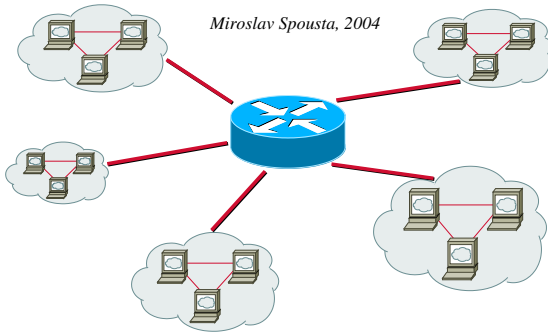


Počítačové sítě I

9. Internetworking

Miroslav Spousta, 2004



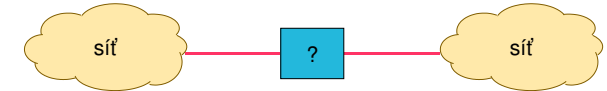
1

Internetworking

- propojování sítí a jejich částí (segmentů)
- spojováním sítí vzniká inter-network
neboli internet
Internet je ta *jedna* síť
- proč propojovat sítě (a jak):
 - zvětšení možné vzdálenosti mezi uzly, zvýšení počtu stanic
 - optimalizace prostředků, provozu
 - zpřístupnění vzdálených zdrojů, prostředků
 - zlepšení služeb (např. WWW, pošta je tím užitečnější, čím více lidí ji používá)

2

Propojování sítí



- sítě mohou být propojeny pomocí několika druhů zařízení
- na různých úrovních (vrstvách modelu OSI)
 - fyzické (opakovače)
 - linkové (switche, bridge)
 - síťové (routery)
 - aplikační (proxy, aplikační firewally)

3

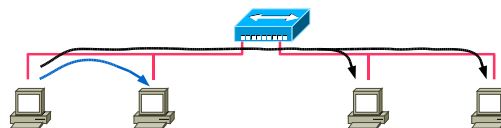
Opakovač

- neboli repeater, propojuje zařízení na fyzické (nejnižší) vrstvě
někdy se označením HUB myslí opakovač
- má několik – aspoň dva – porty, kam se připojují jednotlivé sítě
- pracuje na úrovni bitů, neví, co jednotlivé bity znamenají
- bity jsou přijímány na jednom portu, vyhlazeny a opět rozesílány na všechny ostatní porty
opakuje data – opakovač
- dochází k opravě zkreslení a útlumu fyzických přenosových cest
regenerace signálu

4

Opakovač

- opakovač způsobuje pouze malé zpoždění
max. několik bitů
- nemá žádnou vyrovnávací paměť
- může propojovat libovolný počet segmentů
- může propojovat pouze segmenty se stejnou rychlostí



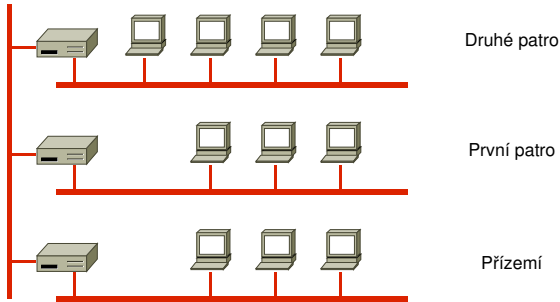
5

Opakovače v Ethernetu

- nemůže jich být v síti libovolně mnoho
 - vyžaduje metoda CSMA/CD – musí být zaručena určitá doba šíření, kvůli detekci kolizí
 - opakovač v Ethernetu musí šířit kolize(!)
 - všechny segmenty propojené pomocí opakovačů tvoří *kolizní doménu*
 - pravidlo: mezi každými dvěma body maximálně 2 opakovače
 - umožňuje páteří rozvody
 - přesnější pravidlo: 5-4-3
 - 5 segmentů, 4 opakovače a 3 aktivní segmenty

6

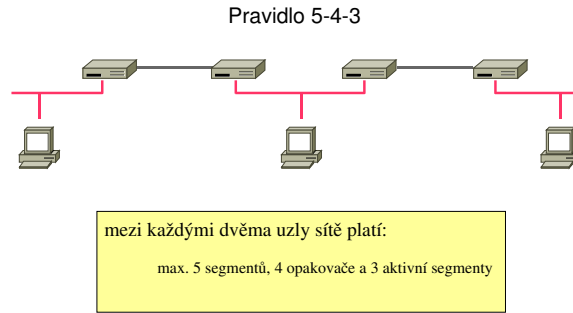
Opakovače v Ethernetu



Pravidlo max. 2 opakovače mezi dvěma uzly

7

Opakovače v Ethernetu



8

Filtrování

- jsou hloupé – šíří do všech směrů i to, co by nemusely
- chtějí bychom, aby propojovací zařízení poznalo, co musí přeposlat a co nikoliv
 - neboli filtrovat provoz
 - musí rozumět aspoň části přenášených dat – adresám linkové vrstvy
 - neboli musí pracovat na linkové vrstvě
 - pokud se bude rozhodovat podle adres, nemůže fungovat v reálném čase, musí si bufferovat rámce (nebo jejich části), aby zjistil, na které porty je má vyslat
 - díky bufferování ale může propojovat různé rychlé segmenty sítě

9

Most, přepínač

- díky bufferování nemusí propagovat kolize
 - odděluje kolizní domény!
- všesměrově (v ideálním případě) šíří pouze broadcasty
 - pakety určené všem příjemcům v dané síti
- most (bridge): starší, většinou bufferuje celé rámce, pomalejší, má pouze dva porty – propojuje dvě sítě
- přepínač (switch): novější, víceportový (8, 16, 24, 48), rychlý
 - často se používá jako náhrada hubu
- přes jeden přepínač může (na různých portech) probíhat několik přenosů

10

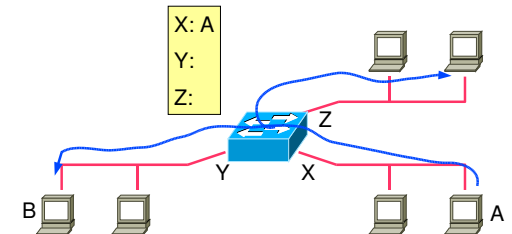
Přepínač: filtrování

- aby most mohl filtrovat, musí znát topologii sítě
 - nebo aspoň na kterém portu se nachází která stanice
 - pokud neví, musí se chovat jako opakovač (ale na linkové vrstvě)
- můžeme na každém přepínači nastavit ručně
 - mnoho práce, může se měnit (např. notebook v síti, ...)
- switch si potřebné údaje zjistí sám
 - zpočátku se chová jako opakovač a učí se – ukládá si do tabulek dvojice port-adresa
 - po určité době začne filtrovat provoz
 - plug & play

11

Učení

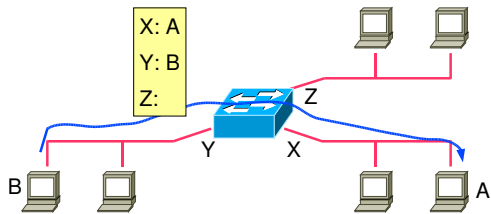
- když dostane rámec „od A k B“ na portu X, odvodí, že uzel A je na portu X, zapíše si danou informaci do tabulky
- pošle rámec na všechny porty kromě X



12

Učení

- stanice B odpoví, switch se z odpovědi dozví, kde leží B
kde leží stanice A už ví
- další rámce komunikace mezi A a B už posílá pouze mezi zjištěnými porty (X, Y)



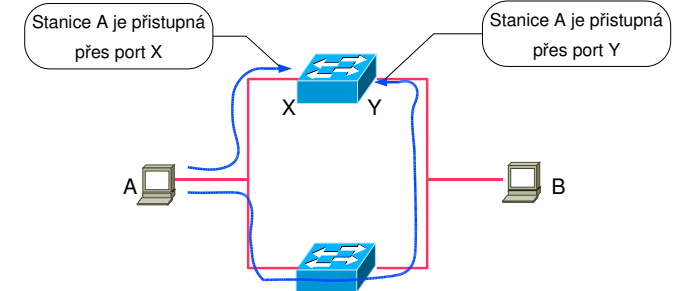
13

Problém: kružnice

- učení nám přestane fungovat, pokud struktura sítě nebude stromová, ale bude obsahovat kružnici
- mosty se dokáží domluvit a kružnici přerušit
- kružnice může být v síti úmyslně: kvůli možnému výpadku spojení
- STA: Spanning Tree Algorithm
algoritmus, pomocí kterého se najde kostra dané síťové topologie
přeruší se případné kružnice (zablokují se některé porty)
zůstane stromovitá struktura
v případě výpadku se zablokované porty opět uvolní
všechny moderní switche algoritmus podporují (IEEE 802.1d)

14

Problém: kružnice



15

Spanning Tree Algoritmus

- nejdříve se zvolí kořenový switch (root switch)
ten s nejmenší MAC adresou
- na každém síťovém segmentu se zvolí designated switch
to je ten, který má nejlepší cestu ke kořenovému switchi
- porty switchů, které nejsou na kostře grafu sítě se přepnou do blokujícího stavu
- možné stav portu: blocking, listening, learning, forwarding, disabled
blocking: neprochází rámce, slouží jako záložní
learning: neprochází rámce, switch se učí adresy
forwarding: prochází rámce, cílové stav pro aktivní porty v kostře grafu sítě

16

Source routing

- alternativní možnost: přepínání rámců stylem „source routing“
neboli zdrojové směrování, spíše technika síťové vrstvy
o tom, kudy bude rámec sítě procházet rozhoduje odesílající uzel
do rámce zapíše adresy všech switchů, přes které rámec projde
- jak odesílatel zjistí cestu?
pomocí záplavového rozesílání: pošle paket, který se rozešle všem sousedům
rekurzivně až k cíli, cíl odpoví a v odpovědi je cesta, kterou původní paket prošel
je to dosti nešetrné k síti
ale najde opravdu nejlepší cestu

17

Repeater, switch nebo router?

- neexistuje jednoznačná odpověď
ale existují doporučení
- chceme-li zvýšit propustnost sítě:
zvětšíme přenosovou rychlost (100 Mbps -> 1 Gbps)
např. jen u některých stanic/serverů
rozdělíme síť na více částí, s cílem maximalizace lokálního provozu
- udává se, že 80% provozu je lokálního charakteru, 20% mezi sítěmi
dneska neplatí, díky Internetu

18

Repeater nebo switch?

- opakovač
 - neodděluje kolizní domény (šifí se skrz něj kolize)
 - je rychlý, ale počet v síti je omezen
 - nepodporují redundandní cesty
- přepínač
 - umožňuje vytvářet rozsáhlé sítě, je pomalejší
 - dnes se téměř všude používají switche (přepínače)
 - nepodporují redundandní cesty (ale umí se s nimi vyrovnat)
 - moderní switche lze nakonfigurovat pro agregaci – více linek se tváří jako jedna
 - ne vždy musí být nejvýhodnější

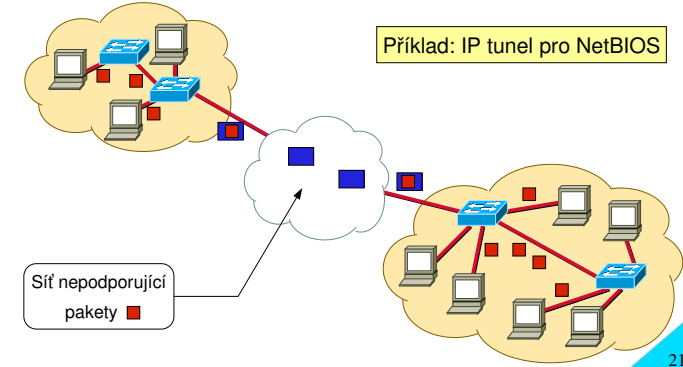
19

Jak spojit různé technologie

- opakovač (fyzická vrstva)
 - nelze: různé rychlosti, různá technologie
- přepínač (linková vrstva)
 - lze, pokud jsou sítě dostatečně podobné (např. TokenRing, Ethernet)
- router (síťová vrstva)
 - standardní řešení
- co s nesměrovatelnými protokoly? (NetBIOS)
 - neznají pojem sítě ... dají se použít jen v rámci jedné sítě
 - řešení: zapouzdření do jiného protokolu

20

Tunelování (zapouzdření)



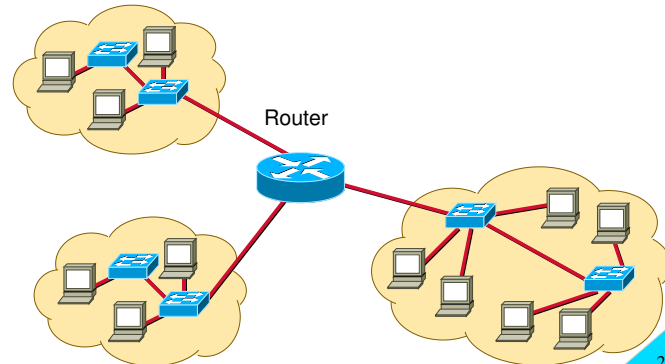
21

Switch nebo router?

- přepínač
 - vytváří jednu velkou síť, nemá explicitní požadavky na maximální velikost sítě
 - v rámci sítě mohou uzly komunikovat „přímo“, bez prostředníka
 - šifí broadcasty v celé síti – je vhodné ji omezit
- směrovač (router)
 - pracuje na síťové úrovni, propojuje jednotlivé sítě
 - nešifí broadcasty z jedné sítě do druhé
- kritérium pro rozdělení do sítí:
 - lokální:nelokální = 80:20
 - snadná správa, přístupová práva

22

Klasické řešení



23

Switche dnes

- podporují QoS (quality of service), VLAN (Virtual LAN)
- různé verze STA (s rychlejší konvergencí, ...)
- agregaci více linek do jedné
- filtrování rámců na různých úrovních:
 - linková: Layer 2
 - síťová: Layer 3, filtrování na úrovni protokolu IP, IP adresy...
 - transportní: Layer 4, filtrování na úrovni portů TCP/UDP
- Layer 3 switch: vlastně router, ale optimalizovaný na rychlost, HW řešení
- Layer 4 switch: umožňuje rozlišovat provoz, např. load balancer

24

VLAN

- Virtuální síť, standard IEEE 802.1q
- VLAN je skupina uzlů, které komunikují, jako by byly spojené LAN ale jsou v jiných LAN nebo tvoří v LAN podmnožinu
IEEE 802.1q umožňuje vytvářet VLAN, které tvoří „podsíť“ v rámci jedné LAN
- funguje na principu značkování rámců
pro každý port switche je nastaveno, do které VLAN patří
přichodí data se označují značkou příslušné VLAN a pošlou se dále
switch má různé tabulky pro virtuální síť
data se před odesláním ze switche cílovému uzlu označují (většina koncových zařízení nepodporuje IEEE 802.1q)

25

IEEE 802.1q: rámce

IEEE 802.3

preamble	cílová adresa	zdrojová adresa	délka typ dat	data	CRC (32bit)
8	6	6	2	48 –1500	4

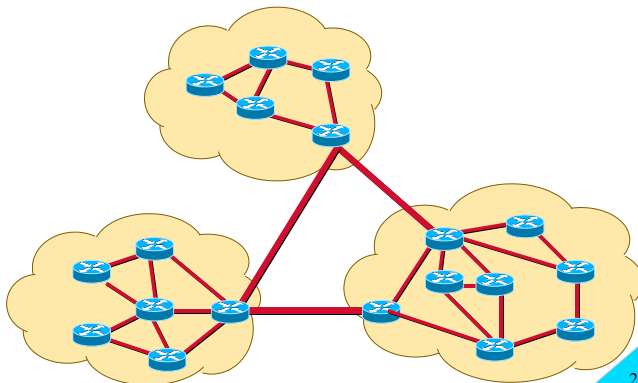
IEEE 802.1q

preamble	cílová adresa	zdrojová adresa	TPID	TCI	délka typ dat	data	CRC (32bit)
8	6	6	2	2	2	42 –1496	4

8100H

Priorita a VLAN ID

Autonomní systémy



28

Autonomní systémy

- AS používají jednotnou strategii směrování
 - v Internetu IGP: Interior Gateway Protocols
OSPF, RIP, IGRP
 - jednotná strategie pro směrování do ostatních AS
- AS jsou vzájemně propojeny
 - EGP: Exterior Gateway Protocols – protokoly pro směrování mezi AS
 - v Internetu se používá BGP (Border Gateway Protokol)
- peering: propojení několika AS
 - data pak neprocházejí přes jádro Internetu, ale lokálně
 - v ČR: NIX.CZ, propojuje desítky sítí

29

Autonomní systémy

- směrování můžeme provádět nejrůznějšími způsoby
 - statické tabulky (vhodné pro malé systémy)
 - dynamicky: používáme speciální algoritmy pro distribuci cest v síti
- směrovací algoritmy se mohou lišit, mají mnoho parametrů
- v každé síti můžeme požadovat jiné vlastnosti směrování
 - kdo kam smí, kudy se bude směřovat provoz
 - definujeme „směrovací politiku“
- Autonomní systém (AS): několik sítí se společnou politikou směrování
 - většinou síť jednoho vlastníka (typicky ISP)

27