Mreže i Internet paketni prijenos podataka

1. Jedna od osnovnih svrha računalne mreže jest da omogući sigurnu ------------ podataka između udaljenih -------------- u što kraćem vremenu.
2. Prijenos podataka u ­­­­­---------- se ne obavlja odjednom kao kontinuirani niz bitova.

Umjesto toga, datoteke se dijele u male dijelove koji se zovu -----------, pa se takav način prijenosa naziva ----------------- prijenosom podataka.

1. Svaki paket sastoji se iz tri dijela:
	1. ---------------- (*Header*) – sadržava podatke o primatelju i pošiljatelju
	2. tijelo s podacima (body)
	3. --------------- (*Flag*) – dio paketa namijenjen provjeri ispravnosti isporuke
2. Mrežni uređaji, usmjernici (*eng.----------------*), odabiru najbolji put kroz labirint mreže do računala primatelja.
3. Norme za prijenos ili -----------------.

Kako bi prijenos podataka bio uspješan, i računala i mrežni uređaji moraju se držati -------------------- pravila.

1. Najpoznatija norma za prijenos jest ---/-- na kojoj se temelji Internet.
	1. **---** (*Transmission Control Protocol*)
	2. **--** (*Internet Protocol*)
2. Adrese računala

Kako bi paketi u ---------------- mreži sigurno stigli do odredišta, računala i usmjernici (router) moraju imati svoje ----------------.

1. Te se adrese nazivaju -- adrese.

Svako računalo i usmjernik na Internetu ima ---------------- adresu.

1. IP adresa sastoji se od 32 bita tj. 4 ------- (byte), koji se kod zapisa odvajaju točkama.

Pretvorimo li te ----------- brojeve u dekadske, dobit ćemo IP adresu u dekadskom obliku.

1. (npr.: 193.198.184.155). je adresa u ------------ obliku.
2. Dakle, svaki od 4 bajta (byte) zapisuje se decimalno (svaki bajt ima vrijednosod - do ---).
3. Za daljni rast Interneta potreban je novi način adresiranja koji podržava mnogo ---- broj IP adresa.
4. Zlonamjerni programi (eng. ------------)
5. Zlonamjerni je program napravljen kako bi bez svjesnog pristanka korisnika ušao u korisnikovo računalo i načinio neku štetu.
	1. **------------** – inficiraju određene datoteke na računalu i u nekom trenutku uzrokuju događaj sa više ili manje štetnim ili manjim posljedicama
	2. **------** (*Worm*) – sam se pokreće i umnožava u velikom broju tako da zagušuje resurse računala (mrežni promet i RAM)
	3. **---------- -------** (*Troyan horse*) – naizgled bezazlen koristan program, koji ima skrivenu zlonamjernu funkciju, mnogo opasniji od virusa i crva
	4. **---------------------** (*Spyware*) – sa zaraženog računala, preko interneta, nepoznatoj osobi šalje podatke o korisnikovoj aktivnosti,
	5. **------------------** (*Adware*) – na računalu prikazuje razne oglase i reklame na način da se neobjašnjivo aktiviraju razni skočni prozori
6. Odnose se na poruke (e-mail, messaging) koji dosađuju reklamama i oglašavanjem, a sve češće nagovaranjem i zastrašivanjem korisnika.
	1. **Spam** - neželjena poruka sa -------------- raznih proizvoda i ---------------- na nesigurne stranice.