

Notes de cours de Réseaux

Yann Miguel

9 septembre 2020

Table des matières

1	Introduction	2
2	Cours 1	3
2.1	Notions de base	3
2.1.1	Mode en diffusion	3
2.1.2	Mode point à point	3
2.1.3	Communication avec connection	4
2.1.4	Communication sans connection	4
2.1.5	Commutation de circuit	4
2.1.6	Commutation de paquets	5
2.1.7	Commutation de cellules	5
2.1.8	Normes	5
2.2	Modèle OSI	5
2.2.1	Encapsulation des données	5
2.2.2	Couche physique	6
3	Cours 2	7
4	Informations importantes	8

1 Introduction

L'UE de réseaux a pour objectif de poser le fonctionnement des réseaux, et de regarder leur aspect conceptuel, c'est à dire comment ils sont conçus et fonctionnent.

Elle contiendra 4 parties :

1. Les notions de base liées au réseau
2. Le modèle OSI
3. La pile TCP/IP
4. Les applications

2 Cours 1

2.1 Notions de base

Un réseau n'est rien de plus qu'un graphe, c'est à dire un ensemble d'objets, ou de noeuds, connectés entre eux.

2.1.1 Mode en diffusion

Le mode en diffusion représente les réseaux qui transmettent les messages en les diffusant à tout les membres du réseau. Le destinataire se doit donc d'écouter le réseau, afin de ne pas louper un message.

Des exemples de mode en diffusion sont :

- le bus
- l'anneau
- le satellite

Sur un bus, les machines s'identifient par leurs adresses, et ne prennent le message que si l'identifiant du destinataire du message est l'identifiant de la machine.

Sur un système en anneau, le message tourne dans l'anneau jusqu'à ce qu'il a atteint la machine destinataire.

Dans ce mode de communication, il n'y a qu'un seul message qui circule dans le réseau à la fois.

2.1.2 Mode point à point

Le mode point à point est le système de réseau qui ressemble le plus à un graphe, les objets sont connectés entre eux, et font passer le message jusqu'au destinataire.

Des exemples de mode en point à point sont :

- l'étoile
- la boucle simple
- la boucle double
- le maillage irrégulier
- le maillage régulier

Dans l'architecture en étoile, tout les membres du réseau sont reliés à un seul élément, qui sert de hub central de passage pour les messages. Le défaut principal de ce système est que, si le hub central tombe en panne, plus aucune communication n'est possible.

Dans une boucle simple, tout les membres du réseau sont reliés à deux autres membres via un canal simple, et font tourner le message dans le réseau jusqu'à son destinataire. Cette architecture à un point faible, c'est que si plusieurs

connections tombent en panne, il se peut que la communication dans le serveur soit impossible. Heureusement, le système en double boucle corrige ce défaut, en rajoutant des canaux de connection secondaire, afin que les messages puissent toujours être transmis même si les canaux principaux tombent en panne.

Le maillage irrégulier est un graphe assez classique, les éléments sont liés entre eux via des connections, mais chaque élément n'est pas lié à tous les autres. Ce dernier cas n'arrive que dans le maillage régulier, qui obtient donc le titre de graphe complet.

2.1.3 Communication avec connection

Dans le système de communication avec connection, il faut que les deux machines soient d'accord pour que la transmission soit faite, comme dans un appel téléphonique, par exemple.

Chacune des communications faites ainsi possède donc un circuit par lequel vont passer toutes les données, et ce circuit disparaît à la fermeture de la communication. Donc, deux communications entre deux mêmes machines ont peu de chances d'avoir exactement le même circuit, même si la seconde communication est lancée très peu de temps après que la première soit terminée.

2.1.4 Communication sans connection

Dans la communication sans connexion, la machine émettrice envoie le message sans s'assurer que la machine destinataire, ou que les machines intermédiaires, ne soient actives et capables de recevoir et transmettre le message. Un bon exemple de communication sans connection est le service postale.

Étant donné qu'il n'y a pas de connection établie par la machine, il ne peut pas y avoir de circuit tracé en avance, et les paquets n'arriveront donc probablement pas dans l'ordre dans lequel ils ont été envoyés.

Cependant, l'ordre d'arrivée des paquets n'est pas aléatoire, il sera, le plus souvent, déterminé par des algorithmes de parcours de graphe, tel que Dijkstra.

2.1.5 Commutation de circuit

Si un circuit n'est pas beaucoup utilisé, il peut être réalloué, au moins partiellement, afin que le réseau n'ait pas une zone qui est inutilisable par le reste du réseau, mais dans laquelle aucun paquet ne voyage.

Les nœuds d'un réseau ont une capacité de mémoire, afin de pouvoir stocker provisoirement le message, et de pouvoir le renvoyer si il n'a pas été transmis sans échec.

2.1.6 Commutation de paquets

Plutôt que d'envoyer les messages d'un coup, ils sont découpés en paquets plus petits, puis envoyés.

Le destinataire aura donc comme travail de reconstituer le message, car les paquets n'arriveront pas forcément dans l'ordre envoyé.

Afin de l'assister dans cette tâche, le dernier paquet contiendra un bit indiquant qu'il correspond à la fin du message.

2.1.7 Commutation de cellules

Une cellule est un paquet de précisément 53 octets. Il est avantageux de transmettre de si petits paquets, car leur taille leur permet d'être transmis avec des risques de perte moindre, et sont plus rapide à envoyer.

2.1.8 Normes

Les normes sont mis en place par des organismes de normalisation, afin que tout les réseaux puissent facilement communiquer entre eux. Des exemples d'organisation de normalisation sont :

- L'ISO (International Standard Organisation)
- L'ITU (International Telecommunication Union)
- L'IEEE (Institute of Electrical and Electronic Engineers)

2.2 Modèle OSI

Le modèle OSI (Open Systems Interconnection) est un système en couches, ce qui permet une séparation des parties du réseau.

Cette séparation permet, entre autres, de changer une partie du réseau, ou couche, sans devoir toucher les autres.

2.2.1 Encapsulation des données

Dans le modèle OSI, un message qui part de la couche n de la machine A, pour aller vers la couche n de la machine B doit passer par toutes les couches intermédiaires des deux machines.

Chaque couche intermédiaire de la machine A va donc rajouter un en-tête au message, afin que la couche intermédiaire correspondante de la machine B sache quoi faire du message.

L'acte de rajouter cette en-tête s'appelle l'encapsulation des données.

2.2.2 Couche physique

La couche physique permet la connexion physique entre les machines communicantes, c'est à dire l'envoi du message, en bits, entre les machines. Il est impératif que son message ne soit pas altéré, pour éviter les erreurs de communications.

Au niveau de cette couche, la communication peut se faire de multiples façons :

- une communication en simplex
- une communication en half-duplex
- une communication en full-duplex

La communication en simplex est une communication unilatérale, où la couche transmet son message, et ne recevra jamais de réponse.

Dans la communication en half-duplex, les deux couches discutent, mais une couche ne peut envoyer un message que si aucun autre message n'est en train d'être envoyé. Elles communiquent donc en alternance.

Avec la communication en full-duplex, les deux couches discutent, et s'envoient des messages quand elles veulent. Cela correspond à une discussion entre deux personnes où aucun des deux participants n'attend que l'autre ait fini avant de parler.

Le débit est exprimé en Baud, et un Baud correspond à un top d'horloge par seconde.

Le débit en bits/s est équivalent au débit en Baud/s.

3 Cours 2

4 Informations importantes

Durant l'UE de réseau, il y aura des tps à rendre, et le rendu sera individuel. Il y aura aussi un projet, qui sera fait en binômes.

Les supports de cours se trouveront sur Ametice.

Les modalités de notation seront ainsi pour chaque session respective :

1. $1 : \frac{2}{3} * ET + \frac{1}{3} * TP$.
2. $2 : \max(ET, \frac{2}{3} * ET + \frac{1}{3} * TP)$.

La note nommée TP correspond à la note des TPs notés et celle du projet.