

پیش گزارش آزمایش ۱

شبکه چیست؟

شبکه شامل دو یا چند کامپیوتر است که برای به اشتراک گذاشتن منابع خود (مثل چاپگر و CD-ROM)، ردوبدل کردن فایل ها و یا ارتباط با یکدیگر متصل شده اند. در واقع شبکه با اتصال کامپیوترها به روش های گوناگون شرایطی را فراهم می آورد که برای انتقال اطلاعات هزینه ها کاهش یافته و سرعت و ریسک انتقال نیز پایین بیاید. مزایای استفاده از شبکه عبارتند از:

- اشتراک منابع
- کاهش هزینه ها
- افزایش کارایی سیستم
- حذف محدودیت های جغرافیایی در تبادل داده ها

اجزای اصلی موجود در شبکه

- Client: کامپیوتر سرویس گیرنده که از خدمات موجود در شبکه استفاده می کند.
- Servers: کامپیوتر سرویس دهنده که خدمات متفاوت را در اختیار دیگر کامپیوترها قرار می دهد.
- Media: تمامی موارد ارتباط دهنده بین کامپیوترها شامل کابل، کانکتور و تجهیزات ارتباطی می باشد.
- Resources: شامل تمام منابع موجود در شبکه مانند مانیتور، اسکنر، صفحه کلید، چاپگر و ... می باشد.
- Shared Resources: به کلیه منابعی گفته می شود که کامپیوتر سرویس دهنده در اختیار کامپیوتر سرویس گیرنده قرار می دهد، مثل چاپگر، اسکنر و

انواع شبکه

➤ از نظر گستردگی و موقعیت فیزیکی و جغرافیایی

- back slash Local area network (LAN)
- Metropolitan area network (MAN)
- slash Wide area network (WAN) (به عنوان مثال، اینترنت یک شبکه WAN است).

➤ از نظر مدل سرویس دهی

○ شبکه‌های نظیر به نظیر (Peer-to-Peer)

در این شبکه ایستگاه ویژه‌ای جهت نگهداری فایل‌های اشتراکی و سیستم‌عامل شبکه وجود ندارد. هر ایستگاه می‌تواند به منابع سایر ایستگاه‌های شبکه دسترسی پیدا کند.

○ شبکه‌های مبتنی بر سرویس دهنده (Server Based)

در این مدل شبکه، یک کامپیوتر به عنوان سرویس دهنده کلیه فایل‌ها و نرم‌افزارهای اشتراکی نظیر واژه پردازها، کامپایلرها، بانک‌های اطلاعاتی و سیستم‌عامل شبکه را در خود نگهداری می‌کند. یک کاربر به سرویس دهنده متصل شده و فایلها و اطلاعات خود را بر می‌دارد.

○ مدل سرویس دهنده/سرویس گیرنده (Client/Server)

در این مدل یک ایستگاه درخواست انجام کارش را به سرویس دهنده ارائه می‌کند و سرویس دهنده پس از اجرای وظیفه محوله نتایج را به ایستگاه مورد نظر بر می‌گرداند.

➤ از نظر تکنولوژی انتقال داده

• Broadcast

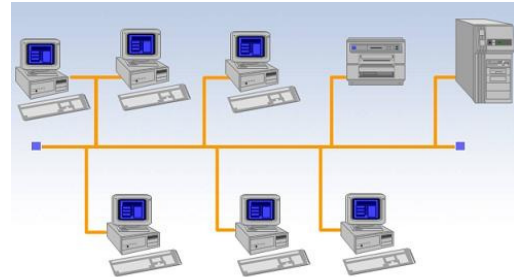
یک کانال مخابراتی مشترک بین همه کامپیوترهای شبکه وجود دارد که ارسال پیام در قالب بسته‌های کوچکی توسط هر کامپیوتر صورت می‌گیرد که آدرس مقصد بخشی از پیام است و بسته توسط همه کامپیوترها دریافت و در صورت تعلق به خود بسته پردازش و در صورت عدم تعلق بسته نادیده گرفته می‌شود. در این شبکه هر کامپیوتر آدرس یکتا دارد.

• Point to Point

بین دو ماشین در شبکه، یک کانال فیزیکی و مستقیم وجود دارد و هیچ ماشین دیگری به آن کانال متصل نخواهد بود.

➤ انواع توپولوژی (روش اتصال فیزیکی کامپیوترها) در شبکه های LAN

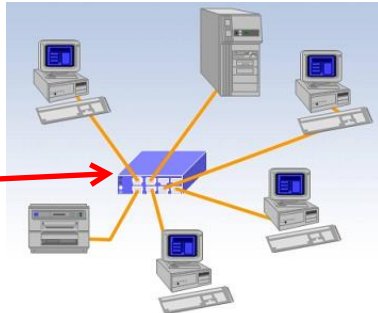
۱. خطی یا سری (bus)



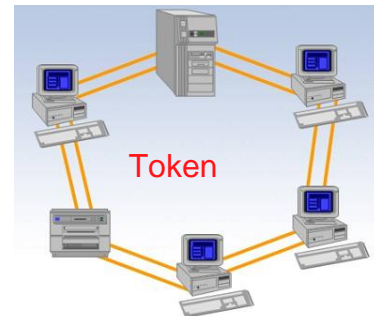
۲. روش ستاره ای یا متمرکز (star)

New

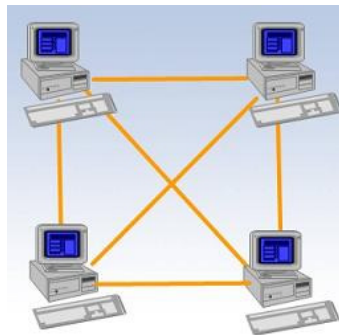
Hub / switch



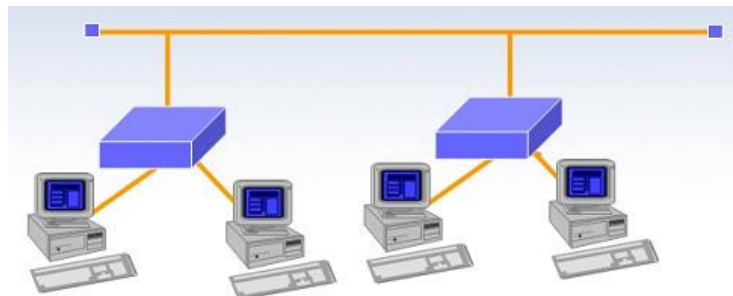
۳. روش حلقه ای (ring) Old



۴. روش پوششی (mesh)



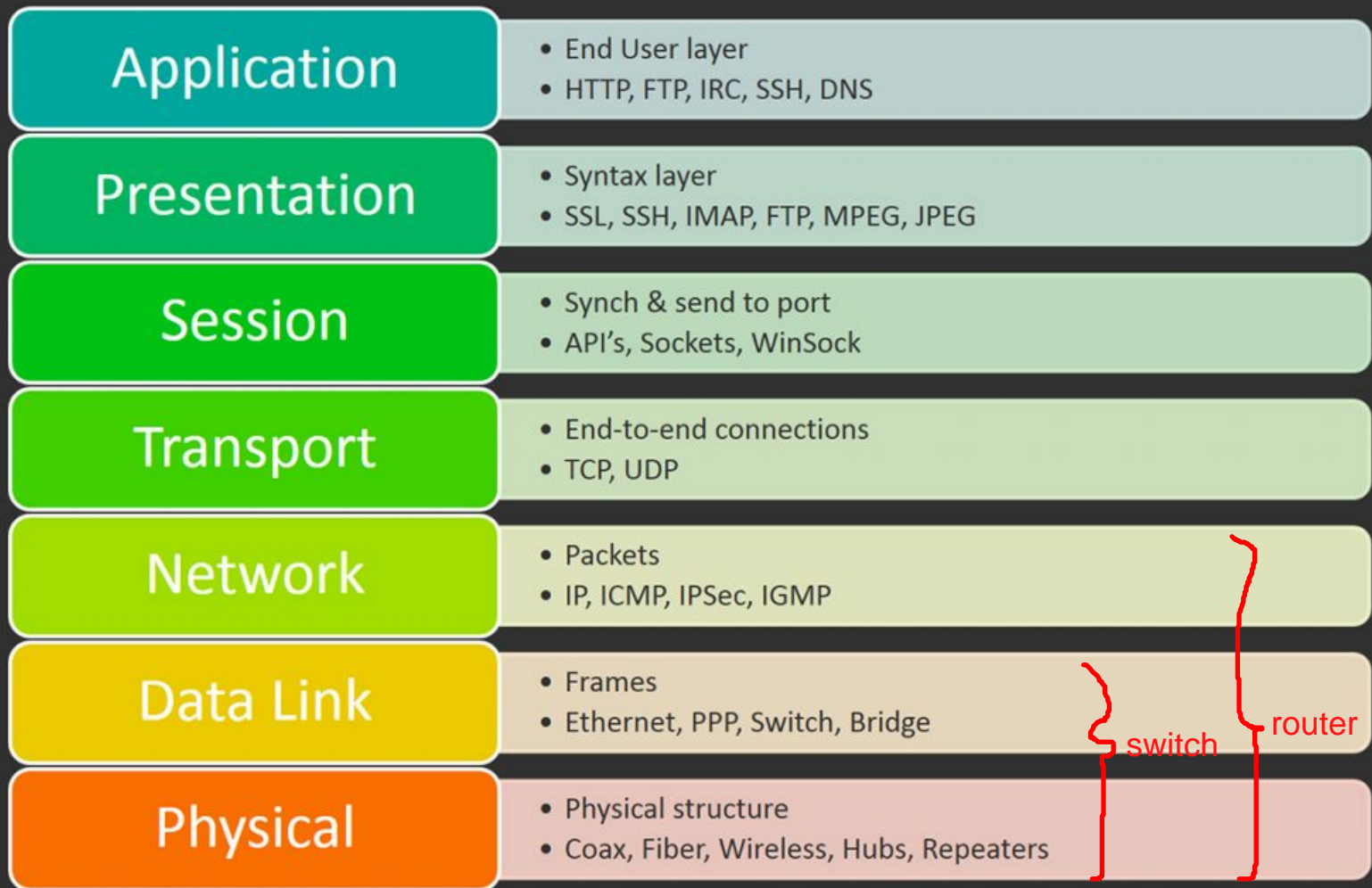
۵. روش ترکیبی (hybrid) (به عنوان نمونه خطی - ستاره ای)



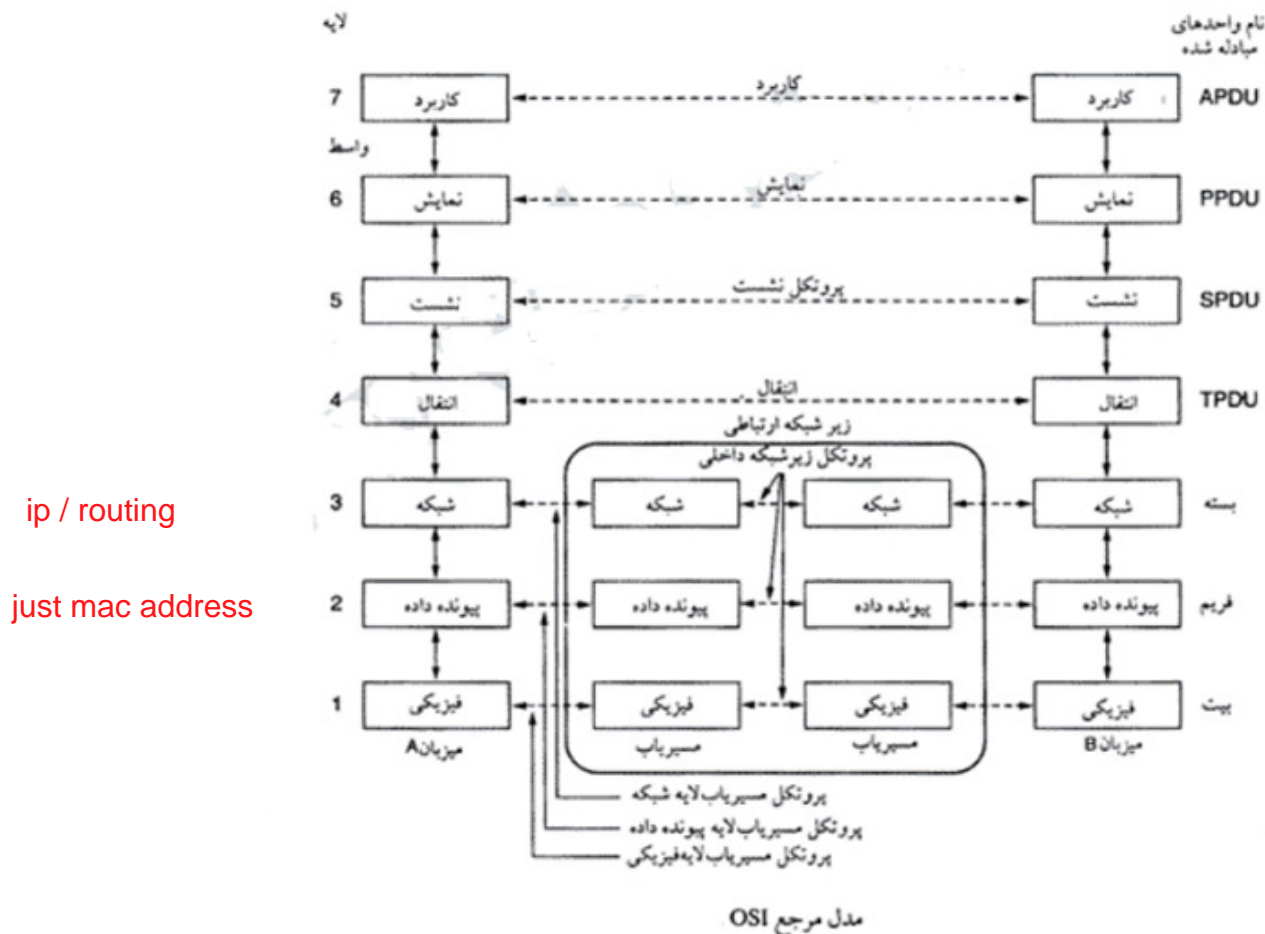
مدل (OSI) Open System Interconnection

مدل مرجع OSI چگونگی ارتباطات بین کامپیوتری در سطح شبکه را به هفت لایه یا سطح تقسیم می کند.

7 Layers of the OSI Model



modem = modulator + demodulator



ip / routing

just mac address

لایه فیزیکی: وظیفه ی انتقال بیت های خام را از طریق کانال ارتباطی بر عهده دارد.

لایه پیوند داده ها: با شکستن داده های ورودی به بسته های کوچک (فریم)، خط فیزیکی پر خطا را به خط ارتباطی عاری از خطا برای لایه ی شبکه تبدیل میکند.

آدرس دهی در شبکه ها به دو صورت است: (الف) آدرس دهی فیزیکی که توسط MAC Address انجام می شود. (ب) آدرس دهی logical که توسط IP و ... در پروتکل های مختلف انجام می شود. آدرس دهی MAC در لایه پیوند داده انجام می شود.

لایه شبکه: عملکرد زیر شبکه را کنترل میکند. از مسائل مطرح در این لایه آدرس دهی و مسیریابی بسته ها (packet) می باشد. آدرس دهی در این لایه به صورت logical است.

لایه انتقال: این لایه برای تهیه جریان ارتباطی قابل اعتماد بین دو سیستم که شامل انتقال دوباره پیامهای گمشده، قرار دادن آنها در جای مناسب و نظارت و بازرسی خطاهاست (عمل error recovery)، استفاده می شود. قابل ذکر است تاییدیه دریافت اطلاعات به صورت صحیح (Ack) توسط این لایه ایجاد و به کامپیوتر ارسال کننده، انتقال داده می شود.

لایه نشست : وظیفه برقراری یک ارتباط منطقی بین نرم افزارهای دو کامپیوتری که به یکدیگر متصل هستند به عهده این لایه است. در واقع وظیفه این لایه فراهم آوردن شرایط یک جلسه همانند ورود به سیستم از راه دور ، احراز هویت طرفین ، مشخص نمودن اعتبار پیامها ، اتمام جلسه ، حسابداری مشتری ها می باشد.

لایه نمایش یا ارائه : این لایه چگونگی نمایش المانهای داده برای ارسال از جمله منظم کردن بیتها و بایتها در اعداد ، فرمت بندی اعداد نمایی و همانند آن را بر عهده دارد. همچنین **compression** و **encryption** و همچنین **Redirectory(RDR)** از وظایف این لایه است.

لایه کاربرد: این لایه بعنوان پنجره ای به کانال ارتباطی برای برنامه کاربردی و البته با توصیف داده ها و تبدیل آنها به اطلاعات با مفهوم برای برنامه های کاربردی عمل میکند. در عین حال، نظارت بر **error recovery** و **flow control** در هنگام ارسال و دریافت اطلاعات به عهده دارد.

تعریف پروتکل :

مجموعه ای از قوانین است که دو دستگاه برای انتقال موفق داده، از آنها پیروی می کنند. برخی از مواردی که یک پروتکل آنها را مشخص می کند عبارتند از:

- نحوه تشخیص خطا و تصحیح خطاهای احتمالی که حین تبادل داده ممکن است اتفاق بیفتد.

- روش متراکم سازی داده ها

- چگونگی اعلان پایان یک فریم داده توسط فرستنده

- چگونگی اعلان دریافت یک فریم داده توسط گیرنده و نحوه ادامه ارسال داده در صورت عدم موفقیت گیرنده،

در دریافت صحیح داده ها

- طول هر فریم داده

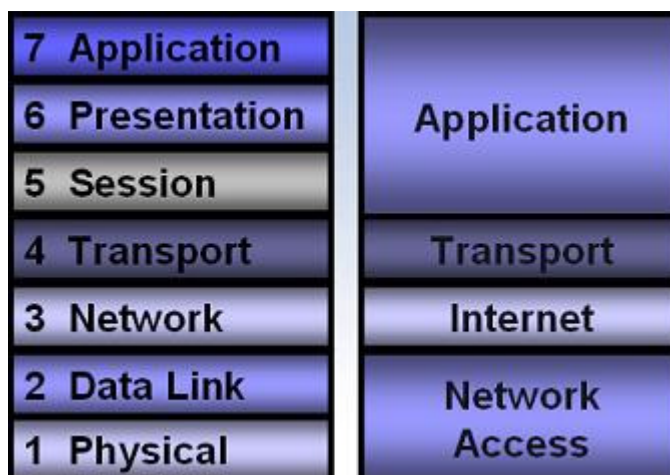
تا کنون انواع مختلفی از پروتکلها برای استفاده های مختلف طراحی شده اند و هر کدام دارای معایب و مزایایی هستند برخی از پروتکلها ساده، برخی با قابلیت اطمینان بیشتر و برخی دارای سرعت بالاتر هستند. برخی از پروتکلهای متداول عبارتند از: **TCP/IP** ، **UDP** ، **FTP** ، **PPP** و ... توضیحات کامل در مورد عملکرد هر پروتکل در متن هایی با نام **RFC** توسط **IETF** انتشار می یابند (مثلا **RFC** شماره ۷۹۱ ، اطلاعات جامعی را در مورد پروتوکول **IP** ارائه می کند).

مدل لایه ای TCP/IP

پروتکلی استاندارد برای ارتباط کامپیوترهای موجود در یک شبکه اینترنت است. از این پروتکل ، به منظور ارتباط در شبکه های بزرگ استفاده می شود. برقراری ارتباط از طریق پروتکل های متعددی که در چهار لایه مجزا سازماندهی شده اند، میسر می گردد.

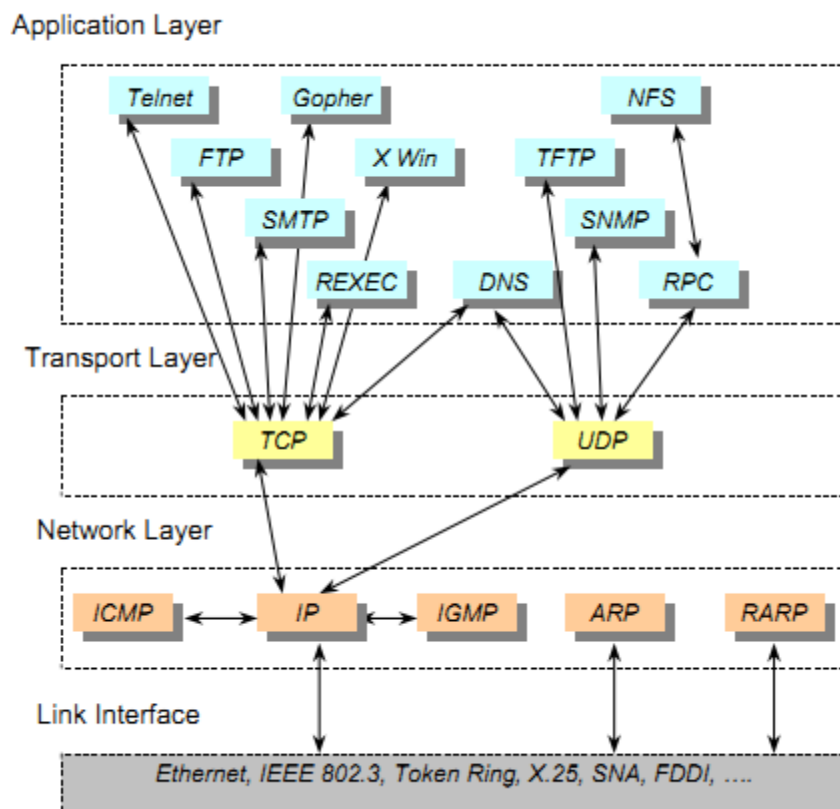
در زمان ایجاد یک ارتباط ، ممکن است در یک لحظه تعداد زیادی از برنامه ها ، با یکدیگر ارتباط برقرار نمایند، این پروتکل دارای قابلیت تفکیک و تمایز یک برنامه موجود بر روی یک کامپیوتر با سایر برنامه ها بوده و پس از دریافت داده ها از یک برنامه ، آنها را برای برنامه متناظر موجود بر روی کامپیوتر دیگر ارسال می نماید. نحوه ارسال داده توسط پروتکل از محلی به محل دیگر ، با فرآیند ارسال یک نامه از شهری به شهری دیگر، قابل مقایسه است.

برقراری ارتباط با فعال شدن یک برنامه بر روی کامپیوتر مبدا آغاز می گردد . برنامه فوق ، داده های مورد نظر جهت ارسال را بگونه ای آماده و فرمت بندی می نماید که برای کامپیوتر مقصد قابل خواندن و استفاده باشند. (مشابه نوشتن نامه با زبانی که دریافت کننده ، قادر به مطالعه آن باشد) . در ادامه آدرس کامپیوتر مقصد ، به داده های مربوطه اضافه می گردد (مشابه آدرس گیرنده که بر روی یک نامه مشخص می گردد) . پس از انجام عملیات فوق ، داده به همراه اطلاعات اضافی (درخواستی برای تأیید دریافت در مقصد) ، در طول شبکه به حرکت درآمده تا به مقصد مورد نظر برسد. عملیات فوق ، ارتباطی به محیط انتقال شبکه به منظور انتقال اطلاعات نداشته و تحقق عملیات فوق با رویکردی مستقل نسبت به محیط انتقال ، انجام خواهد شد.



لایه ها را در مدل مرجع OSI و TCP/IP

TCP : three way handshake (flag syn & ack)
UDP: not secure



➤ پروتکل IP

یکی از پروتکل های مهم موجود در لایه internet که مسئولیت آدرس دهی logical را به عهده دارد، IP می باشد.

در اینجا قالب بسته های IP را بررسی میکنیم:

هر آدرس IP یک عدد ۳۲ بیتی است که به ۴ قسمت ۸ بیتی، که **octet** نامیده می شود، تقسیم می شود و به صورت ۴ عدد دهمی نمایش داده می شود که با نقطه از هم جدا شده اند.

An IPv4 address (dotted-decimal notation)

172 . 16 . 254 . 1
↓ ↓ ↓ ↓
10101100 . 00010000 . 11111110 . 00000001
└──────────┘
One byte = Eight bits
└────────────────────────────────┘
Thirty-two bits (4 * 8), or 4 bytes

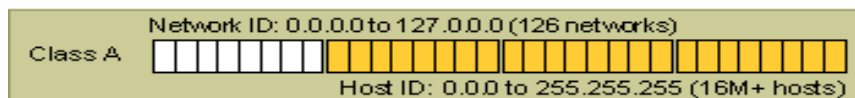
کلاسهای مختلف IP نسخه ی ۴ :

سه کلاس پایه ای مختلف نشانی دهی آی پی، برای شبکه های بزرگ، متوسط و کوچک وجود دارد. کلاس A برای شبکه های بزرگ، کلاس B برای شبکه های متوسط و کلاس C برای شبکه های کوچک است. علاوه بر این سه کلاس، کلاس D برای پخش چندگانه، ارسال اطلاعات به گروهی از رایانه ها، و کلاس E برای کارهای جستجو وجود دارند.

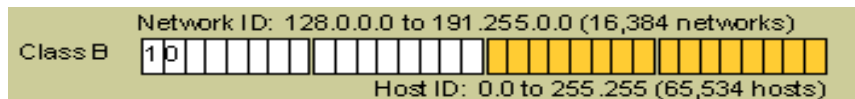
IPV4 & subnetMask = Net Id

Subnet mask	CIDR	پایان	شروع	طول بر حسب بیت	کلاس
??					
۲۵۵,۰,۰,۰	/۸	۱۲۷,۲۵۵,۲۵۵,۲۵۵	۰,۰,۰,۰	۰	Class A
۲۵۵,۲۵۵,۰,۰	/۱۶	۱۹۱,۲۵۵,۲۵۵,۲۵۵	۱۲۸,۰,۰,۰	۱۰	Class B
۲۵۵,۲۵۵,۲۵۵,۰	/۲۴	۲۲۳,۲۵۵,۲۵۵,۲۵۵	۱۹۲,۰,۰,۰	۱۱۰	Class C
Not defined	/۴	۲۳۹,۲۵۵,۲۵۵,۲۵۵	۲۲۴,۰,۰,۰	۱۱۱۰	Class D(multicast)
Not defined	/۴	۲۵۵,۲۵۵,۲۵۵,۲۵۵	۲۴۰,۰,۰,۰	۱۱۱۱	Class E(reserved)

- در کلاس A آدرس های IP با عددی بین ۱ تا ۱۲۶ شروع می شوند و آدرس میزبان در سه جزء آخر قرار می گیرد.

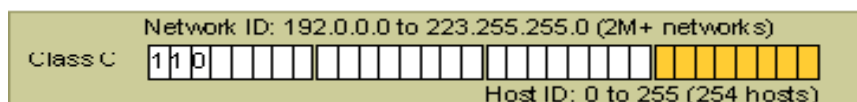


- در کلاس B آدرس های IP با عددی میان ۱۲۸ تا ۱۹۱ شروع می شوند و با عددی که توسط موسسه اختصاص دهنده IP تعیین می شود، ادامه می یابند. دو جزء آخر متغیر هستند.



- در کلاس C آدرس های IP با عددی بین ۱۹۲ تا ۲۲۳ شروع می شوند و با دو عددی که توسط موسسه اختصاص دهنده IP تعیین می گردند، ادامه می یابند. جزء آخر متغیر خواهد بود.

میشه با استفاده از سابنت مسک مثلا وقتی شبکه کوچیکه و داره ای پی کلاس بیمیده محدودش کنیم وای پی رو بکنیم کلاس سی



آدرسهای خاص:

- آدرس ۲۵۵,۲۵۵,۲۵۵,۲۵۵ :

اگر بخواهیم بصورت باینری بگوییم می شود آدرسی که تمام ارقامش یک باشد. این IP برای انتشار پیام به شبکه محلی است که در نتیجه توسط هر میزبان IP قابل رویت است یا به عبارتی دیگر برای ارسال پیام های فراگیر برای تمام ماشینهای میزبان بر روی شبکه محلی، که ماشین فرستنده در آن شبکه قرار دارد، به کار می رود.

- آدرس ۰,۰,۰,۰ :

هر ماشین میزبان که آدرس IP خود را نداند، این آدرس را بعنوان آدرس خود فرض می کند. مثل اینکه برای کسی نامه بفرستید ولی آدرس خود را بعنوان نویسنده ننوشته باشید، در نتیجه گیرنده پاسخی نمی تواند بدهد.

- حالتی که تمام بیت های ID شبکه صفر (یعنی همه بایت های آن ۰) باشد ولی ID میزبان معتبر باشد:

این آدرس برای وقتی است که آدرس میزبان، آدرس مربوط به شبکه خودش را نداند !

مثال: ۰,۰,۱۲۳,۵۴ برای کلاس B

- حالتی که ID شبکه معتبر باشد ولی تمام بیت های ID میزبان یک (یعنی همه بایت هاش ۲۵۵) باشد:

این آدرس برای ارسال پیام کلی برای کامپیوترهای یک شبکه در صورتی که کامپیوتر فرستنده جزو آن شبکه نباشد، کاربرد دارد. همچنین برای انتشار پیام مستقیم و هدایت شده.

مثال ۱۷۲,۱۶,۲۵۵,۲۵۵ broadcast in network

- حالتی که IP با یک یا چند بایت با مقدار ۲۵۵ شروع شود:

هیچ ID شبکه ای نمی تواند اینگونه باشد. این گونه آدرس ها برای الگوهای زیر شبکه (Subnet Mask)

استفاده شده اند.

مثال: ۲۵۵,۲۵۵,۰,۰

- حالتی که بایت اول آدرس IP عدد ۱۲۷ باشد:

اگر دقت کرده باشید عدد ۱۲۷ برای بایت اول در هیچ کدام از کلاس ها موجود نبود زیرا این عدد برای

IDهای شبکه قابل دسترس نیست. این آدرس برای تشخیص هویت و اهداف مشکل زدایی (مثلا از

نرم افزارهای شبکه ای) استفاده می شود. بسته ای که به این گونه آدرس ها فرستاده شود، به خود کامپیوتر

فرستنده بر خواهد گشت!

127.0.0.0 loop back

مثال: ۱۲۷,۰,۰,۱

➤ پروتکل TCP

TCP به این منظور طراحی شد تا یک دنباله از بایت ها را به صورت مطمئن و عاری از خطا بین دو نقطه ی

پایانی از شبکه ای که نامطمئن و مستعد خطاست، منتقل نماید.

در شکل زیر ساختار یک قطعه ی TCP را مشاهده می کنید. فیلد های پورت مبدا و پورت مقصد نقاط انتهایی

دو طرف یک اتصال را مشخص می نمایند. ترتیب قطعه ی داده و اعلام وصول داده ها با فیلد های

sequence number و acknowledgment number مشخص می شوند.

TCP Header

Bit offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
0	Source port																Destination port															
32	Sequence number																															
64	Acknowledgment number (if ACK set)																															
96	Data offset		Reserved			NS	CWR	ECE	URG	ACK	PSH	RST	SYN	FIN	Window Size																	
128	Checksum																Urgent pointer (if URG set)															
160	Options (if Data Offset > 5)																										padding					
...	...																															

در ادامه توضیح پرچم های تک بیتی Urg,ACK,PSH,PST,SYN,FIN ,NS,CWR,ECE داده می شود:

بیت NS(ECN): برای محافظت در برابر پنهانکاری عمدی یا تصادفی بسته های TCP فرستنده استفاده می

شود. با جلوگیری از بهره برداری ECN برای بدست آوردن سهم ناعادلانه از پهنای باند، باعث بهبود کنترل

ازدحام می شود. کاربرد صحیح ECN نیازمند همکاری گیرنده در فرستادن سیگنال پاسخ Congestion Experienced به فرستنده است اما این پروتکل مکانیزمی برای الزام این همکاری ندارد.

بیت ECE(ECN Echo): اگر بیت SYN، set شده باشد، این بیت نشان دهنده ی این است که بسته tcp قابلیت ECN دارد. اگر بیت SYN، صفر باشد این بیت نشان می دهد که بسته ای دارای پرچم ست شده ی Congestion Experienced در سرایند بسته ی IP بوده، در طول مبادله اطلاعات، دریافت شده است.

بیت CWR(Congestion Window Reduced): توسط فرستنده برای نشان دادن دریافت یک segment که پرچم ECE آن set شده و به مکانیزم کنترل ازدحام جواب داده، set می شود.

بیت URG: در صورتی که در این بیت عدد ۱ قرار گیرد معین می شود که در فیلد Urgent Pointer مقدار قابل معتبری قرار دارد و بایستی مورد پردازش قرار گیرد.

بیت ACK: اگر در این بیت عدد ۱ قرار داشته باشد به این معنا است که در فیلد Acknowledgment number عدد معتبری قرار دارد. بیت های ACK و SYN نقش دیگری نیز دارند که در ادامه بدان اشاره خواهد شد.

بیت PSH: اگر در این بیت مقدرا ۱ قرار گرفته باشد، از گیرند تقاضا می شود که دادهای موجود را بافر نکرده و در اسرع وقت تحویل داده شود.

بیت RST: اگر در این بیت عدد ۱ قرار گرفته شود به این معن است که این ارتباط به صورت یک طرفه خاتمه یافته است.

بیت SYN: این بیت نقش اساسی در ارتباط یک بسته TCP بازی می کند. برقراری ارتباط یک طرفه TCP از روند زیر تبعیت می کند.

شروع کننده ارتباط یک بسته TCP بدون هیچ داده ای و با تنظیم بیت های $SYN=1$ و $ACK=0$ تقاضای یک ارتباط جدید می کند.

در صورتی که طرف مقابل تمایل به برقراری ارتباط داشته باشد برای طرف مقابل یک بسته با قرار دادن بیت های $SYN=1$ و $ACK=1$ می فرستد. بنابراین، تمایل خود را برای برقراری ارتباط به طرف مقابل اعلام می

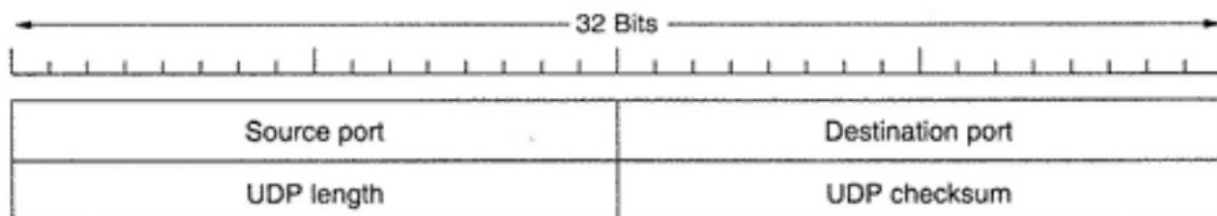
کند.

بیت FIN: اگر یکی از طرفین هیچ داد دیگر برای فرستادن نداشته باشد، این بیت را در آخرین بسته برابر ۱ قرار می دهد و ارتباط را یک طرفه قطع می کند. باید توجه داشته که ارتباط هنوز به طور کامل قطعه نشده است و باید طرف مقابل نیز در آخرین بسته خود این فیلد را برابر ۱ قرار داده تا ارتباط کامل قطع شود.

➤ پروتکل UDP

UDP یا User Datagram Protocol یک پروتکل بدون اتصال در لایه انتقال است. UDP اطلاعات را از طریق پروتکل IP منتقل می کند، اما به دلیل اینکه از Sequence Number و سیستمی مانند Three Way Handshake که در پروتکل TCP استفاده می شود، پشتیبانی نمی کند پروتکل چندان قابل اطمینانی نیست. به این معنا که درستی تحویل پیامها در این پروتکل مورد بررسی قرار نمی گیرد اما تضمین می کند که حداکثر تلاش خود را برای تحویل اطلاعات انجام می دهد. بنابراین این قرارداد رسیدن اطلاعات را در مقصد بررسی نمی کند و لذا نرخ ارسال آن به مراتب بالاتر از قرارداد TCP می باشد.

UDP داده ها را در قالب قطعاتی ارسال می کند که در ابتدای آنها ۸ بایت سراینده و سپس داده های لایه ی کاربرد قرار می گیرند. این سراینده در شکل زیر نشان داده شده است. دو فیلد شماره ی پورت به منظور شناسایی نقاط پایانی (پرونده های نهایی) در ماشین های مبدا و مقصد به کار می آید.



فضول

➤ پروتکل ICMP

این پروتکل امکانات لازم در خصوص اشکال زدائی و گزارش خطاء در رابطه با بسته های اطلاعاتی غیرقابل توزیع را فراهم می نماید. با استفاده از ICMP، کامپیوترها و روترها که از IP به منظور ارتباطات استفاده می نمایند، قادر به گزارش خطاء و مبادله اطلاعاتی محدود در رابطه وضعیت بوجود آمده می باشند. مثلاً در صورتیکه IP، قادر به توزیع یک بسته اطلاعاتی به مقصد مورد نظر نباشد، ICMP یک پیام مبتنی بر

غیرقابل دسترس بودن را برای کامپیوتر مبداء ارسال می دارد . با اینکه پروتکل P ا ب منظور انتقال داده بین روترهای متعدد استفاده می گردد ، ولی ICMP به نمایندگی از TCP/IP ، مسئول ارائه گزارش خطاء و یا پیام های کنترلی است . تلاش ICMP ، در این جهت نیست که پروتکل IP را بعنوان یک پروتکل مطمئن مطرح نماید ، چون پیام های ICMP دارای هیچگونه محتویاتی مبنی بر اعلام وصول پیام (Acknowledgment) بسته اطلاعاتی نمی باشند ICMP . ، صرفاً سعی در گزارش خطاء و ارائه فیدبک های لازم در رابطه با تحقق یک وضعیت خاص را می نماید. این پروتکل مسئول انجام کارهای زیر می باشد:

- Echo Request و Echo Reply برای کنترل امکان ارتباط با یک دستگاه مرتبط با شبکه مبتی بر IP
- Source quench message برای اطلاع دادن buffer over flow به کامپیوتر ارسال کننده اطلاعات
- Destination unreachable که نمایش دهنده عدم امکان ارتباط با مقصد مورد نظر می باشد
- یک سیستم میتواند از این پروتکل برای امتحان اینکه آیا سیستم دیگر فعال است یا خیر با فرستادن ping استفاده کند. اگر سیستم ping شده فعال باشد به فرستادن پیام پاسخ واکنش نشان میدهد.

Address resolution protocol

➤ پروتکل ARP

از این پروتکل به منظور تبدیل آدرسهای IP به آدرسهای فیزیکی (MAC address) استفاده می شود. در واقع به این کار name resolve گویند. روش کار این پروتکل بدین صورت است که آدرس هر میزبان به عنوان یک عضو در شبکه در جدولی به نام جدول ARP یا حافظه ARP نگهداری میشود. جدول ARP رابط بین آدرسهای فیزیکی و آدرسهای IP در یک شبکه است. زمانیکه یک میزبان بر روی شبکه قصد فرستادن یک پیام به میزبان دیگری روی شبکه دارد میزبان اول آدرس فیزیکی مقصد را از روی جدول ARP معین میکند اگر آدرس مقصد در جدول موجود نباشد فرستنده یا مرجع یک پخش بر روی شبکه می فرستد. این درخواست حاوی آدرس IP نامشخصی میباشد. تمام میزبانها در شبکه درخواست ARP را دریافت میکنند و میزبانی که آدرس IP نامشخص متعلق به آن است ، آدرس فیزیکی خود را به مرجع یا میزبان اول می فرستد. جدول ARP ارتباط جدید را به عنوان یک آدرس جدید در خود نگهداری میکند.

arp -a
arp -s
arp -d

static: manually added(arp -s)
dynamic: find by ARP

برای استفاده از پروتکل ARP از دستور ARP در COMMAND PROMPT استفاده میکنیم. به عنوان مثال دستور "arp -a" لیست آدرس های فیزیکی به همراه آدرس های IP آنها را نشان میدهد.

از دستورات دیگر می توان "arp -s" را نام برد که به صورت استاتیک یک درایه به جدول ARP اضافه میکند. نحوه ی استفاده از آن در مثال زیر آمده است:

```
Arp -s ۱۷۲,۱۶,۱,۸ ۰۰-۱۶-E۶-۴۸-۲D-۹F
```

برای مشاهده ی دیگر فرمت های این دستور از help در command prompt استفاده می شود. نحوه ی بکارگیری help در دستور کار ذکر شده است.

➤ پروتکل DNS

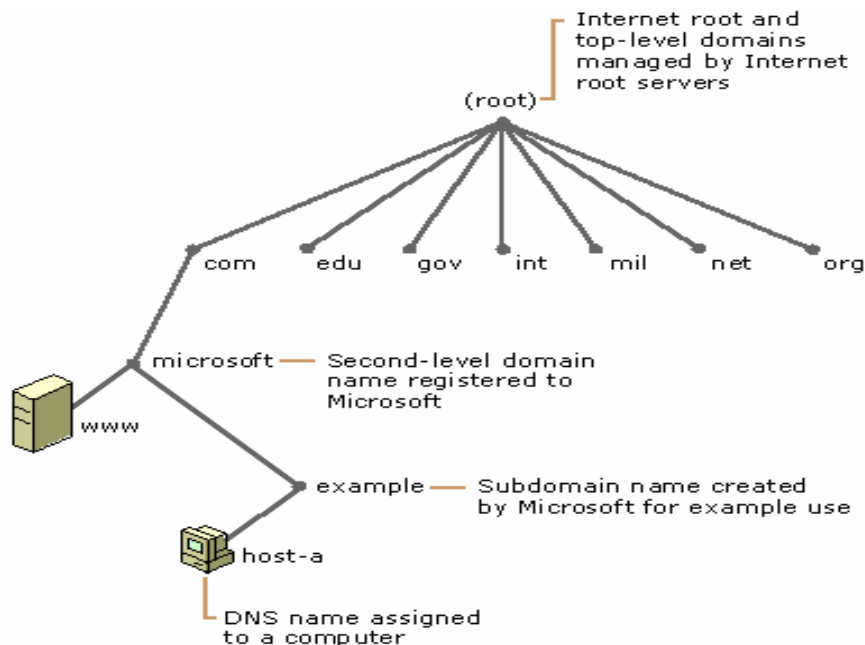
DNS یک پایگاه سلسله مراتبی است که در جهان بطور گسترده برای ذخیره سازی انواع مختلفی از اطلاعات

شامل آدرس های IP، نام حوزه ها و اطلاعات سرویس دهنده پست الکترونیک مورد استفاده قرار میگیرد.

روش کار DNS بطور خلاصه این چنین است: برای تبدیل یک نام به آدرس IP، برنامه یک تابع کتابخانه ای به نام تبدیل کننده (resolver) را فراخوانی می کند، و نام مورد نظر را بصورت پارامتر به آن می دهد. تبدیل کننده یک بسته ی UDP را به سرویس دهنده ی DNS محلی می فرستد، که این DNS آدرس IP معادل نام خواسته شده را یافته و به تبدیل کننده بر می گرداند. که آن هم به نوبه ی خود، آدرس برنامه را به فراخوانی کننده تحویل می دهد. برنامه هم پس از بدست آوردن آدرس IP کامپیوتر مقصد، می تواند با آن ارتباط TCP برقرار کرده یا بسته های UDP به آن بفرستد.

همانطور که در شکل صفحه بعد مشاهده میکنید در بالای سلسله مراتب این درخت ریشه سرورهای DNS وجود دارد. این درخت شامل اطلاعات در مورد سرورهای DNS در مراحل سطوح پایین تر سلسله مراتب میباشد. مراحل پایین سلسله مراتب DNS شامل سرورهای DNS برای نام حوزه های .org, .net, .com می باشد.

برای استفاده از پروتکل DNS از دستور nslookup استفاده میکنیم، که در دستور کار با نحوه ی استفاده از آن آشنا خواهید شد.



تجهیزات شبکه و حدود عملکرد آنها:

- **Hub**: در این دستگاه که در حد **لایه physical** عمل می کند، سیگنال ها پس از دریافت بدون هیچگونه تحلیلی سریعاً ارسال می شوند. این دستگاه به عنوان یک واسطه برای ارتباط بین دستگاه ها هر سیگنال پس از دریافت به تمام پورت ها غیر از پورت مبدا ارسال می گردد. روش عملکرد **Hub** همواره **Half Duplex** می باشد.
- **Switch**: در این دستگاه علاوه بر دریافت و ارسال سیگنال کارهای دیگری نیز انجام می شود. در حقیقت حدود عملیاتی که در switch انجام می شوند **لایه Datalink** می باشد. یعنی سوئیچ در دو لایه پایینی **OSI** کار می کند. **Switch** سیگنالها را دریافت کرده و پس از دریافت سیگنال ها یک **Frame** به صورت کامل، ابتدا اقدام به کنترل **CRC** و سپس آدرس مبدا و مقصد (**MAC Address**) آن می نماید. با کنترل آدرس مبدا، شماره پورت و **MAC Address** مربوط به کامپیوتر ارسال کننده در جدول **Filter/Forward Table** ثبت می گردد و اطلاعات صرفاً به همان پورتی که مقصد به آن متصل است ارسال می شود. در صورت وجود نداشتن آدرس کامپیوتر مقصد در جدول مذکور، **Frame** دریافت شده

توسط switch به تمام پورت ها ارسال شده یا اصطلاحاً Flood می شود. ضمناً در صورتی که یک

Frame از نوع Broadcast به switch برسد به تمام پورت ها Flood می شود.

- Bridge: این دستگاه به switch شباهت دارد و از نظر لایه های کاری نیز در دو لایه پایینی کار می کند.

تمام موارد کاری آن شبیه switch است با این تفاوت که تعداد پورت های آن معمولاً دو تا و در برخی

موارد چهارتا می باشد و برای اتصال شبکه های Bus به یکدیگر طراحی شده است.

- Router: این دستگاه یک لایه بالاتر از switch کار می کند. در حقیقت این دستگاه در سه لایه پایینی

از OSI کار می کند و از آدرس های logical برای تشخیص مسیر ارسال Frame استفاده می

کنند. برخلاف switch که در صورت دریافت Frame از نوع broadcast آن را Flood می

کند، Router اجازه عبور آن را نمی دهد.

تعدادی از دستور های مفید خط فرمان

subnet mask : mahdood mikone

- ipconfig

chizi ke isp mibine && mishe ba ip

برای نشان دادن اطلاعات IP

- **ipconfig/all** جزئیات بیشتری مانند DNS SERVER ها را نشان می دهد.

- **ipconfig/renew** برای تجدید آدرس IP یک کارت شبکه ی مشخص.

release

برای مشاهده ی دیگر OPTION های این دستور از HELP خط فرمان استفاده کنید.

- netsh

netsh به شما اجازه می دهد تا به صورت Local و یا Remote تنظیمات شبکه ی کامپیوتری که

netsh را اجرا می کند را تغییر و یا نمایش دهید.

netsh همچنین از طریق Scripting این اجازه را به شما می دهد تا گروهی از دستورات را به حالت

Batch برای کامپیوترهای مشخصی اجرا نمایید. netsh. همچنین این امکان را در اختیار شما قرار می

دهد تا تنظیمات را در قالب یک فایل متنی به منظور پیکر بندی سیستم های دیگر ذخیره کنید .

به عنوان مثال دستور زیر کارت شبکه ای به نام local area connection را با آدرس IP،
۱۹۲،۱۶۸،۰،۱ و subnet mask، ۲۵۵،۲۵۵،۲۵۵،۰ و default gateway، ۱۹۲،۱۶۸،۰،۱ پیکر
بندی می کند.

```
netsh interface ip set address name="Local Area Connection" static ۱۹۲،۱۶۸،۰،۱  
۲۵۵،۲۵۵،۲۵۵،۰ ۱۹۲،۱۶۸،۰،۱
```

با استفاده از دستور زیر می توان از DHCP، IP جدید گرفت. **over write**

```
netsh interface ip set address "Local Area Connection" dhcp
```

برای تنظیم DNS server به صورت static از دستور زیر استفاده می کنیم:

```
netsh interface ip set dns name="Local Area Connection" source=static addr=۱۹۲،۱۶۸،۰،۲  
register=none name= "chizi ke too kart shabake mizane"
```

برای تنظیم DNS server به صورت Dynamic از دستور زیر استفاده می کنیم:

```
netsh interface ip set dns name="Local Area Connection" source=dhcp
```

• netstat

این دستور network connection های ورودی و خروجی و جدول های مسیر یابی و... را نشان میدهد.

از دستور netstat -a برای مشاهده ی connection ها و پورت های UDP و TCP در حال شنود

استفاده می شود.. **ESTABLISHED : ertebat dorost bargharar shode**

از دستور netstat -r برای مشاهده ی جدول مسیر یابی استفاده می شود.

از دستور netstat -p "protocol" برای مشاهده ی connection ها با پروتکل خاص استفاده می -

شود.

To calculate the IP Address Subnet you need to perform a bit-wise AND operation ($1+1=1$, $1+0$ or $0+1=0$, $0+0=0$) on the host IP address and subnet mask. The result is the subnet address in which the host is situated.

DHCP server: be soorate automatic miad ip mide be dastgah ha

در بعضی موقع ممکن است ای پی که میگیریم از کلاس بالاتر باشد ولی سابنت مسک از کلاس پایینتر باشد
این به این دلیل هست که ای پی داده شده را خودمان دستی محدود به کلاس پایین تر کردیم