



Modelo OSI

Capa 3 del modelo OSI: capa de RED

7	Aplicación
6	Presentación
5	Sesión
4	Transporte
3	Red
2	Enlace de Datos
1	Física



Capa 3: Red

Proporciona direccionamiento y selección de ruta.

La capa de red se encarga de llevar los paquetes desde el origen hasta el destino. Llegar al destino puede requerir muchos saltos por enrutadores intermedios. Para lograr su cometido, la capa de red debe conocer la topología de la subred de comunicación y elegir las rutas adecuadas a través de ella

Protocolos que operan en esta capa: Enrutamiento de IP, ICMP (Internet Control Message Protocol), ARP (Address Resolution Protocol), RARP (Reverse Address Resolution Protocol) considerando el direccionamiento lógico.

Protocolos que operan en esta capa: IPv4 (versión 4 del Protocolo de Internet), IPv6 (versión 6 del Protocolo de Internet), IPX (intercambio Novell de paquetes de internetwork), servicio de red sin conexión (CLNS/DECNet), Apple Talk.

PDU =paquetes

Dispositivos: Routers



Servicios proporcionados a la capa de transporte

La capa de red proporciona los siguientes servicios a la capa de transporte:

- 1. Los servicios deben ser independientes de la tecnología del enrutador.
- 2. La capa de transporte debe estar aislada de la cantidad, tipo y topología de los enrutadores presentes.
- 3. Las direcciones de red disponibles para la capa de transporte deben seguir un plan de numeración uniforme, aun a través de varias LANs y WANs.



Direcciones IP

El direccionamiento del Protocolo Internet (IP) utiliza direcciones IP, las cuales tienen una estructura específica y no se asignan al azar.

Una dirección IP tiene una longitud de 32 bits. Se compone de dos partes: un número de RED y un número de HOST.

Para comodidad agrupamos la dirección IP en grupos de 8 bits (byte) separados con puntos y los colocamos en formato decimal "decimal separado por puntos"

		Host							
255	•	255	•	0					
32 bits									
10000011	10000011 01101100 01111010 11001100								
8 bits 8 bits 8 bits									
131		108		122		204			



Direcciones IP

La máscara de subred permite distinguir los bits que identifican a una red y los que identifican a un host. Esta pone a uno los bit que identifican a la Red y en cero los bits que identifican al host.

Hacemos una **AND** entre la máscara de subred y la dirección IP y así obtenemos el nombre de la red.

IP	131	•	108	•	122	•	204
Máscara	255	•	255		255		0
	RED						Host

IP = 131.108.122.204 / 24 RED = 131.108.122.0

IP Máscara Máscara

10000011	01101100	0111	1010	11001100
255	255	24	40	0
11111111	11111111	1111	0000	00000000
	RED		Host	

IP = 131.108.122.204 / 20 RED = 131.108.112.0



Direcciones IP

Las direcciones de host empiezan con la primer dirección IP que sigue después del nombre de RED y la última dirección IP de los host es la dirección de host con todos los bits en uno menos uno. La dirección de broadcast es la dirección de host con todos los bits en uno.

IP	131	•	108	•	122	•	204
Máscara	255	•	255	•	255		0
			Host				

IP = 131.108.122.204 / 24 RED = 131.108.122.0 Host1 = 131.108.122.1 Hostn = 131.108.122.254 Broadcast=131.108.122.255

IP Máscara Máscara

10000011	01101100	0111	1010	11001100
255	255	24	10	0
11111111	11111111	1111	0000	0000000
	RED		Host	

IP = 131.108.122.204 / 20 RED = 131.108.112.0 Host1 = 131.108.112.1 Hostn = 131.108.127.254 Broadcast=131.108.127.255

V005



Puerta de enlace predeterminada (gateway)

Una puerta de enlace predeterminada es un dispositivo que sirve como enlace entre dos redes informáticas, es decir, es el dispositivo que conecta y dirige el tráfico de datos entre dos redes o más.

En un host debemos configurar la dirección IP propia del host, la máscara de subred (con la que podemos calcular el nombre de la red) y la puerta de enlace predeterminada.



Ruteo

Para que una red funcione correctamente es necesario que todos los routers conozcan las distintas redes que pueden alcanzar y por dónde. Estas dos tareas son responsabilidad del router.

Ahora bien, para obtener el conocimiento necesario, un equipo se puede basar básicamente en dos estrategias: ruteo estático y ruteo dinámico.

Los protocolos de enrutamiento permiten a los routers poder dirigir o enrutar los paquetes hacia diferentes redes usando tablas.



Ruteo estático

El ruteo estático es la forma más sencilla y que menos conocimientos exige para configurar las tablas de ruteo en un dispositivo. Es un método manual en el que se indica explícitamente en cada equipo las redes que puede alcanzar y por qué camino hacerlo.

La ventaja:

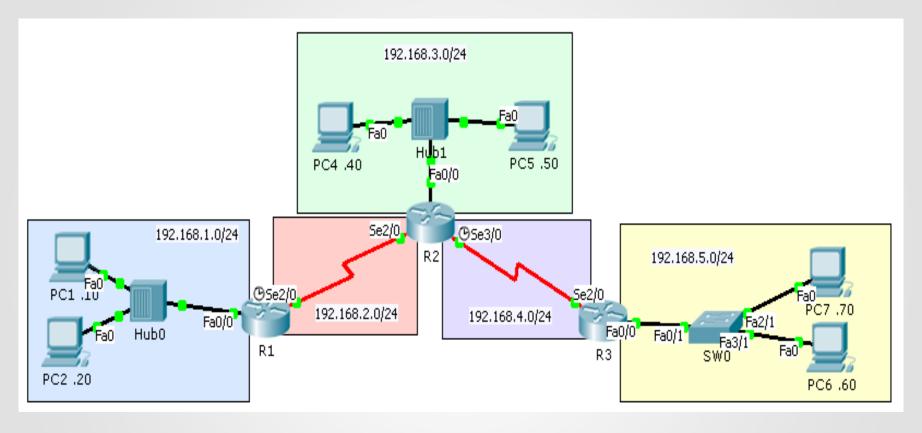
- Simpleza para configurarlo
- No supone ninguna sobrecarga adicional sobre los routers

Las desventajas:

- Configurar rutas estáticas en una red con algunos routers puede volverse un trabajo muy engorroso.
- Aumentar la probabilidad de cometer un error
- El problema más importante: la redundancia. Cuando se utiliza ruteo estático en una red con redundancia y hay un fallo en un enlace de deben modificar las rutas manualmente, lo cuál implica un tiempo de respuesta ante una falla mucho mayor que si se utiliza un método automático.



Ruteo estático





Ruteo estático

El enrutamiento estático, es creado manualmente. Para crear una ruta estática el comando a utilizar es el siguiente:

router(config)#ip route direccion-red mascara-subred { direccion-ip | interfaz-salida }

Con la IP del siguiente salto:

ip route [ip red destino][mascara de subred][ip siguiente salto] ejemplo: R1(config)#ip route 192.168.3.0 255.255.255.0 192.168.2.2

Con la interfaz de salida:

ip route [ip red destino][mascara de subred][interfaz de salida] ejemplo: R2(config)#ip route 192.168.3.0 255.255.255.0 serial2/0

Interfaz de salida, se refiere a la interfaz del router local, que esta conectado a las redes externas



Ruteo estático

Para borrar rutas utilizamos el comando:

router(config)#no ip route direccion-red mascara-subred { direccion-ip | interfaz-salida }

no ip route [ip red destino][mascara de subred][ip siguiente salto] ejemplo: R1(config)#no ip route 192.168.3.0 255.255.255.0 192.168.2.2

no ip route [ip red destino][mascara de subred][interfaz de salida] ejemplo: R2(config)#no ip route 192.168.3.0 255.255.255.0 serial2/0



Ruteo estático

Rutas Estaticas por Defecto

Las rutas estáticas por defecto, son una ruta estática especial, se crean para enrutar el trafico de Internet, ya que es imposible crear rutas a hacia las redes que estan en Internet.

Cualquier IP de una red destino que el router no tenga ninguna coincidencia en su tabla de enrutamiento, este ocupará la ruta por defecto y mandara el paquete hacia donde se le indicó en esta.

0.0.0.0 0.0.0: Hace un **AND** con la dirección destino y de no coincidir con las rutas en la tabla de enrutamiento envía el paquete a la IP del siguiente salto ó interfaz de salida.

ip route 0.0.0.0 0.0.0.0 [ip interfaz siguiente salto] Ejemplo:R1(config)#ip route 0.0.0.0 0.0.0.0 serial2/0

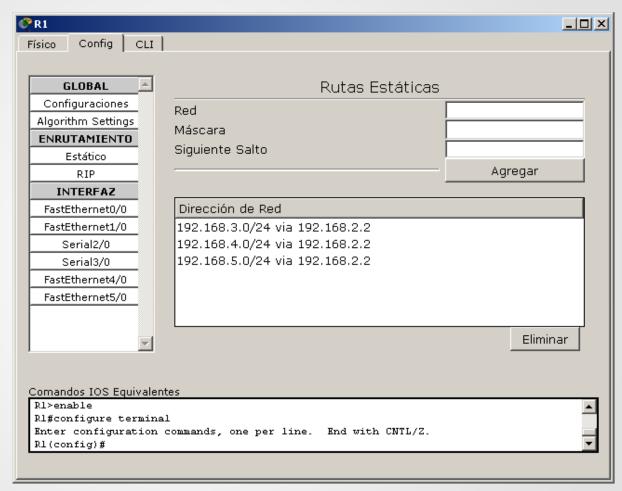
ip route 0.0.0.0 0.0.0.0 [interfaz de salida]

Ejemplo: R1(config)#ip route 0.0.0.0 0.0.0.0 192.168.2.2



Ruteo estático

Ver tablas de rutas:





Ruteo estático

Ver tablas de rutas:

