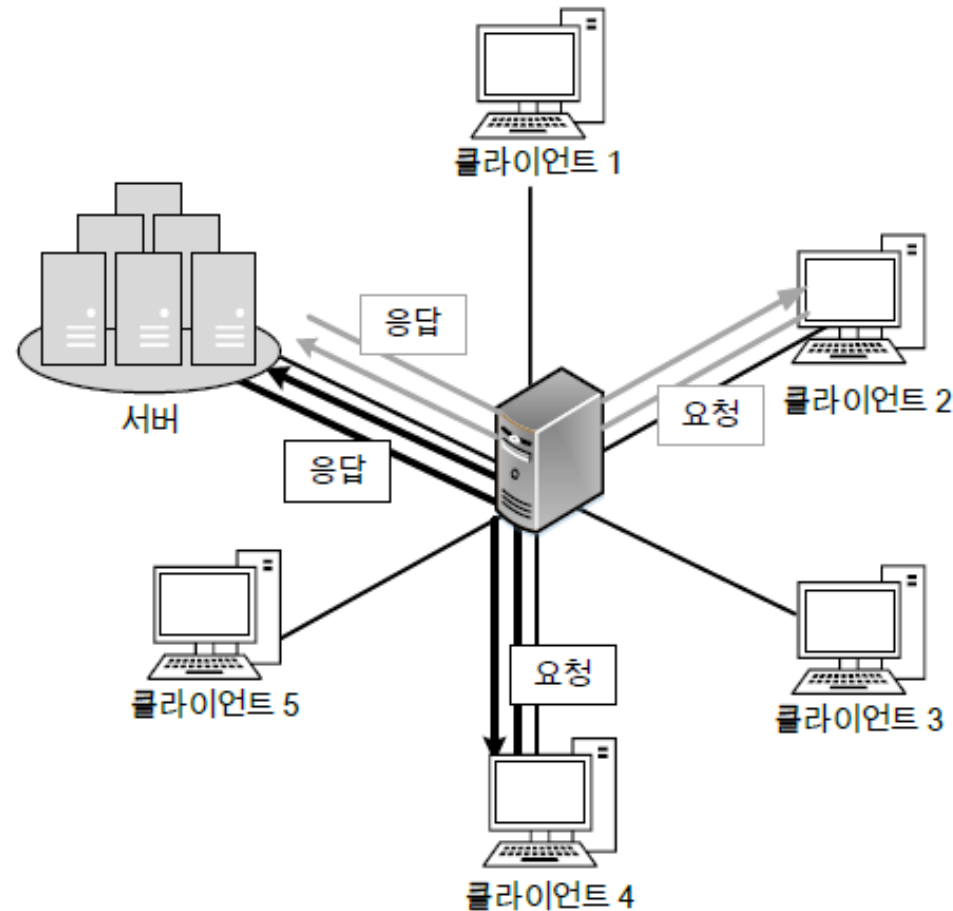


네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 구조 모델

- Client-Server 모델

- 소수의 중앙 서버가 다수의 클라이언트에게 서비스를 제공하는 방식

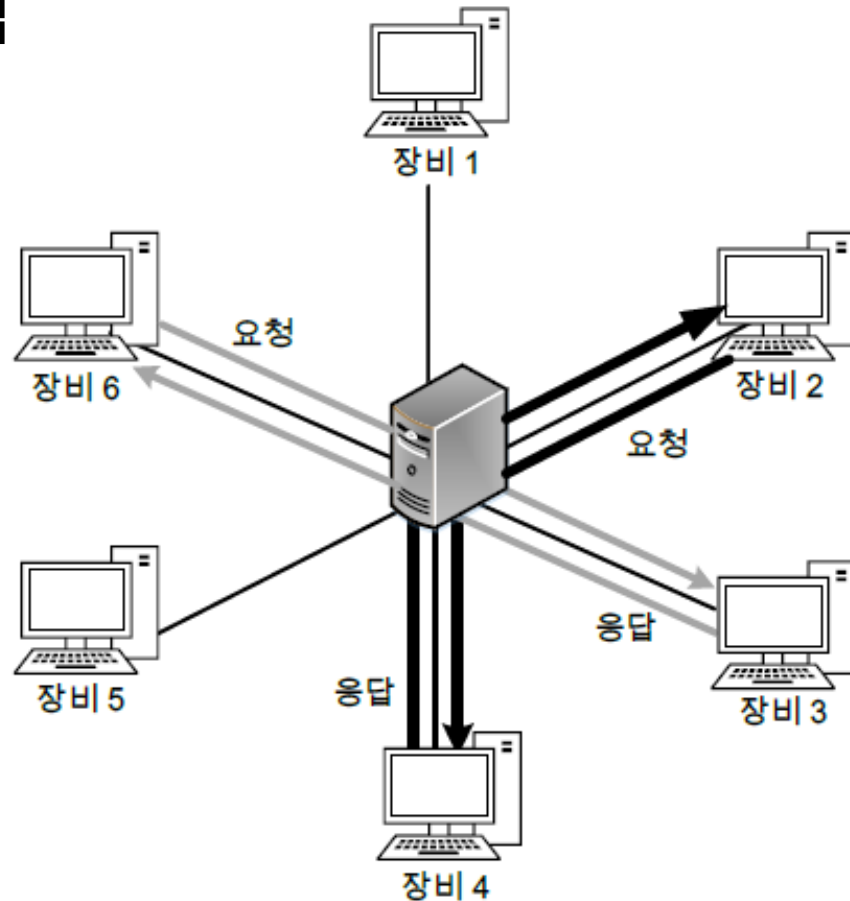


네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 구조 모델

- P2P(Peer to Peer) 모델

- 각 컴퓨터는 동등한 Peer로 인식되며, Peer끼리 서비스를 요청하거나 제공하는 방식



네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 구조 모델
- Client-Server/P2P 모델 장·단점 표

네트워크 모델	장점	단점
Client-Server 모델	다수의 클라이언트와 서버가 효율적으로 동시에 통신 가능	P2P 모델에 비해 복잡하고 구성 비용이 상대적으로 비쌈
P2P 모델	따로 서버를 구축하거나 관리하지 않기 때문에 구조가 단순하고 비용이 상대적으로 저렴함	고정된 통신 상대가 없고 연결 요청을 할 때마다 IP할당 필요

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 유형

- 근거리 네트워크(LAN, Local Area Networks)

- 라우터나 스위치를 통해 비교적 가까이 있는 장비를 케이블로 연결하는 네트워크

- 특징

- 통신 거리가 짧음
- 데이터 전송 속도가 빠름
- 가정이나 회사에서 주로 사용

- 무선 LAN(WLAN, Wireless LANs)

- 라디오 주파수나 빛을 이용하여 선 없이 장비를 연결하는 LAN
- 무선 장비뿐만 아니라 유선 장비와도 연결
- e.g., 공유기 등

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 유형

- 원거리 네트워크(WAN, Wide Area Networks)

- LAN과 LAN 사이를 광범위한 지역 단위로 구성하는 네트워크

- 특징

- 지역성에 제한이 없음
- LAN에 비해 복잡한 구조를 가지고 비용이 많이 듦
- 상대적으로 데이터 전송 속도가 느림
- ISP(Internet Service Provider) 업체의 네트워크 망을 통해 접속

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 유형

- LAN과 WAN 중간에 위치한 네트워크

- 캠퍼스 네트워크(CAN, Campus Area Networks)

- 대학 캠퍼스와 같이 동일한 지역의 여러 건물에 걸친 네트워크

- 도시권 네트워크(MAN, Metropolitan Area Networks)

- 특정 지역 또는 도시에 걸친 네트워크
 - 일반적인 LAN보다 더 큰 영역에 걸쳐있는 LAN으로 간주할 수 있음

- 개인 영역 네트워크(PAN, Personal Area Networks)

- 한 사람이 사용하는 장비를 연결하는 네트워크
 - e.g., Bluetooth 등

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 상대적 크기
 - 네트워크(Network)
 - 가장 일반적인 용어
 - 편의상 크기가 정해지지 않은 네트워크를 의미
 - 서브네트워크(Subnetwork)
 - 네트워크의 일부분, 인터넷워크를 구성하는 네트워크
 - 인터넷워크(Internetwork)
 - 작은 네트워크를 서로 연결하여 이룬 큰 네트워킹 구조

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 네트워크의 상대적 크기
 - 세그먼트(Segment)
 - 가장 작은 규모의 네트워크
 - 서로 연관되어 있거나 동일한 그룹에 속한 사람들이 사용하는 네트워크

네트워킹 소개, 특성, 유형

- 인터넷, 인트라넷, 엑스트라넷

- 인터넷(Internet)

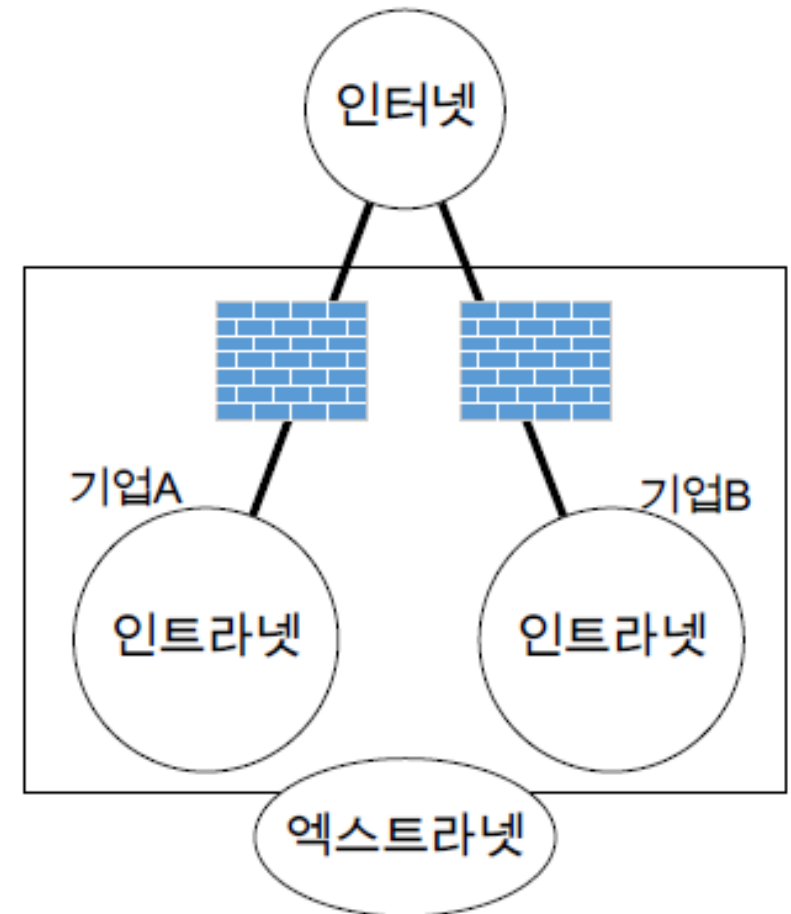
- 전 세계적으로 연결된 컴퓨터뿐만 아니라 컴퓨터와 관련된 서비스와 기능을 포함하는 개념

- 인트라넷(Intranet)

- 특정 내부 사용자에게 개방된 사설 네트워크

- 엑스트라넷(Extranet)

- 인트라넷과 인트라넷을 연결하는 네트워크



목 차

- I – 1부 네트워킹 기본

- 네트워킹 소개, 특성, 유형
- 네트워크 성능 문제와 개념
- 네트워크 표준과 기구
- 데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- I – 2부 OSI 참조 모델

- OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈
- OSI 참조 모델 계층

- I – 3부 TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

네트워크 성능 문제와 개념

- 네트워크의 성능 문제

- 설계와 구현 비용

- 성능과 비용은 트레이드 오프 관계에 있는 특성이기 때문에 적절히 맞춰야 함

- 품질

- 구성 요소에 대해 안정성과 관리 용이성을 제공

- 표준화

- 표준을 따르도록 설계하여 개량, 지원, 교육을 용이하게 함

- 안정성

- 속도가 빠를수록 안정성을 유지하는 비용도 증가함

네트워크 성능 문제와 개념

- 네트워크의 성능 문제

- 확장성과 개량성

- 고성능 네트워크는 확장하기 어렵고 비용도 많이 들기 때문에 미래의 필요 예상 요구량을 예측하여 네트워크를 설계해야 함

- 관리와 유지의 편의

- 고성능 네트워크일수록 관리와 유지에 더 많은 작업과 자원이 필요함

- 공간과 설비 문제

- 속도가 빠를수록 기반 시설을 설치하는 경우가 많기 때문에 비용이 증가됨

네트워크 성능 문제와 개념

- 네트워크의 성능 측정

- 속도(Speed)

- 네트워크에서 일어날 수 있는 최대 데이터 전송 능력

- 대역폭(Bandwidth)

- 데이터 전송 매체의 데이터 운반 능력
- 일정 시간 동안 네트워크를 통해 전송할 수 있는 최대 데이터 양을 의미

네트워크 성능 문제와 개념

- 네트워크의 성능 측정

- 처리율(Throughput)

- 일정 시간 동안 네트워크를 통해 얼마나 많은 실제 데이터가 전송됐는지를 나타내는 구체적인 양을 의미

- 지연 시간(Latency)

- 네트워크에서 데이터의 전송 시간을 의미
 - 데이터를 요청한 시간부터 응답 받는 시간까지의 간격
- 스트리밍 오디오/비디오, 실시간 애플리케이션에서 중요한 고려사항

네트워크 성능 문제와 개념

- 네트워크의 성능 측정 단위

- 비트와 바이트

- 1 Byte = 8 bits 이며, 주로 바이트는 대문자 B, 비트는 소문자 b로 표기
- 속도는 항상 바이트가 아닌 비트로 표현됨
- 처리율에서는 비트와 바이트가 모두 쓰임
 - 하드웨어의 처리율
 - 비트수로 표기
 - 소프트웨어 애플리케이션의 처리율
 - 초당 바이트 수로 표기

네트워크 성능 문제와 개념

- 네트워크의 성능 측정 단위
 - 비트와 바이트
 - 초당 비트 수(bps, bit per second)
 - bps, bit/s, b/s
 - 초당 바이트 수(Bps, Byte per second)
 - Bps, bytes/s, B/s
 - 초당 문자 수(cps, character per second)
 - 각 문자는 1 Byte를 차지하기 때문에 초당 바이트 수와 동일
 - cps, Bps, bytes/s, B/s

네트워크 성능 문제와 개념

- 네트워크의 성능 측정 단위

- 비트와 바이트

- 네트워킹에서 단위 숫자는 항상 10진수로 표기

단위	값
킬로(K, Kilo)	$10^3 = 1,000$
메가(M, Mega)	$10^6 = 1,000,000$
기가(G, Giga)	$10^9 = 1,000,000,000$
테라(T, Tera)	$10^{12} = 1,000,000,000,000$

- 보(Baud)

- 신호 변화율을 측정하는 단위

- 신호 변화율

- 매 초마다 신호가 변하는 횟수

네트워크 성능 문제와 개념

- 네트워크의 성능에 영향을 주는 요인
 - 상시 네트워크 부하
 - 데이터를 전송할 때 모든 대역폭을 사용하는 것은 불가능함
 - 일부 비트는 데이터를 포장하고 주소를 지정하는 데 대역폭 사용
 - 외부 성능 제한
 - 하드웨어의 데이터 처리 능력 한계
 - 많은 용량의 데이터를 네트워크 인터페이스로 보낼 수 있는 일반 PC는 존재하지 않음

네트워크 성능 문제와 개념

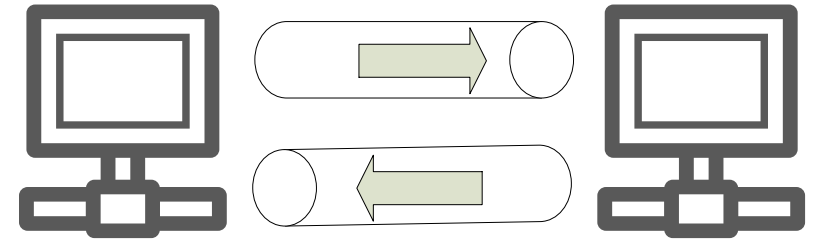
- 네트워크의 성능에 영향을 주는 요인
 - 네트워크 설정
 - 하드웨어나 소프트웨어가 제대로 구성되지 않아 네트워크 속도가 느려짐
 - 비대칭 구조
 - 대부분의 네트워킹 기술은 한쪽 방향 대역폭이 다른쪽 방향 대역폭보다 큰 비대칭 구조
 - 네트워크에서 사용자로 향하는 쪽의 대역폭이 크게 구성되어 있기 때문에 속도 차이가 남
 - e.g., 다운로드, 업로드

네트워크 성능 문제와 개념

- 연결 동작 방식

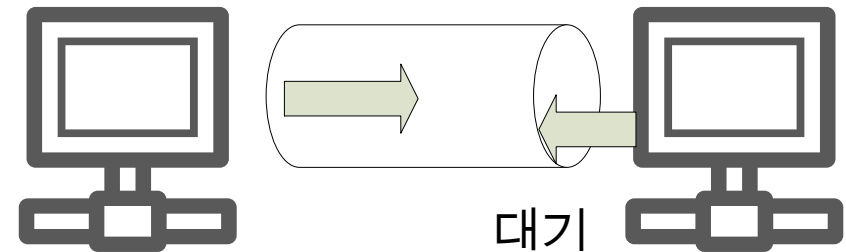
- 단방향(Simplex) 동작

- 네트워크 케이블이나 통신 채널에서 데이터를 한 방향으로만 전송할 수 있음



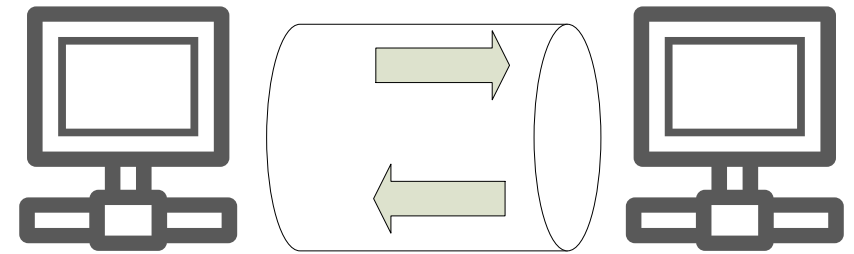
- 반양방향(Half-duplex) 동작

- 양방향으로 데이터를 전송할 수 있지만 전송하는 동안은 한 방향으로만 전송



네트워크 성능 문제와 개념

- 연결 동작 방식
 - 양방향(Full-duplex) 동작
 - 두 장비가 양방향으로 동시에 데이터 전송
 - 단방향 채널의 쌍 또는 동시 전송이 가능한 단일 채널로 구성 가능



네트워크 성능 문제와 개념

- 서비스 품질(QoS, Quality of Service)
 - 장비 간 데이터를 어떻게 전송하여 성능을 향상 시킬 것인가를 설명
 - 빠른 데이터 스트림이 아닌 정해진 속도를 유지하는 데이터 스트림을 제공
- 대역폭 예약
 - 네트워크 대역폭 일부분을 일정 시간 동안 예약하여 두 장비가 특정 작업을 수행할 때 그 대역폭 사용을 보장
 - 자원 예약(Resource Reservation)이라고 부르기도 함
- 대기 시간 관리
 - 데이터 전송 대기 시간을 특정 값 이하로 제한

네트워크 성능 문제와 개념

- 서비스 품질

- 트래픽 우선순위 조정

- 더 중요한 연결에 우선 순위를 주어 패킷 처리

- 트래픽 셰이핑

- 패킷을 지연시켜 트래픽 전송률을 규칙적으로 조절함

- 네트워크 혼잡 예방

- 특정 연결들을 모니터링하여 혼잡 현상이 일어날 경우 데이터를 다시 라우팅

네트워크 성능 문제와 개념

- 서비스 품질
 - QoS 기술
 - 등시성 전송(Isochronous transmissions)
 - 일정 기간 동안 특정 대역폭을 예약하여 실시간으로 데이터를 전송
 - 비동기 전송 방식(ATM, Asynchronous Transfer Mode)
 - 데이터를 일정한 크기로 정하여 순서대로 전송하는 방식
 - QoS의 트래픽 관리 기능을 제공하기 위해 설계됨

목 차

- I – 1부 네트워킹 기본

- 네트워킹 소개, 특성, 유형
- 네트워크 성능 문제와 개념
- 네트워크 표준과 기구
- 데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- I – 2부 OSI 참조 모델

- OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈
- OSI 참조 모델 계층

- I – 3부 TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

네트워크 표준과 기구

- 네트워크 표준

- 사유 표준(Proprietary standard)

- 한 회사나 개인이 소유한 표준
- 다른 회사의 표준을 사용한 제품들과는 호환되지 않음

- 공개 표준(Open standard)

- 여러 회사가 서로 호환되는 제품을 설계하고 개발할 수 있도록 표준 승인 단체로부터 검증 받은 공개된 표준
 - 표준 승인 단체
 - 국제전기통신연합(ITU, International Telecommunication Union)
 - 국제표준화기구(ISO, International Organization for Standardization)

- 실질 표준(de facto standard)

- 사실 표준이 아닌 널리 쓰인다는 이유로 표준이 된 것

네트워크 표준과 기구

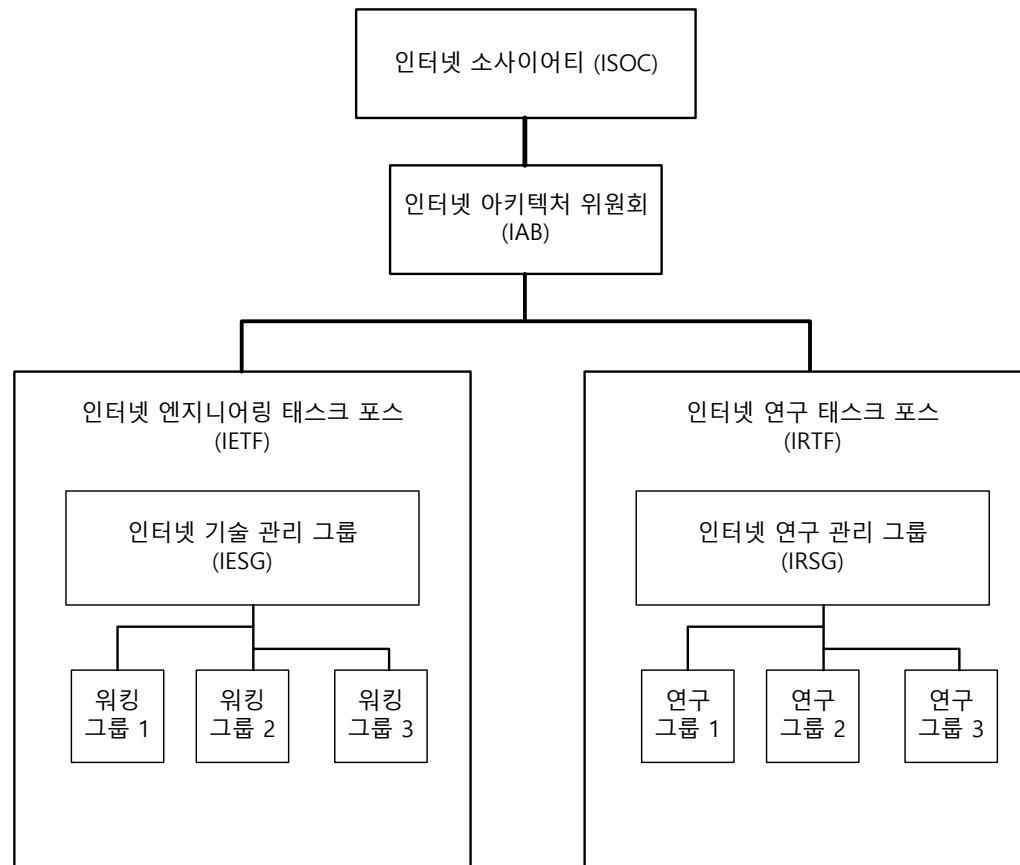
• 국제 네트워킹 표준 기구

기관명	역할
국제 표준화 기구 (ISO, International Organization for Standardization)	각 나라의 표준 제정 단체들로 이루어진 국제 표준화 기구 국제적으로 통용되는 표준 개발
미국 표준 협회 (ANSI, American National Standards Institute)	미국의 컴퓨터와 정보 기술 표준을 조정, 출판하는 기구 표준을 만드는 기구에게 자격 부여 및 감독
정보 기술 산업 협의회 (ITIC, Information Technology Industry Council)	ANSI가 승인한 표준 개발 기구 컴퓨터 관련 주제의 표준 개발
국가 정보 기술 위원회 (NCITS, National Committee for Information Technology)	ITIC가 만든 위원회 정보 기술 분야와 관련된 표준을 개발하고 관리
미국 전기 전자 학회 (IEEE, Institute of Electrical and Electronics Engineers)	전기, 전자, 컴퓨터 기술 분야의 전문 기구 IEEE 802 프로젝트로 여러 네트워킹 기술 개발
미국 전자 공업 협회 (EIA, Electronic Industries Alliance)	전기 결선과 전송 표준 출판
미국 통신 산업 협회 (TIA, Telecommunications Industry Association)	EIA의 통신 부문으로 통신 표준 개발
국제 전기통신 연합-통신 표준 부문 (ITU-T, International Telecommunication Union- Telecommunication Standardization Sector)	통신 산업 표준을 개발하는 국제 기구 전기 통신 분야에 적용되는 표준 개발
유럽 전기 통신 표준 협회 (ETSI, European Telecommunications Standards Institute)	유럽 내부/외부 국가들이 참여하는 기구 유럽 시장을 위한 통신 표준 개발

네트워크 표준과 기구

- 인터넷 표준 기구

- 표준 개발 절차를 관리하여 모든 사람이 인터넷 통신에 쓰이는 하드웨어와 소프트웨어 규격에 동의하도록 하는 기구



네트워크 표준과 기구

• 인터넷 표준 기구

기관명	역할
인터넷 소사이어티 (ISOC, Internet Society)	인터넷의 관리, 개발, 홍보와 관련된 활동을 담당 표준 개발 측면에서 IAB를 감독
인터넷 아키텍처 위원회 (IAB, Internet Architecture Board)	인터넷 기술 개발에 대한 상위 수준의 결정을 내림 IETF와 IRTF를 감독
인터넷 엔지니어링 태스크 포스 (IETF, Internet Engineering Task Force)	인터넷, TCP/IP 기술과 관련된 표준을 개발 라우팅이나 보안과 같은 특정 영역의 기술을 개발하는 여러 워킹 그룹으로 구성
인터넷 기술 관리 그룹 (IESG, Internet Engineering Steering Group)	IETF 워킹 그룹을 관리
인터넷 연구 태스크 포스 (IRTF, Internet Research Task Force)	IETF의 연구 협력 기구 인터넷, TCP/IP 기술과 관련된 장기 연구를 담당 IRSG가 이끄는 연구 그룹으로 구성
인터넷 연구 관리 그룹 (IRSG, Internet Research Steering Group)	IRTF 연구 그룹을 관리

네트워크 표준과 기구

- 인터넷 등록 기관
- 인터넷 표준화
 - 인자 표준화
 - 대부분의 프로토콜은 동작 방식을 제어하는 인자를 포함
 - 장비들이 원활하게 통신하려면 프로토콜의 인자로 어떤 값을 사용할지 정해야 함
- 전역 자원 할당과 식별자 유일성
 - 인터넷에서 사용되는 자원 중에서 고정된 값을 할당
 - e.g., 호스트가 유일한 IP 주소를 가지는 것

네트워크 표준과 기구

- 인터넷 등록 기관
 - 인터넷 중앙 등록 기관
 - 프로토콜 인자와 전역 자원을 조정하는 기관
 - 인터넷 이름 및 번호 할당 기관(ICANN, Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)
 - 과거의 인터넷 번호 할당 관리 기관(IANA, Internet Assigned Numbers Authority)을 관리
 - IP 주소 할당, 도메인 네임 할당, 프로토콜 인자 관리 등

네트워크 표준과 기구

- 인터넷 표준과 RFC
 - RFC(Request For Comments)
 - 인터넷 기술에 적용 가능한 새로운 연구, 제안, 기법 등을 아우르는 문서
 - 자신의 새로운 생각 및 정보에 대해 전문가의 비평을 구하는 요청
 - IETF의 워킹 그룹이 새로운 프로토콜과 기술, 표준을 개발하여 그 내용을 RFC로 공식화

네트워크 표준과 기구

- 인터넷 표준과 RFC

- RFC 분류

- 제안(Proposed)표준 / 초안(Draft)표준 / 표준(Standard)
 - 표준 트랙에 있는 기술을 설명
 - 제안하는 기술이 이미 표준으로 공인 받았거나 미래에 승인 받을 가능성이 있는 기술
- 현재 최고 사례(Best Current Practice)
 - 공식 표준이 아닌 IETF에서 제공하는 지침 정보나 권고 문서
- 정보 제공(Informational)
 - 범용 정보나 주석을 제공하는 문서
- 실험적(Experimental)
 - 표준 트랙에 있지 않은 실험적 표준 제안
- 역사적(Historic)
 - 더 이상 쓰이지 않는 예전 표준

네트워크 표준과 기구

- 인터넷 표준과 RFC

- 인터넷 표준 생성 절차

1. 새로운 기술이나 기존 기술의 개선 아이디어를 인터넷 초안(ID, Internet Draft)으로 출판
2. 검토와 피드백을 거쳐 많은 사람의 지지를 받은 문서는 표준 트랙에 올라가며 상태가 제안 표준으로 바뀜
3. 충분히 인식된 문서는 제안 표준에서 초안 표준으로 격상
 - 요구 조건
 - 최소 2개의 독립적이고 상호 호환성이 있는 구현에서 동작하는 것을 증명
4. 최종적으로 널리 구현된 문서에게만 표준(STD, Standard) 번호를 부여하여 공식 인터넷 표준 생성

목 차

- I – 1부 네트워킹 기본

- 네트워킹 소개, 특성, 유형
- 네트워크 성능 문제와 개념
- 네트워크 표준과 기구
- 데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- I – 2부 OSI 참조 모델

- OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈
- OSI 참조 모델 계층

- I – 3부 TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- 데이터 표현 방식

- 컴퓨터는 모든 데이터를 0과 1의 모음인 2진(binary) 디지털 형태로 저장

- 2진 정보의 표현법

비트 수	표현 용어
1	비트(bit) / 숫자(number) / 플래그(flag)
4	니블(nibble)
8	바이트(byte) / 옥텟(octet) / 문자(character)
16	더블 바이트(double byte) / 워드(word)
32	더블 워드(double word) / 롱 워드(long word)
64	확장 롱 워드(extend long word)

데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- 데이터 표현 방식

- 불 논리(Boolean logic)

- 2진 디지털 형태인 0과 1을 참(1) 또는 거짓(0)으로 표현

- 불 논리 함수

- 하나 이상의 입력 값에 근거하여 출력 값을 계산

- 진리표

- 논리 함수의 입력과 출력을 보여주는 표

- 논리곱(AND)

- 모든 입력 값이 참일 때만 참

- 논리합(OR)

- 입력 값 중 하나만 참이어도 참

- 배타적 논리합(XOR)

- 입력 값이 같으면 거짓, 다르면 참

A	B	AND	OR	XOR
0	0	0	0	0
0	1	0	1	1
1	0	0	1	1
1	1	1	1	0

데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- 비트 마스킹(bit masking)
 - AND, OR, XOR 불 함수의 특성을 이용하여 특정 데이터 비트를 켜거나 끄는 것
- 서브넷 마스크(Subnet mask)
 - 커다란 네트워크를 서브넷으로 나누는 기법
 - 할당 받은 IP 주소의 호스트와 네트워크 부분을 구분 지어 줄 때 사용
 - IP 주소와 서브넷 마스크를 AND 연산하여 네트워크 주소를 얻음

데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- 비트 마스킹

- OR 연산을 이용한 비트 켜기

입력	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0
마스킹	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
OR 연산 결과	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0

- AND 연산을 이용한 비트 끄기

입력	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0
마스킹	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1
AND 연산 결과	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0

- XOR 연산을 이용한 비트 반전

입력	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0
마스킹	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
XOR 연산 결과	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0

목 차

- I – 1부 네트워킹 기본

- 네트워킹 소개, 특성, 유형
- 네트워크 성능 문제와 개념
- 네트워크 표준과 기구
- 데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- I – 2부 OSI 참조 모델

- OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈
- OSI 참조 모델 계층

- I – 3부 TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈

- OSI(Open Systems Interconnection) 참조 모델

- 역사

- 1970년대 후반, ISO와 CCITT에서 관리하는 두 개의 프로젝트가 네트워킹 시스템 구조를 위한 통합 표준을 만들기 위해 독자적으로 시작
- 1983년, 두 문서가 병합되어 표준 문서 OSI 참조 모델이 출판됨
- 인터넷이 성장하기 시작하면서 네트워킹의 전반적인 동작을 설명하는 도구로 자리 잡음
- 현재는 교육용으로 널리 쓰이고 있음

OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈

- 전반적인 참조 모델
- 네트워킹 모델
 - 네트워크를 구현하는 데 필요한 여러 작업을 쉽게 관리할 수 있도록 각각 특정 기능을 수행하는 계층으로 분류
- 장점
 - 문서화
 - 전체를 작은 부분으로 쪼개면 복잡한 시스템을 쉽게 설명할 수 있음
 - 전문화
 - 기능별로 분할되어 있어 각 특정 분야에 대한 전문성을 얻을 수 있음
 - 쉬운 설계 변경과 개선
 - 모듈화
 - 서로 다른 계층에서 동작중인 기술을 교환할 수 있음

OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈

- OSI 참조 모델

- 개념

- 네트워크 통신 기능을 7계층으로 분류하여 각 계층마다 프로토콜을 규정한 규격

- 계층 구조

- 7개의 계층으로 구성
 - 계층이 높아질수록 논리적 개념과 소프트웨어를 더 많이 다룸
- 하위 계층(1 ~ 4 계층)
 - 하위 수준 신호 및 데이터 전송과 하드웨어 구현
- 상위 계층(5 ~ 7 계층)
 - 사용자와 네트워크에서 운영되는 애플리케이션 구현

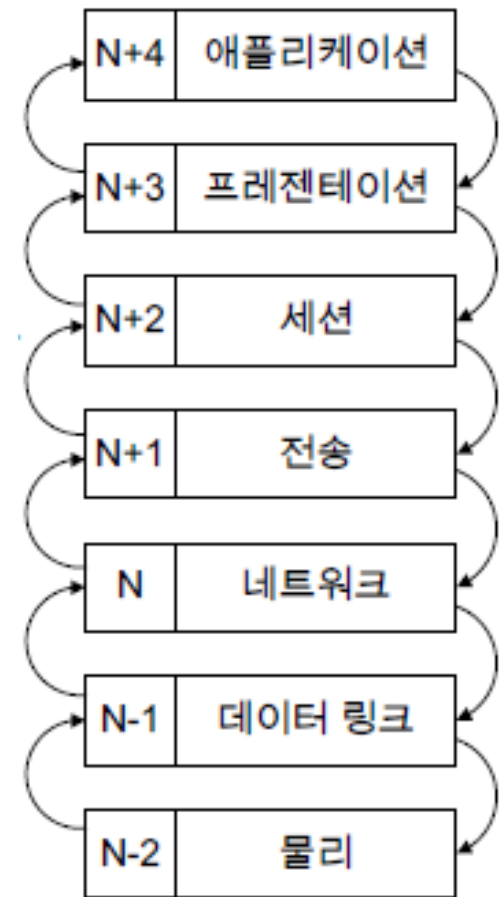


OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈

• OSI 참조 모델

• N 표기법

- 문자 N은 일반적인 개별 계층을 언급할 때 사용
- 특정 계층에서 제공하는 기능과 서비스를 의미
 - N 계층 기능, N 계층 서비스
- 각 계층(N)은 하위 계층(N-1)의 서비스를 이용하고, 상위 계층(N+1)에게 서비스를 제공함
- 프로토콜과 인터페이스
 - 프로토콜
 - 한 장비의 N 계층과 다른 장비의 N 계층 간의 통신
 - 인터페이스
 - 동일한 장비의 N과 N+1 계층, 또는 N과 N-1 계층 간의 통신



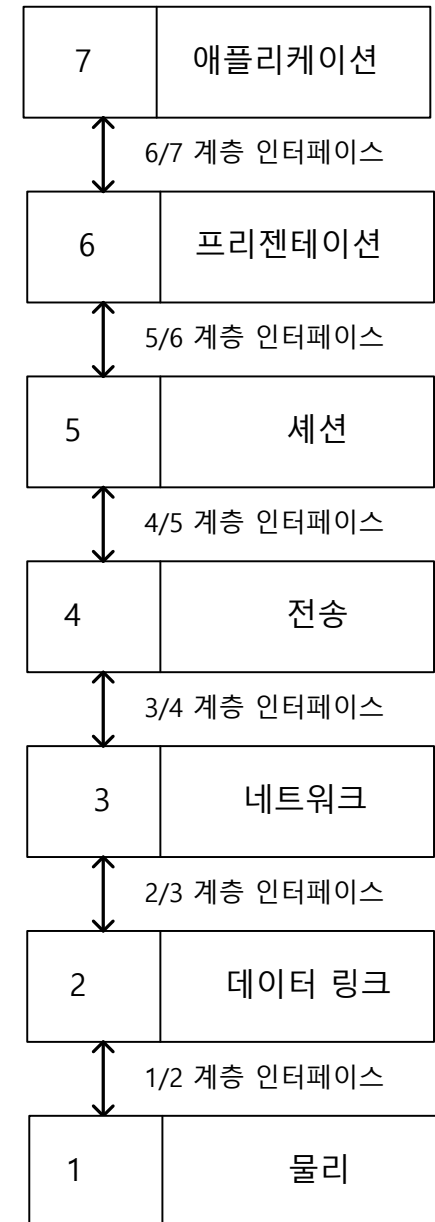
OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈

- OSI 참조 모델

- 계층 용어

- 인터페이스(Interface)

- 수직적으로 인접한 계층 간의 통신 방식
 - 데이터와 제어 정보를 전달하기 위해 사용
 - 상위 계층은 하위 계층의 세부 구현에 대한 지식이 없어도 여러 하위 계층 서비스를 이용할 수 있음



OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈

- OSI 참조 모델

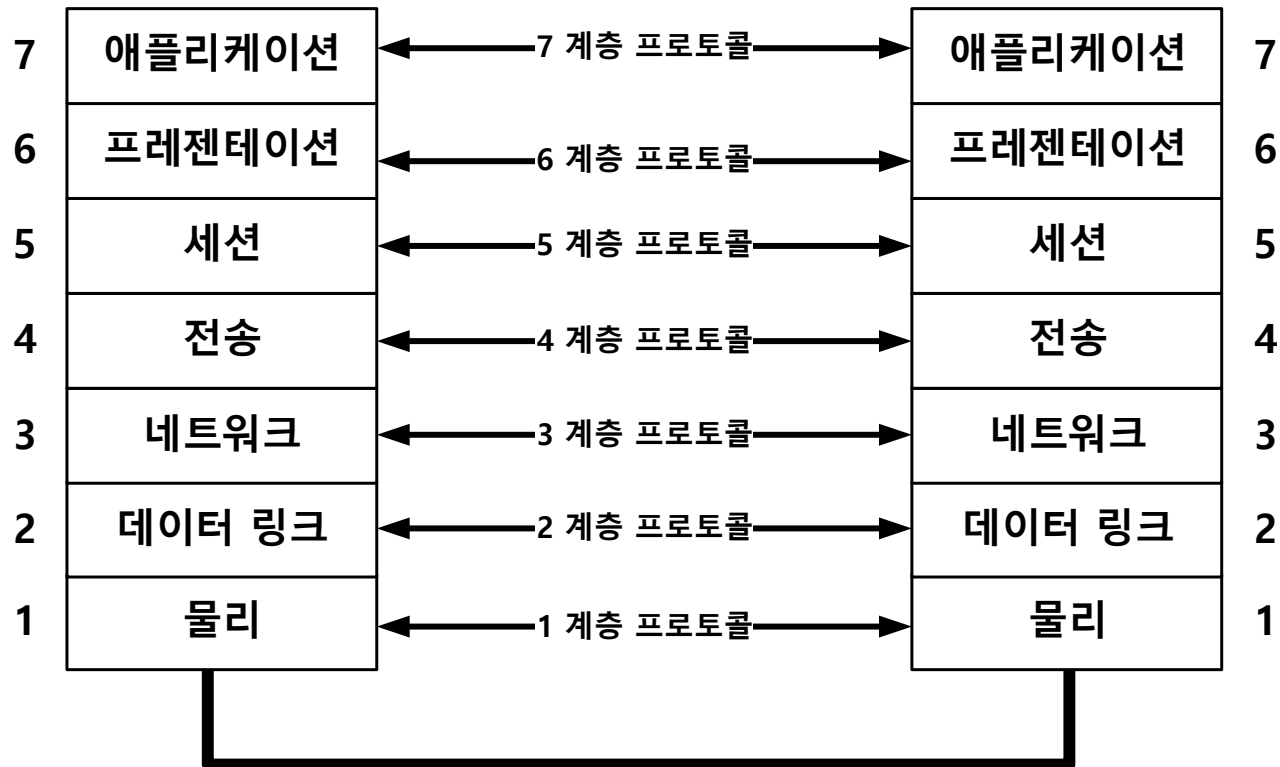
- 계층 용어

- 프로토콜(Protocol)

- 수평적으로 동일한 계층의 소프트웨어나 하드웨어 구성 요소 간의 통신을 설명하는 통신 규칙이나 절차 모음
 - 상위 계층 프로토콜은 데이터를 하위 계층으로 전달하여 물리 계층(1계층)에서 실제 데이터를 송신
 - 송신된 데이터는 네트워크를 타고 수신 장비의 동일한 계층에 존재하는 프로토콜로 전달됨
 - 물리적인 통신이 없더라도 논리적으로 통신이 가능함

OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈

- OSI 참조 모델
 - 계층 용어
 - 프로토콜(Protocol)



OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈

- OSI 참조 모델

- 계층 용어

- 프로토콜 데이터 유닛(PDU, Protocol Data Unit)
 - 동일한 계층 프로토콜 사이에서 전송되는 데이터 단위
 - 데이터 통신에서 상위 계층이 전달한 데이터에 붙이는 제어 정보

- 서비스 데이터 유닛(SDU, Service Data Unit)
 - 상/하 계층 인터페이스 사이에서 전송되는 데이터 단위
 - N 계층의 PDU를 N - 1 계층 SDU라고 부름

- 데이터 캡슐화

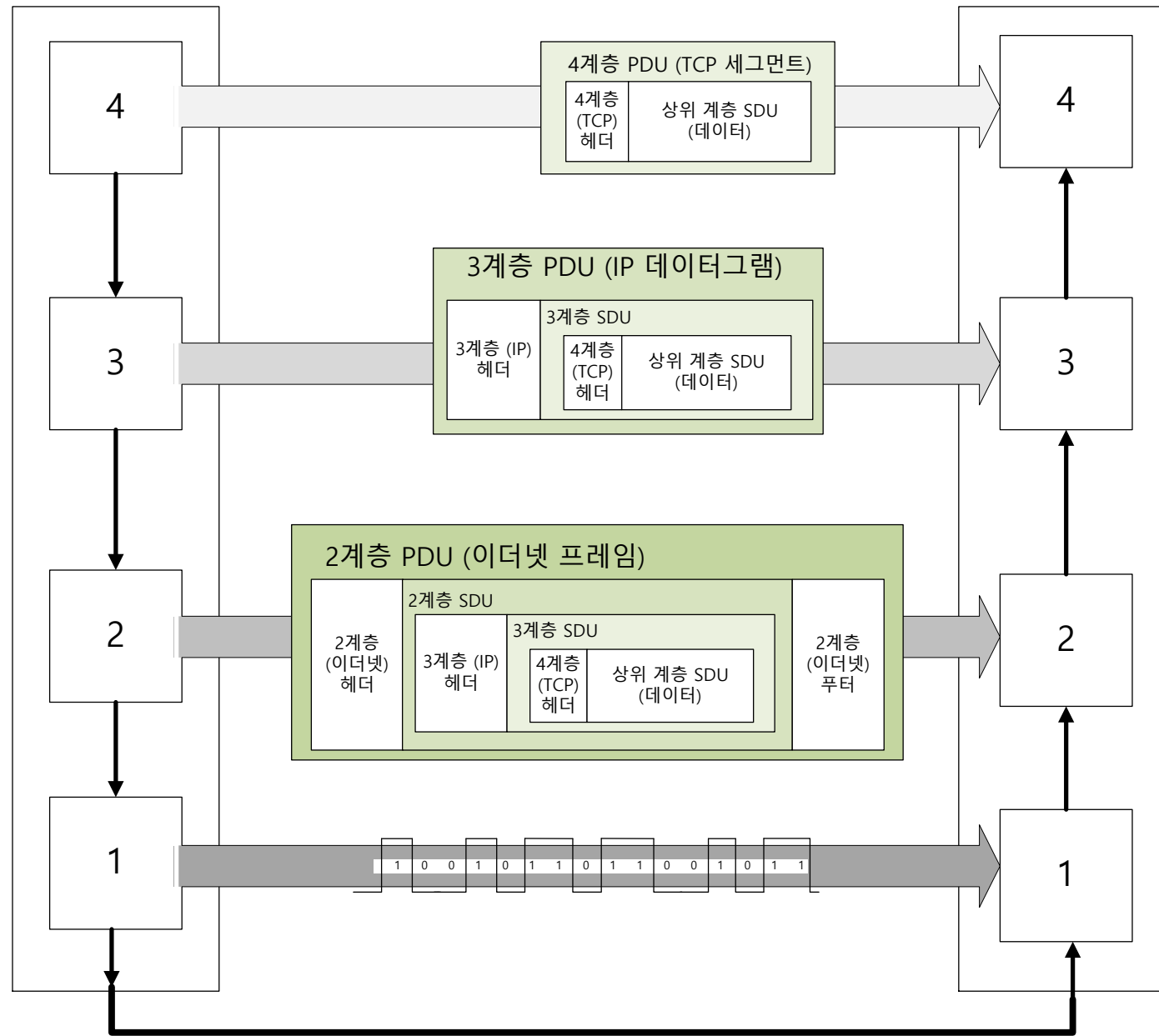
- N + 1 계층에서 온 SDU를 N 계층 PDU 포맷에 맞게 헤더와 푸터를 붙이는 작업

OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈

- OSI 참조 모델

- 계층 용어

- PDU와 SDU 캡슐화 그림



OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈

- OSI 참조 모델

- 메시지 라우팅

- 간접 장비 연결 전송

- 메시지가 다른 네트워크로 전송될 때, 최종 목적지에 도달하려면 중간 네트워크를 거쳐야 함

- 포워딩(Forwarding)

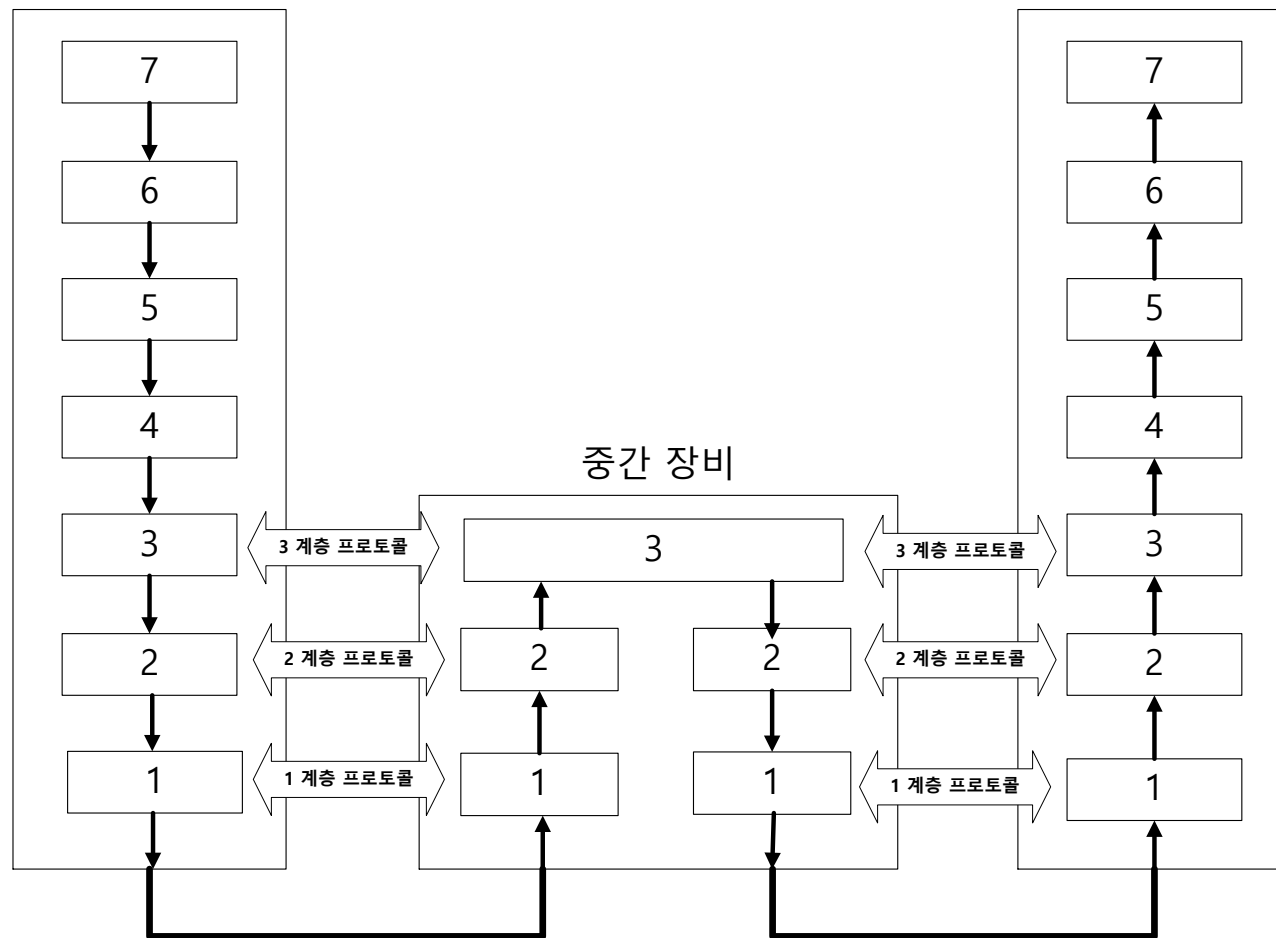
- 한 네트워크에서 다른 네트워크로 메시지를 보내는 과정

- 라우팅(Routing)

- 한 장비에서 다른 장비로 포워딩하는 종합적인 과정

OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈

- OSI 참조 모델
- 메시지 라우팅



목 차

- I – 1부 네트워킹 기본

- 네트워킹 소개, 특성, 유형
- 네트워크 성능 문제와 개념
- 네트워크 표준과 기구
- 데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- I – 2부 OSI 참조 모델

- OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈
- OSI 참조 모델 계층

- I – 3부 TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

OSI 참조 모델 계층

- 물리 계층^(1계층)(Physical Layer)
 - 데이터가 네트워크 인터페이스를 통해 물리적으로 전송되는 유일한 계층
- 기능
 - 하드웨어 명세 정의
 - 케이블, 커넥터, 무선 라디오 송·수신기, 네트워크 인터페이스 카드 등 하드웨어 장비 동작의 세부 사항을 정의
 - 인코딩과 신호처리
 - 비트 데이터를 네트워크를 통해 전송하기 위한 신호로 인코딩, 변환 후 전송
 - 데이터 송·수신
 - 인코딩 또는 변환한 데이터를 송·수신

OSI 참조 모델 계층

- 데이터 링크 계층^(2계층)(Data Link Layer)
 - LAN과 무선 LAN 기술이 정의되어 있는 계층
 - 로컬 네트워크에 있는 장비에게 물리적 링크를 이용하여 신뢰성 있는 데이터를 전송
- 기능
 - 논리적 연결 제어(LLC, Logical Link Control)
 - 네트워크의 로컬 장비 간 논리적인 연결을 수립하고 제어
 - 상위에 있는 네트워크 계층에게 서비스를 제공
 - 서로 다른 기술이 상위 계층과 쉽게 결합될 수 있도록 함
 - 매체 접근 제어(MAC, Media Access Control)
 - 네트워크 매체에 대한 접근을 통제하는 절차
 - 네트워크의 충돌을 피하기 위해 매체를 관리하는 규칙

OSI 참조 모델 계층

- 데이터 링크 계층^(2계층)(Data Link Layer)

- 기능

- 데이터 프레임(Data framing)

- 상위 수준 메시지에 데이터 링크 계층 헤더를 붙여 최종 캡슐화하여 프레임이라는 데이터 단위로 구성

- 물리적 주소 지정

- 특정 장비로 데이터를 보내기 위해 프레임 헤더에 물리적 로컬 장비의 목적지 주소를 추가

- 에러 탐지와 처리

- 프레임 트레일러에 오류를 검출하는 특정 비트를 추가하여 데이터에 발생하는 에러를 탐지 및 처리

- 흐름 제어(Flow control)

- 송신 측이 수신 측의 데이터 처리 속도보다 빠를 때, 송신 측에서 데이터 흐름을 제어하여 균형을 맞춤

OSI 참조 모델 계층

- 네트워크 계층^(3계층)(Network Layer)
 - 최적의 경로를 선택하여 원격 네트워크에 있는 장비에게 데이터를 전송하는 계층
- 기능
 - 논리적 주소 지정
 - 네트워크에서 통신하는 모든 장비를 물리적 위치와 상관없이 식별하기 위해 논리적 주소(3계층 주소)를 지정
 - 논리적 주소는 유일해야 함
 - e.g., 인터넷(IP 주소) 등
 - 라우팅(Routing)
 - 네트워크 계층의 핵심 기능
 - 데이터의 최종 목적지를 파악하여 트래픽을 효율적으로 보내기 위해 목적지까지의 최적의 경로를 결정

OSI 참조 모델 계층

- 네트워크 계층^(3계층)(Network Layer)

- 기능

- 데이터그램 캡슐화

- 상위 계층에서 받은 메시지에 네트워크 계층 헤더를 붙여 캡슐화하여 데이터그램 또는 패킷이라는 데이터 단위로 구성

- 단편화와 재조합

- 일부 데이터 링크 계층은 송신할 수 있는 데이터의 길이가 제한적
 - 따라서, 송신 측에서 패킷을 단편화하여 전송하고, 수신 측의 네트워크 계층에서 단편화된 패킷을 재조합

OSI 참조 모델 계층

- 전송 계층(4계층)(Transport Layer)
 - 프로토콜을 구현하여 애플리케이션 프로세스 종단(end-to-end) 간 데이터를 양방향으로 송·수신할 수 있는 방법을 제공하는 계층
- 기능
 - 프로세스 수준 주소 지정
 - 소프트웨어 프로그램을 구분하고, 각 프로세스가 동시에 네트워크 계층 프로토콜을 이용할 수 있게 Port 주소를 지정
 - 다중화(Multiplexing)와 역다중화(De-multiplexing)
 - 다중화
 - 애플리케이션 프로그램이 보내고자 하는 데이터에 헤더를 붙여 전송하는 것
 - 역다중화
 - 수신된 세그먼트를 올바른 애플리케이션 프로세스로 전달하는 것

OSI 참조 모델 계층

- 전송 계층(4계층)(Transport Layer)

- 기능

- 단편화와 재조합

- 송신 측에서 대량의 데이터를 단편화
 - 수신 측은 데이터를 재조합

- 연결 수립, 유지, 종료

- 전송 계층의 연결형 프로토콜은 연결을 수립
 - 데이터를 전송하는 동안 연결을 유지
 - 더 이상 연결이 필요 없는 경우 종료함

- 승인과 재전송

- 승인과 재전송 타이머를 이용하여 안정적인 데이터 전달을 보장

- 흐름 제어(Flow control)

- 전송률이 낮은 장비의 속도에 맞춰 데이터 흐름을 제어함
 - 속도 차이에 의한 에러를 예방

OSI 참조 모델 계층

- 세션 계층^(5계층)(Session Layer)
 - 두 애플리케이션 프로세스 간 지속적인 논리적 연결로 데이터를 교환할 수 있도록 세션을 생성, 유지, 종료하는 계층
- 기능
 - 세션 연결 설정 및 해제
 - 세션을 설정 및 해제
 - 동기화(Synchronization)
 - 데이터 전송 시 동기점(Synchronization point)을 삽입함으로써 데이터의 오류를 감지 및 복구
 - 동기점 설정 이전 과정은 데이터 처리가 완료되었음을 의미
 - 동기점 이후 처리 과정에 대한 복구 절차가 진행됨

OSI 참조 모델 계층

- 표현 계층^(6계층)(Presentation Layer)
 - 애플리케이션 프로세스 간에 전송되는 메시지의 표현 방법을 다루는 계층
- 기능
 - 번역(Translation)
 - 서로 다른 방법으로 표현된 데이터를 송신 측과 수신 측 사이에서 표준화된 데이터 형식으로 변환
 - 압축(Compression)
 - 처리율을 향상 시키기 위해 데이터를 압축
 - 암호화(Encryption)
 - 데이터의 보안을 보장하기 위해 암호화

OSI 참조 모델 계층

- 응용 계층^(7계층)(Application Layer)
 - 네트워크를 사용하고자 하는 프로그램과 사용자에게 서비스를 제공하는 계층
- 기능
 - 서비스 제공
 - 파일 전송, 원격 접속, 이메일 전송 등 응용 서비스를 네트워크에 접속시켜 서비스 제공

OSI 참조 모델 계층

• OSI 참조 모델 계층 요약 표

그룹	#	계층 이름	핵심 역할	데이터 단위	유형 범위	프로토콜과 기술
하위 계층	1	물리 (Physical)	하드웨어 명세, 인코딩과 신호처리, 물리적 데이터 전송	비트	로컬 장비 간에 전송되는 전기 또는 광 신호	대부분의 데 이터 링크 계 층 기술을 위 한 물리 계층
	2	데이터 링크 (Data Link)	논리적 연결 제어, 매체 접근 제어, 데이터 프레임링, 물리적 주소 지정, 흐름 제어	프레임	로컬 장비 간에 전송된 하위 수준 데이터 메시지	IEEE 802.2 LLC, 이더넷 관련 프로토콜 (WLAN, WiFi 등)
	3	네트워크 (Network)	논리적 주소 지정, 라우팅, 데이터그램 캡슐화, 단편화와 재조합	데이터그램, 패킷	로컬, 원격 장비 간의 메시지	IP, IPv6, IPsec 등
	4	전송 (Transport)	프로세스 수준 주소 지정, 다중화와 역다중화, 단편화와 재조합, 연결, 승인과 재전송, 흐름 제어	데이터그램, 세그먼트	소프트웨어 프로세스 간의 통 신	TCP, UDP 등

OSI 참조 모델 계층

• OSI 참조 모델 계층 요약 표

그룹	#	계층 이름	핵심 역할	데이터 단위	유형 범위	프로토콜과 기술
상위 계층	5	세션 (Session)	세션 연결 설정 및 해제, 동기화	메시지	로컬 또는 원격 장비 간의 세션	소켓, NetBIOS 등
	6	표현 (Presentation)	번역, 압축, 암호화	메시지	애플리케이션 데이터 표현	SSL 등
	7	응용 (Application)	서비스 제공	메시지	애플리케이션 데이터	HTTP, DNS, FTP 등

목 차

- I – 1부 네트워킹 기본

- 네트워킹 소개, 특성, 유형
- 네트워크 성능 문제와 개념
- 네트워크 표준과 기구
- 데이터 표현 방식 및 컴퓨팅 수학

- I – 2부 OSI 참조 모델

- OSI 참조 모델 관련 개념 및 이슈
- OSI 참조 모델 계층

- I – 3부 TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 개요

- 네트워크와 네트워크를 연결하기 위한 프로토콜 슈트
- 전송 제어 프로토콜(TCP, Transmission Control Protocol)
 - OSI 참조 모델의 전송 계층의 주요 프로토콜
 - 연결 수립 및 관리, 소프트웨어 프로세스 간의 안정적인 데이터 전송을 책임짐
- 인터넷 프로토콜(IP, Internet Protocol)
 - OSI 참조 모델의 네트워크 계층의 주요 프로토콜
 - 주소 지정, 패킷 라우팅 등 여러 기능을 제공

TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 등장 배경

- 1968년 미국 국방부 고등 연구 계획국(DARPA, Defense Advanced Research Projects Agency)에서 네트워크 통신망 알파넷(ARPAnet)을 구축
- 1973년 알파넷의 단점을 보완할 전송 제어 프로토콜(TCP) 개발
- TCP의 역할이 분리되면서 1982년 지금의 TCP/IP 탄생

TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP의 성공 요인
 - 통합 주소 지정 체계
 - 소형과 대형 네트워크 모두에서 사용할 수 있는 장비를 식별할 수 있는 주소 지정 체계를 가짐
 - 각 장비가 유일한 주소를 갖는 것을 보장하기 위해 중앙에서 관리
 - 라우팅을 위한 설계
 - 한 네트워크에서 다른 네트워크로 중요 정보를 교환
 - 정보의 효율적인 흐름을 관리할 수 있도록 설계
 - 하부 네트워크와의 독립성
 - LAN, WLAN, WAN과 같은 하위 계층 기술에서 운영 가능
 - 다양한 네트워크를 혼합하여 TCP/IP로 연결할 수 있다는 것을 의미

TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP의 성공 요인
 - 프로토콜의 확장성
 - 작은 네트워크에서 거대 인터넷으로 확장될 때 정기적으로 프로토콜을 수정 및 관리함
 - 표준과 개발 절차 공개
 - 사유 표준이 아닌 공개 표준
 - RFC 절차에 따라 개발 및 수정되며 누구나 참여 가능함
 - 보편성
 - 대부분 모든 사람들이 TCP/IP 프로토콜을 이용

TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 서비스

- TCP/IP는 OSI 모델과 유사한 방식으로 한 계층이 상위 계층에게 서비스를 제공
- 다른 프로토콜에 제공하는 서비스
 - TCP/IP 프로토콜이 구현하는 핵심 기능 제공
 - 하위 계층의 세부적인 기술을 상위 계층에게 제공함으로써 각 계층의 핵심 역할에 집중하도록 함
 - e.g.,
 - 네트워크 계층의 IP
 - 논리적 주소 지정, 라우팅, 단편화와 재조합 등
 - 전송 계층의 TCP, UDP
 - 사용자 데이터 캡슐화, 장비 간 연결 관리 등

TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 서비스

- 최종 사용자 서비스

- 사용자가 인터넷과 기타 TCP/IP 네트워크를 이용하기 위해 실행하는 애플리케이션의 동작을 도움
- e.g.,
 - 응용 계층의 HTTP
 - 웹 서비스 등

TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

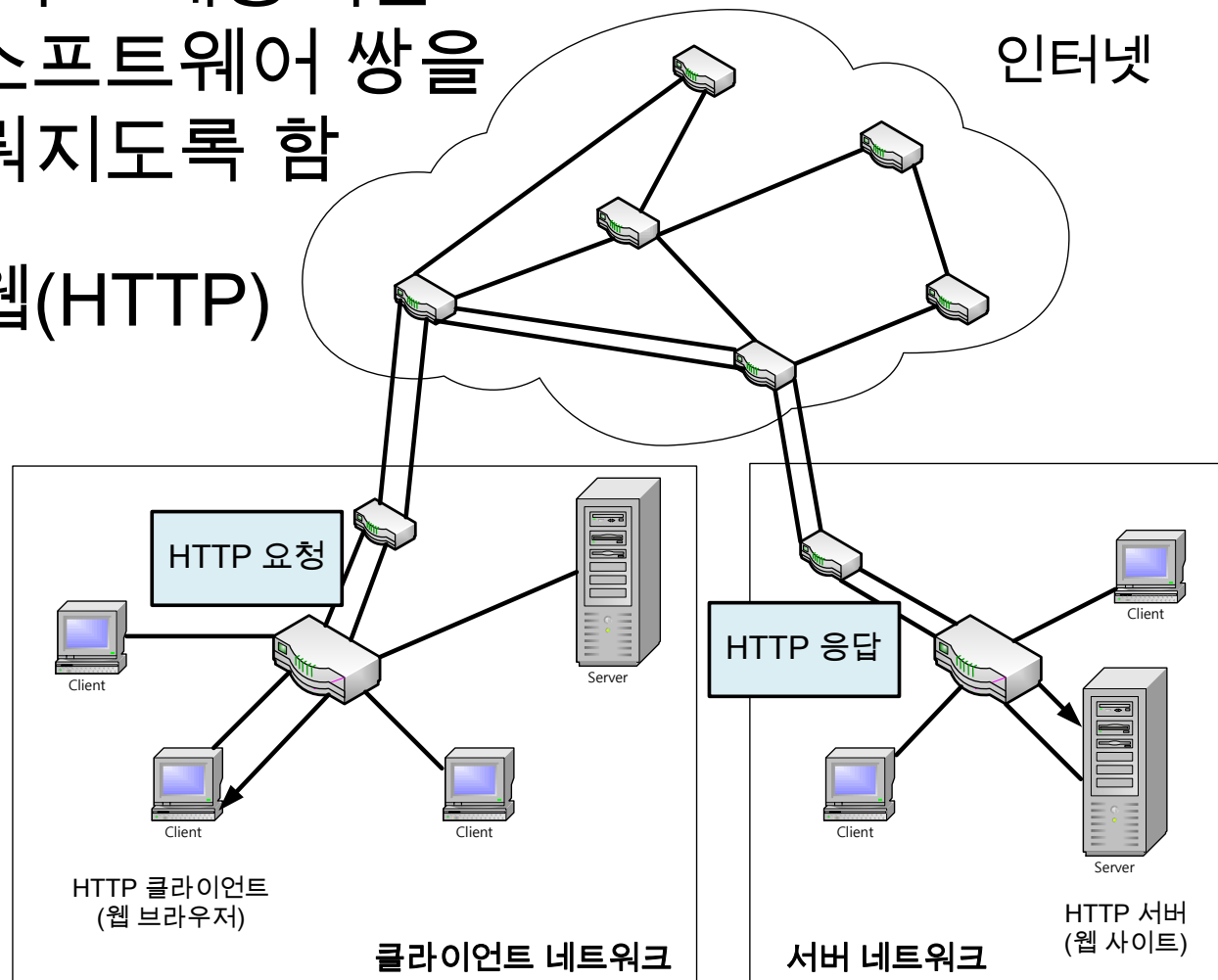
- TCP/IP 클라이언트/서버 구조 모델

- TCP/IP 프로토콜은 서로 대응되는 클라이언트와 서버 소프트웨어 쌍을 이용하여 통신이 이뤄지도록 함

- e.g., 인터넷에서의 웹(HTTP) 트랜잭션

- 트랜잭션

- 클라이언트가 서버에게 요청하고 서버가 그 응답을 보내는 전체 과정



TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP에서 클라이언트/서버 컴퓨팅
 - 하드웨어 역할
 - 장비가 클라이언트 또는 서버로 동작하는지 여부
 - 소프트웨어 역할
 - 프로토콜 소프트웨어 구성 요소가 클라이언트 또는 서버로 동작하는지 여부
 - 트랜잭션 역할
 - 장비와 프로그램이 특정 데이터를 교환할 때 클라이언트 또는 서버 역할을 하는지 여부
- 역할의 경계가 모호해지고 있음

TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 모델

- 네트워크 인터페이스 계층^(2계층)(Network Interface Layer)
 - 네트워크 매체에 직접 연결된 하드웨어 장치에게 신호 전송
 - 데이터가 네트워크를 통해 실제로 전달되는 방법에 대한 세부 정보를 지정
 - OSI 참조 모델의 데이터 링크 계층에 해당
- 인터넷 계층^(3계층)(Internet Layer)
 - 논리적 장비 주소 지정, 데이터 패키징, 조작과 전달, 라우팅과 같은 작업 수행
 - OSI 참조 모델의 네트워크 계층에 해당

TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 모델

- 전송 계층^(4계층)(Transport Layer)

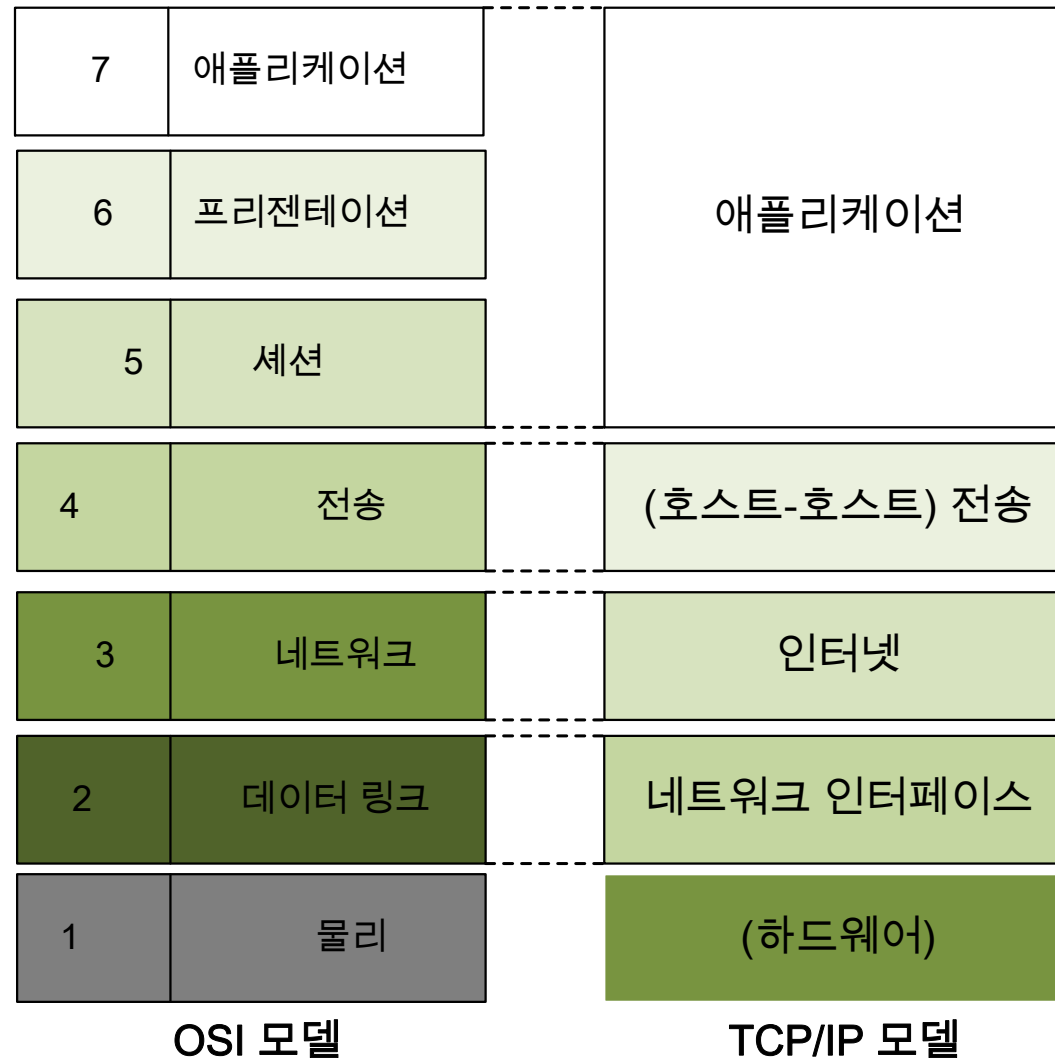
- 데이터를 전송할 때 사용되는 서비스 및 연결 상태를 정의
 - 장비 간에 데이터를 안정적이지 않거나(UDP) 안정적으로(TCP) 보낼 수 있도록 하는 논리적 연결을 맺도록 함
- OSI 참조 모델의 전송 계층에 해당

- 응용 계층^(5계층)(Application Layer)

- 최종 사용자에게 서비스를 제공
- OSI 참조 모델의 세션, 표현, 응용 계층에 해당

TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

- TCP/IP 모델과 OSI 모델 비교



TCP/IP 프로토콜 슈트와 구조

• TCP/IP 모델 요약 표

계층	설명	프로토콜
네트워크 인터페이스	물리적 하드웨어의 인터페이스 역할	이더넷, PPP, SLIP 등
인터넷	장비 주소지정, 기본 데이터그램 통신, 라우팅 수행	IP, ICMPv4, IP NAT, RIP 등
호스트 간 전송	연결을 관리하고 안정적인 통신 보장	TCP, UDP 등
애플리케이션	최종 사용자 애플리케이션에게 서비스 제공	HTTP, Telnet, FTP, DNS, DHCP, RFC 822 등

감사합니다!