



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

UNIVERSITÀ "SAPIENZA" DI ROMA
FACOLTÀ DI INFORMATICA

Reti di Elaboratori

Appunti integrati con il libro "Computer Networking: A Top-Down Approach", J. F. Kurose, K. W. Ross

Author
Simone Bianco

26 marzo 2023

Indice

0 Introduzione	1
1 Introduzione alle reti	2
1.1 Rete, Host e Collegamenti	2
1.2 Struttura di Internet	4
1.3 Pacchetti, Commutazione e Instradamento	7
1.4 Misura delle prestazioni	9
1.5 Stack protocollare TCP/IP	14
2 Livello di Applicazione	18
2.1 Principi delle applicazioni di rete	18
2.2 Web e Protocollo HTTP	21
2.2.1 Messaggi di richiesta e risposta	23
2.2.2 Versioni di HTTP	26
2.2.3 Cookies e Web Caching	27
2.3 Posta elettronica	28
2.3.1 Protocolli SMTP e MIME	29
2.3.2 Protocolli POP3 e IMAP	31
2.4 Domain Name System (DNS)	33
2.4.1 Gerarchia server DNS	33
2.4.2 Protocollo DNS	36
2.5 Trasferimento di file	37
2.5.1 Protocollo FTP	37
2.5.2 Protocollo BitTorrent	39
3 Livello di Trasporto	40
3.1 Multiplexing e Demultiplexing	40
3.2 Trasporto senza connessione (protocollo UDP)	42
3.3 Trasferimento affidabile dei dati	44
3.3.1 Protocollo RDT 1.0 e 2.0	45
3.3.2 Protocollo RDT 2.1 e 2.2	47
3.3.3 Protocollo RDT 3.0	49

Capitolo 0

Introduzione

Capitolo 1

Introduzione alle reti

1.1 Rete, Host e Collegamenti

Definition 1. Rete e Link

Una **rete** è un'infrastruttura composta da dispositivi detti **nodi della rete** in grado di scambiarsi informazioni tramite dei mezzi di comunicazione, wireless o cablati, detti **link (o collegamenti)**

Definition 2. Nodi di una rete

I **nodi** costituenti una rete vengono differenziati in **due macrocategorie**:

- **Sistemi terminali**, differenziati a loro volta in
 - **Host**, ossia un dispositivo di proprietà dell'utente dedicato ad eseguire applicazioni utente
 - **Server**, ossia un dispositivo di elevate prestazioni destinato ad eseguire programmi che forniscono un servizio a diverse applicazioni utente
- **Dispositivi di interconnessione**, ossia dei dispositivi atti a modificare o prolungare il segnale ricevuto, differenziati a loro volta in:
 - **Router**, ossia dispositivi che collegano una rete ad una o più reti
 - **Switch**, ossia dispositivi che collegano più sistemi terminali all'interno di una rete
 - **Modem**, ossia dispositivi in grado di trasformare la codifica dei dati in segnale e viceversa

In particolare, classifichiamo le varie tipologie di rete in:

- **Personal Area Network (PAN)**, avente scala ridotta, solitamente equivalente a pochi metri (es: una rete Bluetooth)

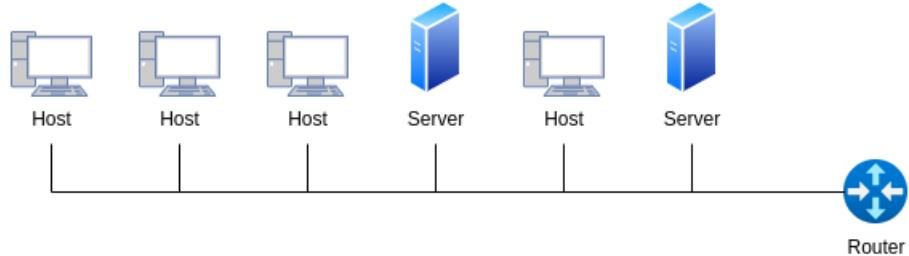
- **Local Area Network (LAN)**, solitamente corrispondente ad una rete privata che collega i sistemi terminali di un appartamento (es: una rete wi-fi o Ethernet). Ogni sistema terminale possiede un indirizzo che lo identifica univocamente all'interno della LAN.

Si differenziano in **LAN con cavo condiviso**, ossia dove tutti i dispositivi sono connessi al router tramite un cavo comune, e **LAN con switch**, ossia dove tutti i dispositivi sono connessi ad uno o più switch, i quali a loro volta sono connessi al router

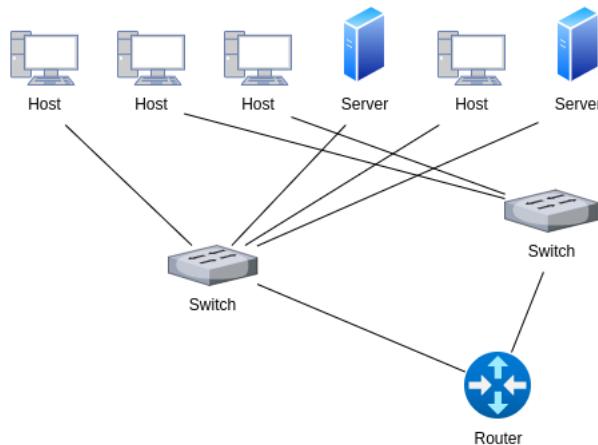
- **Metropolitan Area Network (MAN)**, avente scala pari ad una città
 - **Wide Area Network (WAN)**, avente scala pari ad un paese o una nazione, solitamente gestita da un **Internet Service Provider (ISP)**.
- Si differenziano in **WAN punto-punto**, ossia collegante due reti tramite un singolo mezzo mezzo di trasmissione, e **WAN a commutazione**, ossia collegante più reti tramite più mezzi e dispositivi di collegamento
- **L'Internet**, avente scala globale

Esempi:

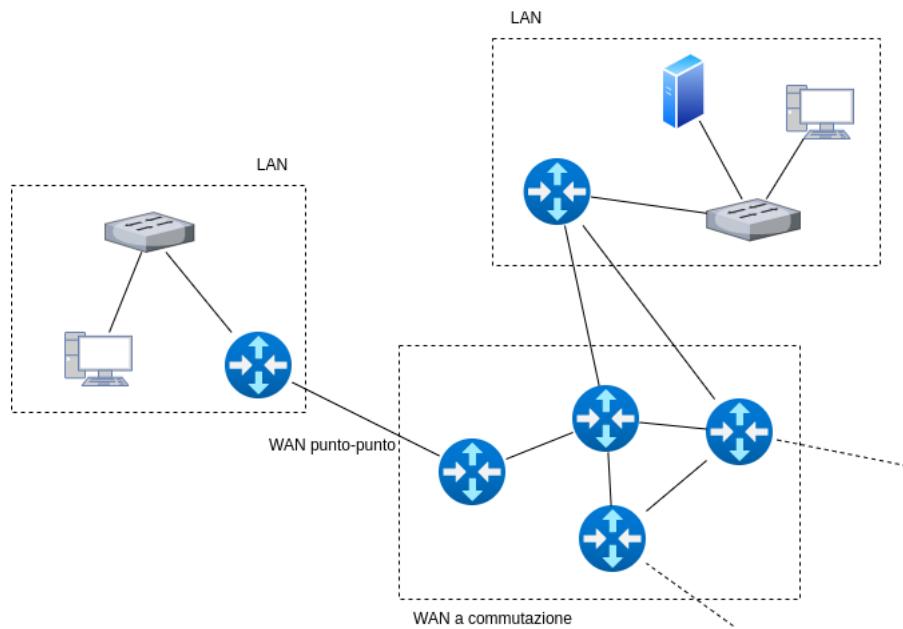
- **LAN a cavo condiviso**



- **LAN con switch**



- **Rete composta**



I supporti fisici utilizzabili per una trasmissione si differenziano in:

- **Doppino intrecciato** (ad esempio un cavo Ethernet), composto da due fili di rame isolati, uno utilizzato per inviare i dati ed uno per riceverli
- **Cavo coassiale**, composto da due conduttori di rame concentrici, entrambi bidirezionali, avente una larghezza di banda maggiore
- **Cavo in fibra ottica**, composto da una fibra di vetro che trasporta impulsi luminosi (dunque alla velocità della luce) al suo interno, ognuno rappresentante un singolo bit
- **Trasmissione wireless**, realizzata tramite l'invio di un segnale radio propagato nell'aria (es: rete cellulare, satellitare o wi-fi)

1.2 Struttura di Internet

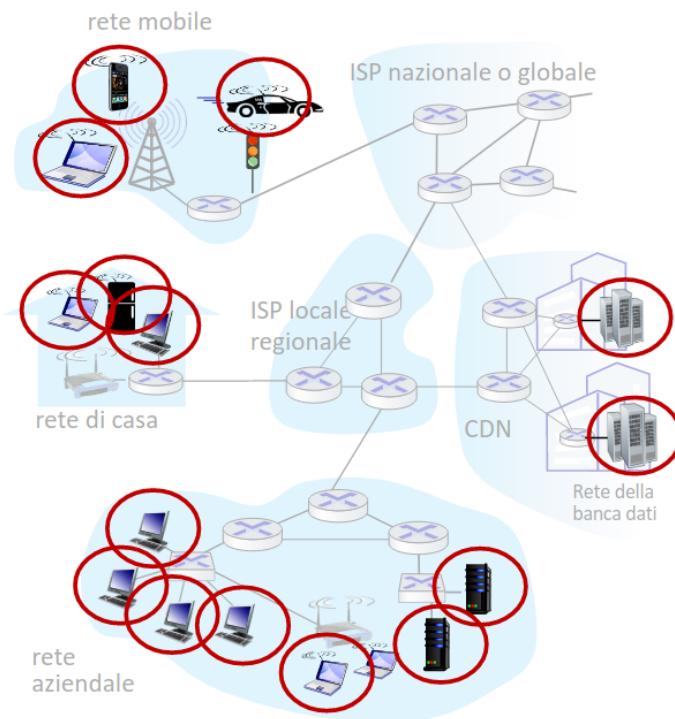
Definition 3. Rete internet

Definiamo come **internet** (abbreviativo di internetwork) una **rete di reti**, ossia una rete che mette in comunicazione due o più reti tra di loro.

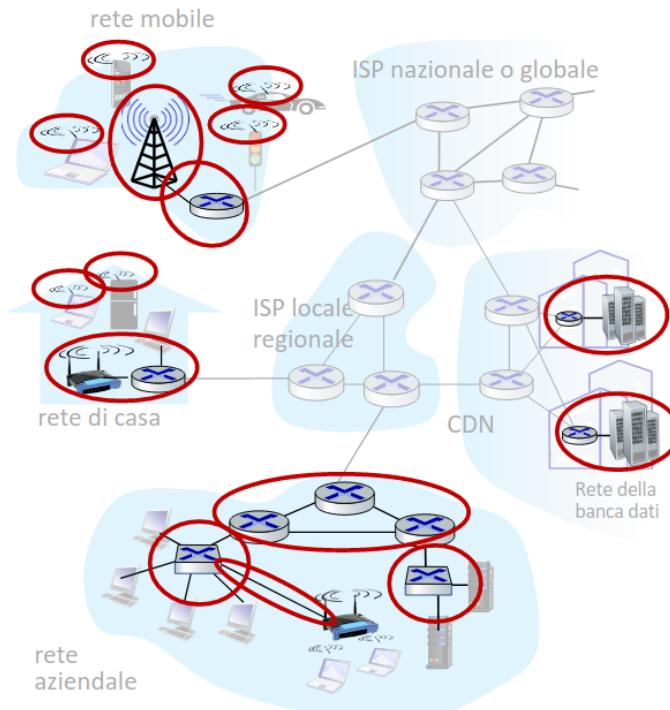
Attenzione: nonostante ciò che viene comunemente chiamato l'**Internet** sia una internet, è necessario puntalizzare che con tale termine comune viene indicata la **rete di tutte le reti**.

Al suo interno, la struttura di Internet risulta essere composta da:

- **Periferia della rete (network edge)**, corrispondente all'insieme di tutti i sistemi terminali connessi.

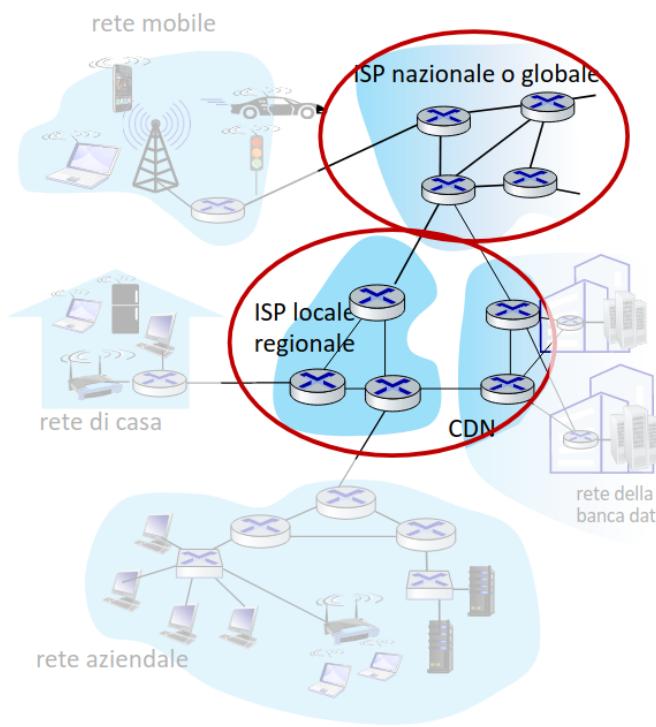


- **Reti di accesso (access network)**, corrispondente ai collegamenti fisici che connettono un sistema terminale al primo **edge router**, ossia il primo router presente nel percorso dal sistema terminale di origine ad un qualsiasi altro sistema terminale di destinazione.



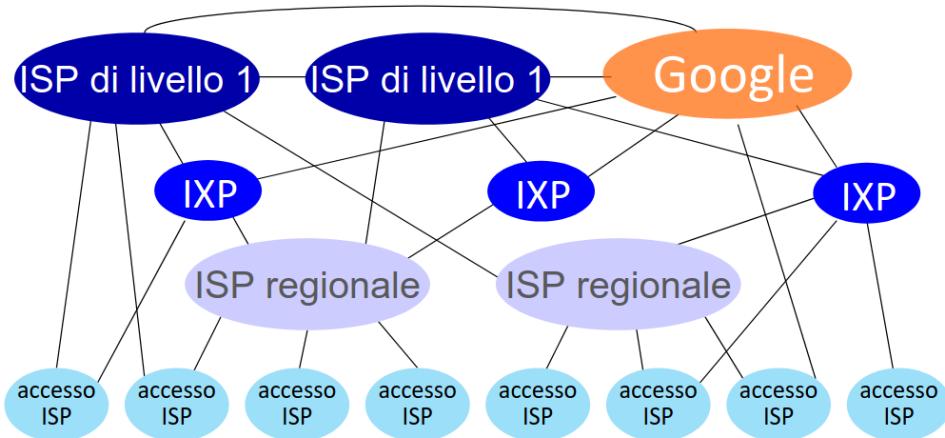
In particolare, l'accesso all'Internet può essere effettuato in più modi:

- **Accesso via cavo**, tramite supporti fisici connessi direttamente ad una rete di distribuzione, detta **cable headend** (es: il centralino di un ISP).
- **Accesso via Digital Subscriber Line (DSL)**, dove viene utilizzata la linea telefonica esistente per collegarsi alla rete dell'ISP
- **Accesso via Wireless LAN (WLAN)**, tramite un collegamento wireless ad una stazione base detta **access point** connessa con il router, a sua volta connesso con un cable headend
- **Accesso via rete cellulare**, dove viene utilizzata la rete cellulare esistente per collegarsi alla rete dell'ISP
- **Accesso via rete aziendale**, tramite una rete aziendale (o universitaria, privata, ...) direttamente connessa ad Internet
- **Nucleo di rete (core o backbone)**, ossia un sistema di router interconnessi tra di loro, corrispondente all'insieme di nodi cui viene realizzata la vera interconnessione tra tutte le reti.



In particolare, all'interno del backbone di Internet sono presenti **più livelli di reti ISP** (es: regionali, nazionali, aziendali, ...), le quali devono essere interconnesse tra di loro tramite degli **Internet Exchange Point (IXP)**.

Inoltre, nel recente periodo, nel backbone di Internet sono state integrate anche delle grandi reti private aziendali, ossia le **reti dei content provider** (es: Google, Netflix, ...), le quali, ormai, funzionano come vere e proprie ISP.



1.3 Pacchetti, Commutazione e Instradamento

Definition 4. Pacchetto e Velocità di trasmissione

Dato un messaggio m da trasferire tra due terminali, definiamo come **pacchetti** l'insieme di blocchi di L bit tali che $m = \{p_1, \dots, p_k\}$.

Ogni pacchetto viene trasmesso nella rete ad una **velocità di trasmissione R** (anche detta larghezza di banda o capacità del collegamento).

Definition 5. Forwarding e Routing

Le funzioni fondamentali di una rete si dividono in:

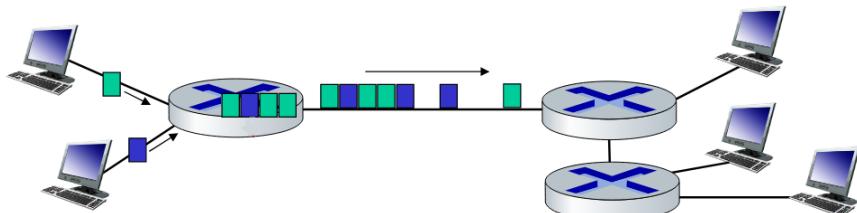
- **Forwarding o Switching (commutazione)**, ossia un'azione locale tramite cui vengono spostati i pacchetti in arrivo dal collegamento di ingresso del router al collegamento appropriato di uscita. Viene effettuato attraverso una **local forwarding table**, contenente gli indirizzi dei nodi locali
- **Routing (instradamento)**, ossia un'azione globare tramite cui vengono determinati i percorsi origine-destinazione seguiti dai pacchetti. Viene effettuato tramite **algoritmi di instradamento**

In particolare, la commutazione può avvenire in due modi:

- **Commutazione di pacchetto:**

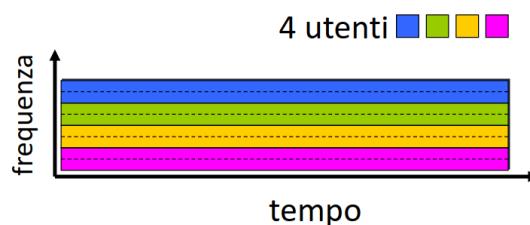
- La rete inoltra i pacchetti da un router all'altro attarverso i collegamenti presenti nell'instradamento dall'origine alla destinazione.
- Una volta inviato, un pacchetto deve completamente raggiungere il nodo a cui sta attualmente venendo inviato prima di poter essere trasmesso al collegamento successivo (**store & forward**)

- Se la velocità di trasmissione sul link di entrata supera la velocità di trasmissione di quello in uscita, i pacchetti verranno messi all'interno di una coda, in attesa di essere trasmessi sul link di uscita
- Se il buffer della coda raggiunge capienza massima, i pacchetti verranno scartati (**perdita di pacchetti**), per poi, se necessario, essere rinviati

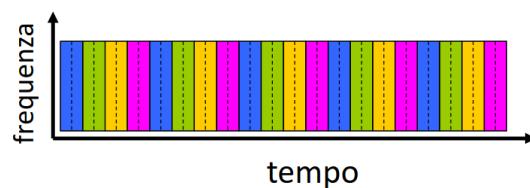


- **Commutazione di circuito:**

- La banda dei mezzi di trasmissione viene **suddivisa** in parti, riservando ognuna di essere ad una comunicazione tra un'origine ed una destinazione.
- Per via di tale suddivisione, il numero di utenti massimo della rete risulta essere **limitato dal numero di suddivisioni**
- La suddivisione può essere effettuata in due modalità:
 - * **Frequency Division Multiplexing (FDM)**, dove le frequenze del mezzo di trasmissione vengono suddivise in bande di frequenza, ognuna di esse riservata ad una singola comunicazione, la quale può utilizzare al massimo la banda ad essa riservata



- * **Time Division Multiplexing (TDM)**, dove il tempo viene suddiviso in slot, ognuno di essi riservato ad una singola comunicazione, la quale può utilizzare l'intera banda del mezzo per il breve lasso di tempo dedicato.



Nonostante la **commutazione di pacchetto** permetta l'accesso di un numero maggiore di utenti e non necessiti di stabilire una configurazione del collegamento, la presenza di una possibile perdita di pacchetti rende tale tipo di commutazione prettamente ottimo per **trasmissioni "bursty"**, ossia intermittenti e con lunghi periodi di inattività.

1.4 Misura delle prestazioni

Definition 6. Larghezza di banda e Transmission rate

Con il termine **larghezza di banda (bandwidth)** indichiamo due concetti strettamente legati tra loro:

- La quantità (espressa in Hz) rappresentante la **larghezza dell'intervallo di frequenze** utilizzato dal sistema trasmittivo, ossia l'intervallo di frequenze utilizzato dal sistema trasmittivo. Maggiore è tale quantità, maggiore è la quantità di informazioni veicolabili tramite il mezzo di trasmissione.
- La quantità (espressa in b/s) detta anche **transmission rate (o bit rate)** rappresentante la **quantità di bit al secondo** che un link **garantisce di trasmettere**. Tale quantità è proporzionale alla larghezza di banda (in Hz)

Definition 7. Throughput

Con il termine **throughput** indichiamo la **quantità di bit** al secondo che **passano attraverso un nodo** della rete.

Observation 1

A differenza del **transmission rate**, il quale fornisce una misura della **potenziale velocità di un link**, il **throughput** fornisce una misura dell'**effettiva velocità di un link**.

In generale, dunque, si ha che

$$T < R$$

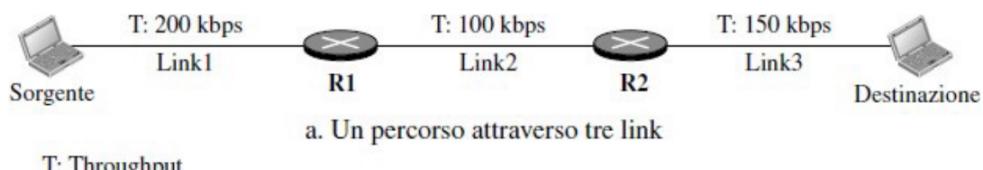
dove T è il throughput e R è il transmission rate

Definition 8. Collo di bottiglia

Dato un percorso end-to-end, ossia tra un dispositivo e un altro, definiamo come **collo di bottiglia** il link limitante il throughput dei link presenti su tale percorso

Esempio:

- Consideriamo il seguente percorso



- Il link L_2 risulta essere il collo di bottiglia di tale percorso, limitando il throughput del percorso a 100 kb/s

Definition 9. Delay di trasmissione

Definiamo come **delay (o latenza) di trasmissione** il tempo necessario ad un nodo per immettere un pacchetto su un link, corrispondente a:

$$D_t = \frac{L}{R}$$

dove L è la dimensione del pacchetto e R è il transmission rate del link

Definition 10. Delay di propagazione

Definiamo come **delay (o latenza) di propagazione** il tempo impiegato dall'**ultimo bit di blocco di dati** posto su un link ad essere propagato fino al nodo di destinazione, corrispondente a:

$$D_p = \frac{k}{v}$$

dove k è la lunghezza del link e v è la velocità di propagazione del link

Definition 11. Delay di un pacchetto

Definiamo come **delay (o latenza) di un pacchetto** il tempo totale necessario ad un pacchetto per essere inviato completamente da un nodo origine ad un nodo destinatario

$$D_n = D_e + D_q + D_t + D_p$$

dove:

- D_e è il **delay di elaborazione del nodo**, dipendente dalle operazioni di controllo svolte dal nodo
- D_q è il **delay di queueing**, ossia l'attesa del pacchetto all'interno della coda del nodo prima di essere trasmesso, dipendente dalla quantità di pacchetti presenti nella coda
- D_t è il delay di trasmissione del link
- D_p è il delay di propagazione del link

Proposition 1. Prodotto rate per delay di propagazione

Dato un link con transmission rate R e delay di propagazione D_p , il prodotto

$$B_{max} = R \cdot D_p = \frac{L \cdot k}{D_t \cdot v}$$

rappresenta il **massimo numero di bit distribuiti tutto sul cavo** contemporaneamente

Esempi:

1. Si consideri un router A che trasmette pacchetti, ognuno di lunghezza $L = 4000$ bit, su un canale di trasmissione con rate $R = 10 \text{ Mb/s}$ verso un router B all'altro estremo del link. Si supponga che il delay di propagazione sia pari a 0.2 ms.

- Quanto impiega il router A a trasmettere un pacchetto al router B?

$$D_t = \frac{L}{R} = \frac{4 \cdot 10^3 \text{ b}}{10^7 \text{ b/s}} = 4 \cdot 10^{-4} \text{ s} = 0.4 \text{ ms}$$

- Quanto impiega il router A a trasmettere un bit al router B?

$$D_{1b} = \frac{1}{R} = \frac{1 \text{ b}}{10^7 \text{ b/s}} = 10^{-7} \text{ s} = 0.1 \mu\text{s}$$

- Qual è il massimo numero di pacchetti al secondo che possono essere trasmessi sul link?

$$\begin{aligned} 1 \text{ P} &= 4000 \text{ b} \implies 1 \text{ b} = \frac{1}{4000} \text{ P} \implies \\ &\implies R = 10^7 \text{ b/s} = \frac{10^7}{4000} \text{ P/s} = \frac{1}{4} \cdot 10^3 \text{ P/s} = 2500 \text{ P/s} \end{aligned}$$

- Supponendo che il router A invii i pacchetti uno dopo l'altro senza introdurre ritardi tra la trasmissione di un pacchetto e il successivo, quanto tempo impiega il router B a ricevere 4 pacchetti?

Poiché i pacchetti vengono inviati senza alcun delay tra di essi, possiamo considerare tali pacchetti come un unico grande pacchetto di dimensione $4 \cdot L$, implicando che

$$D_{4t} = \frac{4 \cdot L}{R} = \frac{16 \cdot 10^3 \text{ b}}{10^7 \text{ b/s}} = 16 \cdot 10^{-4} \text{ s} = 1.6 \text{ ms}$$

Inoltre, per lo stesso motivo, il tempo di propagazione rimarrà inalterato, poiché esso non dipende dalla lunghezza del pacchetto, ma solo dalla lunghezza e della velocità di propagazione del link. Di conseguenza, il tempo totale impiegato sarà $1.6 \text{ ms} + 0.2 \text{ ms} = 1.8 \text{ ms}$

- Qual è il massimo numero di bit e il numero di pacchetti che possono essere presenti sul canale?

$$P_{max} = R \cdot D_p = 10^7 \text{ b/s} \cdot 0.2 \text{ ms} = 2000 \text{ b} = \frac{1}{2} \text{ P}$$

2. Si consideri un host A che vuole inviare un file molto grande, 4 milioni di byte, a un host B. Il percorso tra A e B ha 3 link L_1, L_2, L_3 , ognuno di lunghezza 300 km, ciascuno con rate rispettivo $R_1 = 500 \text{ kb/s}$, $R_2 = 2 \text{ Mb/s}$ e $R_3 = 1 \text{ Mb/s}$.

- Assumendo l'assenza di ulteriore traffico nella rete, qual è il throughput per il file transfer?

Poiché il link L_1 risulta essere il collo di bottiglia del percorso, il throughput risulta essere $R_1 = 500 \text{ kb/s}$

- Qual è il tempo totale impiegato per trasferire il file al'host B assumendo che i link siano cavi in fibra ottica?

Poiché non vi è specificata la lunghezza di ogni pacchetto, assumiamo che il file venga inviato come un unico grande pacchetto, implicando che $L = 4 \cdot 10^6 \text{ b} = 32 \cdot 10^6 \text{ b}$.

Di conseguenza, si ha che:

$$D_t(L_1) = \frac{32 \cdot 10^6 \text{ b}}{5 \cdot 10^5 \text{ b/s}} = 64 \text{ s}$$

$$D_t(L_2) = \frac{32 \cdot 10^6 \text{ b}}{2 \cdot 10^6 \text{ b/s}} = 16 \text{ s}$$

$$D_t(L_3) = \frac{32 \cdot 10^6 \text{ b}}{1 \cdot 10^6 \text{ b/s}} = 32 \text{ s}$$

Poiché L_1, L_2, L_3 sono cavi in fibra ottica, la velocità di propagazione su di essi corrisponde alla velocità della luce, pari a $\sim 3 \cdot 10^8 \text{ m/s}$. Dunque, il delay di propagazione di ogni link corrisponderà a:

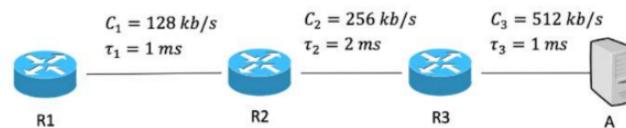
$$D_p = \frac{3 \cdot 10^5 \text{ m}}{3 \cdot 10^8 \text{ m/s}} = 1 \text{ ms}$$

Infine, concludiamo che il tempo totale impiegato corrisponda a:

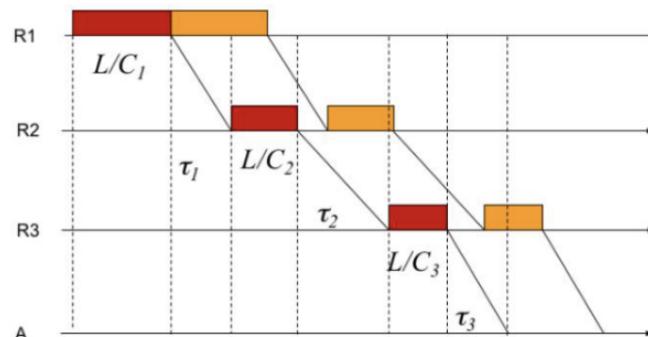
$$D_{tot} = D_t(L_1) + D_t(L_2) + D_t(L_3) + 3 \cdot D_p = 64 \text{ s} + 16 \text{ s} + 32 \text{ s} + 3 \cdot 1 \text{ ms} = 112,003 \text{ s}$$

3. Si consideri la rete nella seguente figura, dove C_1, C_2, C_3 e τ_1, τ_2, τ_3 sono rispettivamente i transmission rate e i delay di propagazione dei tre link.

Al tempo $t = 0$, la coda di uscita di R_1 contiene 2 pacchetti diretti ad A . Assumendo che la lunghezza dei pacchetti sia $L = 512 \text{ b}$, si indichi per ciascun pacchetto l'istante in cui esso viene completamente ricevuto da A .



Per aiutarci durante il calcolo, grafichiamo il contenuto di ogni coda al passare del tempo:



Dunque, il tempo totale impiegato dal primo pacchetto corrisponderà a:

$$T_1 = \frac{L}{C_1} + \tau_1 + \frac{L}{C_2} + \tau_2 + \frac{L}{C_3} + \tau_3 = 4 \text{ ms} + 1 \text{ ms} + 2 \text{ ms} + 2 \text{ ms} + 1 \text{ ms} + 1 \text{ ms} = 11 \text{ ms}$$

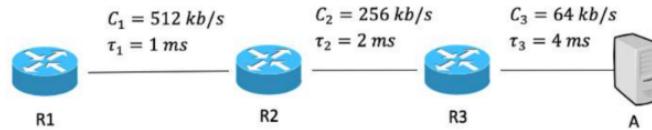
Analogamente, il tempo totale impiegato dal secondo pacchetto corrisponderà a:

$$T_2 = 2 \cdot \frac{L}{C_1} + \tau_1 + \frac{L}{C_2} + \tau_2 + \frac{L}{C_3} + \tau_3 = 8 \text{ ms} + 1 \text{ ms} + 2 \text{ ms} + 2 \text{ ms} + 1 \text{ ms} + 1 \text{ ms} = 15 \text{ ms}$$

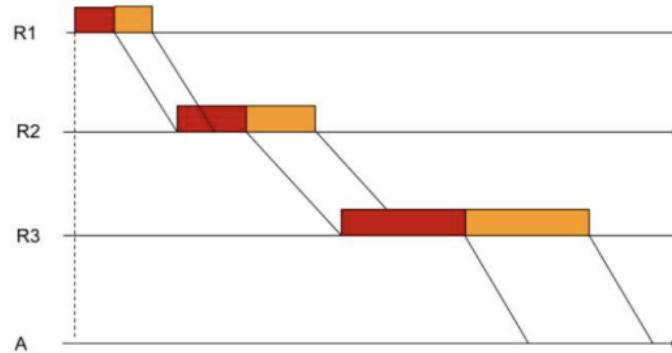
4. Si consideri la rete nella seguente figura, dove C_1, C_2, C_3 e τ_1, τ_2, τ_3 sono rispettivamente i transmission rate e i delay di propagazione dei tre link.

Al tempo $t = 0$, la coda di uscita di R_1 contiene 2 pacchetti diretti ad A . Assumendo che la lunghezza dei pacchetti sia $L = 512 \text{ b}$, si indichi per ciascun pacchetto l'istante in cui esso viene completamente ricevuto da A .

Inoltre, supponendo che vi siano n pacchetti, si indichi una formula generica descrivente per ciascun pacchetto l'istante in cui esso viene completamente ricevuto da A



Come nel caso precedente, grafichiamo il contenuto di ogni coda al passare del tempo:



Il tempo totale impiegato dal primo pacchetto corrisponderà a:

$$T_1 = \frac{L}{C_1} + \tau_1 + \frac{L}{C_2} + \tau_2 + \frac{L}{C_3} + \tau_3 = 1 \text{ ms} + 1 \text{ ms} + 2 \text{ ms} + 2 \text{ ms} + 8 \text{ ms} + 4 \text{ ms} = 18 \text{ ms}$$

Notiamo come, a differenza del caso precedente, il secondo pacchetto giunge nelle code successive mentre il primo pacchetto deve essere ancora completamente spedito, implicando che esso debba essere inserito nella coda di attesa.

Dunque, una volta raggiunta la coda finale, il secondo pacchetto potrà essere inviato solo una volta completato il primo pacchetto.

Di conseguenza, il suo tempo totale di ricezione corrisponde a:

$$T_2 = T_1 + \frac{L}{C_3} = 18 \text{ ms} + 8 \text{ ms} = 26 \text{ ms}$$

Applicando lo stesso ragionamento nel caso di n pacchetti, la formula generica descrivente l'istante di ricezione dell' n -esimo pacchetto corrisponde a:

$$T_n = T_{n-1} + \frac{L}{C_3} = T_{n-2} + 2 \cdot \frac{L}{C_3} = \dots = T_1 + (n-1) \frac{L}{C_3} = 18 \text{ ms} + 8(n-1) \text{ ms}$$

1.5 Stack protocollare TCP/IP

Definition 12. Protocollo

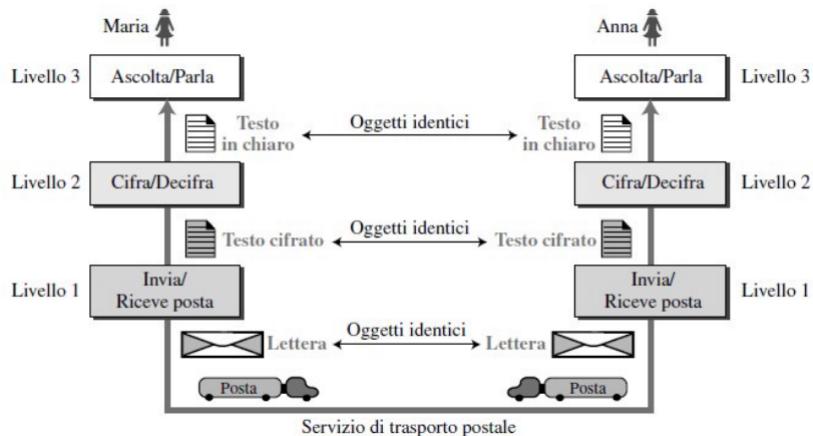
Un **protocollo** definisce l'insieme di **regole** che il dispositivo mittente e il dispositivo destinatario, così come tutti i sistemi intermedi coinvolti, devono rispettare per essere in grado di comunicare.

In situazioni più complesse, potrebbe essere opportuno suddividere i compiti necessari alla comunicazione fra **più livelli (layer)**, nel qual caso è richiesto **un protocollo per ciascun livello**. Tramite un layering dei protocolli, dunque, è possibile suddividere un compito complesso in compiti più semplici, ognuno gestibile da un singolo protocollo.

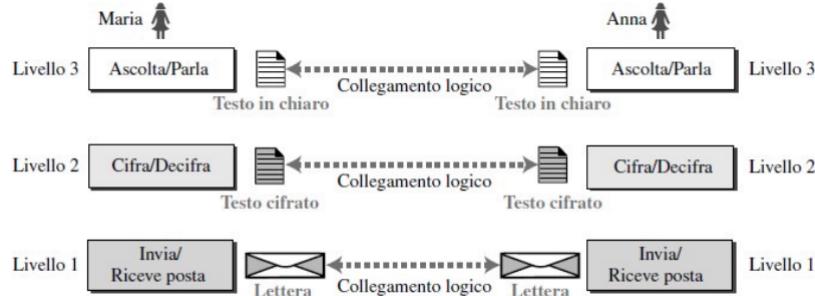
In particolare, ogni layer è **indipendente dagli altri** (modularizzazione), utilizzando i servizi forniti dal layer inferiore e offrendo servizi al layer superiore.

Ogni layer, dunque, può essere considerato come una **black box** con opportuni ingressi ed uscite, senza necessità di essere a conoscenza delle modalità con cui i dati in ingresso vengano trasformati in quelli di uscita.

Quando è richiesta una **comunicazione bidirezionale**, ciascun layer deve essere in grado di effettuare entrambi i compiti richiesti, ossia manipolare i dati in input per inviarli al livello superiore o manipolarli per inviarli al livello inferiore.



In particolare, l'effetto ottenuto tramite una suddivisione in uno stack di layer equivalenti permette l'istaurazione di un **collegamento logico** tra ogni livello dello stack: il protocollo implementato in ciascun livello specifica una comunicazione diretta tra i pari livelli delle due parti: il layer N di un dispositivo comunica solo ed esclusivamente con il layer N di tutti i dispositivi.



Inoltre, per via dell'estrema modularizzazione ottenuta, viene facilitata la manutenzione e l'aggiornamento del sistema, poiché il cambiando dell'implementazione del servizio di un layer rimane trasparente al resto del sistema.

Definition 13. Stack protocollare TCP/IP

La principale forma di stack protocollare utilizzata corrisponde allo **stack protocolare TCP/IP**, la cui struttura a layer corrisponde a:

- **Livello di Applicazione**, il quale fornisce supporto alle applicazioni facente uso della rete (protocolli HTTP, SMTP, FTP, DNS, ...).
- **Livello di Trasporto**, il quale gestisce il trasferimento dei pacchetti dal processo del dispositivo mittente a quello del dispositivo destinatario (protocolli TCP, UDP, ...).
- **Livello di Rete**, il quale gestisce l'instradamento dei pacchetti dall'origine alla destinazione (protocolli IP, ...).
- **Livello di Collegamento (o Link)**, il quale gestisce la trasmissione dei pacchetti da un nodo a quello successivo sul percorso (protocolli Ethernet, Wi-fi, PPP, ...). Lungo il percorso, un pacchetto può essere gestito da protocolli discorsi.
- **Livello Fisico**, dove avviene il vero e proprio trasferimento dei singoli bit

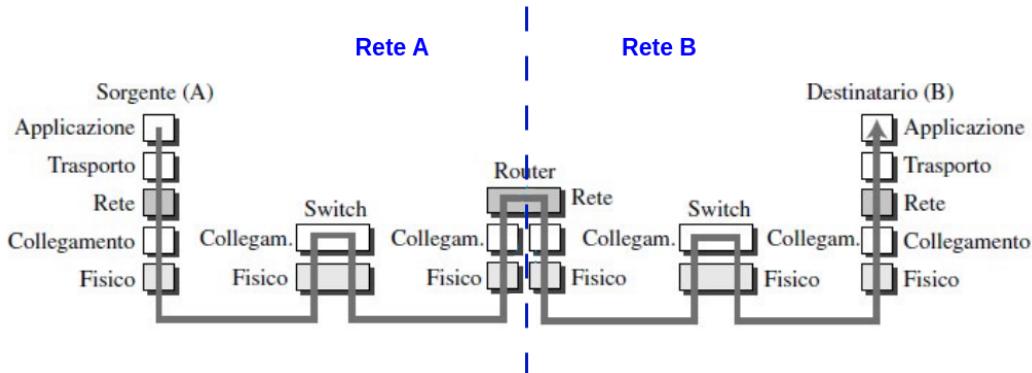


I livelli di Applicazione e di Trasporto sono gestiti tramite **software**, mentre i livelli di Collegamento e Fisico tramite **hardware**.

Durante l'invio di un pacchetto, quest'ultimo, partendo dal livello applicazione del dispositivo sorgente, **percorre tutti i layer dello stack protocollare**, fino a giungere al livello fisico, dove viene effettivamente inviato al nodo successivo.

Tutti i nodi intermedi presenti sul percorso lavoreranno utilizzando solo i livelli necessari. In particolare, ogni dispositivo utilizzerà il livello di collegamento, in modo da poter spedire il pacchetto stesso verso il nodo successivo del percorso.

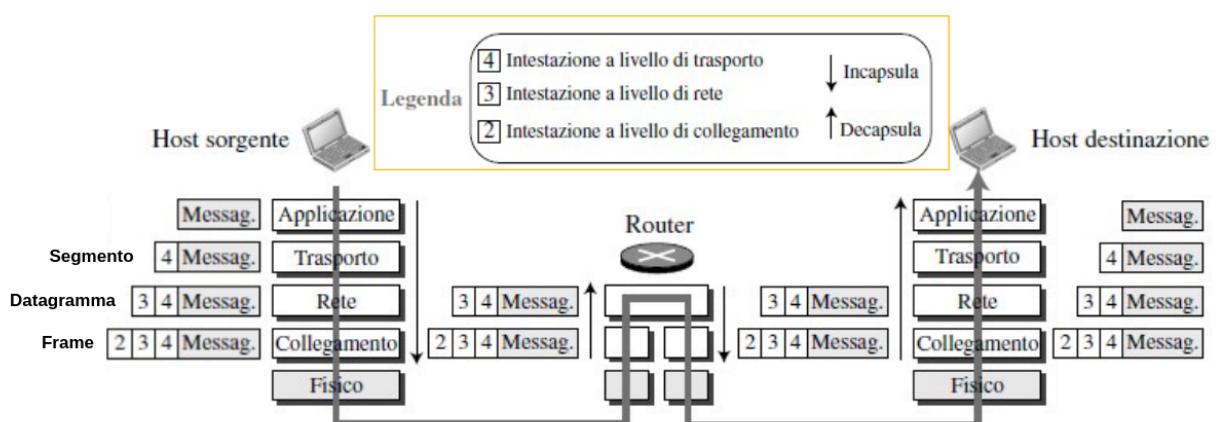
Nel caso in cui si raggiunga il **punto di scambio tra due reti**, solitamente un edge router, verrà utilizzato anche il livello di rete.



Prima di essere spedito al livello inferiore, ogni pacchetto viene **incapsulato**: una volta ricevuto il pacchetto dal layer superiore, il layer attuale applica un proprio **header (o intestazione)**, aggiungendo informazioni necessarie al layer del dispositivo di destinazione corrispondente a quello attuale.

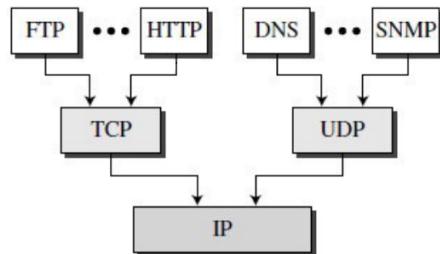
In particolare, ad ogni livello un pacchetto assume il nome di:

- **Messaggio (al livello di applicazione)**, corrispondente al pacchetto originale, senza alcuna intestazione
- **Segmento (al livello di trasporto)**, corrispondente al messaggio ricevuto dal layer superiore a cui viene aggiunto un header di trasporto
- **Datagramma (al livello di rete)**, corrispondente al segmento ricevuto dal layer superiore a cui viene aggiunto un header di rete
- **Frame (al livello di collegamento)**, corrispondente al datagramma ricevuto dal layer superiore a cui viene aggiunto un header di collegamento

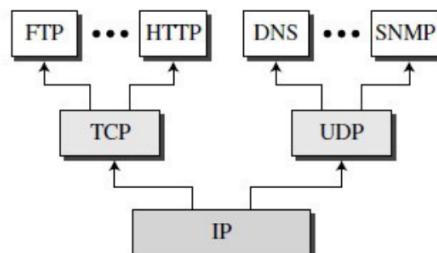


Poiché lo stack protocollare TCP/IP prevede la presenza di **più protocolli nello stesso livello**, ogni livello deve essere in grado di effettuare operazioni di:

- **Multiplexing**, dove ogni protocollo deve essere in grado di encapsulare (uno alla volta) i pacchetti ricevuti da più protocolli presenti al livello superiore



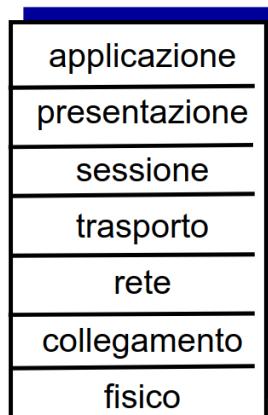
- **Demultiplexing**, dove ogni protocollo deve essere in grado di decapsulare i pacchetti ricevuti ed inviarli a più protocolli presenti nel livello superiore



Per realizzare ciò, nell'header di ogni layer viene inserito un **campo speciale** in grado di identificare quale sia il protocollo di appartenenza di tale pacchetto.

Un'evoluzione dello stack protocollare TCP/IP è il **modello Open Systems Interconnection (OSI)**, dove vengono interposti due livelli tra il livello di applicazione e il livello di trasporto:

- **Livello di Presentazione**, utilizzato per consentire alle applicazioni di interpretare i dati (es: crittografia, compressione, ...)
- **Livello di Sicurezza**, utilizzato per gestire servizi come la sincronizzazione o il ripristino dello scambio di dati



Capitolo 2

Livello di Applicazione

2.1 Principi delle applicazioni di rete

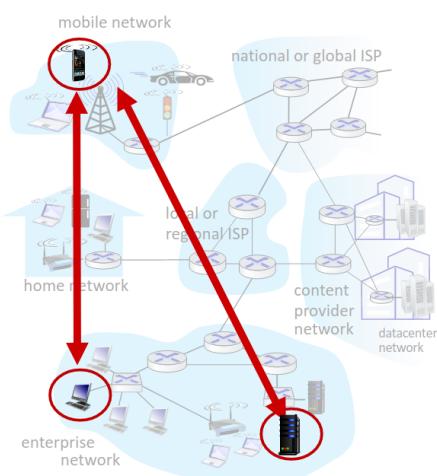
Definition 14. Paradigma di comunicazione

Un **paradigma di comunicazione** è una metodologia di scambio informazioni e gestione delle connessioni all'interno di una rete, principalmente all'interno di Internet.

In particolare, i due principali paradigmi utilizzati sono:

- **Paradigma Client-Server**, dove i sistemi terminali vengono divisi in due categorie:
 - **Client**, il quale comunica solo ed esclusivamente con un server, **richiedendo dei servizi** a quest'ultimo, e può rimanere anche inattivo se non necessario, implicando che esso possa avere indirizzi IP dinamici nel tempo. In particolare, per tali caratteristiche, non vi è una comunicazione client-client, ma solo una comunicazione client-server-client
 - **Server**, il quale possiede un indirizzo IP permanente, rimanendo sempre attivo in attesa di **fornire servizi** ai vari client richiedenti

Ad esempio, i protocolli HTTP, FTP e IMAP sono basati su tale paradigma

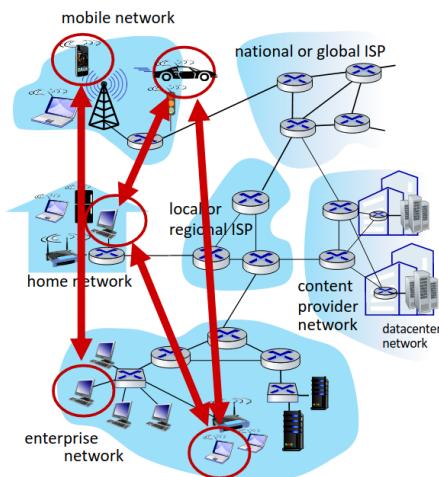


- **Paradigma Peer-to-Peer (P2P)**, dove i sistemi terminali vengono detti **peer** (tradotto: *pari, di equal importanza*) ed ognuno di essi è in grado di comunicare direttamente con ogni altro peer (assumendo quindi sia il compito di client che di server).

In particolare, ogni peer **richiede e fornisce servizi ad altri peer**, rendendo il sistema **estremamente scalabile**: ogni nuovo peer incrementa le capacità di servizio e le richieste di servizio.

Inoltre, come nel caso dei client, ogni peer può connettersi alla rete in modo intermittente utilizzando IP dinamici, diminuendo temporaneamente la quantità di servizi fornibili nella rete. Di conseguenza, la loro gestione risulta estremamente più complessa, ma anche più performante nel caso di un numero elevato di peer.

Un classico esempio di utilizzo del paradigma P2P risultano essere i vari protocolli legati al torrenting e alla condivisione di file di grandi dimensioni.



Definition 15. Processo

Un **processo** è un programma in esecuzione all'interno di un sistema terminale.

In particolare, un **processo client** è un processo che avvia una comunicazione, mentre un **processo server** è un processo che attende di essere contattato da un processo client.

All'interno dello stesso sistema, due processi comunicano tra di loro utilizzando una comunicazione **inter-process**, definita dal sistema operativo. I processi situati su sistemi diversi, invece, comunicano tra di loro tramite **scambio di messaggi**

Definition 16. Socket

Un **socket** è un'**astrazione software** tramite cui un processo può inviare e ricevere messaggi tramite il socket di un altro processo. Per poter comunicare, dunque, due processi devono connettersi tramite due socket (uno ciascuno), identificati da una coppia <Indirizzo_IP, Numero_Porta>

Ogni protocollo a livello di applicazione definisce:

- Le tipologie di messaggi scambiati (es: richiesta e risposta)
- La sintassi del messaggio
- La semantica del messaggio
- Le regole per come e quando i processi inviano e rispondono ai messaggi

In particolare, i protocolli a tale livello si differenziano in **protocolli aperti**, ossia definiti secondo uno standard pubblico ed adottato comunemente da ogni applicazione (es: HTTP, FTP, ...), e **protocolli proprietari**, ossia non pubblici e fini all'applicazione stessa (es: Skype, ...).

Per poter funzionare correttamente, ogni applicazione di rete necessita di alcuni **servizi di trasporto**. In particolare, esse possono necessitare di:

- **Integrità dei dati**, ossia un trasferimento dei dati affidabile al 100%, senza alcuna perdita di pacchetto o corruzione dei dati
- **Garanzie temporali**, ossia un basso ritardo per la ricezione dei dati
- **Garanzie di throughput**, ossia una quantità minima di throughput dati
- **Sicurezza**, ad esempio crittografia o integrità dei dati a seguito di manomissioni

Definition 17. Transmission Control Protocol (TCP)

Il **Transmission Control Protocol (TCP)** è un protocollo risiedente sul **layer di trasporto** in grado di fornire **trasporto affidabile**, ossia senza perdita di alcun pacchetto, e controllo del flusso e della congestione, in cambio di un'assenza di garanzie temporali, di throughput e di sicurezza.

Inoltre, il protocollo TCP è **orientato alla connessione**, ossia richiedente una configurazione (**handshaking**) tra il processo client e il processo server

Definition 18. User Datagram Protocol (UDP)

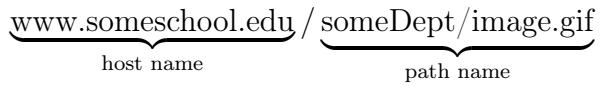
L'**User Datagram Protocol (UDP)** è un protocollo risiedente sul **layer di trasporto** in grado di fornire **trasporto veloce** poiché **non orientato alla connessione** ed **estremamente scarno**, ossia sprovvisto di: trasporto affidabile, controllo del flusso e della congestione e garanzie temporali, di throughput e di sicurezza

Poiché per loro natura i protocolli TCP ed UDP sono privi di garanzie di sicurezza, i messaggi scambiati tra socket TCP e UDP risultano sprovvisti di crittografia, attraversando il percorso instradato completamente in chiaro ed essendo quindi leggibili e manipolabili da qualsiasi dispositivo intermedio.

Per ovviare tale problema, viene implementato a livello di applicazione il protocollo **Transport Layer Security (TLS)** tramite socket realizzati con librerie software specifiche, fornendo connessioni crittografate, integrità dei dati ed autenticaazione dell'end-point.

2.2 Web e Protocollo HTTP

Una pagina web è composta da **oggetti**, ognuno dei quali può essere archiviato su un diverso web server. In particolare, una pagina web consiste in un **file HTML** il quale include diversi oggetti referenziati tramite vari URL



Definition 19. Protocollo HTTP

Il **protocollo HTTP (Hypertext Transfer Protocol)** è un protocollo a livello di applicazione utilizzato per la realizzazione di servizi web. La sua porta di riferimento comune all'interno dei socket è la **porta 80**.

Il protocollo HTTP è **stateless**, ossia non conservante alcuna informazione sulle richieste passate, e basato sul **paradigma client-server**, dove il client invia messaggi detti **richieste** e il server invia messaggi detti **risposte**.

Inoltre, il protocollo HTTP fa uso del **protocollo TCP**:

1. Il client avvia una connessione TCP con il server utilizzando la porta 80, rimanendo in attesa che il server accetti la connessione (TCP handshaking)
2. Vengono scambiati messaggi HTTP tra client e server
3. La connessione TCP viene chiusa

Le **connessioni HTTP** si differenziano in due tipologie:

- **Connessione non persistente**, dove viene aperta la connessione TCP e viene inviato massimo un oggetto prima di chiudere la connessione TCP
- **Connessione persistente (HTTP 1.1)**, dove viene aperta la connessione TCP e vengono inviati multipli oggetti in successione prima di chiudere la connessione TCP

Esempio:

1. Supponiamo che un utente inserisca l'URL dell'oggetto "www.someSchool.edu/ someDepartment/home.index", contenente del testo e 10 riferimenti ad immagini.
2. Il client HTTP dell'utente (browser, cURL, ...) avvia la connessione TCP con il server HTTP tramite la porta 80
3. Il server HTTP sull'host "www.someSchool.edu" riceve la richiesta di connessione, accettandola e notificando il client
4. Il client HTTP invia un messaggio di richiesta HTTP, contenente il path dell'oggetto desiderato, ossia "/someDept/index.html"
5. Il server HTTP riceve il messaggio di richiesta e invia il messaggio di risposta contenente l'oggetto desiderato, il quale a sua volta contiene i riferimenti alle 10 immagini.

6. A questo punto, si creano due scenari:

- Se la connessione non è persistente, il server chiude immediatamente la connessione TCP, implicando che l'intero processo debba essere ripetuto per tutti e 10 i riferimenti necessari
- Se la connessione è persistente, il client invierà in successione altre 10 richieste al server, richiedendo quindi solo la ripetizione dei passaggi 4 e 5 (per 10 volte), per poi chiudere la connessione TCP

Definition 20. Round Trip Time (RTT)

Definiamo come **Round Trip Time (RTT)** il tempo impiegato da un pacchetto di piccole dimensioni per compiere il percorso client-server-client

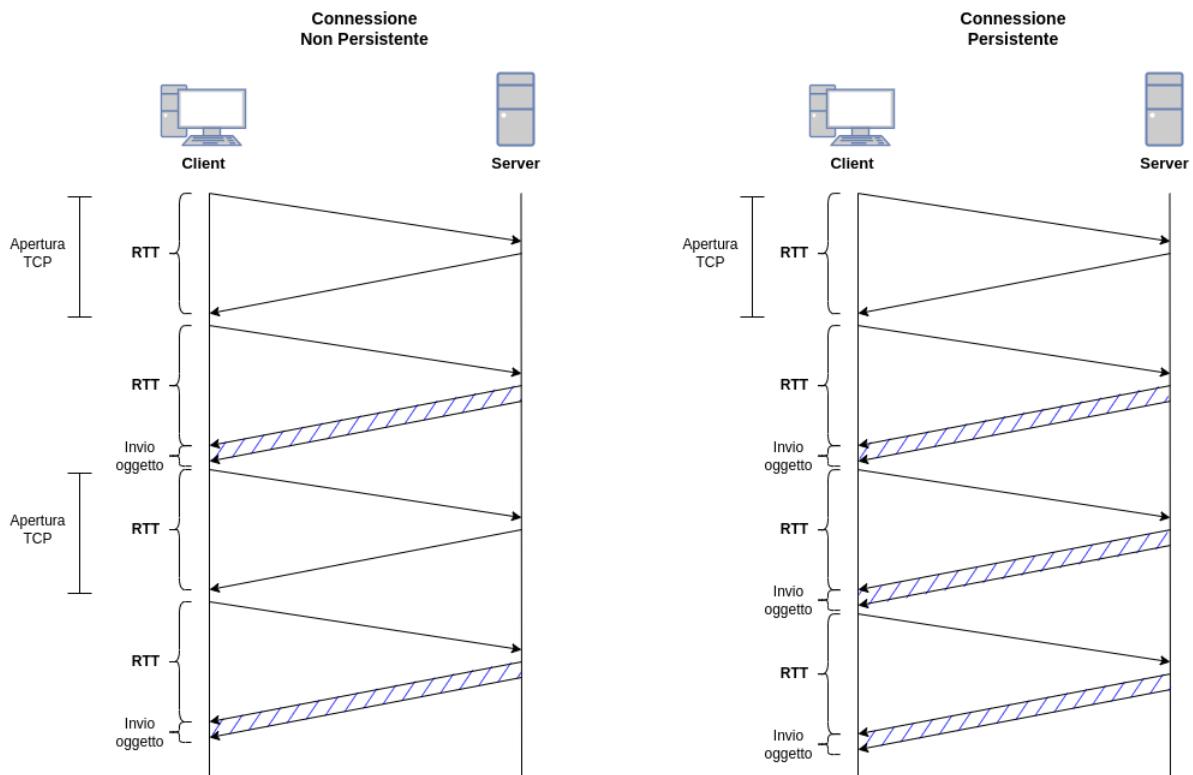
Observation 2. Tempo di risposta HTTP

Se la **connessione non è persistente**, per ogni oggetto sono necessari due RTT, uno per avviare la connessione TCP ed uno per l'invio di richiesta e risposta, seguiti dal tempo necessario ad inviare l'oggetto

$$T_{tot} = (2 \text{ RTT} + \text{Tempo invio ogg.}) \cdot \text{Num. Oggetti}$$

Se la **connessione è persistente**, invece, saranno necessari un RTT per poter stabilire la connessione TCP, seguiti da un solo RTT per oggetto (con annesso tempo di invio)

$$T_{tot} = 1 \text{ RTT} + (1 \text{ RTT} + \text{Tempo invio ogg.}) \cdot \text{Num. Oggetti}$$



2.2.1 Messaggi di richiesta e risposta

I messaggi HTTP di **richiesta** e **risposta** vengono formattati un formato leggibile dall'uomo (in particolare, in codice ASCII).

Ogni messaggio di **richiesta HTTP** viene strutturato nel seguente modo:

- Una **riga di richiesta**, composta dal **metodo** utilizzato, il path richiesto e la versione di HTTP utilizzata, seguiti da un carattere di ritorno a capo, ossia \r, ed un carattere di avanzamento di riga, ossia \n

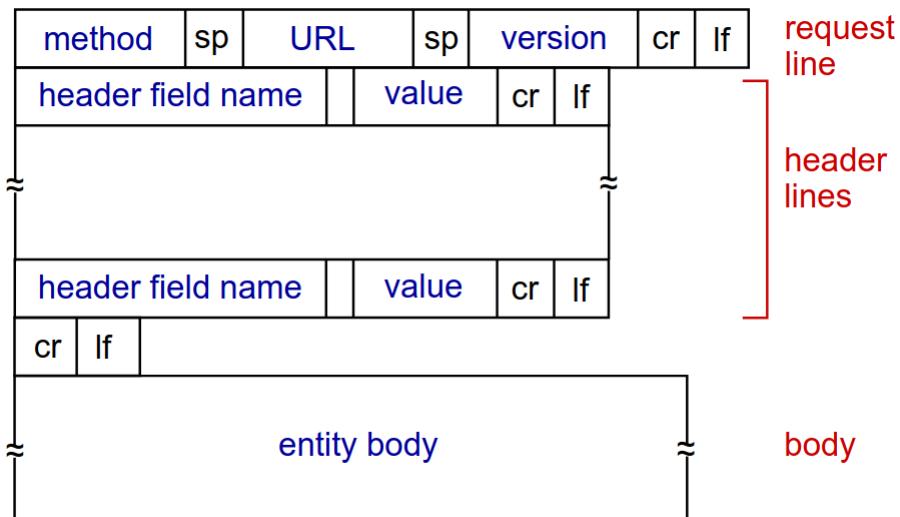
I **metodi** principali inseribili all'interno della riga di richiesta sono:

- **Metodo GET**, utilizzato per l'invio di dati al server, i quali vengono inseriti all'interno dell'URL a seguito di un carattere '?'
(es: `www.mysite.com/search?user=myuser`)
- **Metodo POST**, utilizzato per l'invio di dati al server, i quali vengono aggiunti all'interno del body del messaggio (rimanendo quindi parzialmente offuscati all'utente)
- **Metodo HEAD**, utilizzato per richiedere solo l'header di risposta che verrebbe restituito dalla destinazione a seguito di una richiesta GET
- **Metodo PUT**, utilizzato per caricare un nuovo file o sostituirne uno esistente all'interno della destinazione (non più utilizzato poiché estremamente insicuro)
- Un **header (o intestazione)**, composto da varie linee contenenti informazioni utili alla connessione

Alcuni esempi di campi inseribili all'interno di un header di richiesta sono:

Campo Header	Descrizione
User-agent	Indica il programma client utilizzato
Accept	Indica il formato dei contenuti che il client è in grado di accettare
Accept-charset	Famiglia di caratteri che il client è in grado di gestire
Accept-encoding	Schema di codifica supportato dal client
Accept-language	Linguaggio preferito dal client
Authorization	Indica le credenziali possedute dal client
Host	Host e numero di porta del client
Date	Data e ora del messaggio
Upgrade	Specifica il protocollo di comunicazione preferito
Cookie	Comunica un cookie al server
If-Modified-Since	Invia il documento solo se è più recente della data specificata

- Un **body (o contenuto)**, ossia il vero contenuto del messaggio da inviare (solitamente vuoto a meno dell'uso del metodo POST)



Esempio:

```
GET /index.html HTTP/1.1\r\n
Host: www-net.cs.umass.edu\r\n
User-Agent: Firefox/3.6.10\r\n
Accept: text/html,application/xhtml+xml\r\n
Accept-Language: en-us,en;q=0.5\r\n
Accept-Encoding: gzip,deflate\r\n
Accept-Charset: ISO-8859-1,utf-8;q=0.7\r\n
Keep-Alive: 115\r\n
Connection: keep-alive\r\n
\r\n
```

Analogamente, ogni messaggio di **risposta HTTP** viene strutturato in modo simile, ma con alcune differenze:

- Una **riga di stato**, composta dalla versione di HTTP utilizzata, un **codice di status** e una **frase di status** descrivente in breve il codice di status

I **codici di status** si dividono in 5 categorie:

- **Codici 1xx**, indicanti che la risposta ricevuta contiene solamente informazioni
(es: 100 Continue indica che il server è pronto a ricevere la richiesta del client)
- **Codici 2xx**, indicanti che la richiesta effettuata è andata a buon fine
(es: 200 OK indica che la richiesta ha avuto successo e l'oggetto richiesto è stato trovato, 204 No Content indica che la richiesta ha avuto successo ma l'oggetto richiesto non contiene nulla al suo interno)
- **Codici 3xx**, indicanti che è stato effettuato un reindirizzamento a seguito della richiesta effettuata
(es: 301 Moved Permanently indica che l'oggetto richiesto possiede un path diverso da quello richiesto, rendirizzando automaticamente tutte le richieste successive del client)

- **Codici 4xx**, indicanti un errore nella richiesta del client
(es: **403 Forbidden** indica che il client non possiede i requisiti per accedere all'oggetto richiesto, **404 Not Found** indica che l'oggetto richiesto non esiste)
- **Codici 5xx**, indicanti un errore per cui il server non è riuscito a completare la richiesta
(es: **500 Internal Server Error** indica un errore sconosciuto all'interno del server, **503 Service Unavailable** indica che il server è attualmente non disponibile)
- Un **header (o intestazione)**, composto da varie linee contenenti informazioni utili alla risposta

Alcuni esempi di campi inseribili all'interno di un header di risposta sono:

Campo Header	Descrizione
Date	Data e ora attuale
Upgrade	Specifica il protocollo di comunicazione preferito
Server	Indica il programma server utilizzato
Set-Cookie	Il server richiede al client di memorizzare un cookie
Content-Encoding	Specifica lo schema di codifica
Content-Language	Specifica la lingua utilizzata nel documento
Content-Length	Indica la lunghezza del documento
Content-Type	Specifica la tipologia del documento
Location	Chiede al client di inviare la richiesta ad un altro sito
Last-modified	Fornisce data e ora dell'ultima modifica del documento

- Un **body (o contenuto)**, ossia il vero contenuto del messaggio da restituire (in particolare, l'oggetto richiesto)

Esempio:

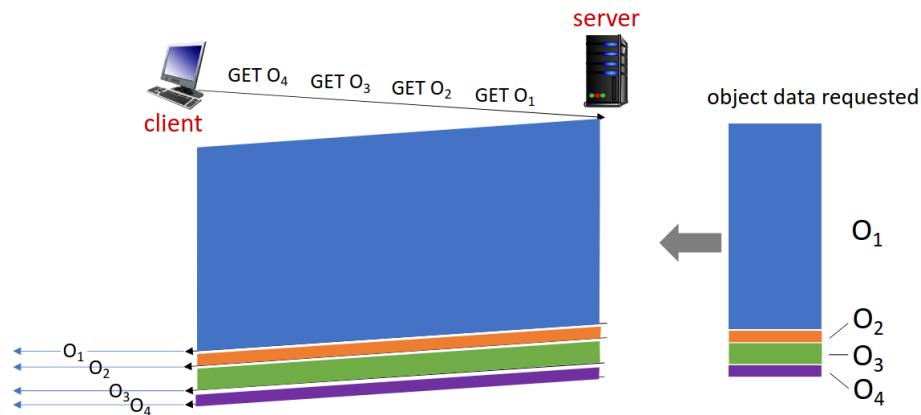
```

HTTP/1.1 200 OK\r\n
Date: Sun, 26 Sep 2010 20:09:20 GMT\r\n
Server: Apache/2.0.52 (CentOS)\r\n
Last-Modified: Tue, 30 Oct 2007 17:00:02 GMT\r\n
Accept-Ranges: bytes\r\n
Content-Length: 2652\r\n
Keep-Alive: timeout=10, max=100\r\n
Connection: Keep-Alive\r\n
Content-Type: text/html; charset=ISO-8859-1\r\n
\r\n
[document content...]
[...]
[document content...]
```

2.2.2 Versioni di HTTP

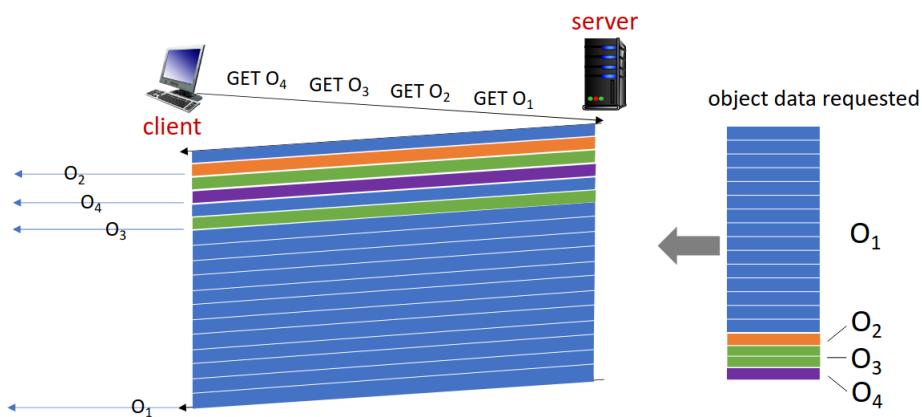
Come già discusso, il **protocollo HTTP 1.1** ha introdotto la possibilità di poter effettuare più richieste GET in successione tramite una singola connessione TCP. Tuttavia, tale modifica ha introdotto ulteriori problematiche:

- Il server risponde alle richieste GET nell'ordine in cui vengono effettuate (**First Come First Served (FCFS)**)
- Un oggetto di piccole dimensioni potrebbe dover attendere la trasmissione di oggetti di grandi dimensioni richiesti prima di esso (**blocco head-of-line (HOL)**)
- La perdita di un segmento TCP causa lo stallo del trasferimento di un oggetto



Per risolvere tali problematiche, il **protocollo HTTP/2** introduce una maggiore flessibilità al server nell'invio di oggetti al client:

- L'ordine di trasmissione degli oggetti richiesti viene stabilito in base alla priorità dell'oggetto specificata dal client
- Gli oggetti vengono **divisi in frame**, schedulati in modo da mitigare il blocco HOL



Il **protocollo HTTP/3**, invece, risolve le ultime problematiche rimanenti all'interno del protocollo HTTP/2, tramite l'aggiunta di controlli sulla sicurezza, sugli errori e sulla congestione per oggetto, utilizzando il **protocollo UDP** (con alcune migliorie) al posto del protocollo TCP.

2.2.3 Cookies e Web Caching

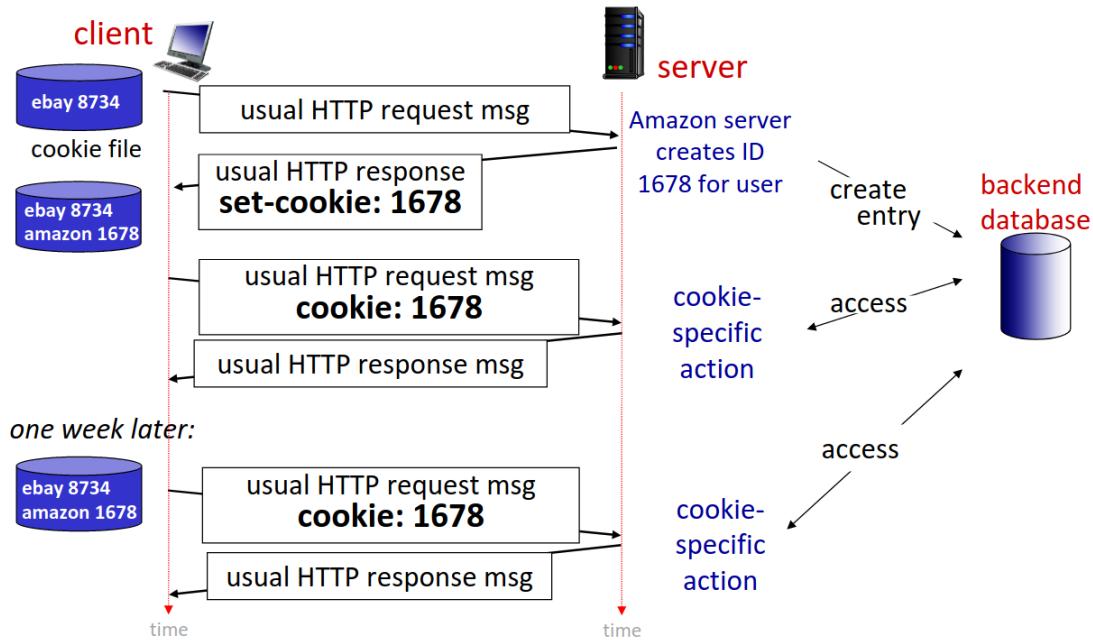
Definition 21. Cookie

Un **cookie** è un **piccolo file di testo** contenente brevi informazioni (preferenze sull'utilizzo, parametri preferiti, token di autorizzazione, ...) salvato all'interno di un client da parte di un server web

Poiché il protocollo HTTP è un protocollo **stateless**, i cookie vengono utilizzati all'interno delle applicazioni web per conservare indirettamente alcune informazioni sulle varie comunicazioni client-server effettuate, rendendo ogni richiesta HTTP indipendente dall'altra.

A seguito di un messaggio di risposta da un web server contenente il campo header **Set-Cookie**, il client salva il contenuto del cookie all'interno di un file. Durante le **succesive richieste** effettuate dallo stesso client allo stesso server, tutti i cookie impostati da tale server vengono **allegati ad ogni richiesta HTTP**.

Soltanente, il cookie fornito dal server contiene un ID univoco, in modo da legare una voce nel suo database interno a quel client specifico.



La **durata di un cookie** inviato viene specificata tramite un campo header **Max-Age**, tramite il quale viene specificato il tempo di vita di tale cookie in **secondi**. Allo scadere di tali secondi, il client eliminerà automaticamente tale cookie. Inoltre, non c'è limite alla quantità di secondi specificabili, implicando che sia possibile specificare anche una quantità di secondi pari a mesi o anni

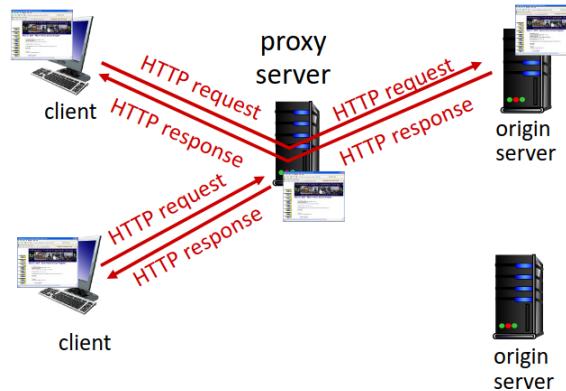
Definition 22. Proxy Server

Un **proxy server** è un server utilizzato come **intermediario** tra un client e il vero server destinatario.

Solitamente, tale tipologia server viene utilizzato per il **web caching**:

- Se il documento richiesto **è presente** nella cache del proxy server, esso viene restituito al client senza dover raggiungere il server originale
- Se il documento richiesto **non è presente** nella cache, il proxy server inoltra la richiesta del client al server di origine, memorizzando nella sua cache il documento ricevuto nella risposta, restituendolo al client

Tramite il web caching è possibile ridurre notevolmente i tempi di risposta e il traffico nei link di accesso alla rete del server di origine, consentendo ai fornitori di contenuti di essere più efficienti.

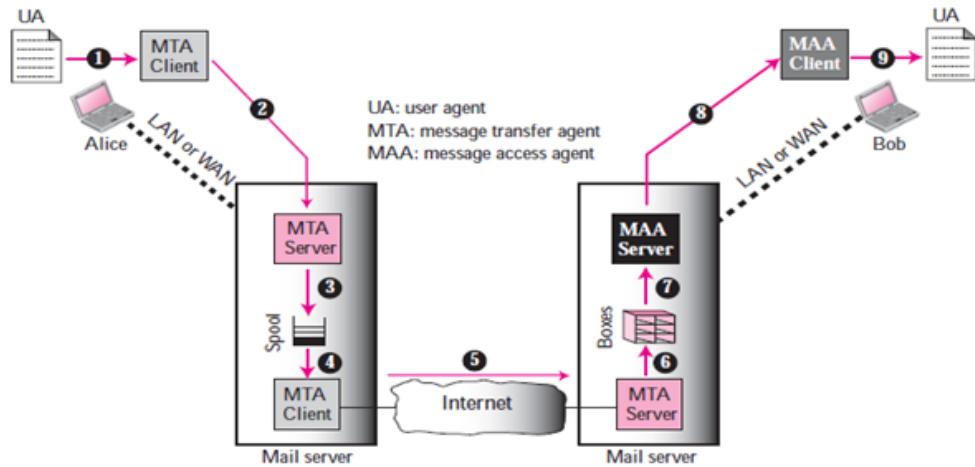


2.3 Posta elettronica

Il servizio di **posta elettronica** è costituito da tre entità fondamentali:

- Uno **User agent (UA)**, detto anche *mail reader*, è un processo attivo sul client utente attivato dall'utente stesso o da un timer. Si occupa di informare l'utente nel caso in cui sia disponibile una nuova email da leggere nella sua casella di posta.
- Inoltre, lo user agent permette la composizione, l'editing, l'invio e la lettura di messaggi di posta elettronica. Ogni messaggio di posta inviato da un UA viene passato ad un MTA
- **Mail Transfer Agent (MTA)**, è un processo attivo su un mail server utilizzato per il trasferimento Internet di un messaggio ricevuto da un UA o da un altro MTA
- **Mail Access Agent (MAA)**, è un processo attivo su un mail server utilizzato per leggere i messaggi di posta in arrivo

Ogni **mail server** è dotato di una **casella di posta (mailbox)**, contenente i messaggi in arrivo per l'utente, ed una **coda di messaggi**, contenente i messaggi dell'utente ancora da inviare.



2.3.1 Protocolli SMTP e MIME

Definition 23. Protocollo SMTP

Il **protocollo SMTP** (Simple Mail Transfer Protocol) è un protocollo a livello di applicazione utilizzato per l'invio di messaggi di posta elettronica in formato ASCII. La sua porta di riferimento comune all'interno dei socket è la **porta 25**.

Il protocollo SMTP effettua un **trasferimento diretto**, ossia dal mail server mittente a quello destinatario (dunque senza mail server intermedi), basato su un'**interazione comando/risposta**: viene inviato un comando in testo ASCII e viene ricevuta una risposta equivalente ad un codice di stato.

Inoltre, il protocollo SMTP fa uso del **protocollo TCP**:

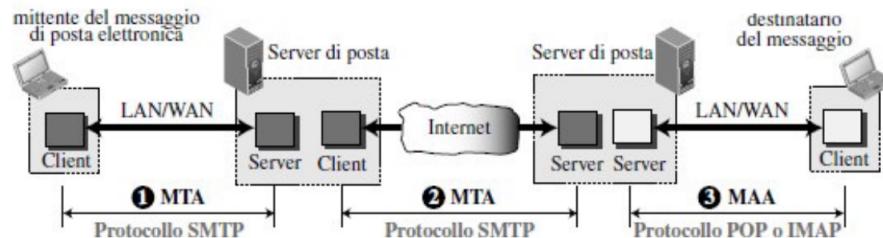
- Il client avvia una connessione TCP con il server utilizzando la porta 25, rimanendo in attesa che il server accetti la connessione (TCP handshaking)
- Vengono scambiati messaggi di posta tra client e server (**connessione persistente**)
- La connessione TCP viene chiusa

Esempio:

- Alice usa il suo UA per comporre il messaggio da inviare all'indirizzo di posta elettronica `bob@someschool.edu`
- L'UA di Alice invia il messaggio al mail server di Alice, il quale porrà tale messaggio nella sua coda di messaggi. Successivamente, il client SMTP presente sul mail server di Alice apre una connessione TCP con il mail server di Bob
- Il client SMTP invia il messaggio di Alice sulla connessione TCP tramite il suo MTA

4. Il mail server di Bob riceve il messaggio e lo pone nella casella di posta di Bob
5. Bob invoca il suo UA per leggere il messaggio, il quale preleverà il messaggio tramite l'MAA presente sul suo mail server

(NB: tale operazione *non* è svolta dal protocollo SMTP, bensì dal protocollo POP3 o dal protocollo IMAP che vedremo in seguito)



In particolare, lo scambio di messaggi viene gestito dal protocollo SMTP nel seguente modo:

1. Il client SMTP **tenta di stabilire** una connessione TCP sulla porta 25 con il server STMP. Se il server è attivo, la connessione TCP viene stabilita. Altrimenti, il client riproverà dopo un determinato lasso di tempo.
2. Una volta stabilita la connessione, il client e il server effettuano una **forma aggiuntiva di handshaking**, dove il client indica al server l'indirizzo email del mittente e del destinatario
3. Il client invia il messaggio sulla connessione TCP. Una volta ricevuto il messaggio, se ci sono altri messaggi da inviare viene utilizzata la stessa connessione TCP (**connessione persistente**). Altrimenti, il client invia al server una richiesta di chiusura della connessione.

Esempio:

- Di seguito, vediamo un esempio di interazione tra un server SMTP, indicato con S, e un client SMTP, indicato con C.

```

S: 220 hamburger.edu
C: HELO crepes.fr
S: 250 Hello crepes.fr, pleased to meet you
C: MAIL FROM: <alice@crepes.fr>
S: 250 alice@crepes.fr... Sender ok
C: RCPT TO: <bob@hamburger.edu>
S: 250 bob@hamburger.edu ... Recipient ok
C: DATA
S: 354 Enter mail, end with "." on a line by itself
C: Do you like ketchup?
C: How about pickles?
C: .
S: 250 Message accepted for delivery
C: QUIT
S: 221 hamburger.edu closing connection

```

Lo **standard RFC 822** definisce la struttura che ogni messaggio di posta elettronica deve assumere:

- Un **header** composto dai seguenti campi:

Campo Header	Descrizione
To	L'indirizzo del destinatario
From	L'indirizzo del mittente
CC	Indirizzi aggiuntivi di mittenti a cui far sapere dell'invio e il contenuto di tale email (abbreviativo di Carbon Copy)
BCC	Analogo al CC, ma non vengono mostrati al destinatario (abbreviativo di Blind CC)
Subject	L'argomento del messaggio
Sender	Il nome del mittente

- Un **body**, contenente il messaggio da inviare (**solo caratteri ASCII**)

Per poter inviare contenuti diversi dal semplice test ASCII, gli standard RFC 2045 e 2046 definiscono il **protocollo MIME (Multipurpose Internet Mail Extension)**, in grado di estendere i normali messaggi di posta elettronica in messaggi multimediali.

Vengono aggiunte alcune righe all'interno dell'header del messaggio inviato, in particolare una riga **Version**, indicante la **versione del protocollo** MIME utilizzata, e una riga **Type**, indicante il **tipo di dati multimediali** inviati, i quali, prima di essere spediti, vengono convertiti in una **codifica testuale** (solitamente base64), specificata da un campo aggiuntivo **Content-Transfer-Encoding**, in modo da poter essere trasmesso sottoforma di testo ASCII, per poi venir decodificati una volta che il messaggio è giunto al destinatario.

2.3.2 Protocolli POP3 e IMAP

Definition 24. Protocollo POP3

Il **protocollo POP3 (Post Office Protocol vers. 3)** è un protocollo **stateless** a livello di applicazione utilizzato per il download di messaggi di posta elettronica ricevuti. La sua porta di riferimento comune all'interno dei socket è la **porta 110**.

Per stabilire una connessione, il protocollo POP3 fa uso del **protocollo TCP**, effettuando quindi l'handshake TCP, per poi procedere nelle seguenti tre fasi:

1. **Autorizzazione**, dove lo UA invia nome utente e password per essere identificato dal mail server
2. **Transazione**, dove lo UA recupera i messaggi nella casella di posta dell'utente
3. **Aggiornamento**, dove, successivamente all'invio di un messaggio QUIT da parte dello UA, viene terminata la connessione e vengono rimossi dal mail server i messaggi contrassegnati durante la fase precedente

Esempio:

- Se la richiesta effettuata viene eseguita correttamente, il server risponderà con +OK, altrimenti con -ERR. Il comando retr permette di scaricare il messaggio, mentre il comando dele permette di marcare i messaggi da eliminare

```

S: +OK POP3 server ready
C: user rob
S: +OK
C: pass hungry
S: +OK user successfully logged on
C: list
S: 1 498
S: 2 912
S: .
C: retr 1
S: <message 1 contents>
S: .
C: dele 1
C: retr 2
S: <message 1 contents>
S: .
C: dele 2
C: quit
S: +OK POP3 server signing off

```

- Successivamente, viene attivata la fase di aggiornamento, cancellando dal mail server i messaggi marcati tramite dele

Oltre ad essere un protocollo stateless, il protocollo POP3 non fornisce all'utente la possibilità di creare **cartelle remote** tra cui poter suddividere i messaggi, costringendo la creazione di tali cartelle solo a livello locale, implicando che esse non siano condivise tra i vari dispositivi dell'utente.

Definition 25. Protocollo IMAP

Il **protocollo IMAP (Internet Message Access Protocol)** è un protocollo a livello di applicazione utilizzato per l'accesso ai messaggi di posta elettronica ricevuti. La sua porta di riferimento comune all'interno dei socket è la **porta 143**.

A differenza del protocollo POP3, tutti i messaggi vengono **conservati nel mail server**, permettendo all'utente di avere solo copie locali. Per via di ciò, il protocollo IMAP permette di:

- Associare ogni messaggio ricevuto ad una cartella, detta **inbox**
- Creare cartelle remote e spostare messaggi tra di esse
- Effettuare ricerche nelle cartelle remote
- Conservare lo stato tra le varie sessioni dell'utente (protocollo **stateful**)

2.4 Domain Name System (DNS)

Definition 26. Domain Name System (DNS)

Il **Domain Name System (DNS)** è un sistema utilizzato per mappare singoli nodi di una rete ad un **nome** che li identifichi. Viene realizzato tramite un database distribuito, implementato come una gerarchia di **name server**.

Tra le funzioni fornite dal servizio DNS troviamo:

- **Traduzione** da nome host all'indirizzo IP relativo
- **Distribuzione del carico**, permettendo a più indirizzi IP, ognuno legato ad un server copia di quello originale, di corrispondere ad un unico nome. Quando un client effettua una richiesta, il servizio restituisce l'insieme di indirizzi legati a tale nome in un ordine casuale (rotazione DNS)
- **Host Aliasing**, ossia l'associazione di più sinonimi (alias) allo stesso indirizzo IP, permettendo l'associazione di un nome più semplice rispetto ad uno complesso
(es: al nome `relay1.west-coast.enterprise.com` associamo l'alias `enterprise.com` e l'alias `www.enterprise.com`)

Per via delle sue funzioni, il servizio DNS risulta essere **fondamentale** per Internet.

In particolare, la **decentralizzazione** del servizio DNS risulta essere critica: se il servizio fosse centralizzato (ossia effettuato da un singolo nodo o rete) sarebbe sufficiente un singolo punto di fallimento affinché il servizio diventi inutilizzabili. Inoltre, se il servizio fosse centralizzato si avrebbe un volume di traffico troppo elevato dovuto alle miliardi di richieste effettuate giornalmente (es: il server DNS Comcast riceve 600 miliardi di richieste al giorno)

2.4.1 Gerarchia server DNS

Poiché il mapping DNS è **distribuito** su svariati server, dove in particolare nessuno di essi mantiene il mapping di tutti gli IP possibili (un IP corrisponde a 32 bit, dunque 2^{32} IP possibili), il database tramite cui viene realizzato il servizio DNS è **gerarchico**, seguendo la struttura di un albero:

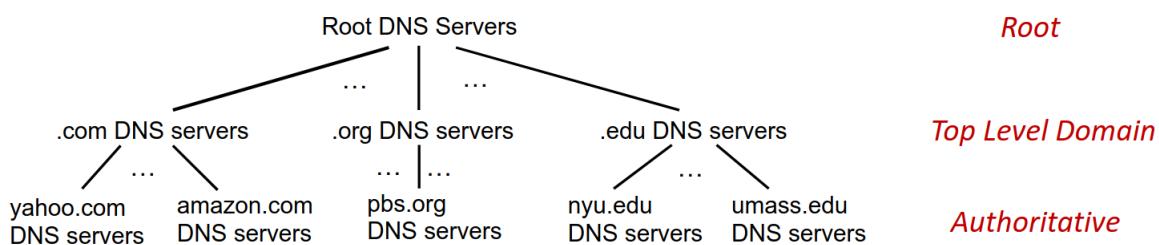
- **Root Server**:
 - Radice dell'albero
 - Viene interrogato da qualsiasi server DNS che non sia in grado di risolvere il nome di un server TLD (ossia restituire l'IP legato ad esso)
- **Server Top-Level Domain (TLD)**:
 - Viene interrogato per risolvere il nome di un server DNS autoritativo
 - Responsabili di domini come `.com`, `.org`, `.net`, ... e tutti i domini nazionali di primo livello, ossia `.it`, `.uk`, `.fr`, ...

- **Server autoritativi (o di competenza):**

- Viene interrogato per risolvere il nome di un host pubblicamente accessibile, solitamente all'interno di un'organizzazione
- Ogni organizzazione con host pubblicamente accessibili deve fornire i record DNS di pubblico dominio che mappano i nomi di tali host ai loro indirizzi IP

- **Server DNS locali (o default name server):**

- Non appartengono alla gerarchia. Ogni ISP ne è dotato
- Possiedono una cache locale delle recenti coppie di mappatura nome-indirizzo (potrebbero non essere aggiornate)
- Funge da proxy iniziale tra il client e il root server: se il nome non è nella cache del server locale, la richiesta viene inoltrata al root server



Esempio:

1. Il client vuole ottenere l'indirizzo IP dell'host **www.amazon.com**
2. Viene contattato il server DNS locale dell'ISP di riferimento. Se il nome non viene risolto, si procede col passo successivo.
3. Viene contattato il root server per trovare l'indirizzo IP del server TLD **.com**
4. Viene contattato il server TLD **.com** per trovare l'indirizzo IP del server autoritativo **amazon.com**
5. Viene contattato il server autoritativo **amazon.com** per trovare l'indirizzo IP dell'host **www.amazon.com**

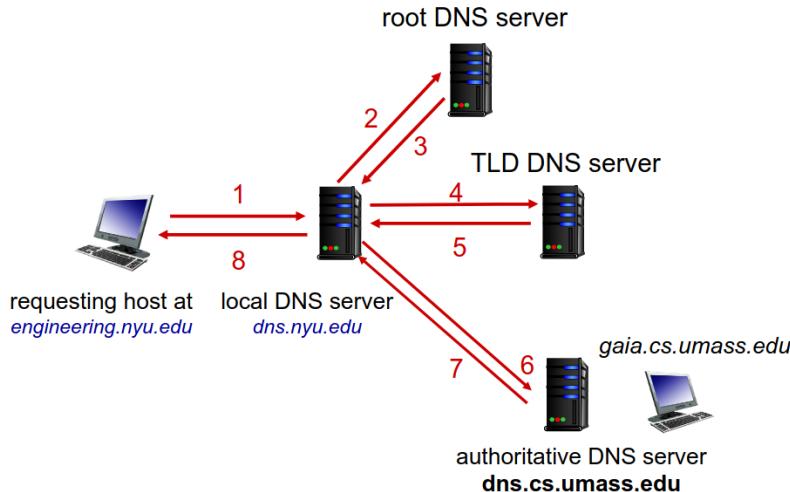
Ogni volta che un server DNS viene a conoscenza di una mappatura, essa viene **memorizzata** all'interno della cache, utilizzando tali record per rispondere a query future. I record presenti nella cache vengono cancellati allo scadere di un **TTL (Time-to-live)** o a seguito di un comando manuale.

Soltanente, all'interno della cache dei server DNS locali sono presenti i server TLD più comuni, implicando che il root server venga interrogato raramente.

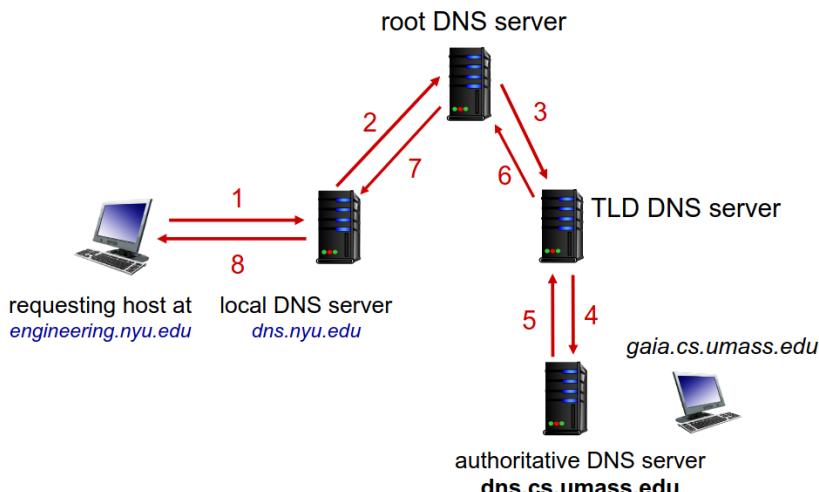
Tuttavia, è necessario notare che i record nella cache **potrebbero non essere aggiornati**: se viene cambiato l'indirizzo IP associato ad un nome presente nella cache, esso potrebbe non essere noto all'interno di Internet fino alla scadenza di tutti i TTL di tutti i server, poiché quest'ultimi risolverebbero la richiesta restituendo l'indirizzo IP precedente.

La **risoluzione dei nomi**, ossia la restituzione dell'indirizzo IP ad esso legato, può avvenire in due modalià:

- **Risoluzione a query iterativa**, dove il server contattato dal client risponde con il nome del prossimo server da contattare, il quale (probabilmente) sarà in grado di risolvere il nome



- **Risoluzione a query ricorsiva**, dove l'onere della risoluzione del nome viene affidato al server contattato, ricorsivamente



Ogni mappatura nome-indirizzo viene inserita all'interno di un **resource record (RR)**, il quale assume la struttura (`name, value, type, ttl`), dove a seconda del valore del campo **type** si ha che:

- **type = A**, indica che il campo `name` contiene il nome di un host interno ad un dominio (hostname) e il campo `value` contiene l'indirizzo IP di tale host
(es: `name = relay1.bar.foo.com, value = 45.37.93.126`)
- **type = NS**, indica che il campo `name` contiene il nome di un dominio e il campo `value` contiene l'hostname del server autoritativo associato a tale dominio
(es: `name = foo.com, value = dns.foo.com`)

- **type = CNAME**, indica che il campo **name** contiene un alias del nome canonico e il campo **value** contiene il nome canonico stesso

(es: name = www.ibm.com, value = servereast.backup2.ibm.com)

- **type = MX**, indica che il campo **name** contiene il nome di un mail server interno ad un dominio e il campo **value** contiene l'hostname di tale mail server

Esempio:

- Un server autoritativo per un hostname contiene un record di tipo A per l'hostname stesso, ad esempio

(corsi.di.uniroma1.it, 131.111.45.68, A)

- Un server non autoritativo per un dato hostname contiene un record di tipo NS per il dominio che include l'hostname e un record di tipo A che fornisce l'indirizzo IP del server DNS nel campo **value** del record NS.

Ad esempio, un server TLD .it che non è autoritativo per l'host corsi.di.uniroma1.it, contiene i due record

(uniroma1.it, dns.uniroma1.it, NS)

(dns.uniroma1.it, 128.119.40.111, A)

2.4.2 Protocollo DNS

Definition 27. Protocollo DNS

Il **protocollo DNS** è un protocollo a livello di applicazione utilizzato per la risoluzione di hostname e nomi di dominio. La sua porta di riferimento comune all'interno dei socket è la **porta 53**.

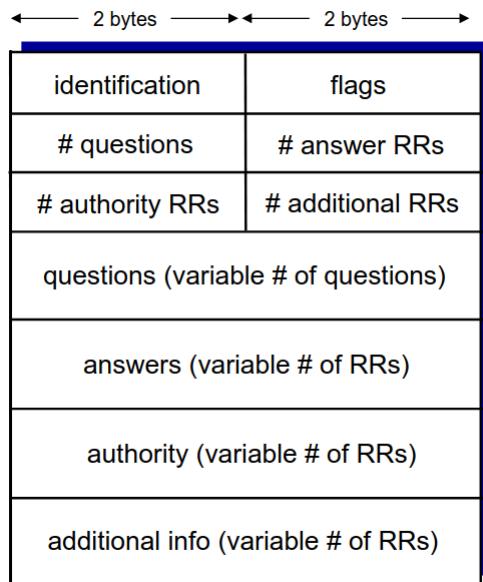
Al fine di rendere il trasferimento il più rapido possibile, il protocollo DNS utilizza il **protocollo UDP**, richiedendo l'invio di un singolo messaggio, evitando necessità della creazione del collegamento. Se un messaggio non giunge a destinazione dopo un determinato timeout, esso viene semplicemente rinvia.

Inoltre, il protocollo DNS è un protocollo **stateless**, (semplicemente poiché non è necessario salvare alcuno stato)

La **richieste** e le **risposte** DNS assumono la stessa struttura:

- Un **header** lungo 32 bit, composto da due campi da 16 bit:
 - **Identification**, contenente informazioni del richiedente
 - **Flags**, contenente flag di stato indicanti se il messaggio sia di richiesta o risposta, se la risoluzione ricorsiva sia preferita o disponibile e se la risposta sia di un server autoritativo

- Un campo **questions** di dimensione variabile contenente le informazioni per una richiesta
- Un campo **answers** di dimensione variabile contenente i RR da inviare come risposta
- Un campo **authority** di dimensione variabile contenente i RR autoritativi da inviare come risposta
- Un campo per le **informazioni aggiuntive**



2.5 Trasferimento di file

2.5.1 Protocollo FTP

Definition 28. Protocollo FTP

Il **protocollo FTP (File Transfer Protocol)** è un protocollo a livello di applicazione utilizzato per il trasferimento di file basato sul **paradigma client-server**.

Per gestire il trasferimento dei file, il protocollo FTP utilizza **due connessioni TCP**:

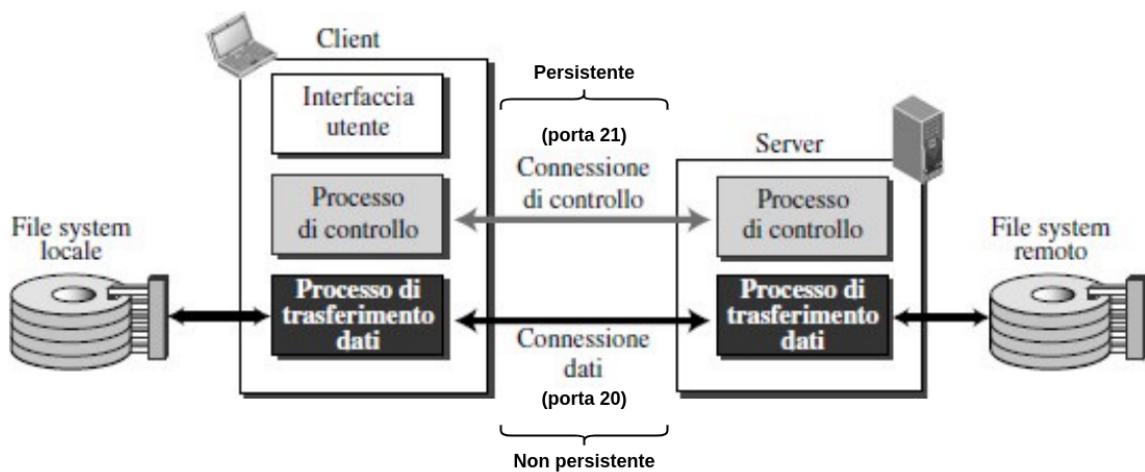
- Una **connessione di controllo** (porta 21), utilizzata per trasferire le informazioni per il controllo del trasferimento (es: nome utente, password, comandi per cambiare directory e per il trasferimento)
- Una **connessione dati** (porta 20), la quale viene aperta ogni qualvolta sia necessario trasferire un file, per poi chiuderla successivamente

Inoltre, il protocollo FTP è un protocollo **stateful**, conservando la directory corrente e l'autenticazione della sessione precedente

Nel protocollo FTP, il **client** corrisponde al dispositivo avviante il trasferimento verso un dispositivo remoto, mentre il **server** corrisponde al dispositivo remoto stesso.

Quando l'utente fornisce al proprio client il nome del server a cui connettersi tramite il comando `ftp <nome host>`, il processo client FTP stabilisce la **connessione di controllo** sulla porta 21.

Successivamente, il client trasferisce nome utente e password sulla porta 21, autenticandosi. Una volta ottenuta l'autorizzazione dal server, il client può **trasferire uno o più file** memorizzati nel file system locale verso quello remoto (o viceversa), aprendo e chiudendo la connessione dati sulla porta 20 ad ogni trasferimento.



I principali comandi del protocollo FTP sono:

Comando e Argomenti	Descrizione
ABOR	Interrompe il comando precedente
CDUP	Torna alla directory del livello precedente
CWD «nome directory»	Cambia directory corrente
DELE «nome file»	Elimina il file
LIST «nome directory»	Elenca i file nella directory
MDK «nome directory»	Crea una directory
PASS «password»	Invia la password dell'utente
PASV	Il server sceglie la porta della connessione
PORT «porta»	Il client sceglie la porta della connessione
PWD	Mostra nome directory corrente
QUIT	Termina la comunicazione
RETR «nomi dei file»	Trasferisce uno o più file dal server al client
RMD «nome directory»	Elimina la directory
RNTO «vecchio nome» «nuovo nome»	Rinomina il file specificato dal vecchio nome
STOR «nomi dei file»	Trasferisce uno o più file dal client al server
USER «nome utente»	Invia il nome dell'utente

2.5.2 Protocollo BitTorrent

Definition 29. Protocollo BitTorrent

Il **protocollo BitTorrent** è un protocollo a livello di applicazione utilizzato per il trasferimento di file basato sul **paradigma peer-to-peer (P2P)**. Nonostante non abbia una porta standard, solitamente vengono utilizzate le **porte nel range 6881-6889** assieme al **protocollo TCP**.

Ogni peer entra a far parte di un **torrent**, ossia un gruppo di peer scambianti frammenti di file tra loro, registrandosi su un **tracker**, ossia un dispositivo che tiene traccia dei peer partecipanti al torrent, per poi connettersi ad un sottoinsieme di peer "vicini".

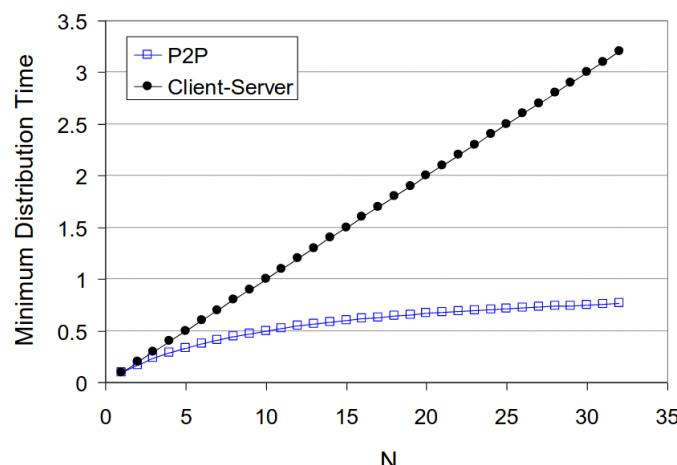
Durante il download di file, il peer svolge anche la funzione di uploader (**seeder**) di blocchi verso altri peer. Una volta ricevuto il file, il peer può scegliere se uscire dal torrent o rimanerne all'interno, continuando a svolgere la funzione di seeder.

In un dato momento, peer diversi possiedono diversi sottoinsiemi di blocchi componenti un file. Per richiedere tali blocchi, un peer chiede periodicamente agli altri l'**elenco dei blocchi** attualmente posseduti. Successivamente, il peer richiede i blocchi mancanti, dando precedenza ai più rari.

Per favorire l'altruismo tra i peer e sfavorire la presenza di **leecher**, ossia dispositivi che egoisticamente escono dal torrent una volta scaricato un file, il protocollo BitTorrent usa un approccio **tit-for-tat** (traduzione più vicina: *do ut des*, "io ti do e tu mi dai"):

- Ogni peer seeder invia blocchi agli ulteriori quattro peer seeder che attualmente stanno uploadando i blocchi richiesti alla velocità maggiore
- Gli altri peer non appartenenti alla top 4 vengono "strozzati" (**choked**) dal peer seeder, bloccando l'invio dei blocchi ad essi.
- Ogni 10 secondi, tale top 4 viene rivalutata. Inoltre, ogni 30 secondi viene sbloccato casualmente un peer strozzato (**optimistic unchoking**), il quale può entrare o meno a far parte della top 4

Per via di tale approccio, il trasferimento di un file ad N dispositivi risulta più ottimale nel caso dell'applicazione del paradigma P2P



Capitolo 3

Livello di Trasporto

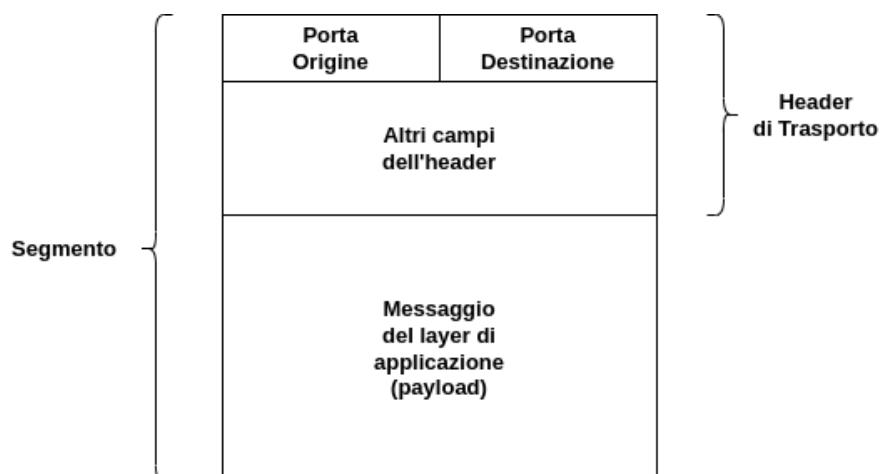
I servizi e protocolli situati nel **livello di trasporto** forniscono **comunicazione logica** tra processi applicativi in esecuzione su dispositivi diversi, a differenza del **livello di rete**, il quale si occupa della comunicazione logica direttamente tra i dispositivi stessi.

In particolare, il dispositivo mittente suddivide i messaggi dell'applicazione in segmenti, passandoli al livello di rete, mentre il dispositivo destinatario riassembra i segmenti in messaggi, passandoli al livello di applicazione.

3.1 Multiplexing e Demultiplexing

Come già accennato, ogni livello dello stack protocollare TCP/IP è dotato di **multiplexing** e **demultiplexing**. Per implementare tali funzionalità, ogni host utilizza **indirizzi IP** e **numeri di porta** per indirizzare correttamente un segmento al socket appropriato del destinatario:

- L'header di ogni segmento possiede un numero di porta per l'origine e la destinazione
- Ogni datagramma del livello di rete trasporta un segmento del livello di trasporto
- L'header di ogni datagramma possiede l'indirizzo IP dell'origine e l'indirizzo IP della destinazione

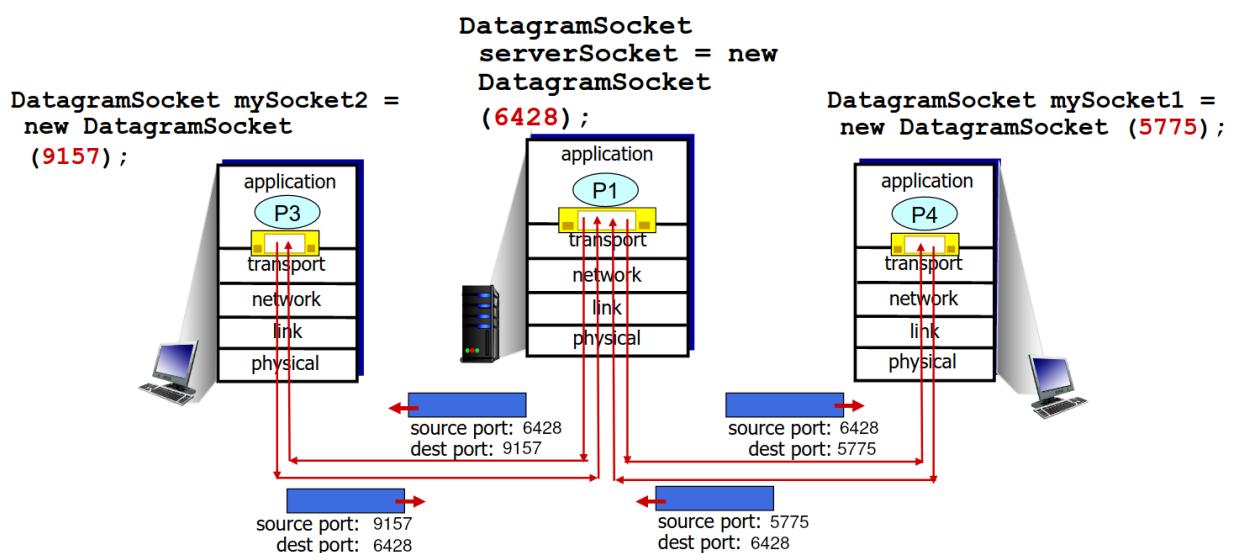


Nel caso di un **demultiplexing senza connessione**, ossia nel caso del protocollo UDP, durante la creazione di un socket all'interno di un processo è necessario specificare la porta locale dell'**host mittente** con cui identificare tale socket UDP.

(es: DatagramSocket d_soc = new DatagramSocket(12534);)

Successivamente, durante la creazione del datagramma da inviare al socket UDP del destinatario, sarà necessario specificare l'**indirizzo IP di destinazione** e la **porta di destinazione**.

Una volta giunto alla destinazione, viene letto il numero di porta di destinazione presente nell'header del segmento contenuto all'interno del datagramma ricevuto, indirizzando il segmento al **socket UDP con tale numero di porta**.



Nel caso del **demultiplexing con connessione**, dunque nel TCP, ogni socket viene identificato univocamente come una quadrupla

(IP_Orig., Porta_Orig., IP_Dest., Porta_Dest.)

Una volta ricevuto il datagramma, vengono utilizzati tutti e quattro i valori per indirizzare il segmento al socket appropriato.

Per via dell'identificazione univoca, inoltre, un host può avere più socket TCP **apparentemente legati alla stessa porta**: se due host A e B hanno avviato una connessione avente come destinazione l'host C e la sua porta 80, verranno creati due socket diversi, uno utilizzante la porta 80 ed uno utilizzante un'altra porta, nonostante ai due mittenti risulti di star comunicando ancora con la porta 80.

3.2 Trasporto senza connessione (protocollo UDP)

Come già accennato, il **protocollo UDP** è un protocollo di trasporto "senza fronzoli" (**bare bone**) e **senza connessione**. Per tanto, non avviene alcun handshake tra mittente e destinatario, implicando che ogni segmento UDP venga gestito indipendentemente dagli altri.

Inoltre, il protocollo UDP svolge un servizio **best-effort**, implicando che i segmenti UDP possano essere persi o consegnati in modo non ordinato.

Tuttavia, tali caratteristiche rendono UDP **vantaggioso** rispetto al TCP in alcune casistiche:

- Poiché non vi è alcuna connessione, il protocollo risulta semplice, oltre all'**assenza del ritardo RTT** necessario per l'handshake richiesto
- La dimensione dell'header è minima, rendendo il **pacchetto più leggero**
- L'**assenza di controllo della congestione** permette al protocollo UDP di tentare la trasmissione senza alcun limite di velocità e il funzionamento anche in casi di congestione dovuti ad un carico elevato sui nodi della rete
- Se si vuole rendere il trasferimento affidabile anche utilizzando UDP, basta implementare l'affidabilità necessaria al livello di applicazione (es: HTTP/3), piuttosto che al livello di trasporto

In particolare, l'header utilizzato dal protocollo UDP, oltre a contenere le porte di origine e di destinazione, contiene solamente due campi aggiuntivi:

- Un campo **length** (16 bit), indicante la lunghezza del contenuto
- Un campo **checksum** (16 bit), utilizzato per rilevare errori nel segmento trasmesso:
 1. Il mittente considera il contenuto del segmento (compresi gli altri campi dell'header e gli indirizzi IP) come una sequenza di numeri interi a 16 bit
 - 2.
 3. Il mittente calcola il checksum sommando in **complemento ad 1** (ossia sommando e poi invertendo tutti i bit) i numeri interi della sequenza.

In particolare, se è presente un riporto finale generato dalla somma del bit più significativo, viene sommato anche tale riporto (**wrap-around**)

4. Il valore del checksum viene inserito nel campo dell'header e il pacchetto continua il processo di trasmissione
5. Una volta giunto a destinazione, l'host ricevente **calcola nuovamente il checksum**, verificando che sia uguale a quello inserito nell'header del segmento.

Se il checksum è differente, viene rilevato un **errore** nella trasmissione

Tuttavia, è necessario notare che se il **checksum è uguale** non è detto che la trasmissione non abbia generato alcun errore:

- Consideriamo il calcolo del checksum tra i seguenti numeri interi a 16 bit:

$$\begin{array}{r}
 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \ 1 \ 1 \ 0 \ + \\
 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 = \\
 \hline
 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1
 \end{array}$$

- Poiché è presente un riporto, viene effettuato il **wrap-around** sommando tale riporto ai restanti 16 bit:

$$\begin{array}{r}
 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \ 1 \ 1 \ 0 \ + \\
 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 = \\
 \hline
 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \\
 \quad \downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \\
 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0
 \end{array}$$

- Infine, vengono **invertiti i bit** del risultato per ottenere la somma in complemento ad 1

$$\begin{array}{r}
 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \\
 \quad \downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \\
 0 \ 1 \ 0 \ 0 \ 0 \ 1 \ 0 \ 0 \ 0 \ 1 \ 0 \ 0 \ 0 \ 0 \ 1 \ 1
 \end{array}$$

- Tuttavia, nel caso in cui i due bit meno significativi di entrambi i numeri fossero stati invertiti (per qualche motivo sconosciuto) durante la trasmissione, il **checksum calcolato sarebbe identico**

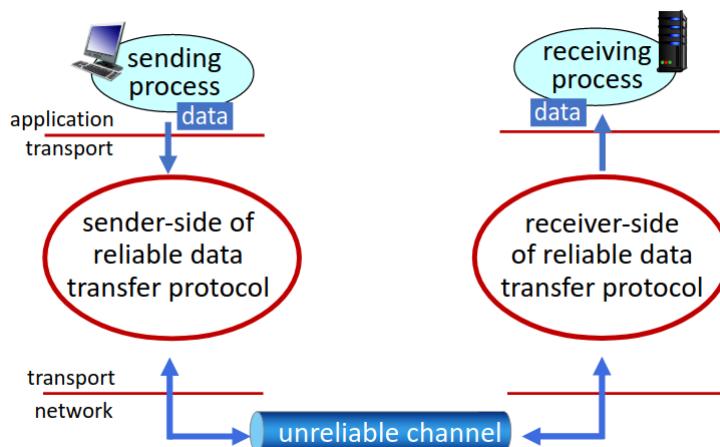
$$\begin{array}{r}
 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \ 1 \ 1 \ 0 \ + \\
 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 \ 0 \ 1 = \\
 \hline
 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \\
 \quad \downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \\
 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 1 \ 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \\
 \quad \downarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \\
 0 \ 1 \ 0 \ 0 \ 0 \ 1 \ 0 \ 0 \ 0 \ 1 \ 0 \ 0 \ 0 \ 0 \ 1 \ 1
 \end{array}$$

3.3 Trasferimento affidabile dei dati

Per realizzare un trasferimento affidabile dei dati, è necessario implementare un **canale sicuro** al cui interno non vengano perse o corrotte informazioni.



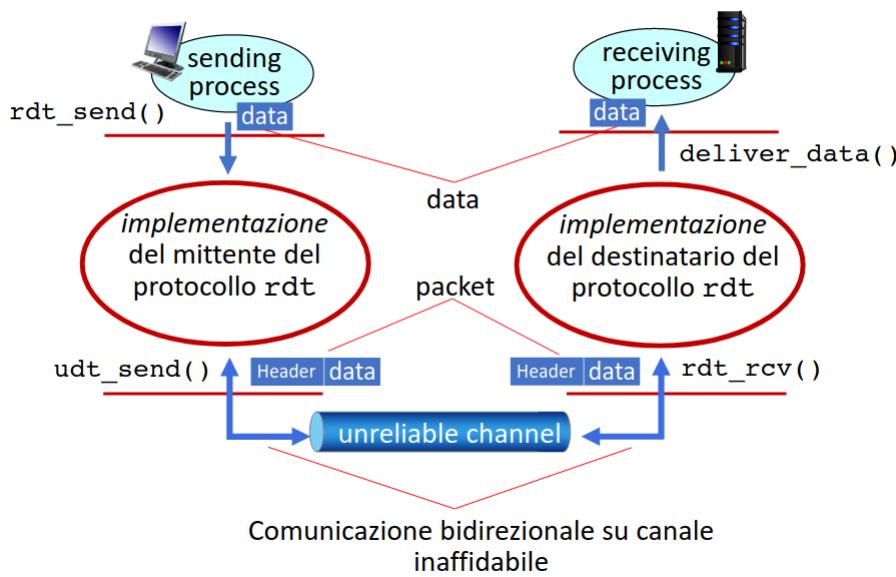
Tuttavia, un canale fisico che possa svolgere tale funzione risulta essere irrealizzabile. Per tale motivo, la complessità del **protocollo di trasferimento dati affidabile (RDT - Reliable Data Transfer)** dipende fortemente dalle caratteristiche del canale inaffidabile utilizzato.



Inoltre, è necessario puntualizzare che il mittente e il destinatario **non conoscono lo stato l'uno dell'altro** (es: se la ricezione sia andata a buon fine), a meno che non gli venga comunicato tramite un ulteriore messaggio.

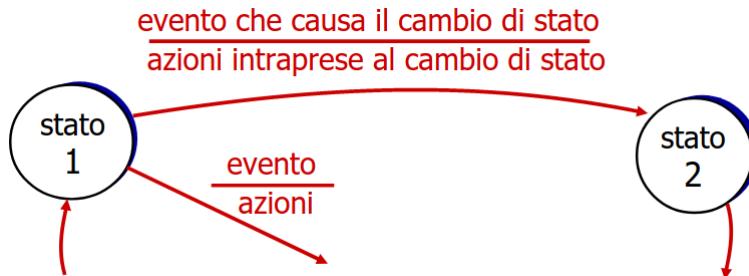
Il protocollo RDT presenta delle **interfacce** per il suo utilizzo:

- **rdt_sent(data)**, il quale viene chiamato dal livello di applicazione e il cui argomento corrisponde ai dati da inoltrare al destinatario
- **udt_send()**, dove UDT è acronimo di Unreliable Data Transfer, il quale viene chiamato dal protocollo RDT sul mittente per trasferire il pacchetto sul canale inaffidabile
- **rdt_rcv()**, il quale viene chiamato alla ricezione del pacchetto dal destinatario
- **deliver_data()**, il quale viene chiamato dal protocollo RDT sul destinatario per inoltrare al livello di applicazione i dati ricevuti



Poiché i dispositivi comunicanti non sono a conoscenza dello stato altrui, il protocollo RDT si basa su un **trasferimento dei dati unidirezionale**, dunque come se uno solo dei due sia il mittente ed uno solo sia il destinatario (sebbene in realtà sia bidirezionale).

Per rappresentare le operazioni e le decisioni effettuate dal protocollo, utilizzeremo le **macchine a stati finiti** (FSM - Finite State Machine) e in particolare la seguente notazione:



3.3.1 Protocollo RDT 1.0 e 2.0

All'interno del **protocollo RDT 1.0**, viene assunto che il canale sottostante utilizzato per il trasferimento sia **perfettamente affidabile**, implicando che il mittente invii i dati nel canale e il ricevitore li legga direttamente, senza alcuna operazione aggiuntiva

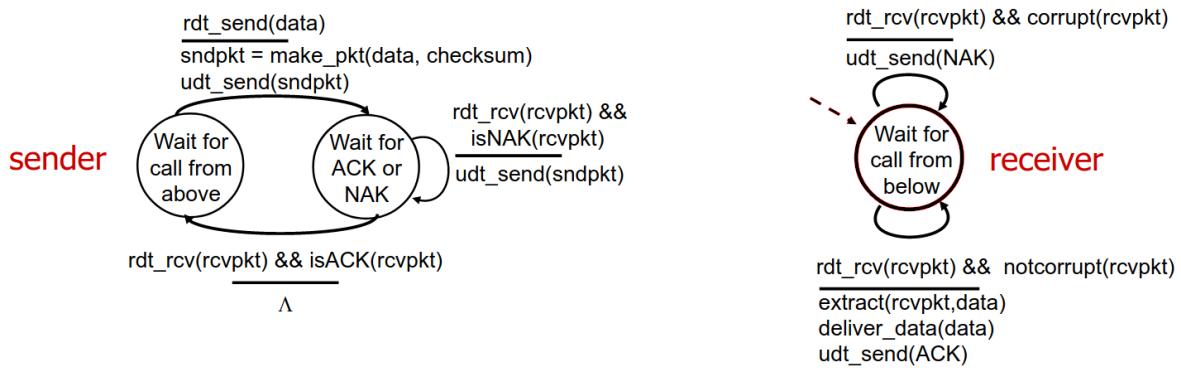


Nel **protocollo RDT 2.0**, invece, viene assunto che il canale sottostante possa invertire alcuni bit nel pacchetto inviato.

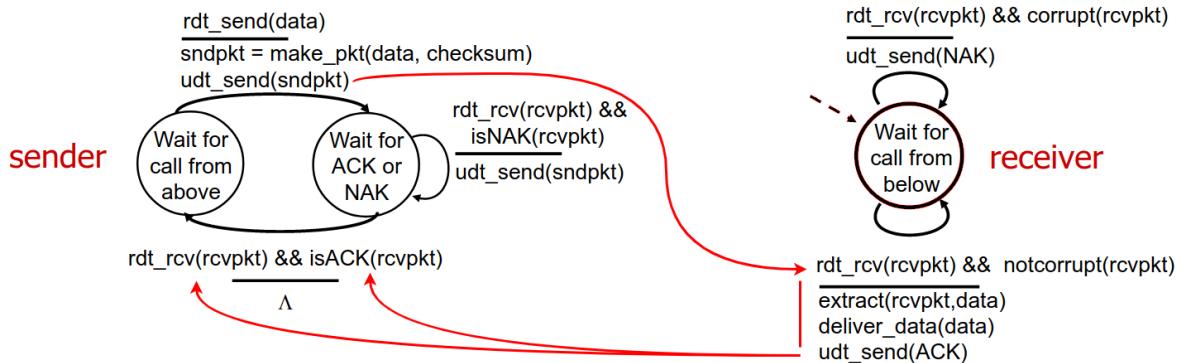
Analogamente al protocollo UDP, viene utilizzato un **checksum** per rilevare la presenza di errori. Nel caso in cui venga rilevato uno di quest'ultimi, il destinatario comunicherà al mittente l'esito dell'operazione:

- **Acknowledgements (ACK)**, dove il destinatario dice esplicitamente al mittente che il pacchetto è stato ricevuto senza problemi
- **Negative acknowledgements (NAK)**, dove il destinatario dice esplicitamente al mittente che il pacchetto ricevuto presenta degli errori

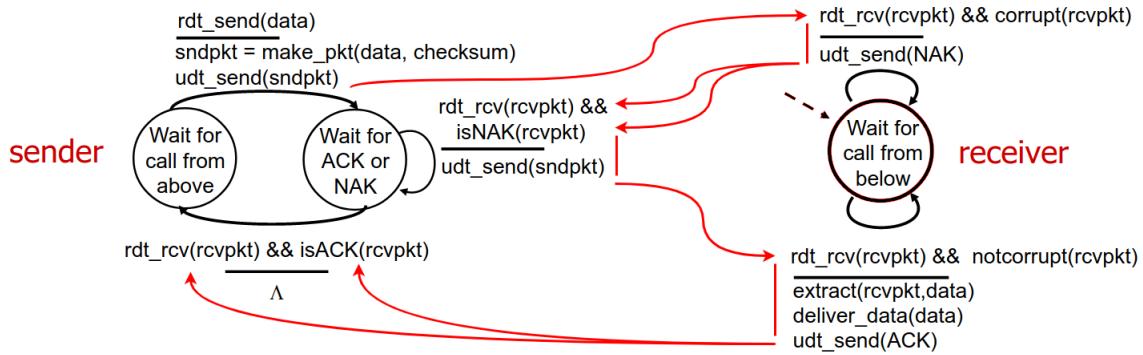
Successivamente all'invio di un pacchetto, il mittente rimane in attesa della risposta del destinatario (**stop and wait**)



Se la risposta ricevuta è un **ACK**, il mittente torna il stato di attesa del prossimo pacchetto da parte del livello applicativo.



Se invece la risposta è un **NAK**, il mittente rinvia il pacchetto generante l'errore e rimane in attesa della risposta del destinatario, ripetendo nuovamente tale processo nel caso in cui si riceva nuovamente un NAK.

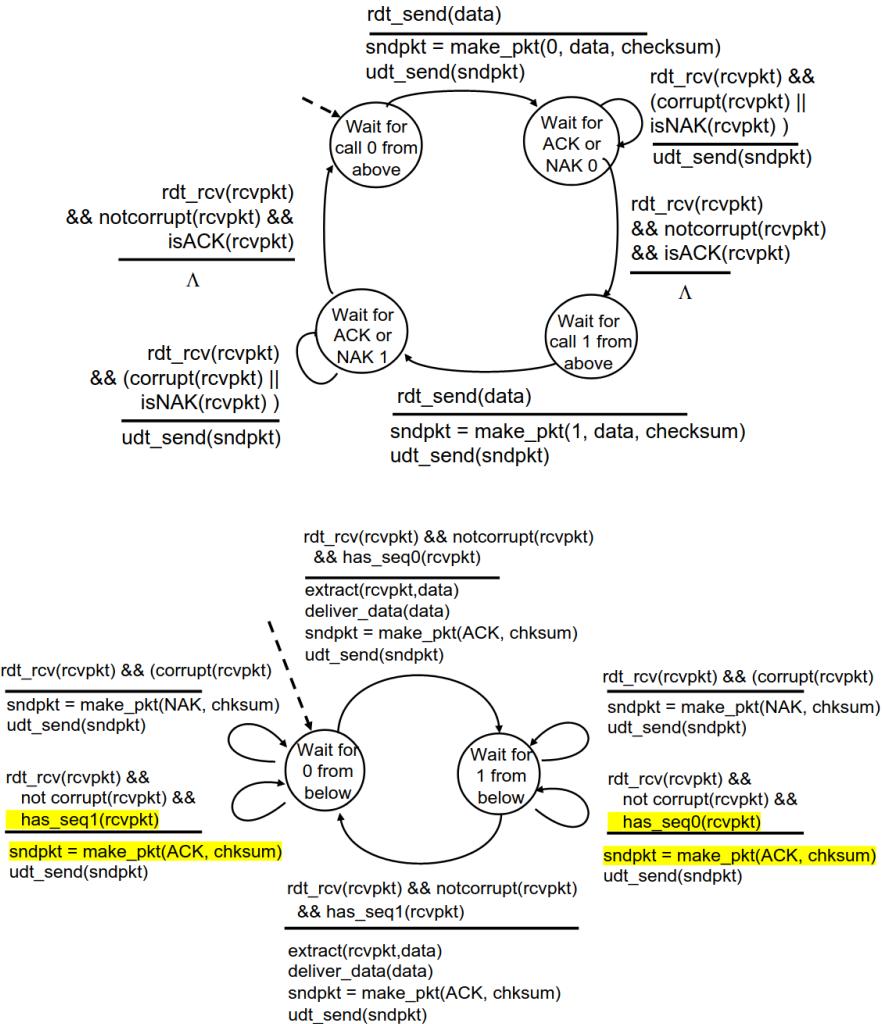


Tuttavia, la versione 2.0 del protocollo RDT presenta un **difetto fatale**: se la risposta ACK/NAK è corrotta, il mittente non è più a conoscenza di cosa sia accaduto al destinatario. Inoltre, non è sufficiente ritrasmettere il pacchetto per risolvere tale difetto, poiché il destinatario potrebbe ricevere due pacchetti duplicati ed inoltrarli al livello di applicazione.

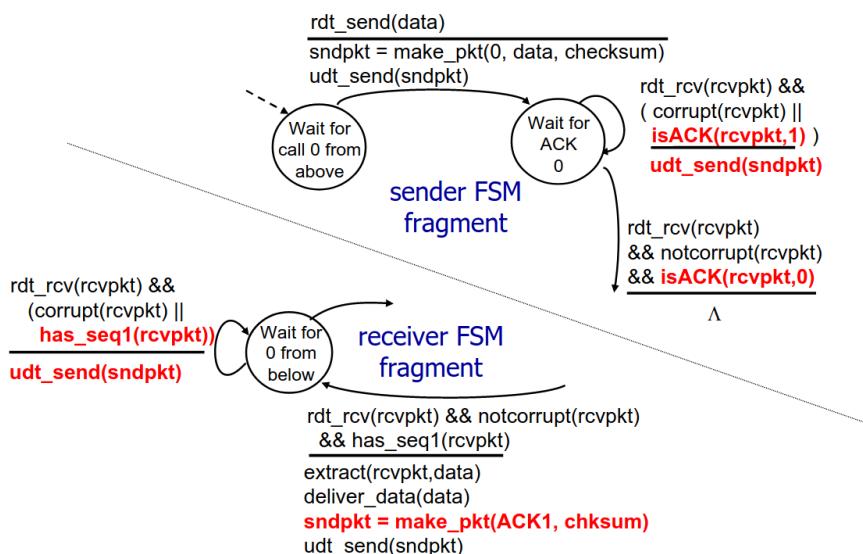
3.3.2 Protocollo RDT 2.1 e 2.2

Per risolvere il difetto fatale della versione 2.0, il **protocollo RDT 2.1**:

- Viene controllato se la risposta ACK/NAK sia **corrotta**. Nel caso in cui lo sia, il pacchetto viene rinvia.
- Il destinatario non è a conoscenza della possibile corruzione del pacchetto ACK/-NAK
- Viene aggiunto un **numero di sequenza** al pacchetto inviato. In particolare, sono necessari i numeri di sequenza 0 ed 1 affinché il protocollo stop and wait possa funzionare correttamente:
 - Assieme alla risposta di ACK, il destinatario invia un **numero di riscontro**, il quale, per convenzione, indica sempre il numero di sequenza del prossimo pacchetto atteso dal destinatario
 - Se il destinatario ha ricevuto correttamente il pacchetto 0, invia un riscontro con valore 1 (dunque il prossimo pacchetto atteso è il pacchetto 1)
 - Analogamente, se il destinatario ha ricevuto correttamente il pacchetto 1, invia un riscontro con valore 0 (dunque il prossimo pacchetto atteso è il pacchetto 0)
- Se il pacchetto ricevuto dal destinatario è un duplicato, esso viene automaticamente scartato senza essere inviato al livello di applicazione



In aggiunta alle modifiche della versione 2.1, il protocollo RDT 2.2 **elimina** la necessità di una risposta **NAK**: il ricevitore invia come numero di riscontro il numero di sequenza dell'**ultimo pacchetto correttamente**. In tal modo, un ACK duplicato al mittente comporta la stessa azione di un NAK, ossia la ritrasmissione del pacchetto corrente.

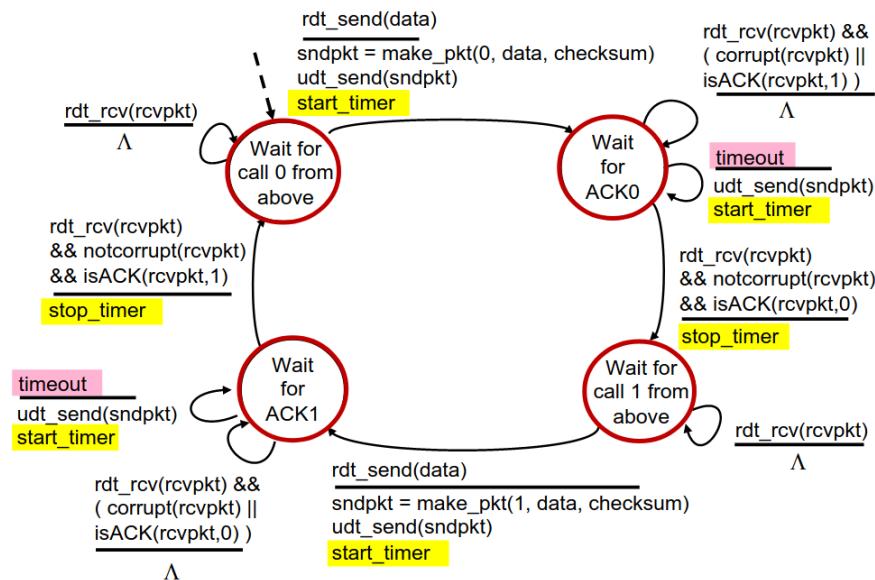


3.3.3 Protocollo RDT 3.0

Oltre all'assunzione di possibili bit invertiti, il **protocollo RDT 3.0** assume la possibilità di una **perdita di pacchetti**, sia dati che ACK. Per risolvere tale problematica, il mittente **attende un lasso di tempo**:

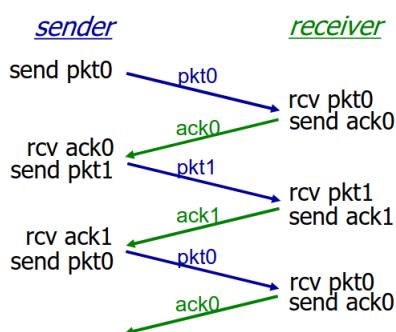
- Il destinatario deve specificare il **numero di sequenza del pacchetto** per il quale sta inviando un ACK
- Se non viene ricevuto alcun ACK allo scadere del lasso di tempo, il pacchetto dati (che indicheremo con pkt) viene ritrasmesso
- Se pkt o ACK arrivano successivamente allo scadere del tempo, il pacchetto verrà ritrasmesso, implicando che la trasmissione verrà duplicata (problema già gestito dai numeri di sequenza)

La FSM associata al mittente corrisponde a:

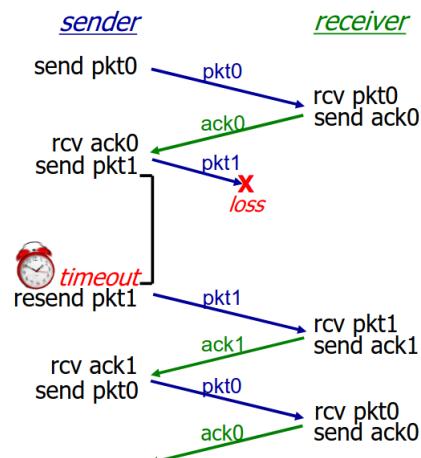


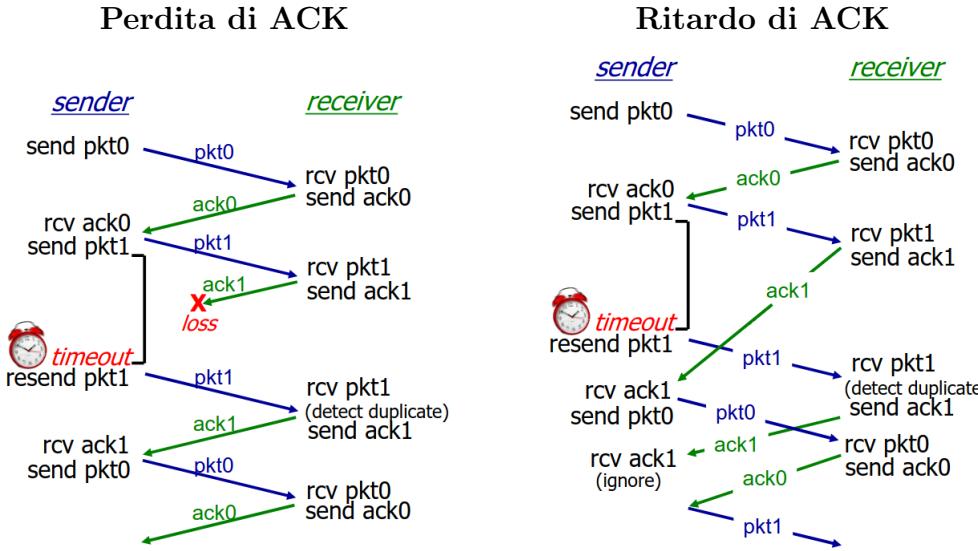
Di seguito, vengono mostrati alcuni esempi di gestione tramite protocollo RDT 3.0:

Nessuna perdita



Perdita di pkt



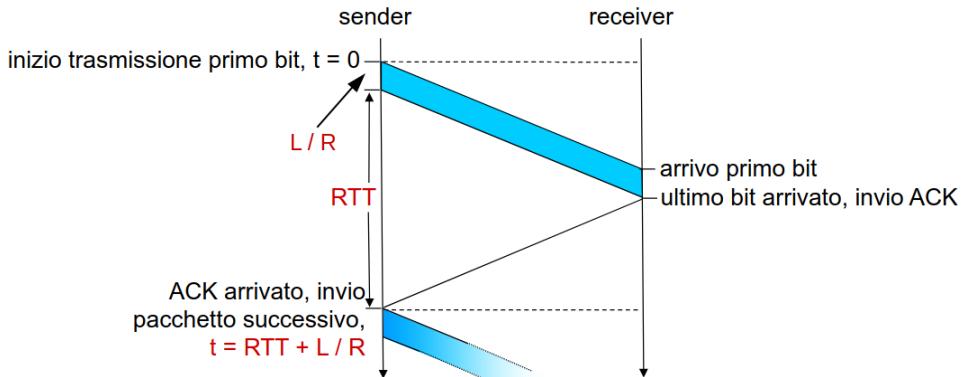


Tuttavia, in cambio dei notevoli benefici del meccanismo stop and wait, le **prestazioni** del protocollo RDT 3.0 risultano essere **infime**, limitando le prestazioni dell'infrastruttura sottostante, ossia il canale.

In particolare, la **percentuale di utilizzo** U_{mit} della comunicazione da parte del mittente, ossia la frazione di tempo in cui il mittente è impegnato nell'invio corrisponde a:

$$U_{mit} = \frac{D_t}{RTT + D_t}$$

dove D_t è il delay di trasmissione (dunque $D_t = \frac{L}{R}$ con L la lunghezza del pacchetto e R il transmission rate del link)



Esempio:

- Considerando un link avente un rate pari a $R = 1 \text{ Gb/s}$, una lunghezza di pacchetto pari a $L = 8000 \text{ b}$ e un ritardo di propagazione sia pari a 15 ms, la percentuale di utilizzo del mittente corrisponde a:

$$D_t = \frac{8 \cdot 10^3 \text{ b}}{10^9 \text{ b/s}} = 8 \mu\text{s}$$

$$U_{mit} = \frac{8 \mu\text{s}}{30 \text{ ms} + 8 \mu\text{s}} = 27 \cdot 10^{-5} = 0.027\%$$