**UML Switch con interfaces TAP Remotas en un DVS**

El User Mode Linux (UML) es un Linux que ejecuta en modo Usuario y que utiliza técnicas y recursos de la virtualización para ejecutar. Una de esos recursos son las interfaces de red virtuales (vNIC) que se asocian a una interface TAP del Host donde reside el UML.

Otra forma de conectar el UML a una red en la que reside el Host es a través de un Switch virtual (uml\_switch) que es un proceso demonio que, entre sus interfaces cuenta con una interface TAP del Host. El switch virtual dispone de varios puertos virtuales que son simplemente conexiones entre procesos a través de Unix Sockets. Cada puerto tiene un socket de control (por donde intercambia requerimientos con el Switch) y un puerto de datos por donde se transfieren paquetes (concretamente frames) entre el Switch y el proceso daemon en cuestión.

Un DVS es un Sistema de Virtualización Distribuido que permite gestionar múltiples Contenedores Distribuidos (DC) los cuales pueden abarcar más de un nodo del cluster de virtualización y los procesos que se ejecutan dentro del DC se pueden comunicar entre sí sin considerar el nodo en el que se encuentran ejecutando ni direcciones IP que lo relacionan con una localización o interface determinada. Además, las comunicaciones en un DVS soportan la replicación y migración de servicios los cuales proveen una solución para aquellos sistemas que requieren alta disponibilidad.

El DVS UML SWITCH es una modificación del UML Switch al cual se le han incorporado interfaces TAP localizadas en nodos diferentes al Host donde reside el UML. Si bien esta extensión en su funcionamiento puede realizarse utilizando protocolos más estándares tales como TCP o UDP o TIPC, la utilización de M3IPC (mecanismo de IPC del DVS) tiene el valor agregado de soportar facilidades de replicación y migración que no están disponibles en los otros protocolos, o eventualmente, su uso hace más compleja la solución.

En la Fig. 1 se muestra cómo funciona un UML Switch original.



1. UML Switch original.

Los UMLs se unen al switch habilitando la interface virtual denominada “*daemon*” que es un cliente del server que ejecuta en el Switch. Como se mencionó anteriormente, la comunicación se realiza utilizando Unix sockets. Los puertos virtuales adicionales al Switch se crean en forma automática al conectarse nuevos UMLs al Switch.

El objetivo del DVS UML Switch es incorporarle la posibilidad de utilizar interfaces TAPs pero de Hosts remotos, tal como se muestra en la Fig. 2.



1. Esquema lógico del DVS UML Switch

La implementación del DVS UML Switch se realiza utilizando dos hilos (threads) que son los que se comunican con los nodos remotos y se usa un par de Unix sockets (Control y Datos) por cada interface TAP Remota (***rmttap***) (Fig. 3).



1. Esquema operacional del DVS UML Switch

En este esquema de ejemplo, se puede implementar la siguiente configuración:

* Las interfaces tap0 de cada nodo se dedican a conectarse al Switch del Host Local.
* Las interfaces tap1 se dedican a conectarse (a través del DVS) a un Switch Remoto.

El thread Sender se encarga de tomar frames de los Unix Sockets de cada uno de los ports virtuales del switch y de las interfaces TAP locales asociadas al DVS UML Switch remoto y de enviarlos al thread Receiver del switch del nodo remoto correspondiente.

El thread Receiver se encarga de recibir las peticiones y datos procedentes de los thread Senders de los nodos remotos e insertarlos en los Unix Sockets del switch local o en la interface TAP del Host local asociada a un DVS UML Switch remoto.

Cuando se arranca el DVS UML Switch se requiere indicarle un archivo de configuración, como por ejemplo:

# this is a comment

switch SW\_NAME {

path "/tmp/dvs\_uml.ctl";

hub NO;

daemon NO;

tap "tap0";

dcid 0;

};

rmttap RTAP1 {

tap "tap1";

nodeid 1;

};

rmttap LTAP1 {

tap "tap1";

nodeid 0;

};

En este archivo de ejemplo se establece la configuración correspondiente al Switch del NODO0 del esquema de la Fig. 3.

* Se especifica el path del unix socket de control del switch.
* Se indica si se va a comportar como hub (Broadcast de todos los frames por todos los puertos) o como switch.
* Se indica si se va a ejecutar en modo interactivo (generalmente cuando se realiza depuración) o como demonio.
* Se indica cual es el nombre de la interface TAP local asociada al switch Local.
* Se indica el identificador del DC (DCID) en donde se ejecutará el switch y todos sus componentes.
* Luego, se especifica una interface TAP remota (RTAP1) que se asociará a la interface tap1 del nodo 1.
* Finalmente se especifica la interface local LTAP1 asociada a la interface tap1 del Host Local. Esta interface no está conectada al switch Local sino que está asociada a un switch remoto. Esto se distingue porque el parámetro *nodeid* se corresponde con el identificador del nodo local.

# COMO FUNCIONA UML SWITCH

El *uml\_switch* es un demonio (en general) que inicializa las ports virtuales consistentes en unix sockets, y la interface TAP del Host.

En el loop infinito utiliza la system call *poll()* que monitorea varios file descriptors (fds[nfds]) al mismo tiempo. Puede recibir peticiones desde la STDIN (fd=0) o en su *connect\_fd* o en su *data\_fd*.

* Cuando el *connect\_fd* recibe una conexión, crea un nuevo *fd* de control que será monitoreado por el *poll()*. Luego, el *poll()* informa de un evento en ese *fd*, se hace una búsqueda entre todos los ports de control (*handle\_port()*) para ver si alguno coincide con ese *fd*, si no coincide lo devuelve como *new*. Lo toma *new\_port()*, que recibe el requerimiento de conexión (REQ\_NEW\_CONTROL) desde el UML junto con el socket de datos que va a utilizar y le retorna el *data* file descriptor del socket para ese *port*.
* Cuando un evento en el *data\_fd* es el que disparó el *poll()*, *handle\_sock\_data()* lee los datos que viene en el socket y le da tratamiento con *handle\_data()*.

Cuando uno de los UMLs envía un frame (denominado erróneamente packet) al switch, este verifica (*match\_sock()*) que el *fd* de datos del que proviene está en la lista de puertos habilitados. Si está todo bien, busca en una lista HASH de MAC addresses (*update\_src()*) para saber cuál puerto virtual debe utilizar para enviar el frame. Si no lo encuentra, deberá realizar un Broadcast a todos los puertos y cuando el destinatario responda con algún frame, entonces la MAC address hasta ahora desconocida será incorporada a la lista HASH para próximos frames. Si en la configuración se indicó un comportamiento de tipo HUB entonces también todos los frames son enviados a todos los ports virtuales excepto el del emisor. La lista de HASH puede ir actualizándose si es que no coincide con los datos contenidos en la misma.

Finalizado este procesamiento, se utiliza *send\_dst()* para enviar a cada destino el frame recibido mediante *send\_sock()*.

Un tratamiento similar se da a los frames recibidos desde el dispositivo TAP local, pero dispone de su propio mecanismo de envío de frames hacia la TAP local. En este caso, *send\_dst()* utiliza *send\_tap()* para enviar a la interface TAP.

# COMO FUNCIONAN *DVS\_UML\_SWITCH*

A los efectos de mantener lo más parecido el funcionamiento al *uml\_switch* original, la comunicación del Switch con los RTAP se hace utilizando Unix sockets, de tal forma que no hace ningún tratamiento diferente entre lo que sería un UML en el HOST que un RTAP.

Se inicializan las estructuras de datos de los Remote TAPs (*init\_rt\_sockets()*) y se conecta cada uno de ellos al switch (*connect\_to\_switch()*), y se dan de alta en el array de *fds* que será monitoreado por el *poll()* que utilizará el hilo Sender.

Cada uno de los nodos remotos se registra en el DVK para poder utilizar M3IPC (*dvk\_rmtbind()*) entre el nodo local y el remoto. Esto se hace buscando en el campo *dc\_nodes* de la estructura *dc\_usr\_t*. Cada bit de ese bitmap representa un nodo asociado al DC. La posición del bit determina el identificador del nodo (nodeid=0 => bit 0).

Esto se puede ver cuando se lista información del DC. Los nodos marcados con “X” en el listado, son los nodos en los que se puede expandir el DC0.

dcid=0

flags=0

nr\_procs=221

nr\_tasks=34

nr\_sysprocs=64

nr\_nodes=32

dc\_nodes=7

dc\_pid=729

warn2proc=27342

warnmsg=-1

**dc\_name=DC0**

**nodes 33222222222211111111110000000000**

**10987654321098765432109876543210**

**-----------------------------XXX**

Finalmente, se crean los hilos SENDER y RECEIVER que operan de la siguiente forma.

* **SENDER**: Monitorea con *poll()* todos los *fds* de los Unix sockets que lo unen al switch para ver si recibe datos de ellos. Cuando por uno de los *fds* recibe un frame, ese *fd* está asociado a un nodo remoto (*rt\_nodeid*) y un TAP remoto (*rt\_rmttap\_fd*). El SENDER realiza un *dvk\_sendrec()* para enviar la petición de WRITE de frame hacia el TAP remoto (REQ\_RT\_WRITE) indicando la dirección en memoria del frame (*packet*) y el *fd* en el nodo remoto de la interface TAP (*rt\_rmttap\_fd*) exportada de ese nodo remoto. El server TAP remoto, realiza la transferencia del frame utilizando *dvk\_vcopy()* desde el nodo del switch hacia un buffer propio. Luego hace el *write()* a su interface local TAP exportada y en función del resultado, le retorna la respuesta al SENDER, el cual luego sigue con su loop de *poll()*.
* **RECEIVER:** El hilo RECEIVER tiene 2 funciones. 1) recibir paquetes desde las interfaces TAP remotas e insertarlas en los sockets de los puertos virtuales correspondientes del switch 2) recibir peticiones de OPEN, WRITE y CLOSE para realizar sobre las interfaces TAP locales exportadas a switches remotos.

Si durante el inicio del *dvs\_uml\_switch* algunos de los nodos remotos que exportan interfaces TAP al switch no hubiesen estado conectados, el SENDER, cuando está ocioso, reintenta periódicamente el OPEN de la TAP remota. También hace el reintento de OPEN cuando hubo un fallo de envío de paquete a esa TAP remota (posiblemente por fallo del nodo remoto, del proceso remoto o por un rearranque). En caso de fallo, se da setea como inválido el *rt\_rmttap\_idx* hasta tanto se vuelva a conectar el nodo remoto y el OPEN sea exitoso*.*

Al finalizar con CTRL-C ( *SIGINT*) se ejecuta una rutina de *cleanup()* que elimina los archivos de sockets control y datos, hace el *dvk\_unbind()* de todos los Endpoints remotos, y hace *close()* de las interfaces TAP locales exportadas y abiertas.

# ESTRUCTURAS DE DATOS UTILIZADAS

Los parámetros, datos de configuración y estado del switch se almacenan en una estructura.

struct switch\_s{

int sw\_hub; // hub mode ?

int sw\_daemon; // deamon mode ?

int sw\_recv\_ep; // receiver thread endpoint (server)

int sw\_send\_ep; // sender thread endpoint (client)

int sw\_dcid; // DC ID

int sw\_tap\_fd; // tap FD

char \*sw\_tap; // switch TAP name for the switch

char \*sw\_ctrl\_path; // switch control socket path

char \*sw\_data\_path; // switch data socket path

char \*sw\_name; // switch name

pid\_t sw\_recv\_tid; // receiver thread TID

pid\_t sw\_send\_tid; // sender thread TID

proc\_usr\_t sw\_recv\_proc; // receiver thread process descriptor

proc\_usr\_t sw\_send\_proc; // sender thread process descriptor

pthread\_t sw\_recv\_thread; // receiver thread

pthread\_t sw\_send\_thread; // sender thread

};

typedef struct switch\_s switch\_t;;

En tanto que para los dispositivos virtuales TAP remotos se usa un array de estructuras de tipo:

struct rmttap\_s{

int rt\_index; // index in the array of local structures

int rt\_nodeid;// in which node is this TAP

int rt\_ctrl\_fd; // control FD to the local switch

int rt\_data\_fd; // data FD to the local switch

int rt\_poll\_idx; // index in the fds array when polling

int rt\_rmttap\_idx; // rmttap index in the remote node

char \*rt\_tap; // name of the remote TAP device

char \*rt\_name; // reference name in the local switch of the TAP device

struct sockaddr\_un rt\_ctrl\_sun;// control unix socket to the switch

struct sockaddr\_un rt\_data\_sun;// data unix socket to the switch

proc\_usr\_t rt\_proc; // remote switch server process descriptor

struct request\_v3 rt\_req; // request to the local switch

char rt\_sock\_type[MAXSOCKNAME]; // socket type "unix"

char rt\_ctrl\_path[MAXSOCKPATH]; // control path name

char rt\_data\_path[MAXSOCKPATH]; // data path name

};

typedef struct rmttap\_s rmttap\_t;

# Endpoints Utilizados

El Receiver Thread es de tipo servidor, por lo que su Endpoint es igual al ***local\_nodeid***.-

El Server Thread es de tipo cliente, y su Endpoint se calcula:

clt\_ep = (dc\_ptr->dc\_nr\_sysprocs - dc\_ptr->dc\_nr\_tasks) + local\_nodeid;

Por ejemplo, si dc\_nr\_sysprocs = 64, dc\_nr\_tasks=34 y local\_nodeid = 0

clt\_ep = 64 – 34 + 0 = 30

Es decir, los Endpoints de los Servers/Receivers para los diferentes nodos serán: 0, 1, 2… y los endpoints Clientes/Senders para los diferentes nodos serán 30, 31,…

En la salida por pantalla siguiente se pueden ver:

root@**node0**:~# cat /proc/dvs/DC0/procs

DC pnr -endp -lpid/vpid- nd flag misc -getf -sndt -wmig -prxy name

0 0 0 1058/258 0 8 20 31438 27342 27342 27342 dvs\_uml\_switch

0 1 1 -1/-1 1 1000 1000 27342 27342 27342 27342 TAPserver01

0 2 2 -1/-1 2 1000 0 27342 27342 27342 27342 TAPserver02

0 30 30 1057/257 0 8 2000 1 27342 27342 27342 dvs\_uml\_switch

0 31 31 -1/-1 1 1000 0 27342 27342 27342 27342 TAPclient01

0 32 32 -1/-1 2 1000 0 27342 27342 27342 27342 TAPclient02

Como el listado es en node0=> ***local\_nodeid=0*** su Receiver tiene Endpoint=0, y su Sender Endpoint=30. Ambos son los únicos procesos locales en el DC0, el resto son los descriptores de los procesos remotos (***flag=1000***) de node1 (***nd=1***) y node2 (***nd=2***).

# ANALISIS DE LA SALIDA DE DEBUG

Al principio se analiza el archivo de configuración el cual al finalizar deja los siguientes datos importantes (según archivo de configuración ejemplo de arriba). Este ejemplo es la salida de debug en NODE0.

switch\_cfg.c:switch\_config:392:rt\_index=0 rt\_nodeid=1 rt\_tap=tap1 rt\_ctrl\_fd=-1 rt\_data\_fd=-1 rt\_poll\_idx=-1 rt\_rmt\_ep=0 rt\_rmttap\_fd=-1 rt\_name=RTAP1

switch\_cfg.c:switch\_config:392:rt\_index=1 rt\_nodeid=0 rt\_tap=tap1 rt\_ctrl\_fd=-1 rt\_data\_fd=-1 rt\_poll\_idx=-1 rt\_rmt\_ep=0 rt\_rmttap\_fd=-1 rt\_name=LTAP1

switch\_cfg.c:switch\_config:402:nr\_switch=1 nr\_rmttap=2

En esta se ve una interface remota RTAP1, cuyo nodo es el nodo 1 y el nombre de la interface en ese nodo es “tap1”.

También hay una interface local LTAP1, cuyo nodo es 0, y el nombre de la interface es “tap1”. Otra información importante es el valor de la variable global nr\_rmttap=2 que indica que hay 2 interfaces remotas configuradas (LTAP1 y RTAP1).

dvs\_uml\_switch.c:main:418:sw\_hub=0 sw\_daemon=0 sw\_recv\_ep=27342 sw\_send\_ep=27342 sw\_dcid=0 sw\_ctrl\_path=/tmp/uml.ctl sw\_tap=tap0 sw\_name=SW\_NAME

Luego se presenta información sobre los parámetros del switch, cual es el DCID, el path del socket de control, etc.

DEBUG 255:dvk\_open:108: Open dvk device file /dev/dvk

rmttap.c:get\_dvs\_params:210:

DEBUG 255:dvk\_getdvsinfo:265:

DEBUG 255:dvk\_getdvsinfo:274: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getdvsinfo:279: ioctl ret=0

rmttap.c:get\_dvs\_params:212:local\_nodeid=0

rmttap.c:get\_dvs\_params:215:d\_name=TEST\_CLUSTER d\_nr\_dcs=32 d\_nr\_nodes=32 d\_nr\_procs=221 d\_nr\_tasks=35 d\_nr\_sysprocs=64

rmttap.c:get\_dc\_params:225:dcid=0

DEBUG 255:dvk\_getdcinfo:366: dcid=0

DEBUG 255:dvk\_getdcinfo:378: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getdcinfo:383: ioctl ret=0

rmttap.c:get\_dc\_params:233:dc\_dcid=0 dc\_nr\_procs=221 dc\_nr\_tasks=34 dc\_nr\_sysprocs=64 dc\_nr\_nodes=32

rmttap.c:get\_dc\_params:234:flags=0 dc\_nodes=7 dc\_pid=681 dc\_name=DC0

Luego se realiza el OPEN del dispositivo */dev/dvk* para soportar las APIs del DVS. Se toma información del DVS (entre ellos el local\_nodeid) y los diferentes parámetros de configuración. También se obtiene información del DC donde operará el *dvs\_uml\_switch*.

dvs\_uml\_switch.c:bind\_sockets:326:ctl\_fd=4 ctl\_name=/tmp/uml.ctl data\_fd=5

dvs\_uml\_switch.c:bind\_socket:215:fd=4 name=/tmp/uml.ctl

dvs\_uml\_switch.c:bind\_socket:219:sun\_path=/tmp/uml.ctl

dvs\_uml\_switch.c:bind\_data\_socket:307:fd=5

dvs\_uml\_switch.c:bind\_data\_socket:315:sun\_path=

./dvs\_uml\_switch attached to unix socket '/tmp/uml.ctl' dvs\_uml\_switch.c:add\_fd:43:fd=0

dvs\_uml\_switch.c:add\_fd:43:fd=4

dvs\_uml\_switch.c:add\_fd:43:fd=5

dvs\_uml\_switch.c:main:480:sw\_ptr->sw\_tap=tap0

tuntap.c:open\_tap:21:dev=tap0

port.c:setup\_port:153:fd=6

New connection

dvs\_uml\_switch.c:main:483:SWITCH TAP tap0 sw\_tap\_fd=6

dvs\_uml\_switch.c:add\_fd:43:fd=6

dvs\_uml\_switch.c:main:485:

dvs\_uml\_switch.c:main:492:

dvs\_uml\_switch.c:main:494:MTX\_LOCK sw\_mutex

dvs\_uml\_switch.c:main:502:

dvs\_uml\_switch.c:main:509:Timeout

dvs\_uml\_switch.c:main:512:MTX\_UNLOCK sw\_mutex

Luego se inicializa el switch sin mayores cambios que en su versión original.

rmttap.c:init\_rt\_sockets:574:

rmttap.c:init\_rt\_sockets:575:MTX\_LOCK sw\_mutex

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=1

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1221: cmd=2 dcid=0 pid=4431948 endpoint=1 nodeid=1

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1236: ioctl ret=1 errno=0

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1251: ioctl ret=1

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1254: ret=1

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=1

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

rmttap.c:init\_rt\_sockets:602:nr=1 endp=1 dcid=0 flags=1000 misc=0 lpid=-1 vpid=-1 nodeid=1 name=TAPserver01

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=31

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1221: cmd=2 dcid=0 pid=4431948 endpoint=31 nodeid=1

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1236: ioctl ret=31 errno=0

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1251: ioctl ret=31

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1254: ret=31

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=31

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

rmttap.c:init\_rt\_sockets:620:nr=31 endp=31 dcid=0 flags=1000 misc=0 lpid=-1 vpid=-1 nodeid=1 name=TAPclient01

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=2

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1221: cmd=2 dcid=0 pid=4431948 endpoint=2 nodeid=2

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1236: ioctl ret=2 errno=0

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1251: ioctl ret=2

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1254: ret=2

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=2

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

rmttap.c:init\_rt\_sockets:602:nr=2 endp=2 dcid=0 flags=1000 misc=0 lpid=-1 vpid=-1 nodeid=2 name=TAPserver02

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=32

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1221: cmd=2 dcid=0 pid=4431948 endpoint=32 nodeid=2

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1236: ioctl ret=32 errno=0

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1251: ioctl ret=32

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1254: ret=32

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=32

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

rmttap.c:init\_rt\_sockets:620:nr=32 endp=32 dcid=0 flags=1000 misc=0 lpid=-1 vpid=-1 nodeid=2 name=TAPclient02

rmttap.c:init\_rt\_sockets:641:rt\_index=0 rt\_nodeid=1 rt\_tap=tap1 rt\_ctrl\_fd=-1 rt\_data\_fd=-1 rt\_poll\_idx=-1 rt\_rmt\_ep=-1 rt\_rmttap\_fd=-1 rt\_name=RTAP1

rmttap.c:rmttap\_init:8:

rmttap\_init (dvs\_uml\_switch version 3) - unix

/tmp/uml0000.ctrl

/tmp/uml0000.ctrl

rmttap.c:connect\_to\_switch:55:rt\_name=RTAP1

rmttap.c:connect\_to\_switch:67:CTRL sun\_path=/tmp/uml.ctl

dvs\_uml\_switch.c:accept\_connection:170:fd=4

dvs\_uml\_switch.c:add\_fd:43:fd=8

rmttap.c:connect\_to\_switch:87:DATA sun\_path=/tmp/uml0000.data

rmttap.c:connect\_to\_switch:101:write to switch RTAP1

port.c:handle\_port:257:fd=8

dvs\_uml\_switch.c:new\_port:137:fd=8 data\_fd=5

dvs\_uml\_switch.c:new\_port\_v1\_v3:108:fd=8 type=0 data\_fd=5

port.c:setup\_sock\_port:229:fd=8 data\_fd=5

port.c:setup\_port:153:fd=8

New connection

rmttap.c:connect\_to\_switch:110:read from switch RTAP1

rmttap.c:connect\_to\_switch:120:rt\_index=0 rt\_nodeid=1 rt\_tap=tap1 rt\_ctrl\_fd=7 rt\_data\_fd=9 rt\_poll\_idx=-1 rt\_rmt\_ep=-1 rt\_rmttap\_fd=-1 rt\_name=RTAP1

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=1

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=2

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=1

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

rmttap.c:init\_rt\_sockets:636:rt\_index=1 rt\_nodeid=0 rt\_tap=tap1 rt\_ctrl\_fd=-1 rt\_data\_fd=-1 rt\_poll\_idx=-1 rt\_rmt\_ep=-1 rt\_rmttap\_fd=-1 rt\_name=LTAP1

rmttap.c:init\_rt\_sockets:667:rt\_nfds=1

rmttap.c:init\_rt\_sockets:674:MTX\_UNLOCK sw\_mutex

Posteriormente se realiza el dvk\_bind de Senders y Receivers de los nodos remotos y cada puerto se conecta con un unix sockets al switch (*connect\_to\_switch()*).

rmttap.c:recv\_thread:390:RECEIVER THREAD: sw\_recv\_ep=0 sw\_recv\_tid=258

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1221: cmd=0 dcid=0 pid=258 endpoint=0 nodeid=-1

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1236: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1251: ioctl ret=0

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1254: ret=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

rmttap.c:recv\_thread:399:nr=0 endp=0 dcid=0 flags=0 misc=20 lpid=1058 vpid=258 nodeid=0 name=dvs\_uml\_switch

DEBUG 255:dvk\_receive\_T:897: endpoint=31438 timeout=30000

Se arranca el Receiver Thread quien escucha en el endpoint Server sobre mensajes remotos hacia el switch local (recibe por M3IPC y escribe por unix socket).

rmttap.c:send\_thread:282:SENDER THREAD: sw\_send\_ep=30 sw\_send\_tid=257

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1221: cmd=0 dcid=0 pid=257 endpoint=30 nodeid=-1

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1236: ioctl ret=30 errno=0

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1251: ioctl ret=30

DEBUG 255:dvk\_bind\_X:1254: ret=30

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=30

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

rmttap.c:send\_thread:292:nr=30 endp=30 dcid=0 flags=0 misc=0 lpid=1057 vpid=257 nodeid=0 name=dvs\_uml\_switch

rmttap.c:try\_rmttap\_open:245:nr\_rmttap=2

rmttap.c:try\_rmttap\_open:251:rt\_index=0 rt\_nodeid=1 rt\_tap=tap1 rt\_ctrl\_fd=7 rt\_data\_fd=9 rt\_poll\_idx=0 rt\_rmt\_ep=-1 rt\_rmttap\_fd=-1 rt\_name=RTAP1

rmttap.c:rt\_open\_rmttap:176:rt\_index=0 rt\_nodeid=1 rt\_tap=tap1 rt\_ctrl\_fd=7 rt\_data\_fd=9 rt\_poll\_idx=0 rt\_rmt\_ep=-1 rt\_rmttap\_fd=-1 rt\_name=RTAP1

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1177: dcid=0 p\_nr=1

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1190: ioctl ret=0 errno=0

DEBUG 255:dvk\_getprocinfo:1195: ioctl ret=0

rmttap.c:rt\_open\_rmttap:182:nr=1 endp=1 dcid=0 flags=1000 misc=0 lpid=-1 vpid=-1 nodeid=1 name=TAPserver01

rmttap.c:rt\_open\_rmttap:187:rt\_ptr->rt\_nodeid=1

rmttap.c:rt\_open\_rmttap:188:SEND REQ\_RT\_OPEN REQUEST: source=0 type=1 m3i1=0 m3i2=0 m3p1=(nil) m3ca1=[tap1]

DEBUG 255:dvk\_sendrec\_T:931: endpoint=1 timeout=30000

Se arranca el Sender Thread quien trata de hacer el OPEN de las interfaces TAP remotas.

En el nodo remoto (NODE1) se hace el open de la interface TAP y se retorna el *fd*.

rmttap.c:recv\_thread:409:RECEIVED REQUEST: source=30 type=1 m3i1=0 m3i2=0 m3p1=(nil) m3ca1=[tap1]

rmttap.c:recv\_thread:412:RECEIVED REQ\_RT\_OPEN REQUEST

rmttap.c:open\_lcltap:31:dev=tap1

dvs\_uml\_switch.c:add\_fd:43:fd=10

rmttap.c:recv\_thread:436:REQ\_RT\_OPEN: rt\_index=1 rt\_nodeid=1 rt\_tap=tap1 rt\_ctrl\_fd=-1 rt\_data\_fd=-1 rt\_poll\_idx=-1 rt\_rmt\_ep=30 rt\_rmttap\_fd=10 rt\_name=LTAP1

rmttap.c:recv\_thread:505:SEND REPLY: source=30 type=8193 m3i1=10 m3i2=0 m3p1=(nil) m3ca1=[tap1]