

Reti di Elaboratori

Marco Casu



Contents

1	Reti di Calcolatori e Internet	3
1.1	Struttura di Internet e Link	4
1.1.1	Reti Cablate e Wireless	4
1.1.2	Comunicazione e Classificazione delle Reti	5
1.1.3	Nucleo della Rete	7
1.1.4	Internet	8
1.2	Prestazioni della Rete	9
1.2.1	Latenza e Perdita di Pacchetti	10
1.2.2	Ritardo di Accodamento	11
1.3	Introduzione ai Protocolli	12
1.3.1	Layer di Protocollo	12
1.3.2	Incapsulamento e Multiplexing	14
1.4	Introduzione alla Sicurezza	15
1.4.1	Attacchi alla Rete	15
2	Livello di Applicazione	16
2.1	Definizione di Protocollo	16
2.1.1	Parentesi sul Livello di Trasporto	16
2.2	Web e HTTP	18
2.2.1	Formato del Messaggio	19
2.2.2	Cookie	21
2.2.3	Web Cache	21
2.2.4	HTTP/2 ed HTTP/3	21
2.3	SMTP e Posta Elettronica	22
2.3.1	Codifica Contenuti Multimediali ed Accesso alla Posta	23
2.4	File Transfer Protocol	24
2.4.1	Principali Comandi FTP	24
2.5	Domain Name System	24
2.5.1	Gerarchia degli Host-Name e Risoluzione	25
2.5.2	Record del DNS e Formato dei Messaggi	27
2.5.3	Ruolo del Punto e Sicurezza	28
2.6	Il Paradigma Peer to Peer	28
3	Livello di Trasporto	30
3.1	Multiplexing e Demultiplexing	30
3.1.1	Demultiplexing UDP e TCP	31
3.2	UDP	32
3.3	Principi di Trasferimento Affidabile	33
3.3.1	rdt 1.0	33
3.3.2	rdt 2.0	34
3.3.3	rdt 2.1	35
3.3.4	rdt 3.0	36
3.3.5	Pipelining	37

1 Reti di Calcolatori e Internet

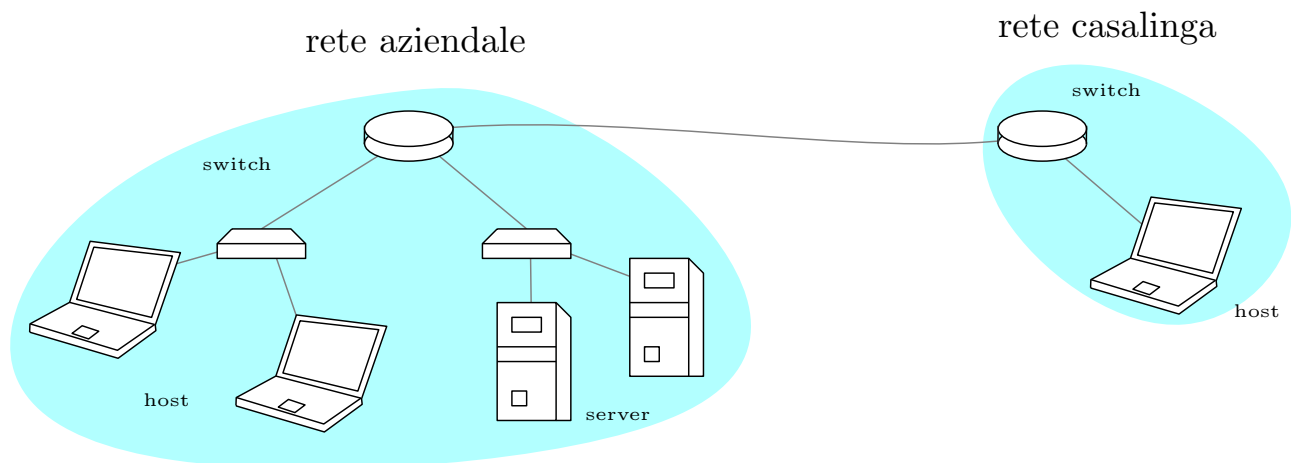
Cos'è una richiesta di rete? E soprattutto quali sono i passaggi ed il procedimento scaturito a seguito di una richiesta? Questo corso si concentrerà sull'aspetto del *networking*, ossia, su come avviene la comunicazione tramite più elaboratori.

Una *connessione* è una comunicazione aperta in cui sono coinvolte entrambe le parti in attesa di ricevere ed inviare messaggi, tramite l'apertura di un *socket* (si approfondirà in seguito). Il problema di una comunicazione di questo tipo, è il bisogno di avere la certezza che i messaggi inviati da una parte siano ricevuti correttamente dall'altra, senza il rischio di comunicare "a vuoto", per questo sono definiti degli appositi protocolli.

Host : Un dispositivo connesso alla rete in modo periferico, non funge da esclusivo tramite per la comunicazione, ed è un sistema "periferico", esegue delle *app* che forniscono servizi sulla rete.

Switch : Gli switch sono i dispositivi capaci di "instradare" i *pacchetti*.

Rete : Una collezione di dispositivi host/switch e collegamenti gestiti da un unico ente/organizzazione.



Quella che noi chiamiamo **internet**, è una "rete di reti", ossia l'insieme interconnesso di tutte le reti pubbliche, che si stabilisce e necessita di protocolli su tutti i livelli :

- Livello di applicazione
- Livello di trasporto
- Livello network
- Livello di collegamento

Lo scopo di internet è quello di essere un'infrastruttura che fornisce i servizi alle applicazioni distribuite, è un'interfaccia di programmazione e fornisce un servizio di *trasporto dei dati*.

Un **protocollo di rete**, stabilisce delle regole riguardanti lo scambio di messaggi, con le relative "azioni" specifiche da intraprendere per la ricezione di messaggi ed eventi, definiscono il *formato* e l'*ordine* dei messaggi da inviare fra le entità di rete, e le azioni intraprese sulla ricezione e trasmissione dei messaggi.

1.1 Struttura di Internet e Link

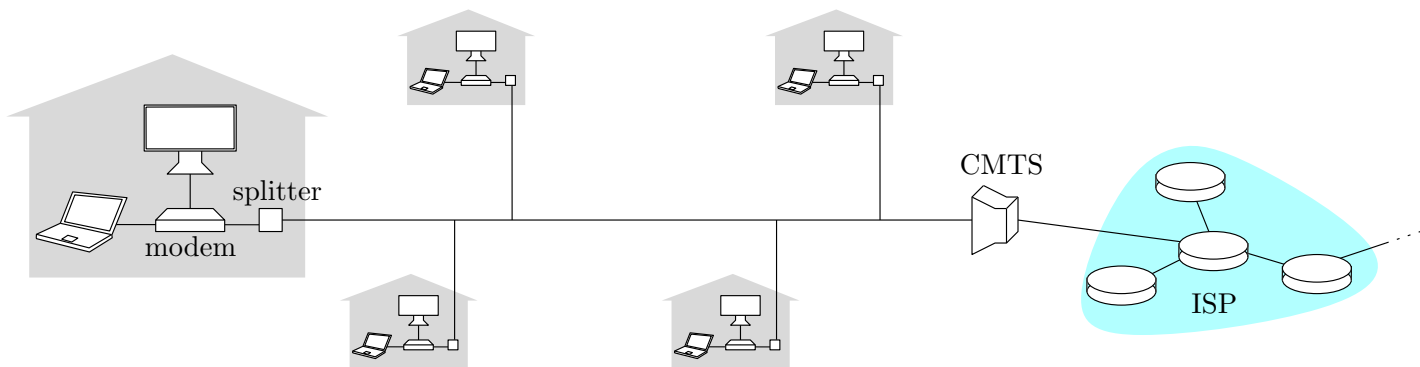
Una rete è quindi un insieme di nodi collegati tramite dei *link*, composta da dispositivi di interconnessione, che si scambiano informazioni, usualmente utilizziamo il termine *host* per i dispositivi che usufruiscono di un servizio, e *server* per i dispositivi che lo erogano.

I dispositivi di interconnessione, ricevono un segnale, lo modificano e lo ritrasmettono, sono i *router* (collegano una rete ad altre reti) e gli *switch* (collegano più dispositivi ad una rete locale). I collegamenti, o link, possono essere cablati (rame o fibra ottica) oppure wireless, senza cavi (onde elettromagnetiche).

Le reti locali come quelle casalinghe o aziendali, si collegano ad una rete regionale ISP (internet service provider) di router interconnessi detta *core* o *backbone*, che a sua volta si collega ad una simile struttura ma a livello nazionale o globale.

1.1.1 Reti Cablate e Wireless

Nell'accesso via cavo, c'è un terminale comune per più abitazioni detto **CMTS**, ossia *Cable Modem Termination System*, che viene poi diramato nelle diverse abitazioni, i dati dalla rete ed i segnali per la televisione sono trasmessi sul medesimo cavo ma a frequenze differenti. Il CMTS è direttamente collegato ad un ISP. In questo modello diverse case condividono la rete di accesso.



La **DSL** diversamente, utilizza la linea telefonica esistente, collegandosi alla DSLAM, i dati sulla linea DSL vanno su internet, la voce su DSL va sulla linea telefonica.

Una rete *domestica* c'è un *modem* (si occupa di ricevere il segnale analogico e di *modularlo* in segnale digitale) connesso ad un CMTS, collegato via cavo ad un router, collegato direttamente tramite *ethernet* agli host, oppure collegato ad un *access point WI-FI* che permette la connessione senza fili, questi ultimi tre molto spesso sono combinati in un unico device.

La connessione senza fili, o wireless connette i sistemi terminali (host) al router, tramite il già citato access point, esistono reti locali senza fili (WLAN), che hanno una copertura di circa 30 metri, e reti di accesso cellulare *wide area*, utilizzate dai dispositivi mobili e fornite da un operatore di rete cellulare, ed hanno una copertura più ampia, nell'ordine dei chilometri.

Le reti aziendali, come quelle delle università sono di una scala diverso rispetto quelle domestiche, prevedono molti più dispositivi, ed un mix di varie tecnologie di collegamento, cablate o wireless, tramite svariati switch e router.

1.1.2 Comunicazione e Classificazione delle Reti

Un host comunica tramite l'invio e la ricezioni di messaggi da un applicazione sottoforma di *pacchetti* di dati, ossia messaggi suddivisi in blocchi più piccoli, di lunghezza L bit. L'host trasmettono i pacchetti nella rete ad una *velocità di trasmissione* di R bit/sec. Il *ritardo* di trasmissione del pacchetto è il tempo necessario per trasmettere il pacchetto (L bit) nel collegamento, ed equivale a $\frac{L}{R}$ secondi.

Il segnale si propaga fra trasmettitore e ricevitore, tramite *supporti guidati*, ossia i mezzi solidi (cavi), oppure *non guidati*, propagandosi liberamente nell'aria (onde elettromagnetiche).

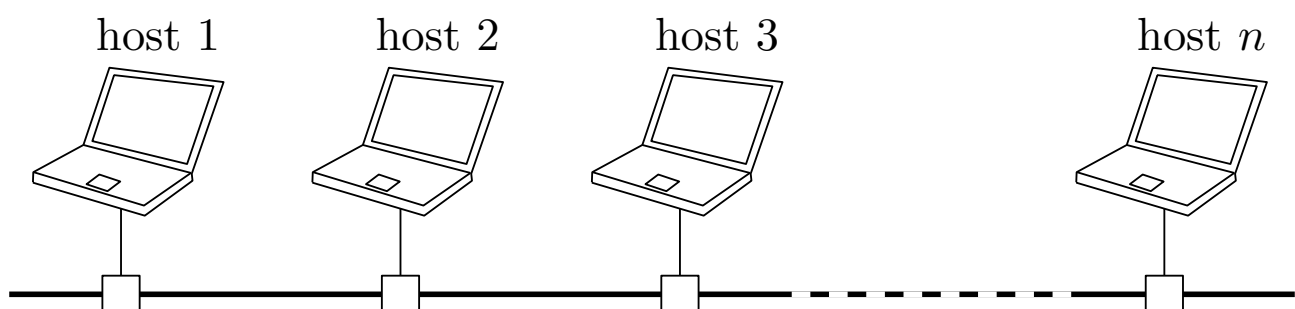
- Il **cavo coassiale** è provvisto di due conduttori di rame concentrici, è bidirezionale, supporta più canali date diverse frequenze, ed è resistente alle interferenze.
- La **fibra ottica** ha soppiantato il cavo coassiale, è una fibra di vetro che trasporta impulsi luminosi, dove ciascun impulso rappresenta un bit, la luce rimbalza nel cavo muovendosi ad alta velocità, è necessario però considerare dei ripetitori (anche se molto distanziati), dato che la luce rimbalzando potrebbe tendere a disperdersi causando una perdita di informazioni.
- La rete **wireless** non ha un supporto guidato, il segnale è propagato nell'aria, è quindi *broadcast*, chiunque può ricevere il segnale. Tale metodo di comunicazione è *half-duplex*, ossia, la comunicazione avviene da un mittente ad un destinatario, e non è possibile comunicare fra due enti contemporaneamente, è soggetta ad effetti dovuti all'ambiente di propagazione, come interferenze, riflessione e ostruzione da parte di oggetti fisici.

Esiste una scala di classificazione delle reti :

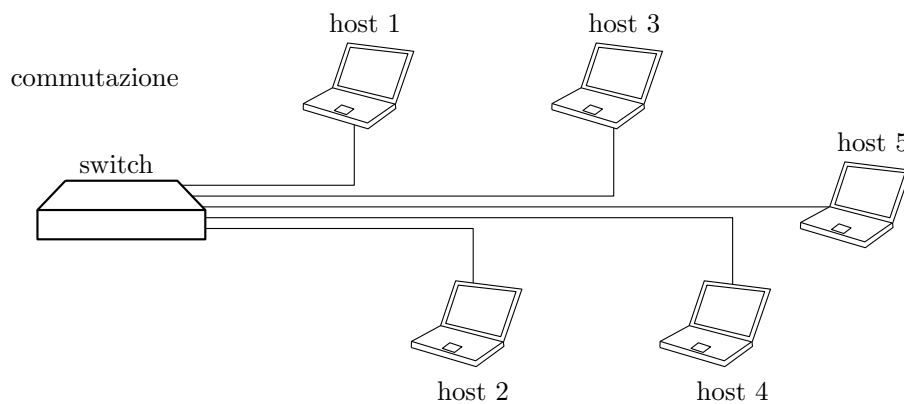
Scala	Tipo	Nome completo	Esempio
Distanza ravvicinata	PAN	Personal Area Network	Bluetooth
Edificio	LAN	Local Area Network	WiFi, Ethernet
Città	MAN	Metropolitan Area Network	Cablata, DSL
Paese	WAN	Wide Area Network	Grandi ISP
Pianeta	Internet	La rete di tutte le reti	L'Internet

La **LAN** è la rete locale, come una rete domestica, è una rete privata ed ogni terminale connesso ad essa è identificato da un indirizzo distinto dagli altri, può essere a *cavo condiviso* oppure a *commutazione* con uno switch.

cavo condiviso



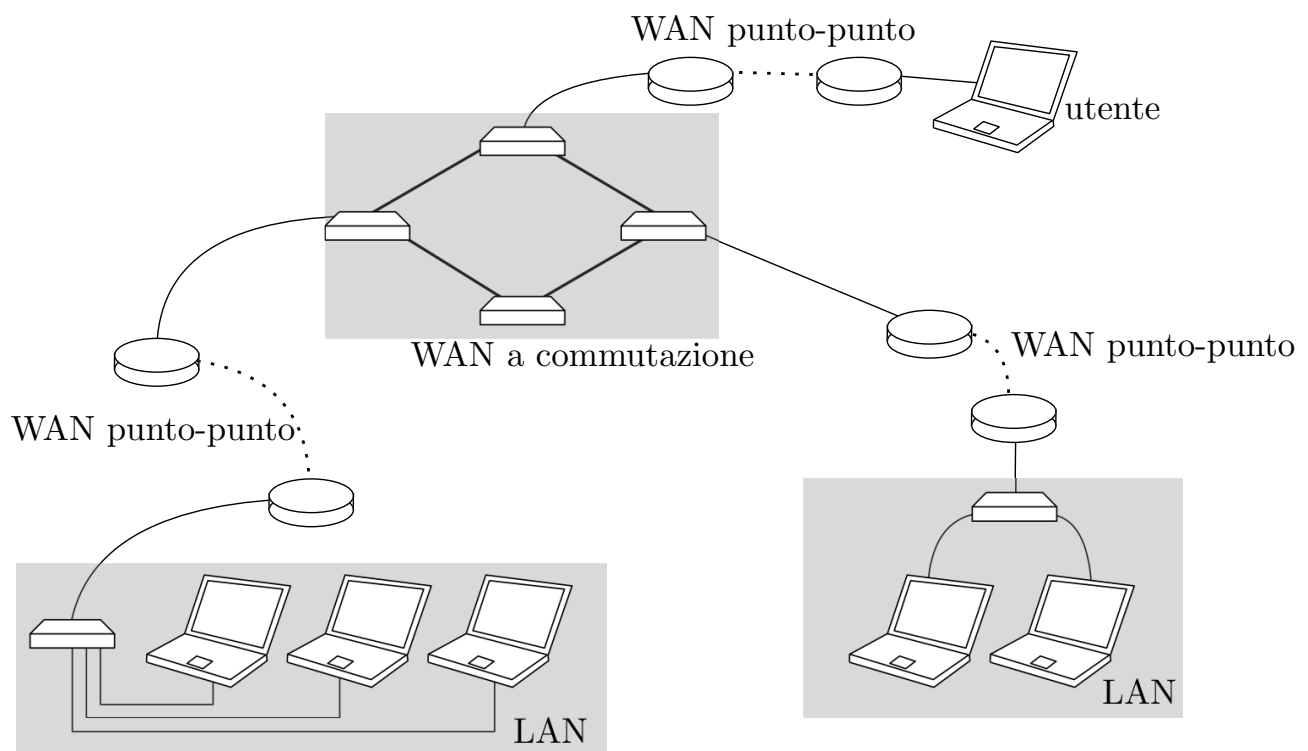
In tale modello di cavo condiviso il pacchetto inviato ad un dispositivo viene ricevuto da tutti, solo il destinatario lo elaborerà, tutti i restanti host lo ignoreranno.



Quest'ultimo a commutazione è il più utilizzato tutt'oggi, ogni dispositivo è direttamente collegato allo switch, ed esso è in grado di riconoscere gli host ed inviare i pacchetti esclusivamente al destinatario, riduce il traffico nella LAN.

Le reti **WAN** sono reti geografica, vengono interconnessi dispositivi di comunicazione, necessari a città, regioni o perfino nazioni. I dispositivi in questione sono switch, router e modem, tale rete è gestita da un grande operatore/ente di telecomunicazioni detto IPS (Internet Service Provider) che fornisce i servizi alle organizzazioni.

Una WAN può vedere i suoi dispositivi di comunicazione connessi punto-punto, oppure a commutazione, con più punti di terminazione (usata nelle dorsali di Internet), tutt'oggi è raro trovare LAN o WAN isolate, spesso sono connesse fra loro per formare una internetwork (internet), per mettere in comunicazione due LAN in città differenti tramite una WAN.



1.1.3 Nucleo della Rete

Si definisce nucleo della rete, quella parte composta esclusivamente da router che effettuano *commutazione* di pacchetto, ossia ricevono il pacchetto, e lo re-indirizzano tramite i collegamenti. Ogni router presenta più porte, si occupa di fare il cosiddetto **forwarding**, ossia l'azione locale di spostare i pacchetti in arrivo dal collegamento in ingresso, al collegamento in uscita, è un'azione locale del router.

Il **routing** invece è un'azione globale, si intende la determinazione dei percorsi origine-destinazione che i pacchetti dovranno prendere all'interno dell'Internet, tale decisione è presa tramite degli algoritmi di instradamento.

Con il termine *Trasmissione*, si intende l'azione che intraprende un pacchetto per essere trasferito interamente sul collegamento. Tale termine non include l'intero tragitto fino a destinazione, ma esclusivamente la (appunto) trasmissione sull'eventuale cavo, il *ritardo di trasmissione* è quindi il delay misurato in secondi per trasmettere un pacchetto, si è già specificato che tale valore è uguale a $\frac{L}{R} = \frac{\text{bit di un pacchetto}}{\text{bit per secondo}}$.

I router funzionano nella seguente maniera, detta **store and forward** : Un pacchetto deve arrivare per intero ad un router prima di essere ri-trasmesso su un nuovo collegamento.

Esempio : Si devono trasferire, dal collegamento A al collegamento B, 3 pacchetti da 10 Kbit ad una velocità di 100 Mbitt per secondo, si assume che il tempo che impiega un bit per propagarsi nel collegamento è zero. In totale, il ritardo di trasmissione sarà : $\frac{10 * 3 * 10^3}{100 * 10^6} = \frac{3}{100 * 10^2} = \frac{3}{10^4} = 0,0003 \text{ sec} = 0,3 \text{ msec}$

Un problema noto durante la trasmissione dei pacchetti è l'**accodamento**, avviene quando la velocità di arrivo ad un router da parte di un link è maggiore della velocità di trasmissione in uscita (dal link al router), quindi si causa un accodamento in attesa della trasmissione.



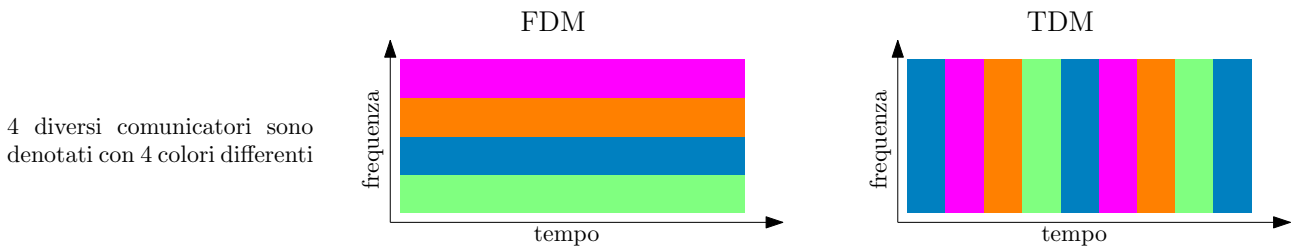
I pacchetti arrivano al router prima di essere trasmessi sul link, quindi si accoderanno in una memoria interna del router prima di essere ritrasmessi, se i pacchetti accodati diventano troppi e la memoria viene esaurita, ci sarà una *perdita* di pacchetti.

Una possibile soluzione alla perdita è la **commutazione di circuito**, ossia, far sì che i diversi host non condividano lo stesso collegamento per i pacchetti, bensì, si considerano dei canali riservati per la comunicazione tra sorgente e destinazione.

Non c'è condivisione, ci saranno quindi svariati collegamenti, in numero necessario per permettere a tutti i dispositivi di poter comunicare in modo libero, ovviamente non tutti comunicano nello stesso momento, quindi in un segmento di circuito potrebbe rimanere inutilizzato.

Un'altra alternativa è quella di condividere lo stesso circuito, riservando ad ogni comunicatore una frequenza (*FDM*), oppure un certo quanto temporale (*TDM*).

- Nel FDM, le frequenze elettromagnetiche o ottiche sono divise in bande, ogni utente può comunicare in maniera continua, ma la velocità massima di comunicazione è data dalla larghezza della banda, che è stretta in quanto condivisa.
- Nel TDM, ogni utente, a turno in un'attesa circolare, può comunicare per un quanto di tempo determinato, in cui ha a disposizione la velocità massima della banda.



Il problema è che la commutazione di circuito risulta comunque inefficiente, in quanto permette ad un numero limitato di utenti di usufruire della rete. Si preferisce quindi la condivisione delle risorse, in quanto l'accodamento e la significativa perdita di pacchetto, incombe quando un elevato numero di utenti sta usufruendo della rete.

Il fatto è che gli utenti non comunicano il 100% del tempo, supponiamo che un utente stia comunicando con probabilità p , in un sistema con n utenti. Vi è una significativa perdita di pacchetto quando k utenti condividono le risorse, qual'è la probabilità che k utenti comunichino contemporaneamente?

Sia X la variabile aleatoria che indica il numero di utenti che comunica contemporaneamente, X è una variabile aleatoria binomiale, e la sua distribuzione vale $\mathbb{P}(X \geq k) = \sum_{i=k}^n \binom{n}{i} p^i (1-p)^{n-i}$.

Esempio : In un sistema con 35 utenti, ogni utente comunica con probabilità uguale a 0.1. Vi è una significativa perdita di pacchetto quando 10 utenti comunicano contemporaneamente, qual'è la probabilità che ciò accada?

$$\sum_{i=10}^{35} \binom{35}{i} (0.1)^i (0.9)^{35-i} \simeq 0.001$$

La condivisione del circuito risulta quindi la scelta migliore, anche se la possibile congestione in casi particolari è eccessiva, e risulta inevitabilmente una perdita di pacchetti.

1.1.4 Internet

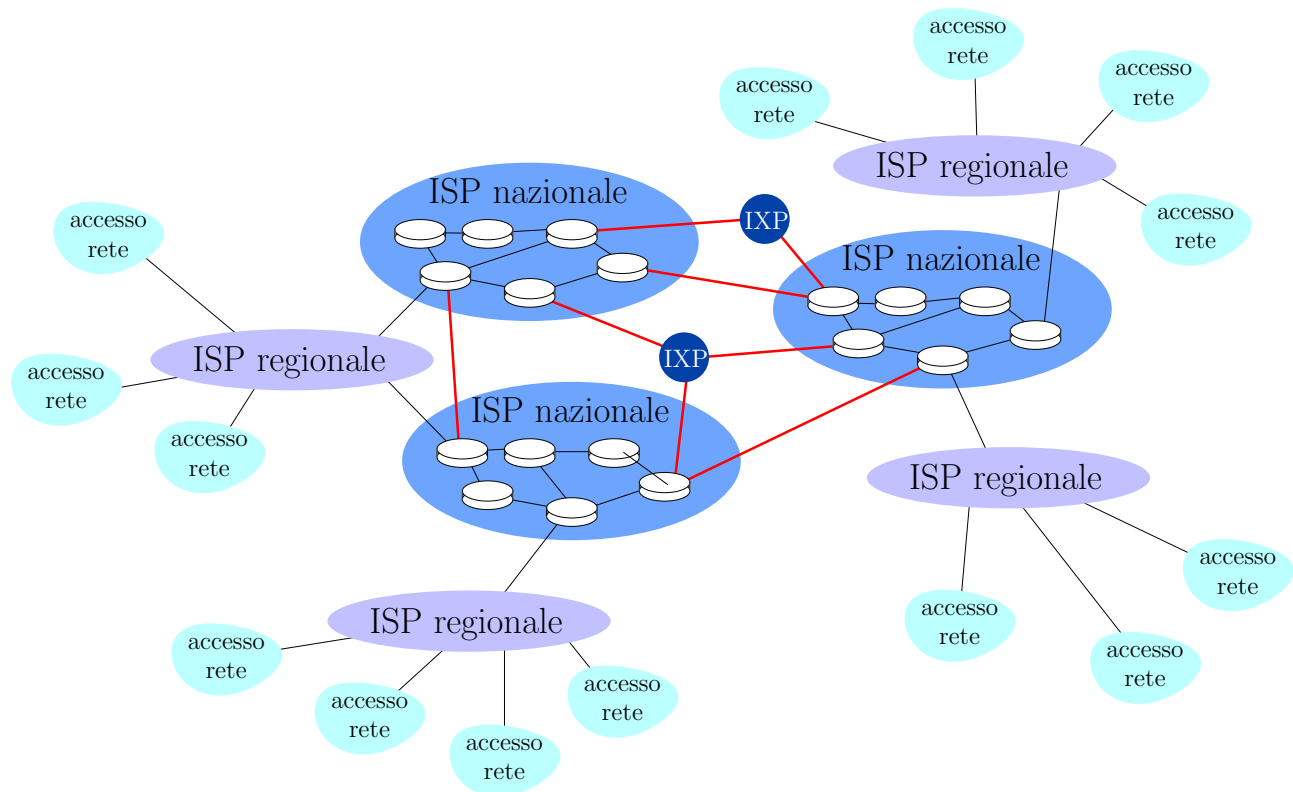
Fino ad ora, abbiamo utilizzato il termine Internet (con la iniziale maiuscola) ed internet (con la iniziale minuscola), è necessario dare una definizione più rigorosa di Internet.

Abbiamo visto come gli host si connettono ad Internet tramite l'accesso agli ISP, residenziali o

aziendali. I grandi ISP sono fra loro interconnessi, da qui il nome internet (inter network), in tal modo, tutti gli host connessi ai differenti ISP possono scambiarsi pacchetti.

Ogni host connesso ad Internet, è quindi connesso ad un ISP, ed i grandi ISP sono tutti interconnessi fra loro, creando un'unica grande rete globale, denominata appunto, Internet (con la iniziale maiuscola), ossia una rete delle reti.

Tale rete globale è complessa, e la sua evoluzione, nella struttura, è anche derivata da dinamiche politiche ed economiche a livello nazionale, si osservi la seguente immagine.



Le icone con scritto *accesso rete* rappresentano i punti in cui un host può connettersi, ad esempio una LAN, tali punti si collegano agli ISP regionali, che a loro volta si collegano ad ISP nazionali, spesso condiviso anche da più nazioni, spesso interconnessi da degli *Internet Exchange Point* (IXP), gestiti da più enti in comune accordo.

Quindi una internet è una rete costituita da più reti interconnesse, Internet invece, è la "internet" più grande e famosa, composta da migliaia di reti interconnesse.

1.2 Prestazioni della Rete

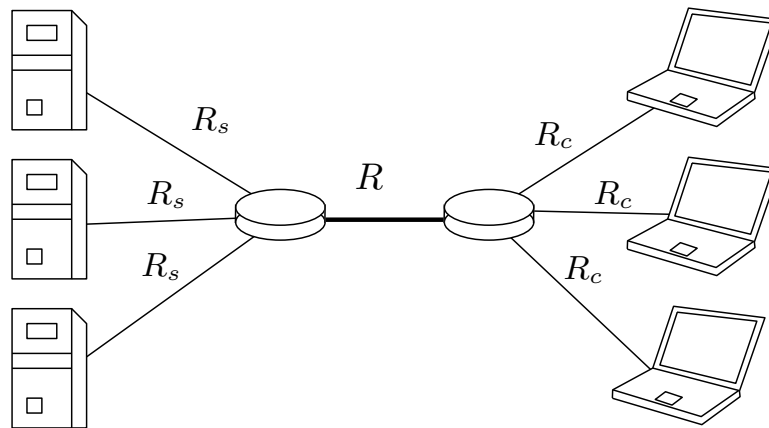
Utilizziamo il termine **ampiezza di banda** per intendere due concetti differenti, ma collegati:

- Caratterizzazione del canale di trasmissione dei dati - quantità che si misura in *hertz*, rappresenta la larghezza dell'intervallo di frequenze utilizzato dal sistema trasmissivo, ovvero l'intervallo di frequenze che un mezzo fisico consente di trasmettere senza danneggiare il segnale in maniera irreversibile. Maggiore è l'ampiezza di banda, maggiore è la quantità di informazione che può essere veicolata attraverso il mezzo trasmissivo.

- Caratterizzazione di un collegamento - rappresenta i bit al secondo che possono essere trasmessi in un canale di trasmissione, tale grandezza viene denotata *bit rate*.

Il bit rate dipende dalla banda e dal canale di trasmissione, è proporzionale alla banda in hertz, tale rate descrive la capacità indicativa (o potenziale), non l'effettivo numero di bit trasferiti per unità di tempo, quest'ultimo dato è detto *throughput*, ed è il numero effettivo di bit al secondo che passano attraverso un punto della rete. Il throughput è limitato dal bitrate.

Se un pacchetto deve passare per due o più link con bit rate differenti, il link con il bit rate minore condiziona il throughput medio dell'intero tragitto, causando un collo di bottiglia. Si consideri adesso la seguente situazione :



- R_s è il bitrate dei link che collegano i server al router di sinistra.
- R_c è il bitrate dei link che collegano gli host al router di destra.
- R è il bitrate del link che collega i due router.

Il throughput medio come sarà condizionato? I server e gli host hanno un collegamento riservato, i due router invece, hanno un link unico per far comunicare i pacchetti di tutti i dispositivi periferici (in totale 6), il collo di bottiglia sarà causato dal collegamento che ha il bit rate minimo fra : (il link server-router, il link host-router, il link router-router condiviso da 6 differenti dispositivi), quindi si avrà : $\min(R_s, R_c, R/n)$, dove n è il numero di dispositivi (in questo caso 6).

1.2.1 Latenza e Perdita di Pacchetti

Abbiamo visto come i pacchetti si accodano nella memoria di un router, i delay in una comunicazione di un bit che passa su un determinato nodo della rete sono i seguenti:

- d_{proc} - Elaborazione del nodo, controllo di possibili errori sul bit, solitamente ininfluente.
- d_{coda} - Tempo che il bit di un pacchetto trascorre in attesa nella coda di un router.
- d_{trans} - Ritardo di trasmissione già visto in precedenza.
- d_{prop} - Il tempo di propagazione del bit attraverso il link (cablato o wireless).

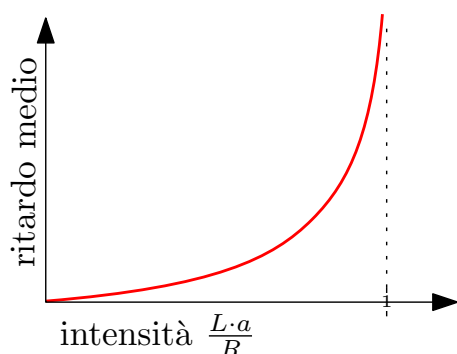
Abbiamo visto come il d_{trans} si misura in secondi tramite la formula $\frac{L}{R} = \frac{\text{bit di un pacchetto}}{\text{bit per secondo}}$, il ritardo di propagazione, ossia il d_{prop} , si misura con la formula $\frac{k}{v}$, dove k è la lunghezza in metri del collegamento fisico, e v la velocità di propagazione attraverso il collegamento (ad esempio, la luce nella fibra ottica si propaga a circa 300 000 km/s).

1.2.2 Ritardo di Accodamento

Calcolare il ritardo di accodamento è piuttosto difficile in quanto ci sono innumerevoli fattori in gioco da considerare, è possibile fare delle stime, consideriamo i seguenti parametri:

- L - lunghezza di un pacchetto in bit.
- R - velocità di trasmissione in bit al secondo.
- a - tasso medio di arrivo di pacchetti, misurato in pacchetti al secondo.

L'*intensità del traffico* è una misura adimensionale data da $\frac{L \cdot a}{R}$ ed è limitata dall'unità di tempo (in questo caso, 1 secondo).



- Se $\frac{L \cdot a}{R}$ tende ad 1, il ritardo medio tende a crescere in maniera esponenziale
- Se $\frac{L \cdot a}{R} \geq 1$ il ritardo medio è infinito

Come si calcola però l'effettivo ritardo di accodamento nei casi reali? Esistono dei software diagnostici come *tracerout*, che si occupano di misurare il ritardo che impiega un pacchetto per spostarsi dalla sorgente ad un nodo della rete.

Tali software fanno uso di una proprietà dei pacchetti, è possibile impostare per ogni pacchetto un "tempo di vita", ossia un numero massimo di nodi della rete (router) nella quale possono passare, quando tale limite viene superato, il pacchetto verrà automaticamente scartato.

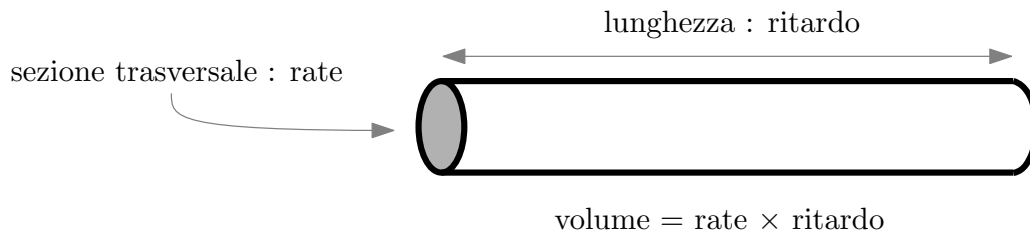
La maggiorparte dei router, quando vedono un pacchetto venire eliminato, mandano indietro al destinatario un messaggio di avvertimento, per indicare appunto che il pacchetto è stato perso.

Grazie alla combinazione di questi due meccanismi, traceroute invia dei pacchetti con un determinato tempo di vita, per poi aspettarsi un messaggio di ritorno, misurando il tempo che intercorre fra l'invio del pacchetto ad un determinato router, ed il messaggio di ritorno che avvisa dell'eliminazione del pacchetto.

Un dato importante da considerare è il **prodotto rate×ritardo** ossia il prodotto fra il bit rate ed il ritardo di propagazione di un certo collegamento. Supponiamo di avere un link con rate di R bit al secondo ed un ritardo di propagazione di x secondi, si avrà che $R \cdot x$, non sarà altro

che il *massimo numero di bit* che possono passare contemporaneamente sul collegamento.

Possiamo pensare al collegamento come un tubo che passa fra due punti, il ritardo rappresenta la lunghezza del tubo, ed il rate la sezione trasversale, il volume del tubo è appunto tale prodotto $\text{rate} \times \text{ritardo}$.



1.3 Introduzione ai Protocolli

Le reti sono piuttosto complesse, i protocolli sono un tentativo di rendere la struttura più organizzata, definiscono delle regole che un mittente ed un destinatario devono rispettare per comunicare, insieme al formato del messaggio.

La comunicazione in rete è suddivisa su più livelli, per questo si dice che i protocolli sono definiti a strati (verrà chiarito il concetto), con lo scopo di suddividere un compito complesso in più compiti semplici tramite la modularizzazione.

Possiamo vedere ogni livello come una *black box*, in cui un messaggio entra e viene manipolato per poi uscire e passare al livello successivo. Ogni livello offre utilizza i servizi del livello inferiore, e fornisce servizi al livello superiore, indipendentemente da come sia implementato.

Quando la comunicazione è bidirezionale, un protocollo deve poter eseguire i due compiti inversi (ad esempio, il protocollo che si occupa della crittografia, deve saper cifrare il messaggio ed anche decifrarlo).

La stratificazione dei livelli e dei protocolli garantisce più semplicità quando si tratta di mantenere o aggiornare il sistema, aumenta la riusabilità e l'eterogeneità, comporta però anche degli svantaggi, come la ridondanza delle operazioni ed un calo dell'efficienza.

1.3.1 Layer di Protocollo

I 5 macro-livelli sulla quale si fonda la comunicazione sono i seguenti :

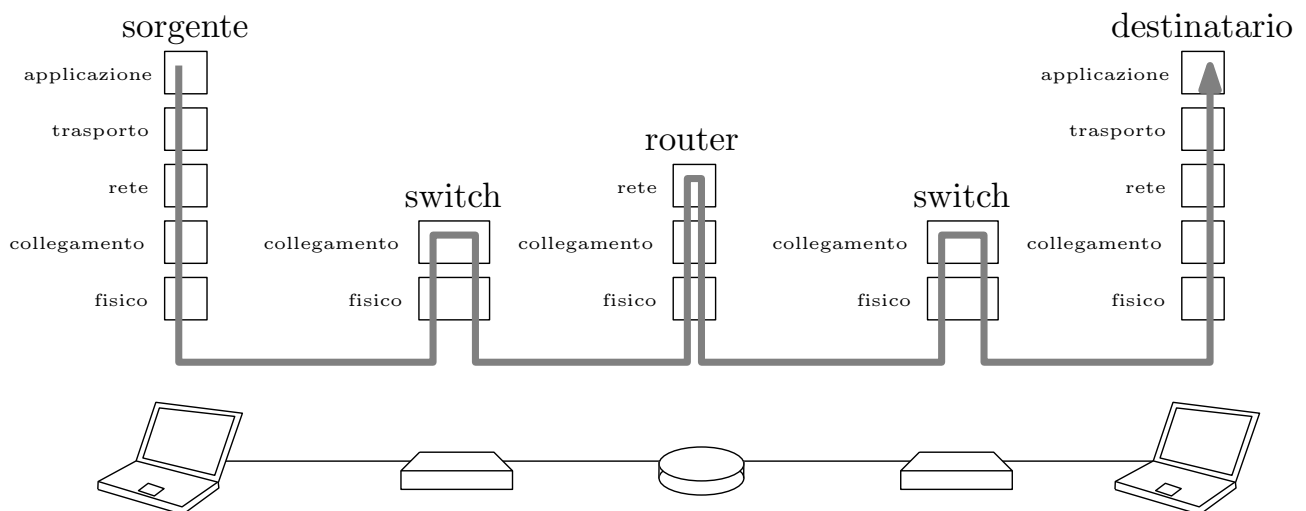
applicazione	supporto delle applicazioni di rete
trasporto	trasferimento dati fra processi
rete	instradamento dei pacchetti dalla sorgente alla destinazione
collegamento	trasferimento di dati tra elementi di rete vicini
fisico	bit sul canale fisico (cavo o wireless)

Sino ad ora i dati incapsulati che vengono comunicati sulla rete sono stati chiamati generalmente "pacchetti", vedremo che questi assumono una denominazione diversa per ogni livello. Ogni

protocollo fa parte di un livello, ed anche se esistono più protocolli per un livello, ogni pacchetto che viene trasmesso usufruisce di un solo protocollo per livello. I nomi dei protocolli citati in seguito, verranno approfonditi e caratterizzati in seguito.

1. Il livello di **applicazione** è dove risiedono le applicazioni di rete che usufruiscono dei servizi di Internet, alcuni dei protocolli presenti in questo livello sono *HTTP, SMTP, FTP, DNS*, in questo livello, i pacchetti sono chiamati **messaggi**.
2. Il livello di **trasporto** si occupa del trasferimento dei messaggi dal livello di applicazione di un client al livello di applicazione del server, alcuni protocolli sono *TCP, UDP*, in questo livello, i pacchetti sono chiamati **segmenti**.
3. Il livello di **rete** riguarda l'instradamento dei segmenti dall'origine alla destinazione, un noto protocollo è l'*IP*, i pacchetti in questo livello sono detti **datagrammi**.
4. Il livello di **collegamento** si occupa della trasmissione dei datagrammi da un nodo della rete al nodo successivo sul percorso, alcuni protocolli sono *Ethernet, Wi-Fi e PPP*, lungo un percorso sorgente-destinazione, un datagramma può essere gestito anche da differenti protocolli, i pacchetti qui sono detti **frame**.
5. Il livello **fisico** riguarda il trasferimento dei singoli **bits** sul canale fisico, tramite elettricità nei cavi, oppure onde elettromagnetiche-

Durante la comunicazione, non tutti i sistemi intermedi richiedono che il messaggio venga processato su tutti i livelli, alcuni dispositivi richiedono solo alcuni layer, riducendo la complessità.



Lo strato di un livello ha una comunicazione logica/virtuale con lo stesso livello su un altro computer, ma i dati non sono trasferiti direttamente da uno strato all'altro, passano per tutti i livelli inferiori, un *protocollo* è quindi un insieme di regole che controllano il formato ed il significato dei pacchetti scambiati tra le entità *pari* all'interno di uno strato, un *servizio* invece è un insieme di primitive che uno strato offre a quello superiore, ossia :

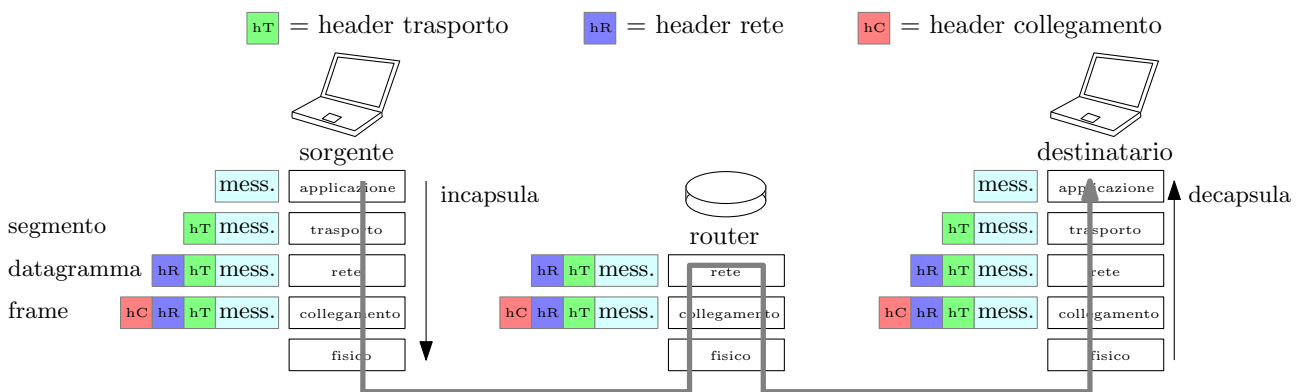
- Quali operazioni fornisce (senza dire nulla sull'implementazione).
- Posto come interfaccia fra due strati, quello inferiore fornisce il servizio, quello superiore ne usufruisce.

1.3.2 Incapsulamento e Multiplexing

Un pacchetto passando di livello in livello viene *processato*, vengono aggiunte informazioni, la sorgente effettua l'*incapsulamento*, prende il pacchetto dal livello superiore, e aggiunge un "intestazione".

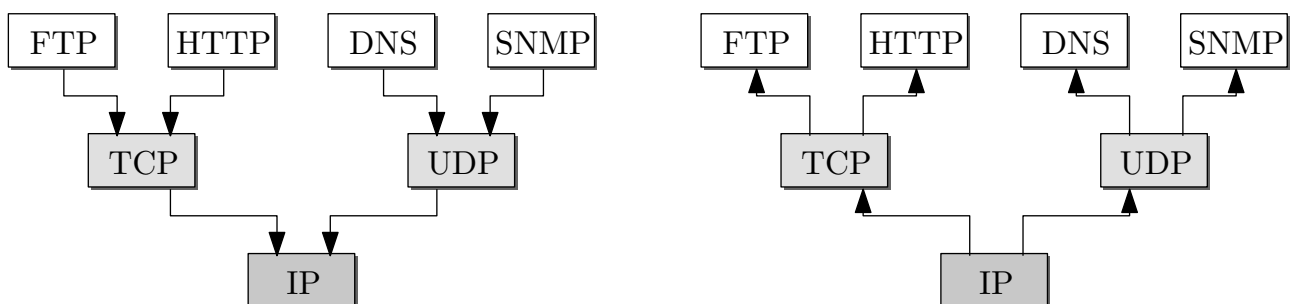
Un *messaggio* passa dal livello di applicazione al livello di trasporto, qua gli verrà aggiunto un "header trasporto" e diventerà un *segmento* (incapsulato), verrà poi passato al livello di rete, e con l'aggiunta di un "header rete" diventerà un *datagramma* (un altro incapsulamento di un messaggio già incapsulato).

Così il processo si ripete nei vari livelli rendendo il messaggio una matrioska, il destinatario che dovrà leggerlo, effettuerà il decapsulamento ai livelli di riferimento (quando il datagramma arriva al destinatario, il livello di rete si occuperà di leggere le informazioni contenute nell'header di rete).



Si è già accennato al fatto che, ad ogni livello, possono esistere più protocolli per l'incapsulamento dei messaggi, è necessario fare *multiplexing* alla sorgente e *demultiplexing* alla destinazione.

- **Multiplexing** - Un protocollo può incapsulare un pacchetto che proviene da più protocolli dal livello superiore (ad esempio, a livello di trasporto, il protocollo *TCP* può incapsulare sia pacchetti che sono stati incapsulati tramite *HTTP*, che incapsulati tramite *FTP*).
- **Demultiplexing** - Un protocollo può decapsulare pacchetti a più protocolli del livello superiore (ad esempio, se al livello di datagramma arriva un frame, il protocollo deve poterlo decapsulare sia in un segmento *TCP*, sia in un segmento *UDP*).



Per poter effettuare il multiplexing, all'interno dell'header sono contenute le informazioni sul tipo di protocollo da usare. Per far sì che tale modello protocolli funzioni, è necessario che ogni sorgente e destinazioni, prevedano degli *indirizzi* ad ogni livello.

1.4 Introduzione alla Sicurezza

Esiste un modello referenziale per descrivere gli strati/livelli della comunicazione chiamato **modello OSI**, che ai 5 precedenti aggiunge 2 livelli interposti fra applicazione e trasporto, ossia *presentazione* (si occupa della crittografia) e *sessione* (si occupa della sincronizzazione).

Definiamo **campo della sicurezza**, l'ambito che si occupa di capire come le reti potrebbero subire attacchi, e quali potrebbero essere eventuali difese, Internet in origine, alla sua nascita, non è stato pensato per essere "sicuro", in quanto *Arpanet* era una rete confidenziale condivisa fra utenti che si fidano fra loro, ed ogni livello dello stack è soggetto ad attacchi.

1.4.1 Attacchi alla Rete

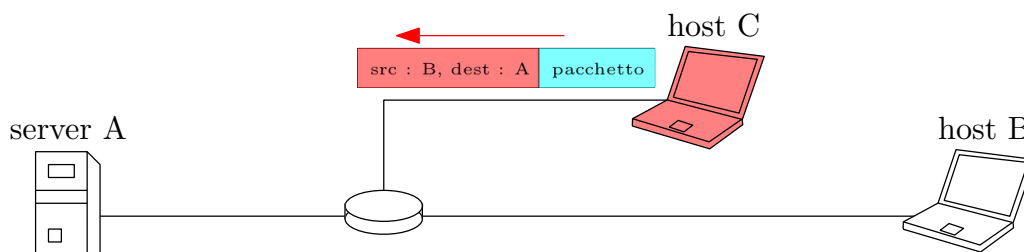
Un **malware** è un software malevolo che può entrare in una rete, ed infettare gli host tramite un meccanismo "autoreplicante" mediante la ricezione/esecuzione di oggetti, come allegati di posta elettronica o file eseguibili.

Uno *spyware* è un tipo di malware che ha lo scopo di registrare gli input dell'host infetto, e le sue tracce sulla rete, come i siti web visitati. L'host infetto può diventare parte di una *botnet*¹, utilizzata per scopi malevoli.

Uno degli attacchi tipici che possono arrivare da una botnet è l'attacco **DOS** (Denial of Service), tale attacco viene eseguito sovraccaricando un servizio (bersaglio), inviando un numero elevato di pacchetti in modo da creare traffico sulla rete e rendere il servizio non disponibile.

Un altro attacco tipico è il **packet sniffing**, ossia l'intercettazione di pacchetti da parte di un terzo utente alla quale tali pacchetti non erano destinati. Viene spesso perpetrato tramite mezzi di trasmissione fisici come il cavo Ethernet o Wireless. L'utente malevolo legge e registra i pacchetti, che possono contenere informazioni confidenziali.

L'**IP spoofing** è un attacco che ha lo scopo di inviare pacchetti ad un destinatario, fingendosi una sorgente fasulla, ovvero utilizzando un indirizzo di origine falso, convincendo il destinatario ad avviare una comunicazione, facendogli credere di star comunicando con un utente fidato.



Ci sono diverse forme di difesa agli attacchi presentati, l'**autenticazione** (dimostrare che il destinatario è effettivamente chi dichiara di essere), la **confidenzialità** (cifrare i messaggi tramite la crittografia), il **controllo integrità** (associare delle firme digitali ad un messaggio per prevenire o riconoscere eventuali manomissioni), le **restrizioni di accesso** (VPNs protette da password), e l'utilizzo di un **firewall** (programmi che si trovano nel nucleo dell'access point, con lo scopo di filtrare i pacchetti e riconoscere eventuali attacchi DOS).

¹Una botnet è una rete di computer infettati da malware che vengono controllati da un criminale informatico.

2 Livello di Applicazione

Le applicazioni di rete sono il motivo per la quale esiste Internet, è possibile creare un applicazione che si interfacci con la rete in modo facile, possiamo ignorare la complessità dei livelli inferiori, e preoccuparci solo di ciò che è gestito dal livello applicativo.

I due paradigmi di comunicazione a livello applicativo sono

- **Client-Server** : Il server è un host sempre attivo, con un indirizzo IP fisso, ed eroga il servizio sulla rete. Il client è l'host che usufruisce del servizio contattando il server, diversi client non comunicano direttamente fra loro.
- **Peer-to-Peer** : Non esiste un server sempre attivo, qualsiasi utente in rete detto peer può comunicare direttamente con gli altri, più peer ci sono, più incrementano le capacità del servizio, i peer sono connessi con indirizzi IP variabili e la loro gestione è complessa.

I processi in host diversi comunicano fra loro tramite i messaggi, un **socket** è il canale virtuale che si occupa di connettere 2 processi a livello applicativo, sia il server che il client per comunicare, aprono un socket, può essere visto come un'entrata per i messaggi.

Per ricevere i messaggi, un processo deve avere un identificatore univoco nella rete, ogni host ha un indirizzo IP univoco a 32 bit, l'identificatore di un processo è composto dall'indirizzo IP del dispositivo, più un *numero di porta*.

Per inviare un messaggio HTTP al server web *gaia.cs.umass.edu*:

- Indirizzo IP : 128.119.245.12
- Numero di porta : 80

2.1 Definizione di Protocollo

Si è già accennato alle funzioni che deve svolgere un protocollo, non è altro che un insieme di regole che definiscono:

1. I tipi di messaggi scambiati.
2. La sintassi dei messaggi.
3. La semantica del messaggio.
4. Le regole per quando e come i processi devono inviare e rispondere ai messaggi.

I protocolli possono essere aperti e reperibili a chiunque, come HTTP, oppure chiusi e proprietari, come il protocollo che utilizza *Skype*.

2.1.1 Parentesi sul Livello di Trasporto

Facciamo adesso degli accenni al livello di trasporto, di quali servizi necessita un app a questo livello? In base alle caratteristiche o alle funzioni, un'applicazione potrebbe prediligere alcuni servizi piuttosto che altri:

- **integrità dei dati** : Alcune applicazioni di rete, come quelle che devono trasferire file, richiedono che i dati ricevuti siano al 100% quelli inviati, e non ammettono perdite di pacchetti.
- **garanzie temporali** : Alcune applicazioni necessitano che il ritardo fra l'invio e la ricezione dei pacchetti sia basso, un esempio sono i videogiochi online interattivi.
- **throughput** : Alcune applicazioni richiedono una minima quantità di throughput per essere efficaci, alcune sono "elastiche" e si adattano a qualsiasi velocità effettiva.
- **sicurezza** : Alcune applicazioni richiedono la crittografia dei dati inviati, e la protezione da eventuali manomissioni.

Applicazione	Integrità dei dati	Throughput	Sensibile al ritardo
Trasferimento dati	senza perdite	elastico	no
E-mail	senza perdite	elastico	no
Documenti web	senza perdite	elastico	no
Audio/video in tempo reale	tollerante a perdite	audio : 5Kbps-1Mbps video : 10Kbps-5Mbps	10 millisecondi
Audio/video in streaming	tollerante a perdite	audio : 5Kbps-1Mbps video : 10Kbps-5Mbps	qualche secondo
Videogiochi interattivi	tollerante a perdite	1 Kbps o più	10 millisecondi
Messaggistica	senza perdite	elastico	dipende

I due principali protocolli di trasporto sono **UDP** e **TCP**.

- Il servizio **TCP** offre un *trasporto dei dati affidabile* fra i due processi, offre *controllo del flusso*, facendo attenzione alla velocità con la quale il mittente manda i pacchetti al destinatario, evitando di ingolfarlo. Offre *controllo della congestione*, limitando il mittente se la rete è sovraccarica, *non* prevede un *timing o throughput minimo garantito*, e non prevede nemmeno *sicurezza*.
- Il servizio **UDP** non garantisce nulla, si occupa esclusivamente di inviare i pacchetti, può quindi risultare più rapido, e può risultare una "base" per costruire sopra il proprio protocollo, gestendo le proprietà precedentemente elencate a livello di applicazione.

Applicazione	Protocollo a livello applicativo	Protocollo a livello di trasporto
Trasferimento dati	FTP	TCP
E-mail	SMTP	TCP
Documenti web	HTTP	TCP
Telefonia Internet	SIP, RTP o proprietario	TCP o UDP
Audio/video in streaming	HTTP o DASH	TCP
Videogiochi interattivi	WOW, FPS o proprietario	TCP o UDP

Entrambi i protocolli non forniscono alcuna protezione o crittografia, esiste quindi un livello intermedio fra trasporto e applicazione, noto come **Transport Security Layer (TLS)**, e fornisce delle connessioni TCP crittografate, con garanzia rispetto l'integrità dei dati, e l'autenticazione dell'end-point. Le applicazioni di rete si interfacciano con delle librerie TLS, queste ultime si interfacciano con TCP, il testo in chiaro inviato al socket TLS verrà crittografato.

2.2 Web e HTTP

Una pagina web, come quelle che siamo abituati a vedere da sempre, è composta da **oggetti**, archiviati, ossia contenuti nella memoria fisica di un server web, alla quale accediamo dai nostri dispositivi quando vogliamo connetterci ad un sito. Tali oggetti possono essere dei file *HTML*, delle immagini, degli applet Java, dei file audio e altro ancora.

Una pagina web consiste in un file HTML di base, che include più oggetti "referenziati" nel file, ogni oggetto è indirizzato da un *URL*, ossia una dicitura che indica il nome dell'host che funge da server web, ed il percorso del file.

```
www.someschool.edu/someDept/pic.jpg
```

host name

percorso file

HTTP (hyper text transfer protocol) è un protocollo a livello di applicazione che segue un modello client-server, in sostanza, il client richiede un oggetto (tramite un browser), ed il server risponde, fornendoglielo.

Tale protocollo funziona con il protocollo di trasporto TCP, il client avvia una connessione con il server, il cui processo che si occupa di comunicare è *aperto* sul numero di porta 80. Il server accetta la connessione TCP dal client, ed essi possono scambiarsi dei messaggi HTTP, per poi chiudere la connessione.

Un fatto importante, è che il protocollo HTTP non salva lo stato della comunicazione, non conserva alcuna informazione sulle richieste passate del client.

Le connessioni HTTP sono di due tipi:

- **non persistenti** - La connessione TCP viene aperta, viene scambiato al massimo un oggetto, per poi chiudere la connessione.
- **persistenti** - La connessione TCP viene aperta, permette a più oggetti di essere inviati sulla singola connessione, per poi venire chiusa.

Il client HTTP avvia la connessione TCP al server HTTP su `www.someSchool.edu` sulla porta 80



Il server accetta la connessione, notificando il client

Il client HTTP invia un messaggio di richiesta HTTP nel socket, chiedendo l'oggetto `someDepartment/home.index`



Il server riceve la richiesta, ed invia al socket un messaggio di risposta HTTP contenente l'oggetto, poi chiude la connessione TCP

Il client HTTP riceve il messaggio, il file ricevuto fa riferimento a 10 oggetti, allora tale processo dovrà essere ripetuto 10 volte



Definiamo come **Round Trip Time** (RTT), il tempo che un pacchetto impiega per andare dal client al server, per poi ritornare al client. Il tempo di risposta HTTP per un oggetto equivale al tempo necessario per l'invio della richiesta di connessione TCP, l'invio della richiesta HTTP, e la trasmissione del file, il tempo di risposta di una richiesta HTTP non persistente è quindi:

$$2 \cdot RTT + d_{trans}$$

2.2.1 Formato del Messaggio

Un messaggio HTTP può essere una richiesta oppure una risposta, il messaggio è di tipo testuale, ossia ASCII, ed è composto da una riga di richiesta, dove si dichiara il tipo del messaggio con i comandi `GET`, `POST` e `HEAD`, da un *header*, e dal *corpo* del messaggio, contenente le informazioni da inviare.

Ogni riga deve contenere alla fine i due caratteri `\r\n` per indicare che essa termina, l'header viene chiuso da una riga contenente esclusivamente i caratteri `\r\n`, un messaggio di richiesta non presenta un corpo, si veda il seguente esempio:

```
GET /index.html HTTP/1.1 \r\n    // riga di richiesta
Host: www-net.cs.umass.edu\r\n    // inizio header
User-Agent: Firefox/3.6.10\r\n
Accept: text/html,application/xhtml+xml\r\n
Accept-Language: en-us,en;q=0.5\r\n
Accept-Encoding: gzip,deflate\r\n
Accept-Charset: ISO-8859-1,utf-8;q=0.7\r\n
Keep-Alive: 115\r\n
Connection: keep-alive\r\n
\r\n    // fine header
```

L'header contiene le seguenti intestazioni:

Intestazione	Descrizione
User-agent	Indica il programma client utilizzato
Accept	Indica il formato dei contenuti che il client è in grado di accettare
Accept-charset	Famiglia di caratteri che il client è in grado di gestire
Accept-encoding	Schema di codifica supportato dal client
Accept-language	Linguaggio preferito dal client
Authorization	Indica le credenziali possedute dal client
Host	Host e numero di porta del client
Date	Data e ora del messaggio
Upgrade	Specifica il protocollo di comunicazione preferito
Cookie	Comunica il cookie al server (verrà spiegato successivamente)
If-Modified-Since	Invia il documento solo se è più recente della data specificata

Un messaggio di richiesta di tipo `GET` può includere dei parametri da passare al server, da inserire nell'url dopo il carattere `?`, un messaggio `HEAD` richiede al server esclusivamente

l'header, senza il corpo del messaggio. Una richiesta **PUT** sostituisce il file esistente nell'URL specificato con il contenuto del corpo del messaggio. Vediamo ora un esempio di messaggio di risposta, esso include una *riga di stato*, l'header ed il corpo:

```
HTTP/1.1 200 OK\r\n
Date: Sun, 26 Sep 2010 20:09:20 GMT\r\n
Server: Apache/2.0.52 (CentOS)\r\n
Last-Modified: Tue, 30 Oct 2007 17:00:02 GMT\r\n
ETag: "17dc6-a5c-bf716880"\r\n
Accept-Ranges: bytes\r\n
Content-Length: 2652\r\n
Keep-Alive: timeout=10, max=100\r\n
Connection: Keep-Alive\r\n
Content-Type: text/html; charset=ISO-8859-1\r\n
\r\n
data data data data data... // Il corpo, ossia il file richiesto
```

Il codice di stato che appare nella prima riga fornisce informazioni sulla risposta:

- **200 - OK** : la richiesta ha avuto successo.
- **301 - Moved Permanently** : L'oggetto richiesto è stato trasferito nella locazione specificata nell'header.
- **400 - Bad Request** : Il messaggio di richiesta non è stato compreso dal server.
- **404 - Not Found** : L'oggetto richiesto non si trova sul server.
- **505 - HTTP Version Not Supported** : Il server non supporta la versione di protocollo HTTP.

Le possibili voci dell'header sono le seguenti :

Intestazione	Descrizione
Date	Data corrente
Upgrade	Specifica il protocollo di comunicazione preferito
Server	Indica il programma server utilizzato
Set-Cookie	Il server richiede al client di memorizzare un cookie
Content-Encoding	Specifica lo schema di codifica
Content-Language	Specifica la lingua del documento
Content-Lenght	Specifica la lunghezza del documento
Content-Type	Specifica la tipologia del documento
Location	Chiede al client di inviare la richiesta ad un altro sito
Last-modified	Fornisce data ed ora dell'ultima modifica del documento

2.2.2 Cookie

Il problema di HTTP è che non mantiene alcuna informazione sulle richieste passate, risulta infattibile comunicare con esclusivamente richieste *stateless*, esiste un modo per mantenere lo stato della comunicazione, tramite i *cookie*, sono dei file che vengono inclusi nell'header dei messaggi, conservati sulla macchina dell'host e gestiti dal browser dell'utente.

I cookie permettono al sito che riceve la richiesta di identificare l'utente, il server può chiudere una "sessione" con l'intestazione **Set-Cookie**, rimuovendo tutti i cookie dell'host.

2.2.3 Web Cache

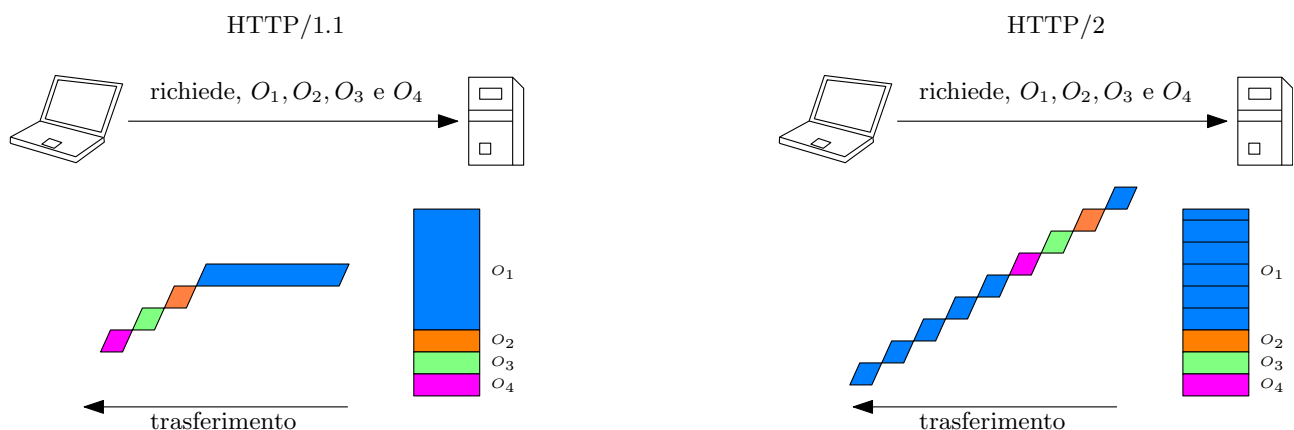
Abbiamo visto che nell'header di un messaggio di risposta HTTP ci sono informazioni riguardanti la data di ultima modifica del documento richiesto. L'utente può configurare un **proxy server**, esso fungerà da cache, il browser potrà fare richiesta ad esso, e se presenta già il file richiesto, non sarà necessario fare richiesta al server di destinazione, se non presenta, una volta ottenuto l'oggetto, esso verrà memorizzato nella cache, rendendo l'accesso più rapido.

Generalmente tali cache sono installate dagli ISP, servono a ridurre il traffico nei link di accesso ad una rete locale e minimizzare il tempo di risposta. Abbiamo visto l'intestazione **if-modified-since** nelle richieste HTTP, essa serve per fare delle richieste **GET** condizionate, richiedendo al server di origine il documento esclusivamente se è stato aggiornato rispetto alla versione già presente sulla cache.

2.2.4 HTTP/2 ed HTTP/3

Abbiamo visto come HTTP/1.1 permette di aprire una singola connessione TCP per lo scambio di più oggetti, utilizza però una politica First Come First Serve, ossia, se vengono richiesti x oggetti secondo uno specifico ordine, verrà forniti nello stesso ordine con la quale sono stati richiesti.

Se il primo oggetto richiesto è molto più grande degli altri oggetti, la sua trasmissione potrebbe rallentare il caricamento di una pagina, HTTP/2 quindi introduce la permutazione dell'ordine di trasmissione secondo delle priorità specificate dal client, più oggetti vengono poi divisi in *frame* della stessa dimensione, e la trasmissione avviene interlacciata.



La creazione di HTTP/3 ha lo scopo di ridurre il tempo di attesa per le richieste multi-oggetto, HTTP/2 funziona su una singola connessione TCP, che è stato pensato per gestire un singolo

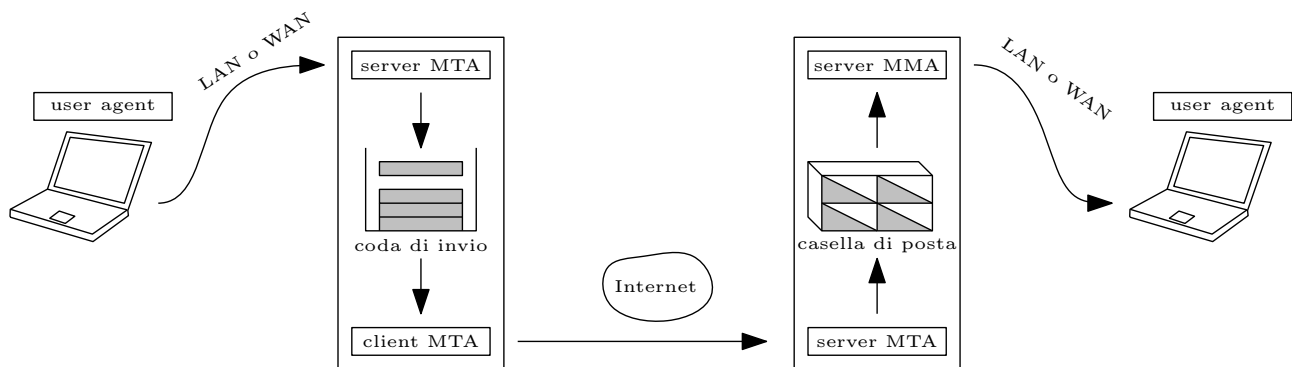
flusso di informazioni. La perdita di pacchetti blocca tutte le trasmissioni di oggetti, inoltre, TCP non incorpora alcun livello di sicurezza.

HTTP/3 aggiunge sicurezza e controllo degli errori, e controlla la congestione per oggetto, utilizzando come protocollo di trasporto UDP.

2.3 SMTP e Posta Elettronica

La posta elettronica che conosciamo, e che esiste dagli albori di Internet, è gestita da un protocollo denominato SMTP, tale protocollo è utilizzato in un cosiddetto *server di posta* sia per inviare che ricevere messaggi, tramite l'incapsulamento in un segmento TCP.

L'utente che invia una e-mail utilizza uno *user agent*, il programma che si occupa di notificare all'utente le e-mail da leggere. L'utente invierà al server di posta la lettera, che tramite Internet, la invierà al server di posta dove risiede l'utente destinatario.



Il protocollo è utilizzato dai server di posta per comunicare, utilizza TCP per un trasferimento affidabile, usando la porta 25, il trasferimento avviene in maniera diretta fra i due server di posta, in 3 fasi:

- hand shaking
- trasferimento messaggi
- chiusura

Se il server destinatario è inattivo, il server mittente terrà i propri messaggi in una coda, e ritenterà la connessione in seguito, cercando di stabilire l'handshaking, la connessione è persistente, e può servire per trasferire più messaggi. I messaggi sono nel formato testuale ASCII, hanno un'*intestazione* ed un *corpo*. Il corpo non è altro che il messaggio in formato ASCII, L'intestazione presenta i seguenti campi:

- **To** - L'indirizzo di uno o più destinatari
- **From** - L'indirizzo del mittente
- **Cc** - L'indirizzo di uno o più destinatari a cui si invia per conoscenza
- **blind Cc** - Gli altri destinatari non sanno che anche colui in tale campo riceverà il messaggio
- **Subject** - L'argomento del messaggio

- **Sender** - Chi materialmente effettua l'invio (ad esempio, la segreteria)

Vediamo un esempio dell'invio di un messaggio fra due utenti:

1. Alice apre il suo user agent (ad esempio, outlook) e compone un messaggio da inviare a `bob@sineschool.edu`.
2. Lo user agent invia il messaggio al server di posta di Alice, inserendolo nella coda dei messaggi.
3. Il server di posta di Alice funge da client ed apre una connessione TCP con il server di posta di Bob.
4. Il client SMTP invia il messaggio tramite la connessione.
5. Il server di posta di Bob riceve il messaggio, e lo inoltra nella casella di posta di Bob.
6. Bob, accedendo al suo user agent, si ritroverà il messaggio da leggere.

2.3.1 Codifica Contenuti Multimediali ed Accesso alla Posta

Inizialmente tramite posta elettronica non era possibile inviare contenuti multimediali, è quindi stata creata un'estensione, **MIME**, che si occupa di convertire i contenuti multimediali come le immagini in formato ASCII, per poi farle riconvertire dal destinatario, permettendo ai file multimediali di venire trasferiti tramite SMTP.

Tale estensione aggiunge anche alcune righe nell'intestazione dei messaggi SMTP, che dichiarano il metodo usato per codificare i dati, la versione di MIME ed il tipo di dato.

SMTP è un protocollo di tipo *push*, si occupa esclusivamente di consegnare il messaggio al server destinatario. Uno user agent per ricevere il messaggio dal server di posta non usa SMTP, in quanto è un operazione di *pull*. Si utilizza il protocollo **POP3** per accedere alla posta ed ottenere i messaggi dal server. aprendo una connessione TCP sulla porta 110. Una volta stabilita la connessione, si procede in 3 fasi:

1. Autorizzazione : lo user agent si identifica con nome utente e password.
2. Transazione : lo user agent recupera i messaggi.
3. Aggiornamento : dopo che l'utente ha ricevuto i messaggi, invia un segnale **QUIT**, ed i messaggi ormai scaricati dall'utente verranno cancellati dal server di posta, per liberarne la memoria.

Dato il punto (3), l'utente non potrà mantenere i messaggi se si connette da host differenti, esiste un protocollo più avanzato, l'**IMAP** (Internet Mail Access Protocol), esso fa sì che i messaggi siano mantenuti sul server, e consente ad essi di venire organizzati in cartelle, conservando lo stato dell'utente fra le varie sessioni.

Il protocollo IMAP permette all'utente anche di spostare messaggi fra cartelle ed effettuare ricerche in cartelle remote. Alcune server di posta forniscono accesso alle mail tramite HTTP, rendendo il browser lo user agent.

2.4 File Transfer Protocol

Il protocollo FTP nasce con lo scopo di trasferire file piuttosto che messaggi, è quindi ottimizzato a tale scopo rendendolo più efficace di HTTP per lo scambio di dati rispetto che l'invio di pagine ed oggetti web.

Si basa sul paradigma client-server, il processo client FTP stabilisce una connessione sulla porta 21 con il processo server, esistono due connessioni, una permette di *controllare* il flusso dei dati, l'altra serve per il trasferimento vero e proprio, viene aperta una connessione per ogni file, ma rimane attiva una sola connessione di controllo.

La porta 21 ospita la connessione di controllo, la porta 20 quella per i dati, suddividere in due connessioni risulta estremamente utile, in quanto l'ingolfamento della connessione per i dati, non blocca la possibilità di controllare la connessione.

L'apertura della connessione avviene tramite il comando da parte del client `ftp NomeHost`, i comandi saranno trasferiti sulla connessione di controllo, è necessaria l'autenticazione tramite identificativo utente e password, i comandi per l'invio e la ricezione di file sono `put` e `get`. Dopo il trasferimento di un file, la connessione di controllo rimane aperta, mentre quella per i dati viene chiusa, per trasferire n file sono quindi necessarie $n + 1$ connessioni.

2.4.1 Principali Comandi FTP

Comando	Argomenti	Descrizione
ABOR		Interruzione del comando precedente
CDUP		Sale di un livello nell'albero delle directory
CWD	Nome directory	Cambia la directory corrente
DELE	Nome file	Cancella il file
LIST	Nome directory	Elenca il contenuto della directory
MKD	Nome directory	Crea una nuova directory
PASS	Password	Password
PASV		Il server sceglie la porta
PORT	Numero di porta	Il client sceglie la porta
PWD		Mostra il nome della directory corrente
QUIT		Uscita dal sistema
RETR	Nome di uno o più file	Trasferisce uno o più file dal server al client
RMD	Nome directory	Cancella la directory
RNTO	Nome del nuovo file	Cambia il nome del file
STOR	Nome di uno o più file	Trasferisce uno o più file dal client al server
USER	identificativo	Identificazione dell'utente

2.5 Domain Name System

Un host su Internet è identificato univocamente da un indirizzo IP (protocollo a livello di rete, verrà visto in seguito), ciò significa che per connettersi ad una serie di differenti pagine web, è necessario tenere a mente tutti gli indirizzi IP che li identificano, anche se questi ultimi, possono cambiare.

Nei browser, non si inserisce l'indirizzo IP, bensì una stringa chiamata *dominio*, come `google.com`

o `www.twitch.tv`, la traduzione da dominio ad indirizzo IP, avviene in maniera automatica, ed è una funzionalità di base dell'Internet, ebbene essa è implementata a livello di applicazione, tramite il protocollo **DNS**, che si occupa di eseguire tale mapping.

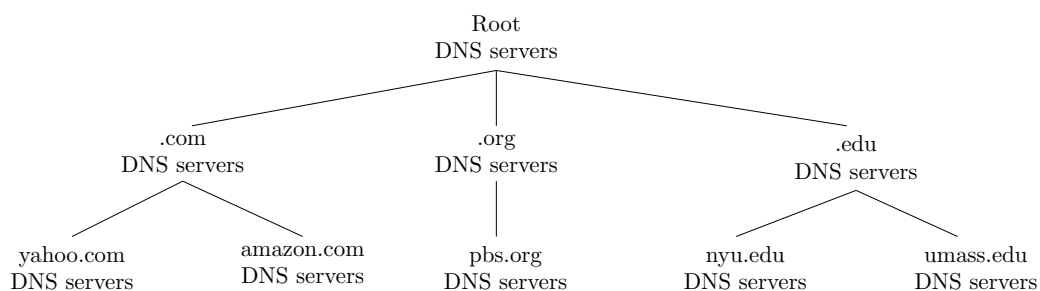
Per eseguire la traduzione è necessaria una tabella che associa ad ogni dominio un indirizzo IP, è quindi necessario un enorme database, de facto, con DNS si intende sia il protocollo, sia l'enorme database *distribuito* implementato in maniera *gerarchica*, l'host ed il server DNS comunicano per risolvere² i nomi. Il DNS offre:

- traduzione da nome host a indirizzo IP
- host aliasing (uno stesso host può avere un nome canonico e più nomi alias)
- alias del server di posta
- distribuzione del carico

2.5.1 Gerarchia degli Host-Name e Risoluzione

È necessario mantenere il database decentralizzato in quanto è soggetto da milioni e milioni di richieste in pochi secondi, le aziende sono responsabili dei propri record nel database. Esistono svariati server DNS, che contengono una porzione del database, nessun server mantiene il mapping di tutti gli host esistenti. Le 2^{32} coppie IP-nome host sono memorizzate in maniera da rendere breve la ricerca.

Gli host vengono raggruppati in maniera gerarchica in base al loro nome e alla separazione delle parole dal simbolo ".", ogni server DNS è responsabile del proprio dominio, ed esistono dei *TDL (Top Level Domain)*, che sono dei grandi server DNS autorevoli (gestiti da nazioni o grandi aziende), responsabili dei domini più noti, come `.com` o `.it`, in cima a tutti vi è un *root server*.



Il client che vuole risolvere il nome `www.amazon.com` interrogherà il Root server, esso lo rimanderà al server DNS `.com`, che lo rimanderà al server DNS `amazon.com`, dalla quale infine risolverà il nome ricercato.

Il punto è che i vari server DNS sparsi per il mondo mantengono una cache anche dei nomi della quale non sono responsabili, esistono quindi più istanze della tabella, che sono a livello di rete più "vicine" al client, non è quindi necessario interrogare il Root server, che rimane l'ultima alternativa per un client che deve risolvere un nome. Esistono sparsi per il mondo 13 root name server principali logici, distribuiti geograficamente in circa 200 server fisici.

²con risolvere, si intende il processo di traduzione

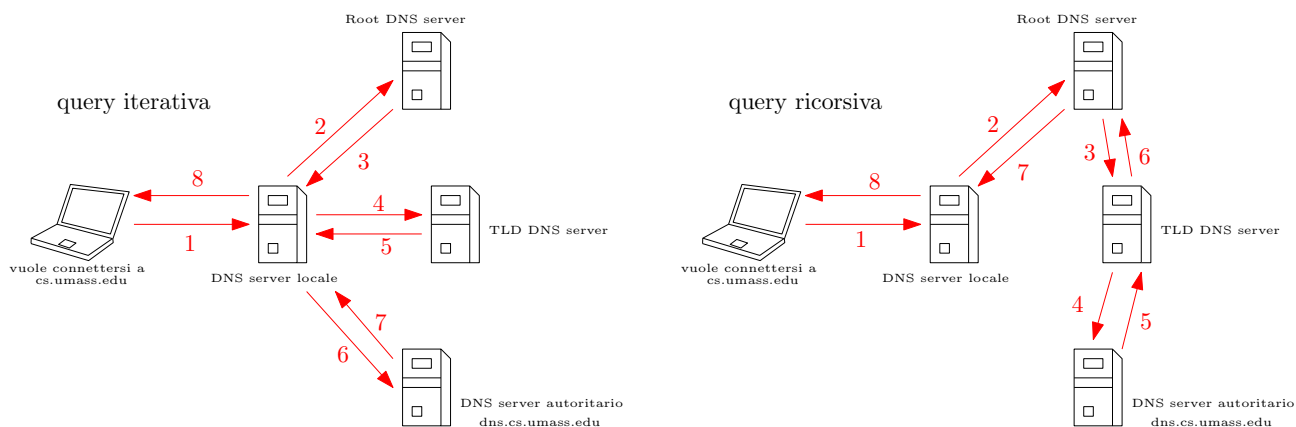
Quando un ente, un'azienda o un'università vuole registrare un dominio, imposta un server DNS, e fornisce le proprie traduzioni che sono considerate autorevoli, esse potranno essere presenti anche in altri server DNS, ma solamente l'ente che fornisce l'host name è considerato quello ufficiale.

Esistono anche dei server DNS *locali*, appartenenti agli ISP (ogni ISP ne ha almeno uno), essi mantengono una cache locale con le traduzioni più frequenti, quando un host effettua una query DNS, esso delegherà il compito al DNS locale che:

- Risponderà con la traduzione in cache, se presente.
- Interrogherà i vari server DNS per risolvere il nome e fornirlo all'host.

L'host quindi non risolve direttamente il nome, ma affida il compito al DNS locale. Il DNS locale può risolvere il nome facendo una query che può essere di due differenti tipi:

- **query iterativa** - Il server DNS locale contatta un server DNS x , esso non ha la soluzione diretta, ma fornisce l'indirizzo di un altro server y , che potrebbe avere la traduzione, il server DNS locale procederà quindi chiedendo ad y , ed eventualmente ricominciando il procedimento.
- **query ricorsiva** - Il server DNS locale contatta un server x , affidandogli il compito di risolvere il nome per lui, appesantendo il carico sui livelli superiori della gerarchia. Il server x si occuperà personalmente di risolvere il nome, per poi fornirlo al server DNS locale.



Quando un server DNS riceve un record del database distribuito (una mappatura), lo salva nella cache, e lo utilizza per rispondere a query future, tali mappature potrebbero però scadere, quindi in ogni record del database, un nome possiede anche un campo chiamato *TTL* (*Time To Live*), un valore temporale che esprime dopo quanto tempo il mapping non è più valido e deve essere cancellato.

Facendo ciò, si evita che dei server DNS posseggano delle entrate del database obsolete, dato che il nome dell'host potrebbe cambiare indirizzo IP, esistono anche dei meccanismi di notifica, che avvisano quando un mapping non è più valido.

2.5.2 Record del DNS e Formato dei Messaggi

Vediamo nello specifico come è composto un record del database, esso ha 4 campi, e segue il seguente formato:

(name,value,type ttl)

Il campo **name** identifica il nome dell'host, il campo **ttl** è il time to live, il campo **value** in combinazione con il campo **type** identificano il valore che è stato richiesto, può essere uno fra:

- **type=A** : Il campo **value** conterrà l'indirizzo IP collegato al nome dell'host.
- **type=NS** : Il campo **value** conterrà il nome dell'host del server DNS autoritario per il campo richiesto.
- **type=CNAME** : Il campo **value** conterrà il nome canonico/ufficiale associato al nome alias nel campo **name**.
- **type=MX** : Il campo **value** conterrà il nome del server di posta associato al nome dell'host.

Ci sono alcune **restrizioni** da considerare, che i record del database devono rispettare:

1. CNAME non può coesistere con altri record di altro tipo per lo stesso dominio.
2. CNAME non può essere usato nei domini di root.
3. Se si tengono in cache valori di un server non di competenza, bisogna anche fornire il nome del server DNS autoritativo quando rispondiamo a una query.

Vediamo adesso il formato dei messaggi DNS che verranno incapsulati in UDP, le query di richiesta ed i messaggi di risposta condividono lo stesso identico formato, appositi flags identificheranno se il messaggio è una richiesta oppure una risposta.

identificazione	flags
numero di richieste	numero di risposte
numero di richieste autoritarie	numero di aggiunte
numero variabile di domande	
numero variabile di risposte (record del database)	
numero variabile di risposte autoritarie (record del database)	
numero variabile di informazioni aggiuntive (record del database)	

- Il campo **identificazione** è composto da 16 bit, contiene un numero generato casualmente e serve ad identificare univocamente una richiesta attiva, il messaggio di risposta conterrà lo stesso numero identificativo.
- Il campo **flags** è composto anche esso da 16 bit, ed indica alcune specifiche della richiesta/risposta, indicando prima di tutto quale tipo di messaggio è, se la ricorsione è richiesta oppure concessa, e se la risposta è autoritativa.
- I restanti campi servono per la query effettiva, i record forniti, i record forniti da server autoritativi, oppure delle informazioni aggiuntive fornite dal server DNS che potrebbero risultare utili.

2.5.3 Ruolo del Punto e Sicurezza

Il simbolo del punto "." nei nomi rappresenta il *dominio di root*, nei record di configurazione dei server DNS autoritativi, ogni dominio senza il punto finale rappresenta un dominio locale, ad esempio, nel server DNS `example.com`, il nome locale `orange` rappresenta il nome globale `orange.example.com`.

Il protocollo DNS può essere soggetto ad attacchi DDOS (Distributed Denial of Service), bombardando i root server con del traffico, cercando di rendere inutilizzabile il servizio di traduzione, oppure bombardando i TLD.

Un noto attacco è noto come **DNS Amplification**, consiste nell'inviare delle query con un indirizzo IP di origine falso, che identifica la vittima, che verrà bombardata di risposte dai server DNS, l'attore malevolo manda pacchetti UDP utilizzando delle query di tipo ANY, con lo scopo di far sì che la risposta sia molto più grande della richiesta, "amplificando" appunto l'attacco.

Quali dei seguenti record del database DNS non sono validi? (l'ordine è domain,value,type).

1. `<it nameserver.cnr.it NS>`
2. `<it nameserver.cnr.it A>`
3. `<it nameserver.cnr.it CNAME>`
4. `<it 151.100.27.38 NS>`
5. `<nameserver.cnr.it 151.100.27.38 A>`

I record sbagliati sono i seguenti:

- (2) è richiesto un indirizzo ma viene fornito un nome
- (3) CNAME non può essere usato nella root di un dominio
- (4) viene chiesto un nome di dominio ma viene fornito un indirizzo

2.6 Il Paradigma Peer to Peer

Tale paradigma si differenzia dal classico client-server, gli elementi della rete sono detti *peer*, e fungono sia da client sia da server, non ci sono peer sempre attivi come un classico server. I peer forniscono servizi e ne usufruiscono comunicando in maniera intermittente.

Tale paradigma comporta un aumento della velocità, vediamo un esempio di condivisione di un file da parte di un server, per n host, semplificando ovviamente il modello.

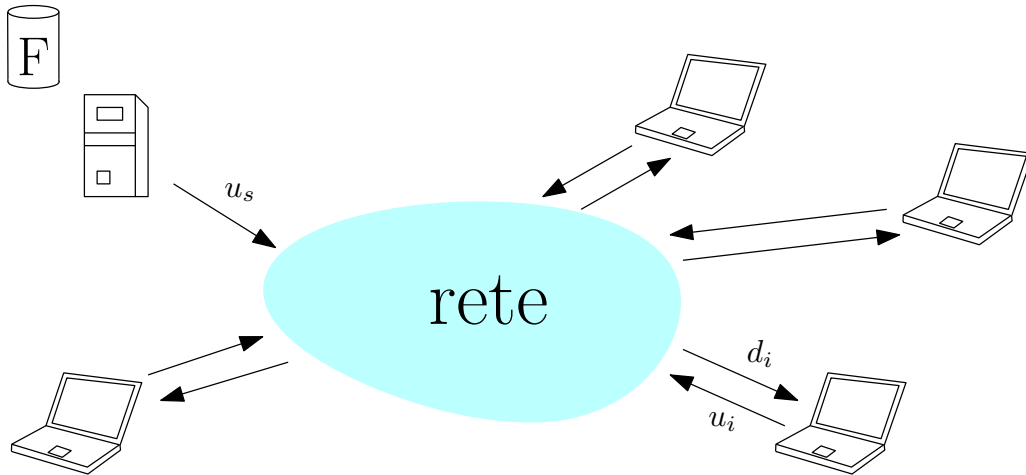
Supponiamo di avere un file di dimensione F byte, ed un server ha una velocità di upload di u_s byte al secondo. Ogni client i ha una velocità di download d_i e di upload u_i .

Nel paradigma client-server, bisognerebbe attendere il tempo che il server impieghi a trasmettere n copie del file sulla rete, dato da $n \cdot F/u_s$, per bisognerebbe attendere il tempo che tutti i client

scarichino il file. Ovviamente il download da parte di questi ultimi avviene in parallelo, quindi il tempo totale di scaricamento dipende dal tempo di scaricamento del client con la velocità di download più lenta. sia d_{min} la velocità del client più lento, il tempo per distribuire il file risulta essere:

$$t_{distr} > \max(n \cdot F/u_s, F/d_{min})$$

Si ha che il tempo per trasferire il file cresce linearmente con n .



Nella stessa situazione ma in un modello peer to peer, ogni client scaricherà il file, ma una volta ottenuta una porzione potrà *contribuire* inviando tale porzione agli altri file, in tal modo, più peer ci sono nella rete, più peer staranno contribuendo, la velocità di upload totale del file sarà:

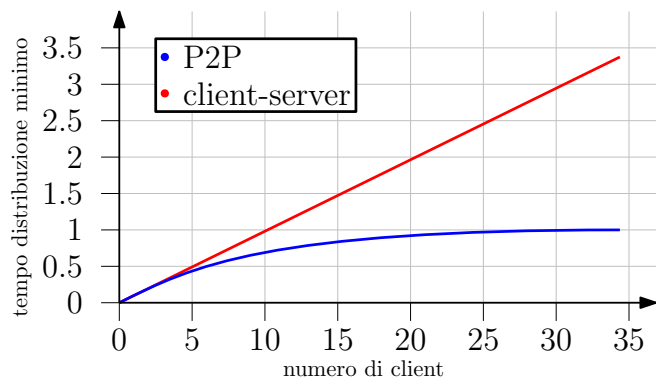
$$u_s + \sum_{i=1}^n u_i$$

Il tempo per distribuire il file agli n peer sarà:

$$t_{distr} > \max(F/u_s, F/d_{min}, n \cdot \frac{F}{u_s + \sum_{i=1}^n u_i})$$

Anche in questo caso aumenta linearmente con n , ma ogni peer apporta alla rete capacità di servizio, ciò controbilancia l'aumento, facendo sì che all'aumentare di n , il tempo di distribuzione si stabilizza senza crescere ulteriormente, sono state fatte delle stime statistiche in merito:

$$\text{tasso upload client} := u, \frac{F}{u} = 1h, u_s = 10 \cdot u, d_{min} \geq u_s$$



La distribuzione di file è particolarmente vantaggiosa in un sistema dove sono attivi contemporaneamente molti peer, il programma **BitTorrent** si occupa proprio della condivisione, quando si riceve un file o una porzione di file, viene diviso in **blocchi** da 256 Kb, ogni peer che partecipa alla condivisione nel mentre che scarica, invia i blocchi agli altri peer, ogni peer quindi fa nello stesso momento sia download che upload dei blocchi.

Periodicamente un peer **richiede dei blocchi** agli altri peer, i blocchi che sono presenti su pochi elementi, detti più "rari", verranno condivisi in modo prioritario, per evitare che le possibili copie vadano perse (nel caso in cui quei pochi peer che li posseggono, si disconnettono dalla rete).

Ogni peer, non scambia blocchi con tutti quelli disponibili, ma solamente ad un gruppo ristretto di peer *ottimali*, vengono favoriti i peer che hanno capacità di condivisione maggiore, tramite una stima sulla velocità di upload, vengono sfavoriti i peer che scaricano tanto e condividono poco.

Se un peer si connette per la prima volta alla condivisione, non vi è alcuna stima sulla sua velocità, e rischia di non essere mai selezionato da nessun gruppo, per questo, ogni peer, ogni 30 secondi seleziona in maniera casuale un peer qualsiasi sulla rete di cui si è sconosciuta la velocità di upload, tale meccanismo è noto come **optimistical unchoke**, ha lo scopo di concedere la condivisione in modo da poter stimare la capacità dei peer non ancora selezionati.

3 Livello di Trasporto

Il protocollo di trasporto fornisce una comunicazione virtuale fra due *processi su host differenti*, si occupa anche di fornire alcune garanzie riguardo l'affidabilità dei messaggi che vengono passati dal livello di applicazione. I protocolli di trasporto principali sono due, UDP e TCP, si occupano principalmente di:

1. (da mittente) Ricevere un messaggio (file) dal livello di applicazione, tramite un *socket*.
2. Suddividere il messaggio in segmenti, aggiungere l'header di segmento ad ognuno di essi, per poi passarli al livello sottostante (rete).
3. (da destinatario) Ricevere un segmento, leggere l'header, e consegnarlo al giusto processo, estraendo il messaggio.

Abbiamo visto come il TCP offre una consegna affidabile, la stabilizzazione di una connessione (handshake), ed il controllo della congestione. L'UDP non offre nulla di ciò, si occupa solo di spedire il messaggio "senza fronzoli", non ha quindi garanzie, è come un foglio bianco, sulla quale si possono costruire appositi controlli a livello applicativo.

3.1 Multiplexing e Demultiplexing

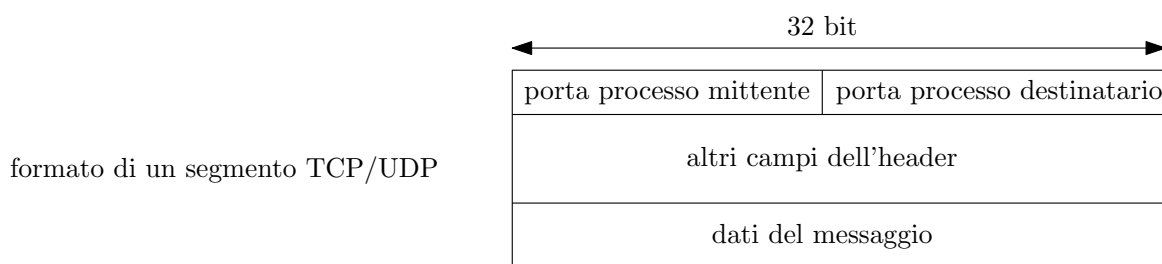
Supponiamo di avere un server HTTP che deve inviare un oggetto web ad un client, tale client, ha 3 applicazioni aperte, Netflix, Firefox e Skype, come fa il segmento ad essere indirizzato verso il giusto processo?

Ogni singolo processo su una macchina viene identificato univocamente da un numero intero

detto **numero di porta**, per identificare il processo che dovrà ricevere il segmento, sarà quindi necessaria la coppia Indirizzo IP-numero di porta, per identificare rispettivamente l'host sulla rete, ed il giusto processo sull'host.

Le applicazioni aprono i cosiddetti **socket**, che non sono altro che un mapping fra processo e numero di porta, sono il canale virtuale nella quale passano i segmenti. Il processo mittente aprirà un socket su una porta, ed invierà il messaggio a tale socket, verrà aggiunto l'apposito header, dove vi sarà indicata la porta del processo destinatario. Il destinatario riceverà il segmento, e leggerà l'header per indirizzare il messaggio al socket corretto.

L'host destinatario riceve un datagramma, che ha un indirizzo IP di origine ed un indirizzo IP di destinazione, ogni datagramma contiene un segmento del livello di trasporto, e tale segmento contiene la porta di origine e destinazione.



3.1.1 Demultiplexing UDP e TCP

Vediamo adesso come funziona il demultiplexing per i due differenti protocolli di trasporto, partendo con UDP.

Quando si crea un socket (canale virtuale), si deve specificare la porta locale del proprio host:

```
DatagramSocket mySocket1 = new DatagramSocket(12534);
```

Per inviare un datagramma al socket UDP, bisogna specificare l'indirizzo IP di destinazione, e la porta del processo di destinazione. Tramite l'IP, verrà individuato sulla rete l'host di destinazione, esso riceverà un segmento UDP, verrà letto nell'header il campo relativo alla porta di destinazione, ed indirizzerà il segmento al socket relativo a quel numero di porta.

Per eseguire il demultiplexing nel destinatario, verrà utilizzato esclusivamente il numero di porta del processo destinatario, il trasferimento UDP ha lo scopo di inviare un messaggio, e non di stabilire una connessione, se arrivano ad un host due differenti datagrammi IP/UDP con la stessa porta di destinazione ma diversi IP di origine (due diversi mittenti comunicano con lo stesso processo destinatario), semplicemente entrambi i messaggi verranno indirizzati allo stesso socket ricevente.

Nel caso del TCP, è differente, tale protocollo ha lo scopo di aprire una connessione persistente fra due processi, ogni processo destinatario, non avrà un singolo socket che riceve tutti i segmenti, ma avrà un socket per ogni connessione, quindi per ogni mittente.

Un segmento IP/TCP quindi avrà bisogno di essere indirizzato nel socket corretto, non sarà più necessario il numero di porta e l'IP del destinatario, ma per eseguire il demultiplexing, sarà

anche necessario distinguere i differenti host mittenti.

Ogni socket sarà quindi identificato da una tupla composta da 4 valori:

- IP di origine
- Numero di porta di origine
- IP di destinazione
- Numero di porta di destinazione

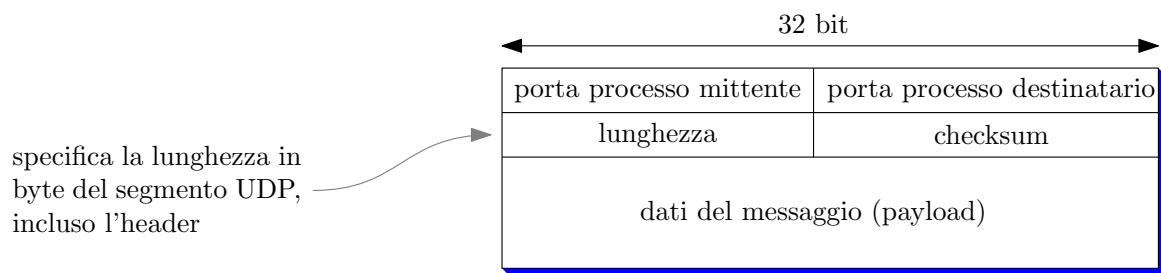
Il multiplexing/demultiplexing non avviene però esclusivamente al livello di trasporto, ma anche su altri livelli (verrà visto in seguito).

3.2 UDP

UDP è l'acronimo di *User Datagram Protocol*, perché viene utilizzato il termine datagramma se si parla di un segmento al livello di trasporto? Tale protocollo fornisce il servizio di trasporto senza stabilire una connessione, è un sistema best-effort privo del concetto di handshake, si usa la parola datagramma perché il segmento UDP è molto semplice, non c'è molta aggiunta di informazioni, l'header è molto piccolo.

Non c'è alcun controllo della congestione, un segmento UDP verrà inviato a prescindere dal traffico sulla rete, viene utilizzato sulle applicazioni multimediali (streaming), dal DNS, dal SMTP e da HTTP/3, che gestisce il trasferimento affidabile a livello applicativo.

Tale protocollo è estremamente semplice, non fa altro che ricevere un messaggio dall'applicazione, aggiungere un header UDP, ed inviarlo al livello di rete, un segmento UDP ha il seguente formato:



Il campo **checksum**, è un valore intero che serve a rilevare eventuali errori nel messaggio, quali la modifica di alcuni bit dovuta ad interferenze elettromagnetiche. Quando viene composto un segmento UDP, esso viene suddiviso in pezzi da 16 bit, che verranno trattati come un numero intero in complemento ad 1, per poi essere sommati, dando quindi un valore che sarà appunto il checksum.

Il destinatario, si occuperà di eseguire lo stesso procedimento, ottenendo una somma, se essa differisce dal campo checksum, vuol dire che c'è stato un errore ed alcuni bit sono cambiati, sarà poi compito del destinatario decidere se scartare il segmento. Il checksum si imposta a zero nel caso non si voglia utilizzare, esso è utilizzato su più livelli e non solo nei segmenti al livello di trasporto.

3.3 Principi di Trasferimento Affidabile

I protocolli al livello di trasporto non si occupano solo di creare una comunicazione virtuale fra due processi su host diversi, ma anche di garantire una comunicazione affidabile. Abbiamo visto come uno dei due principali protocolli, l'UDP, non garantisce nulla di tutto ciò, in questo capitolo si presenteranno dei concetti fondamentali, che saranno poi ripresi dal TCP.

Supponiamo di voler comunicare attraverso un canale in maniera monodirezionale, ossia inviando dati esclusivamente da un host all'altro. Per una comunicazione di questo tipo, è comunque necessario un canale *bidirezionale*, dato che l'host ricevente, deve poter notificare al mittente di aver ricevuto correttamente il messaggio.

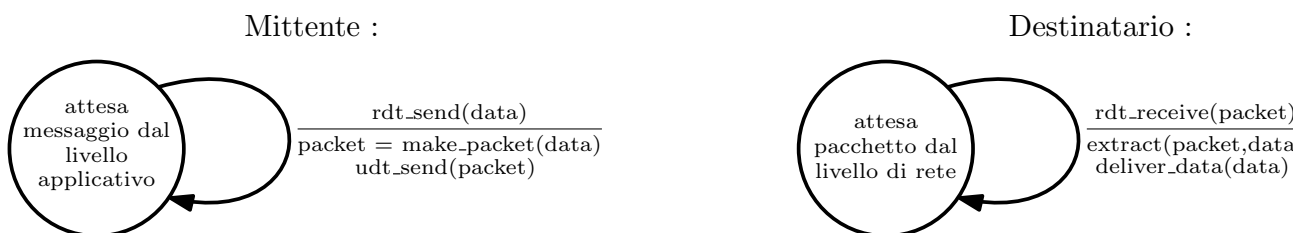
Ci occuperemo quindi di costruire un protocollo su un canale bidirezionale *inaffidabile*, la complessità del lavoro che dovrà impiegare tale protocollo dipenderà dall'inaffidabilità del canale. Un altro problema dipende dal fatto che il mittente ed il destinatario non conoscono lo stato l'uno dell'altro.

Costruiremo un'astrazione di un protocollo chiamato **rdt**, i dati viaggiano su un singolo canale, le informazioni di controllo su entrambi i canali. Per descrivere il funzionamento del protocollo useremo le **FSM**, ossia le macchine a stati finiti.

3.3.1 rdt 1.0

Costruiamo un'astrazione di un protocollo partendo da alcune assunzioni riguardanti possibili inaffidabilità della comunicazione, aggiungendone sempre di più, avvicinandoci ad un caso reale. Il protocollo rdt 1.0 si baserà su un canale di comunicazione affidabile, in cui non ci sono perdite di pacchetti o errori sui bit.

Semplicemente, il mittente che riceve un messaggio dal livello applicativo, lo incapsulerà in un pacchetto, per poi inviarlo ai livelli inferiori. Il destinatario riceverà il pacchetto dai livelli inferiori, lo effettuerà il decapsulamento ed invierà il messaggio al giusto processo tramite il numero di porta.



Risulta molto semplice tale implementazione data l'assunzione di un canale totalmente affidabile.

Appunto sulla notazione :

- `rdt_send(data)` - il protocollo invia il messaggio al destinatario.
- `packet = make_packet(data)` - il messaggio da inviare viene incapsulato in un pacchetto.
- `udt_send(data)` - il pacchetto incapsulato viene inviato al socket tramite un protocollo inaffidabile.

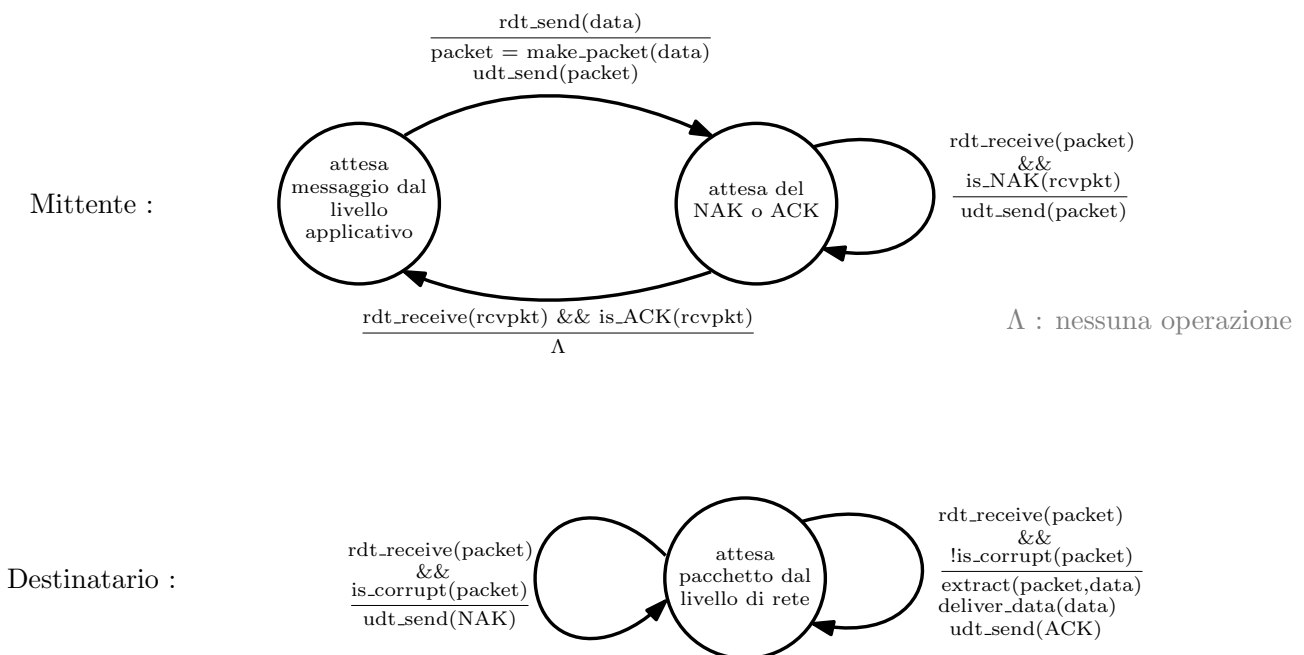
- `rdt_receive(packet)` - il protocollo riceve il pacchetto dal mittente.
- `extract(packet,data)` - il protocollo si occupa di eseguire il decapsulamento del pacchetto, `data` conterrà il messaggio estratto.
- `deliver_data(data)` - il messaggio estratto viene inviato all'applicazione.

3.3.2 rdt 2.0

Consideriamo adesso un canale che non è al 100% affidabile, ossia che, con una certa probabilità, causi degli *errori* sui bit, che dovranno essere rilevati tramite il campo checksum nell'header. Sono necessari i seguenti costrutti:

- Con il termine **ACK**, si intende un pacchetto che il destinatario invia al mittente in seguito alla ricezione di un messaggio, ed ha lo scopo di notificare a quest'ultimo che tale messaggio non presenta errori nei bit.
- Con il termine **NAK**, si intende un pacchetto che il destinatario invia al mittente in seguito alla ricezione di un messaggio, ed ha lo scopo di notificare a quest'ultimo che tale messaggio presenta errori nei bit, appositamente rilevati tramite il checksum.

Se il destinatario dovesse notificare un NAK, sarà necessario re-inviare il pacchetto che è stato modificato. Per ragioni di semplicità, tale protocollo utilizzerà una politica di invio pacchetti **stop-and-wait**, consiste nell'invviare un singolo pacchetto alla volta, ed inviare il pacchetto successivo solo quando si ha la certezza che quello precedente è stato consegnato.



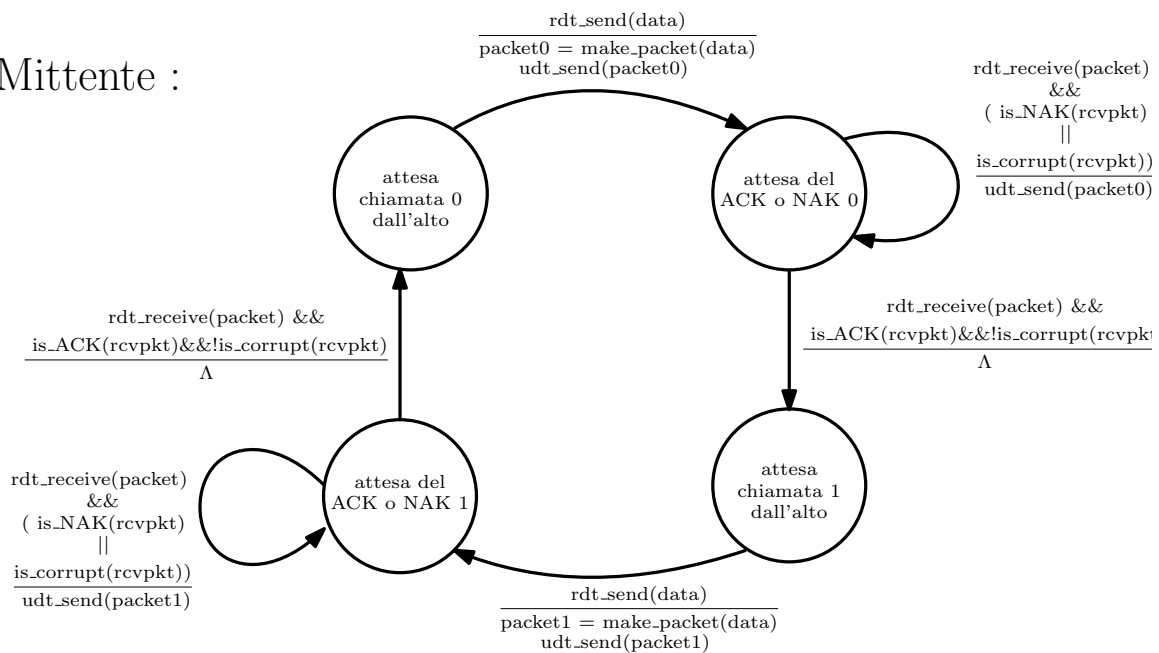
Il protocollo è ancora relativamente semplice, il mittente dopo aver inviato il pacchetto, attende di ricevere un ACK od un NAK, nel primo caso, passerà al prossimo pacchetto, altrimenti, si occuperà di re-inviare il pacchetto corrotto. Il destinatario invece, si occuperà semplicemente di ricevere pacchetti, controllare se sono corrotti tramite l'operazione `is_corrupt(packet)`, ed inviare un eventuale ACK o NAK al mittente. C'è però un'assunzione in questo modello che non è stata considerata.

3.3.3 rdt 2.1

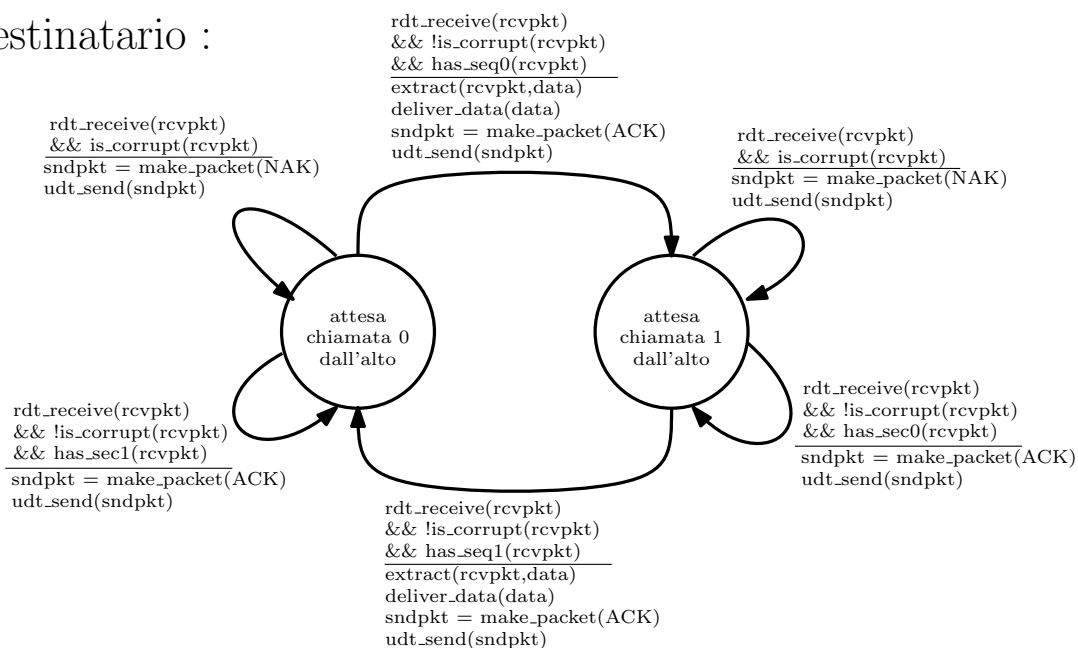
L'rdt 2.1 si occupa di gestire anche un possibile errore sui bit dei pacchetti ACK/NAK, un pacchetto corrotto di questo tipo non può essere interpretato dal mittente, quindi come soluzione, quest'ultimo ri-inverrà il pacchetto, se il messaggio corrotto però in origine era un ACK, si avrà un pacchetto duplicato che il destinatario dovrà scartare.

Ad ogni pacchetto verrà aggiunto un numero di controllo, che identificherà il numero di sequenza del pacchetto, al destinatario sarà necessario leggerlo per controllare se tale pacchetto è nuovo oppure è una ritrasmissione del pacchetto precedente, scaturita da un ACK/NAK corrotto. Tale numero di sequenza sarà implementato con un singolo bit, che può essere 0 oppure 1, nel modello stop-and-wait sono necessari solo questi due valori.

Mittente :



Destinatario :



Il mittente manda il pacchetto 0, se riceve un ACK/NAK corrotto, lo ri-inverrà, se il destinatario

si aspettava un pacchetto 1, in quanto aveva ricevuto correttamente il pacchetto 0, scatterà il pacchetto.

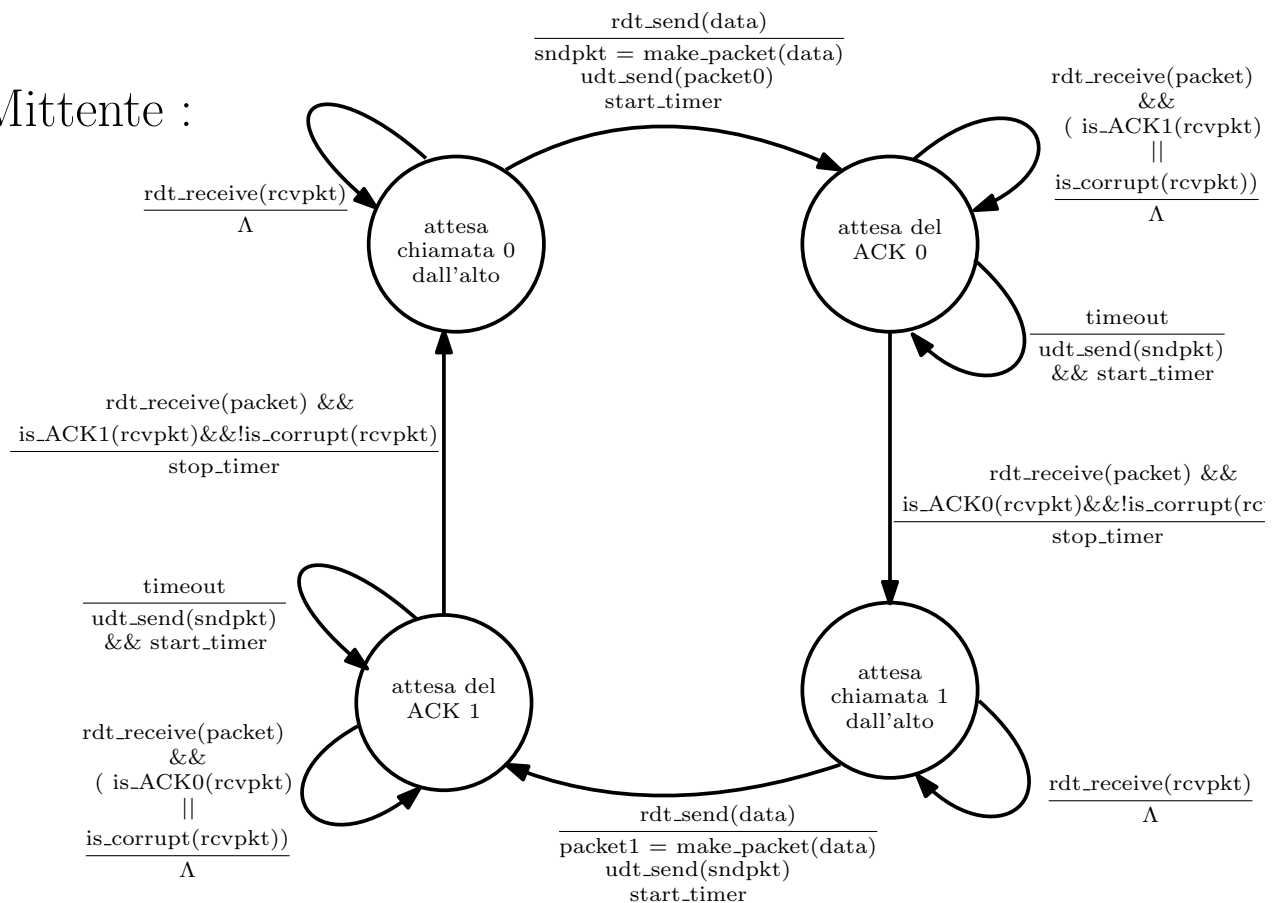
3.3.4 rdt 3.0

Il problema principale che non è ancora stato considerato riguarda l'eventualità che un pacchetto venga *perso*, ebbene è un evento molto comune nelle reti, e se si vuole garantire un trasferimento affidabile, si deve considerare un modo per evitare tale perdita, mantenendo l'integrità dei dati.

Supponiamo nell'rdt 3.0, che il canale possa causare una perdita di pacchetto, il mittente dovrà accertarsi che ogni pacchetto inviato sia ricevuto, il destinatario non è al corrente dello stato del mittente, quindi esso potrebbe essere totalmente ignaro che un pacchetto a lui destinato è stato perso.

Il mittente, sa che un pacchetto è stato perso se non riceverà alcun ACK (o NAK) da parte del destinatario, per ogni pacchetto inviato sarà quindi previsto un *timer*, se entro un lasso di tempo stabilito, il mittente non riceverà alcun messaggio di ACK, il pacchetto sarà considerato perso, e sarà inviato nuovamente.

Mittente :



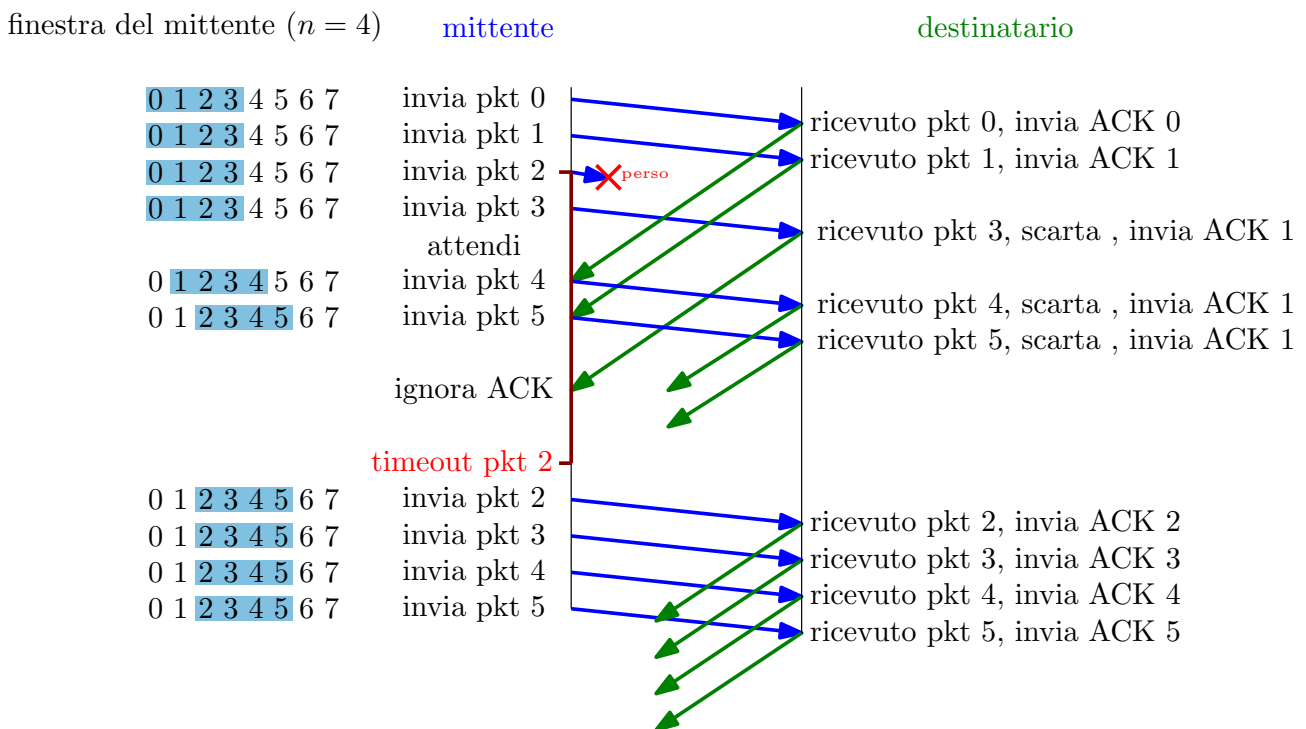
Se viene ricevuto un pacchetto ACK con un numero non atteso, non viene fatto nulla, in quanto scatterà ugualmente il timeout, non vengono più usati pacchetti ACK e NAK, ma esclusivamente pacchetti ACK.

3.3.5 Pipelining

Il problema è che tale protocollo convive con le restrizioni di un paradigma stop-and-wait, e l'attesa di un round trip time per ogni pacchetto prima di poter inviare il prossimo riduce drasticamente le prestazioni, bisogna utilizzare un modello di *pipelining*, ossia includere la possibilità per il mittente, che esso possa inviare pacchetti senza dover attendere che quelli precedenti siano stati correttamente consegnati. Vediamo i due paradigmi di pipelining principali.

Il modello **go-back-n** permette al mittente di trasmettere più pacchetti contemporaneamente, può inviare al destinatario al più n pacchetti senza riceverne i rispettivi ACK. Alla ricezione di ogni pacchetto, il destinatario invierà un ACK **comulativo**, i pacchetti sono numerati ed ordinati in sequenza, ed un ACK di numero x indica che sono stati ricevuti tutti i pacchetti sino al pacchetto x , e se ne necessitano dall' $x + 1$ -esimo in poi.

Il timer, farà riferimento al pacchetto più "vecchio" inviato del quale non è stato ricevuto l'ACK, se scade, verranno re-inviati tutti gli n pacchetti da quest'ultimo in poi. I pacchetti che sono stati ricevuti ma in un ordine sbagliato (ad esempio, si è in attesa del pacchetto 3 ma viene consegnato il pacchetto 4) verranno scartati, oppure memorizzati in un buffer.



L'altro costrutto di pipelining è noto con il nome di **selective repeat**, piuttosto che inviare un ACK comulativo, ne viene inviato uno **selettivo**, riservato ad ogni singolo pacchetto, i pacchetti arrivati ma in un ordine sbagliato, verranno salvati in un buffer, in questo modo, il mittente avrà una finestra di n pacchetti da poter inviare, ed il destinatario avrà una finestra di n pacchetti da poter mantenere nel buffer, inoltre ogni pacchetto ha il suo personale timer.

Tale metodo risulta efficiente in quanto non è necessario dover inviare nuovamente l'intera finestra di n pacchetti, e riduce il grado di ridondanza, inoltre se la rete è congestionata, la rispedizione di tutti i pacchetti peggiora la congestione.

Il destinatario salverà i pacchetti nel buffer, quando avrà a disposizione la giusta sequenza ordinata, li invierà al livello applicativo, decapsulandoli.

