

3-Wege-Handshake	3.133
Ad-Hoc-Netz - Architektur	5.092
Ad-Hoc-Routing	4.051
Adressierung	5.008ff.
ALOHA	5.028ff.
Alternating-Bit-Protocol	5.061
Anycast	1.017
AP (Access Point)	5.091
ARP (Address Resolution Protocol)	5.009
AS (Autonome Systeme)	4.095

Bedeutung von Rechnernetzen	1.014
Bellman-Ford-Verfahren	4.074
BER (Basic Encoding Rules)	2.040
BGP (Border Gateway Protocol)	4.095
BGP (Funktionen)	4.096
BGP (Ablauf)	4.099
Bitfehlerwahrscheinlichkeiten (Typisch)	5.013
Bitfehlerwahrscheinlichkeiten (UDP)	3.012
Bitrate	1.023
Bridge	5.070
Broadcast	1.017
bursty	5.025

Caching	2.023
Campusnetzwerke	5.078ff.
Campusnetzwerke - Schichten	5.083
Campusnetzwerke – Modultypen	5.084
CDMA (Code Division Multiplex Access)	5.022
CDN (Content Distribution Network)	2.055ff.
Chipping Code	5.022
Chord	02.74ff.
CIDR (Classless Inter-Domain Routing)	4.023
Client-Server-Paradigma	2.004
Congestion Window	03.151
Count-To-Infinity-Problem	4.090
CRC (Cyclic Redundancy Check)	5.014ff.
Cross-Layer-Optimierung	1.041
CSMA (Carrier Sense Multiple Access)	5.041ff.
CSMA-CD	5.048
CSMA-Varianten	5.043
CTS (Clear-To-Send)	5.103

Datagramm-basierte Paketvermittlung	4.005
Datensicherung	5.013ff.
Datenzentrisches Routing	4.051
delayed ACK	3.116
DHT (Distributed Hash Tables)	2.073
Dienstgüte (Quality-of-Service, QoS)	1.048
Dienstmerkmale (UDP/TCP)	3.002
DIFS (Distribution Interframe Space)	5.097
Dijkstra	4.064
Distanzvektor-Routing	4.074ff.
DMA (Direct Memory Access)	5.004
DNS (Domain Name System)	2.042ff.
DNS: Anfragearten (iterativ/rekursiv)	2.050ff.
DNS: Resource Records	2.045ff.
Dotted-Decimal-Schreibweise	4.010
Drahtlose LANs	5.087ff.
Drahtlose LANs - Architektur	5.091
Drahtlose LANs - MAC	5.095ff.
duplex	1.018

Echtzeitfähigkeit	5.060
EGP (Exterior Gateway Protocol)	4.095
Ethernet	5.066ff.
Exposed-Terminal Problem	5.089
Fast Retransmit	3.122ff.
FDM (Frequency Division Multiplex)	1.019
FDMA (Frequency Division Multiplex Access)	5.021
Fehlererkennung (Eigenschaften)	5.017
Fehlerkontrolle (UDP)	3.016
Fehlerkontrolle (TCP)	3.112ff.
Feste Kanalaufteilung	5.021
Flusskontrolle (TCP)	3.143ff.
Forward-Search-Algorithmus (Dijkstra)	4.069
Fragmentierung (IP)	4.025ff.
Frequenzsprungverfahren	5.022
FTP	2.029

Gemeinsame Aspekte von Rechnernetzen	1.012
Gleitender Durchschnitt (TCP)	3.140
Go-Back-N	3.064ff.
Graphen	4.053ff.

halbduplex	1.018
Hidden-Terminal Problem	5.088
HoL-Blocking (Head-Of-The-Line)	4.048
HTTP	2.012ff.
Hub	5.071

ICMP (Internet Control Message Protocol)	4.028
IGP (Interior Gateway Protocol)	4.095
Interdomain-Routing	4.095ff.
IP	4.008
IPv6	4.034ff.
IP-Adresse	4.009

Kanalpuffergröße	1.027
Klassenbasierte Adressierung	4.009ff.
Klassenbasierte Adressierung (Vor./Nach.)	4.018
Klassenlose Adressierung	4.020ff.
Klassifikation von Kommunikationssystemen	1.017ff.

LAN (Entwicklung)	5.005
LAN (Local Area Network)	1.023
LAN-Adresse	5.008
Leistungsanalyse Schiebefensterprotokolle	3.085ff.
Leistungsanalyse TCP	3.159ff.
Leistungsvermittlung	1.020
Leistungsvermittlung (Virtuell)	4.006
Link-State-Routing	4.059
listen before talking	5.041
listen while talking	5.048
Longest-Prefix-Match	4.023
LSA (Link-State-Advertisement)	4.060
LSP (Label-Switched Router)	4.102
LSR (Label-Switched Path)	4.102

MAC (Medium Access Control)	5.019
MAC-Adresse	5.008
MAN (Entwicklung)	5.005
MAN (Metropolitan Area Network)	1.023
MSC (Message Sequence Charts)	1.042
Medienzugriff	5.019ff.
Mehrfachzugriff	5.020
MIB (Management Information Base)	2.037
MPLS (Multiprotocol label switching)	4.102
MSS (Maximum Segment Size)	3.147
Multicast	1.017
Multicast-Routing	4.051
Multiplexen & Demultiplexen (TCP)	3.109
Multiplexen & Demultiplexen (UDP)	3.007
Multi-Token Ring	5.061

NAT (Network Address Translation)	4.030ff.
Netzwerkmanagement	2.034
Netzwerkschicht (Aufgabe)	4.003
nicht-persistentes HTTP	2.017
Nutzen von Rechnernetzen	1.014

OSI (Open Systems Interconnection)	1.036
OSPF (Open Shortest Path First)	4.072

Paketvermittlung	1.020
Paketvermittlung (Datagramm-basiert)	4.005
PAN (Entwicklung)	5.006
PDU (Protocol Data Units)	1.034
Peer-To-Peer	2.067ff.
persistentes HTTP	2.017
Physikalische Adresse	5.008
PIO (Programmed I/O)	5.004
Poisoned Reverse	4.090
Polling	5.056
Prüfsumme (UDP)	3.009
Pseudo-Header (UDP)	3.011

Repeater	5.070
Reservation ALOHA	5.054
Resource Records	2.045ff.
RIP (Routing Information Protocol)	4.091
Router - Aufbau	4.042ff.
Routing	4.050
Routing-Tabelle (Ermittlung)	4.068
Routing-Vergleich (Link/Distanz)	4.093
RTT (Round Trip Time)	2.020
RTT (Round Trip Time) – Schätzung (TCP)	3.139ff.

SACK (Selective Acknowledgement)	3.125ff.
Schichten	1.034
Schichtenarchitektur im Internet	1.039
Selective Repeat	3.073ff.
Sequenznummernraum (Schiebefenster.)	3.081
Sequenznummernraum (Stop-and-Wait)	3.061
Sequenznummernraum (TCP)	3.131
Sicherungsschicht (Aufgabe)	5.003
Sicherungsschicht (Dienste)	5.004
Silly Window Syndrom	3.147
simplex	1.018
Slotted ALOHA	5.039ff.
Slow Start	3.152ff.
SMTP	2.030ff.
SNMP	2.035
Socket-Programmierung	2.059ff.
Soft State	5.009
Spreiztechnik	5.022
Statisches Multiplexen	1.021
Stop-and-Wait	3.018ff.
Subnetze	4.020ff.
Switch	5.072
Switching Fabric	4.045

TCP (Transmission Control Protocol)	3.106ff.
TDM (Time Division Multiplex)	1.019
TDMA (Time Division Multiplex Access)	5.021
Token Ring	5.057
Transportschicht (Aufgabe)	3.001
TTL (Time To Live)	5.009

Überlastkontrolle (TCP)	3.143ff.
UDP (User Datagram Protocol)	3.006ff.
Unicast	1.017
Unicast-Routing	4.051

Verbindungsauf-/abbau (TCP)	3.133ff.
Verkabelung	5.063ff.
Virtuelle LANs	5.079ff.
Virtuelle Leitungsvermittlung	4.006
voll duplex	1.018
VPN (Virtual Private Network)	4.102

WAN (Wide Area Network)	1.023
-------------------------	-------

Zyklische Zuteilung	5.056ff.
---------------------	----------