

CENTRO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS EXACTAS E INGENIERIAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS COMPUTACIONALES



SEMINARIO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE REDES DE COMPUTADORAS Y PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN

SECCIÓN: D15

EQUIPO No. 8

INTEGRANTES:

1. Reyes Rico Carlos
2. Serrano Zumaya Miguel Angel
3. Domínguez Amezcua Marco Aurelio
4. Avalos Torres Juan Carlos

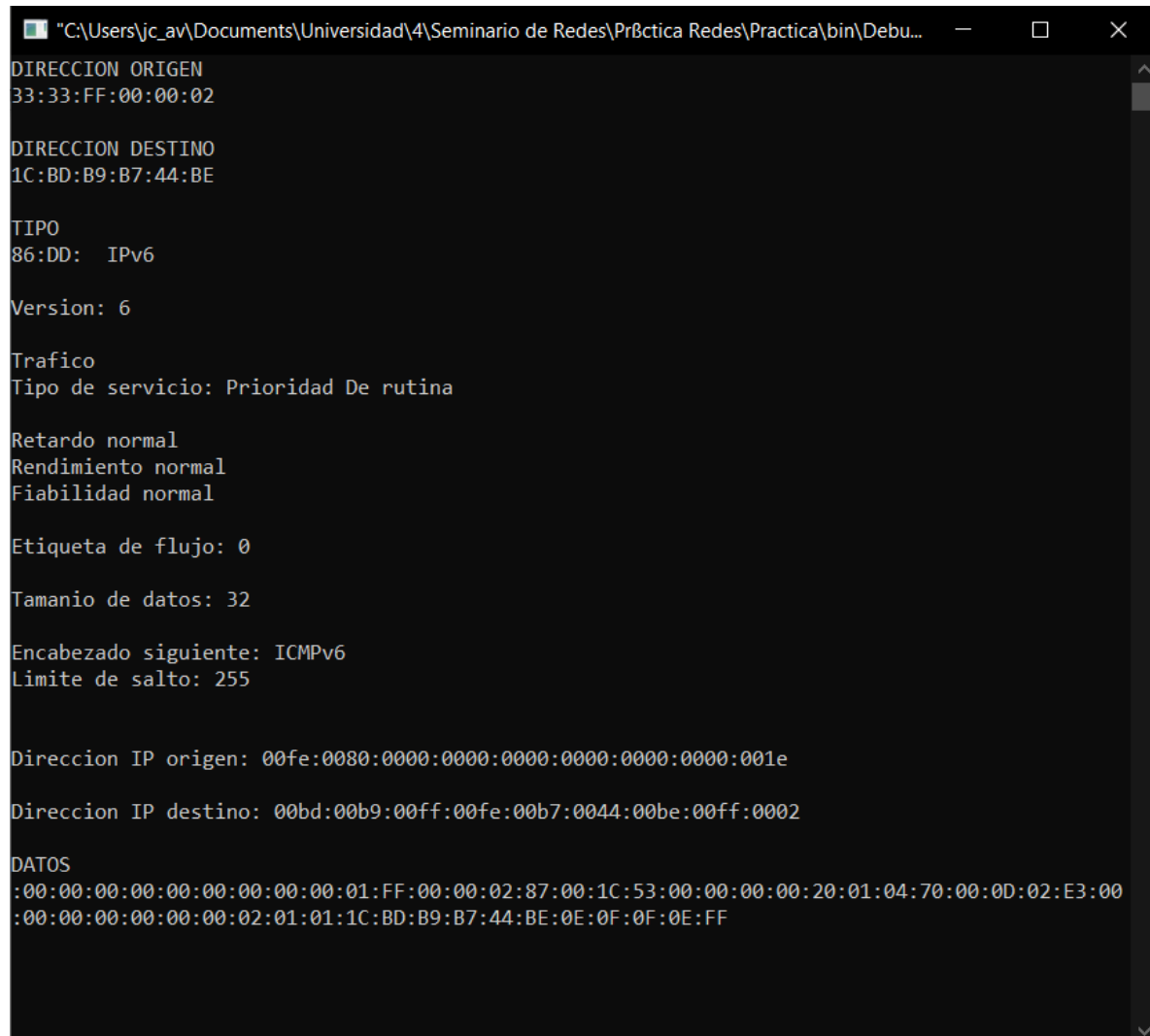
PRÁCTICA No. 4

Nombre de la práctica: Análisis del paquete IPv6

Objetivo:

Desarrollar un programa que analice el protocolo IPv6 y sus diferentes campos.

Pantallas del ejecutable:



```
"C:\Users\jc_av\Documents\Universidad\4\Seminario de Redes\Práctica Redes\Practica\bin\Debu...
DIRECCION ORIGEN
33:33:FF:00:00:02

DIRECCION DESTINO
1C:BD:B9:B7:44:BE

TIPO
86:DD: IPv6

Version: 6

Trafico
Tipo de servicio: Prioridad De rutina

Retardo normal
Rendimiento normal
Fiabilidad normal

Etiqueta de flujo: 0

Tamano de datos: 32

Encabezado siguiente: ICMPv6
Limite de salto: 255

Direccion IP origen: 00fe:0080:0000:0000:0000:0000:0000:001e

Direccion IP destino: 00bd:00b9:00ff:00fe:00b7:0044:00be:00ff:0002

DATOS
:00:00:00:00:00:00:00:00:01:FF:00:00:02:87:00:1C:53:00:00:00:00:20:01:04:70:00:0D:02:E3:00
:00:00:00:00:00:00:02:01:01:1C:BD:B9:B7:44:BE:0E:0F:0F:0E:FF
```

Conclusiones:

Esta fue una práctica analizamos el archivo “ethernet_ipv6_nd.bin”, donde se empleó mucho código que ya habíamos desarrollado previamente para los campos de IPv4, utilizamos la función para determinar la versión tomando 4 bits, la clase de tráfico mediante una función de banderas dónde se tomaban 3 bits en el entregable de IPv4, También utilizamos un campo de etiqueta de flujo en decimal, donde se tomaron 16 bits, el encabezado siguiente también en decimal, que es un selector de 1 byte y además identifica el tipo de encabezado que va inmediatamente después del encabezado de IPv6, un límite de salto (entero sin signo de 1 byte) y por último cambiando la cantidad de bytes de la dirección IP origen y destino, que pasaron a ser en 128 bits en lugar de 32 como en IPv4, y con un conversor a hexadecimal.

Nota: Se anexa el código fuente en el archivo equipo#.zip