



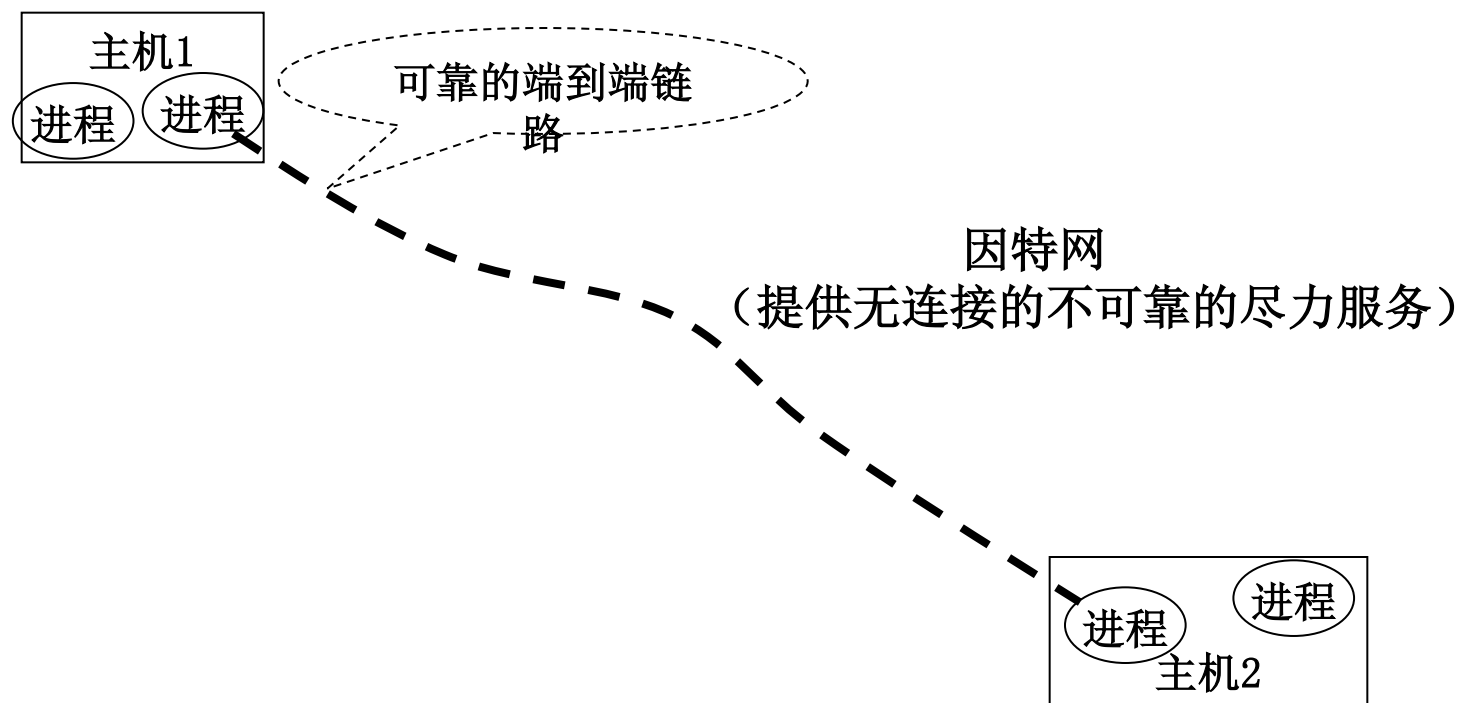
## 第五单元 传输层



# 本节内容

- 概述
- TCP/UDP报文
- 传输层的多路复用
- 端口号
- UDP协议
- 传输控制协议(TCP)
- TCP报文格式
- 三次握手建立连接
- TCP状态转换图
- TCP滑动窗口
- 快速重传
- 延迟确认
- 选择性确认
- TCP超时计算
- 拥塞控制
- 问题1：长肥管道
- 问题2：死锁现象
- 问题3：傻瓜窗口症候
- TCP定时器

# 概述



- 传输层协议称为**端到端或进程到进程的协议**。因特网的传输层可以为两个进程在不可靠的网络层上建立一条**可靠的逻辑链路**，为它们提供**字节流**传输服务，并且还具有**流控制**功能和**拥塞控制**功能。

# TCP/UDP报文

- 因特网的传输层有两个协议：**UDP**和**TCP**。UDP协议提供不可靠的尽力服务，**TCP**协议提供可靠的字节流服务。

IP头部	UDP报文/TCP报文
------	-------------

协议号：TCP=6  
UDP=17

ICMP=1  
IGMP=2

- 我们把传输层的数据单元（报文）称为数据段(segment)。

TCP: <http://tools.ietf.org/html/rfc793>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Transmission\\_Control\\_Protocol](http://en.wikipedia.org/wiki/Transmission_Control_Protocol)  
UDP: <http://tools.ietf.org/html/rfc768>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/User\\_Datagram\\_Protocol](http://en.wikipedia.org/wiki/User_Datagram_Protocol)

# 传输层的多路复用和解多路复用

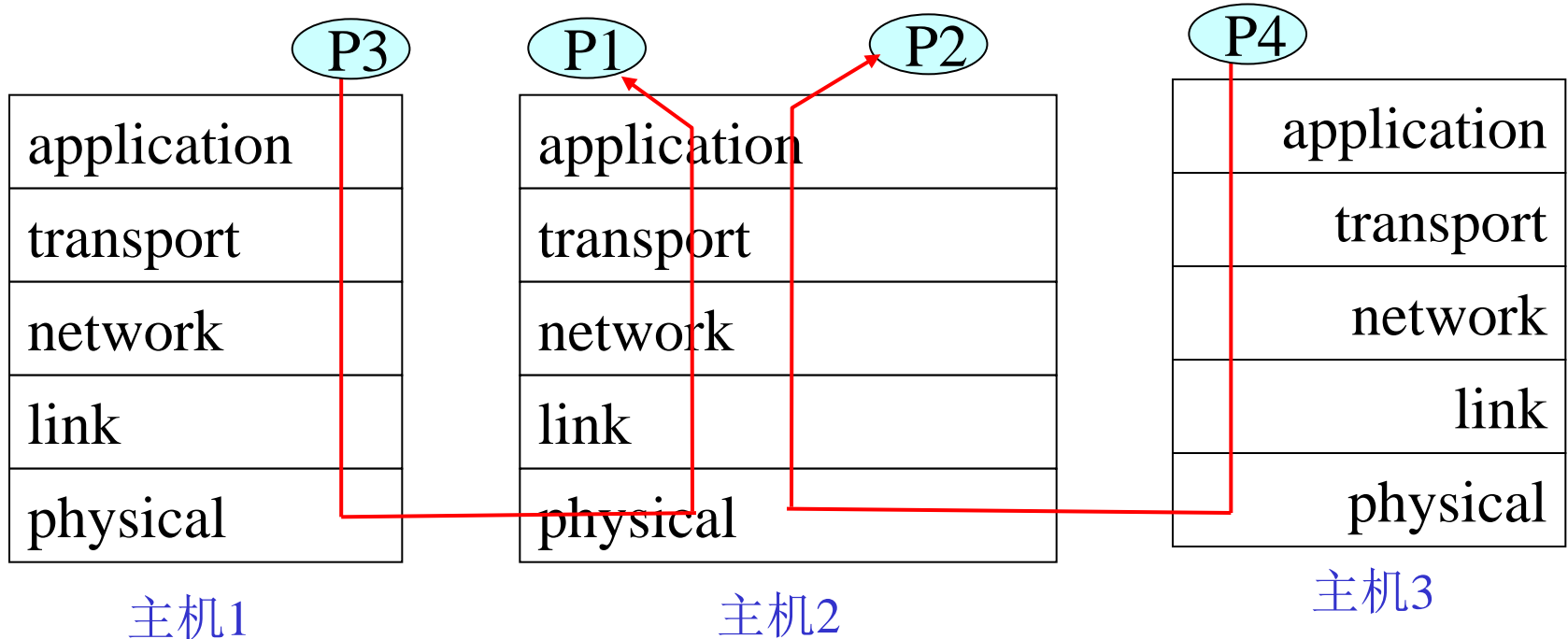
## 接收方解多路复用:

把收到的数据段交给正确的上层进程

## 发送方多路复用:

收集来自上层进程的数据形成数据段并发送出去

○ = process



# 端口号

UDP协议和TCP协议如何知道把收到的数据段交给哪个上层进程呢？利用数据段(segment)中的目的端口号 (2个字节)

## ■ 知名端口

0~1023。为提供知名网络服务的系统进程所用。

例如: 80-HTTP, 21-ftp Control, 20-ftp Data, 23-telnet,  
25-SMTP, 110-POP3, 53-DNS

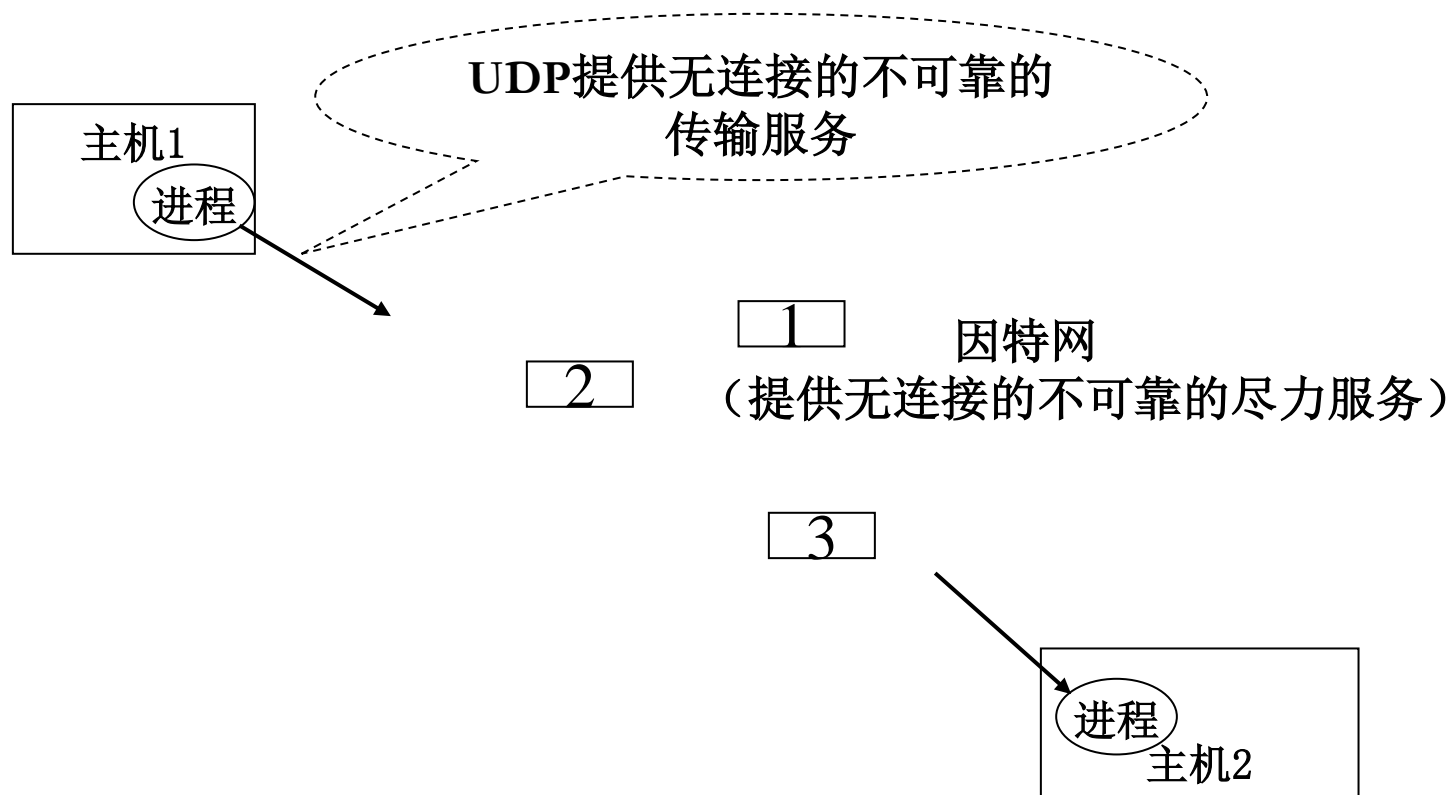
## ■ 注册端口

1024~49151。在IANA注册的专用端口号，为企业软件所用。

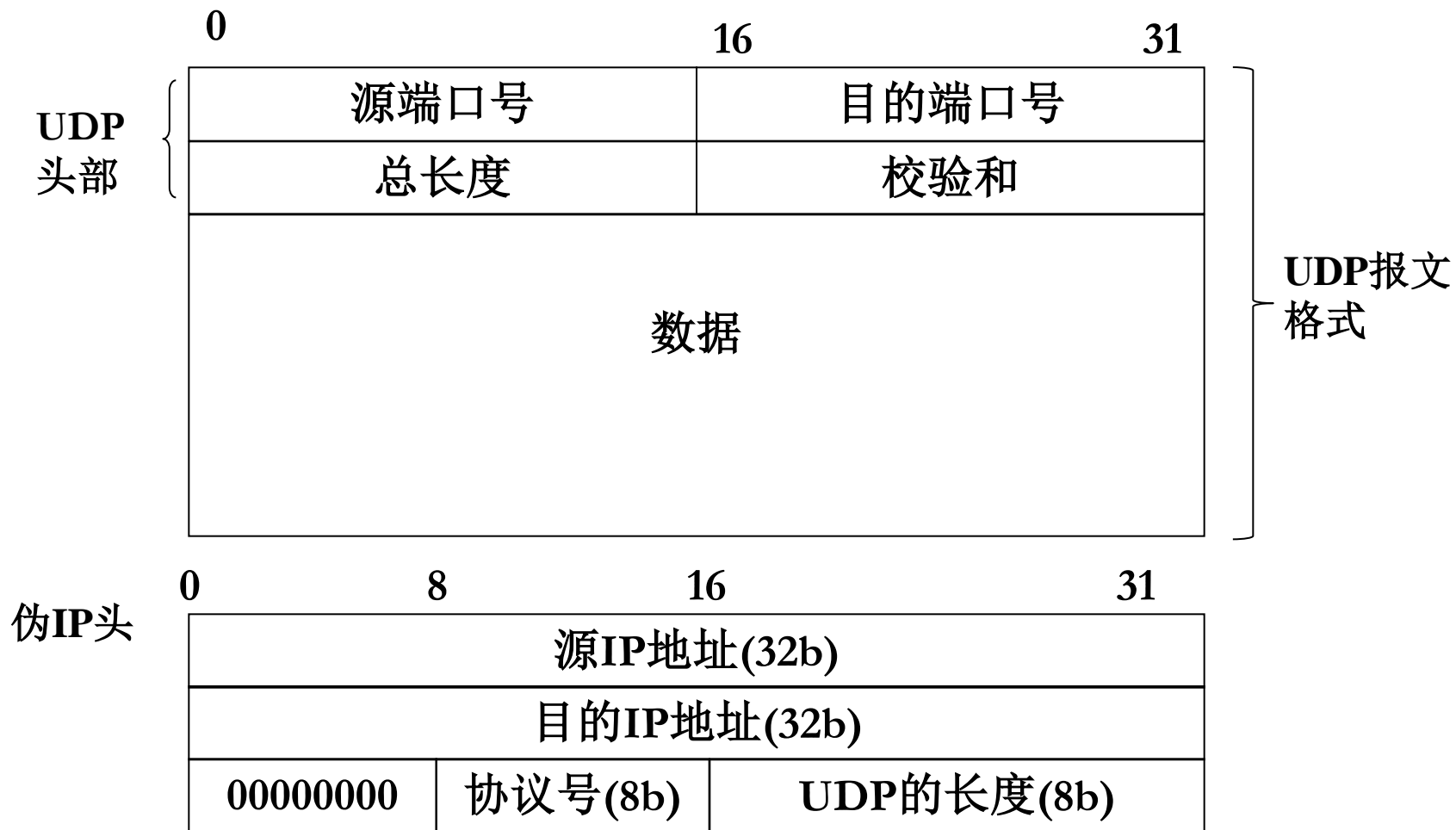
## ■ 动态端口

49152~65535。没有规定用途的端口号，一般用户可以随意使用。也称为私用或暂用端口号。

# UDP协议



- 用户数据报协议(User Datagram Protocol)只提供无连接的不可靠的尽力服务。发送给接收进程的数据有可能丢失，也有可能错序。
- 接收进程每次接收一个数据报，如果进程设置的接收缓冲区不够大，收到的数据报将被截断。



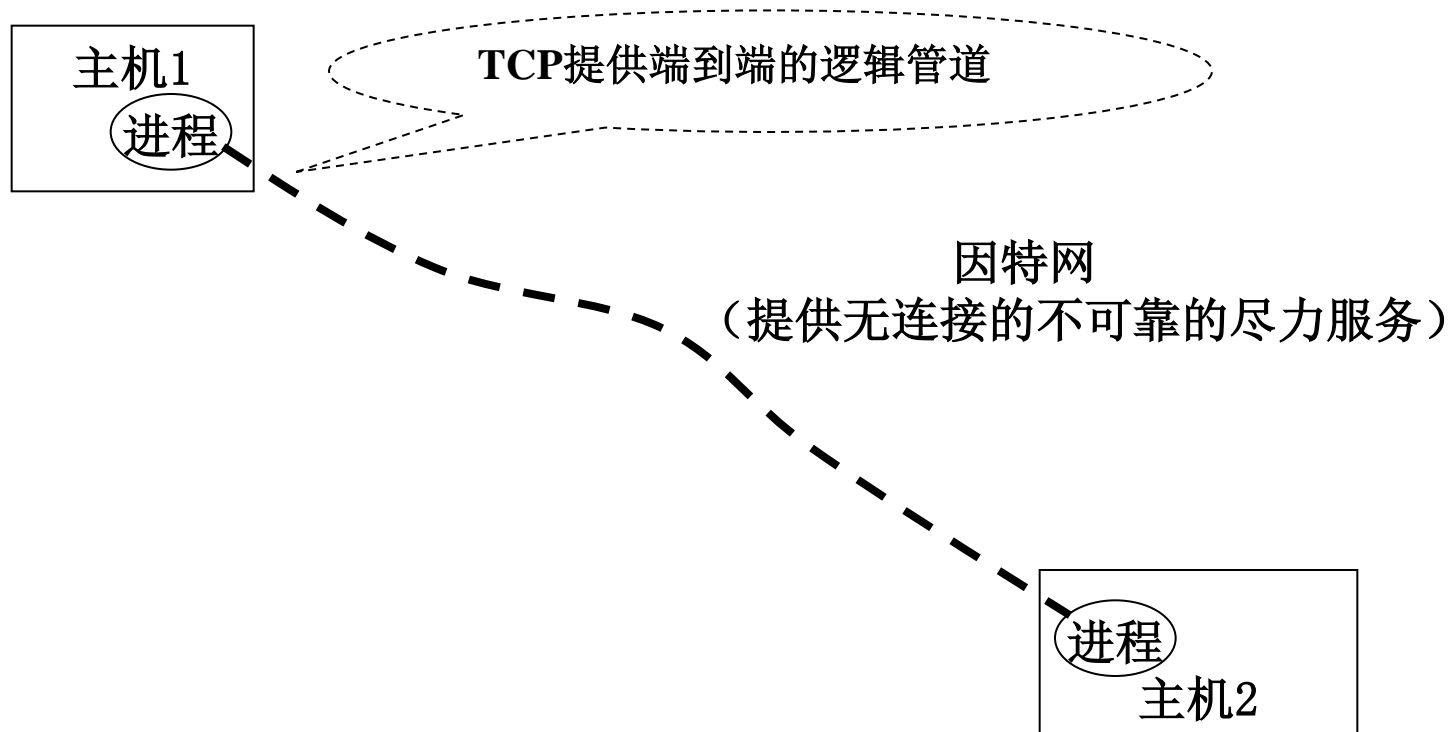
**总长度：** 整个UDP报文的长度。

**源端口号和目的端口号：** 用于关联发送进程和接收进程。

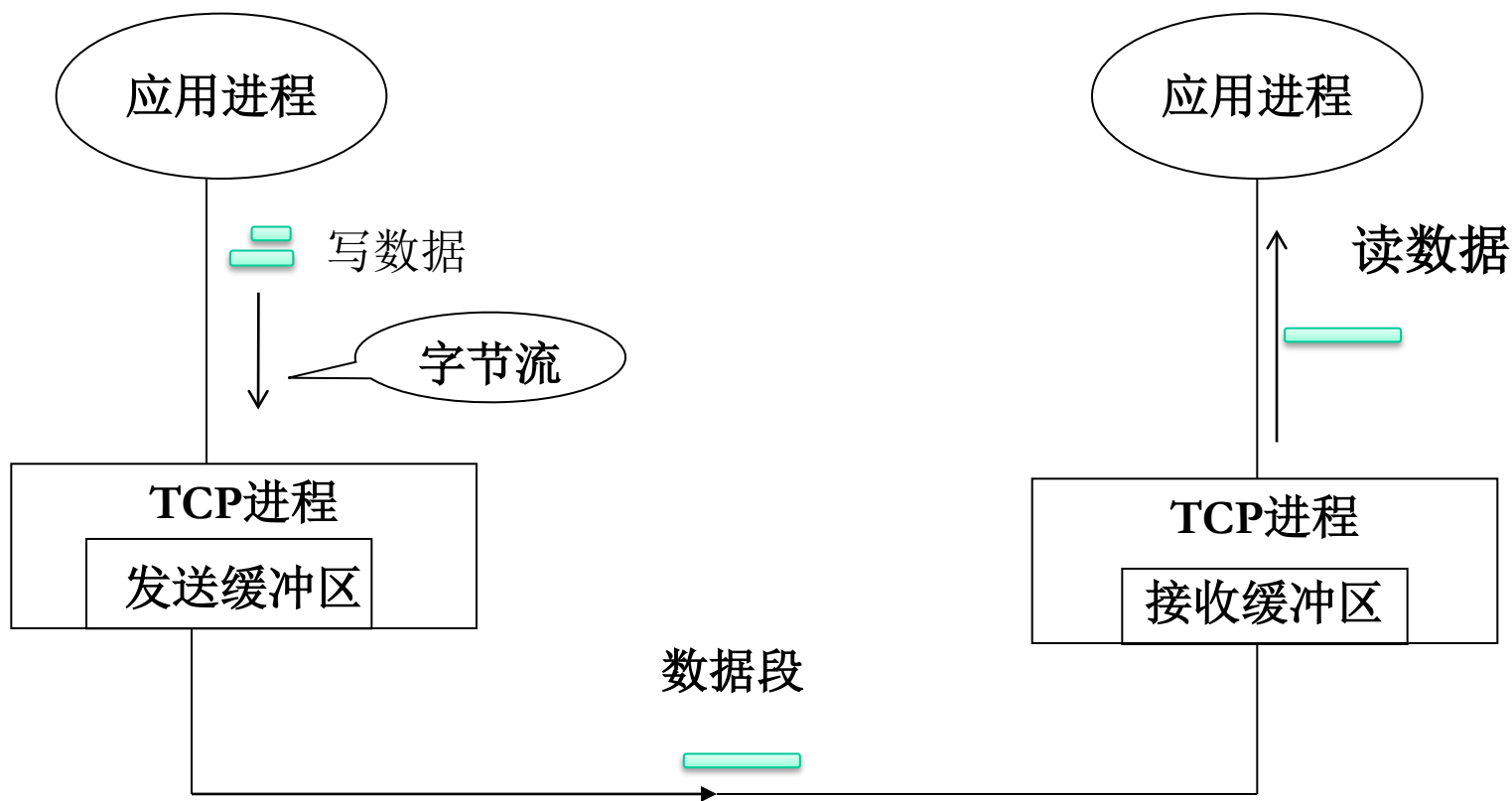
**校验和：** 由伪IP头、UDP头(校验和为0)和UDP数据形成。其中，伪IP头的协议号为17。如果发送方把校验和设置为0，接收方会忽略校验和。UDP长度就是UDP头部的总长度。



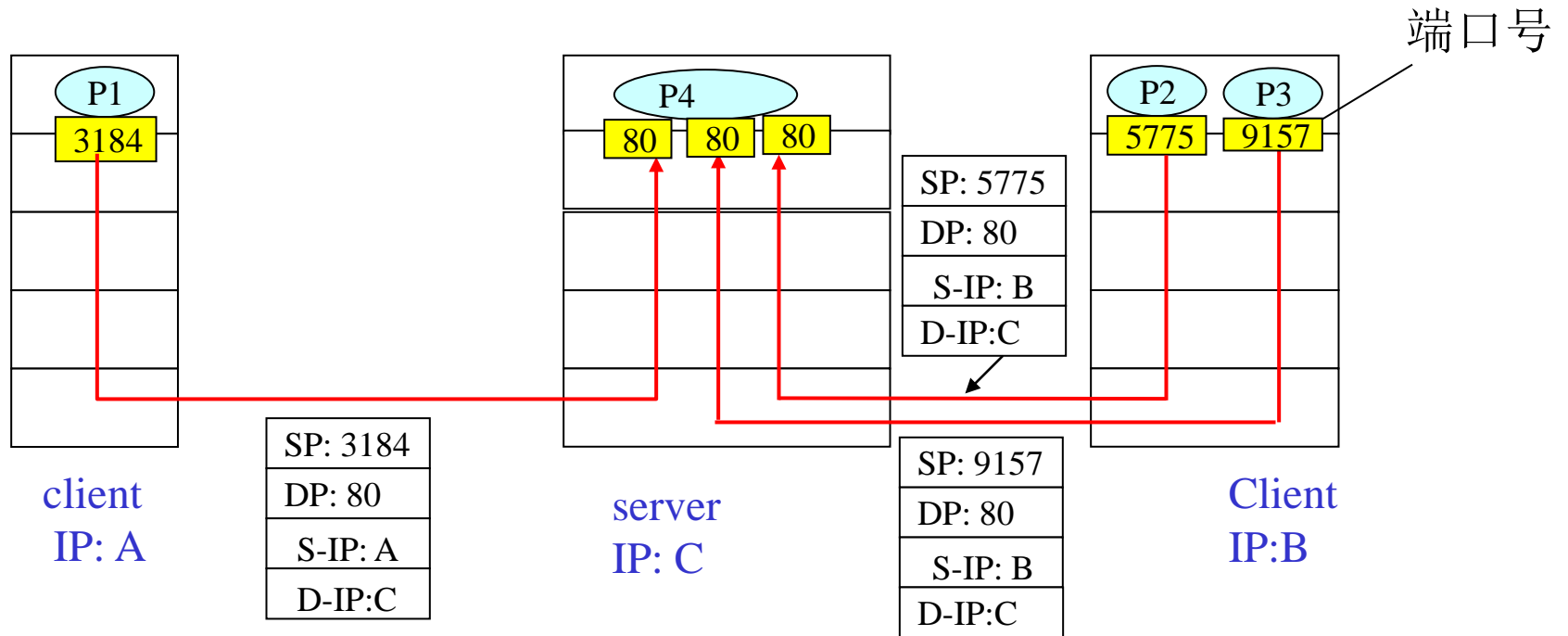
# 传输控制协议(TCP)



- TCP (Transmission Control Protocol) 为进程之间提供面向连接的**可靠的数据传送服务**。
- TCP为**全双工**协议。TCP提供**流控制**机制，即控制发送方的发送速度，使发送的数据不会淹没接收方。作为因特网的主要数据发源地，TCP还提供**拥塞控制**功能。



- 一个**TCP**连接提供可靠的字节流服务。字节流服务表示没有消息边界。例如，多次发送的数据可以放在一个数据段中传送且不标识边界。
- 每个数据段的数据部分的最大长度(字节)不能超过**MSS (Maximum Segment Size)**。
- 每个**TCP**连接可以由**四元组**唯一标识：源**IP**地址, 源端口号, 目的**IP**地址, 目的端口号。

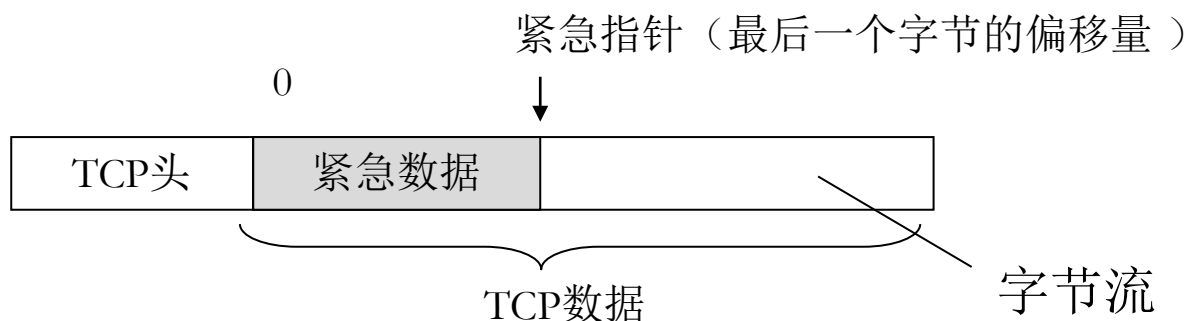


SP: source port#  
DP: dest port#  
S-IP: source IP addr  
D-IP: dest IP addr

# TCP报文格式



- 字节流中的每个字节均被编号。初始序号采用基于时间的方案，一般采用随机数。数据部分的第一个字节的编号为初始序号加1。
- 每个数据段的**序号**采用其数据部分第一个字节的编号。**确认号**为期待接收的下一个数据段的序号。只有设置了确认标志，确认号才有效。
- **头部长度**以四个字节为单位。
- **校验和**由伪IP头、TCP头和TCP数据部分形成。其形成方法与UDP协议类似。
- **紧急指针**用于指出带外数据(out-of-band)的边界。标志URG为1时有效。



- 发送窗口为在确认号之后发送方还可以发送的字节的序号范围。接收方用**通知窗口大小(advertised window)**告知发送方修改发送窗口大小。
- 建立连接时的**选项**: **MSS**、窗口比例(**Scale**)；是否使用选择性确认(**SACK-Permitted**)。Unix系统的默认值：**MSS**为536，**SACK-Permitted**为False。**Windows** 的默认值**MSS**为1460，**SACK-Permitted**为True。
- 数据传送时的选项：选择性确认的序号范围(**Seletive ACK,SACK**)；时间戳等。

**URG:** 包含紧急数据。

**ACK:** 确认号有效。

**PSH:** 告知接收方发送方执行了推送(Push)操作，接收方需要尽快将所有缓存的数据交给接收进程。

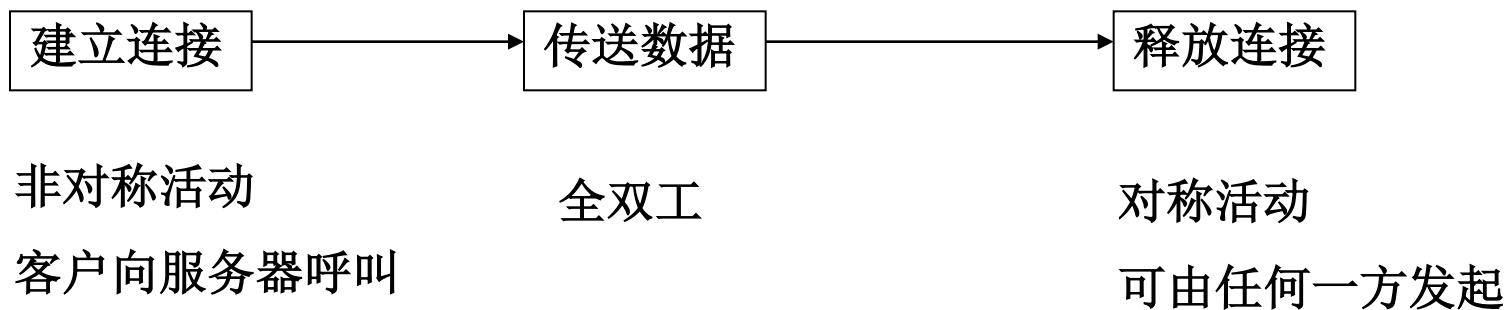
**RST:** 重置(Reset)连接。因为连接出现了错误，通知对方立即中止连接并释放相关资源。

**SYN:** 同步(Synchronous)序号标志，用来发起一个TCP连接。

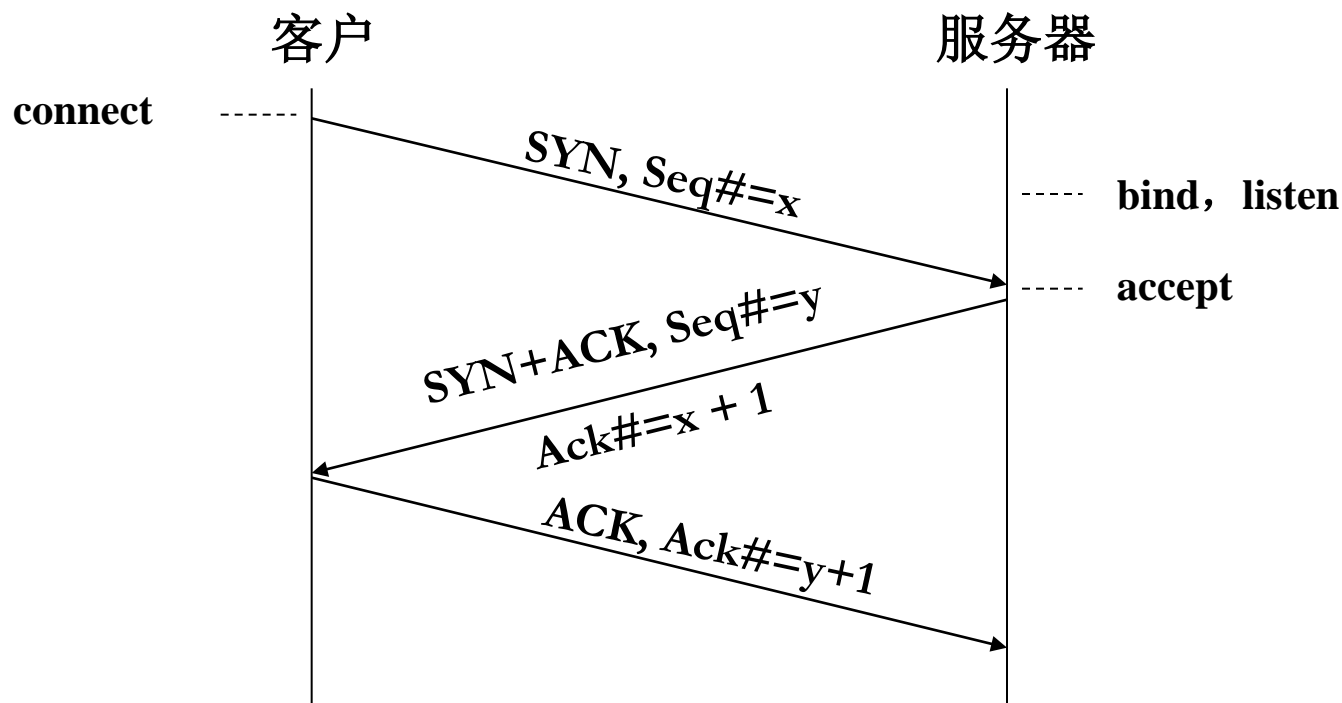
**FIN:** 结束(Finish)标志，表示不在发送数据。

\* 所有标志为1有效。

## TCP协议的工作过程



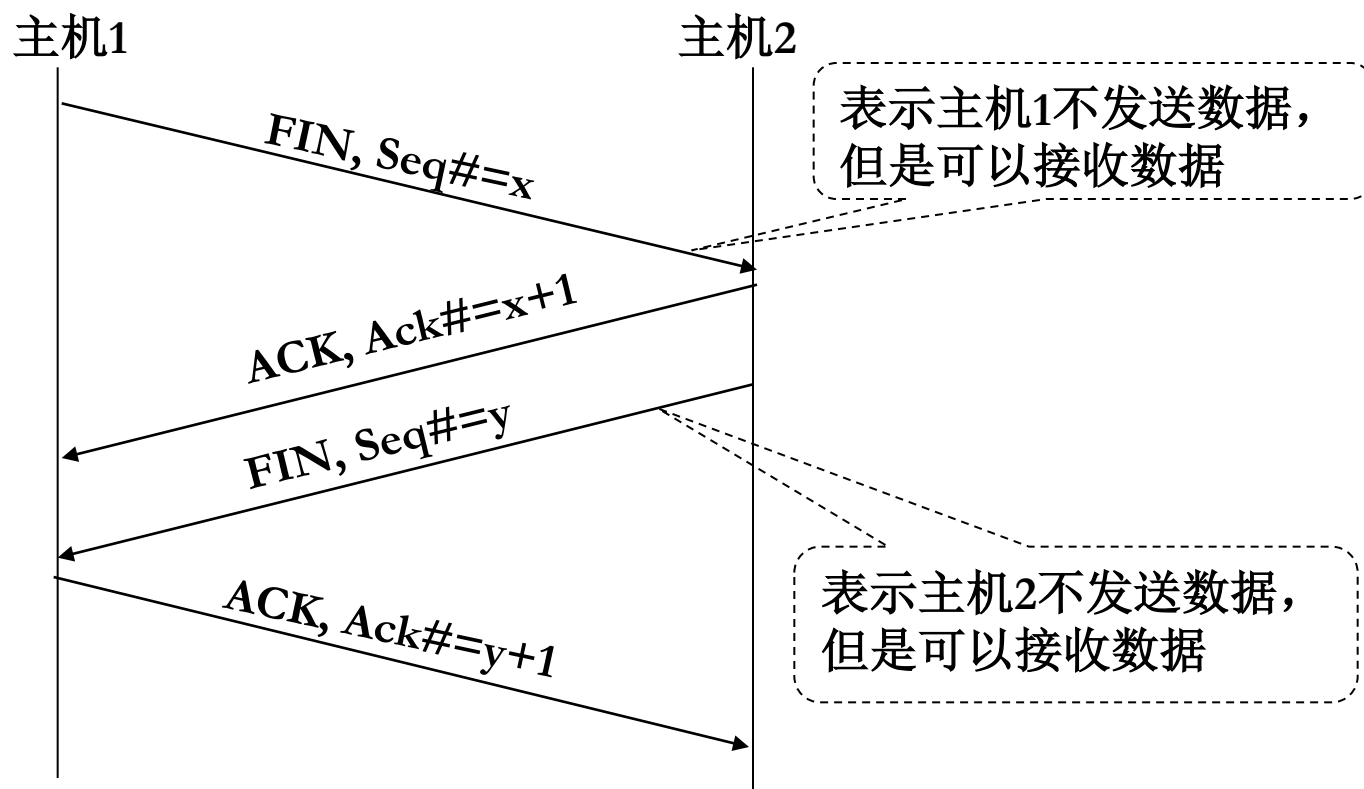
# 三次握手建立连接



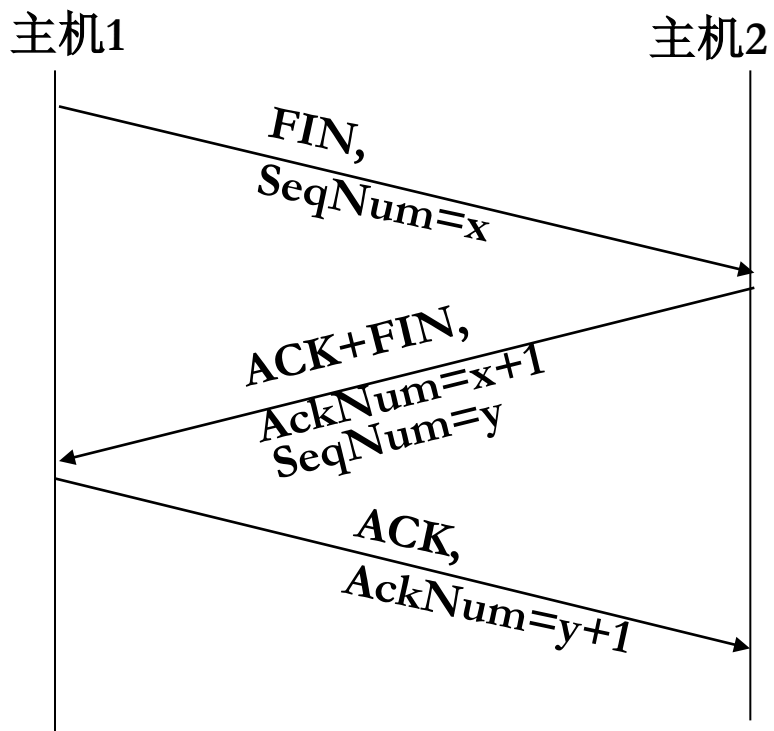
- 客户端需要知道服务器的**IP**地址和端口号。服务器收到客户端发来的连接请求(**SYN**报文)后查看是否有进程监听该端口，若有，则将此连接请求传给该进程，在该进程接受后，发回**SYN+ACK**报文，否则，服务器发**RST**拒绝它。
- 每一步均采用超时重传，多次重发后将放弃。重发次数与间隔时间依系统而不同。
- **x**和**y**为初始序号，分别用于两个方向的数据传送，它们一般采用基于事件的方案，如：随机数。
- 头两个数据段确定选项：**Scale**，**MSS**，**SACK-Permitted**



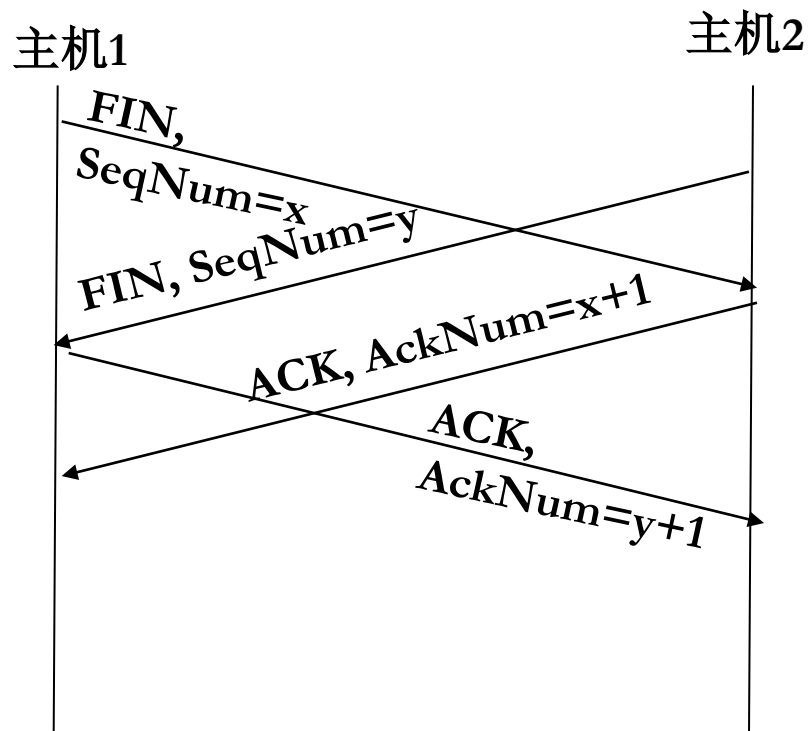
# 四次握手关闭连接



- **FIN**报文采用超时自动重发方式。在若干次重发后依然没有收到确认, 则发送**RST**报文给对方后强行关闭连接。不同的系统重发方法不同。
- 先发送**FIN**报文的一方在**ACK**发送完毕后需要等待**2MSL**(Maximum Segment Lifetime)的时间才完全关闭连接。**TCP**标准中**MSL**采用60秒, **Unix**采用30秒。

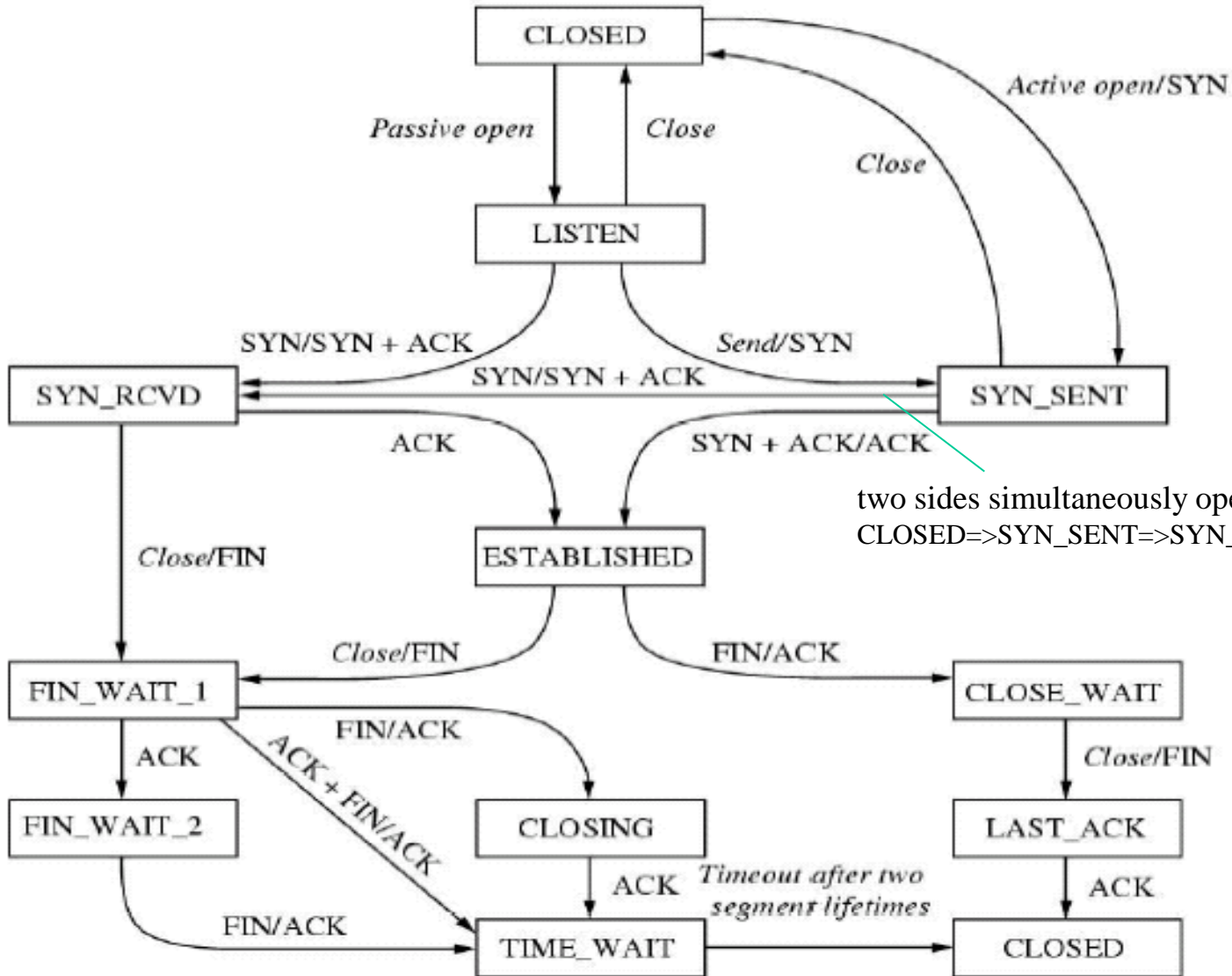


合并中间两次握手(ACK和FIN)



双方同时发出FIN

# TCP状态转换图



two sides simultaneously open:  
CLOSED=>SYN\_SENT=>SYN\_RCVD=>ESTABLISHED

建立连接:

- (1) 主动连接: **CLOSED → SYN\_SENT → ESTABLISHED**
- (2) 被动连接: **CLOSED → SYN\_RCVD → ESTABLISHED**
- (3) 同时打开: **CLOSED → SYN\_SENT → SYN\_RCVD → ESTABLISHED**

释放连接:

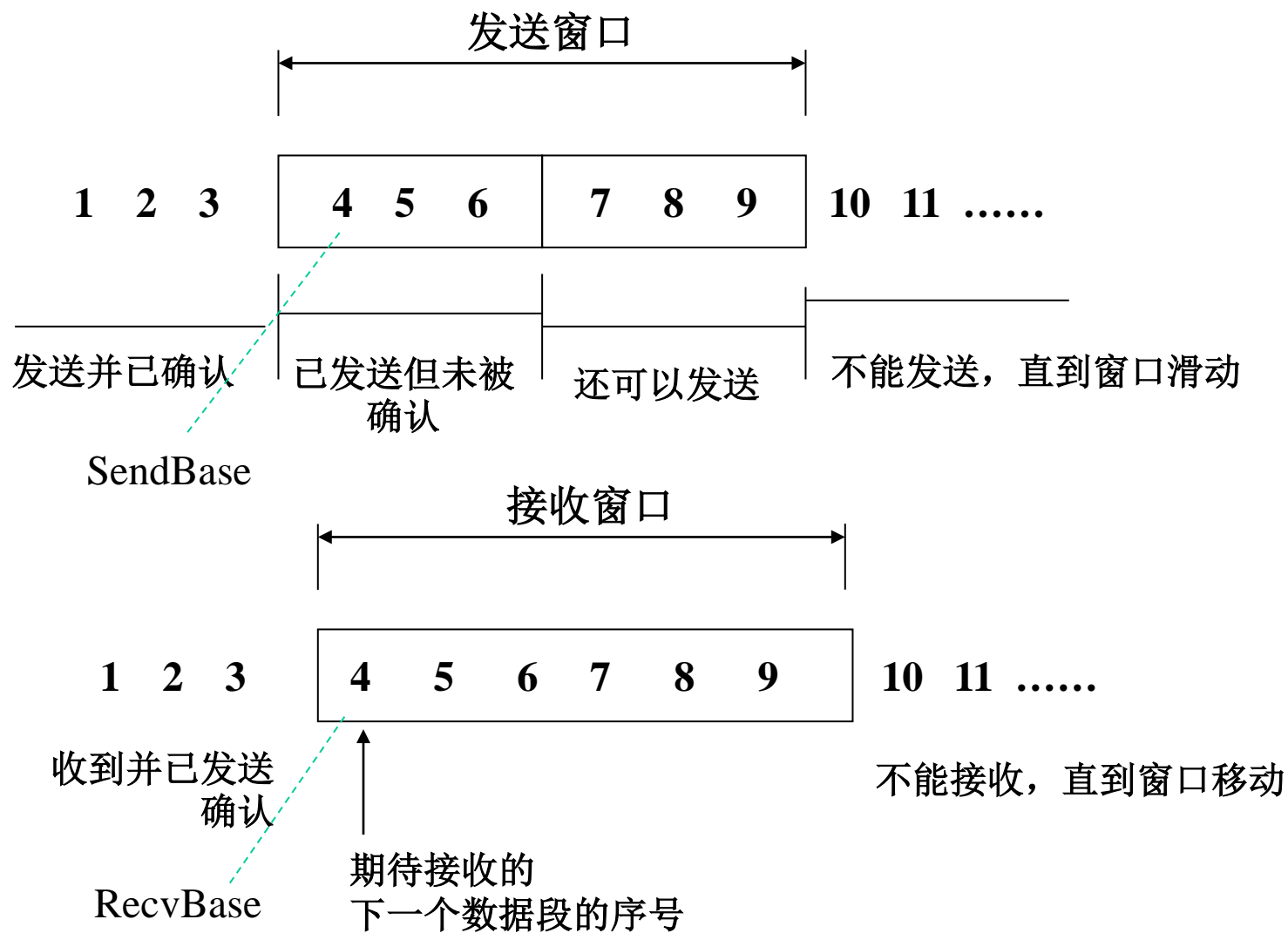
- (1) 一方先关闭: **ESTABLISHED → FIN\_WAIT1 → FIN\_WAIT2  
→ TIME\_WAIT → CLOSED**
- (2) 另一方先关闭: **ESTABLISHED → CLOSE\_WAIT → LAST\_ACK → CLOSE**
- (3) 双方同时关闭: **ESTABLISHED → FIN\_WAIT1 → CLOSING → TIME\_WAIT  
ESTABLISHED → FIN\_WAIT1 → TIME\_WAIT**

# TCP滑动窗口

- ❑ TCP协议使用选择性确认，不使用NAK
- ❑ 只有一个超时定时器。重传数据段时会重启该定时器。
- ❑ 采用字节流方式，每个数据段使用其第一个字节的编号作为序号。确认号为期待接收的下一个字节的序号。
  - TCP连接:  $MSS=1000$   $x(\text{初始序号})=1999$  发送的字节数=2500

Seq#	2000	3000	3500
	1000	1000	500

- ❑ TCP协议没有说明如何处理错序到达的数据段，要取决于具体实现。



# TCP滑动窗口—发送方

```
NextSeqNum = InitialSeqNum
```

```
SendBase = InitialSeqNum
```

```
loop (forever) {
```

```
    switch(event)
```

```
        event: data received from application above
```

```
            create TCP segment with sequence number NextSeqNum
```

```
            if (timer currently not running)
```

```
                start timer
```

```
            pass segment to IP
```

```
            NextSeqNum = NextSeqNum + length(data)
```

```
        event: timer timeout
```

```
            retransmit not-yet-acknowledged segment with
```

```
                smallest sequence number
```

```
            restart timer
```

```
        event: ACK received from IP, with ACK field value of y
```

```
            if (y > SendBase) {
```

```
                SendBase = y
```

```
                if (there are currently not-yet-acknowledged segments)
```

```
                    start timer
```

```
            }
```

```
    } /* end of loop forever */
```

Comment:

- SendBase-1:  
last cumulatively  
ack'ed byte

Example:

- SendBase-1 = 71;  
y = 73, so the rcvr  
wants 73+ ;  
y > SendBase, so  
that new data is acked

# TCP滑动窗口—接收方

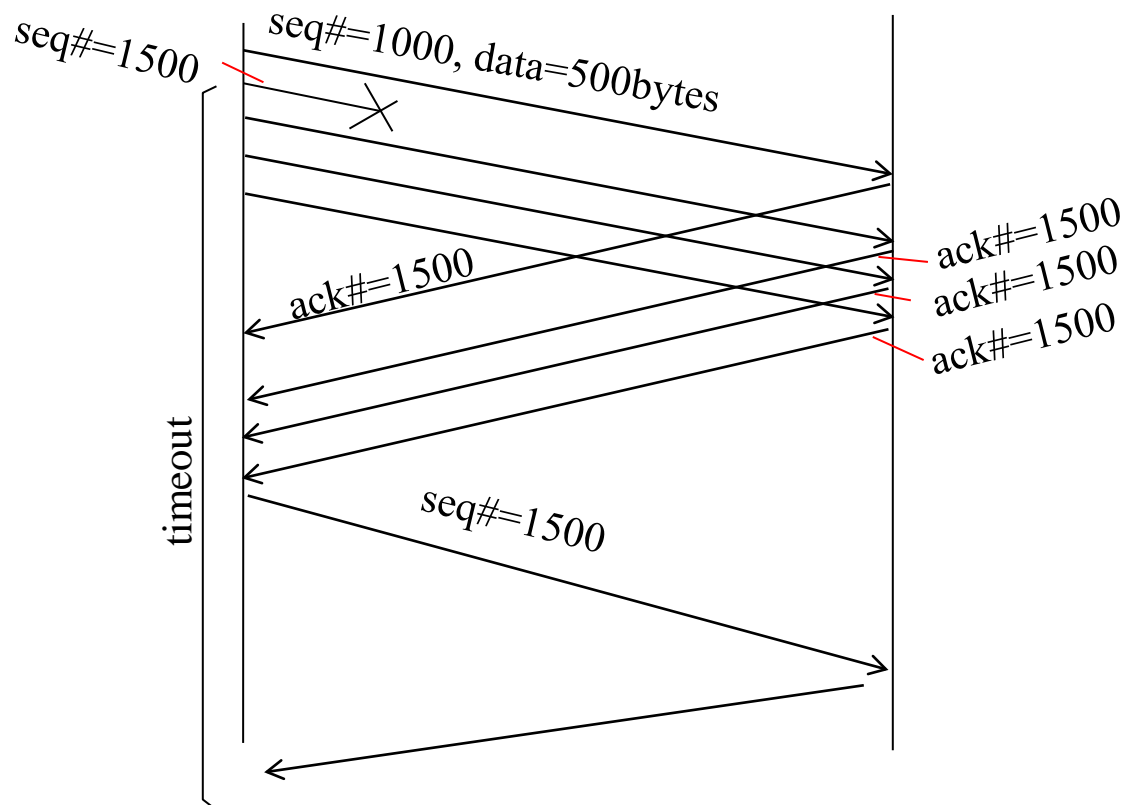
```
NextSeqNum = InitialSeqNum
RECVBase = InitialSeqNum
loop (forever) {
    switch(event)
    event: DATA fetched from application above
        send ACK
            with ACK.win = size of free buffer block
            ACK.ack# = NextSeqNum
    event: DATA received from IP
        y = DATA.SEQ# field
        if (y == RecvBase) {
            RecvBase = y + DATA.length
        }
        send ACK
            with ACK.win = size of free buffer block
            ACK.ack# = RecvBase
} /* end of loop forever */
```

cumulative acknowledge: only acknowledge to the expected segment.



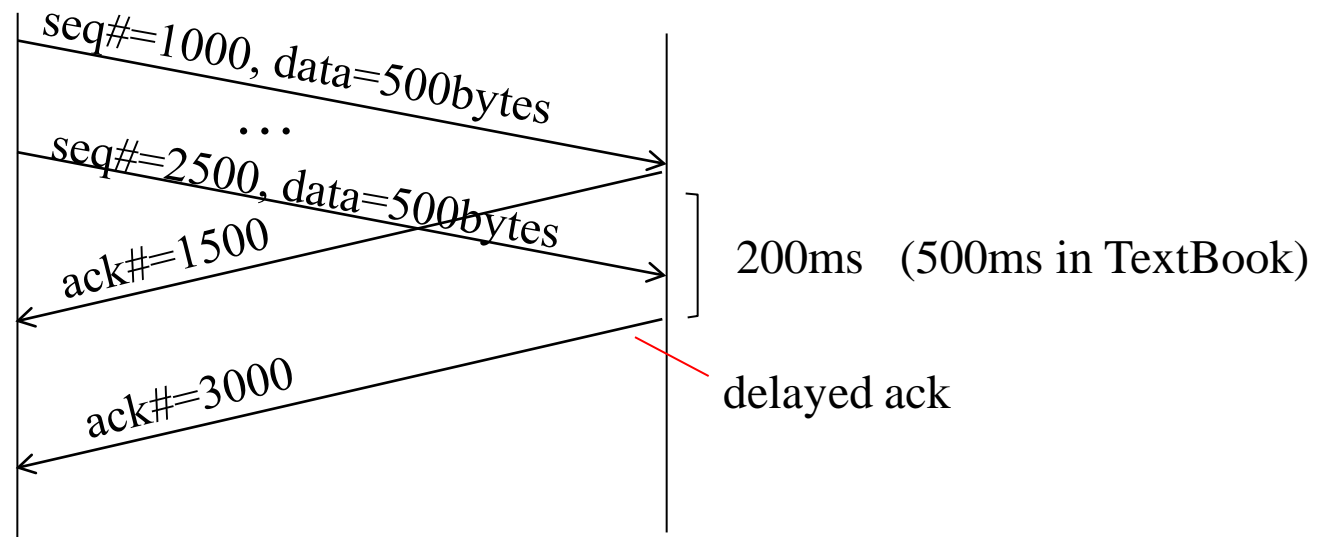
# 快速重传

- 如果发送方收到一个数据段的3次重复的**ACK**，它就认为其后的数据段（由确认号指出）已经丢失。
- 快速重传(**fast retransmit**): 在超时定时到期之前重传该数据段。



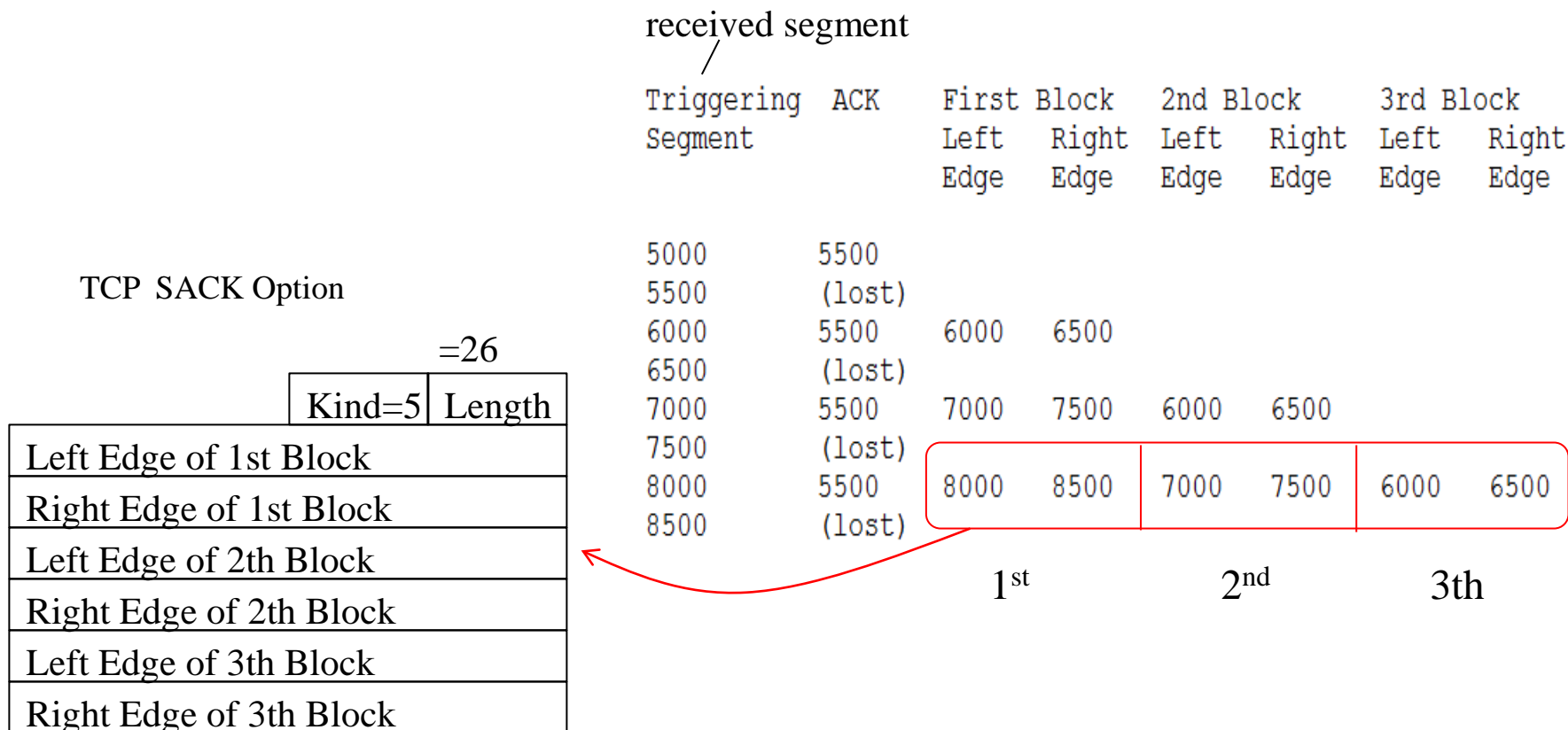
# 延迟确认

- 采用延迟确认(*delayed ACK*)时，接收方并不在收到数据段立即进行确认，而是延迟一段时间再确认。如果这个期间收到多个数据段，则只需要发送一个确认。如果在这个期间接收方有数据帧要发往发送方，还可以使用捎带确认(*piggybacking*)。
- 大部分的系统 (**Windows, Unix**)的延迟确认时间为**200**毫秒。



# 选择性确认

选择性确认允许接收方把收到的数据块通过数据段的选项告知发送方，使发送方不会重传这些数据块。



<http://tools.ietf.org/html/rfc2018>  
<http://tools.ietf.org/html/rfc2883>

# TCP超时计算- 初始公式

$$\text{EstimatedRTT} = (1 - \alpha) \times \text{EstimatedRTT} + \alpha \times \text{SampleRTT}$$

- ❑  $0 < \alpha \leq 1$ ,  $\alpha$  越小过去样本的影响越大。
- ❑ 一般取值:  $\alpha = 0.9$ 。这会使过去影响指数减少。
- ❑ 这个公式也称为指数加权移动平均方法 (Exponentially Weighted Moving Average).
- ❑  $\text{timeout} = 2 \times \text{EstimatedRTT}$

这个公式的另一种表示方法:

$$\text{EstimatedRTT} = \text{EstimatedRTT} + \alpha \times (\text{SampleRTT} - \text{EstimatedRTT})$$

\* 蓝色表示变量旧值

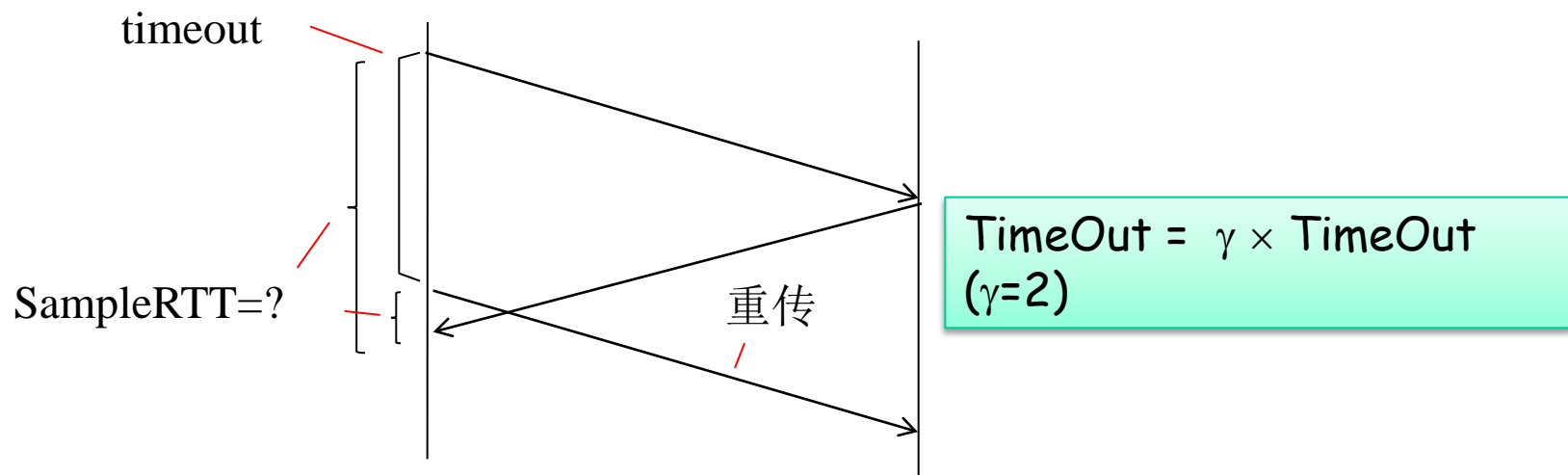
# TCP超时计算—Jacobson算法

- ❑ 修改上一页公式的参数:  $\alpha = 1/8$ 。
- ❑ **Jacobson/Karels**提议timeout计算还要加上一个合适的安全边际 (safety margin), 使得在样本变化较大时timeout会变得更大。

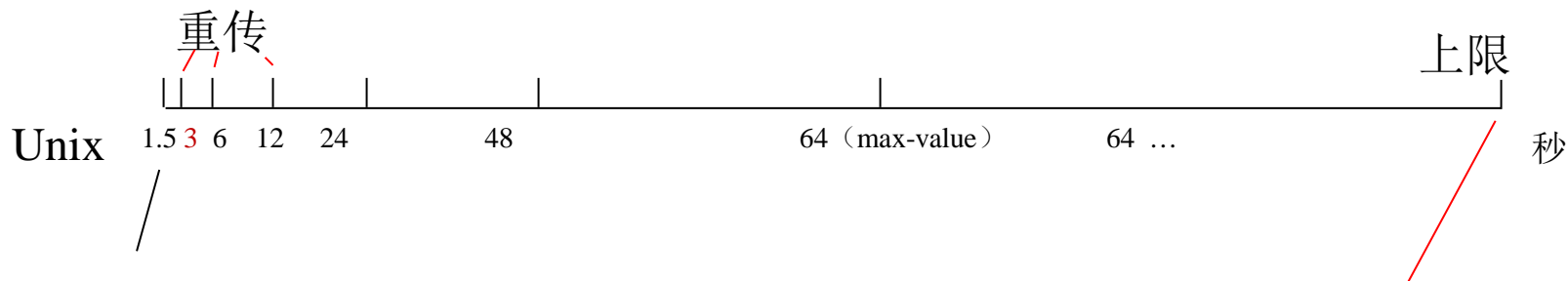
$$\begin{aligned} \text{DevRTT} = & (1-\beta) * \text{DevRTT} \\ & + \beta * |\text{SampleRTT} - \text{EstimatedRTT}| \\ & (\text{typically, } \beta = 1/4) \end{aligned}$$

$$\text{TimeoutInterval} = \text{EstimatedRTT} + 4 * \text{DevRTT}$$

# TCP超时计算—Karn算法



Phil Karn提议: 在重传时不要计算estimates。在每次重传时直接把timeout加倍直到数据段首次得到确认。这个修正称为**Karn算法**(Karn and Partridge,1987)。



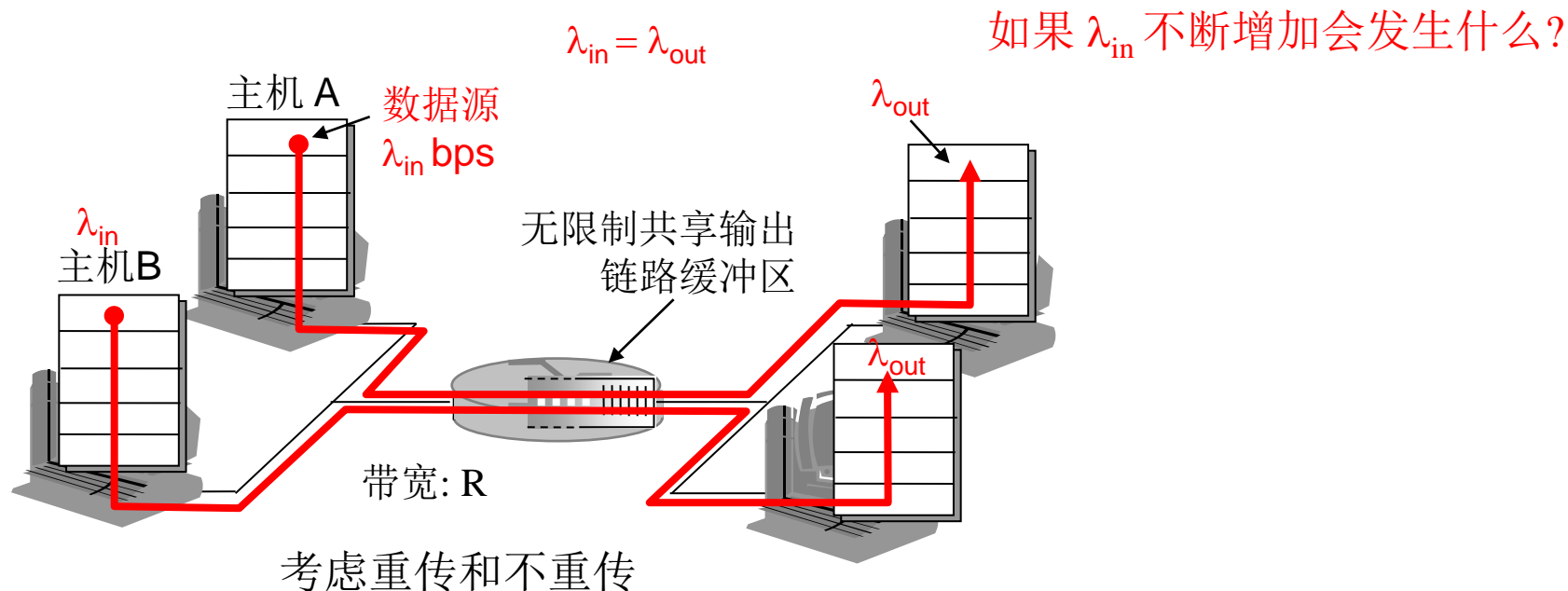
不同操作系统初始值可以不同

在12次重传后TCP协议发送rst数据段并关闭连接。

# 拥塞的表现

## 拥塞(a top-10 problem!):

- ❑ 简单来说: “太多的主机发送太快太多的数据给网络处理”。 这不同于流控制!
- ❑ 表现:
  - ❖ 丢包 (路由器上缓冲区溢出)
  - ❖ 长延迟 (在路由器缓冲区中排队)



# 拥塞控制方法

拥塞控制(Congestion Control)的两大类方法:

## 端到端的拥塞控制:

- ❑ 没有来自网络的明确的反馈
- ❑ 终端系统通过丢包和延迟推导的拥塞
- ❑ TCP协议的方法

## 网络辅助的拥塞控制:

- ❑ 路由器反馈给终端系统
  - ❖ 用一个比特指出拥塞发生(SNA, DECbit, TCP/IP ECN, ATM)
  - ❖ 向发送方给一个明确的发送速率。



# TCP拥塞控制

- ❑ 超时或收到3个重复ack就认为丢包了，看作拥塞发生了。
- ❑ TCP协议通过减少发送速率来控制拥塞。发送速率与发送窗口大小有关：

发送速率  $rate = SWS(Sending\ Window\ Size) / RTT$

- ❑ 引入拥塞窗口变量CongWin来限制SWS。

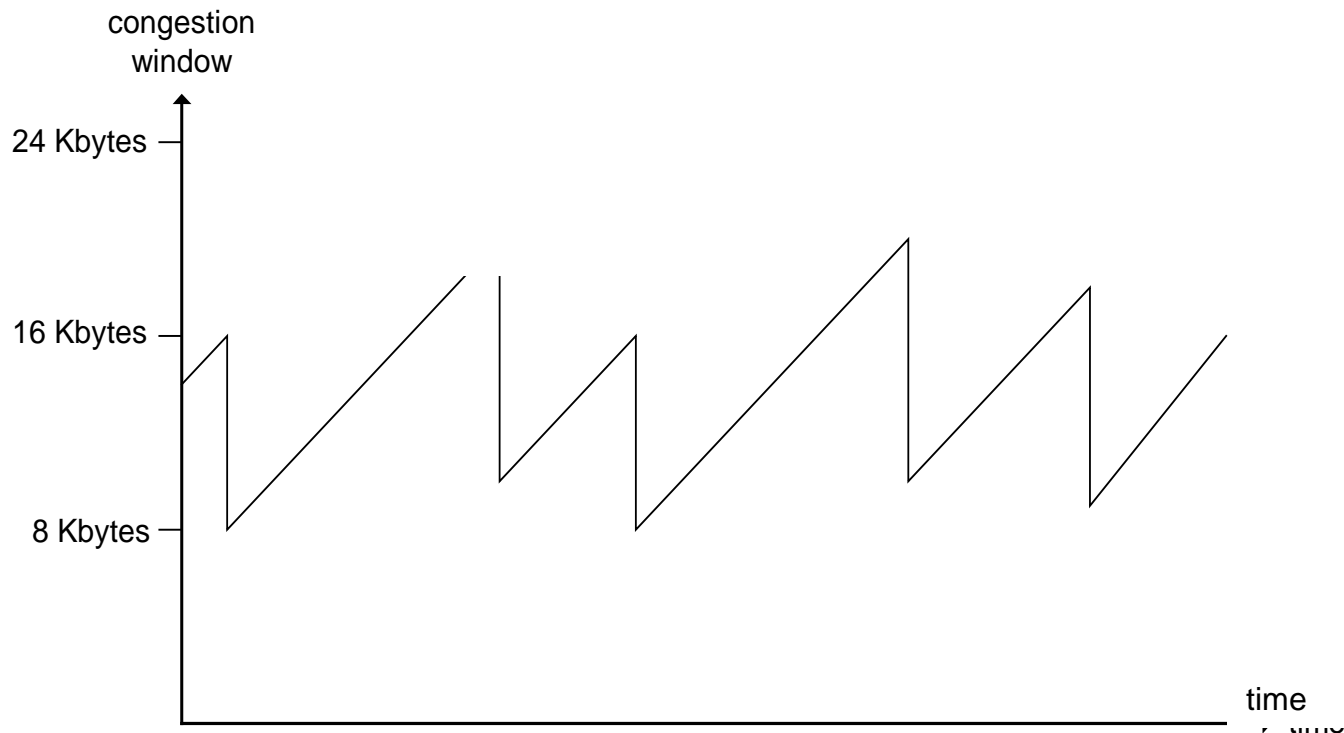
$SWS = Min(CongWin, AdvWin)$

- ❑ TCP协议改变CongWin的三种机制：
  - ❖ 加性增乘性减(AIMD)
  - ❖ 慢启动(slow start)
  - ❖ 在超时时间之后的保守方法

# TCP拥塞控制:加性增乘性减

- 加性增(*additive increase*): 每个RTT **CongWin**增加1MSS, 直到丢包
- 乘性减(*multiplicative decrease*): 在丢包后 **CongWin**减半

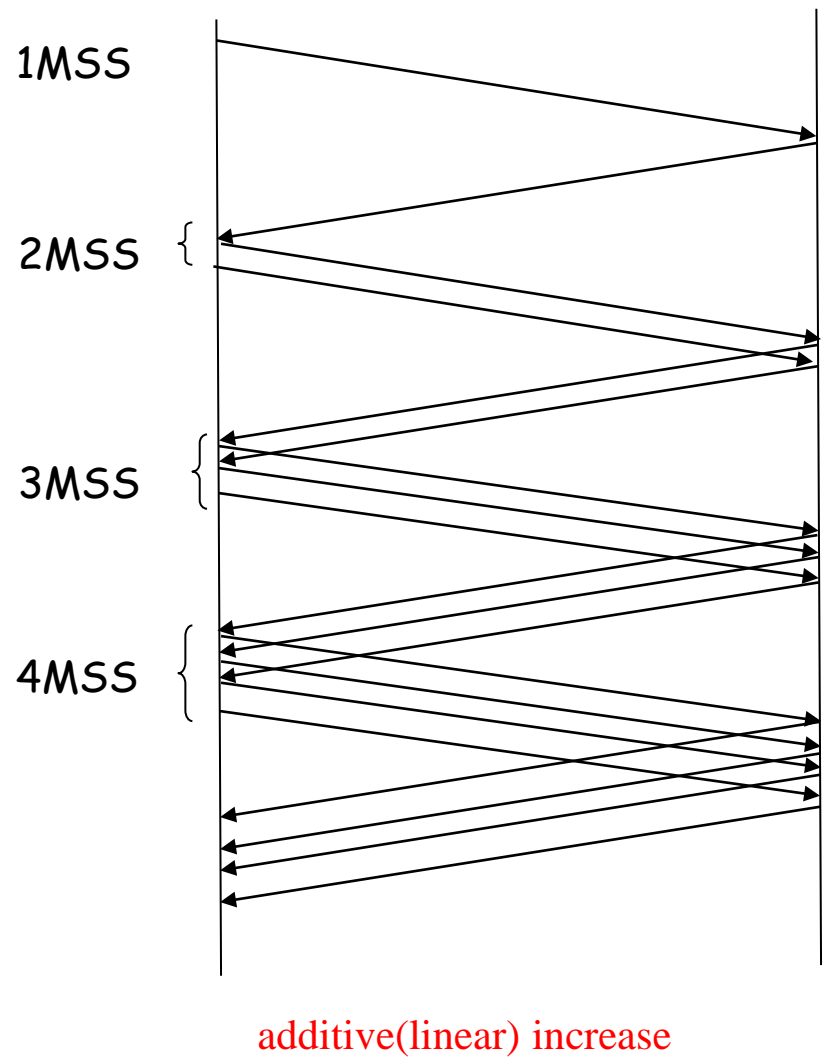
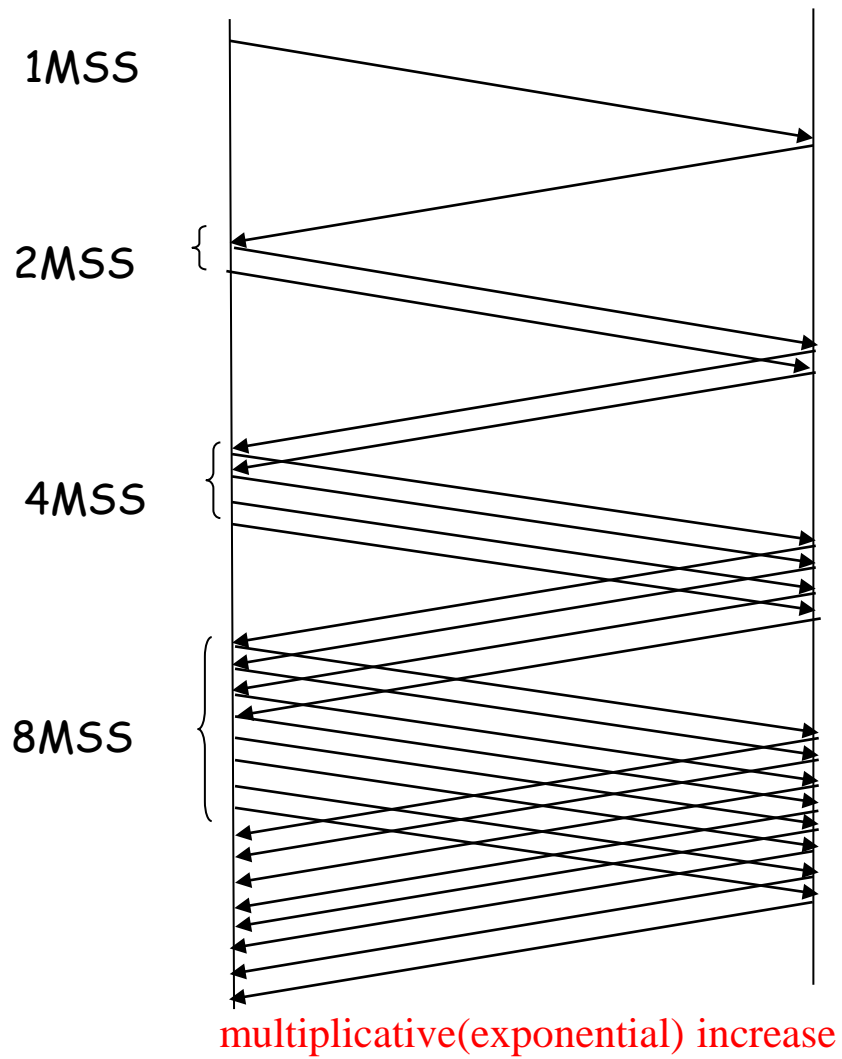
1<sup>st</sup>  
mechanism



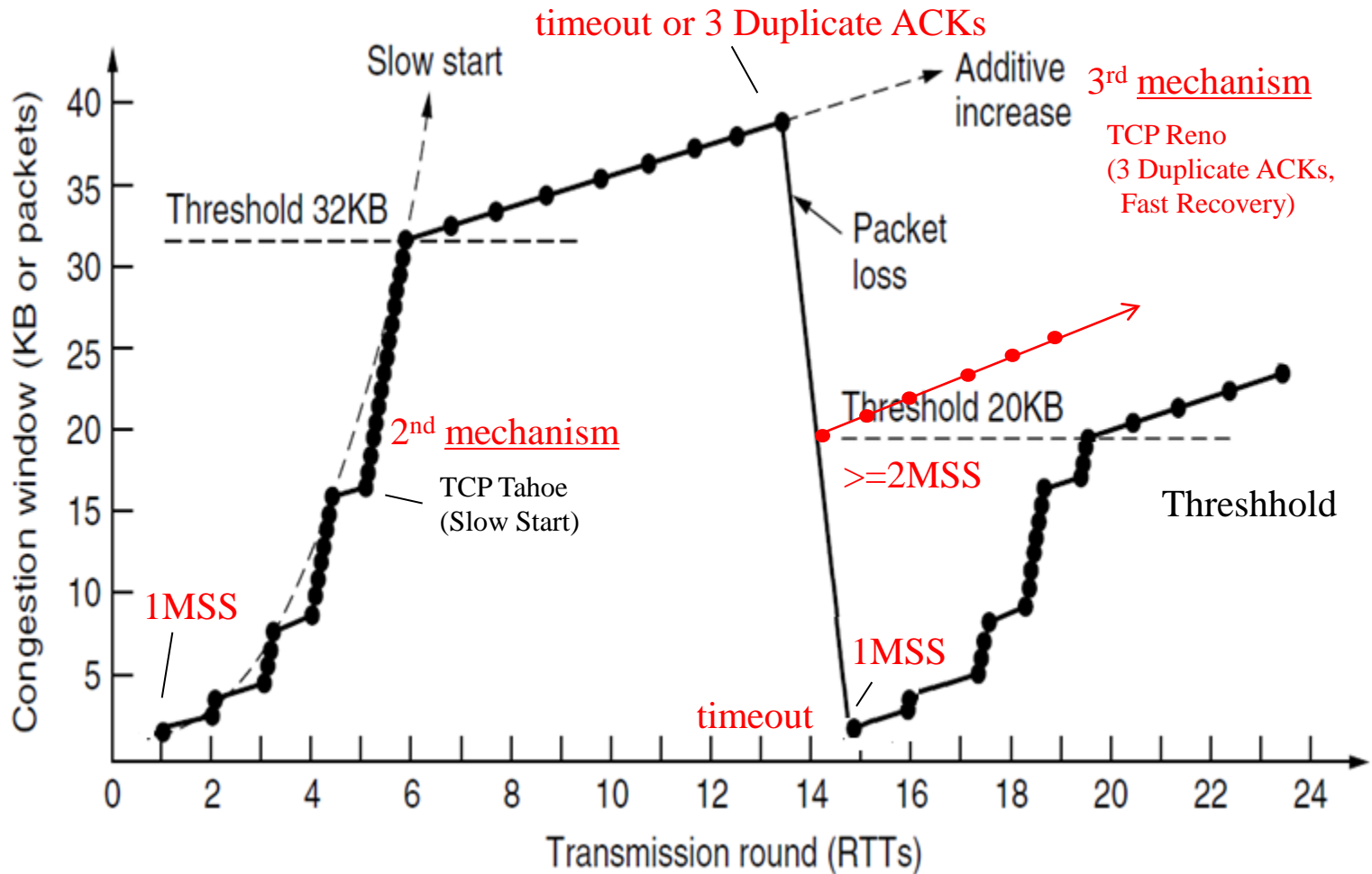
用锯齿方式寻找带宽

# TCP拥塞控制: 慢启动(slow start)

- (1) 初始时, CongWin设为1 MSS, 阈值(threshold)设为65535, 发送一个数据段。
- (2) 在当前窗口所有数据段的确认都收到之后, CongWin加倍。  
实际上, 每收到一个确认CongWin增加一个MSS。把它称为慢启动(slow start)是因为这个方法比立即采用通知窗口更慢。
- (3) 当拥塞发生时, 把当前CongWin (或SWS)的一般保存为(threshold), 然后CongWin又从1MSS开始慢启动。
- (4) 当 CongWin增长到等于或大于阈值 threshold时, 在当前窗口所有数据段的确认都收到之后, CongWin增加一个MSS。 (Congestion Avoidance)  
实际上, 此时每收到一个ACK, CongWin增加 $\text{SegSize} * \text{SegSize} / \text{CongWin}$ 。如果发生拥塞, 转 (3)
- (5) 用系统参数TCP\_MaxWin(一般为65535)限制 CongWin的大小。
  - \* SegSize 为被确认的数据段的大小
  - \* 假设算法开始时通知窗口大小AdvWin=65535



# TCP拥塞控制: 慢启动和快速恢复(Fast Recovery)



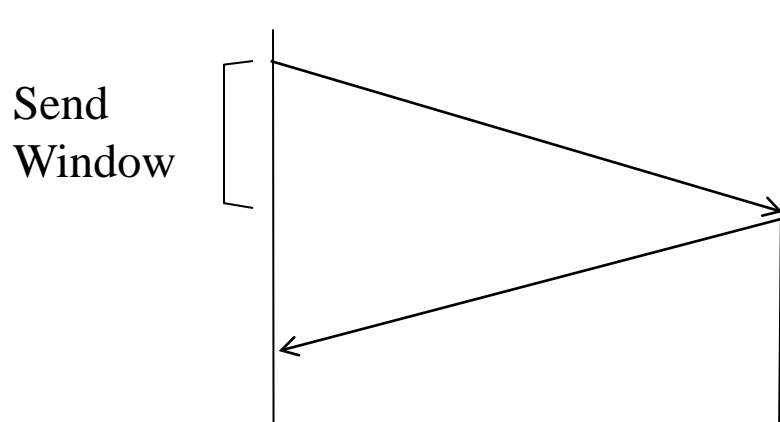
如果很少数据，怎么办？

Slow start followed by additive increase in TCP Tahoe

# 问题1：长肥管道

如果一个连接被看成是两个端点之间的管道，它的容量（可以容纳的未确认比特数）是多少呢？如果容量很大(long fat pipe), 会出现什么情况？

$$\text{capacity (bits)} = \text{bandwidth (bits/sec)} \times \text{round-trip-time (sec)}$$



- (1) bandwidth= 1Gbps    RTT=16ms, capacity(bytes)= ?  
2,000,000 > 通知窗口最大值(65535)    如何保持管道满载？
- (2) bandwidth= 100Gbps    RTT =800ms (delayed), capacity(bytes) = ?  
10G > 序号的最大个数(4G)    如何处理序号回绕？

## □ Window Scaling

SYN数据段的选项用于设置WinScale(取值0~14, 默认值为0)。

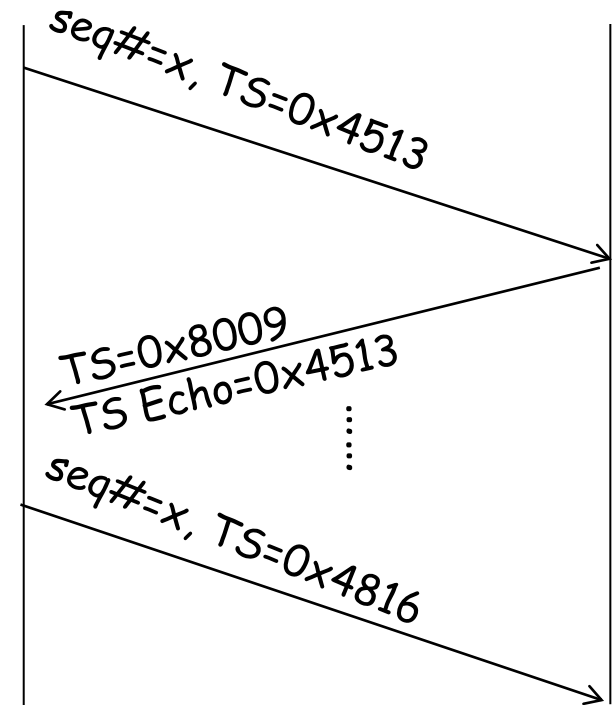
$$\text{Window Size} = \text{AdvertisedWindow} * 2^{\text{WinScale}}$$

## □ 序号回绕

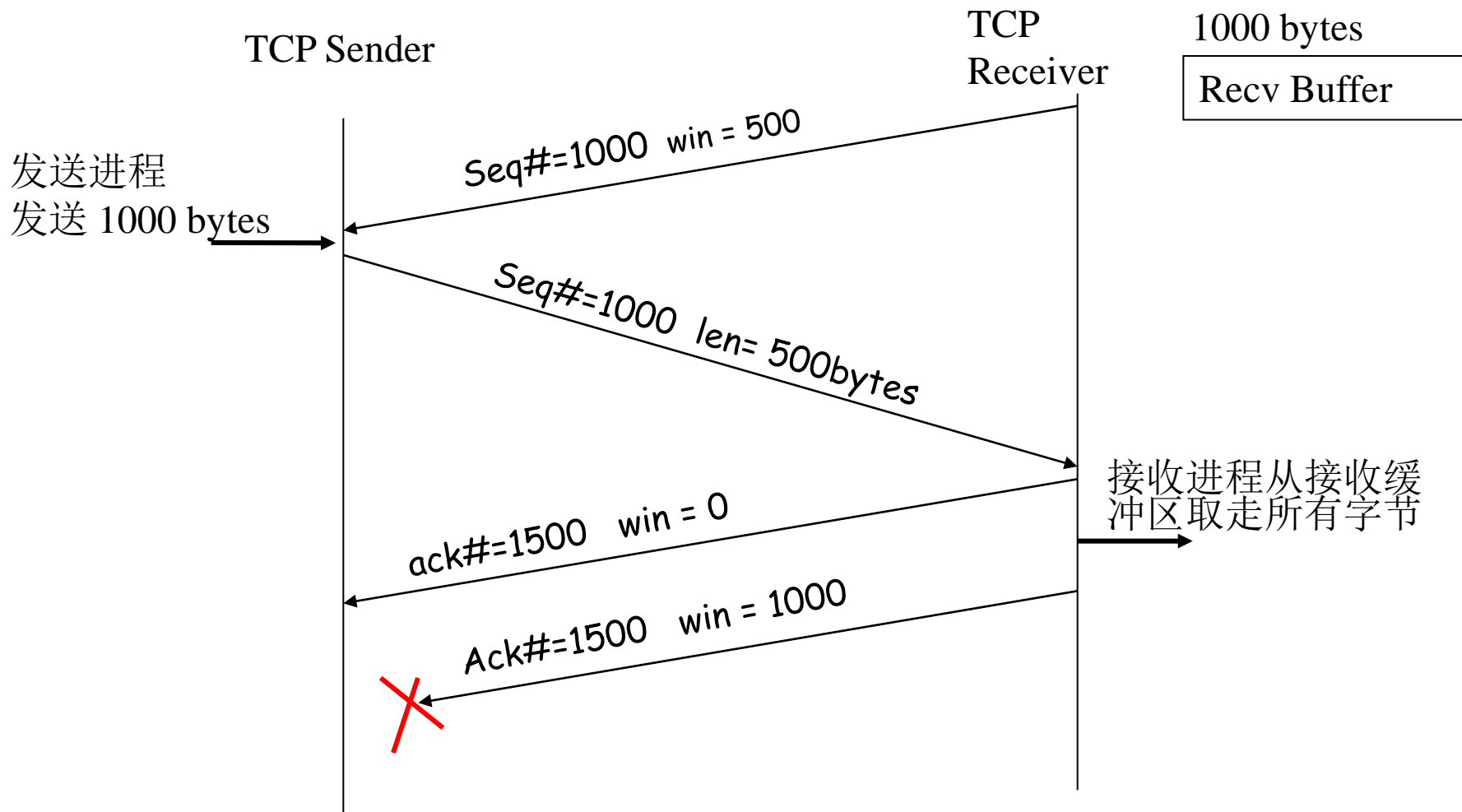
使用一般数据段的选项“timestamp”(TS)。只用于区分回绕的序号是不同的。TS也用来测量RTT。

## □ 清空管道

当丢包发生时, 由于SWS的限制, 管道将会被清空。解决方法: 快速重传、快速恢复。



## 问题2：死锁现象

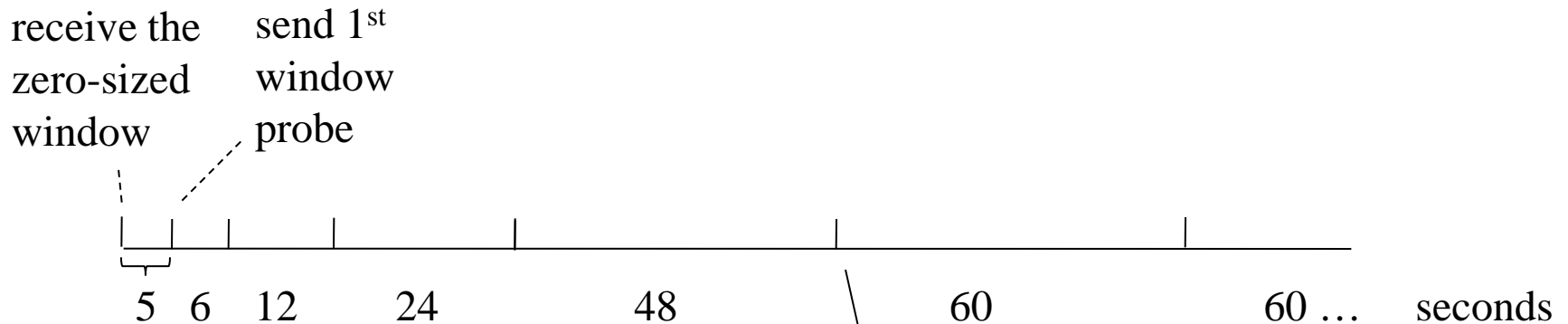




解决方法是什么？

在发送窗口为0之后, 发送方如果有数据要发送, 则启动坚持定时器 (**Persist Timer**), 定期从要发送的数据中取一个字节发送出去(**Window Probe**), 直到收到不为0的通知窗口为止。

#### □ Unix

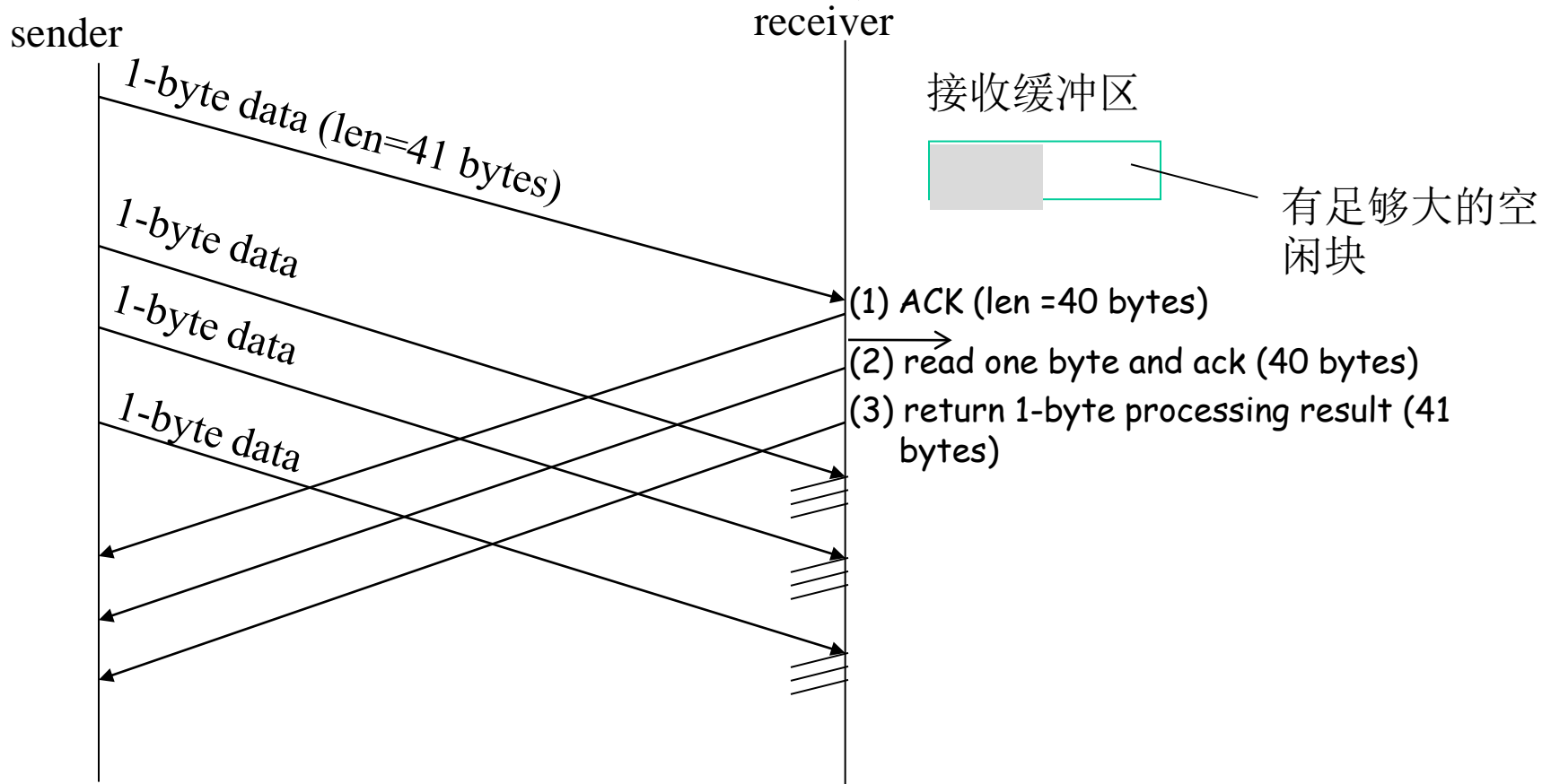


After this time, TCP will continue send window probes at 60-second intervals until the window opens up or either of the applications using the connection is terminated.

# 问题3：傻瓜窗口症候

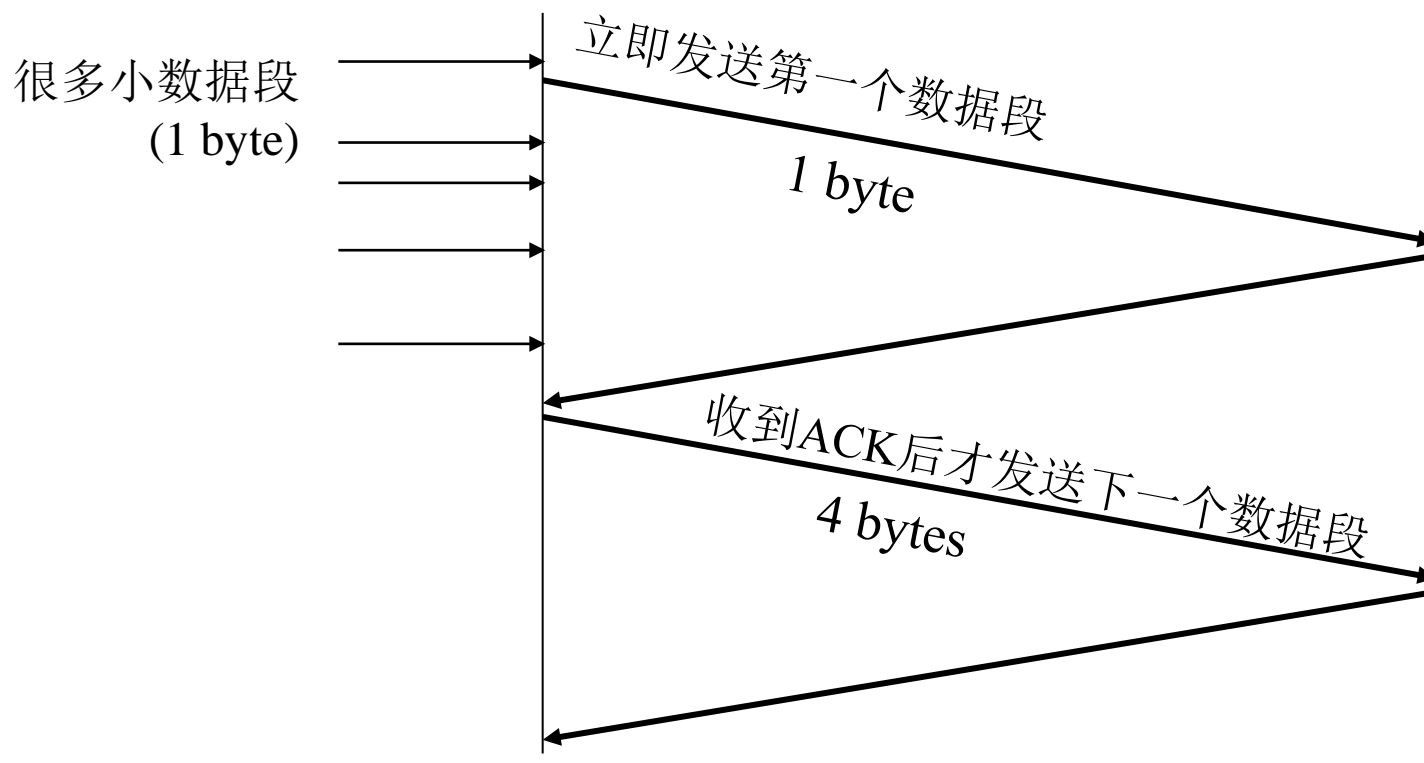
## (Silly Window Syndrome)

情形1: 发送进程有很多小批量数据要发送, 例如, 用telnet作为远程终端。



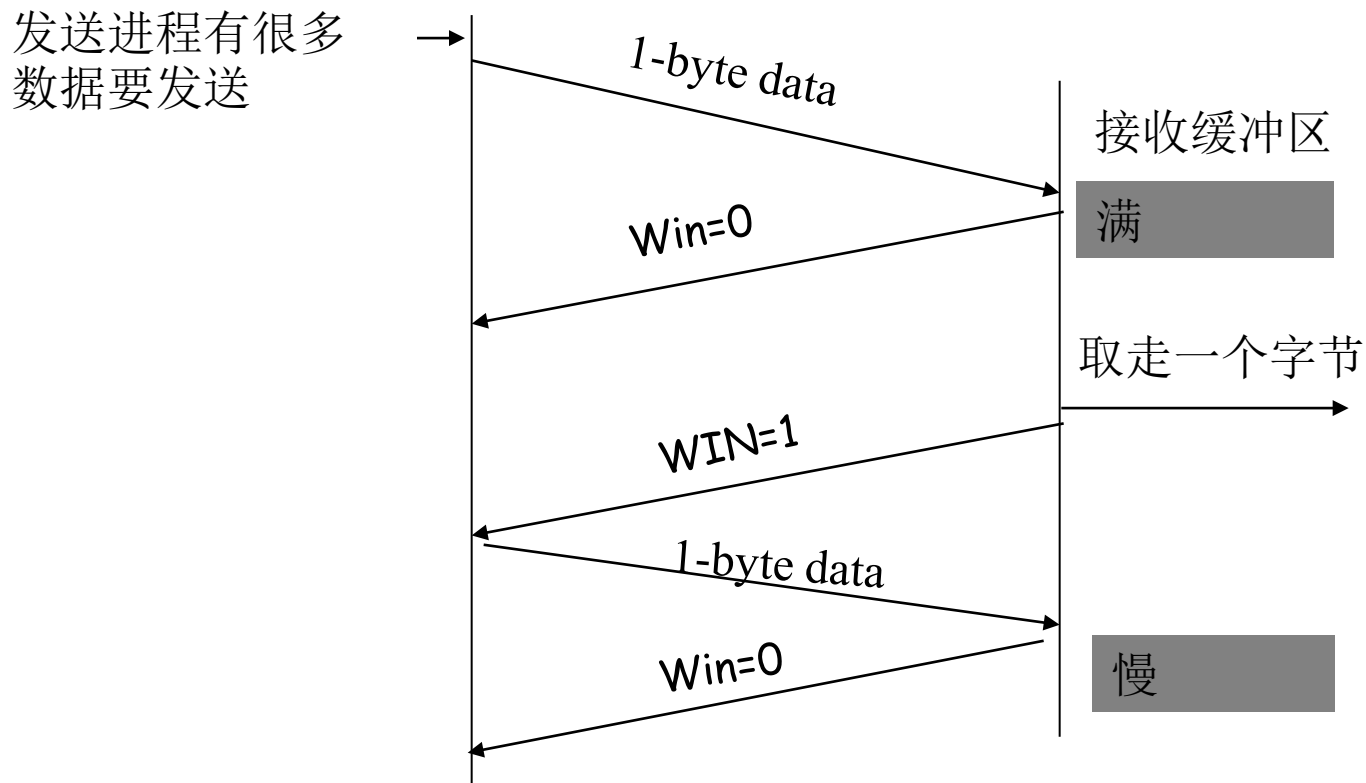
解决方法：收集数据？多少？如何保证及时性？

## • Nagle算法---- 启发式算法



- (1) 立即发送一个数据段，即使发送缓冲区只有一个字节。
- (2) 只有收到上一个数据段的确认或者发送缓冲区中数据超过MSS，才可以发送下一个数据段。
- (3) 对于即时性要求高的地方，如，Window方式的鼠标操作，要关闭Nagle算法。

情形2: 接收进程频繁取走小批量数据。



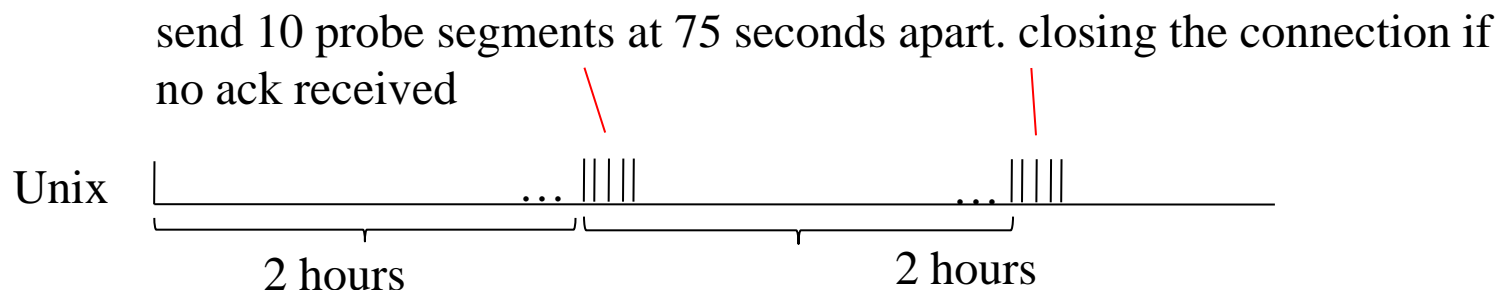
解决方法? 当接收缓冲区空闲块 足够大时发送确认。

- Clark算法

当接收缓冲区的空闲块大小变得很小时, 要等到空闲块大小为 接收缓冲区 大小 的一半或达到 MSS时才发送确认。

# TCP定时器

- ❑ 每个连接只针对第一个未确认数据段启动**重传定时器(retransmission timer)**。所有数据段都已确认，则关闭它。超时重传或第一个未确认数据段改变时要重启该定时器。
- ❑ **持续定时器(persist timer)**用于保持窗口大小信息流动即使连接的另一端关闭了接收窗口。
- ❑ **保活定时器(keepalive timer)**用于检测连接的另一端是否出了问题。



- ❑ 处于**TIME\_WAIT** 状态的连接一方需要等待**2MSL**秒，时间到才能关闭连接。

# TCP数据报

## Ethernet II

- Destination: D-Link\_c6:70:7f (00:26:5a:c6:70:7f)
- Source: 84:8f:69:a8:07:78 (84:8f:69:a8:07:78)
- Type: IP (0x0800)

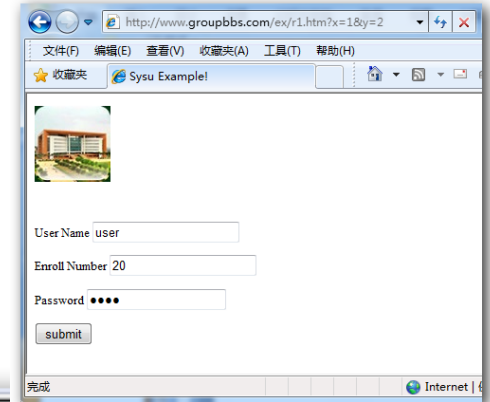
## Internet Protocol, Src: 192.168.1.197 (192.168.1.197), Dst: 61.191.56.157 (61.191.56.157)

- Version: 4
- Header length: 20 bytes
- Differentiated Services Field: 0x00 (DSCP 0x00: Default; ECN: 0x00)
- Total Length: 52
- Identification: 0x23fb (9211)
- Flags: 0x02 (Don't Fragment)
- Fragment offset: 0
- Time to live: 64
- Protocol: TCP (0x06)
- Header checksum: 0x0000 [incorrect, should be 0xddff]
- Source: 192.168.1.197 (192.168.1.197)
- Destination: 61.191.56.157 (61.191.56.157)

## Transmission Control Protocol, Src Port: pacmand (1307), Dst Port: http (80), Seq: 0, Len: 0

- Source port: pacmand (1307)
- Destination port: http (80)
- [Stream index: 7]
- Sequence number: 0 (relative sequence number)
- Header length: 32 bytes
- Flags: 0x02 (SYN)
- Window size: 8192
- Checksum: 0x38f0 [validation disabled]
  - [Good Checksum: False]
  - [Bad Checksum: False]
- Options: (12 bytes)
  - Maximum segment size: 1464 bytes
  - NOP
  - Window scale: 2 (multiply by 4)
  - NOP
  - NOP
  - SACK permitted

# TCP Example -- HTTP



Source	Destination	Protocol	Info
192.168.1.198	61.191.56.157	TCP	27672 > http [SYN] Seq=0 win=8192 Len=0 MSS=1460
61.191.56.157	192.168.1.198	TCP	http > 27672 [SYN, ACK] Seq=0 Ack=1 win=16384 Len=0
192.168.1.198	61.191.56.157	TCP	27672 > http [ACK] Seq=1 Ack=1 win=17520 Len=0
192.168.1.198	61.191.56.157	HTTP	GET /ex/r1.htm?x=1&y=2 HTTP/1.1
61.191.56.157	192.168.1.198	HTTP	HTTP/1.1 200 OK (text/html)
192.168.1.198	61.191.56.157	HTTP	GET /ex/images/campus-east.jpg HTTP/1.1
61.191.56.157	192.168.1.198	TCP	[TCP segment of a reassembled PDU]
61.191.56.157	192.168.1.198	TCP	[TCP segment of a reassembled PDU]
192.168.1.198	61.191.56.157	TCP	27672 > http [ACK] Seq=1211 Ack=3180 win=17520 Len=0
61.191.56.157	192.168.1.198	TCP	[TCP segment of a reassembled PDU]
61.191.56.157	192.168.1.198	TCP	[TCP segment of a reassembled PDU]
192.168.1.198	61.191.56.157	TCP	27672 > http [ACK] Seq=1211 Ack=5228 win=17520 Len=0
61.191.56.157	192.168.1.198	HTTP	HTTP/1.1 200 OK (JPEG JFIF image)
192.168.1.198	61.191.56.157	TCP	27672 > http [ACK] Seq=1211 Ack=5559 win=17189 Len=0
192.168.1.198	61.191.56.157	HTTP	POST /test.aspx?x=2&y=8 HTTP/1.1 (application/x-www-form-urlencoded)
61.191.56.157	192.168.1.198	HTTP	HTTP/1.1 200 OK (text/html)
192.168.1.198	61.191.56.157	TCP	27672 > http [ACK] Seq=2084 Ack=6376 win=16372 Len=0
192.168.1.198	61.191.56.157	TCP	27672 > http [RST, ACK] Seq=2084 Ack=6376 win=0 Len=0

- Establish Connection
- Get r1.htm
- Get campus-east.jpg
- Post test.aspx
- Terminate Connection

\* Real SEQ = 0 + ISN

# Comparison of UDP and TCP

## TCP service:

- ❑ *connection-oriented*: setup required between client and server processes
- ❑ *reliable transport* between sending and receiving process
- ❑ *flow control*: sender won't overwhelm receiver
- ❑ *congestion control*: throttle sender when network overloaded
- ❑ *does not provide*: timing, minimum bandwidth guarantees

## UDP service:

- ❑ unreliable data transfer between sending and receiving process
- ❑ does not provide: connection setup, reliability, flow control, congestion control, timing, or bandwidth guarantee

Q: why bother? Why is there a UDP?



# 总结

- 概述
- TCP/UDP报文
- 传输层的多路复用
- 端口号
- UDP协议
- 传输控制协议(TCP)
- TCP报文格式
- 三次握手建立连接
- TCP状态转换图
- TCP滑动窗口
- 快速重传
- 延迟确认
- 选择性确认
- TCP超时计算
- 拥塞控制
- 问题1：长肥管道
- 问题2：死锁现象
- 问题3：傻瓜窗口症候
- TCP定时器