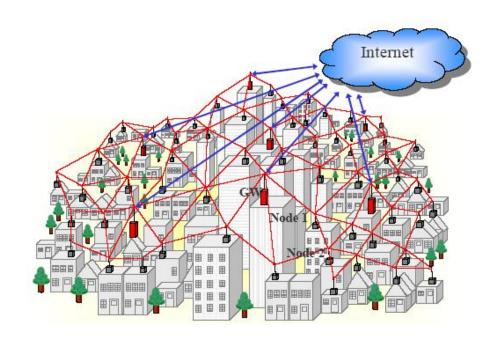
Mesh

Version 1.1.1 (17. Dezember 2007)



Autoren Sergey Telejnikov Alex Egorenkov



Versionshistorie

Version	Datum	Änderungen
alpha	06.11.2007	Inhaltsverzeichnis und Struktur

Zusammenfassung

Mesh-Netze sind drahtlose Ad-hoc-Netze bestehend aus stationaren Mesh-Routern, die einen Routing-Backbone bilden, und mobilen oder stationaren Mesh-Clients. Die Mesh-Clients kommunizieren uber den Backbone mit anderen Mesh-Clients oder erlangen uber den Backbone Zugang zum Internet. Mesh-Netz konnen dabei auch gro?ere Bereiche, beispielsweise ganze Stadte, abdecken (entsprechende Stadtnetze werden aktuell z.B. durch Google installiert).

Ein entsprechendes Mesh-Netz ist fur die Forschungszwecke im Informatikbau der Uni-Stuttgart oder dem Campus fur Nexus einzurichten.



Inhaltsverzeichnis

Abstract	4
2.2 Ad-Hoc	4
3.2 Ad-Hoc Routing-Protokolle	6
4.1.1 Linksys WMP55AG	
	8
	Einleitung 2.1 Nexus 2.2 Ad-Hoc 2.3 Mesh-Netz 2.4 IEEE 802.11a/b/g Grundlagen von Mesh Netzen 3.1 Linux MadWiFi-Treiber 3.2 Ad-Hoc Routing-Protokolle 3.2.1 OLSR (Optimized Link State Routing) 3.2.2 B.A.T.M.A.N. (BETTER APPROACH TO MOBILE ADHOC NETWORKING) Hardware-Losungen fur den Aufbau eines Mesh-Netzwerkes 4.1 PCs + WLAN-Karten 4.1.1 Linksys WMP55AG



1 Abstract

2 Einleitung

In diesem Abschnitt werden einige wichtige Begriffe, die im Laufe des Dokument auftauchen werden, kurz erlautert.

2.1 Nexus

Uni-Stuttgart - NEXUS http://www.nexus.uni-stuttgart.de/

2.2 Ad-Hoc

Ein Ad-hoc-Netz bezeichnet in der Informationstechnologie eine drahtlose Netzwerktopologie zwischen zwei oder mehr Endgeraten, die ohne feste Infrastruktur auskommt.

2.3 Mesh-Netz

In einem vermaschten Netz (Mesh-Netz) ist jeder Netzwerkknoten mit einem oder mehreren anderen verbunden. Die Informationen werden von Knoten zu Knoten weitergereicht, bis sie das Ziel erreichen.

Vermaschte Netze sind im Regelfall selbstheilend und dadurch sehr zuverlassig: Wenn ein Knoten oder eine Verbindung blockiert ist oder ausfallt, kann sich das Netz darum herum neu stricken. Die Daten werden umgeleitet und das Netzwerk ist nach wie vor betriebsfahig.

In conjuction with the research cluster UMIC, the Mobile Communications Group (MCG) @ Informatik 4 is building up a hybrid wireless mesh network testbed - UMIC-Mesh (previously known as MCG-Mesh). The goal of this project is twofold. From the scientific point of view the goal is to build a large and scalable mesh network to conduct various networking studies. From the application point of view the goal is to provide the members of the Computer Science Department and the students with a simple and comfortable way to get high bandwidth network access anywhere in the computer science center.

2.4 IEEE 802.11a/b/g

IEEE 802.11 (auch: Wireless LAN, WLAN, WiFi) bezeichnet eine IEEE-Norm fur drahtlose Netzwerkkommunikation. Herausgeber ist das Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE)

802.11a spezifiziert eine weitere Variante der physikalischen Schicht, die im 5-GHz-Band arbeitet und Ubertragungsraten bis zu 54 MBit/s ermoglicht.

802.11b ist ebenfalls eine alternative Spezifikation der physikalischen Schicht, die mit dem bisher genutzten 2,4-GHz-Band auskommt und Ubertragungsraten bis zu 11 MBit/s ermoglicht.



- 2,4-GHz-Vorteile gebuhrenfreies freigegebenes ISM-Frequenzband hohe Verbreitung und daher geringe Geratekosten
- 2,4-GHz-Nachteile Frequenz muss mit anderen Geraten/Funktechniken geteilt werden (Bluetooth, Mikrowellenherde, etc.) storungsfreier Betrieb von nur maximal 3 Netzwerken am selben Ort moglich,

da effektiv nur 3 brauchbare (kaum uberlappende) Kanale zur Verfugung stehen (in Deutschland: 1, 7, 13)

5-GHz-Vorteile weniger genutztes Frequenzband, dadurch haufig storungsfreierer Betrieb moglich

in Deutschland 19 (bei BNetzA-Zulassung) nicht uberlappende Kanale hohere Reichweite, da mit 802.11h bis zu 1000 mW Sendeleistung moglich

5-GHz-Nachteile starkere Regulierungen in Europa: auf den meisten Kanalen DFS notig;

auf einigen Kanalen kein Betrieb im Freien erlaubt; falls kein TPC benutzt wird, muss die Sendeleistung reduziert werden Ad-hoc-Modus wird von den meisten Geraten nicht unterstutzt geringere Verbreitung, daher wenig verfugbare Gerate auf dem Markt und hohe Kosten

3 Grundlagen von Mesh Netzen

3.1 Linux MadWiFi-Treiber

Linux MadWifi-Treiber ist Linux Kernel Treiber fur WLAN-Karten mit Atheros Chipsatz. Linux MadWifi-Treiber ist heutzutage einer der fortgeschrittensten Linux Treiber fur WLAN-Karten. Der Treiber ist stabil und hat eine gro?e Benutzergemeinschaft. Der MadWifi-Treiber selbst ist Open-Source, verwendet aber eine propritare Softwareschicht Hardware Abstraction Layer (HAL), die nur in binarer Form vorhanden ist.

Das Hardware Abstraction Layer (HAL) wird vom MadWifi-Treiber gebraucht, um die Atheros-Chips ansprechen zu konnen. Dafur wurde bisher ein Closed-Source-Modul verwendet. Dies hat unter anderem damit zu tun, dass die Atheros-Chipsatze prinzipiell auf Frequenzen funken konnten, fur die sie nicht zugelassen sind - beispielsweise weil diese vom Militar zur Kommunikation verwendet werden.

Durch das proprietare Modul war der Madwifi-Treiber bisher jedoch von einer Aufnahme in den Linux-Kernel ausgeschlossen. Die Entwickler hatten au?erdem das Problem, dass sie Fehler unter Umstanden nicht beheben konnten, da sie nicht nachvollziehen konnten, wie der HAL-Baustein arbeitet.

MadWifi selbst wird daher ab sofort nicht weiterentwickelt. Stattdessen setzen die Programmierer auf OpenHAL, eine Linux-Portierung des HAL-Modules des in OpenBSD verfugbaren freien Atheros-Treibers. In der Vergangenheit wurde vom Software Freedom Law Center (SFLC) bestatigt, dass die durch Reverse Engineering entstandene Software keine Copyrights verletzt. Solche Behauptungen hatten die Entwicklung lange ausgebremst.

Der neue Treiber Äth5k"wird MadWifi nun ersetzen und soll nicht nur die freie Komponente OpenHAL einsetzen, sondern auch mit dem neuen Linux-WLAN-System



Mac80211 zusammenarbeiten, so dass der Treiber in den offiziellen Linux-Kernel gelangen kann. MadWifi soll jedoch weiter mit Fehlerkorrekturen und HAL-Updates versorgt werden.

3.2 Ad-Hoc Routing-Protokolle

3.2.1 OLSR (Optimized Link State Routing)

Optimized Link State Routing, kurz OLSR, ist ein Routingprotokoll fur mobile Adhoc-Netze, das eine an die Anforderungen eines mobilen drahtlosen LANs angepasste Version des Link State Routing darstellt. Es wurde von der IETF mit dem RFC 3626 standardisiert. Bei diesem verteilten flexiblen Routingverfahren ist allen Routern die vollstandige Netztopologie bekannt, sodass sie von Fall zu Fall den kurzesten Weg zum Ziel festlegen konnen. Als proaktives Routingprotokoll halt es die dafur benotigten Informationen jederzeit bereit.

Ein in Mesh-Netzwerken bekannter Vertreter von LSR ist OLSR von olsr.org. Inzwischen existieren fur OLSR spezielle Erweiterungen. Mit der ETX-Erweiterung wird dem Umstand Rechnung getragen, dass Links asymmetrisch sein konnen. Mit dem Fisheye-Algorithmus ist OLSR auch fur gro?ere Netzwerke brauchbar geworden, da Routen zu weiter entfernten Knoten weniger haufig neu berechnet werden. Der entscheidende Nachteil ist aber der trotz Fisheye-Algorithmus noch recht hohe Rechenaufwand von OLSRD, sobald die Anzahl an Knoten ein gewisses Ma? ubersteigt (siehe Erfahrungen mit den kapazitativ arg begrenzten CPUs der kleinen Meshrouter im Berliner Freifunk-Netz).

3.2.2 B.A.T.M.A.N. (BETTER APPROACH TO MOBILE ADHOC NETWORKING)

Ausgehend von den Erfahrungen mit Freifunk-OLSR begannen die Entwickler aus der Freifunk-Community im Marz 2006 in Berlin damit, ein neues Routingprotokoll fur drahtlose Meshnetzwerke zu entwickeln. Alle bisher bekannten Routingalgorithmen versuchen, Routen entweder zu berechnen (proaktive Verfahren) oder sie dann zu suchen, wenn sie gebraucht werden (reaktive Verfahren). Das neue Protokoll B.A.T.M.A.N. berechnet oder sucht im Gegensatz zu diesen Protokollen keine Routen? es erfasst lediglich, ob Routen zu anderen Knoten existieren und uberwacht ihre Qualitat. Dabei interessiert es sich nicht dafur, wie eine Route verlauft, sondern ermittelt lediglich, uber welchen direkten Nachbarn ein bestimmter Netzwerkknoten am besten zu erreichen ist, und tragt diese Information proaktiv in die Routingtabelle ein.



4 Hardware-Losungen fur den Aufbau eines Mesh-Netzwerkes

Es gibt verschiedene Moglichkeiten ein Meshnetzwerk aufzubauen. Im Weiteren werden einige davon im Detail beschrieben.

4.1 PCs + WLAN-Karten

Die einfachste Moglichkeit ware die Herkommlich en PCs mit WLAN-Karten zu einem Mesh-Router einzurichten.

Man nimmt dabei einfach die Wlan-Karten (PCI, Mini-PCI oder PCMCIA) und baut diese in PCs oder in Laptops ein. Generelles Problem: Ad-Hoc Modus bei Karten im 5Ghz Bereich ist von unausgereift bis nicht vorhanden.

Hersteller haben gespart an der Entwicklung, da Ad-hoc modus einigerma?en kompliziert ist, und alle meist nur Infrastrukturmodus benutzt haben. Fehler liegen in Firmware von Chipsatz und im Treiber.

Es gibt einen MadWiFi-Treiber, der fur eine Vielzahl von Chipsatzen entwickelt wurde und mit dem sollte es einigerma?en funktionieren, sobald dieser noch zusatzlich gepacht ist, und Firmware der Karte Ad-hoc zulasst.

Generell wegen der geringen Verbreitung von 802.11a in Europa, sind nur wenige Karten erhaltlich. z.B konnten Karten mit Atheros Chipsatz, z.B AR5004X, uns weiterhelfen.

Vorteile: Hardware kann noch nutzlich sein relativ einfache Installation Software Unterstutzung meherer WLAN- und Ethernet Interfaces moglich

Nachteile: gross nich mobile Stromversorgung schlechte Sende- und Empfangqualitat, da die Antenne im elektromagnetischem Stornebel des PCs befindet

4.1.1 Linksys WMP55AG

Chipsatz: Atheros AR5213A IEEE Standards: 802.11a/b/g Betriebsart: Ad-Hoc-Modus, Infrastruktur-Modus Sicherheit: WPA LEAP WEP (40-, 104-, 128-bit) Treiber: Sehr gute Linux-Unterstutzung, madwifi-Treiber funktioniert mit dieser WLAN PCI-Karte ohne Probleme. Windows-Treiber werden von Linksys bereitgestellt. Preis: ca. 90 Euro Installation: Lasst sich leicht sowohl unter Windows als auch unter Linux (madwifi-Treiber) installieren. http://madwifi.org/wiki/UserDocs/FirstTimeHowTo



5 Fazit

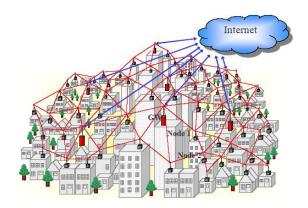


Abbildung 1: Mesh Netz

```
Position := Wurzel;
for i in 1..m do
  if (Position = Kante) then
   if Zeichen auf dem Pfad im Baum = s'(i) then
```