Reti di Calcolatori



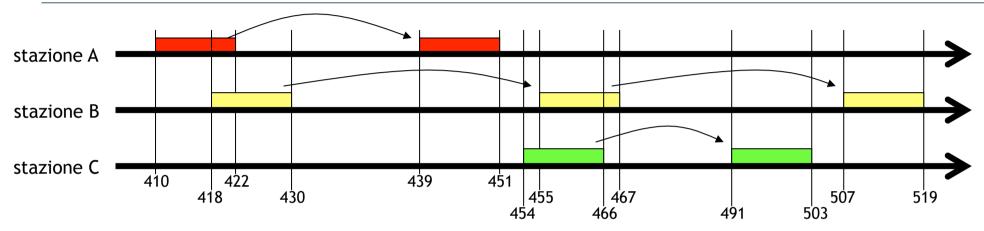
Il livello Data Link - Esercizi

Facoltà di Scienze MM.FF.NN. A.A. 2010/2011 Laurea in Informatica

- ☐ 3 stazioni comunicano utilizzando il protocollo ALOHA; si suppone che il tempo di propagazione sia nullo; le caratteristiche del sistema sono:
 - velocità della linea: 2.5 Mbit/s
 - lunghezza delle trame: 30 Kbit (→3.75 Kbyte)
- ☐ La stazione A inizia a trasmettere all'istante tA=410 msec;
- ☐ La stazione B inizia a trasmettere all'istante tB=418 msec;
- ☐ La stazione C inizia a trasmettere all'istante tC=454 msec;
- ☐ C'è collisione tra A e B? Per quanto tempo si sovrappongono le trame?
- Si supponga che, dopo la collisione, le stazioni decidono di ritrasmettere Z millisecondi dopo la fine della trasmissione del pacchetto corrotto;
 - Z viene deciso secondo il seguente metodo: si attende un tempo pari a
 - somma delle cifre che compongono l'istante di inizio trasmissione * numero di collisioni consecutive + T (ad esempio, se l'istante è 315 msec, Z = (3+1+5)*#collisioni + T)
- ☐ Si determini in quale istante riescono a trasmettere le 3 stazioni



Esercizio 1 - Soluzione



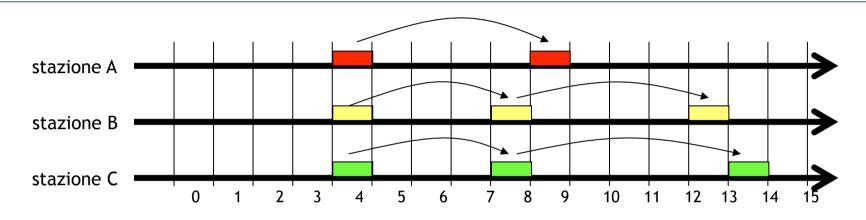
- ☐ Tempo di trama T: 30.000 bit / 2.500.000bit/s = 12 msec
- ☐ Stazione A
 - prima collisione, Z= (4+1+0)*1+12=17, istante di ritrasmissione=422+17=439
- ☐ Stazione B
 - prima collisione, Z=(4+1+8)*1+12=25, istante di ritrasmissione=430+25=455
 - seconda collisione, Z=(4+5+5)*2+12=40, istante si ritrasmissione=467+40=507
- ☐ Stazione C
 - prima collisione, Z= (4+5+4)*1+12=25, istante di ritrasmissione=466+25=491



- □ 3 stazioni A, B e C comunicano utilizzando il protocollo Slotted ALOHA; si suppone che il tempo di propagazione sia nullo; la lunghezza delle trame è fissa e occupa il canale per tutto il tempo di uno slot
- ☐ Ad ogni stazione è associato un seme che serve per la generazione dei numeri casuali
 - A \rightarrow 35; B \rightarrow 16; C \rightarrow 22
- ☐ Tutte le stazioni iniziano a trasmettere al primo slot
- ☐ Si supponga che, dopo la collisione, le stazioni decidono di ritrasmettere Z slot dopo (se Z=1, ritrasmettono lo slot successivo, se =2 dopo 2 slot, ...);
 - Z è il risultato della seguente operazione (viene considerato solo l'intero inferiore) :
 - sqrt(seme associato alla stazione * numero di collisioni consecutive)
 - ad esempio, se il seme è 35 e ci sono gia' state 2 collisioni, Z = sqrt(35*2)= 8
- ☐ Si determini in quale slot riescono a trasmettere le 3 stazioni



Esercizio 2 - Soluzione



■ Stazione A

- prima collisione, Z= sqrt(35*1)=5, ovvero ritrasmette al quinto slot successivo

☐ Stazione B

- prima collisione, Z= sqrt(16*1)=4, ovvero ritrasmette al quarto slot successivo
- seconda collisione, Z= sqrt(16*2)=5, ovvero ritrasmette al quinto slot successivo

☐ Stazione C

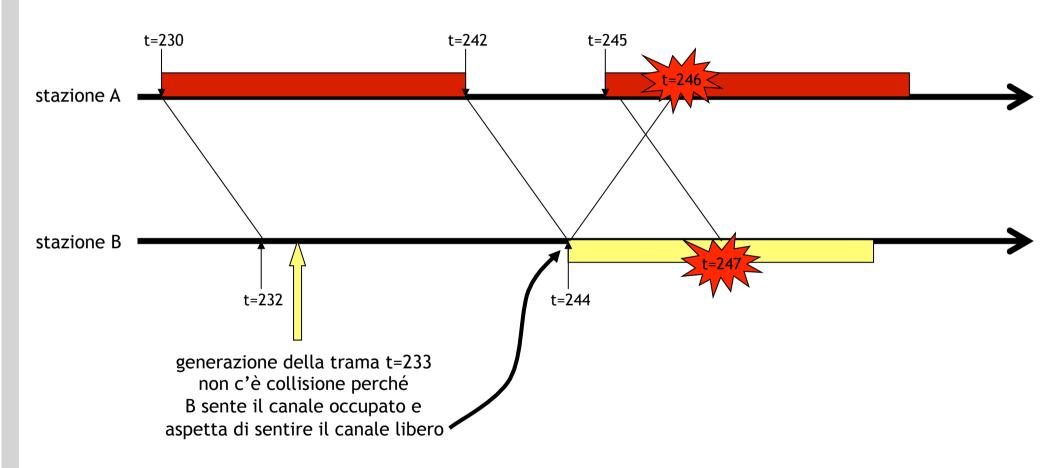
- prima collisione, Z= sqrt(22*1)=4, ovvero ritrasmette al quarto slot successivo
- seconda collisione, Z= sqrt(22*2)=6, ovvero ritrasmette al sesto slot successivo



- □ Due stazioni A e B attestate sullo stesso segmento di rete utilizzano un protocollo CSMA persitent (→ 1-persistent); le caratteristiche del sistema sono:
 - velocità della linea: 2.5 Mbit/s
 - lunghezza delle trame: 30 Kbit (→3.75 Kbyte)
 - ritardo di propagazione: 2 msec
- ☐ La stazione A genera 2 pacchetti: uno all'istante tA1=230 msec e uno all'istante tA2=245 msec
- ☐ La stazione B genera un pacchetto all'istante tB1=233msec
- □ Domande:
 - in che istante A si accorge della collisione?
 - e in che istante B si accorge della collisione?



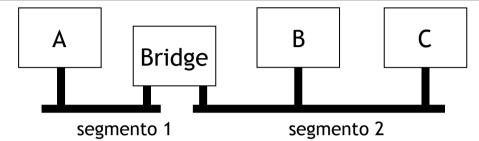
Esercizio 3 - Soluzione



☐ Tempo di trama T: 30.000 bit / 2.500.000bit/s = 12 msec



- ☐ Configurazione come in figura
- ☐ Caratteristiche Bridge

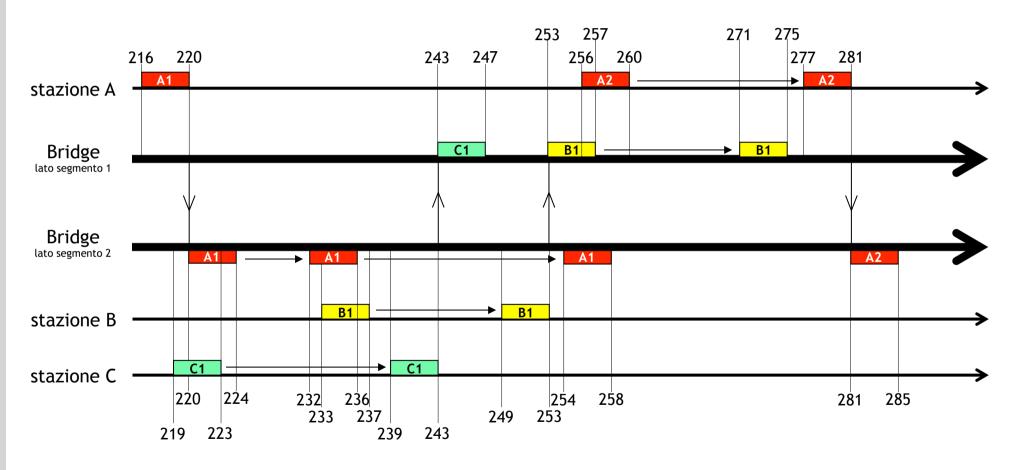


- memorizza le trame che arrivano da un segmento di rete e le ritrasmette sull'altro segmento di rete; tale comportamento è valido in entrambi i sensi;
- la capacità di memorizzazione e la capacità di trasmissione è indipendente nei due segmenti (ovvero se arrivano o se devono essere trasmesse due trame contemporaneamente sui due segmenti di rete, il Bridge è in grado di memorizzarle o trasmetterle entrambe);
- la ritrasmissione sull'altro segmento ha inizio solamente quando la trama è stata memorizzata completamente;
- nel ricevere e nel trasmettere le trame, utilizza gli stessi protocolli delle altre stazioni;
- le trame restano in memoria fino a quando la trasmissione sull'altro segmento non è andata a buon fine.

- ☐ Le stazioni utilizzano il protocollo ALOHA per la trasmissione delle trame; le caratteristiche del sistema sono:
 - velocità delle linee: 1.6 Mbit/s;
 - lunghezza delle trame: 800 byte;
 - ritardo di propagazione su entrambi i segmenti nullo;
- ☐ La stazione A genera due trame, A1 e A2, agli istanti tA1=216 msec e tA2=256 msec rispettivamente;
- ☐ La stazione B genera una trama, B1, all'istante tB1=233msec;
- ☐ La stazione C genera una trama, C1, all'istante tC1=219msec.
- □ In caso di collisione, si supponga che le stazioni decidono di ritrasmettere Z millisecondi dopo la fine della trasmissione della trama corrotta; il numero Z viene deciso secondo il seguente metodo:
 - si attende un tempo pari a Z = Sc * N + T, dove
 - Sc = somma delle cifre che compongono l'istante di trasmissione
 - N = numero di collisioni subite dalla trama
 - T tempo di trama
- ☐ Si determini graficamente le trasmissioni delle diverse trame sui due segmenti distinti



Esercizio 4 - Soluzione





Esercizio 4 - Soluzione

- ☐ Tempo di trama T: 800*8 bit / 1,600,000bit/s = 4 msec
- ☐ Stazione A
 - prima collisione, Z= (2+5+6)*1+4=17, istante di ritrasmissione=260+17=277
- ☐ Bridge lato Stazione A
 - prima collisione, Z= (2+5+3)*1+4=14, istante di ritrasmissione=257+14=271
- ☐ Bridge lato Stazioni B e C
 - prima collisione, Z= (2+2+0)*1+4=8, istante di ritrasmissione=224+8=232
 - seconda collisione, Z=(2+3+2)*2+4=18, istante si ritrasmissione=236+18=254
- ☐ Stazione B
 - prima collisione, Z=(2+3+3)*1+4=12, istante di ritrasmissione=237+12=249
- ☐ Stazione C
 - prima collisione, Z=(2+1+9)*1+4=16, istante di ritrasmissione=223+16=239