

本讲主题

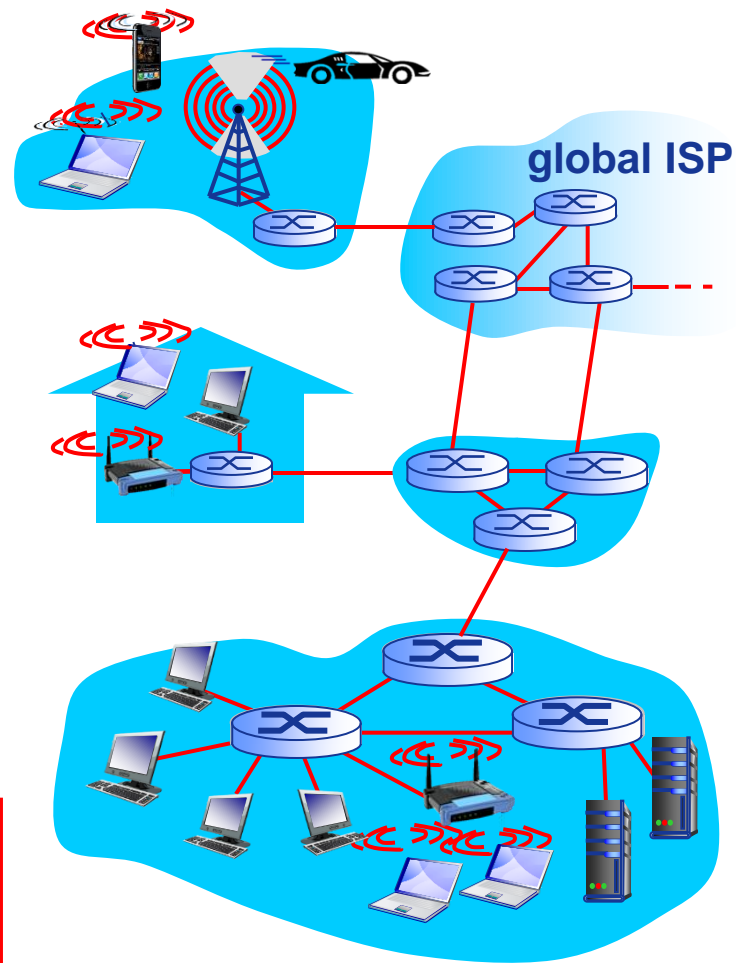
数据链路层服务



概述

术语:

- ❖ 主机和路由器: 结点(nodes)
- ❖ 连接相邻结点的通信信道: 链路(links)
 - 有线链路(wired links)
 - 无线链路(wireless links)
 - 局域网(LANs)
- ❖ 链路层(第2层)数据分组: 帧(frame), 封装网络层数据报



数据链路层负责通过一条链路从一个节点向另一个物理链路直接相连的相邻结点传送数据报。



链路层服务

❖ 组帧(framing)

- 封装数据报构成数据帧，加首部和尾部
- 帧同步

❖ 链路接入(link access)

- 如果是共享介质，需要解决信道接入(channel access)
- 帧首部中的“MAC”地址，用于标识帧的源和目的
 - 不同于IP地址！

❖ 相邻结点间可靠交付

- 在低误码率的有线链路上很少采用 (如光纤，某些双绞线等)
- 无线链路：误码率高，需要可靠交付



链路层服务

❖ 流量控制(flow control)

- 协调(pacing)相邻的发送结点和接收

❖ 差错检测(error detection)

- 信号衰减和噪声会引起差错.
- 接收端检测到差错:
 - 通知发送端重传或者直接丢弃帧

❖ 差错纠正(error correction)

- 接收端直接纠正比特差错

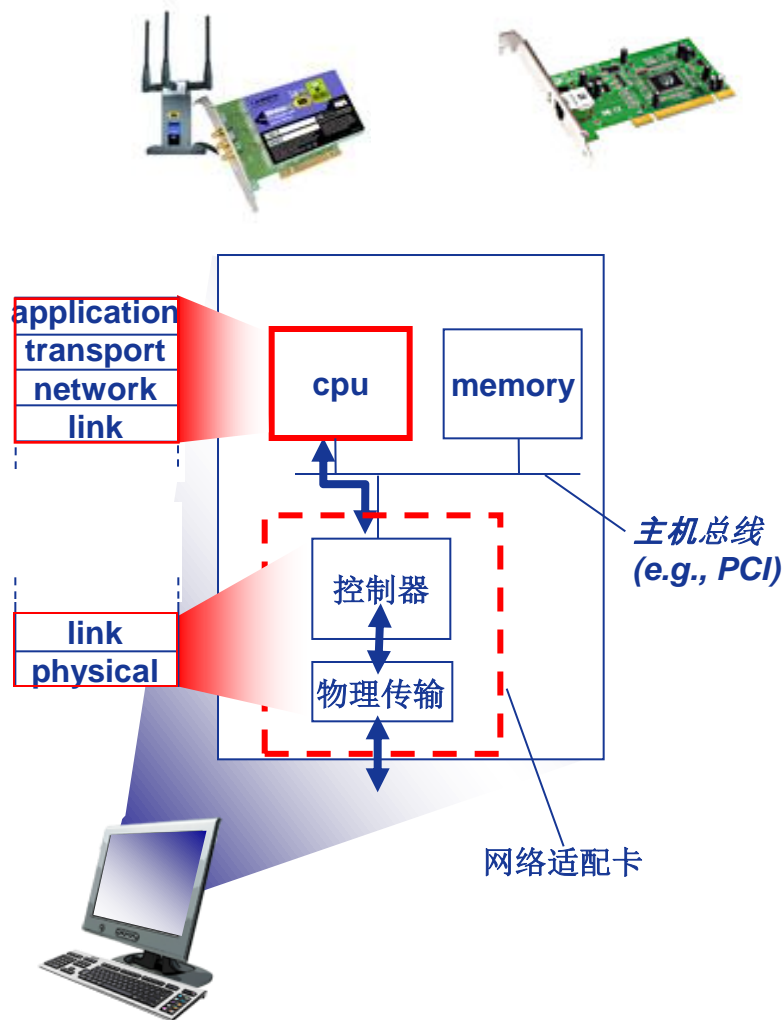
❖ 全双工和半双工通信控制

- 全双工: 链路两端结点同时双向传输
- 半双工: 链路两端结点交替双向传输

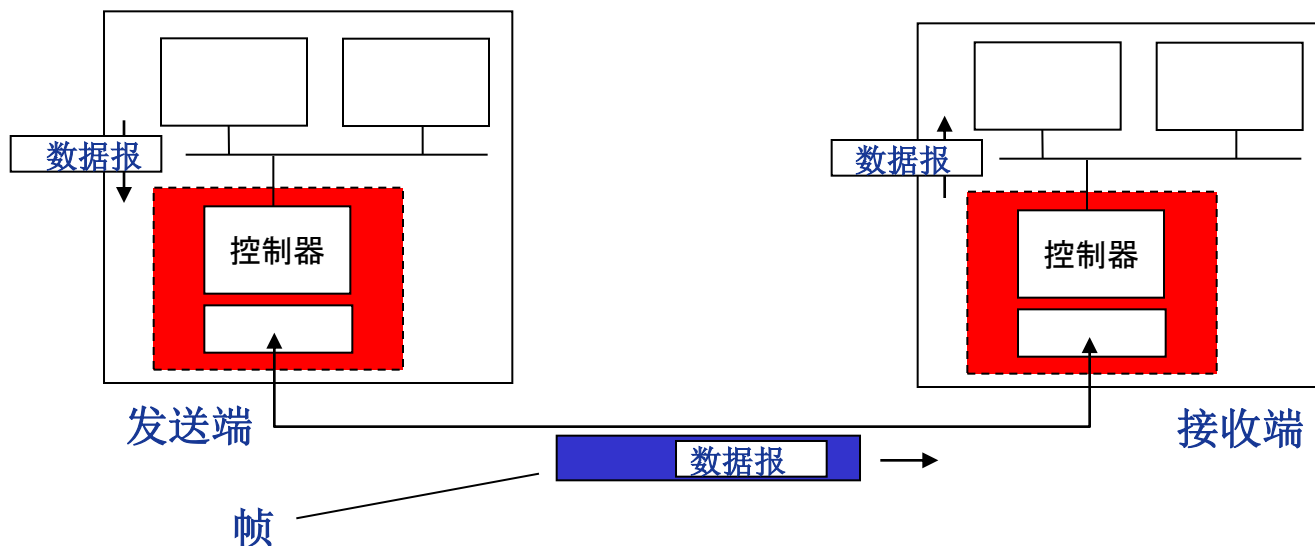


链路层的具体实现？

- ❖ 每个主机或路由器接口
- ❖ 链路层在“适配器”
(即网络接口卡-NIC)中实现 或者在一个芯片上实现
 - 以太网网卡，802.11网卡；以太网芯片组
 - 实现链路层和物理层
- ❖ 链接主机的系统总线
- ❖ 由硬件、软件与固件组成



网卡间通信



❖ 发送端：

- 将数据报封装成帧
- 增加差错检测比特，实现可靠数据传输和流量控制等。

❖ 接收端：

- 检测差错，实现可靠数据传输和流量控制等
- 提取数据报，交付上层协议实体



本讲主题

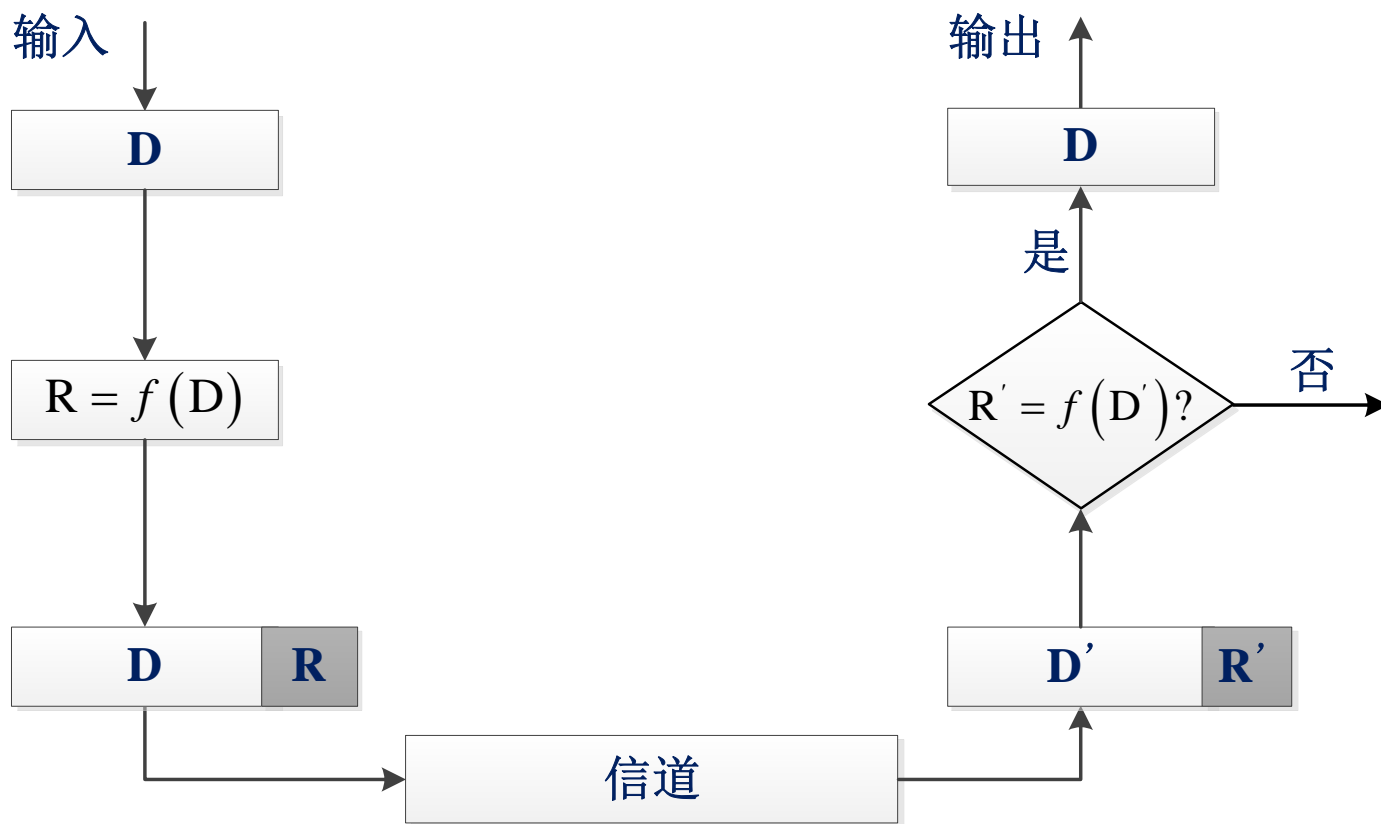
差错编码



差错检测： 差错编码

差错编码基本原理：

$D \rightarrow DR$ ，其中R为差错检测与纠正比特（冗余比特）

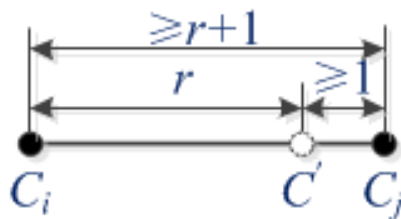


差错编码不能保证100%可靠！

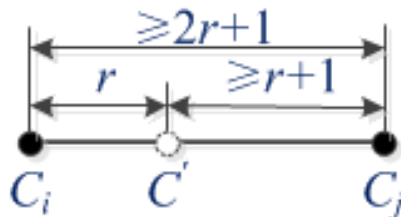


差错编码的检错能力

- ❖ 差错编码可分为检错码与纠错码
- ❖ 对于检错码，如果编码集的汉明距离 $d_s=r+1$ ，则该差错编码可以检测 r 位的差错



- 例如，编码集 $\{0000, 0101, 1010, 1111\}$ 的汉明距离 $d_s=2$ ，可以100%检测1比特差错
- ❖ 对于纠错码，如果编码集的汉明距离 $d_s=2r+1$ ，则该差错编码可以纠正 r 位的差错



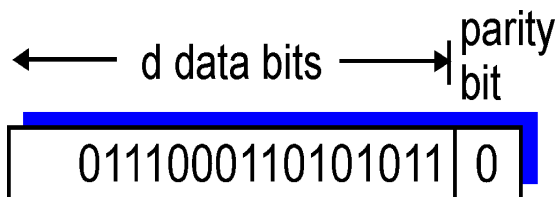
- 例如，编码集 $\{000000, 010101, 101010, 111111\}$ 的汉明距离 $d_s=3$ ，可以纠正1比特差错，如100010纠正为101010。



奇偶校验码

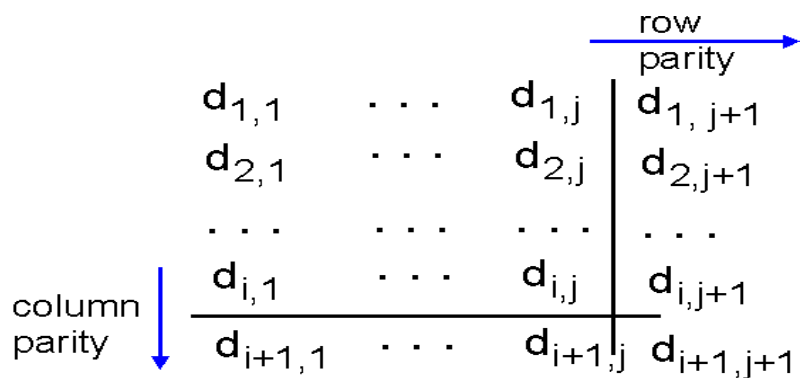
1 比特校验位:

- ❖ 检测奇数位差错



二维奇偶校验:

- ❖ 检测奇数位差错、部分偶数位差错
- ❖ 纠正同一行/列的奇数位错



1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	0	0
0	1	1	1	0	1
0	0	1	0	1	0

no errors

1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	0	0
0	1	1	1	0	1
0	0	1	0	1	0

parity error

*correctable
single bit error*



Internet校验和(Checksum)

发送端:

- ❖ 将“数据”(校验内容)划分为16位的二进制“整数”序列
- ❖ 求和(sum): 补码求和(最高位进位的“1”, 返回最低位继续加)
- ❖ 校验和(Checksum): sum的反码
- ❖ 放入分组(UDP、TCP、IP)的校验和字段

接收端:

- ❖ 与发送端相同算法计算
- ❖ 计算得到的"checksum":
 - 为16位全0(或sum为16位全1): 无错
 - 否则: 有错



循环冗余校验码(CRC)

- ❖ 检错能力更强大的差错编码
- ❖ 将数据比特, D , 视为一个二进制数
- ❖ 选择一个 $r+1$ 位的比特模式 (生成比特模式), G
- ❖ 目标: 选择 r 位的CRC比特, R , 满足
 - $\langle D, R \rangle$ 刚好可以被 G 整除(模2)
 - 接收端检错: 利用 G 除 $\langle D, R \rangle$, 余式全0, 无错; 否则, 有错!
 - 可以检测所有突发长度小于 $r+1$ 位差错。
- ❖ 广泛应用于实际网络 (以太网, 802.11 WiFi, ATM)



CRC举例

期望:

$$D \cdot 2^r \text{ XOR } R = nG$$

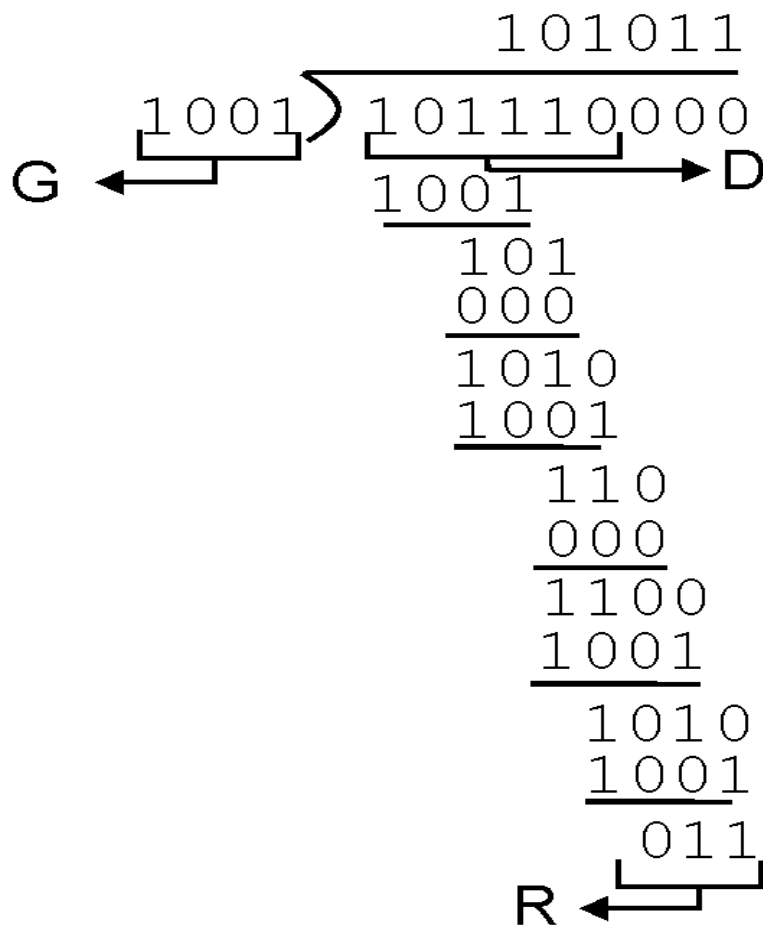
相当于:

$$D \cdot 2^r = nG \text{ XOR } R$$

相当于:

如果利用G去除 $D \cdot 2^r$, 则
余式即为R:

$$R = \text{余式} \left[\frac{D \cdot 2^r}{G} \right]$$



本讲主题

多路访问控制(MAC)协议



多路访问控制(MAC)协议

两类“链路”：

❖ 点对点链路

- 拨号接入的PPP
- 以太网交换机与主机间的点对点链路

❖ 广播链路 (共享介质)

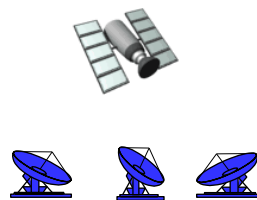
- 早期的总线以太网
- HFC的上行链路
- 802.11无线局域网



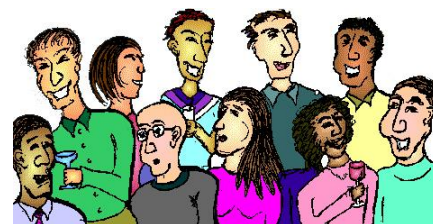
共享线路
(e.g., 总线以太网)



共享RF
(e.g., 802.11 WiFi)



共享RF
(e.g., 卫星网络)



共享空气、声频
(e.g., 鸡尾酒会)



多路访问控制(MAC)协议

- ❖ 单一共享广播信道
- ❖ 两个或者两个以上结点同时传输：干扰(interference)
 - 冲突(collision)
 - 结点同时接收到两个或者多个信号→接收失败！

多路访问控制协议(multiple access control protocol)

- ❖ 采用分布式算法决定结点如何共享信道，即决策结点何时可以传输数据
- ❖ 必须基于信道本身，通信信道共享协调信息！
 - 无带外信道用于协调



理想MAC协议

给定：速率为 R bps的广播信道

期望：

1. 当只有一个结点希望传输数据时，它可以以速率 R 发送.
2. 当有 M 个结点期望发送数据时，每个节点平均发送数据的平均速率是 R/M
3. 完全分散控制：
 - 无需特定结点协调
 - 无需时钟、时隙同步
4. 简单



MAC协议分类

三大类:

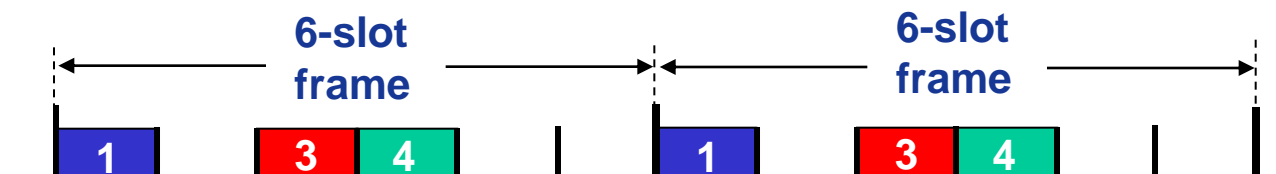
- ❖ 信道划分(channel partitioning)MAC协议
 - 多路复用技术
 - TDMA、FDMA、CDMA、WDMA等
- ❖ 随机访问(random access)MAC协议
 - 信道不划分, 允许冲突
 - 采用冲突“恢复”机制
- ❖ 轮转(“taking turns”)MAC协议
 - 结点轮流使用信道



信道划分MAC协议：TDMA

TDMA: time division multiple access

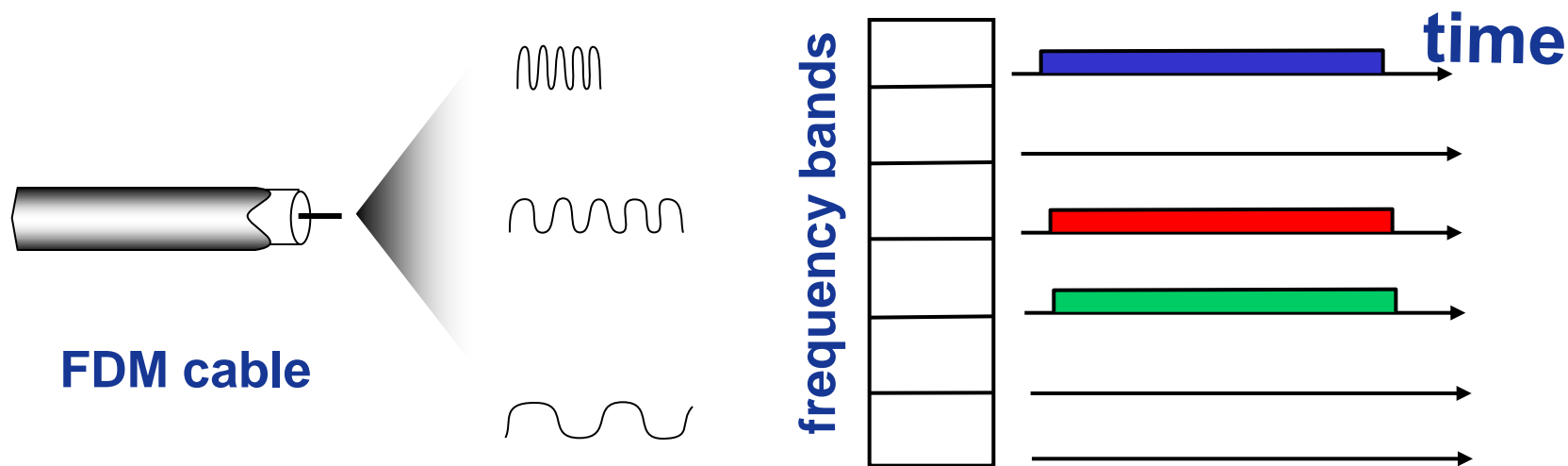
- ❖ “周期性” 接入信道
- ❖ 每个站点在每个周期，占用固定长度的时隙(e.g.长度=分组传输时间)
- ❖ 未用时隙空闲(idle)
- ❖ 例如：6-站点LAN，1,3,4传输分组，2,5,6空闲



信道划分MAC协议: FDMA

FDMA: frequency division multiple access

- ❖ 信道频谱划分为若干频带(frequency bands)
- ❖ 每个站点分配一个固定的频带
- ❖ 无传输频带空闲
- ❖ 例如: 6站点LAN, 1,3,4频带传输数据, 2,5,6频带空闲。



本讲主题

随机访问MAC协议（1）



随机访问MAC协议

- ❖ 当结点要发送分组时：
 - 利用信道全部数据速率 R 发送分组
 - 没有事先的结点间协调
- ❖ 两个或多个结点同时传输：→ “冲突”
- ❖ 随机访问MAC协议需要定义：
 - 如何检测冲突
 - 如何从冲突中恢复 (e.g., 通过延迟重传)
- ❖ 典型的随机访问MAC协议：
 - 时隙(slotted)ALOHA
 - ALOHA
 - CSMA、CSMA/CD、CSMA/CA



时隙ALOHA协议

假定:

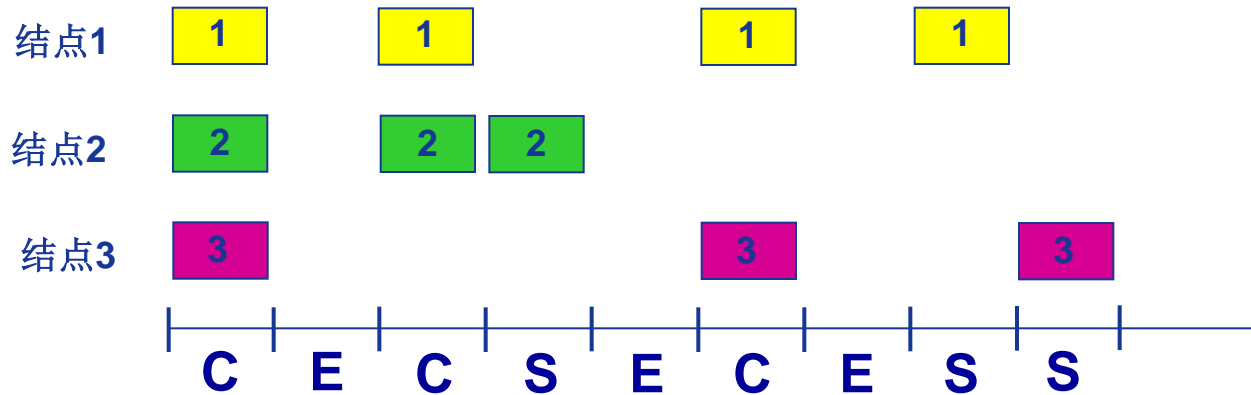
- ❖ 所有帧大小相同
- ❖ 时间被划分为等长的时隙(每个时隙可以传输1个帧)
- ❖ 结点只能在时隙开始时刻发送帧
- ❖ 结点间时钟同步
- ❖ 如果2个或2个以上结点在同一时隙发送帧, 结点即检测到冲突

运行:

- ❖ 当结点有新的帧时, 在下一个时隙(slot)发送
 - 如果无冲突: 该结点可以在下一个时隙继续发送新的帧
 - 如果冲突: 该结点在下一个时隙以概率 p 重传该帧, 直至成功



时隙ALOHA协议



优点:

- ❖ 单个结点活动时，可以连续以信道全部速率传输数据
- ❖ 高度分散化：只需同步时隙
- ❖ 简单

缺点:

- ❖ 冲突，浪费时隙
- ❖ 空闲时隙
- ❖ 结点也许能以远小于分组传输时间检测到冲突
- ❖ 时钟同步



时隙ALOHA协议

效率(efficiency): 长期运行时, 成功发送帧的时隙所占比例 (很多结点, 有很多帧待发送)

- ❖ 假设: N 个结点有很多帧待传输, 每个结点在每个时隙均以概率 p 发送数据
- ❖ 对于给定的一个结点, 在一个时隙将帧发送成功的概率 = $p(1-p)^{N-1}$
- ❖ 对于任意结点成功发送帧的概率 = $Np(1-p)^{N-1}$

- ❖ 最大效率: 求得使 $Np(1-p)^{N-1}$ 最大的 p^*
- ❖ 对于很多结点, 求 $Np^*(1-p^*)^{N-1}$ 当 N 趋近无穷时的极限, 可得:

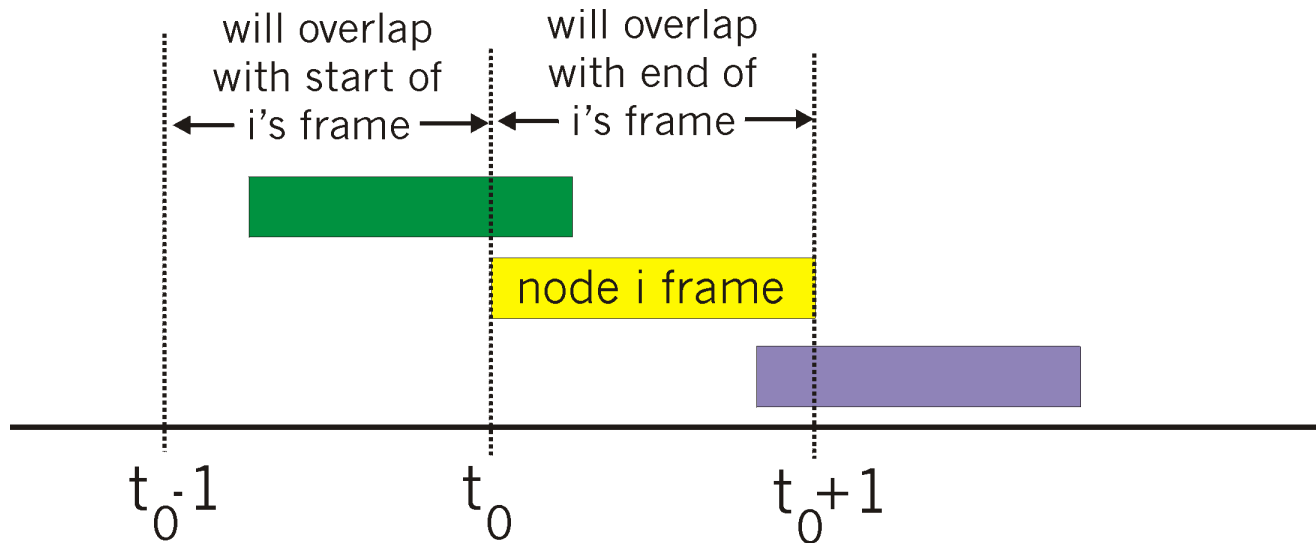
最大效率 = $1/e = 0.37$

最好情况: 信道被成功利用的时间仅占37%!



ALOHA协议

- ❖ 非时隙(纯)Aloha: 更加简单, 无需同步
- ❖ 当有新的帧生成时
 - 立即发送
- ❖ 冲突可能性增大:
 - 在 t_0 时刻发送帧, 会与在 $[t_0-1, t_0+1]$ 期间其他结点发送的帧冲突



ALOHA协议

$$\begin{aligned}P(\text{给定结点成功发送帧}) &= P(\text{该结点发送}) \cdot \\&\quad P(\text{无其他结点在}[t_0-1, t_0]\text{期间发送帧}) \cdot \\&\quad P(\text{无其他结点在}[t_0, t_0+1]\text{期间发送帧}) \\&= p \cdot (1-p)^{N-1} \cdot (1-p)^{N-1} \\&= p \cdot (1-p)^{2(N-1)} \\&\dots \text{选取最优的 } p, \text{ 并令 } n \rightarrow \infty \\&= 1/(2e) = 0.18\end{aligned}$$

比时隙ALOHA协议更差!



本讲主题

随机访问MAC协议（2）



CSMA协议

❖ 载波监听多路访问协议

CSMA (carrier sense multiple access)

❖ 发送帧之前，监听信道(载波):

- 信道空闲：发送完整帧
- 信道忙：推迟发送
 - 1-坚持CSMA
 - 非坚持CSMA
 - P-坚持CSMA

❖ 冲突可能仍然发生： 信号传播延迟



CSMA协议

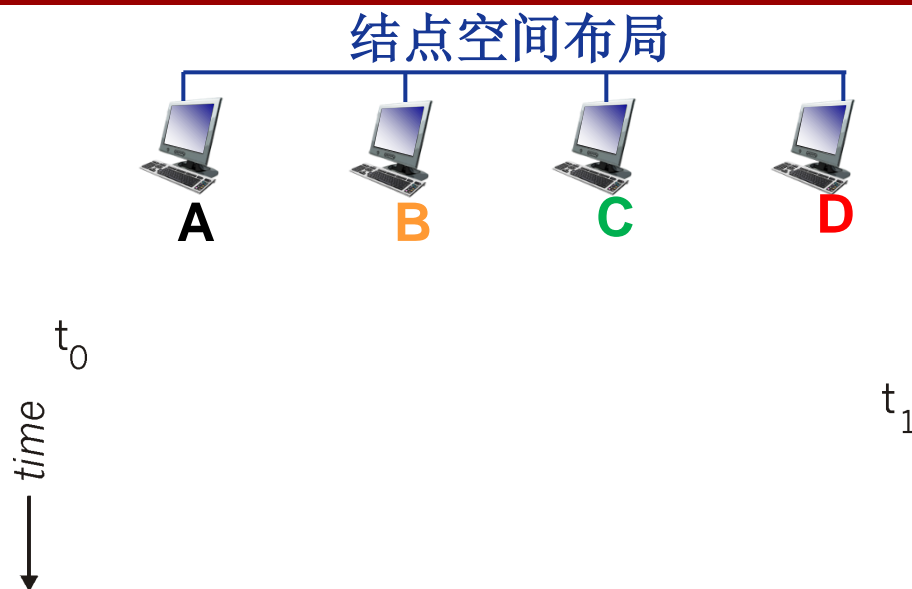
❖ 载波监听多路访问协议
CSMA (carrier sense multiple access)

❖ 发送帧之前，监听信道(载波):

- 信道空闲：发送完整帧
- 信道忙：推迟发送
 - 1-坚持CSMA
 - 非坚持CSMA
 - P-坚持CSMA

❖ 冲突可能仍然发生：
信号传播延迟

❖ 继续发送冲突帧：浪费
信道资源



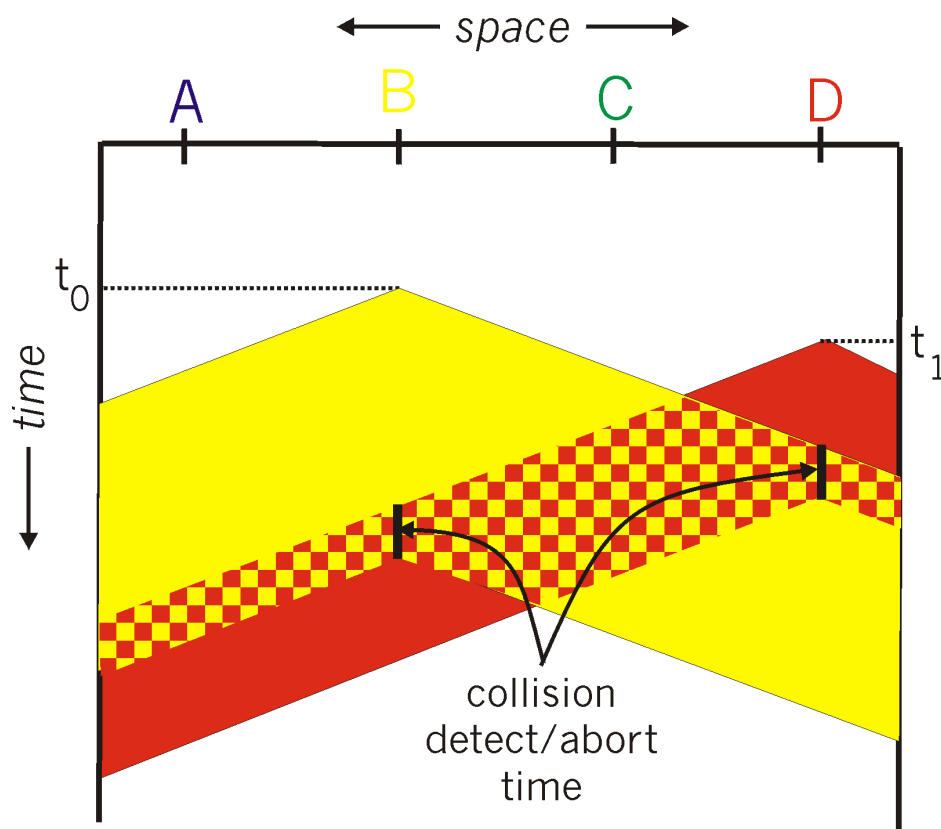
CSMA/CD协议

CSMA/CD: CSMA with Collision Detection

- 短时间内可以检测到冲突
- 冲突后传输中止，减少信道浪费

❖ 冲突检测:

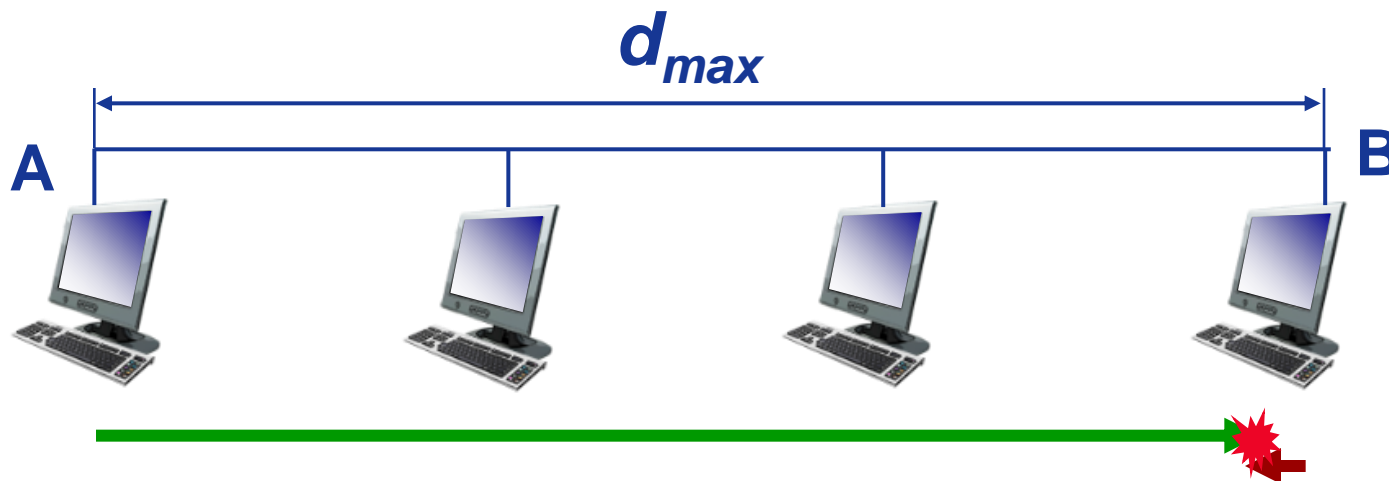
- 有线局域网易于实现：测量信号强度，比较发射信号与接收信号
- 无线局域网很难实现：接收信号强度淹没在本地发射信号强度下



“边发边听，不发不听”



CSMA/CD协议



网络带宽: R bps

数据帧最小长度: L_{min} (bits)

信号传播速度: V (m/s)

$$L / R \geq 2d_{max} / V$$

$$L_{min} / R = 2d_{max} / V$$

$$L_{min} / R = RTT_{max}$$



例题

在一个采用CSMA/CD协议的网络中，传输介质是一根完整的电缆，传输速率为1 Gbps，电缆中的信号传播速度是200 000 km/s。若最小数据帧长度减少800比特，则最远的两个站点之间的距离至少需要

A.增加160 m

B.增加80 m

C.减少160 m

D.减少80 m

解：根据CSMA/CD协议工作原理，有

$L_{\min}/R=2*d_{\max}/V$, 则 $d_{\max}=(V/2R)*L_{\min}$ ，于是

$$\Delta d_{\max}=(V/2R)*\Delta L_{\min}$$

将 $V=200\ 000\text{ km/s}$, $R=1\text{ Gbps}$, $\Delta L_{\min}=-800\text{ bit}$, 代入得：

$$\Delta d_{\max}=(200000*10^3/(2*10^9))*(-800)=-80\text{ m}$$

答案：D



CSMA/CD效率

❖ T_{prop} = LAN中2个结点间的最大传播延迟

❖ t_{trans} = 最长帧传输延迟

$$\text{效率} = \frac{1}{1 + 5t_{\text{prop}}/t_{\text{trans}}}$$

❖ t_{prop} 趋近于0或者 t_{trans} 趋近于 ∞ 时，效率趋近于1

❖ 远优于ALOHA，并且简单、分散！



本讲主题

轮转访问MAC协议



轮转访问MAC协议

信道划分MAC协议：

- 网络负载重时，共享信道效率高，且公平
- 网络负载轻时，共享信道效率低！

随机访问MAC协议：

- 网络负载轻时，共享信道效率高，单个结点可以利用信道的全部带宽
- 网络负载重时，产生冲突开销

轮转访问MAC协议：

综合两者的优点！



轮转访问MAC协议

轮询(polling):

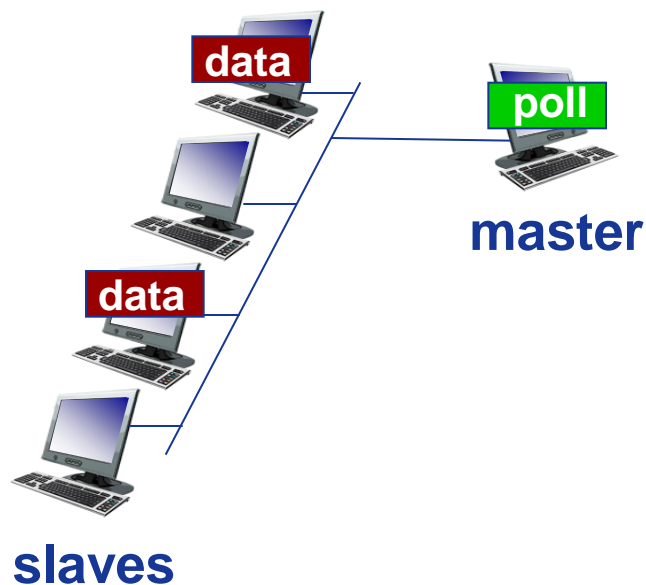
- ❖ 主结点轮流“邀请”从属结点发送数据
- ❖ 典型应用：
“哑(dumb)”从属设备



轮转访问MAC协议

轮询(polling):

- ❖ 主结点轮流“邀请”从属结点发送数据
- ❖ 典型应用:
“哑(dumb)”从属设备
- ❖ 问题:
 - 轮询开销
 - 等待延迟
 - 单点故障



轮转访问MAC协议

令牌传递(token passing):

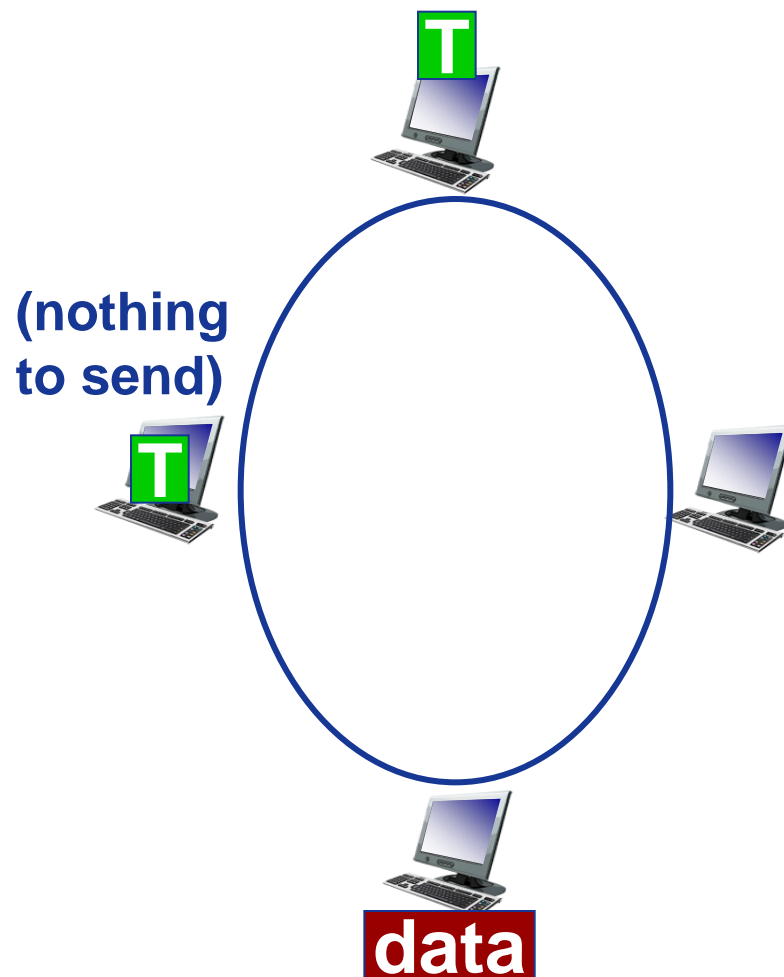
- ❖ 控制令牌依次从一个结点传递到下一个结点.
- ❖ 令牌: 特殊帧



轮转访问MAC协议

令牌传递(token passing):

- ❖ 控制令牌依次从一个结点传递到下一个结点.
- ❖ 令牌: 特殊帧
- ❖ 问题:
 - 令牌开销
 - 等待延迟
 - 单点故障



MAC协议总结

❖ 信道划分MAC协议：时间、频带、码片划分

- TDMA、FDMA、CDMA

❖ 随机访问MAC协议：

- ALOHA, S-ALOHA, CSMA, CSMA/CD
- CSMA/CD应用于以太网
- CSMA/CA应用802.11无线局域网

❖ 轮转访问MAC协议：

- 主结点轮询；令牌传递
- 蓝牙、FDDI、令牌环网



本讲主题

ARP协议（1）



MAC地址

❖ 32位IP地址:

- 接口的网络层地址
- 用于标识网络层(第3层)分组, 支持分组转发

❖ MAC地址(或称LAN地址,物理地址,以太网地址):

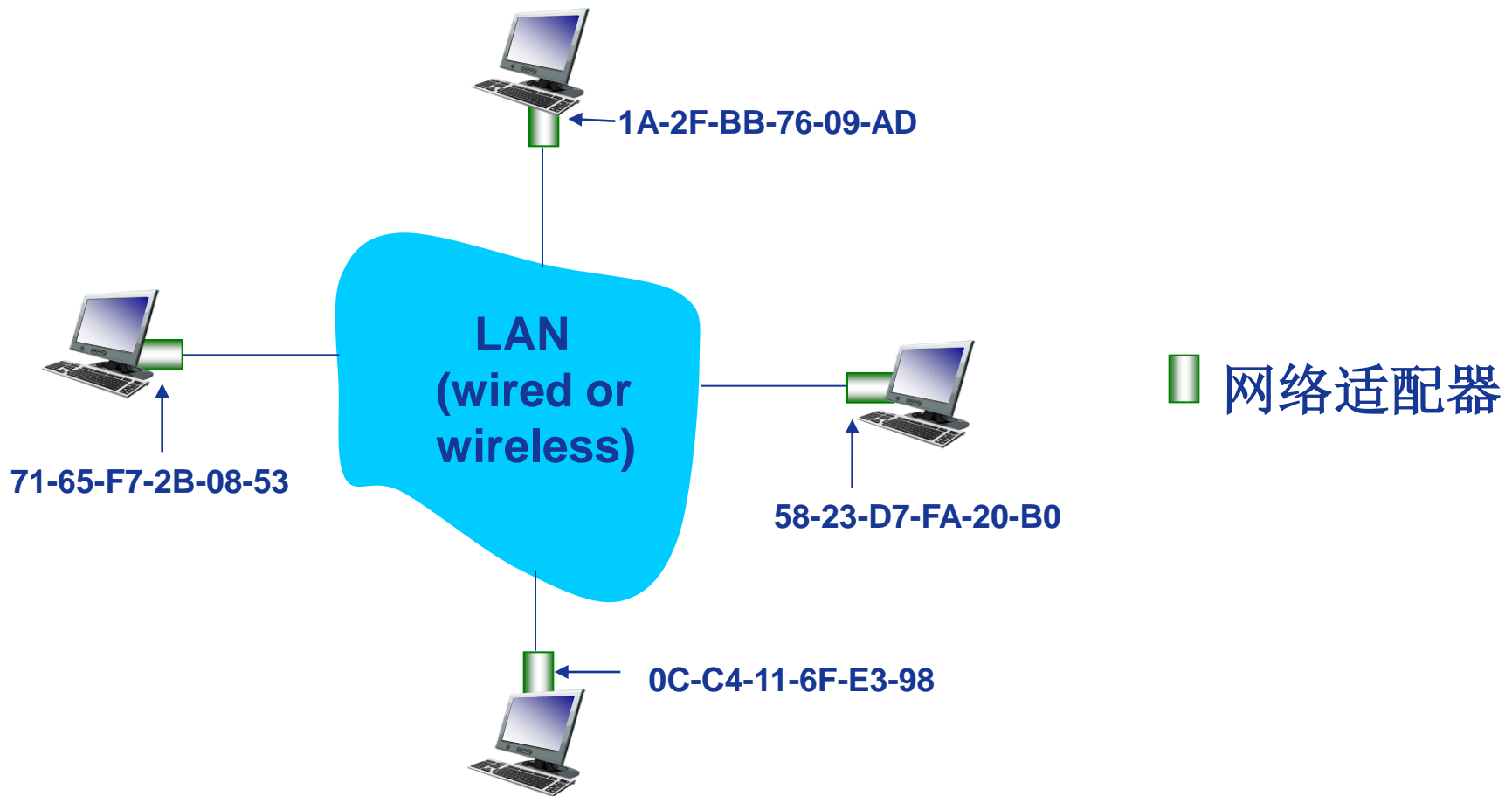
- 作用: 用于局域网内标识一个帧从哪个接口发出, 到达哪个物理相连的其他接口
- 48位MAC地址(用于大部分LANs), 固化在网卡的ROM中, 有时也可以软件设置
- e.g.: 1A-2F-BB-76-09-AD

16进制表示



MAC地址

局域网中的每块网卡都有一个唯一的 **MAC地址**



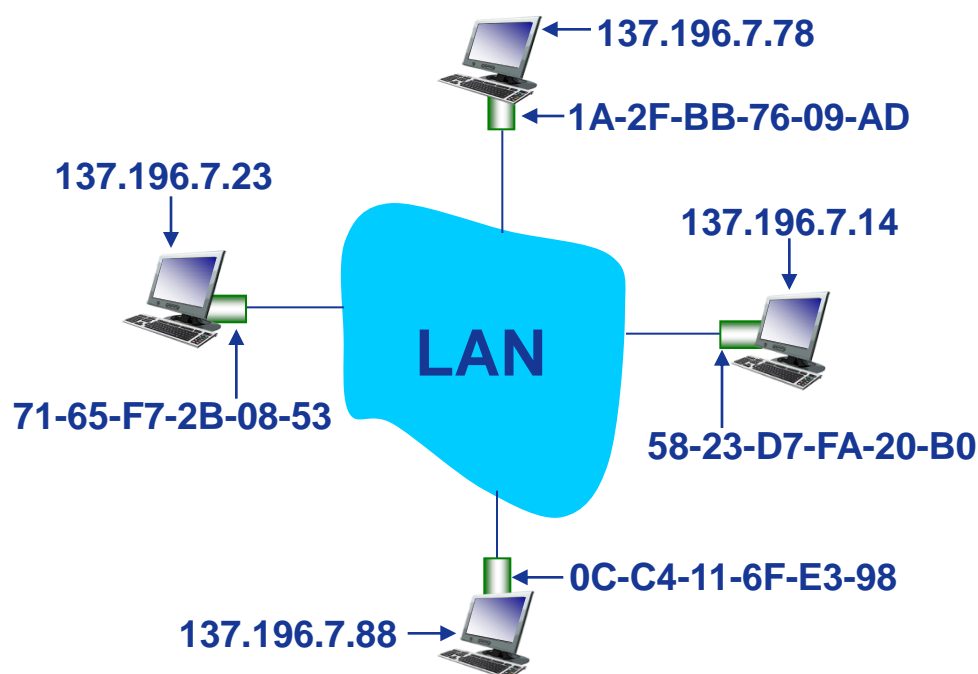
MAC地址

- ❖ MAC地址由IEEE统一管理与分配
- ❖ 网卡生产商购买MAC地址空间(前24比特)
- ❖ 类比：
 - MAC地址：身份证号
 - IP地址：邮政地址
- ❖ MAC地址是“平面”地址： → 可“携带”
 - 可以从一个LAN移到另一个LAN
- ❖ IP地址是层次地址： → 不可“携带”
 - IP地址依赖于结点连接到哪个子网



ARP: 地址解析协议

问题: (在同一个LAN内)
如何在已知目的接口的IP地址前提下确定其MAC地址?



ARP表: LAN中的每个IP结点 (主机、路由器)维护一个表

- 存储某些LAN结点的 IP/MAC地址映射关系:
< IP地址; MAC地址; TTL >
- TTL (Time To Live):
经过这个时间以后该映射关系会被遗弃(典型值为20min)



ARP协议: 同一局域网内

- ❖ A想要给同一局域网内的B发送数据报
 - B的MAC地址不在 A的ARP 表中.
- ❖ A广播ARP查询分组, 其中包含B的IP地址
 - 目的MAC地址 = FF-FF-FF-FF-FF-FF
 - LAN中所有结点都会接收ARP查询
- ❖ B接收ARP查询分组, IP地址匹配成功, 向A应答B的MAC 地址
 - 利用单播帧向A发送应答
- ❖ A在其ARP表中, 缓存B的IP-MAC地址对, 直至超时
 - 超时后, 再次刷新
- ❖ ARP是“即插即用”协议:
 - 结点自主创建ARP表, 无需干预



本讲主题

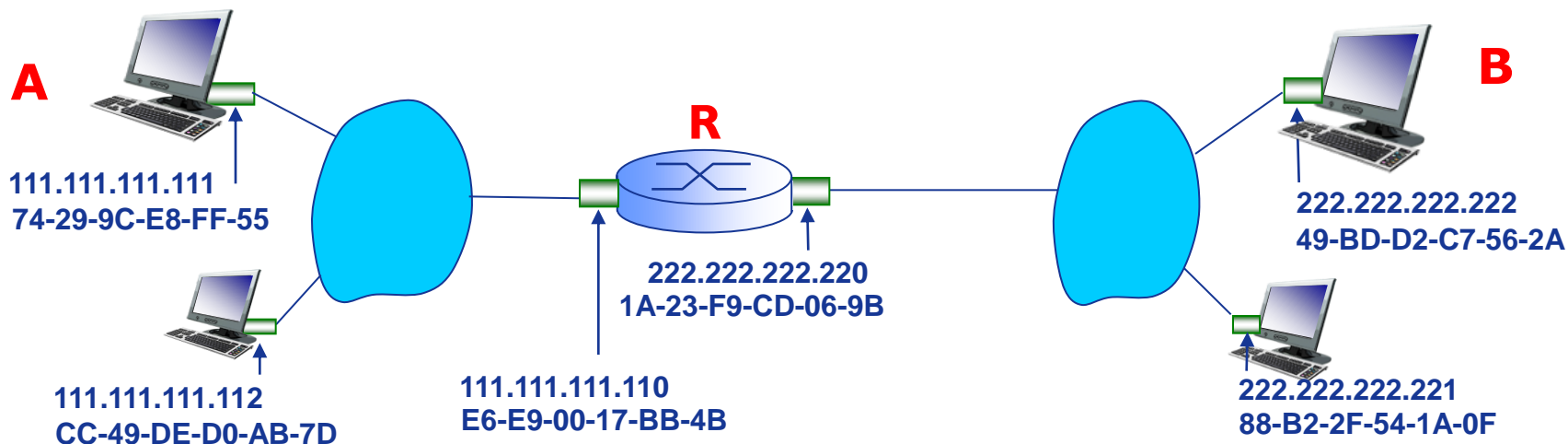
ARP协议（2）



寻址: 从一个LAN路由至另一个LAN

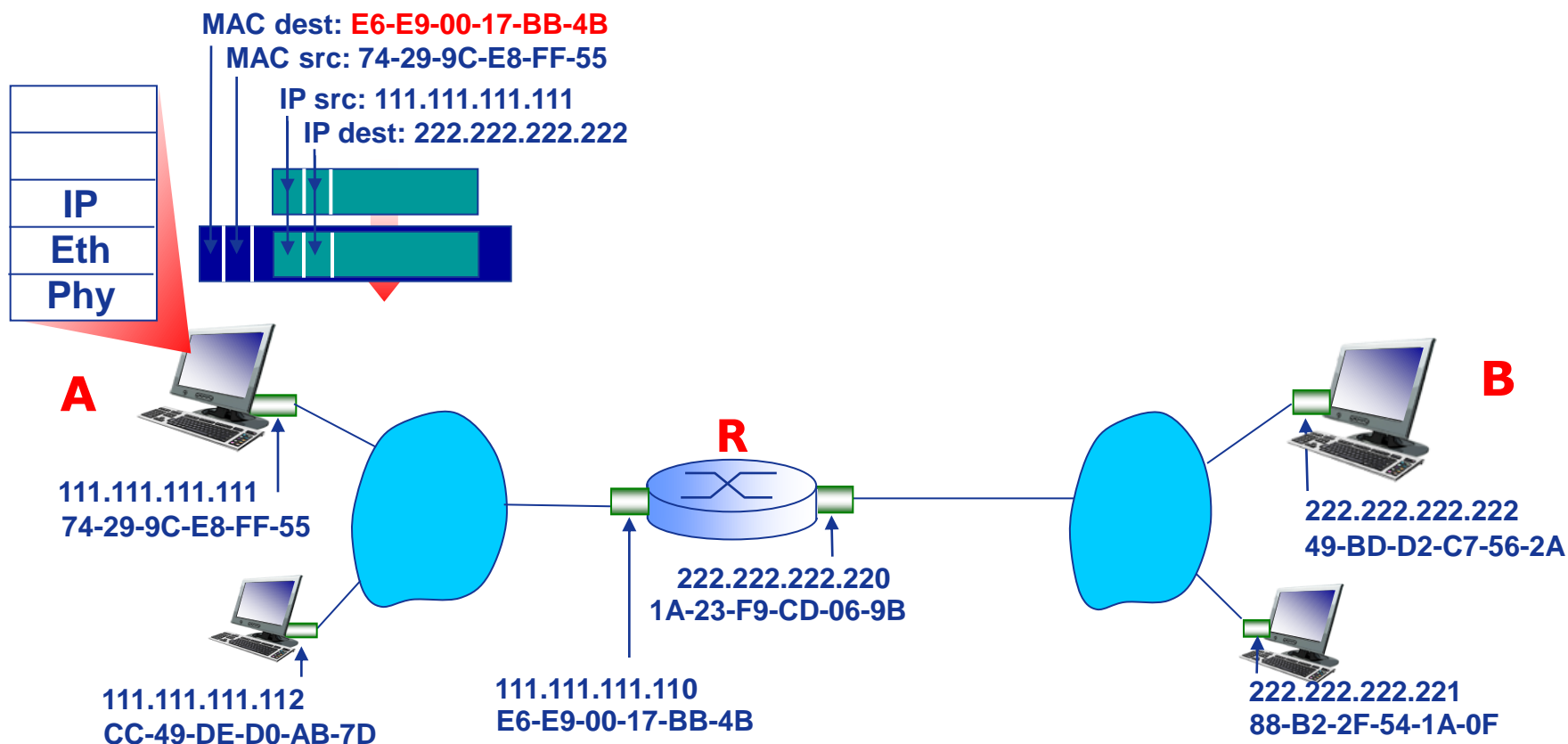
通信过程: **A**通过路由器**R**向**B**发送数据报

- 关注寻址: IP地址(数据报中)和MAC地址(帧中)
- 假设A知道B的IP地址(怎么知道的?)
- 假设A知道第一跳路由器R (左)接口IP地址 (怎么知道的?)
- 假设A知道第一跳路由器R (左)接口MAC地址 (怎么知道的?)



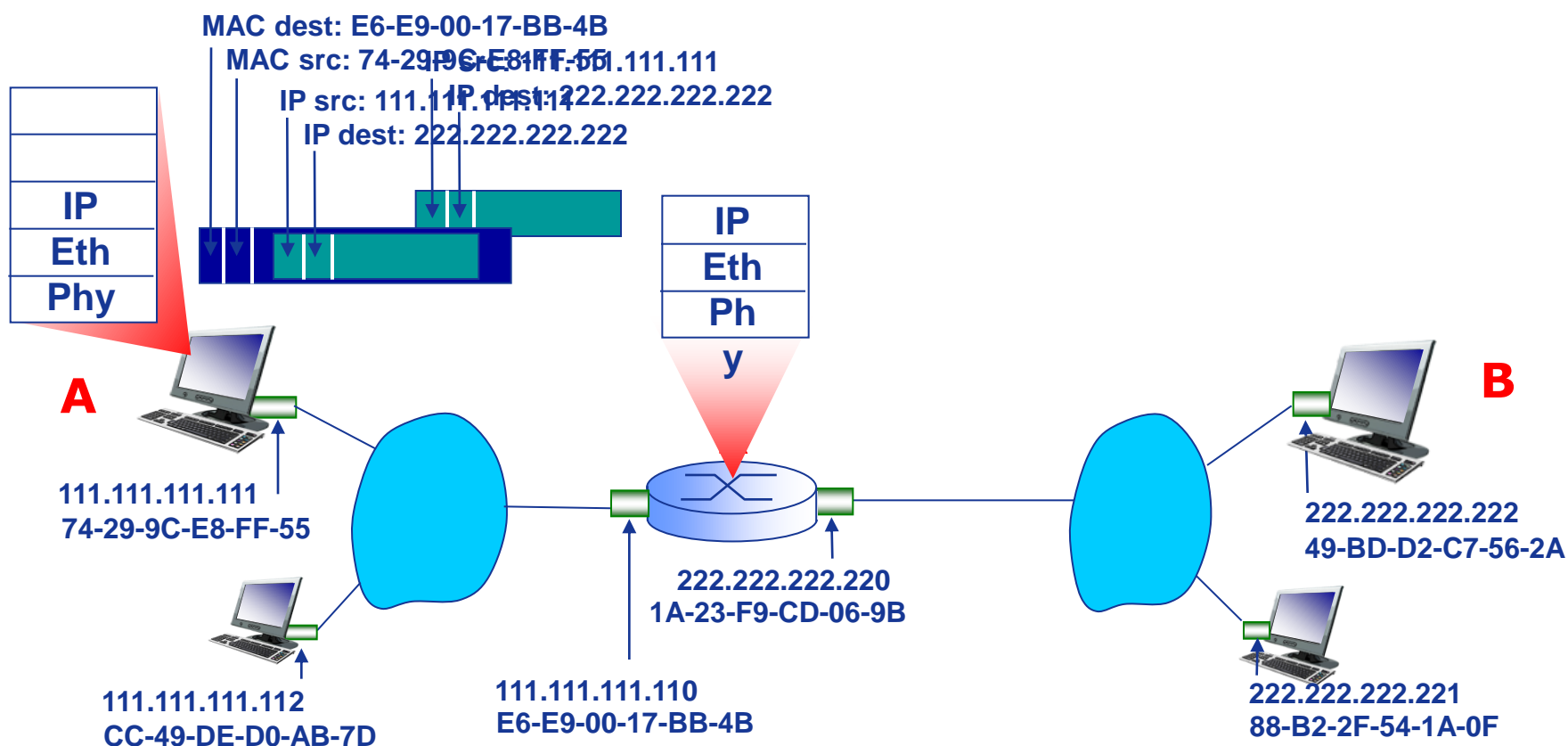
寻址：从一个LAN路由至另一个LAN

- ❖ A构造IP数据报，其中源IP地址是A的IP地址，目的IP地址是B的IP地址
- ❖ A构造链路层帧，其中源MAC地址是A的MAC地址，目的MAC地址是R(左)接口的MAC地址，封装A到B的IP数据报。



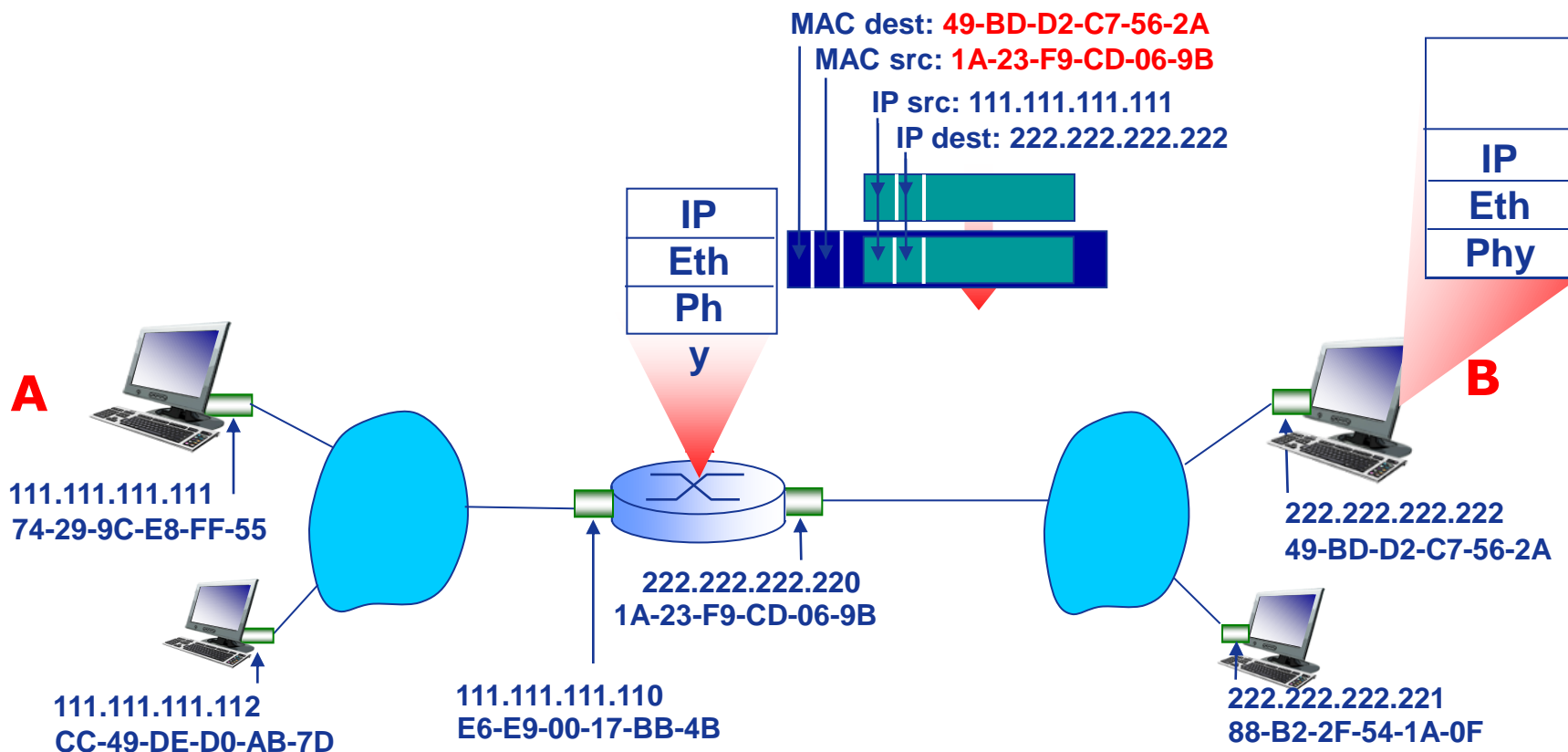
寻址：从一个LAN路由至另一个LAN

- ❖ 帧从A发送至R
- ❖ R接收帧，提取IP数据报，传递给上层IP协议



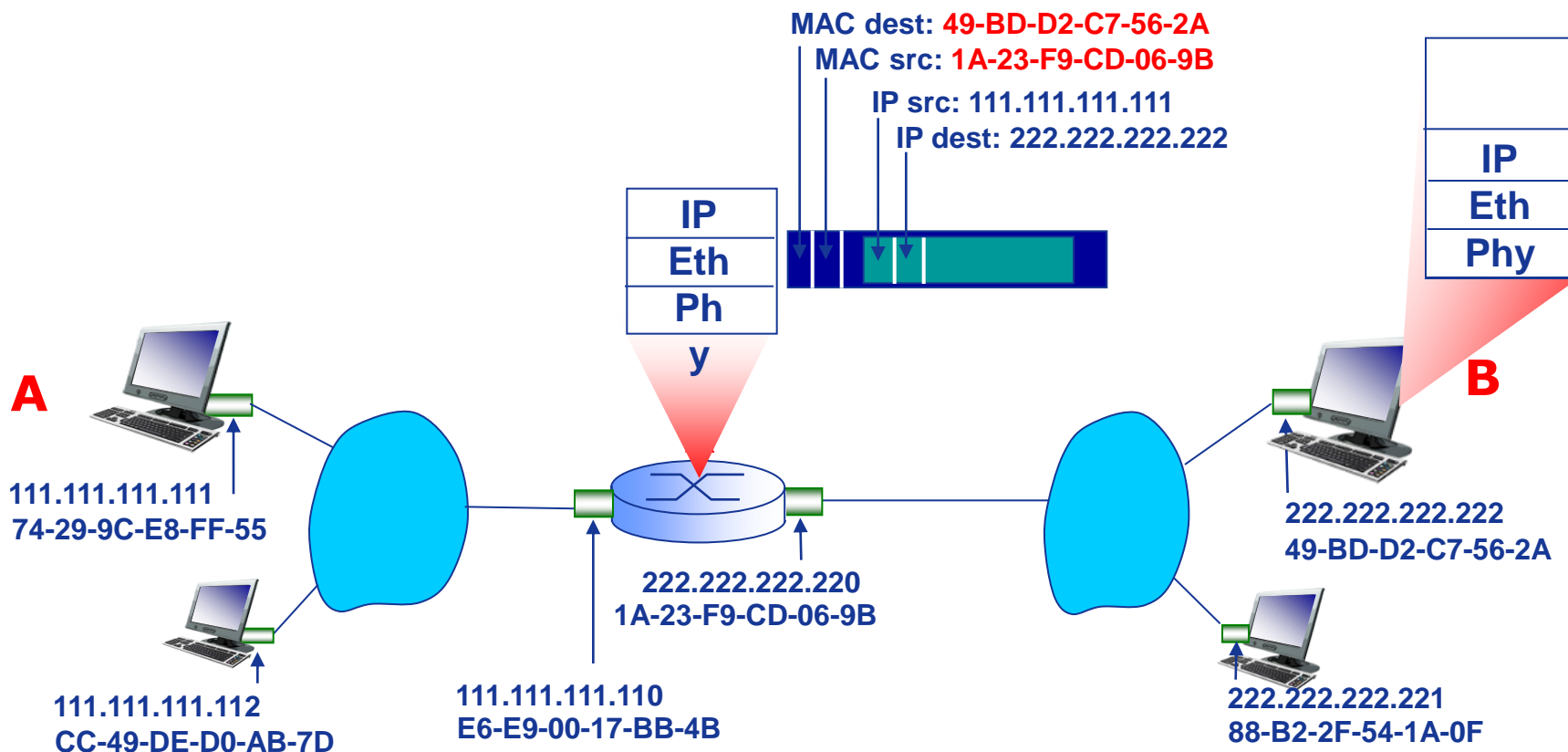
寻址：从一个LAN路由至另一个LAN

- ❖ R转发IP数据报（源和目的IP地址不变！）
- ❖ R创建链路层帧，其中源MAC地址是R(右)接口的MAC地址，目的MAC地址是B的MAC地址，封装A到B的IP数据报。



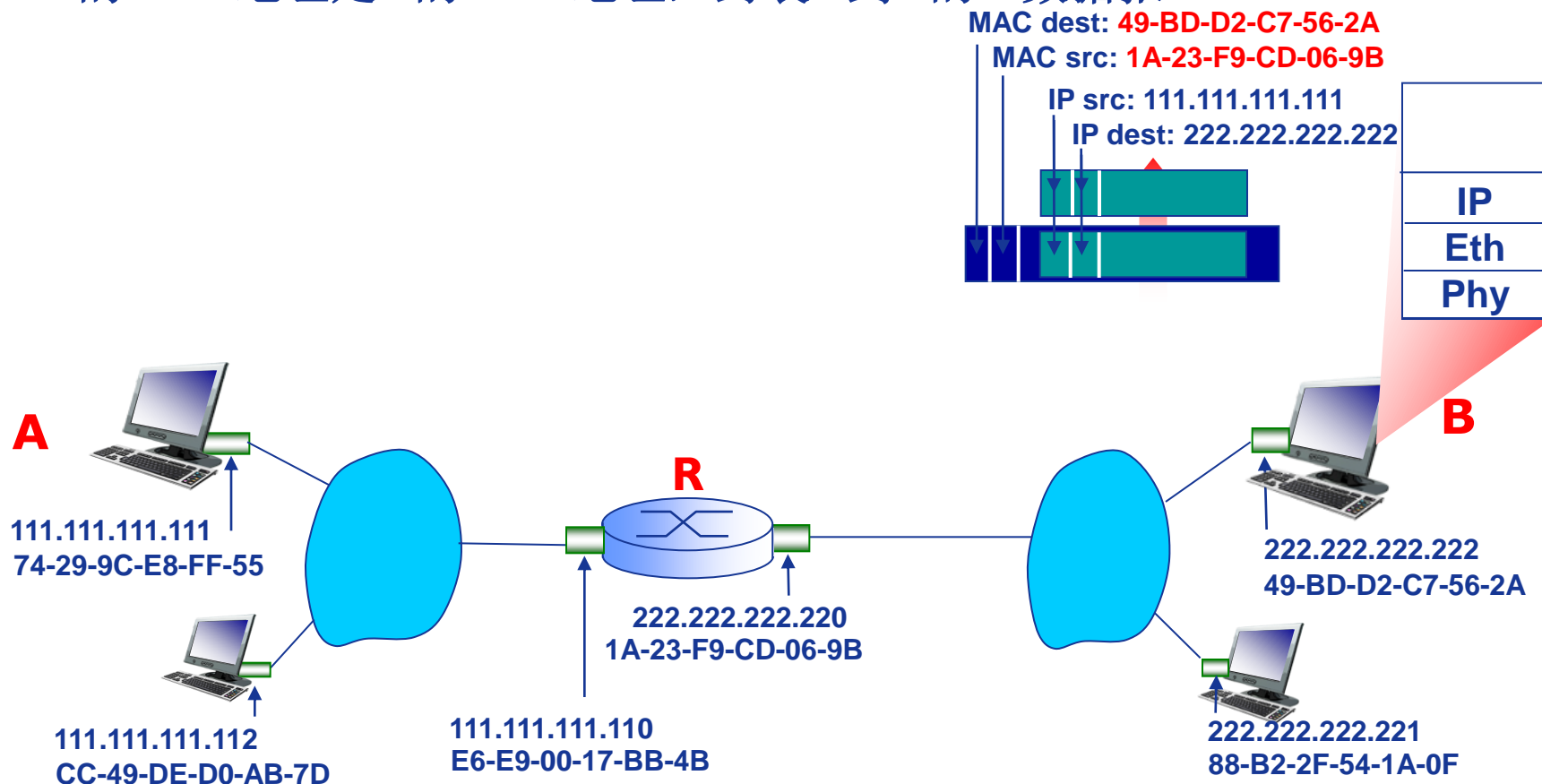
寻址：从一个LAN路由至另一个LAN

- ❖ R转发IP数据报（源和目的IP地址不变！）
- ❖ R创建链路层帧，其中源MAC地址是R (右)接口的MAC地址，目的MAC地址是B的MAC地址，封装A到B的IP数据报。



寻址：从一个LAN路由至另一个LAN

- ❖ R转发IP数据报（源和目的IP地址不变！）
- ❖ R创建链路层帧，其中源MAC地址是R (右)接口的MAC地址，目的MAC地址是B的MAC地址，封装A到B的IP数据报。



本讲主题

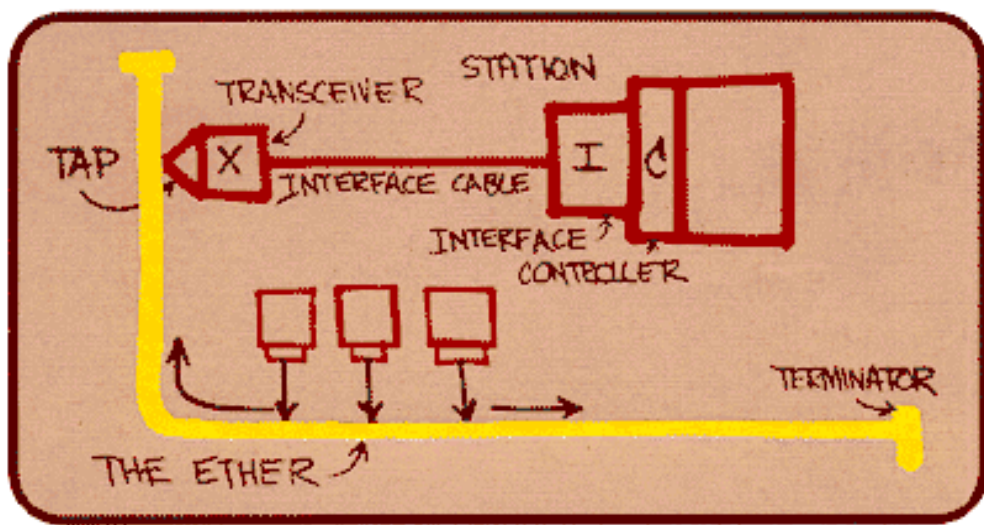
以太网



以太网(ETHERNET)

“统治地位”的有线LAN技术:

- ❖ 造价低廉(NIC不足¥100.00)
- ❖ 应用最广泛的LAN技术
- ❖ 比令牌局域网和ATM等，简单、便宜
- ❖ 满足网络速率需求：10 Mbps – 10 Gbps



Metcalfe的以太网草图



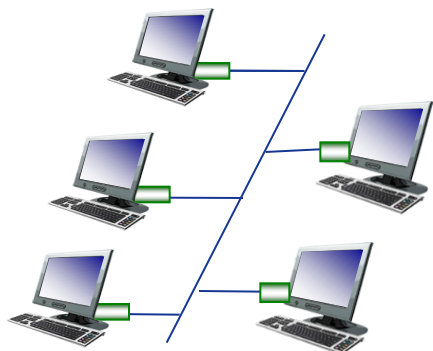
以太网：物理拓扑

❖ 总线(bus): 上世纪90年代中期前流行

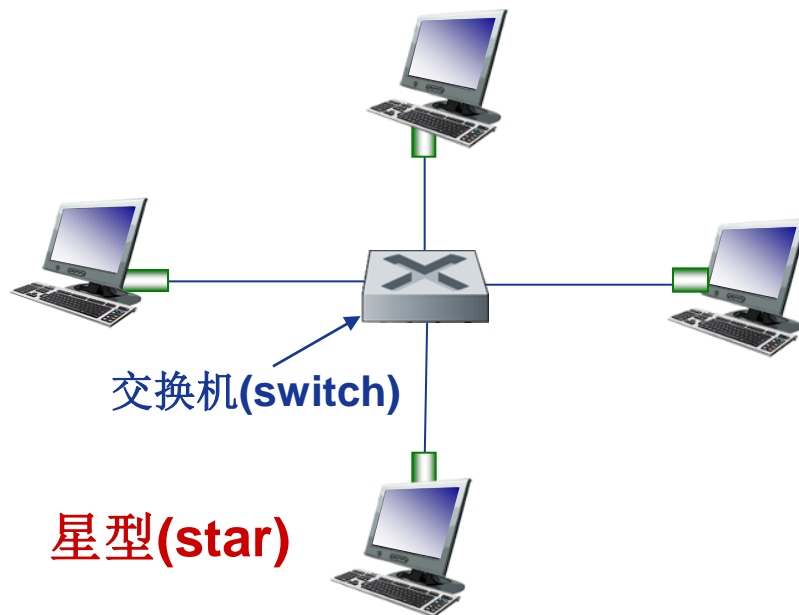
- 所有结点在同一冲突域(collision domain) (可能彼此冲突)

❖ 星型(star): 目前主流网络拓扑

- 中心交换机(switch)
- 每个结点一个单独冲突域(结点间彼此不冲突)



总线(bus): 同轴电缆



星型(star)



以太网：不可靠、无连接服务

- ❖ 无连接(connectionless): 发送帧的网卡与接收帧的网卡间没有“握手”过程
- ❖ 不可靠(unreliable): 接收网卡不向发送网卡进行确认
 - 差错帧直接丢弃，丢弃帧中的数据恢复依靠高层协议 (e.g., TCP)，否则，发生数据丢失
- ❖ 以太网的MAC协议: 采用二进制指数退避算法的CSMA/CD



以太网CSMA/CD算法

1. NIC从网络层接收数据报，创建数据帧。
2. 监听信道：
如果NIC监听到信道空闲，则开始发送帧；
如果NIC监听到信道忙，则一直等待到信道空闲，然后发送帧。
3. NIC发送完整个帧，而没有检测到其他结点的数据发送，则NIC确认帧发送成功！
4. 如果NIC检测到其他结点传输数据，则中止发送，并发送堵塞信号 (jam signal)
5. 中止发送后，NIC进入二进制指数退避：
 - 第 m 次连续冲突后：
 - 取 $n = \text{Min}(m, 10)$
 - NIC 从 $\{0, 1, 2, \dots, 2^n - 1\}$ 中随机选择一个数 K
 - NIC等待 $K \cdot 512$ 比特的传输延迟时间，再返回第2步
 - 连续冲突次数越多，平均等待时间越长。



以太网帧结构

发送端网卡将IP数据报(或其他网络层协议分组)封装到以太网帧中:



前导码(Preamble)(8B):

- ❖ 7个字节的10101010, 第8字节为10101011
- ❖ 用于发送端与接收端的时钟同步



以太网帧结构

❖ 目的MAC地址、源MAC地址(各6B):

- 如果网卡的MAC地址与收到的帧的目的MAC地址匹配，或者帧的目的MAC地址为广播地址(FF-FF-FF-FF-FF-FF)，则网卡接收该帧，并将其封装的网络层分组交给相应的网络层协议。
- 否则，网卡丢弃(不接收)该帧。

❖ 类型(Type)(2B): 指示帧中封装的是哪种高层协议的分组(如，IP数据报、Novell IPX数据报、AppleTalk数据报等)

❖ 数据(Data)(46-1500B): 指上层协议载荷。

❖ $R=10\text{Mbps}$, $RTT_{\max}=512\mu\text{s}$, $L_{\min} / R = RTT_{\max}$

❖ $L_{\min}=512\text{bits}=64\text{B}$, $\text{Data}_{\min}=L_{\min}-18=46\text{B}$

❖ CRC(4B): 循环冗余校验码

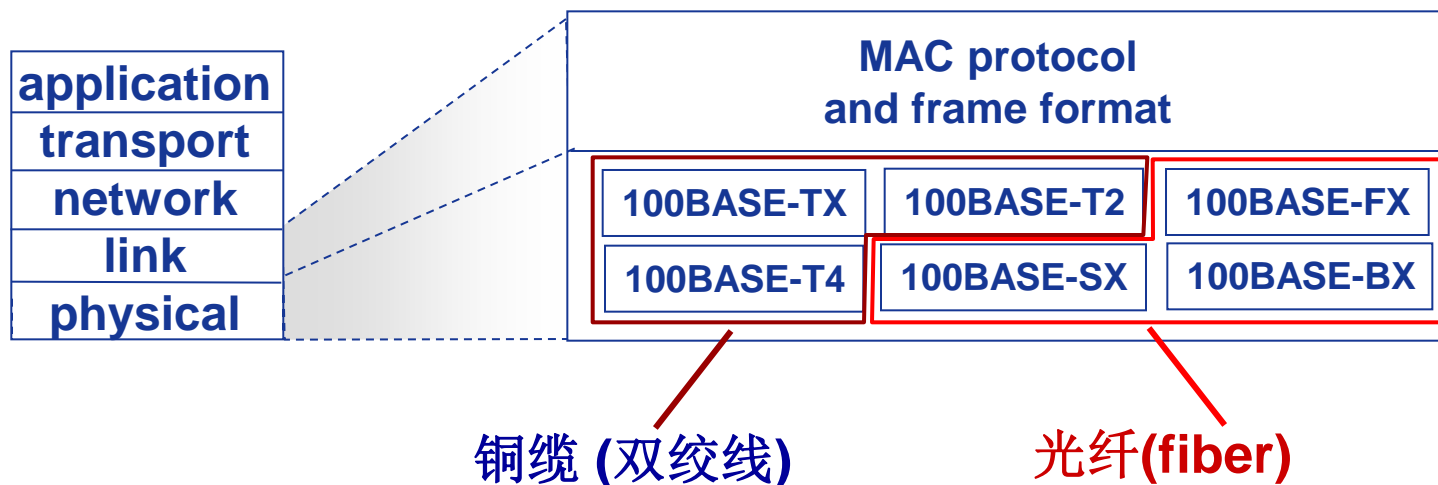
- 丢弃差错帧



802.3以太网标准: 链路层与物理层

❖ 许多不同的以太网标准

- 相同的MAC协议和帧格式
- 不同速率: 2 Mbps, 10 Mbps, 100 Mbps, 1Gbps, 10G bps
- 不同物理介质: 光纤, 线缆



本讲主题

交换机（1）



以太网交换机(switch)

❖ 链路层设备

- 存储-转发以太网帧
- 检验到达帧的目的MAC地址，**选择性(selectively)** 向一个或多个输出链路转发帧
- 利用CSMA/CD访问链路，发送帧

❖ 透明(transparent)

- 主机感知不到交换机的存在

❖ 即插即用(plug-and-play)

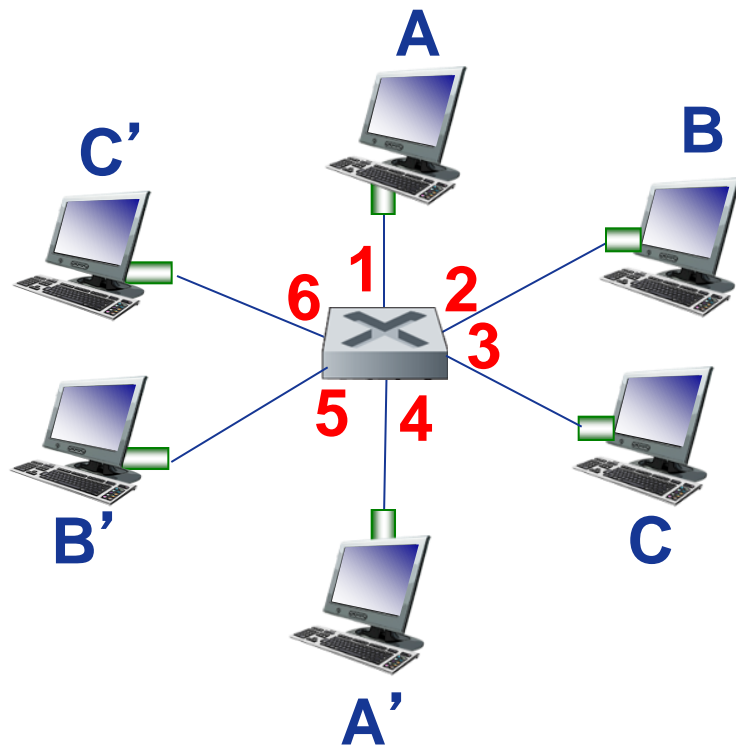
❖ 自学习(self-learning)

- 交换机无需配置



交换机: 多端口间同时传输

- ❖ 主机利用独享(dedicated)链路直接连接交换机
- ❖ 交换机缓存帧
- ❖ 交换机在每段链路上利用CSMA/CD收发帧, 但无冲突, 且可以全双工
 - 每段链路一个独立的冲突域
- ❖ 交换(switching): A-A' 与 B-B' 的传输可以同时进行, 没有冲突



6个接口交换机
(1,2,3,4,5,6)



交换机转发表：交换表

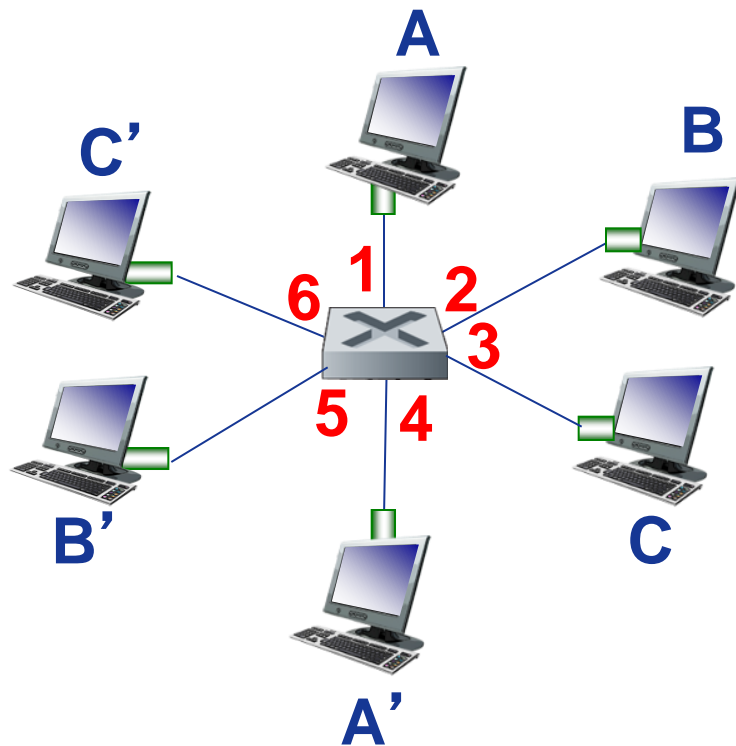
Q: 交换机怎么知道A' 可以通过接口4到达，而B' 可以通过接口5到达？

❖ **A:** 每个交换机有一个**交换表** (switch table), 每个入口(entry):

- (主机的MAC地址, 到达主机的接口, 时间戳)
- 看起来很像路由表！

❖ **Q:** 交换表入口信息如何创建和维护的那？

- 类似于路由协议？



6个接口交换机
(1,2,3,4,5,6)



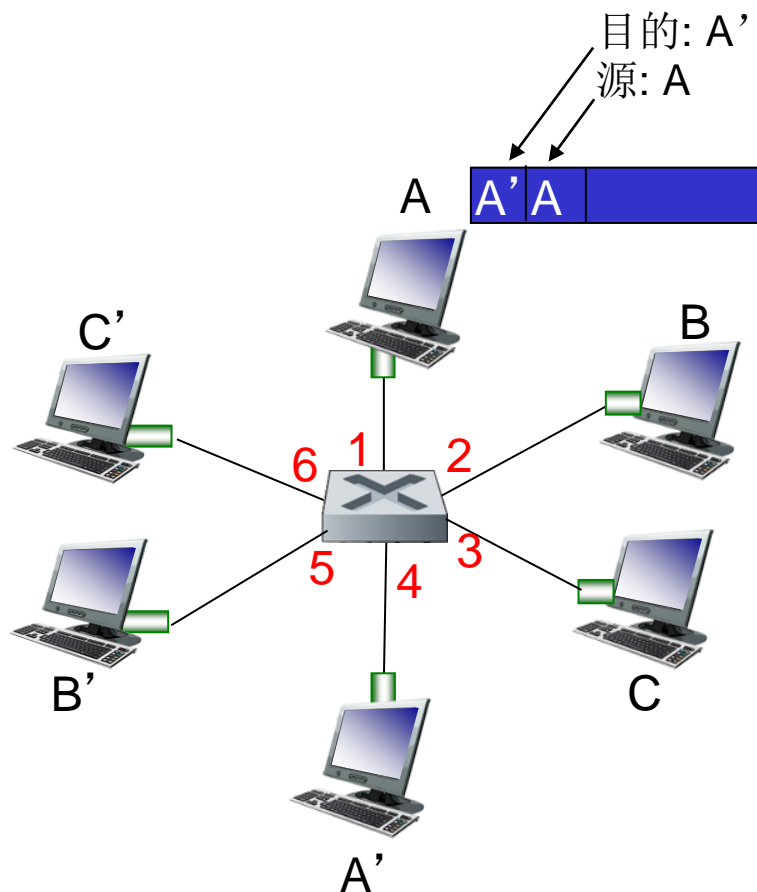
交换机：自学习

❖ 交换机通过自学习，获知到达主机的接口信息

- 当收到帧时，交换机“学习”到发送帧的主机（通过帧的源MAC地址），位于收到该帧的接口所连接的LAN网段
- 将发送主机MAC地址/接口信息记录到交换表中

交换表
(初始为空)

MAC地址	接口	TTL
A	1	60



交换机：帧过滤/转发

当交换机收到帧：

1. 记录帧的源MAC地址与输入链路接口
2. 利用目的MAC地址检索交换表
3. if 在交换表中检索到与目的MAC地址匹配的入口(entry)
then {
 if 目的主机位于收到帧的网段
 then 丢弃帧
 else 将帧转发到该入口指向的接口
 }
else 泛洪(flood) /* 向除收到该帧的接口之外的所有接口转发 */



本讲主题

交换机（2）

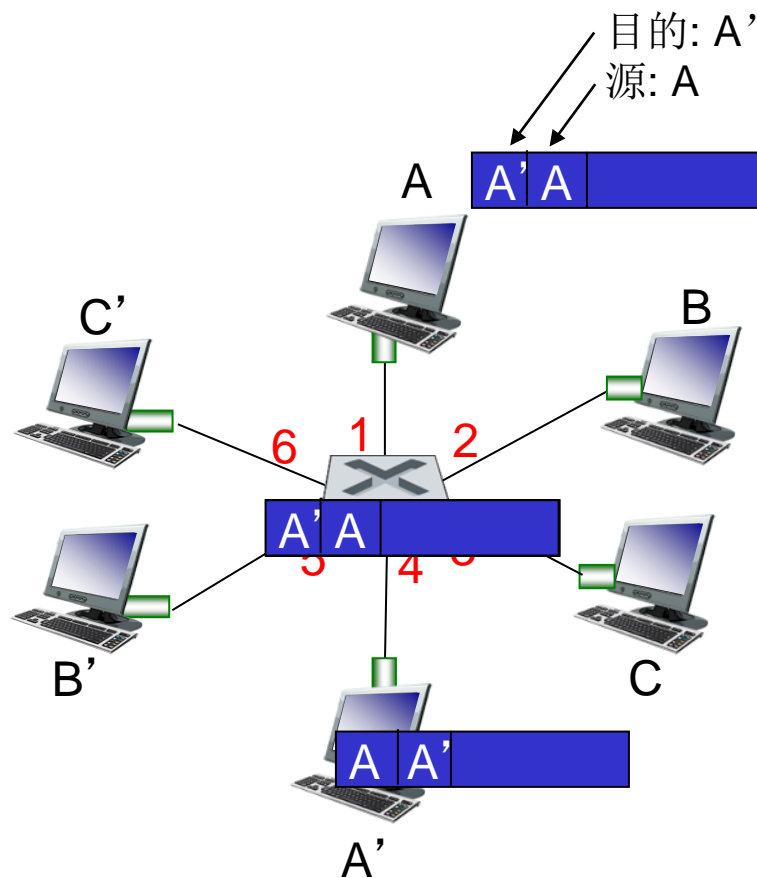


自学习与转发过程举例

- ❖ 目的MAC地址A', 位置未知:
泛洪
- ❖ 目的MAC地址A, 位置已知:
选择性转发

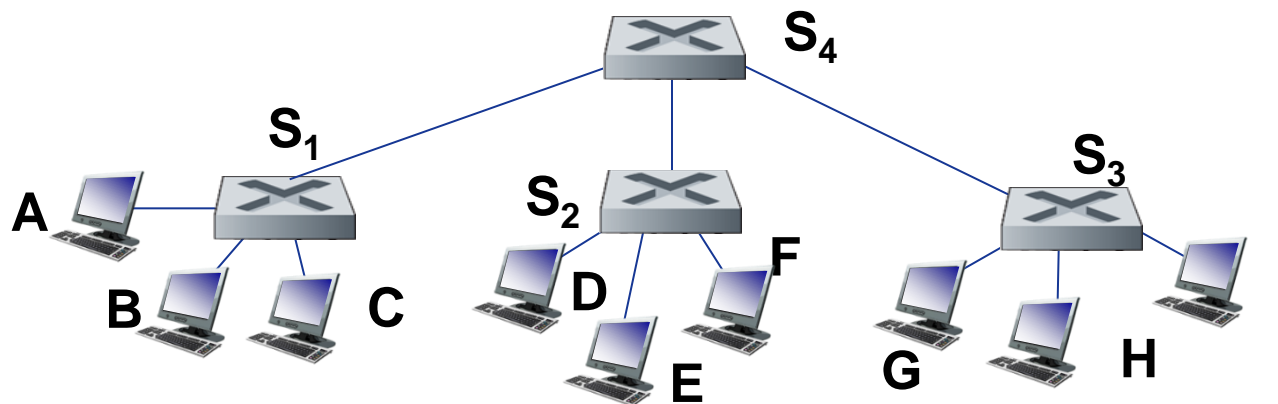
交换表
(初始为空)

MAC地址	接口	TTL
A	1	60
A'	4	60



交换机互联

❖ 交换机可以互联



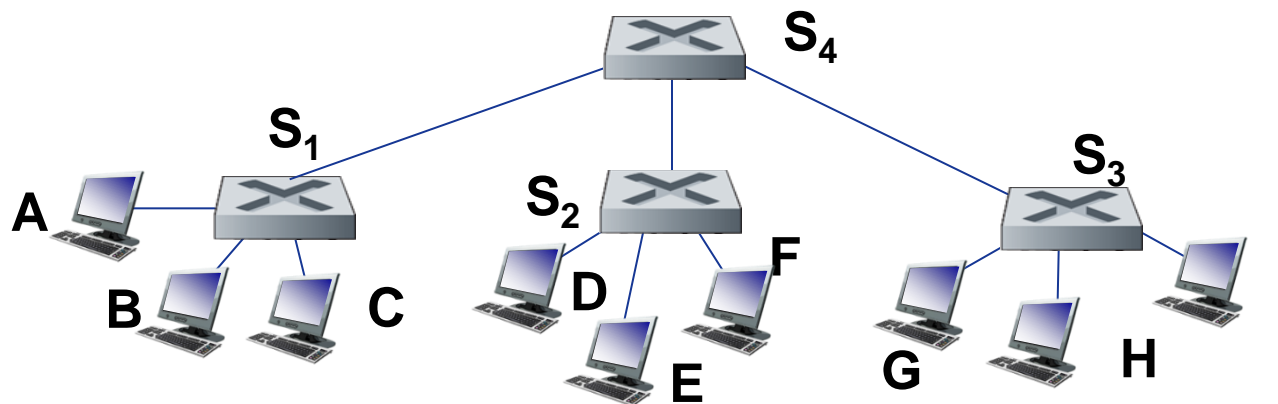
Q: 当A向G发送帧时，S₁怎么知道通过S₄转发？S₄又怎么知道通过S₃转发？

❖ **A:** 自学习！（工作过程与单一交换机情形相同！）



多交换机自学习举例

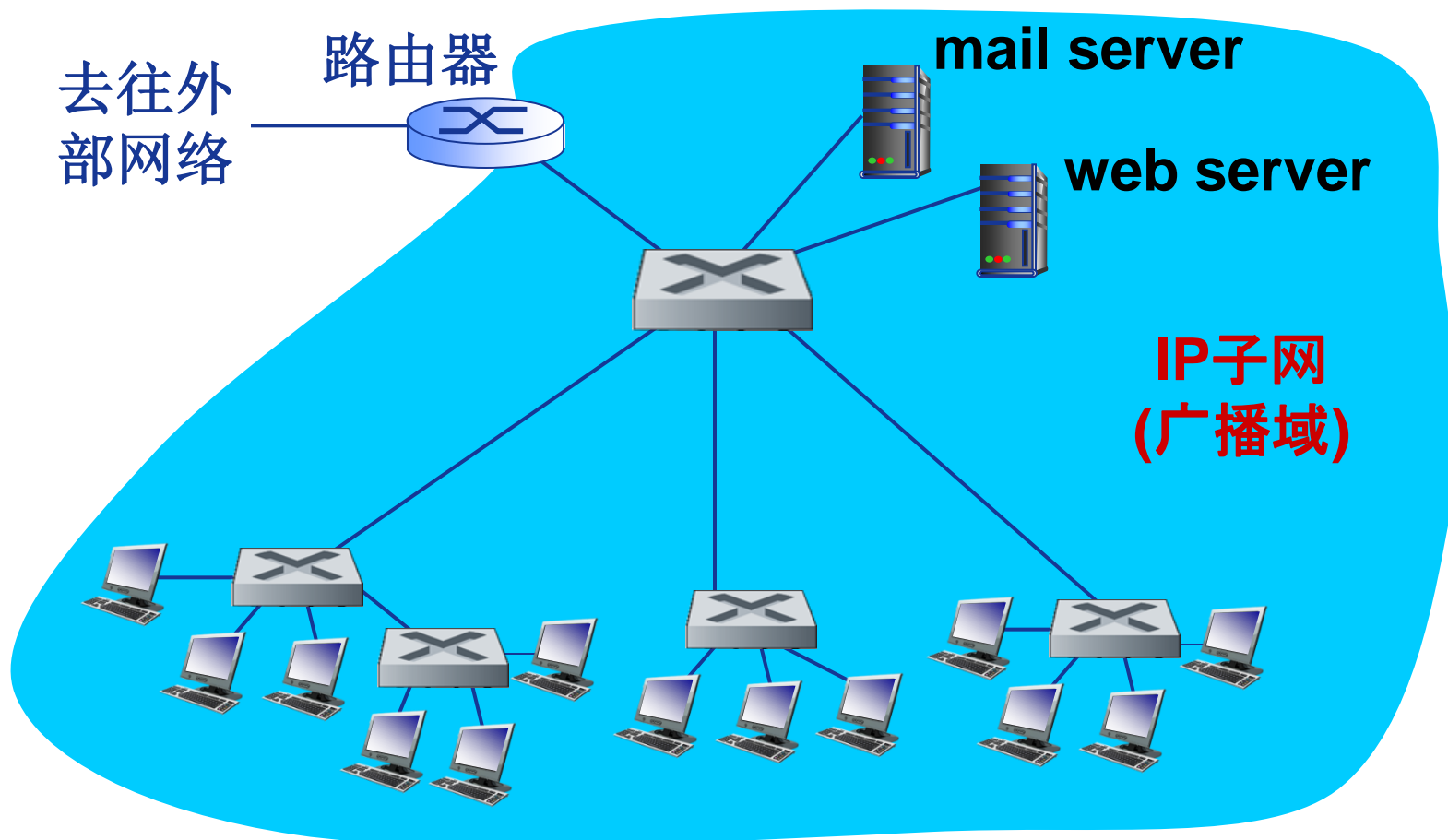
假设C向H发送帧，H向C发送应答帧



- ❖ **Q:** 请给出 S_1 , S_2 , S_3 , S_4 的交换表，并说明帧的转发过程？



组织机构(Institutional)网络



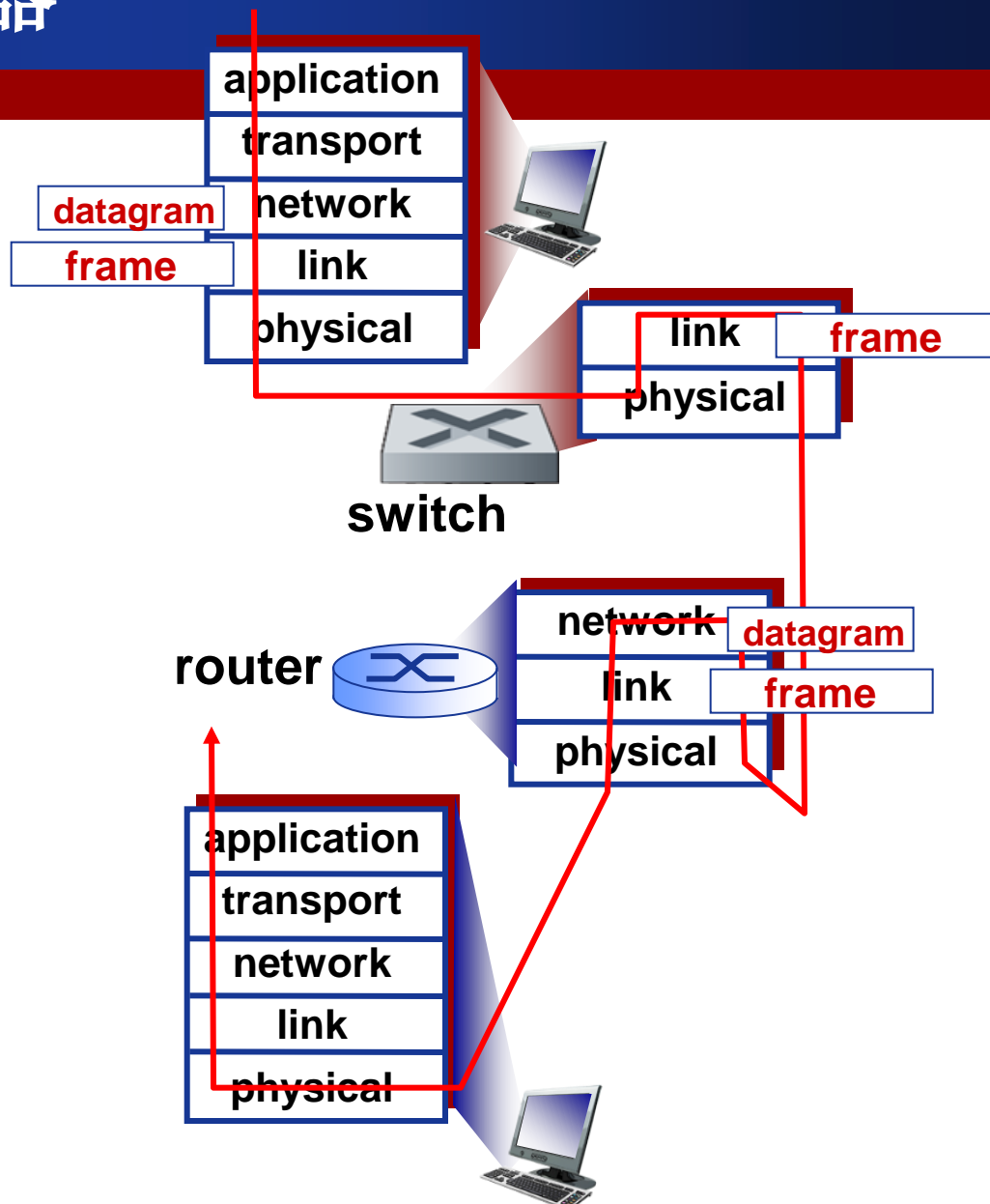
交换机 vs. 路由器

两者均为存储-转发设备:

- **路由器**: 网络层设备 (检测网络层分组首部)
- **交换机**: 链路层设备 (检测链路层帧的首部)

二者均使用转发表:

- **路由器**: 利用路由算法(路由协议)计算(设置), 依据IP地址
- **交换机**: 利用自学习、泛洪构建转发表, 依据MAC地址



网络设备对比

	<u>集线器</u> <u>(hub)</u>	<u>交换机</u> <u>(switch)</u>	<u>网桥</u> <u>(bridge)</u>	<u>路由器</u> <u>(router)</u>
层次	1	2	2	3
流量(冲突域) 隔离	no	yes	yes	yes
广播域隔离	no	no	no	yes
即插即用	yes	yes	yes	no
优化路由	no	no	no	yes
直通传输 (Cut through)	yes	yes	yes	no

