

Principe :

Pour communiquer, deux interlocuteurs doivent respecter des règles communes :

Même niveau de compréhension : le sujet traité doit être accessible par les deux interlocuteurs (un enfant de 3 ans ne pourra certainement pas comprendre un exposé de physique nucléaire)

Même règle de communication : le sujet doit être exposé avec des règles de communication communes (même langue et règles d'usage communes)

Même support de communication : la méthode d'expression doit être la même (une personne sourde ne pourra pas comprendre un message parlé par exemple).

Protocole

Un protocole de communication est une spécification standardisée qui permet la communication entre deux équipements. Il définit les règles et les procédures par lesquelles une information est transmise.

Encapsulation

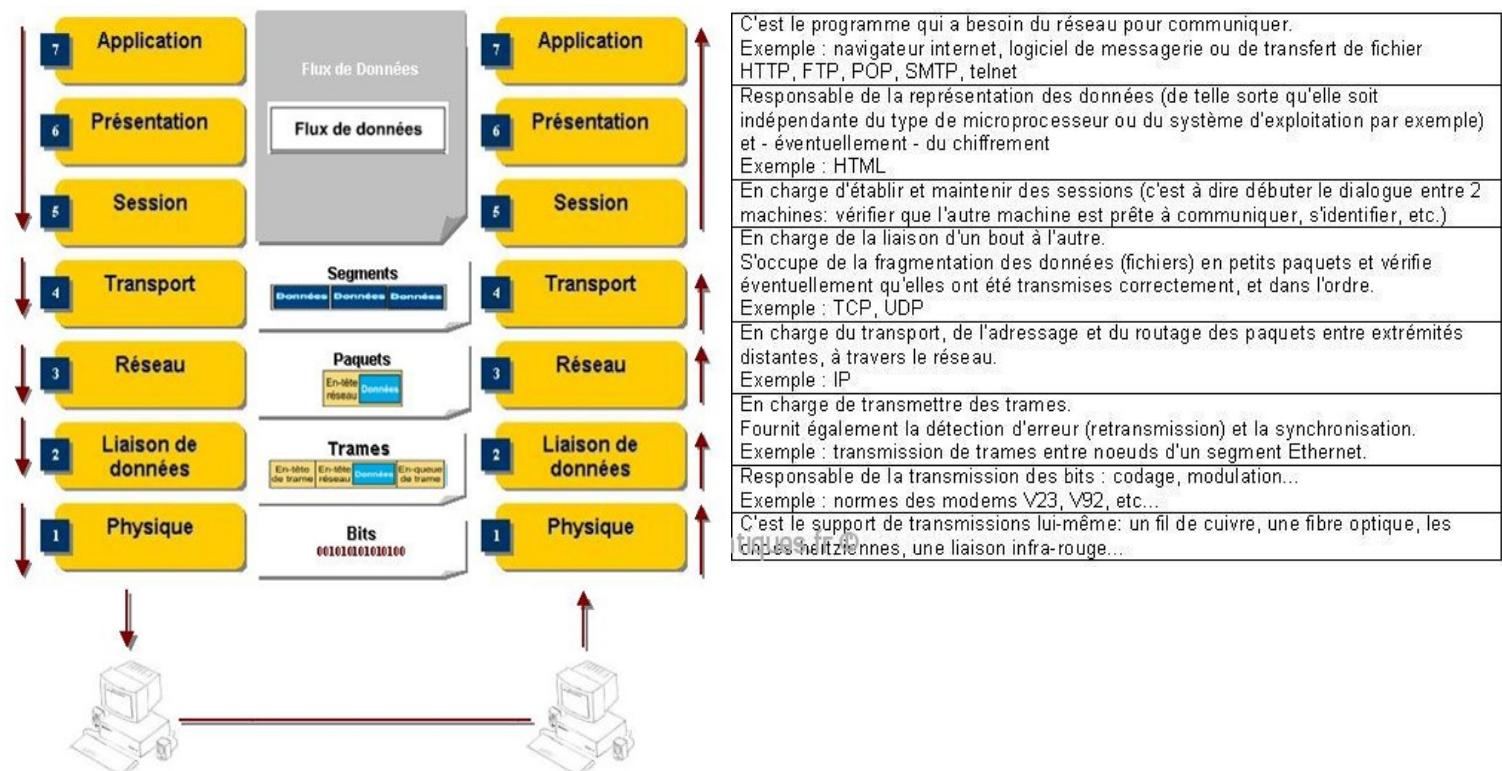
Lors de la transmission d'un message les données d'un protocole sont incluses dans les données d'un autre.

Le message est encapsulé avec les deux protocoles de communication (Règles et Support)

L'encapsulation, en informatique et spécifiquement pour les **réseaux informatiques**, est un procédé consistant à inclure les données de la **couche d'un protocole** donné vers la **couche d'un protocole de plus bas niveau**.

Trame

La trame constitue l'ensemble des données numériques transmises pour la communication d'un message.



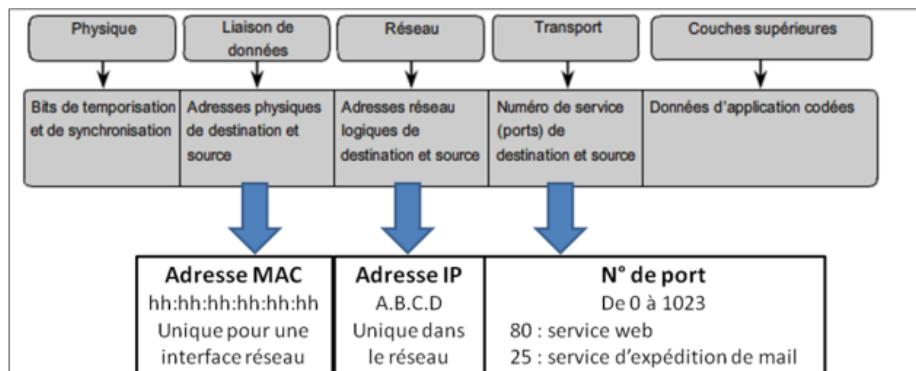
Encapsulation

Le modèle OSI décrit des processus de codage, de mise en forme, de segmentation et d'encapsulation de données pour la transmission sur le réseau. Un flux de données envoyé depuis une source vers une destination peut être divisé en parties et entrelacé avec des messages transmis depuis d'autres hôtes vers d'autres destinations.

À n'importe quel moment, des milliards de ces parties d'informations se déplacent sur un réseau. Il est essentiel que chaque donnée contienne les informations d'identification suffisantes afin d'arriver à bonne destination.

Il existe plusieurs types d'adresses qui doivent être incluses pour livrer correctement les données depuis une application source exécutée sur un hôte à l'application de destination correcte exécutée sur un autre.

En utilisant le modèle OSI comme guide, nous apercevons les différents identificateurs et adresses nécessaires à chaque couche.



Exemple d'encapsulation : Envoi d'un message électronique.

