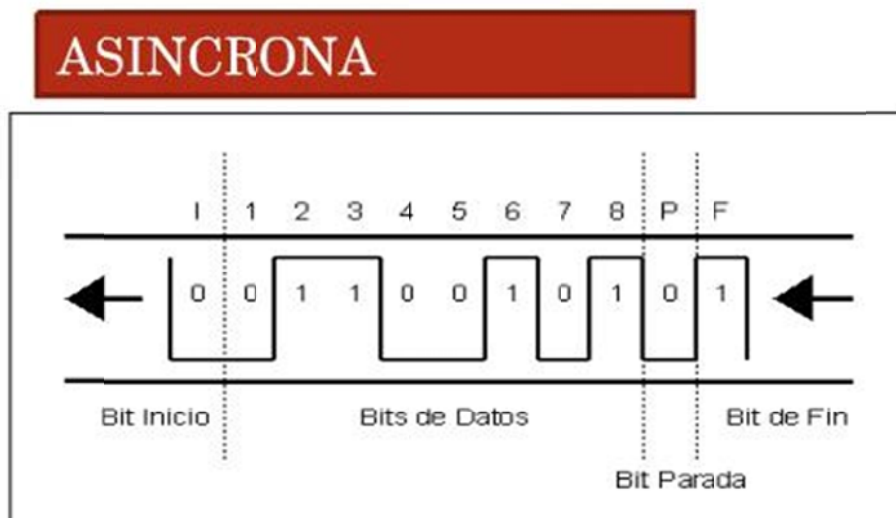


TRANSMISION ASINCRONA

EN ESTA TRANSMISIÓN EL EMISOR DECIDE CUANDO VA A ENVIAR EL MENSAJE POR LA RED, MIENTRAS QUE EL RECEPTOR NO SABE EN QUE MOMENTO LE PUEDE LLEGAR DICHO MENSAJE, PARA ESTO SE UTILIZA UN BIT DE CABECERA QUE VA AL INICIO DE CADA CARÁCTER Y UNO O DOS BITS DE PARADA QUE VAN AL FINAL DE ESE MISMO CARÁCTER, ESTO SE HACE CON LA FINALIDAD QUE TANTO EL EMISOR COMO EL RECEPTOR PUEDAN SINCRONIZAR SUS RELOJES Y PODER DECODIFICAR EL MENSAJE.

EN ESTE TIPO DE TRANSMISIÓN NO SE MANEJA MUCHA VELOCIDAD YA QUE CADA CARÁCTER ES TRANSMITIDO DE UNO EN UNO Y POR LO TANTO PUEDE SER UN POCO LENTA.



TRANSMISION SINCRONA

A DIFERENCIA DE LA TRANSMISIÓN ASÍNCRONA, EN ESTE TIPO DE TRANSMISIÓN NO SE UTILIZAN BITS DE INICIO O PARADA, AQUÍ PARA EVITAR LA DESINCRONIZACIÓN LO QUE SE USA SON RELOJES QUE PERMITEN QUE LOS BITS SE ENVÍEN A UNA VELOCIDAD CONSTANTE QUE ES DICTADA POR LOS PULSOS DEL RELOJ; CABE RESALTAR QUE EN ESTE TIPO DE TRANSMISIÓN ANTES DE ENVIAR CUALQUIER DATO SE DEBE PRIMERO ENVIAR UN GRUPO DE CARACTERES DE SINCRONÍA PARA QUE EL RECEPTOR SEPA QUE VA A RECIBIR UN MENSAJE. LAS CARACTERÍSTICAS DE ESTE TIPO DE COMUNICACIÓN, SUELEN SER SIMILARES A LA DEL DIÁLOGO MANTENIDO CARA A CARA. RESULTA DINÁMICO, EN DONDE UNA CONVERSACIÓN EVOLUCIONA EN TIEMPO REAL.

