



**POLITECNICO  
DI TORINO**

## Riepilogo Reti di Calcolatori (12CDUOA)

Jacopo Nasi  
Ingegneria Informatica  
Politecnico di Torino

I Periodo - 2016

No responsibility is carried about the contents of this document; the document can only be circulated among the students of the course. Use at your own risk. Please do not contact the author with any requests.

# Contents

<b>1</b>	<b>Concetti Generali</b>	<b>4</b>
1.1	Definizioni . . . . .	4
1.2	Topologia . . . . .	5
1.3	Servizi di Telecomunicazione . . . . .	6
1.4	Tipi di trasmissione . . . . .	7
1.5	Condivisione di Canale . . . . .	8
1.6	Commutazione di circuito . . . . .	8
1.7	Commutazione di pacchetto . . . . .	9
1.8	Segnalazione . . . . .	12
1.9	Tecniche di gestione . . . . .	12
1.10	QoS: Quality of Service . . . . .	12
<b>2</b>	<b>Architetture e Protocolli</b>	<b>13</b>
2.1	Protocolli . . . . .	13
2.2	Modello OSI . . . . .	13
2.3	Livelli OSI . . . . .	14
<b>3</b>	<b>Protocolli a Finestra</b>	<b>15</b>
3.1	Errori di trasmissione . . . . .	16
3.2	ARQ: Auto Retransmission . . . . .	16
3.2.1	STOP & WAIT . . . . .	17
3.2.2	Go back N . . . . .	18
3.2.3	Selective Repeat . . . . .	19
<b>4</b>	<b>Physical Layer - LV1</b>	<b>20</b>
4.1	Mezzi Trasmissivi . . . . .	20
4.2	Codifiche di linea . . . . .	21
4.3	Reti di Accesso . . . . .	22
4.4	Reti di trasporto . . . . .	23
<b>5</b>	<b>Data Link Layer - LV2</b>	<b>23</b>
5.1	Point to Point Protocol - PPP . . . . .	24
5.2	Frame Relay . . . . .	24
5.3	Asynchronous Trasfer Mode - ATM . . . . .	25
5.4	Logical Link Protocol - LLC . . . . .	25
<b>6</b>	<b>Protocolli Reti Locali - LAN</b>	<b>26</b>
6.1	Accesso Casuale . . . . .	26
6.2	Carrier Sense Multiple Access - CSMA . . . . .	27
<b>7</b>	<b>Standard Reti Locali - LAN</b>	<b>28</b>
7.1	Indirizzi MAC . . . . .	28
7.2	Ethernet . . . . .	28
7.3	Apparati . . . . .	29

7.4	WiFi . . . . .	30
<b>8</b>	<b>Network Layer - LV3</b>	<b>31</b>
8.1	Introduzione . . . . .	31
8.2	Datagram o VC . . . . .	31
8.3	IP Datagram . . . . .	31

“The most compelling reason for most people to buy a computer for the home will be to link it to a nationwide communications network. We’re just in the beginning stages of what will be a truly remarkable breakthrough for most people— as remarkable as the telephone.”

— **Steve Jobs**, Feb. 1th 1985

# 1 Concetti Generali

Introduzione alle Reti di Calcolatori dal punto di vista strutturale.

## 1.1 Definizioni

La maggior parte delle definizioni derivano dal "Blue Book" del CCITT o IUT-T oggi.

- **Comunicazione:** Trasferimento di informazioni secondo convenzioni prestabilite.
- **Telecomunicazione:** Qualsiasi trasmissione e ricezione di segnali che rappresentano informazioni di qualsiasi natura, attraverso cavi, radio o altri sistemi ottici e elettromagnetici.
- **Servizio di Telecomunicazione:** Ciò che viene offerto da un gestore pubblico o privato ai propri clienti al fine di soddisfare una specifica esigenza di telecomunicazione.
- **Funzioni in una rete di telecomunicazioni:** Operazioni svolte all'interno della rete al fine di offrire i servizi. (es: tutte le fasi di una chiamata: segnalazione, commutazione, trasmissione, ecc...)
- **Segnalazione:** Scambio di informazioni che riguardano l'apertura, il controllo e la chiusura di connessioni e la gestione di una rete di telecomunicazione.
- **Commutazione:** Il processo di interconnessione tra Unità Funzionali, Canali di Trasmissione e Circuiti di Telecomunicazione per il tempo necessario al trasferimento dei segnali.
- **Trasmissione:** Il trasferimento di segnali da un punto a uno o più altri punti.
- **Mezzo Trasmissivo:** Mezzo fisico in grado di trasportare segnali tra due o più punti.

- **Canale:** Concatenazione di porzioni di mezzi trasmissivi.  
In riferimento allo studio di reti telematiche:
- **Banda:** Quantità di dati [bit] per unità di tempo [secondi].
- **Capacità:** Massima velocità trasmissiva [bit/s] del canale.
- **Traffico Offerto:** Quantità di dati per unità di tempo che una sorgente cerca di inviare in rete.
- **Traffico Smaltito (Throughput):** Porzione di traffico offerto che riesce ad essere consegnata correttamente alla destinazione.  
Sicuramente questi vincoli vengono rispettati:
  - $\text{Throughput} \leq \text{Capacità Canale}$
  - $\text{Throughput} \leq \text{Traffico Offerto}$

## 1.2 Topologia

La topologia rappresenta un insieme di nodi e canali che fornisce un collegamento tra due o più punti per permettere la telecomunicazione tra essi. Prende il nome di **Nodo** un punto in cui avviene la commutazione, mentre si chiama **Canale** un mezzo di trasmissione, sia nel caso uni che bi-direzionale.

**Tipi di Canale** I canali posso essere di due tipi:

- **Punto-Punto:** Due nodi collegati agli estremi del canale in modo paritetico.
- **Multi-Punto:** Più nodi collegati ad un unico canale: un nodo master e numerosi slave.
- **Broadcast:** Singolo canale di comunicazione dove l'informazione inviata viene ricevuta da tutti gli altri. Nel caso in cui i dati contengano l'indirizzo di destinazione realizzo di fatto un P-P.

La disposizione di nodi e canali definisce la topologia della rete. Viene definita da un grafo  $G=(V,A)$  con  $V$  (= insieme di vertici [nodi]) ed  $A$  (= insieme degli archi [canali]).

Gli archi possono essere Diretti (Unidirezionali) o Non Diretti (Bidirezionali). Considerando  $N=|V|$  e  $C=|A|$  le principali topologie sono:

- **Maglia Completa:**  $C=N(N-1)/2$ , + molto resistente ai guasti, - troppi canali. Esistono molti percorsi, usata solo con pochi nodi.

- **Albero:**  $C=N-1$ , - vulnerabile, + pochi canali. Usata per ridurre i costi e semplificare la stesura dei canali.
- **Stella Attiva:**  $C=N$  (centro NON nodo), - vulnerabile, + pochi canali. Complessità demandata al centro stella. Molto usata nelle reti locali.
- **Stella Passiva:**  $C=1$  (anche se  $N$  fili), - potenzialmente vulnerabile, + pochi canali. Esiste solo un canale broadcast.
- **Maglia:**  $N-1 < C < N(N-1)/2$ , - non regolare, - instradamento complesso, + flessibile in n.can e restistenza. Topologia maggiormente usata.
- **Anello:** Uni ( $C=N/2$ ) e Bi ( $C=N$ ) direzionale, usate in reti locali e per topologie magliate, sopravvivenza garantita in bi-dir.
- **Bus:**  $C=1$ , semplicità instradamento.

Si possono distinguere due tipi di topologia, quella fisica e quella logica. La prima tiene conto dei mezzi trasmissivi mentre la seconda definisce le interconnessioni tra nodi mediante canali. Chiaramente la scelta di una topologia influisce direttamente sulle prestazioni della rete. Il traffico smaltibile da una rete dipende dalla media della distanza tra ogni coppia di nodi della rete, pesata dalla quantità di traffico scambiata tra i due nodi. Nel caso di traffico uniforme e topologie regolari il throughput è inversamente proporzionale alla distanza media.

### 1.3 Servizi di Telecomunicazione

Un servizio di telecomunicazione è ciò che viene offerto da un gestore pubblico o privato ai propri clienti al fine di soddisfare una specifica esigenza di telecomunicazione.

Diretta conseguenza di questa definizione sono i tipi di reti, esse possono essere DEDICATE (singolo servizio: radio, TV) o INTEGRATE (multi servizio: internet).

I servizi possono essere classificati in questo modo:

- **Portanti:** Forniscono la possibilità di trasmissione di segnali tra interfacce utente-rete, esempio l'ADSL.
- **Teleservizi:** Forniscono la completa possibilità di comunicazione tra utenti, includendo le funzioni e gli apparati di utente secondo protocolli definiti. Esempio: Telefonia, Telefax, Web Browsing.

I teleservizi inoltre possono essere di base (posta elettronica), ovvero che garantiscono le minime funzionalità, oppure supplementari con funzionalità aggiuntive a quelle base, spesso vendute separatamente (video-on-demand, mailing list, segreteria telefonica, ecc...).

I principali servizi vengono offerti in due modalità, client-server o peer-to-peer e possono essere classificati in diversi modi, vi sono quelli interattivi (conversazionali, messaggistica, consultazione) o diffusivi (con o senza controllo di presentazione dall'utente). Entrambi possono trasferire informazioni tramite molteplici "canali" audio, video o dati.

**Client-Server** Questo tipo di modello prevede due ruoli ben distinti. Il cliente è colui che inizia l'interazione con il server richiedendo un servizio. Il server ha invece il compito di fornire il servizio richiesto al client. Questa è il modello usato dalla maggior parte degli applicativi.

I client sono attivati solo nel momento in cui viene richiesto un servizio a differenza dei server che sono sempre disponibili ed in attesa di richieste.

**Peer-to-Peer** Questo modello è stato introdotto nel mondo di internet più recentemente ed è principalmente pensato per le interazioni tra gruppi di utenti dopo tutti gli applicativi sono paritetici ovvero mettono a disposizione informazioni condivise.

## 1.4 Tipi di trasmissione

L'informazione può essere condivisa principalmente in due modi, in modo ANALOGICO o in modo NUMERICO (DIGITAL).

**Analogico** La trasmissione viene trasferita per mezzo di un segnale elettrico, di conseguenza sarà continuo, limitato e di infiniti valori. La rappresentazione deriverà dalle variazioni del segnale, ad esempio la trasmissione del segnale audio sul cavo connettore delle cuffie.

**Numerica** Anche in questo caso l'informazione viene trasferita attraverso un segnale elettrico ma esso sarà discontinuo, limitato e con un numero finito di valori. Ad ogni informazione discreta verrà associato un segnale ricostruibile dal ricevitore che ne farà uso.

Nelle reti telematiche l'informazione viene trasferita in forma digitale usando segnali analogici e digitali. Nel caso in cui la sorgente si presenti in maniera analogica essa viene preventivamente campionata in modo da portarla trasformare in una controparte digitale. Questo processo potrebbe presentare delle perdite se non vengono rispettate determinate condizioni.

Il livello successivo alla caratterizzazione del segnale riguardo la sua trasmissione vera e propria che può essere gestita in due modi, SERIALE o PARALLELA. Il principale problema di tutte e due è legato alla sincronizzazione. Questo problema può essere gestito in due modalità, SINCRONA ed ASINCRONA. Ma questo corso non si occupa nello specifico di questi argomenti.

## 1.5 Condivisione di Canale

La convisione di canale può essere di due tipologie, si parla di:

- **Multiplicazione:** Se tutti i flussi sono disponibili in un unico punto.
- **Accesso Multiplo:** Se i flussi accedono al canale da punti differenti.

Per eseguire queste funzioni possono essere usate frequenza, tempo, codice o spazio.

**Multiplicazione di frequenza FDM-FDMA** In questa soluzione la separazione viene ottenuta usando bande di frequenza diverse, chiaramente per evitare problemi avremo bisogno di alcune bande di guardia.

**Multiplicazione di tempo TDM-TDMA** La separazione in questo caso viene effettuata tramite intervalli di tempo diversi con trame temporali ripetitive. Ovviamente anche in questo caso necessiteremo di tempi di guardia tra un'intervallo e l'altro. Questa soluzione è probabilmente la migliore se le condizioni sono identiche tra tutti gli utenti.

**Multiplicazione di codice CDM-CDMA** Questo tipo di divisone si ottiene usando codici differenti che devono essere riconoscibili. Viene ottenuta tramite una sovrapposizione sia in tempo che in frequenza, notare bene come essa non sia un misto delle due, ma una vera e propria sovrapposizione attraverso segnali ortogonali. La trasmissione consiste nel prodotto tra bit di informazione e codice, mentre l'operazione di ricezione equivale ad un prodotto scalare tra vettori. La struttura si presenta discretamente resistente a disturbi.

**Multiplicazione di spazio** Le reti permettono di sfruttare la diversità spaziale del sistema per far coesistere più flussi di informazione in punti diversi. Questa possibilità può essere sfruttata per aumentare la capacità di una rete. Tutte queste soluzioni possono essere applicate in modo predeterminato o in maniera statistica in modo da permettere una flessibilità relativa alla situazione.

## 1.6 Commutazione di circuito

Usata sin dagli albori della telefonia, usa le risorse disponibili per allocare un circuito (collegamento fisico) a ogni richiesta di servizio. Il circuito stabilito rimarrà ad uso esclusivo degli utenti per tutta la durata della loro connessione, le risorse verranno infatti rilasciate solo al termine della comunicazione. L'esempio principe è la rete telefonica.

I vantaggi principali sono:



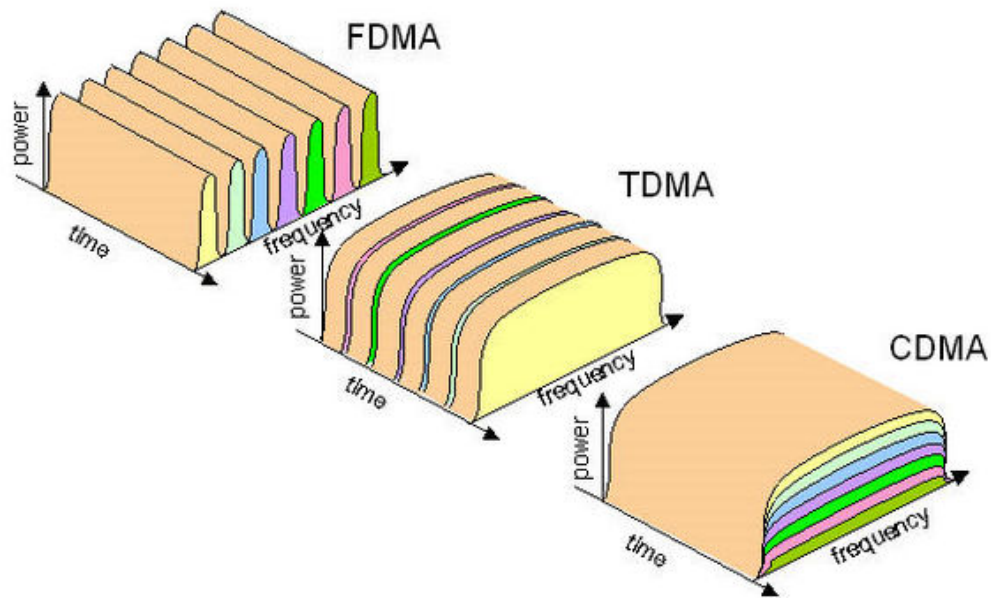


Figure 1: Channel Multiplation

- Banda costante garantita.
- Ritardi costanti e ridotti.
- Trasparenza circuito (formati, velocità e protocolli).

Gli svantaggi invece:

- Risorse dedicate.
- Buona efficienza solo per sorgenti continue.
- Tempo di apertura circuito.
- Tariffazione in base al tempo di allocazione.

Generalmente questa pratica risulta utile solo nel caso in cui il canale allocato risulti completamente sfruttato, altrimenti sarà sicuramente più vantaggioso lo smistamento.

## 1.7 Commutazione di pacchetto

L'idea principale di questo tipo di tecnologia è quella di non predeterminare l'allocazione, soprattutto per l'uso esclusivo da parte di due o più utenti. Questa tecnica può essere paragonata al sistema postale.

L'informazione da trasferire viene organizzata in unità dati (PDU) che comprendono informazioni di utente e protocollo.

- **PDU:** Protocol Data Unit

- **PCI:** Protocol Control Information
- **SDU:** Service Data Unit

La PDU viene spesso chiamata pacchetto (packet) o datagram.

Ogni unità dati viene consegnata alla rete. Ogni nodo si occuperà di memorizzare il pacchetto, analizzare e determinare la destinazione del canale ed accoderlo per l'uscita. Questa tecnica prende il nome di **STORE & FORWARD**.

**Pacchetti** Per poter funzionare questa tecnica ha bisogno di frazionare le informazioni in molti pacchetti ed essi potranno essere di dimensione fissa o variabile. In merito a questa soluzione vanno valutate alcune questioni riguardanti i vari ritardi nella trasmissione. Infatti in ogni canale in cui è trasmesso il nostro pacchetto subirà un ritardo di TX (e di RX) in funzione della dimensione e della velocità della trasmissione ed un ritardo di propagazione in relazione alla lunghezza del canale.

Per ogni nodo invece avremo un ritardo di elaborazione ed un ritardo di accodamento (spesso trascurabili). Fortunatamente nella nostra comunicazione potremo sfruttare la parallelizzazione (pipeline) in modo da migliorare l'efficienza del nostro canale.

La dimensione dei pacchetti gioca un ruolo fondamentale nella trasmissione, pacchetti più brevi infatti favoriscono la parallelizzazione della trasmissione e diminuiscono la % di errori, dovrò comunque tenere di conto che per ogni pacchetto avrò la necessità di un header.

I vantaggi principali di CAP:

- Efficiente utilizzo anche con traffico intermittente.
- Possibilità di verifica del percorso.
- Conversioni possibili.
- Tariffazioni in funzione del traffico emesso.

Gli svantaggi sono invece:

- Difficoltà ad ottenere garanzie di banda.
- Ogni nodo deve elaborare il pacchetto.
- Ritardi variabili.

Sostanzialmente la prima soluzione privilegia la qualità del servizio al singolo utente, la seconda invece l'efficienza complessiva della rete.

**Modi di trasferimento** In commutazione a pacchetto vi sono due principali modi per il trasferimento di informazioni. Quella datagram, descritta precedentemente, e quella a circuito virtuale.

La seconda soluzione si differenzia per la suddivisione in tre fasi:

1. Apertura Connessione (segnalazione)
2. Trasferimento Dati
3. Chiusura Connessione (segnalazione)

Dopo aver stabilito un'accordo tra i due interlocutori ed il fornitore i pacchetti seguiranno tutti lo stesso percorso a differenza del datagram dove i pacchetti potrebbero tranquillamente seguire percorsi differenti. La soluzione a CV rimane comunque differente da quella a commutazione di circuito perchè non vengono allocate staticamente ed esclusivamente delle risorse.

Nel caso di datagram occorre identificare in ogni pacchetto SRC/DEST utilizzando identificatori globali. Nel caso di VC sarà sufficiente individuare il percorso (sfruttando gli indicatori locali), le informazioni SRC/DEST verranno utilizzate solo per stabilire il circuito. Questo tipo di circuito può essere PVC (permanente) o SVC (commutato) ovvero creato su richiesta dell'utente tramite segnalazione della rete.

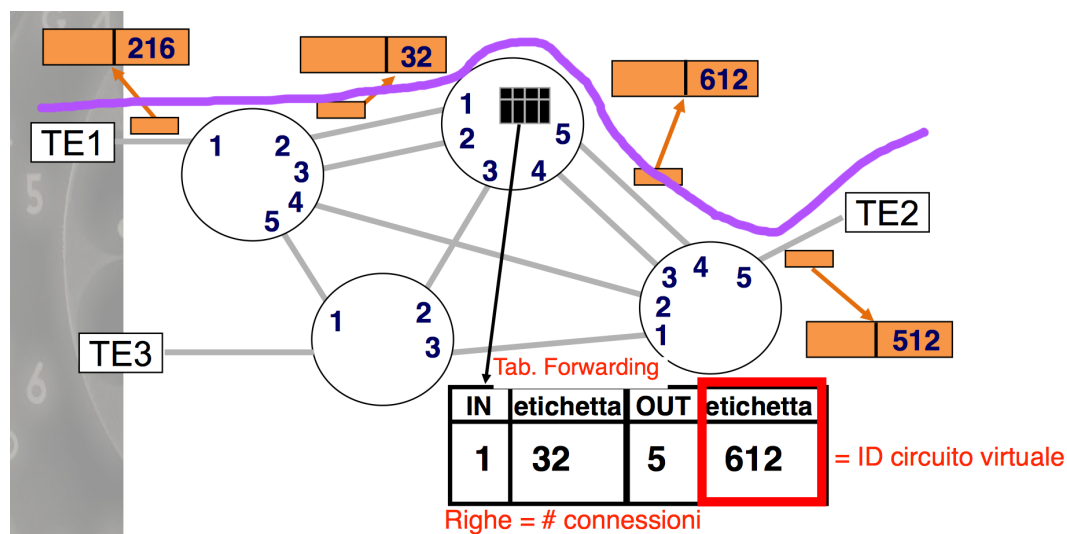


Figure 2: Virtual Circuits

**Identificatori** Una connessione su un canale è logicamente identificata tramite una etichetta, spesso una coppia di identificatori, questa soluzione permette di aggregare i flussi.

## 1.8 Segnalazione

Le segnalazioni possono essere di più tipologie, ci sono quelle di utente (scambio di informazioni tra utente e nodo), quelle internodali (con scambio di informazioni tra nodi), quelle associate al canale o quelle a canale comune.

**Associata al canale** Spesso usato nelle reti telefoniche stabilisce una corrispondenza biunivoca tra canale controllante (info segnalazione) e canale controllato (info utente). Nella versione fuori banda questa corrispondenza non c'è.

**Canale comune** Un canale di segnalazione controllo più canali di informazioni di utente mentre lavora a pacchetto.

## 1.9 Tecniche di gestione

Il network management consiste di diverse funzioni:

- Configuration
- Performance
- Fault
- Security
- Accounting (tariffazione)

## 1.10 QoS: Quality of Service

La qualità di un servizio offerto dipende dalla disponibilità di risorse nella rete e dalle tecniche di allocazione. L'analisi e il progetto di reti TLC si basa su modelli quantitativi in grado di stimare la qualità partendo da ipotesi relative alle risorse.

Supponendo un certa richiesta da soddisfare con un determinato numero di risorse si potrà determinare la qualità del servizio. Le sorgenti di informazione da trattare possono essere, come al solito, di tipo analogico o numeri, a velocità variabile o costante.

I principali indici di qualità sono:

- Ritardi
- Velocità
- Probabilità errore
- Probabilità perdita

- Probabilità blocco

Un'esempio può essere la rete telefonica classica con una bassa latenza (qualche decimo di secondo), una velocità di canale fino a 64 kb/s, una probabilità di errore non superiore a quale % ed una scarsa probabilità di blocco.

## 2 Architetture e Protocolli

La comunicazione ha come unica pretesa la **COOPERAZIONE**. Le regole stabilite (convenzioni) che definiscono l'interazione tra elementi di una rete si chiamano protocolli.

### 2.1 Protocolli

“Sono la descrizione formale delle procedure adottate per assicurare la comunicazione tra due o più oggetti dello stesso livello gerarchico.”

— CCITT

La definizione di protocolli prevede tre parti:

- **Semantica:** Insieme di comandi e risposte.
- **Sintassi:** Struttura di comandi e risposte.
- **Temporizzazione:** Sequenze temporali di comandi e risposte.

Un'architettura di rete definisce il processo di comunicazione, le relazioni tra le parti coinvolte, le funzioni necessarie e le modalità organizzative.

**Architetture stratificate** Esse sono molto utili perché ci garantiscono una semplicità di progetto, facilità di gestione, standardizzazione e separazione delle funzioni.

### 2.2 Modello OSI

Il modello OSI (Figure 3) (Open System Interconnection) è storicamente il primo modello a strati definito (1983) da ISO ed accettato da CCITT/ITU-T. Questo modello è la base di moltissime architetture ma non per questo devono rispettarlo nella sua interezza, internet ne usa solo alcuni strati per esempio.

**Implementazione** A livello astratto possiamo immaginare una rete come composta da sistemi (terminali, nodi...) collegati tra loro da mezzi trasmissivi. Ogni sistema è composto da sottosistemi ed ognuno di essi realizza le funzioni del proprio strato tramite delle entità. Ogni strato fornisce servizi allo strato superiore usando servizi dello strato inferiore. Le entità sono gli elementi attivi di un sottosistema e svolgono le funzioni ed interagiscono all'interno di uno strato.

I servizi possono essere:

OSI Model			
	Data unit	Layer	Function
Host layers	Data	7. Application	Network process to application
		6. Presentation	Data representation, encryption and decryption, convert machine dependent data to machine independent data
		5. Session	Interhost communication, managing sessions between applications
	Segments	4. Transport	End-to-end connections, reliability and flow control
Media layers	Packet/Datagram	3. Network	Path determination and logical addressing
	Frame	2. Data link	Physical addressing
	Bit	1. Physical	Media, signal and binary transmission

Figure 3: OSI Model

- **connection-oriented**: si stabilisce un'accordo preliminare tra rete e interlocutori, poi si trasferiscono i dati ed infine si rilascia la connessione.
- **connectionless**: i dati vengono immessi in rete senza accordi e sono trattati in modo indipendente.

**SAP: Service Access Point** La comunicazione tra due entità passa attraverso un punto di accesso al servizio (SAP).

**Creazione PDU** In un sistema a strati i dati utenti presenti ad un N-esimo livello prendono il nome di N-SDU allora stesso modo anche la N-PCI che insieme andranno a formare la N-PDU. Ogni strato inferiore tratta la PDU di quello superiore come una busta chiusa a cui aggiungere solo la propria intestazione. Il sistema è paragonabile ad un palazzo dove al piano più alto scrivono la lettera e scendendo via via la imbusteranno, ci metteranno l'etichetta e verrà spedita. Il processo viene chiaramente svolto anche nel sistema ricevente ma in modo inverso.

## 2.3 Livelli OSI

Il sistema a strati definito precedentemente si divide in 7 livelli:

### 1. Physical Layer - Par. 4 :

- Fornisce i mezzi meccanici, fisici, funzionali e procedurali per attivare, mantenere e disattivare le connessioni fisiche.
- Trasferisce le cifre binarie scambiate tra le entità di strato collegamento.
- Definizione di codifiche di linea, connettori e livelli di tensione.

### 2. Data link Layer - Par. 5:

- Fornisce i mezzi funzionali per il trasferimento di informazioni tra le entità di strato rete e per fronteggiare malfunzionamenti di S1.
- Ha il compito di rilevare e recuperare gli errori, controllare il flusso e delimitare le unità dati.

### 3. **Network Layer - Par. 8:**

- Fornisce i mezzi per instaurare, mantenere ed abbattere le connessioni di rete tra entità dello strato trasporto.
- Gestisce instradamento, controllo di flusso/congestione e tariffazione.

### 4. **Transport Layer:**

- Colma le carenze di QoS dello strato rete.
- Controllo errore, sequenza e flusso.
- Multipla e demultipla le connessioni.
- Segmenta e ricompone i pacchetti.

### 5. **Session Layer:**

- Assicura alle entità di presentazione una connessione di sessione.
- Organizza la comunicazione tra entità presentazione.
- Struttura lo scambio dati in modo da poterne avere una completa gestione
- Maschera le interruzioni del servizio di trasporto
- Spesso integrato nei livelli superiori.

### 6. **Presentation Layer:**

- Risolve i problemi di compatibilità nella rappresentazione dei dati.
- Risolve i problemi relativi alla trasformazione della sintassi dei dati.
- Può eventualmente fornire servizi di cifratura.
- Spesso integrato nei livelli superiori.

### 7. **Application Layer:**

- Fornisce ai processi applicativi i mezzi per accedere ad OSI.
- es: Mail, terminale virtuale, FTP, ecc...

## 3 **Protocolli a Finestra**

Sono i protocolli più frequenti nelle reti telematiche anche contemporanee. Usate in L2 ed L4. Si occupano principalmente di recupero degli errori di trasmissione, controllo del flusso e di sequenza.

### 3.1 Errori di trasmissione

La trasmissione su qualsiasi canale non può mai essere esente da errori, la probabilità varia tra  $10^{-12}$  (Optical Fiber) e  $10^{-3}$  (Canale radio disturbato). Essendo però trasmessa una mole di dati dobbiamo comunque tenere in considerazione questi numeri e sviluppare tecniche per rilevare e correggere gli errori.

**Codifica di canale** Per quanto un tecnica possa essere efficace comunque non ci potrà garantire una completa risoluzione dagli errori. Tra le più semplici (usate in molti ambiti diversi) ci sono:

- **Parity BIT:** Aggiungo un numero che rappresenta se il numero di 1 (o 0) in una sequenza è pari (o dispari).
- **Codice a ripetizione:** Viene trasmessa più volte la stessa sequenza e si deciderà, la sequenza corretta, confrontandole.
- **Parity Righe/Colonne:** Analoga al parity bit ma la verifica viene fatta per ogni riga e per ogni colonna.

I bit di parità vengono sempre inseriti tra le informazioni di controllo (PCI) della PDU.

**Correzione e Recupero** Vi sono più soluzioni da adottare per l'utilizzo dei parity in base alla quantità.

- **FEC** (Forward Error Correction): I tanti bit di parità vengono usati per cercare di correggere gli errori in ricezione senza la ritrasmissione del pacchetto.
- **ARQ** (Automatic Retransmission reQuest): I pochi bit di parità sono usati per rilevare gli errori e permettere al ricevitore di chiedere la ritrasmissione della PDU.

La tecnica migliore dipende dal contesto in cui andiamo ad operare.

### 3.2 ARQ: Auto Retransmission

Questa tecnica sfrutta un controllo congiunto su errore, flusso e sequenza. Dovremo andare ad aggiungere un campo di numerazione (sequenza) all'interno delle PDU.

Vi sono 3 tecniche di implementazione:

1. Stop & Wait (Alternating Bit)
2. Go back N



### 3. Selective repeat

Un'altro parametro da aggiungere prima di illustrare le tecniche è il **RTT** (Round Trip Time) una funzione del tempo che rappresenta il tempo necessario ad un pacchetto per essere inviato ed aver ricevuto la conferma, esso terrà conto dei ritardi introdotti da ogni elemento.

**Semantica ACK** Ogni protocollo ha la sua semantica per gli ACK, ovviamente TX ed RX devono preventivamente accordarsi su essa.

I più conosciuti sono:

- **Cumulativo:** Si notifica la corretta ricezione di tutti i pacchetti con no. sequenza inferiore a quello specificato.  
ACK(n): *“Ho ricevuto tutto in sequenza fino ad n escluso”*
- **Selettivo:** Si notifica la corretta ricezione di un particolare pacchetto.  
ACK(n): *“Ho ricevuto il pacchetto n, ma non ti dono informazioni sui pacchetti precedenti o successivi”*
- **Negativo (NAK):** Si notifica la richiesta di ritrasmissione di un singolo pacchetto.  
NAK(n): *“Ritrasmetti il pacchetto n”*
- **Piggybacking:** Per risparmiare ACK, nel caso di comunicazioni bidirezionali, si permette di scrivere un riscontro ACK nella PDU di un'altro pacchetto.

#### 3.2.1 STOP & WAIT

Questo algoritmo prevede semplicemente che il trasmettitore dopo aver inviato la PDU resti in attesa (WAIT) dell'ACK di conferma da parte del ricevitore, nel caso qualcosa non vada secondo i piani si procederà alla ritrasmissione. Più precisamente prevede i seguenti step al **TRASMETTITORE**:

- Invio PDU (e salvo copia)
- Avvio tempo di timeout
- Attendo ACK (acknowledgment)
- Se il  $T_{out}$  scade ritrasmetto la PDU

Trasmettitore dopo aver ricevuto l'ACK:

- Check correttezza ACK
- Check sequenza

- Se corretto, abilito l'invio della nuova PDU

Il **RICEVITORE** invece:

- Check PDU
- Check sequenza
- Se corretta, invio ACK e consegno PDU a LV superiori

Durante l'utilizzo di questo algoritmo dobbiamo tenere in considerazione la numerazione delle PDU per due motivi. Primo sono indispensabili per il controllo di sequenza e secondo perchè la numerazione prevede un finito numero di bit. Può anche essere risolto con 1 solo bit ma la questione diventerebbe molto delicata, in generale avremo  $2^n$  numeri prima di dover riprendere.

Altro fattore molto critico riguarda il tempo di timeout, la necessità è quella di scegliere un valore non troppo alto in modo da evitare inutili ritardi, ma allo stesso tempo non può essere troppo breve altrimenti la consegna dell'ACK potrebbe non avvenire in tempo.

Ulteriore improvement per S&W potrebbe essere quello di utilizzare un time-to-live per ogni pacchetto.

### 3.2.2 Go back N

La differenza principale rispetto al precedente è che non attenderemo ACK dopo ogni invio, la invieremo N PDU prima di rimanere in attesa delle conferme.

Dato il multiplo invio dobbiamo introdurre il concetto di finestra.

**Finestra TX**  $W_T$ , rappresenta: “*La quantità massima di PDU che il trasmettitore è autorizzato ad inviare in rete senza aver ricevuto riscontro.*”,  $W_T$  rappresenterà di conseguenza anche il massimo numero di PDU contemporaneamente presenti sul canale.

La sua dimensione sarà  $1 < W_T \leq 2^k$ , il primo estremo non è compreso altrimenti sarebbe uguale a Stop & Wait.

**Finestra RX**  $W_R$  è: “*La sequenza di PDU che il ricevitore è disposto ad accettare e memorizzare.*” ed è direttamente dipendente dalla memoria allocata alla ricezione.

Il TRASMETTITORE con finestra N:

- Invia un numero di PDU corrispondenti alla  $W_T$  facendo di ognugno la copia
- Avvia SOLO 1 contatore, per tutta le  $N \cdot PDU$ , per il  $T_{out}$
- Attende ACK

- Se scade  $T_{out}$  ripeto la trasmissione di TUTTE le PDU

Il RICEVITORE invece:

- Check PDU
- Check sequenza
- Se corretta, invio ACK e consegno PDU a LV superiori

Come per S&W la  $W_R=1$ . Chiaramente la logica a TX sarà più complessa per via della finestra ampia.

### 3.2.3 Selective Repeat

Possiamo definire questi algoritmi come uno sviluppo del precedente. In Go back N, il limite era dato dalla possibilità per il ricevitore di accettare solo PDU in sequenza. SR va proprio a compensare questo limite con  $W_R > 1$  solitamente di dimensioni pari. In generale  $W_T + W_R \leq 2^k$ . Può essere implementata in diversi modi con ACK Cumulativi o selettivi, timer su singole PDU o alla finestra e con vari comportamenti di TX ed RX. Si descrive il caso con ACK cumulativi e timer a finestra. I compiti del TRASMETTITORE saranno:

- Invia un numero di PDU corrispondenti alla  $W_T$  facendo di ognuno la copia
- Avvia SOLO 1 contatore, per tutta le  $N \cdot PDU$ , per il  $T_{out}$
- Attende ACK
- Se scade  $T_{out}$  ripeto la trasmissione di TUTTE le PDU

Il RICEVITORE invece:

- Check PDU
- Check sequenza
- Se corretto
  - **in sequenza** → consegna PDU a LV superiori
  - **non in sequenza:**
    - \* **in**  $W_R$  → Memorizzo
    - \* **out**  $W_R$  → Scarto
- Invio ACK relativo all'ultima PDU in sequenza

Nel caso di singola perdita l'algoritmo si comporta come Go back N a livello di throughput ed occupazione del canale. Abbiamo vantaggi invece quando  $RTT < T_{x_{Wr}}$  perchè il nuovo ACK permetterà lo shift della finestra o in caso di perdite ripetute in quanto sarà necessaria una sola copia del pacchetto al RX. Se TX ritrasmettesse solo il primo pacchetto perso nella finestra ci sarebbero un'ulteriore improvement come con gli ACK selettivi.

## 4 Physical Layer - LV1

In questa sezione verranno presentati i mezzi trasmissivi dal punto di vista fisico e delle loro caratteristiche in ambito di utilizzo reale.

### 4.1 Mezzi Trasmissivi

I mezzi di trasmissione si distinguono grazie alle proprie caratteristiche. Il mezzo ottimale presenterà resistenza, capacità parassite e impedenze basse, buona resistenza alla trazione, flessibilità e facilità di collegamento. Queste caratteristiche dipendono da moltissimi parametri come geometria, distanza, isolante, ecc...

**Parametri fisici** Due importantissimi parametri sono:

- **Attenuazione:** Cresce linearmente, in dB, con la distanza e la  $\sqrt{f}$
- **Diafonia o Cross-Talk:** Misura del disturbo introdotto da un cavo vicino. Cresce con la distanza fino a stabilizzarsi.

Si riporta una loro rappresentazione in figura 4

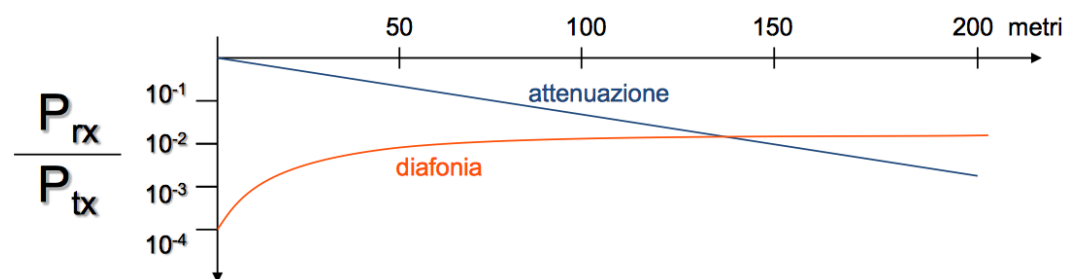


Figure 4: Rappresentazione Diafonia e Attenuazione

Le mezzi più comunemente utilizzati sono:

- **Doppino (Pair):** Derivato dalla telefonia classica e costituito da due fili di rame twisted per ridurre le interferenze elettromagnetiche. Economico, semplice e molto robusto. Usato nella sua versione non schermata UTP.

- **Coassiale:** Composto da un connettore centrale ed una o più calze di schermo per sfruttare la gabbia di Faraday e ridurre le interferenze. E' abbastanza costoso e non troppo semplice da installare ma più veloce del doppino. Usato molto con il connettore a T.
- **Fibra Ottica** (Optical fiber): Minuscolo e flessibile filo di vetro costituito da due parti (core e cladding) con diversi indici di rifrazione. Totale immunità a disturbi elettro/magnet, altissima capacità trasmissiva, bassissima attenuazione e dimensione/costi contenuti. Collegamenti non proprio semplici e poca flessibilità.
- **Canale Radio:** Notto anche come etere sfrutta la propagazione tra TX ed RX mediante l'uso di antenne. Garantisce di raggiungere grandi distanze (vedi satelliti). Molto dipendente dai fenomeni atmosferici e dagli ostacoli generanti riflessioni e rifrazioni (fading e shadowing).

## 4.2 Codifiche di linea

Per poter rappresentare segnali digitali mediante segnali digitali su mezzi elettrici e ottici abbiamo bisogno di codifiche in modo da permettere a TX ed RX di comprendersi.

**Unipolari** Semplici, usano un livello di tensione per ogni valore, nulla per 0 e massima per 1. Il principale problema è legato alla continuità del segnale ed alla perdita di sincronismo in lunghe trasmissioni con lo stesso simbolo.

**Polari** Sfruttano due livelli di tensione con polarità opposte in modo da ridurre la componente DC, vi sono 3 tipologie:

- **NRZ:** Non c'è transizione da 0 da bit consecutivi.
- **RZ:** Tensione 0 tra due bit consecutivi.
- **Bifase:** Bit rappresentato da due livelli di tensione (es. Manchester).

**Bipolari** Chiamate anche AMI (*Alternate Mark Inversion*) usano tensione nulla per 0 e due polarità opposte per 1 usate in alternativa. Permettono l'uso dei simboli ternari per ridurre i problemi di sincronismo con caratteri speciali di delimitazione e di scelta sulle parole di codice.

**Modulazioni digitali** Molto utilizzate per la rappresentazione di informazioni digitali mediante segnali analogici sui mezzi radio, ottici o elettrici dove l'informazione viene impressa su di un segnale sinusoidale con variazioni di frequenza, fase o ampiezza per la distinzione dei segnali.

### 4.3 Reti di Accesso

L'utente si collega ad una rete di telecomunicazioni sfruttando sia la rete di accesso che quella di trasporto. La prima comprende tutti gli apparati dall'utente al nodo di accesso, la seconda invece è costituita dai mezzi appartenenti ad uno o più gestori di servizi di TLC destinati al transito su due nodi.

La gestione dell'ultimo miglio di rete, conosciuta anche come local loop, può essere gestita in più modi, con reti DSL, PON, HFC, ecc... Andremo ad analizzarle singolarmente.

**DSL** *Digital Subscriber Line* è una famiglia di tecnologie in grado di fornire servizio dati ad alta velocità sulla rete. La più diffusa è quella asimmetrica (download maggiore di upload). In questo caso la vicinanza alla centrale è fondamentale.

L'accesso alla rete viene fatto attraverso un modem (MODulatore DEModulatore) che ha il compito di trasformare il segnale da analogico a digitale e viceversa in modo da permettere la coesistenza del segnale dati e di quello voce per garantire la divisione in frequenza. La VDSL è una versione "potenziata" della ADSL in grado di garantire bitrate molto più elevati sfruttando bande di frequenza superiore.

**PON** *Passive Optical Network* architettura per la connettività di last mile in fibra ottica senza componenti attivi. E' un'architettura poco diffusa in EU, molto invece in Asia, sostituisce direttamente FTTH ed integra VDSL.

**HFC** *Hybrid Fiber Coax* sfruttano lo stesso meccanismo della TV via cavo, inizialmente erano unidirezionali, è strutturata sfruttando una topologia ad albero. Le differenze principali con ADSL sono legate alla condivisione degli apparati tra utenti della stessa zona residenziale, che ADSL sfrutta la rete telefonica senza richiesta di posa di cavi ad hoc a differenza di HFC. Il vantaggio principale è che non risente della distanza.

**Cellulari** Offrono servizi di voce e dati in mobilità. Il principio è quello di una copertura capillare tramite antenne con portata limitata. Si introducono i termini **Roaming** (rintracciabilità sul territorio) ed **Handover** (continuità di connessione nel passaggio tra celle).

Nel tempo sono passate alcune generazioni:

- **1G**: Analogica, solo telefonia, grandi celle, bassa qualità ed efficienza.
- **2G** GSM: Digitale, FDMA/TDMA, celle contenute, criptata. Servizio dati con GPRS ed EDGE.

- **3G UMTS:** Servizi integrati dati e voce, FDMA/CDMA, celle stratificate, evoluta in HSPA.
- **4G LTE:** OFDMA con microcanali per brevi periodi, antenne MIMO.

**Satellitari** Ci son 3 tipologie di orbite, GEO usate per trasmissioni broadcast, MEO per GPS e LEO usati per telefonia satellitare.

## 4.4 Reti di trasporto

La rete di trasporto viene gestita da più operatori telefonici o dati (ISP) in competizione, alcuni sono anche proprietari delle infrastrutture (TIM), offrendo servizi o affittando gli apparati.

La trasmissione si è evoluta dalla rete telefonica tradizionale con moltiplicazione a divisione tempo.

**Sincronizzazione** Tutti i sistemi si sono evoluti dalla PDH (*Plesiochronous Digital Hierarchy*) pensata per canali vocali, senza Store-and-Forward e con velocità limitate. Oggi si preferiscono infrastrutture sincrone come:

- **SONET** *Synchronous Optical NETwork*: Segnali ottici multipli della velocità base.
- **SDH** *Synchronous Digital Hierarchy*: Equivalente europeo di SONET.
- **STS** *Synchronous Transport Signal*: Standard corrispondente per segnali elettrici.

Per questioni di affidabilità vengono preferite strutture ad anello. Lo schema di divisione solitamente è temporale (TDM) ed ogni trama include una PCI con informazioni per la sincronizzazione, canali di servizio e gestione guasti.

## 5 Data Link Layer - LV2

Le principali funzioni di questo strato, sfruttate poi dal superiore sono:

- Delimitazione di trama
- Moltiplicazione
- Indirizzamento locale
- Rilevazione errore
- Controllo di flusso sull'interfaccia
- Correzione errore

Derivano dal protocollo SDLC utilizzato inizialmente da IBM SNA, standardizzato poi da ISO come HDLC. Da esso derivano molti altri protocolli come LAPB, LAPD, ecc... Si è poi aggiunto un sottostrato MAC nelle reti locali. I protocolli di LV2 sono usati sia dalle **reti pubbliche** per gestire le connessioni tra utente e nodo, sia nelle **reti private** per connettere tra di loro apparati in ambienti circoscritti.

**Trasferimento** Un caratteristica comune ai due tipi di rete rimane la PDU composta come in tabella:

<b>Dato</b>	01111110	Indirizzo	Controllo	Dati	CRC	01111110
<b>Size</b>	8	8	8/16	$\geq 0$	16	8

Una considerazione da fare riguardo il flag di controllo che è importante non confondere con parte di dati, per farlo si usano tecniche come Bit o Byte Stuffing. Esse sfruttano un singolo bit dopo ogni sequenza di 5 uni tranne che nel flag, oppure una sequenza di escape da scartare prima del flag.

## 5.1 Point to Point Protocol - PPP

Utilizzato nei collegamenti telefonici o ADSL. Le caratteristiche speciali di questo protocollo sono:

- Negoziazione dell'indirizzi di LV1
- Trasparenza del contenuto
- Semplicità
- Rilevazione senza recupero degli errori

I campi della PDU sono simili a quelli classici con flag, address (compatibilità HDLC), control (compatibilità HDLC) e protocol (protocollo di livello superiore a cui consegnare i dati).

Questo standard inizia dallo stato di dead, cercherà di stabilire una connessione e nel caso di successo configurerà la rete per essere utilizzata. Dopo l'eventuale autenticazione interviene NCP che definirà le modalità di trasferimento e negozierà l'assegnazione di un indirizzo.

## 5.2 Frame Relay

Standard per costruire reti a pacchetto con circuiti virtuali (vedi figura 2) su scala geografica. Il nome è la tecnologia, mentre il protocollo è LAPF. Ancora usato per collegare di nodi degli ISP.

LAPF è suddiviso in due parti, DL-CORE (utilizzato da tutti i nodi della rete) DL-CONTROL (utilizzato solo dal mittente e dal destinatario).



### 5.3 Asynchronous Trasfer Mode - ATM

Rete integrata nata durante l'evoluzione di ISDN, chiamata B-ISDN. Anche essa è una rete a pacchetto con servizi di VC su scala geografica.

Il servizio sarebbe stato ottimo ma non è molto diffuso a livello utente per la necessità di sostituire tutti gli apparati esistenti. I vantaggi di questa tecnologia riguardano principalmente le velocità elevate, bassa latenza ed uso di PDU di dimensione fissa (53 byte, 48 B di dati). Interessante l'analisi dell'intestazione della cella, composta da:

- **GFC - 4b**: Contiene informazioni riguardanti il numero di celle immettibili nella rete.
- **VPI - 8/12b**: Percorso definito tra più commutatori ATM.
- **VCI - 16b**: Singolo circuito interno a VP.
- **PT - 3b**: Classifica il tipo di informazione contenuta nel payload. Ha significato in AAL5.
- **CLP - 1b**: Cell Loss Priority.
- **HEC - 8b**: Header Error Code.

La struttura AAL (*ATM Adaption Layer*) integra il trasporto ATM per offrire differenti servizi ai livelli superiori. In particolare viene usato AAL5 usato per gestire la segmentazione di PDU a LV3.

### 5.4 Logical Link Protocol - LLC

Il LV2 viene suddiviso in 2 sottolivelli, LLC (derivato da HDLC) e MAC (Medium Access Controll).

E' un protocollo standard (ISO 8802/2 e IEEE 802.2) di caratteristiche tipo:

- Orientato al byte.
- Senza delimitatori (demandato al MAC).
- Non check errori (non esiste il campo CRC).
- PDU con indirizzi SRC e DEST.
- PDU di dimensione variabile.

## 6 Protocolli Reti Locali - LAN

La rete locale solitamente è una ridotta estensione geografica dove abbiamo necessità di trasmissioni simultane tra più utenti, per questo motivo è necessario gestire la condivisione del canale.

Una possibile soluzione è quella di condivisione rigida del canale o per frequenza, codice o tempo. Il problema è che un'allocazione statica porterebbe a grosse limitazioni vista la natura del traffico, devo quindi emulare una moltiplicazione statistica. Vi sono 3 principali famiglie, a contesa (Ethernet, Wi-Fi), ad accesso ordinato (Token Ring o bus ed FDDI) o con slot a prenotazione (DQDB).

### 6.1 Accesso Casuale

In questa soluzione quando un nodo deve trasmettere lo fa alla velocità  $R$  senza coordinarsi con altri nodi, con possibilità di collisione.

Il primo esempio è **Aloha** (di *Norm Abramson* 1970). Soluzione semplice senza sincronizzazione, la trasmissione viene iniziata in qualunque istante, la conferma viene ricevuta su un canale separato, nel caso non venga ricevuta dopo un tempo di timeout ritrasmetto dopo un tempo casuale (in caso di ulteriore collisione raddoppio il tempo casuale). Chiaramente con questa soluzione la probabilità di collisione è elevata.

Lo **Slotted Aloha** invece divide il tempo in slot, solo ad inizio slot potrà essere avviata una trasmissione, se si verifica collisione ritrasmetto sempre con il criterio di prima. L'efficienza non è molto alta (18-37%) e non è nemmeno stabile. La distribuzione viene rappresentata in figura 5

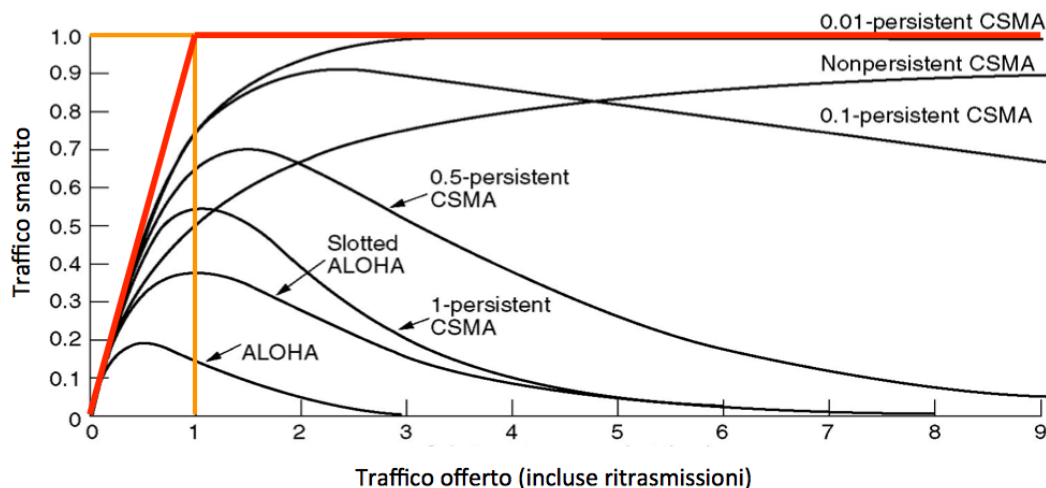


Figure 5: Efficienza reti LAN (Linea ROSSA ideale)

## 6.2 Carrier Sense Multiple Access - CSMA

La bassa efficienza di Aloha è dovuta dall'accesso casuale ai canali. Per aumentare il throughput e diminuire le collisioni posso eseguire semplicemente una verifica della libertà o no del canale.

Vengono utilizzate le seguenti strategie di ritardo trasmissione:

- **1-persistent:** Aspetto che il canale si liberi e trasmetto immediatamente.
- **non-persistent:** Riprovo a sentire il canale dopo un tempo casuale, se libero ritrasmetto.
- **p-persistent:** Aspetto che il canale si liberi e trasmetto con probabilità  $p$  o rimando la trasmissione con probabilità  $(1-p)$ .

Anche in questa soluzione si avranno collisioni, sono inevitabili, perché direttamente correlati al tempo di propagazione sul canale. Un possibile modo per compensare queste mancanze si ha con le versioni CD (collision detection) o CA (collision avoidance).

**Collision Detection** La stazione monitora il canale durante la trasmissione:

- Se sente sola la propria prosegue.
- Se sente collisione, interrompe la propria.

Devo comunque considerare un margine di errore, se una trasmissione termina pochi istanti dopo che un'altra è iniziata potrei non rilevare la collisione. Le performance di questa soluzione migliorano su reti piccole, su reti piccole rispetto alla dimensione della trama e con velocità di trasmissione bassa. Si preferisce la soluzione 1-persistent perché migliore a basso carico, non è facile la gestione delle priorità. Soluzione adottata in **Ethernet**.

**Collision Avoidance** Non è possibile usare la versione CD su canali radio, per tanto preferisco prevenire le collisioni.

La procedura è strutturata in questo modo:

- Ascolto per un tempo DIFS e se rimane libero per tutto il tempo inizio trasmissione.
- Se durante questo spazio DIFS il canale si occupa, avvio un timer di *backoff* e finito esso rieseguirò il punto precedente.

La ricezione invece prevede la verifica della correttezza di trama per l'invio di un ACK ovviamente, nel caso in cui TX non ricevesse ACK ripartirà la procedura di trasmissione. Le collisioni si possono comunque verificare ma con una probabilità minore. Questo protocollo viene usato nelle reti **WiFi 802.11**.

## 7 Standard Reti Locali - LAN

L'inizio della standardizzazione di questi protocolli è degli anni 80 dal progetto IEEE 802, con definizioni da 802.1 (Introduzione all'internet working di LAN), fino ad 802.17 (resilient packet ring). Le principali funzioni di LV2 sono già state presentate in nel capitolo 5.

Introduciamo ora il concetto di indirizzi LLC, ovvero di indirizzi che permettono la moltiplicazione di più protocolli di strato superiore, e di indirizzi MAC i quali permettono di identificare la scheda (TX o RX) tra i nodi della LAN.

### 7.1 Indirizzi MAC

Sono numeri di 6 byte, inizialmente scritti in una ROM della scheda, ora modificabili anche via software, sono composti di due parti. I primi 3 byte MS sono un lotto di indirizzi assegnati al costruttore (Organization Unique Id.), gli ultimi 3 rappresentano una numerazione progressiva interna decisa dal costruttore. *Esempio: EC:22:80:07:9A:4D è una scheda DLink.*

Possono essere di 3 tipi:

- **UNICAST**: Singola stazione.
- **MULTICAST**: Gruppi di stazioni.
  - **Solicitation**: Richiesta di servizio ad un gruppo multicast.
  - **Advertisement**: Periodica diffusione di informazioni di appartenenza ad un gruppo M.
- **BROADCAST**: Riferiti a tutte le stazioni.

Una volta ricevuto un pacchetto la scheda si occuperà di verificare se il MAC coincide, in caso positivo la invierà a livelli superiori, in caso non lo sia verrà scartato (possibile eventuale override software).

### 7.2 Ethernet

**Ethernet vs IEEE 802.3** Le differenze tra questi due standard sono solo di tipo tecnico relative al livello MAC e fisico, vedi figura 6 e 7. Se stazioni sono nello stesso dominio di collisione, il tempo minimo di trasmissione di una trama non può essere inferiore al massimo RTT. Da questa affermazione deriva che la velocità di trasmissione e le dimensioni della rete determinano la lunghezza minima della trama.

Le principali caratteristiche di questa rete sono:

- Non caricare troppo per mantenere buona efficienza.
- Semplice e totalmente distribuito.

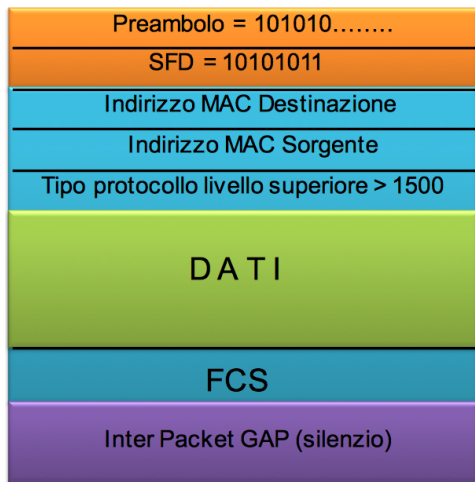


Figure 6: Ethernet



Figure 7: IEEE 802.3

- Non adatto ad applicativi real-time.
- Piccoli ritardi a basso carico
- Molto diffuso.
- Nessuna conferma di ricezione.
- No priorità.

### 7.3 Apparati

Le reti locali sono sempre più efficienti, veloci ed affidabili. Si cerca di aumentarne sempre di più estensione, numero di utenti e sicurezza.

**HUB** Sono apparati multiporta che operano a LV1 (paragrafo 4) sono quindi passivi, non riconosce le trame e non separa i domini di collisione.

**Switch** Sono apparati multiporta operanti a LV2 (paragrafo 5) attivi con funzioni di store-and-forward (riconosce trame) in grado di garantire prestazioni superiori agli hub.

Il vantaggio principale rispetto al primo dispositivo è quello di separare i domini di collisione, creandoli ad hoc per ogni connessione punto-punto, eliminando così di fatto le collisioni (CSMA/CD non più necessario) e trasformando ETH in un protocollo “framing” di LV2.

Questi dispositivi non dovrebbero modificare la struttura della rete, è necessario però che ogni apparato abbia un indirizzo di LV2 unico all'interno della LAN estesa. Il funzionamento è basato sulla conoscenza topologica della rete per tanto vi sono 3 tecniche di switching:

- **Address Learning:** Per ogni trama viene letto e memorizzato l'indirizzo MAC sorgente ed assegnato alla porta.
- **Frame Forwarding:** Dopo aver ricevuto un packet cerca se la destinazione è presente nel database, se la trova invia alla porta precisa altrimenti invia a tutti tranne a quella sorgente.
- **Spanning Tree:** Genera un'albero logico in modo da eliminare anelli, abitando solo alcune porte.

**Vantaggi di interconnessione** Questo ampliamento degli apparati di rete genera molti vantaggi:

- Partizionamento della rete in K reti locali.
- Diminuzione o rimozione di collisione.
- Trasforma la rete da classica a commutazione di pacchetto.
- Gestibilità e sicurezza.

**VLAN: Virtual LAN** Sono LAN costituite da host fisicamente collegati allo stesso segmento di rete ma logicamente partizionati in LAN separate. E' un costrutto di LV2 che deve quindi essere supportato dallo switch.

## 7.4 WiFi

**WiFi vs IEEE 802.11** "WiFi" è una certificazione di interoperabilità e aderenza allo standar, rilasciata da una associazione di produttori (WiFi Alliance). La definizione di IEEE invece è il nome di una famiglia di standar che copre la tecnologia delle reti locali wireless dal punto di vista fisico, MAC, interconnessione e sicurezza.

La rete può essere creata senza struttura WiFi Direct (comunicazione diretta tra terminali) o tramite AP (Access Point), eventualmente collegato ad internet, funzionalmente analogo ad uno switch a livello MAC.

**Strato Fisico** 802.11 lavora su bande NON LICENZIATE esse infatti sono condivise dai moltissimi strumenti come Bluetooth, Cordless, forni MW, ecc... Le frequenze in questione sono 2.4 GHz (14 channel) e 5 GHz (23 channel).

**Strato MAC** A questo livello la struttura si basa su DCF (*Distributed Coordination Function*) direttamente derivato da CSMA/CA. Le differenze sono legate alla contesa, per una stazione, del possesso del canale. Essendo stazioni half-duplex il ricevitore dovrà confermare con ACK la ricezione. Datene in considerazione la collisione in caso di terminale nascosto, risolvibile però con handshaking, inviando una piccola trama contenente la durata del trasferimento.

## 8 Network Layer - LV3

### 8.1 Introduzione

Il livello 2 (5) presenta alcuni problemi come la bassa efficienza nella gestione dei collegamenti, ecc... Il livello 3 cerca di compensare alcune di queste carenze.

Questo livello si occupa di trasportare i pacchetti dal TX ad RX, di incapsulare i pacchetti (lato TX) e di consegnarli al LV4 (lato RX). Questo livello è presente in ogni tipo di dispositivo che sia esso Host o Router.

Le due principali funzioni di questo strato sono quella di **routing** e di **forwarding**. La prima, per analogia, equivale a “*Pianificare un viaggio dalla sorgente alla destinazione*” mentre la seconda a “*L’attraversamento di ogni singolo incrocio*”.

### 8.2 Datagram o VC

La soluzione con datagram fornisce un servizio di networks *connectionless* mentre i virtual-circuit ne forniscono uno *connection*.

Ricampitolando le principali differenze sono:

- **Datagram:**
  - Scambi tra host molto elastici.
  - Molte tipologie (alcuni problemi di uniformità).
  - Terminali molto SMART, **complexity at “edge”**.
- **VC:**
  - Evoluta dalla telefonia.
  - Precisa temporizzazione per garantire il servizio.
  - Terminali “stupidi”, **complexity “inside”**.

### 8.3 IP Datagram

Il LV3 contribuisce alla formazione del pacchetto da trasferire per una totale comprensione. I campi del datagram (IPv4), rappresentati in figura 8, sono:

- **Versione:** IPv4 o IPv6.
- **Header Length:** Dimensione dell’header in 32 B.
- **Type of Service:** Tipo di dato, usato per prioritizzare il traffico.
- **Length:** Lunghezza complessiva del datagram.
- **16-bit ID:** Utilizzato per frammentazione e riassemblaggio.

- **Flags:** Utilizzato per frammentazione e riassemblaggio.
- **Fragment Offset:** Utilizzato per frammentazione e riassemblaggio.
- **TTL:** Numero di rimanenti passaggi (hops).
- **Upper Layer:** Protocollo di livello superiore per la consegna del payload.
- **Header Checksum**
- **32 bit IP SRC:** Indirizzo IP di sorgente.
- **32 bit IP DEST:** Indirizzo IP della destinazione.
- **Options:** Timestamp, record route, list of router, ecc... Non sempre presente.
- **Payload:** Dati di pacchetto, tipicamente segmenti TCP o UDP.

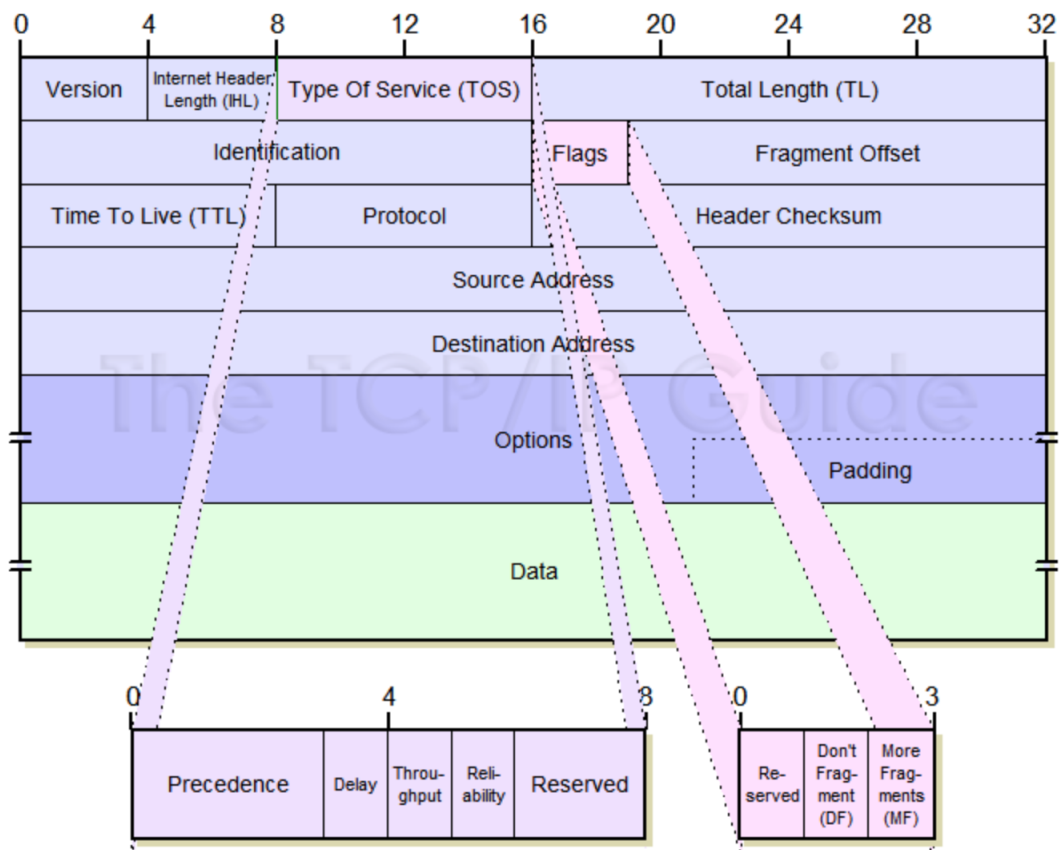


Figure 8: IPv4 Datagram

Tutto questo header si aggiunge ai quelli dei precedenti e successivi.