

<<Internet应用技术与实践>>

图书基本信息

书名：<<Internet应用技术与实践>>

13位ISBN编号：9787109157408

10位ISBN编号：7109157407

出版时间：2011-8

出版时间：中国农业出版社

作者：张浩平 编

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<Internet应用技术与实践>>

### 内容概要

《Internet应用技术与实践》是为本科非计算机类专业编写的计算机网络技术、Internet技术等课程的配套教材，共分三部分：基础篇、应用篇和提高篇，三部分内容丰富、相对独立，分别包含了不同层次的教学内容，便于不同学时的课程根据教学侧重进行取舍。

基础篇包括计算机网络入门、局域网技术、Internet技术基础、Internet的接入、网络安全等计算机网络基础知识；应用篇全面介绍Internet应用技术，包括网站建设与网页设计基础、网络信息搜索技术、电子邮件、新闻组、BBS、即时通信、IP电话、P2P资源共享、网络游戏基本原理、电子商务、网络多媒体、移动互联网等内容；提高篇专业性较强，深入介绍Internet上广泛应用的应用层协议，内容包括Telnet协议、HTTP协议、FTP协议、Mail协议、流媒体传输协议、P2P应用协议等。

本教材内容丰富翔实，既有基本原理的讲解，又有实践技能的介绍；起点较低，语言通俗易懂，既可作为非计算机专业的计算机网络相关课程的教材，也可以作为相关人员的自学用书。

提高篇和应用篇的部分内容还可以作为计算机网络相关专业的Internet应用层教学参考。

## 书籍目录

前言  
第一部分 基础篇  
第1章 计算机网络基础  
1.1 计算机网络概述  
1.1.1 计算机网络的发展历史  
1.1.2 计算机网络的定义  
1.1.3 计算机网络的应用  
1.2 计算机网络的分类  
1.2.1 按网络覆盖的地理范围分类  
1.2.2 按网络拓扑结构分类  
1.2.3 按网络的交换方式分类  
1.2.4 按网络的连接功能分类  
1.3 计算机网络的组成  
1.3.1 概述  
1.3.2 网络设备  
1.3.3 通信介质  
1.3.4 网络操作系统  
1.3.5 网络协议  
1.4 计算机网络体系结构  
1.4.1 计算机网络体系结构概述  
1.4.2 计算机网络体系结构的分层原理  
1.4.3 OSI参考模型  
1.4.4 TCP / IP参考模型  
练习题  
第2章 计算机局域网  
2.1 局域网概述  
2.1.1 局域网的特点  
2.1.2 IEEE802参考模型  
2.2 局域网硬件  
2.2.1 网卡  
2.2.2 集线器  
2.2.3 交换机  
2.2.4 网络传输介质  
2.3 以太网技术  
2.3.1 以太网与IEEE802.3参考模型  
2.3.2 高速以太网技术  
2.3.3 无线以太网技术  
2.4 局域网软件与通信协议  
2.4.1 网络操作系统  
2.4.2 NetBIOS协议和NetBEUI协议  
2.4.3 IPX/SPX协议  
2.4.4 TCP / IP协议  
2.5 对等网  
2.5.1 对等网概述  
2.5.2 对等网的组建  
2.5.3 工作组的资源共享  
2.6 其他无线局域网技术简介  
2.6.1 HOmeRF  
2.6.2 蓝牙技术  
2.7 客户端 / 服务器网络  
2.7.1 客户端 / 服务器网络概述  
2.7.2 客户端 / 服务器网络操作系统  
2.7.3 服务器分类与特性  
2.7.4 WindowsServer2003简介  
2.7.5 WindowsServer2008简介  
练习题  
第3章 Internet基础  
3.1 Internet的起源及发展  
3.1.1 ARPAnet的诞生  
3.1.2 NSFnet的建立  
3.1.3 Internet的商业化进程  
3.1.4 全球范围Internet的形成和发展  
3.1.5 下一代Internet  
3.2 Internet的组织管理  
3.2.1 Internet的管理组织  
3.2.2 我国Internet的组织管理  
3.3 Internet在我国的发展  
3.3.1 中国公用计算机互联网——ChinaNET  
3.3.2 中国教育科研网——CERNET.....  
第4章 Internet的接入  
第5章 网络安全  
第二部分 应用篇  
第三部分 提高篇

## 章节摘录

版权页：插图：网络游戏多是基于客户/服务器模式，服务端程序运行在游戏服务器上，游戏的设计者在其中创造一个庞大的游戏空间，各地的玩家可以通过运行客户端程序通过网络同时登录到游戏服务器上，进行游戏操作。

因此，网络通信是网络游戏的一个重要组成部分。

网络游戏服务器是网络游戏的控制和管理中心，服务器端的软件一般由网络通信模块、数据管理模块、登入模块、游戏模块和登出模块等组成。

一旦有玩家的客户机向服务器发出加入游戏的请求，登入模块接收客户端发送过来的网络连接消息，并且验证其合法性，然后在服务器中创建这个玩家并且把玩家的参数送入游戏模块。

游戏模块则提供给玩家用户实际的应用服务，需要将玩家客户端发送过来的操作命令，以广播的形式同步分发给游戏中的每一个玩家客户端。

服务器在得到玩家要离开游戏的消息后，登出模块则会把玩家从服务器中删除，并且把玩家的属性数据保存到服务器数据库中，如经验值、等级、生命值等。

网络游戏的客户端不再像单机游戏，初始化数据后直接进入游戏，而是在与服务器建立连接且获得许可的前提下才进入游戏。

网络游戏的客户端在游戏的整个进程中需要不断与服务器进行通信，通过与服务器交换数据来确定当前游戏的各种状态，并根据服务器发来的数据修改游戏的各个元素，例如其他玩家的位置变化、场景变化等情况。

同样，在离开游戏时，客户端会向服务器告知此玩家用户离开，以便于服务器做出相应处理。

有时候，一个网络游戏服务器面对的可能是成百上千的连接用户，一台服务器无法承受这样多的用户连接，就采用服务器集群的方式。

把用户的连接分散到多台服务器上，然后建立一个连接所有服务器的数据中心服务器来控制数据的交互，以缓解单独一台服务器所承受的负担，把压力分散到多台服务器上，同时又保证了数据的统一，而且就算某台服务器出现异常也不会影响其他模块的游戏玩家，从而提高了整体稳定性。

## <<Internet应用技术与实践>>

### 编辑推荐

《Internet应用技术与实践》是全国高等农林院校“十二五”规划教材之一。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>