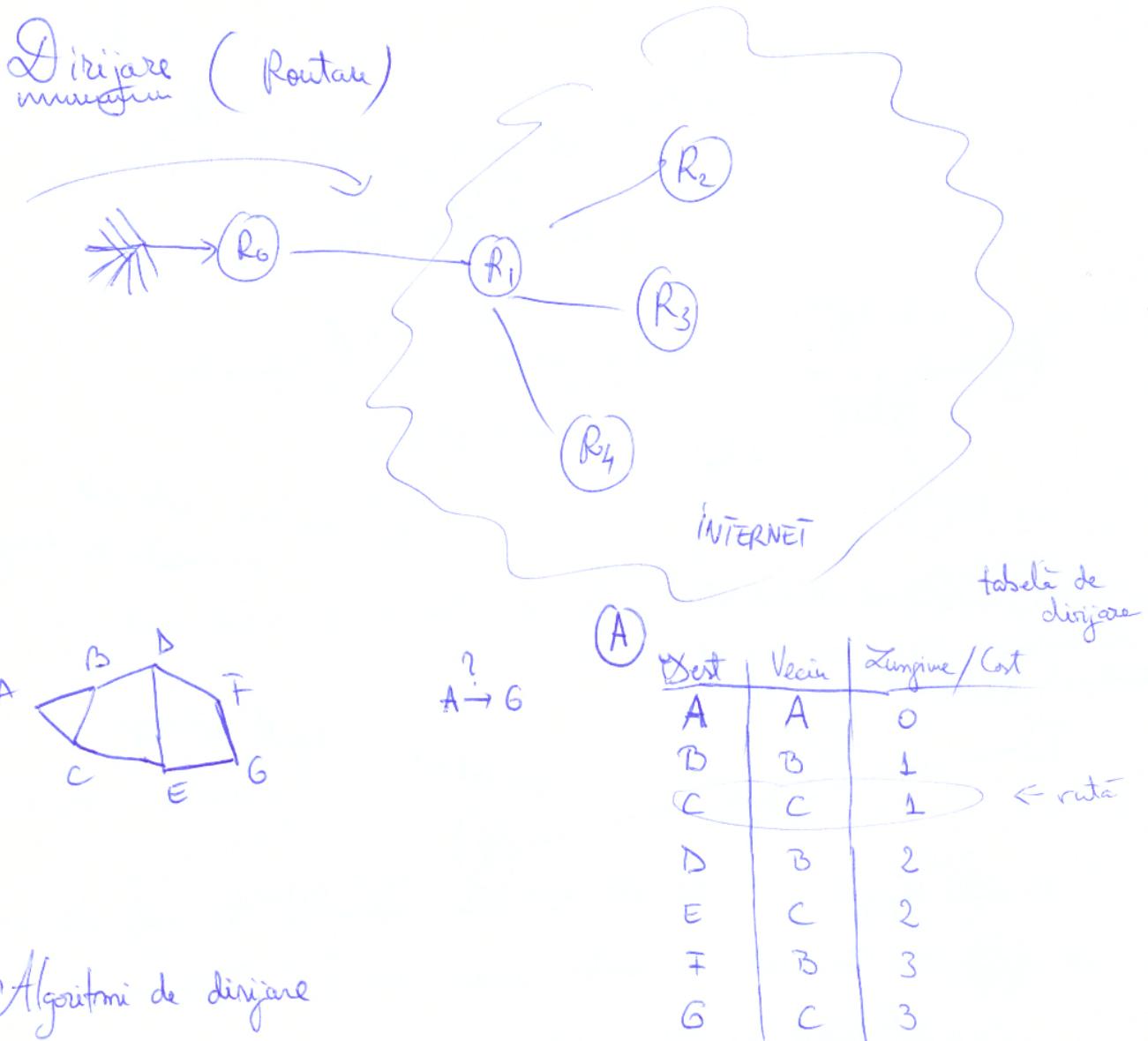


Cursul 10

Dirijare (Routing)



Algoritmi de dirijare

↓

Protocoale de dirijare

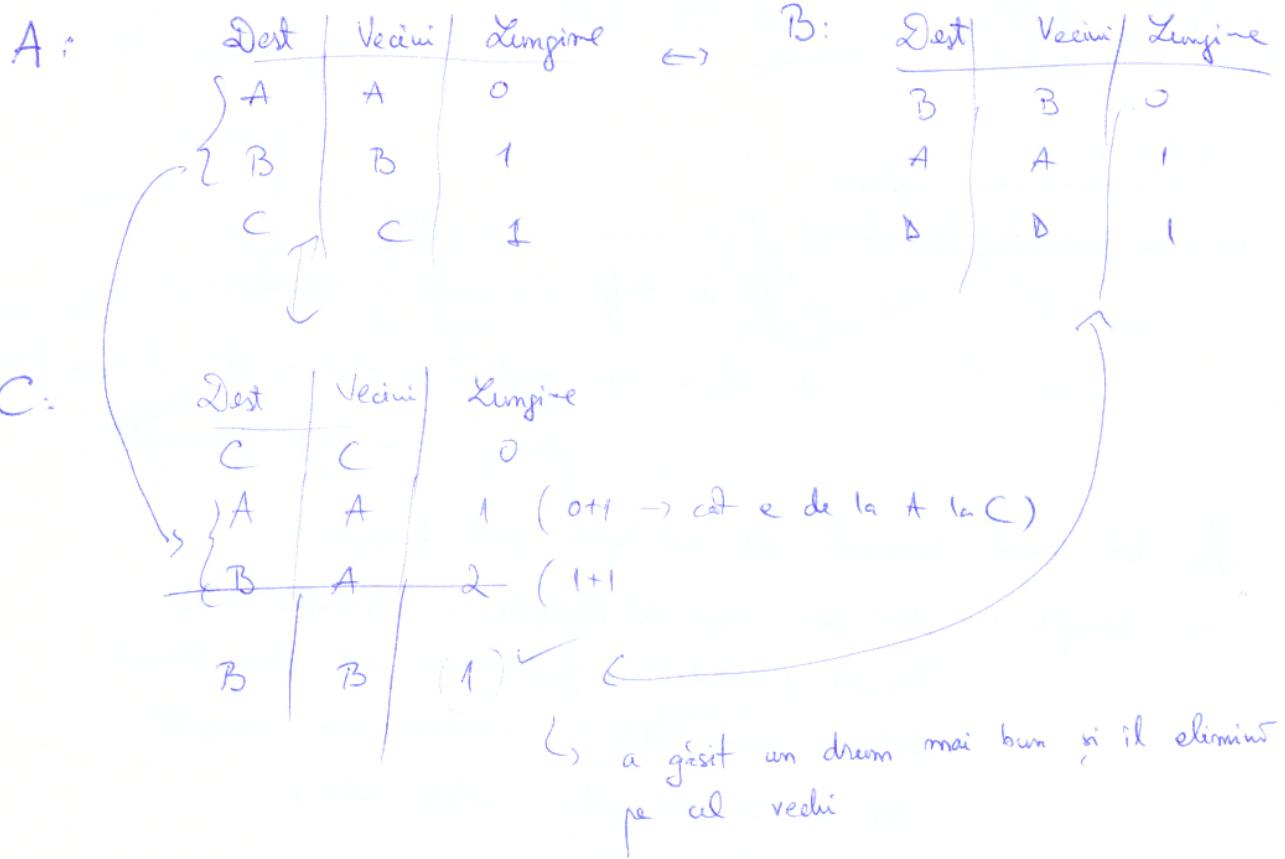
(implementate și rețele de Rute)

- a) vectori distanțe (Bellman-Ford)
- b) stocuri legăturilor (Köigkstra)

Protocol
RIP (Routing Internet Protocol)
BGP (Border Gateway Protocol)

o stare initială (primul rând)

a) Schimbul de informații între tabelile de direcție ale routelor, primul rând

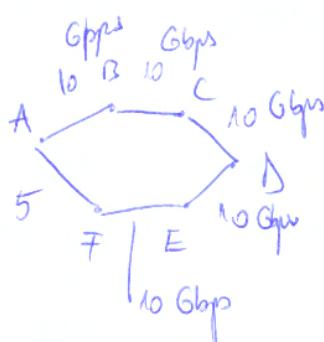


o Tabelele de direcție se actualizează în cazul în care :

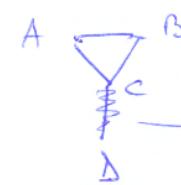
- se găsește o rută mai bună
- se pierde o legătură
- se notifică noii vecinii, pentru a exista sincronizare între tabelele de direcție ale routelor

↳ problema numărării la infinit (suplementar)

Ex:



3GP → ia în calcul și viteza de transmitere, și se formează rută



→ pică legătură,
 $A \rightarrow B : 3$
 $C \rightarrow D : 4 \dots$

Dest	Veciui	Lungime
F	?	

RIP ar fi:

F 1

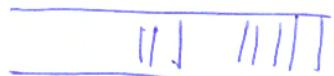
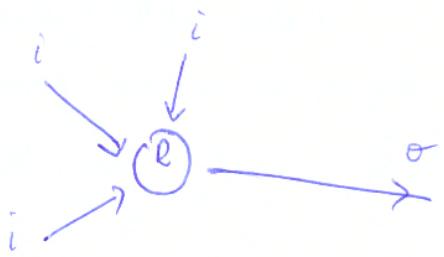
folosind două didactic

3GP ar fi:

B 5

folosind în practică

→ viteze mai mici de transmitere a datelor

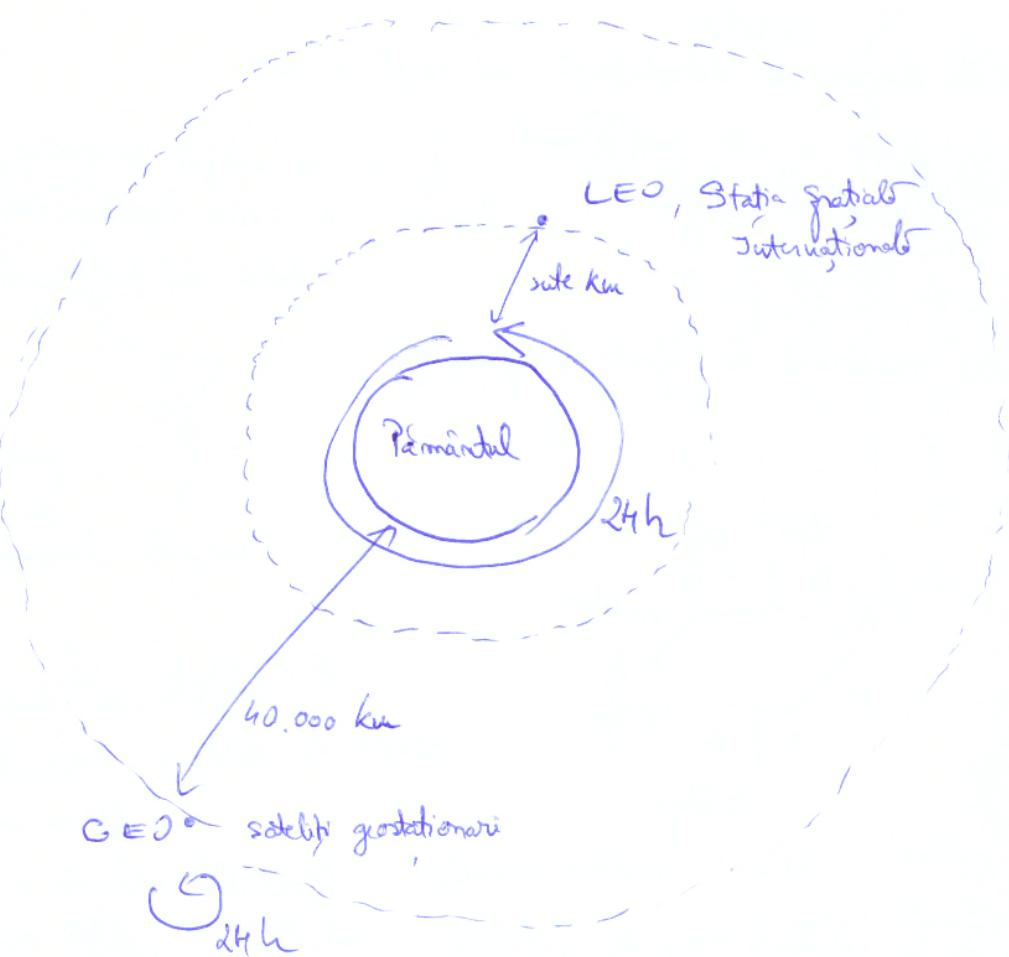


↳ un fel de buffer / o coadă a rețelei

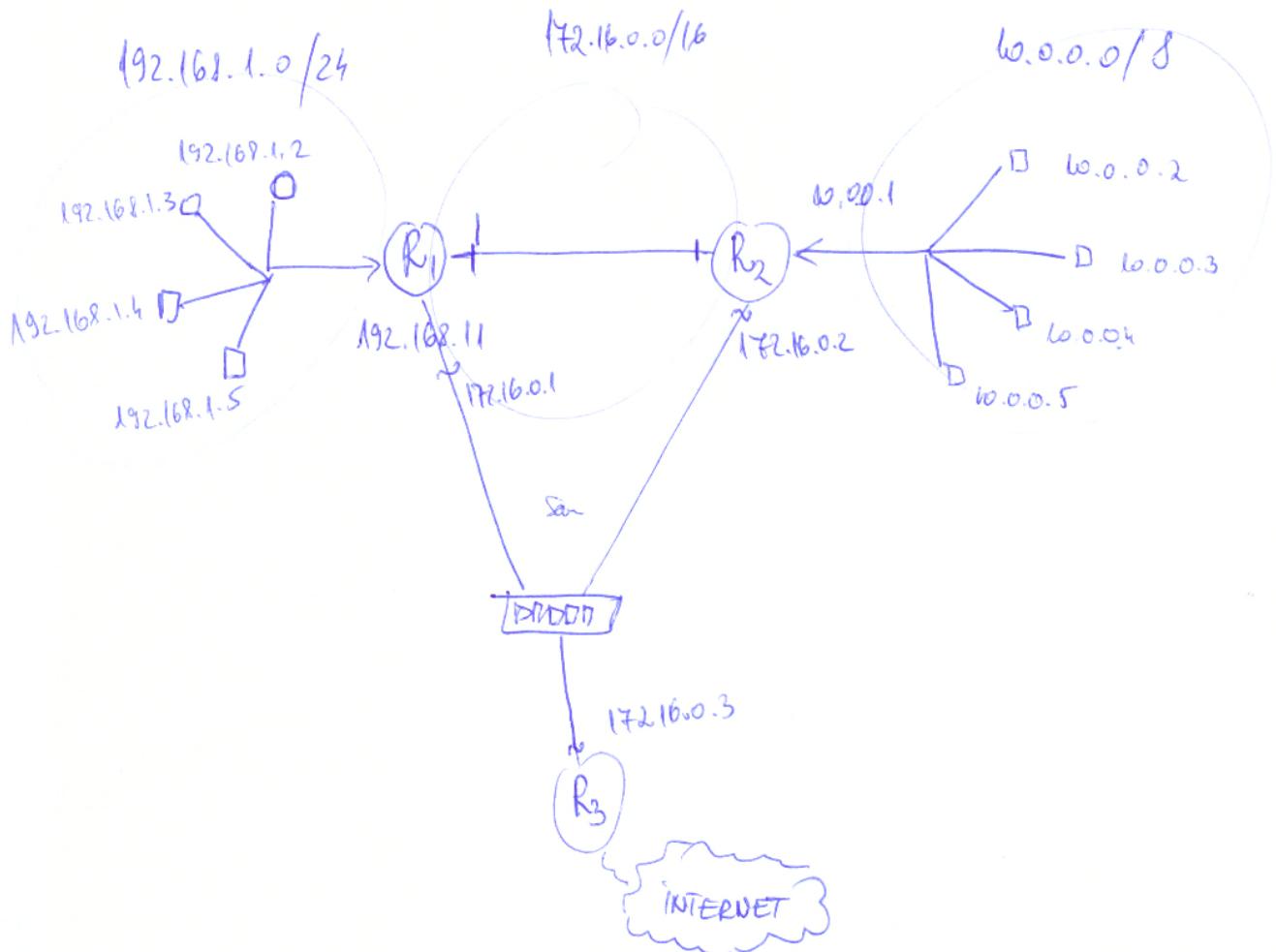
- cu cât e mai goată, cu atât e traficul mai fierb
plină, -u- trafic aglomerat

! Nu tot tipurile considerate cele mai rapide sunt favorizate

→ exemplu : chiar dacă viteza de transmitere a informației este
Până și la sateliți geostationari este viteza luminii,
distanța mare face comunicarea mai întâzată
(față de comunicarea a sateliților LEO)



↳ pare că stau pe loc (având același timp de rotație în
jurul pământului ca mișcarea de
rotație a Pământului)



192.168.1.2 —————> 10.0.0.3

(R1):	Dest	Viaj
S	10.0.0.0/8	R ₂ 172.16.0.2
	0.0.0.0/0	R ₃ 172.16.0.3

→ rețea face să pe fie
toate adrese ip unde trebuie
noi ajunge date și totul
netmask -urile din tabela
de dinigore

(R2):	Dest	Viaj
S	192.168.1.0/24	R ₁ 172.16.0.1
	0.0.0.0/0	R ₃ 172.16.0.3

↳ rută statică

Dest	Viaj
0.0.0.0/0.0.0.0/0	192.168.1.1

/0 ↙

Rută Default

Comanda: route print
pe Windows