

# Frame-Relay-Glossar

## Inhalt

[Einführung](#)

[Voraussetzungen](#)

[Anforderungen](#)

[Verwendete Komponenten](#)

[Konventionen](#)

[Glossar](#)

[Zugehörige Informationen](#)

## Einführung

In diesem Dokument werden allgemeine Frame-Relay-Begriffe definiert.

## Voraussetzungen

### Anforderungen

Für dieses Dokument bestehen keine speziellen Anforderungen.

### Verwendete Komponenten

Dieses Dokument ist nicht auf bestimmte Software- oder Hardwareversionen beschränkt.

### Konventionen

Weitere Informationen zu Dokumentkonventionen finden Sie in den [Cisco Technical Tips Conventions](#).

## Glossar

**access line** - Eine Kommunikationsleitung (z. B. ein Stromkreis), die ein Frame-Relay-kompatibles Gerät (DTE) mit einem Frame Relay Switch (DCE) verbindet. Siehe auch "Trunk Line" weiter unten.

**access rate (AR)** - Die Datenrate des Benutzerzugriffskanals. Die Geschwindigkeit des Zugriffskanals bestimmt, wie schnell (die maximale Rate) der Endbenutzer Daten in ein Frame-Relay-Netzwerk einspeisen kann.

**American National Standards Institute (ANSI)** - Eine private, gemeinnützige Organisation, die das

freiwillige US-Normungssystem und das Konformitätsbewertungssystem verwaltet und koordiniert, indem sie Empfehlungen für internationale Kommunikationsstandards ausarbeitet und vorschlägt. Siehe auch "International Telecommunication Union Telecommunication Standardization Sector" (ITU-T, ehemals Beratender Ausschuss für internationale Telegrafie- und Telefondienste [CCITT]) weiter unten.

**Explicit Congestion Notification (BECN)** - Ein Bit, das in umgekehrter Richtung an den Datenfluss gesendet wird. Ein Frame-Relay-Netzwerk stellt fest, dass ein Schnittstellengerät (DTE) benachrichtigt wird, dass Überlastungsvermeidungsverfahren vom sendenden Gerät eingeleitet werden sollen.

**bandwidth** - Der Frequenzbereich, ausgedrückt in Kilobit pro Sekunde (Kbit/s), der einen bestimmten Datenübertragungskanal innerhalb eines Frame-Relay-Netzwerks passieren kann. Die Bandbreite bestimmt die Geschwindigkeit, mit der Informationen über einen Kanal gesendet werden können: Je größer die Bandbreite, desto mehr Informationen können in einer bestimmten Zeit gesendet werden.

**bridge** - Ein Gerät, das die LAN-zu-LAN-Kommunikation unterstützt. Bridges können so ausgestattet sein, dass sie Frame Relay-Unterstützung für die LAN-Geräte bereitstellen, die sie bedienen. Eine Frame-Relay-fähige Bridge kapselt LAN-Frames in Frame-Relay-Frames und leitet diese Frame-Relay-Frames an einen Frame-Relay-Switch zur Übertragung im Netzwerk weiter. Eine Frame-Relay-fähige Bridge empfängt auch Frame-Relay-Frames aus dem Netzwerk, entfernt den Frame-Relay-Frame von jedem LAN-Frame und leitet den LAN-Frame an das Endgerät weiter. Bridges werden in der Regel verwendet, um LAN-Segmente mit anderen LAN-Segmenten oder mit einem WAN zu verbinden. Sie leiten den Datenverkehr über das LAN-Protokoll von Layer 2 (L2) weiter (z. B. die MAC-Adresse), das die untere Unterschicht der OSI-Sicherungsschicht (LAN Open System Interconnection) belegt. Siehe auch "Router" weiter unten.

**Burstiness:** Im Kontext eines Frame-Relay-Netzwerks werden Daten, die nur sporadisch Bandbreite nutzen, d. h. Informationen, die die gesamte Bandbreite eines Stromkreises nicht zu 100 Prozent nutzen. Während der Pausen sind die Kanäle inaktiv, und es fließt kein Datenverkehr in beide Richtungen. Interaktive und LAN-zu-LAN-Daten sind sprunghaft, da sie gelegentlich gesendet werden. Zwischen den Datenübertragungen kann der Kanal Leerlaufzeiten verzeichnen, die darauf warten, dass die DTEs auf die Eingaben des übertragenen Datenbenutzers reagieren und darauf warten, dass der Benutzer mehr Daten sendet.

**channel** - Im Allgemeinen bezieht sich Kanal auf den Benutzerzugriffskanal, über den Frame Relay-Daten übertragen werden. Innerhalb einer physischen T1- oder E1-Leitung kann ein Kanal je nach Konfiguration der Leitung einen der folgenden Kanäle sein:

- **nicht kanalisiert** - Die gesamte T1- oder E1-Leitung wird als Kanal betrachtet, wobei Folgendes zutrifft: Die T1-Leitung arbeitet mit einer Geschwindigkeit von 1,536 Mbit/s und ist ein einziger Kanal, der aus 24 T1-Zeitsteckplätzen besteht. Die E1-Leitung arbeitet mit Geschwindigkeiten von 1,984 Mbit/s und ist ein einziger Kanal, der je nach Anwendung aus 30 oder 31 E1-Zeitsteckplätzen besteht.
- **Channelized** (Channelized) - Der Kanal ist ein beliebiger  $n$  Zeitsteckplatz innerhalb einer Leitung, wobei Folgendes zutrifft: Die T1-Leitung besteht aus einem oder mehreren Kanälen. Jeder Kanal ist einer von 24 Zeitsteckplätzen. Die T1-Leitung arbeitet mit Geschwindigkeiten von 56 oder 64 Kbit/s bis 1,536 Mbit/s, wobei die Gesamtgeschwindigkeit 1,536 Mbit/s nicht überschreitet. Die E1-Leitung besteht aus einem oder mehreren Kanälen. Jeder Kanal ist ein 30- oder 31-Zeitsteckplatz. Der E1 arbeitet mit Geschwindigkeiten von 64 Kbit/s bis 1,984 Mbit/s, wobei die Gesamtgeschwindigkeit 1,984 Mbit/s nicht überschreitet.

- **fractional** - Der T1- oder E1-Kanal ist eine der folgenden Gruppen von aufeinander folgenden oder nicht aufeinander folgenden Zeitsteckplätzen:  $n$  T1-Zeitsteckplätze ( $n \times 56$  oder  $64$  Kbit/s, wobei  $n$  1 bis 23 T1-Zeitsteckplätze pro T1-Kanal entspricht).  $n$  E1-Zeitsteckplätze ( $n \times 64$  Kbit/s, wobei  $n$  1 bis 30 Zeitsteckplätze pro E1-Kanal entspricht).

**Channel Service Unit (CSU)** - Ein Zusatzgerät, das benötigt wird, um die V.35-Schnittstelle einer Frame-Relay-DTE an die T1- (oder E1-) Schnittstelle eines Frame-Relay-Switches anzupassen. Das T1- (oder E1-) SignalfORMAT auf dem Frame Relay-Switch ist nicht mit der V.35-Schnittstelle auf der DTE kompatibel. Daher ist ein CSU oder ein ähnliches Gerät zwischen dem DTE und dem Frame-Relay-Switch erforderlich, um die erforderliche Konvertierung durchzuführen.

**Committed Burst Size (Bc)** - Die maximale Datenmenge (in Bit), die das Netzwerk unter normalen Bedingungen in einem Zeitintervall  $T_c$  übertragen wird. Siehe auch "Größere Bursts (Be)" weiter unten.

**Beratender Ausschuss für internationale Telegrafie und Telefonie (CCITT)** - Siehe "International Telecommunication Union Telecommunication Standardization Sector (ITU-T)" weiter unten.

**Committed Information Rate (CIR)** - Die Geschwindigkeit, mit der ein Frame Relay-Netzwerk unter normalen Bedingungen Informationen weiterleitet, gemittelt über das Zeitintervall  $T_c$ . CIR, gemessen in Bit pro Sekunde (bps), ist eine der wichtigsten ausgehandelten Tarifmetriken.

**Committed Rate Measurement interval (Tc)** - Das Zeitintervall, in dem der Benutzer nur Bc-bestätigte Datenmengen und Überkapazitäten an Daten senden kann. Im Allgemeinen ist die Dauer von  $T_c$  proportional zur Belastbarkeit des Datenverkehrs.  $T_c$  wird (aus den Abonnementparametern von CIR und Bc) mit der Formel  $T_c = Bc \div CIR$  berechnet.  $T_c$  ist kein periodisches Zeitintervall. Stattdessen wird sie nur zur Messung eingehender Daten verwendet, bei denen sie wie ein Schiebeschenster agiert. Eingehende Daten löst das  $T_c$ -Intervall aus, das so lange fortgesetzt wird, bis die geroutete Dauer abgeschlossen ist. Siehe auch "Committed Information Rate (CIR)" und "Committed Burst Size (Bc)" oben.

**CRC (zyklische Redundanzprüfung)** - Eine Rechenmethode, um die Genauigkeit der Frames sicherzustellen, die zwischen Geräten in einem Frame-Relay-Netzwerk übertragen werden. Die mathematische Funktion wird vor der Übertragung des Frames am Ausgangsgerät berechnet. Sein numerischer Wert wird basierend auf dem Inhalt des Frames berechnet. Dieser Wert wird mit einem neu berechneten Wert der Funktion auf dem Zielgerät verglichen. Die Größe des Rahmens, auf den das CRC angewendet werden kann, ist unbegrenzt. Wenn sich die Frame-Länge erhöht, steigt jedoch auch die Wahrscheinlichkeit, dass ein unerkannter Fehler auftreten kann. Frame Relay verwendet CRC-16, eine 16-Bit Frame Check Sequence (FCS), die alle Bitfehler für Frames mit einer Länge von weniger als 4096 Byte erkennt. Wenn die Frames größer werden, können seltene fehlerhafte Bitmuster auftreten, die vom CRC-16 nicht erkannt werden. Siehe auch "Frame Check Sequence (FCS)" weiter unten.

**Data Communications Equipment (DCE)** - Definiert sowohl in den Frame Relay- als auch in den X.25-Ausschüssen. DCE gilt für Switching-Geräte und unterscheidet sich von Geräten, die mit dem Netzwerk verbunden sind (DTE). Siehe auch "Endgerät" weiter unten.

**Data-Link Connection Identifier (DLCI)** - Eine eindeutige Nummer, die einem permanenten Virtual Circuit (PVC)-Endpunkt in einem Frame Relay-Netzwerk zugewiesen wird. Identifiziert einen bestimmten PVC-Endpunkt innerhalb des Zugriffskanals eines Benutzers in einem Frame-Relay-Netzwerk und hat nur für diesen Kanal lokale Bedeutung.

**Disard Qualifizierung (DE)** - Ein Bit, das angibt, dass ein Frame im Fall einer Überlastung

möglicherweise vor anderen Frames verworfen wird, um die zugesicherte Quality of Service im Netzwerk aufrechtzuerhalten. Die Netzwerkseite kann auch das DE-Bit einstellen und bei Überlastung zuerst Frames verwerfen, die dieses DE-Bit festgelegt haben. Frames mit dem DE-Bit-Satz werden als "Be-Overflow"-Daten angesehen. Siehe auch "Größere Bursts (Be)" weiter unten.

**E1:** Übertragungsrate von 2,048 Mbit/s bei E1-Kommunikationsleitungen Eine E1-Einrichtung verfügt über ein digitales 2,048-Mbit/s-Signal. Siehe auch T1 unten und Channel oben.

**Egress (Ausgang):** Frame Relay-Frames, die ein Frame Relay-Netzwerk in Richtung Zielgerät weiterleiten. Kontrast zu "Ingress" unten.

**Endgerät** - Die ultimative Quelle oder das endgültige Ziel von Daten, die durch ein Frame-Relay-Netzwerk fließen, manchmal auch als Data Terminal Equipment (DTE) bezeichnet. Als Quellgerät sendet es Daten an ein Schnittstellengerät zur Kapselung in einen Frame-Relay-Frame. Als Zielgerät empfängt es entkapselte Daten vom Schnittstellengerät (d. h. der Frame-Relay-Frame wird entfernt, sodass nur die Daten des Benutzers übrig bleiben). Ein Endgerät kann ein Anwendungsprogramm oder ein vom Bediener gesteuertes Gerät (z. B. eine Workstation) sein. In einer LAN-Umgebung kann das Endgerät ein Dateiserver oder ein Host sein. Siehe auch "Data Communications Equipment (DCE)" oben.

**Kapselung** - Ein Prozess, bei dem ein Schnittstellengerät die protokollspezifischen Frames eines Endgeräts in einen Frame-Relay-Frame verschiebt. Das Netzwerk akzeptiert nur Frames, die speziell für Frame Relay formatiert sind. Daher müssen Geräte, die als Schnittstellen zu einem Frame-Relay-Netzwerk fungieren, Kapselung ausführen. Siehe auch "Schnittstellengerät" oder "Frame-Relay-fähiges Schnittstellengerät" weiter unten.

**Overburst Size (Be)** - Die maximale Menge an nicht bestätigten Daten (in Bit), die über Bc hinausgeht, die ein Frame-Relay-Netzwerk in einem Zeitintervall Tc bereitstellen kann. Im Allgemeinen werden Be-Daten mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit als Bc bereitgestellt, und das Netzwerk behandelt sie als verworfbar. Siehe auch "Committed Burst Size (Bc)" oben.

**file server** - Im Kontext des Frame Relay-Netzwerks, das LAN-zu-LAN-Kommunikation unterstützt, ein Gerät, das eine Reihe von Workstations innerhalb eines bestimmten LAN miteinander verbindet. Das Gerät führt während der Datenübertragung Fehlerbehebungs- und Flusskontrollfunktionen sowie End-to-End-Datenerfassung durch und reduziert so den Overhead im Frame Relay-Netzwerk erheblich.

**Forforward Explicit Congestion Notification (FECN)** - Ein Bit, das in die gleiche Richtung wie der Datenfluss gesendet wird. Ein Frame-Relay-Netzwerk informiert ein Schnittstellengerät (DTE) darüber, dass Überlastungsvermeidungsverfahren vom Empfangsgerät eingeleitet werden sollten. Siehe auch "BECN (Backward Explicit Congestion Notification)" oben.

**Frame Check Sequence (FCS)** - Ein 16-Bit-Feld für das CRC, das in High-Level Data Link Control (HDLC)- und Frame Relay-Frames verwendet wird. Der FCS wird verwendet, um Bitfehler zu erkennen, die während der Übertragung des Frames auftreten können. Die Bits zwischen dem öffnenden Flag und dem FCS werden überprüft. Siehe auch "CRC (zyklische Redundanzprüfung)" oben.

**Frame-Relay-fähiges Schnittstellengerät** - Ein Kommunikationsgerät, das die Kapselung durchführt. Frame-Relay-fähige Router und Bridges sind Beispiele für Schnittstellengeräte, mit denen die Geräte des Kunden mit einem Frame-Relay-Netzwerk verbunden werden. Siehe auch "Schnittstellengerät" unten und "Kapselung" oben.

**Frame Relay Frame** - Eine Dateneinheit variabler Länge im Frame Relay-Format, die als reine Daten über ein Frame Relay-Netzwerk übertragen wird. Vergleichen Sie dies mit "Paket" unten. Siehe auch "Q.922 Annex A (Q.992A)" weiter unten.

**Frame Relay-Netzwerk** - Ein Telekommunikationsnetzwerk, das auf der Frame-Relay-Technologie basiert. Daten werden im Multiplexing gespeichert. Vergleichen Sie dies mit dem unten stehenden "Paket-Switching-Netzwerk".

**High-Level Data Link Control (HDLC)** - Ein generisches Kommunikationsprotokoll auf Verbindungsebene, das von der Internationalen Organisation für Standardisierung (ISO) entwickelt wurde. HDLC verwaltet die synchrone, codetransparente, serielle Informationsübertragung über eine Verbindungsverbindung. Siehe auch "Synchronous Data Link Control (SDLC)" weiter unten.

**hop** - Eine einzelne Trunk-Leitung zwischen zwei Switches in einem Frame-Relay-Netzwerk. Eine etablierte PVC besteht aus einer bestimmten Anzahl von Hops, die die Entfernung von der Eingangs-Zugriffsoberfläche zur Ausgangszugangsschnittstelle innerhalb des Netzwerks umfassen.

**Hostcomputer** - Ein Kommunikationsgerät, mit dem Benutzer Anwendungen ausführen können, um z. B. Textbearbeitung, Programmausführung, Zugriff auf Datenbanken usw. auszuführen.

**Ingress** (Dateneingang) - Frame Relay-Frames werden von einem Zugriffsgerät zum Frame Relay-Netzwerk geleitet. Kontrast zu oben "Egress".

**Schnittstellengerät** - Ein Gerät, das die Schnittstelle zwischen dem Endgerät (oder den Geräten) und einem Frame-Relay-Netzwerk bereitstellt, indem es das native Protokoll des Benutzers in Frame-Relay-Frames kapselt und die Frames über den Frame-Relay-Backbone sendet. Siehe auch "Kapselung" und "Frame-Relay-fähiges Schnittstellengerät" oben.

**International Telecommunication Union Telecommunication Standardization Sector (ITU-T)** - Eine Standardisierungsorganisation, die Empfehlungen für die internationale Kommunikation ausarbeitet und vorschlägt. Früher bekannt als Comite Consultatif International Telegraphique et Telefonique (CCITT). Siehe auch "American National Standards Institute (ANSI)" oben.

**Link Access Procedure, Balanced (LAPB)** - Die erweiterte Version von HDLC im Modus "Balanced" (Ausgleich), die in X.25-Paket-Switching-Netzwerken verwendet wird. Im Gegensatz dazu steht unten "Link Access Procedure on the D-channel (LAPD)" (Verfahren für den Link-Zugriff auf den D-Kanal (LAPD)).

**Link Access Procedure on the D-channel (LAPD)** - Ein Protokoll, das auf der Datenverbindungsschicht (L2) der OSI-Architektur betrieben wird. LAPD wird verwendet, um Informationen zwischen Layer-3-Entitäten (L3) im Frame-Relay-Netzwerk zu übertragen. Der D-Kanal überträgt Signalisierungsinformationen für Schaltkreiswechsel. Im Gegensatz dazu steht oben "Link Access Procedure, Balanced (LAPB)" (Verfahren für Link-Zugriff, ausgeglichen).

**Local Area Network (LAN)** - Ein privates Netzwerk, das Hochgeschwindigkeits-Kommunikationskanäle bietet, um Geräte zur Informationsverarbeitung in einem begrenzten geografischen Gebiet miteinander zu verbinden.

**LAN-Protokolle** - Eine Reihe von LAN-Protokollen, die von einem Frame-Relay-Netzwerk unterstützt werden, einschließlich Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP), Apple Talk, Xerox Network System (XNS), Internetwork Packet Exchange (IPX) und Common Operating

System, das von DOS-basierten PCs verwendet wird.

**LAN-Segment** - Im Kontext eines Frame-Relay-Netzwerks, das LAN-zu-LAN-Kommunikation unterstützt, ein LAN, das über eine Bridge mit einem anderen LAN verbunden ist. Mithilfe von Bridges können zwei LANs wie ein einzelnes großes LAN funktionieren, indem Daten von einem LAN-Segment an ein anderes übertragen werden. Um miteinander zu kommunizieren, müssen die überbrückten LAN-Segmente dasselbe native Protokoll verwenden. Siehe auch "bridge" oben.

**Local Management Interface (LMI)** - Eine Reihe von Erweiterungen der grundlegenden Frame-Relay-Spezifikation. LMI unterstützt einen Keepalive-Mechanismus, der den Datenfluss überprüft, sowie einen Statusmechanismus, der einen kontinuierlichen Statusbericht über die dem Switch bekannten DLCIs bereitstellt. Es gibt drei LMI-Typen: LMI, ANSI T1.617 (Anhang D) und CCITT Q922 (Anhang A) des Frame Relay Forums.

**Paket** - Eine Gruppe binärer Ziffern fester Länge, einschließlich der Daten- und Anrufsteuerungssignale, die als Ganzes über ein X.25-Paket-Switching-Netzwerk übertragen werden. Daten, Anrufsteuersignale und mögliche Fehlersteuerungsinformationen werden in einem vordefinierten Format angeordnet. Pakete verlaufen nicht immer über denselben Pfad; Stattdessen werden sie in der richtigen Reihenfolge auf der Zielseite angeordnet, bevor die vollständige Nachricht an einen Empfänger weitergeleitet wird. Vergleichen Sie dies mit "Frame Relay Frame" oben.

**Packet-Switching-Netzwerk** - Ein Telekommunikationsnetzwerk auf der Basis von Paket-Switching-Technologie, bei dem ein Übertragungskanal nur für die Dauer der Paketübertragung belegt ist. Vergleichen Sie dies mit "Frame Relay Network" oben.

**parameter** - Ein numerischer Code, der einen Aspekt des Terminal- oder Netzwerkbetriebs steuert, z. B. Seitengröße, Datenübertragungsgeschwindigkeit und Zeitsteuerungsoptionen.

**Permanent Virtual Circuit (PVC)** - Eine logische Frame Relay-Verbindung, deren Endpunkte und Serviceklassen vom Netzwerkmanagement definiert werden. Analog zu einem permanenten virtuellen X.25-Schaltkreis besteht eine PVC aus der ursprünglichen Frame-Relay-Netzwerkelementadresse, der ursprünglichen Data-Link Control Identifier, der Terminierung der Frame-Relay-Netzwerkelementadresse und der Terminierungskennung für die Datenverbindungssteuerung. "Ursprung" bezieht sich auf die Zugriffsschnittstelle, von der aus die PVC initiiert wird. "Terminierung" bezieht sich auf die Zugriffsschnittstelle, an der die PVC abbricht. Viele Datennetzwerkkunden benötigen eine PVC-Verbindung zwischen zwei Punkten. DTE, die eine kontinuierliche Kommunikation benötigt, verwendet PVCs. Siehe auch "Data-Link Connection Identifier (DLCI)" oben.

**Q.922 Annex A (Q.992A)** - Der internationale Standard, der auf dem von der ITU-T entwickelten Frame-Format Q.922A basiert und die Struktur von Frame-Relay-Frames definiert. Alle Frame-Relay-Frames, die in ein Frame-Relay-Netzwerk eingegeben werden, entsprechen dieser Struktur automatisch. Im Gegensatz dazu steht oben "Link Access Procedure, Balanced (LAPB)" (Verfahren für Link-Zugriff, ausgeglichen).

**Q.922A Frame:** Eine Dateneinheit variabler Länge, formatiert im Frame Relay (Q.922A)-Format, die als reine Daten über ein Frame Relay-Netzwerk übertragen wird (d. h. sie enthält keine Informationen zur Flusssteuerung). Vergleichen Sie dies mit "Paket" oben. Siehe auch "Frame Relay Frame" oben.

**router:** Ein Gerät, das LAN-zu-LAN-Kommunikation unterstützt. Router können so ausgestattet sein, dass sie Frame-Relay-Unterstützung für die LAN-Geräte bereitstellen, die sie bedienen. Ein

Frame-Relay-fähiger Router kapselt LAN-Frames in Frame-Relay-Frames und leitet diese Frame-Relay-Frames an einen Frame-Relay-Switch zur Übertragung im Netzwerk weiter. Ein Frame-Relay-fähiger Router empfängt auch Frame-Relay-Frames vom Netzwerk, löscht den Frame-Relay-Frame von jedem Frame zum Produkt des ursprünglichen LAN-Frames und übergibt den LAN-Frame an das Endgerät. Router verbinden mehrere LAN-Segmente miteinander oder mit einem WAN. Router leiten Datenverkehr über das L3-LAN-Protokoll weiter (z. B. die IP-Adresse). Siehe auch "bridge" oben.

**Statistical Multiplexing** - Eine Methode zum Verschachteln der Dateneingabe von zwei oder mehr Geräten auf einem Kanal oder einer Zugangsleitung für die Übertragung über ein Frame Relay-Netzwerk. Die Datenverschmelzung erfolgt mithilfe des DLCI.

**Switched Virtual Circuit (SVC)** - Ein virtueller Circuit, der bei Bedarf dynamisch eingerichtet wird und nach Abschluss der Übertragung abgebrochen wird. SVCs werden in Situationen verwendet, in denen die Datenübertragung nur sporadisch erfolgt. Eine virtuelle Verbindung mit Switched Virtual Connection in der ATM-Terminologie.

**Synchronous Data Link Control (SDLC)** - Ein Kommunikationsprotokoll auf Verbindungsebene, das in einem SNA-Netzwerk (International Business Machines) (IBM) Systems Network Architecture) verwendet wird und die synchrone, codetransparente, serielle Datenübertragung über eine Link-Verbindung ermöglicht. SDLC ist eine Teilmenge des generischen HDLC-Protokolls, das von der ISO entwickelt wurde.

**T1:** Übertragungsrate von 1,544 Mbit/s bei T1-Kommunikationsleitungen Eine T1-Einrichtung übermittelt ein digitales Signal mit 1,544 Mbit/s. Auch als digitaler Signalpegel 1 (DS-1) bezeichnet. Siehe auch "E1" und "Kanal" oben.

**Trunk Line** - Eine Kommunikationsleitung, die zwei Frame-Relay-Switches miteinander verbindet.

## [Zugehörige Informationen](#)

- [Downloads - WAN-Switching-Software](#)
- [Technischer Support - Cisco Systems](#)