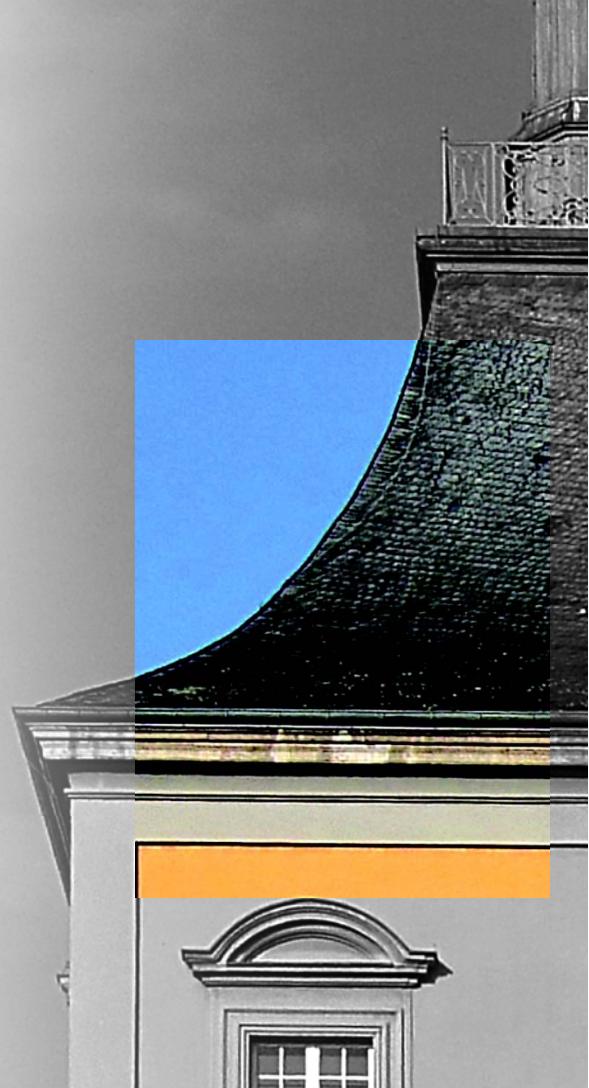


VORLESUNG NETZWERKSICHERHEIT

SOMMERSEMESTER 2021
MO. 14-16 UHR



- **Geschichte des Internets**

- ARPANet
- NSFNet
- „Das Internet“
- Internet Protocol
- Wie Alice und Bob über das Internet kommunizieren
- Netzwerk von Netzwerken (Autonome Systeme)
- Netzwerk-Routing Protokolle
- Border Gateway Protocol

DIE ENTSTEHUNG DES INTERNETS

- „The ARPANet was the first transcontinental, high-speed computer network.“
-- (Eric S. Raymond, author and software developer)

DIE ENTSTEHUNG DES INTERNETS – TEIL 1

ARPANet (Advanced Research Projects Agency Network)

- Erste Forschungsnetzwerk
- Schon 1969 führte das erste Datenpaket über das Netz

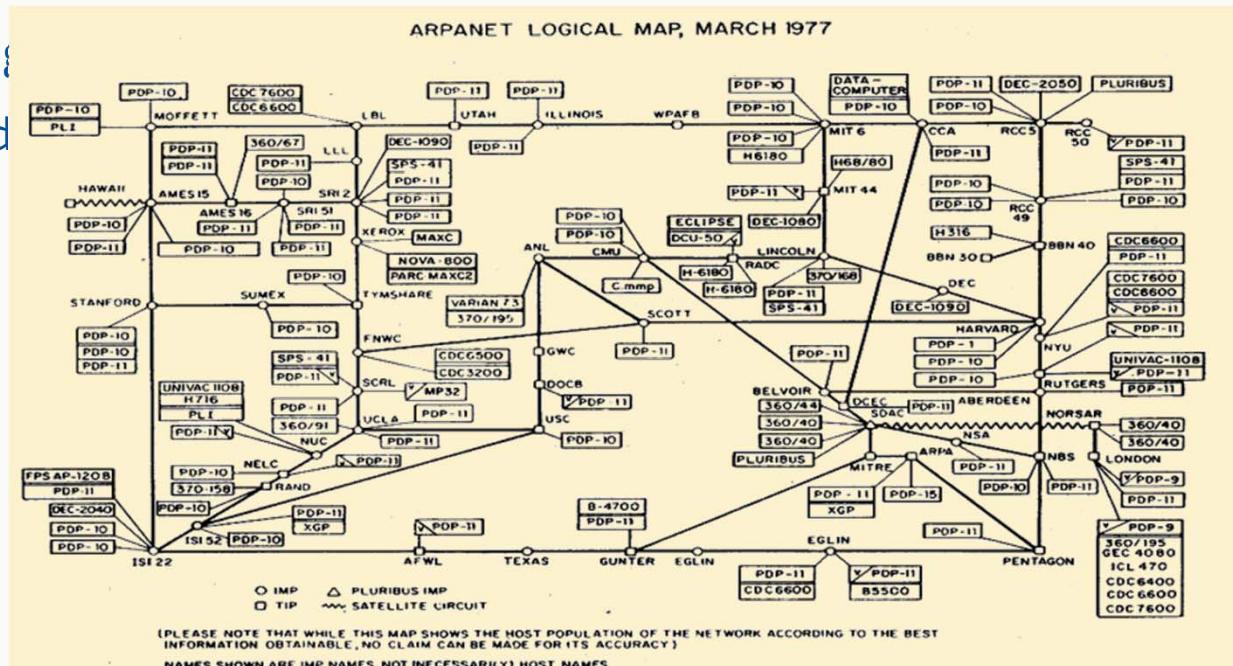


Image ©
The Computer
History Museum

DIE ENTSTEHUNG DES INTERNETS – TEIL 2

NSFNet (National Science Foundation Network)

- Folgte dem ARPANet 1985 und wurde 1995 vom Internet abgelöst
Übertragungsgeschwindigkeiten wuchsen von 56 Kbit/s bis auf 45 Mbit/s

Traditionelle Dienste:

- E-Mail
- News
- Remote login
- File transfer



DIE ENTSTEHUNG DES INTERNETS – TEIL 3

- Das Internet verbindet heute Millionen von Endgeräten miteinander.
- Endnutzer und Unternehmen bezahlen Internet Service Provider (ISPs), um Zugang zum Internet zu erhalten.
- Service Provider und große Unternehmen (z.B. Google, Microsoft, etc.) betreiben eigene Wide Area Networks („Autonome Systeme“).
- AS sind paarweise miteinander verbunden und bilden mit all diesen Verbindungen den Internet-Backbone.

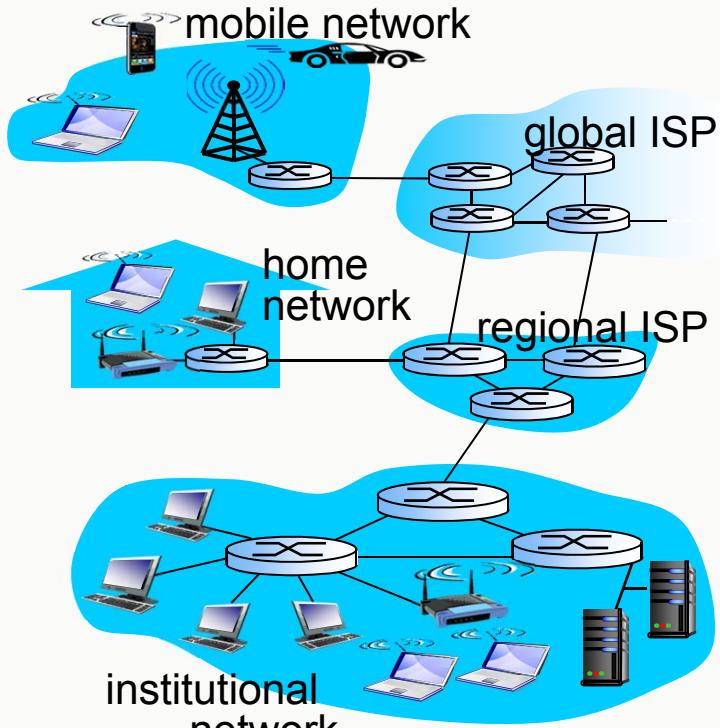
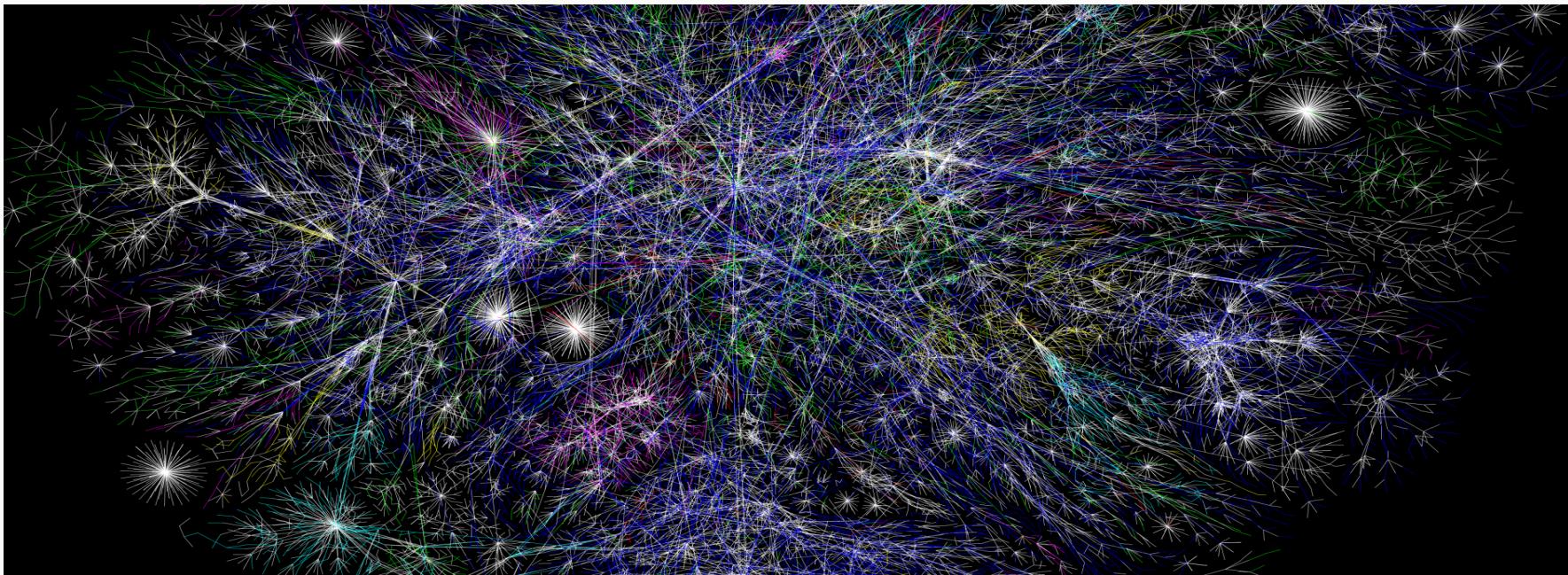


Image ©
J.F. Kurose & K. W. Ross
(Book: Computer Networking)

EINE LANDKARTE DES INTERNETS?



Teil einer Karte des Internets am 15. Januar 2005, gefunden auf opte.org

- Geschichte des Internets
 - ARPANet
 - NSFNet
 - „Das Internet“
- **Internet Protocol**
- Wie Alice und Bob über das Internet kommunizieren
- Netzwerk von Netzwerken (Autonome Systeme)
- Netzwerk-Routing Protokolle
- Border Gateway Protocol

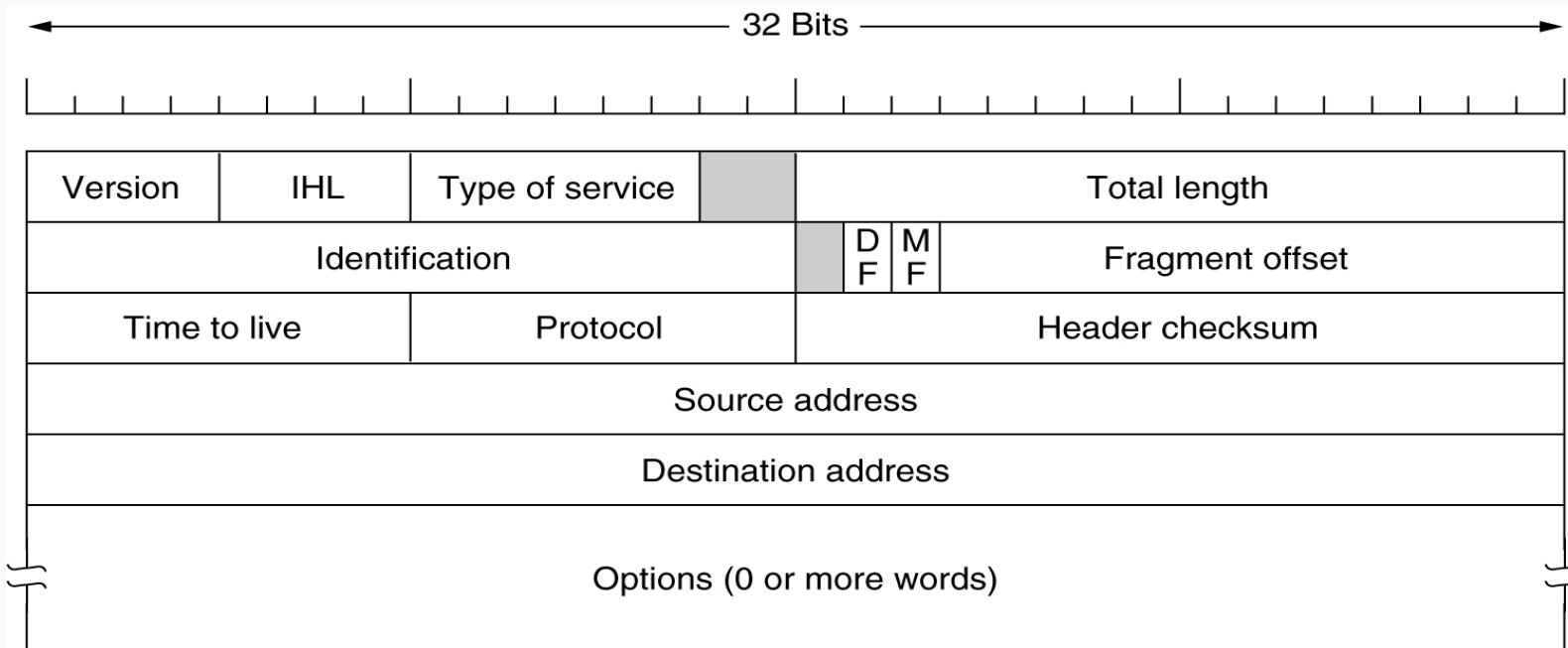
INTERNET-PROTOKOLLE - DEFINITION

*Ein **Protokoll** definiert das **Format** und die **Reihenfolge** von Nachrichten, die zwischen zwei oder mehr kommunizierenden Einheiten ausgetauscht werden, sowie die **Handlungen**, die bei der **Übertragung** und/oder beim **Empfang** einer **Nachricht** oder eines anderen Ereignisses unternommen werden.*

J.F. Kurose & K. W. Ross
(Book: Computer Networking)

DAS INTERNET-PROTOKOLL

Internet Protocol (Layer 3, Network/Internet) Version 4



DAS INTERNET-PROTOKOLL

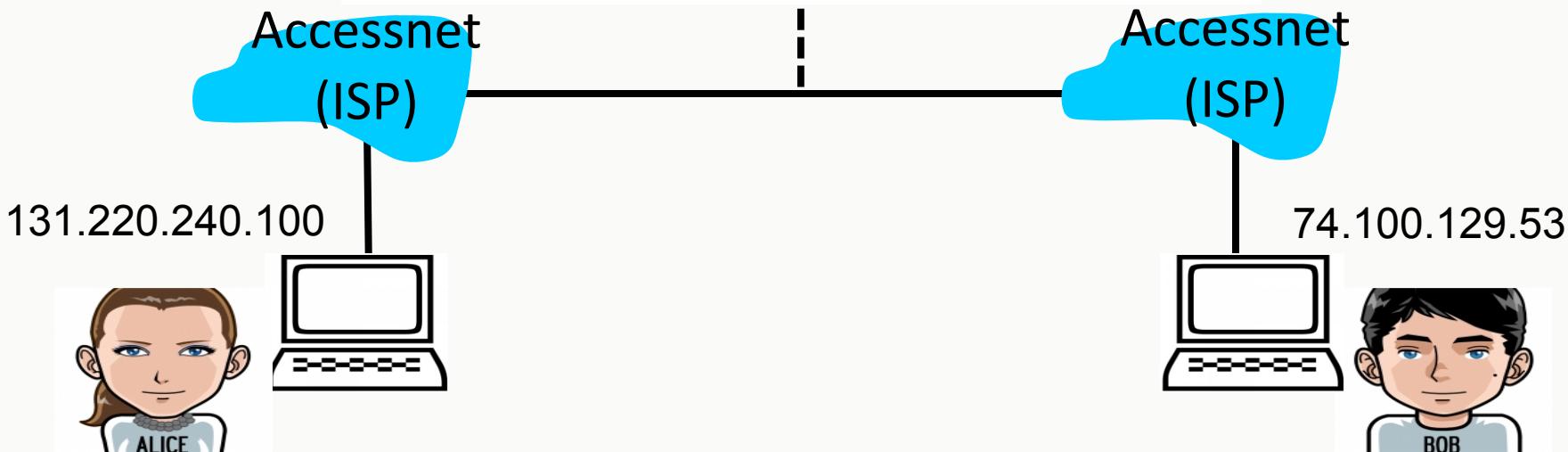


- Geschichte des Internets
 - ARPANet
 - NSFNet
 - „Das Internet“
- Internet Protocol
- **Wie Alice und Bob über das Internet kommunizieren**
- Netzwerk von Netzwerken (Autonome Systeme)
- Netzwerk-Routing Protokolle
- Border Gateway Protocol

INTERNET-KOMMUNIKATION

- Wie Alice und Bob über das Internet kommunizieren

Angenommen, es gibt eine direkte Verbindung zwischen dem ISP von Alice und dem von Bob

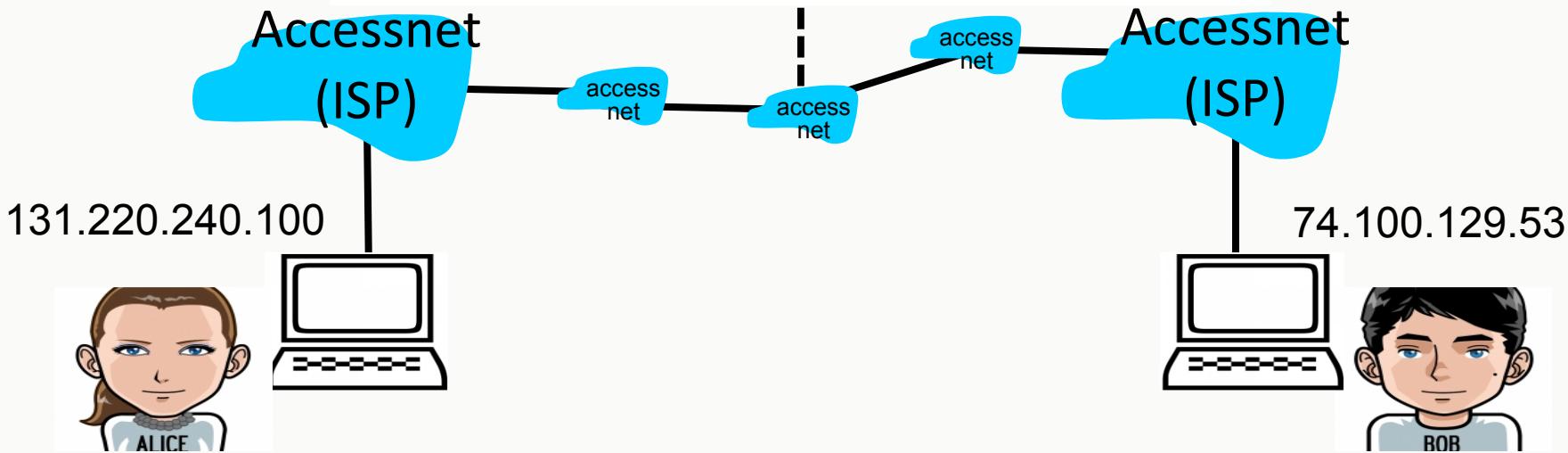


Alice and Bob images from http://wikis.zum.de/rmg/Benutzer:Deininger_Matthias/Facharbeit/Alice_Bob_und_Mallory

INTERNET-KOMMUNIKATION

- Wie Alice und Bob über das Internet kommunizieren

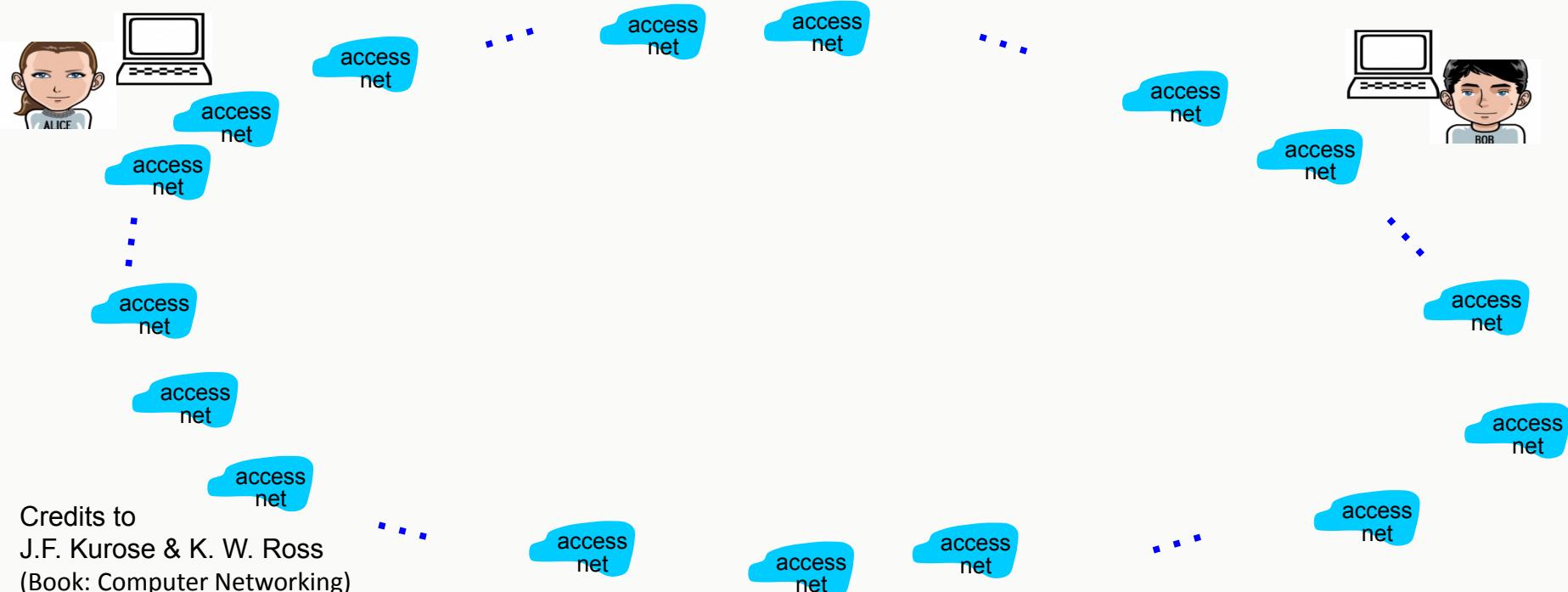
Angenommen, es gibt keine direkte Verbindung zwischen dem ISP von Alice und dem von Bob



INTERNET ROUTING - INHALTE

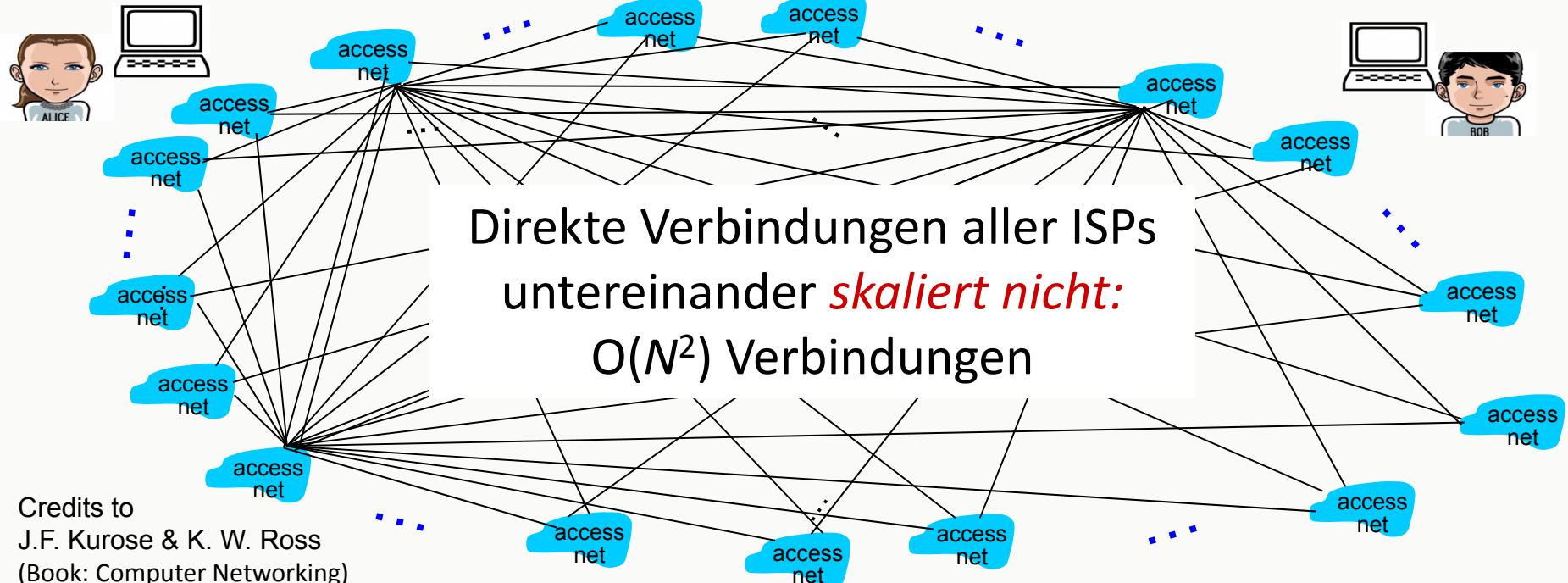
- Geschichte des Internets
 - ARPANet
 - NSFNet
 - „Das Internet“
- Internet Protocol
- Wie Alice und Bob über das Internet kommunizieren
- **Netzwerk von Netzwerken (Autonome Systeme)**
- Netzwerk-Routing Protokolle
- Border Gateway Protocol

NETZWERK VON NETZWERKEN

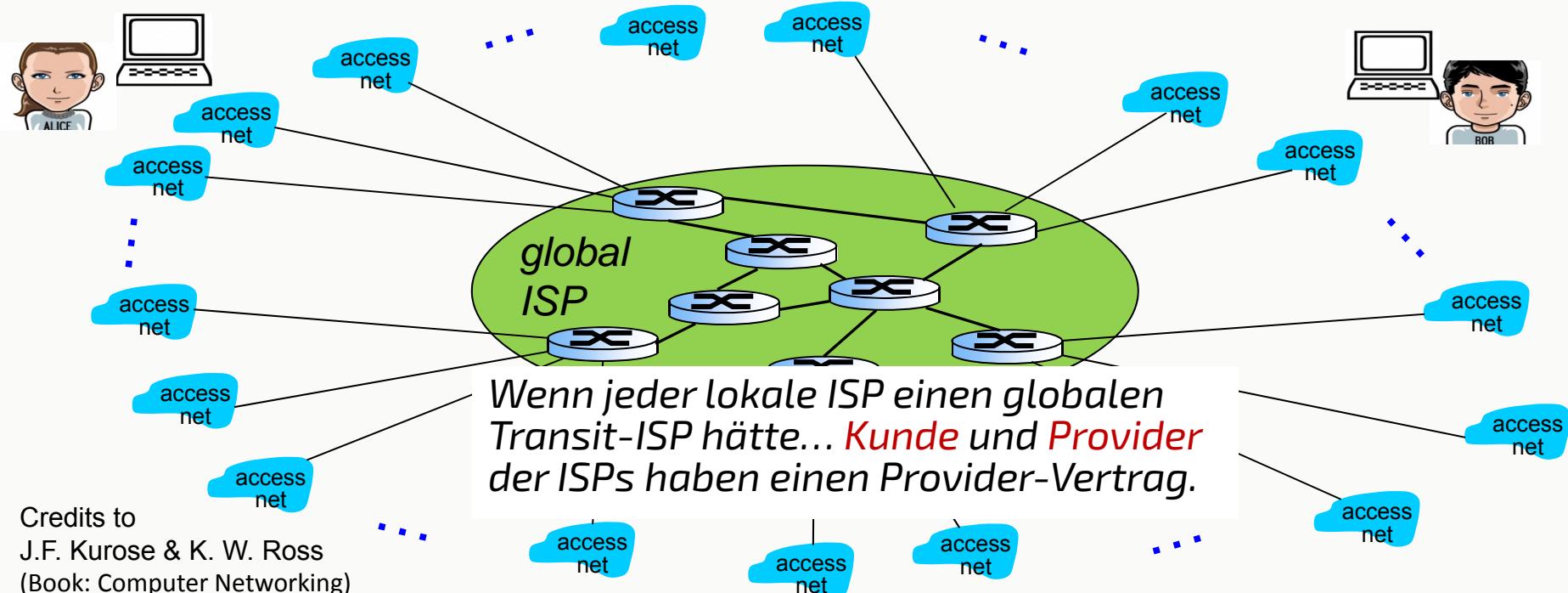


Credits to
J.F. Kurose & K. W. Ross
(Book: Computer Networking)

NETZWERK VON NETZWERKEN – DER NAÏVE ANSATZ

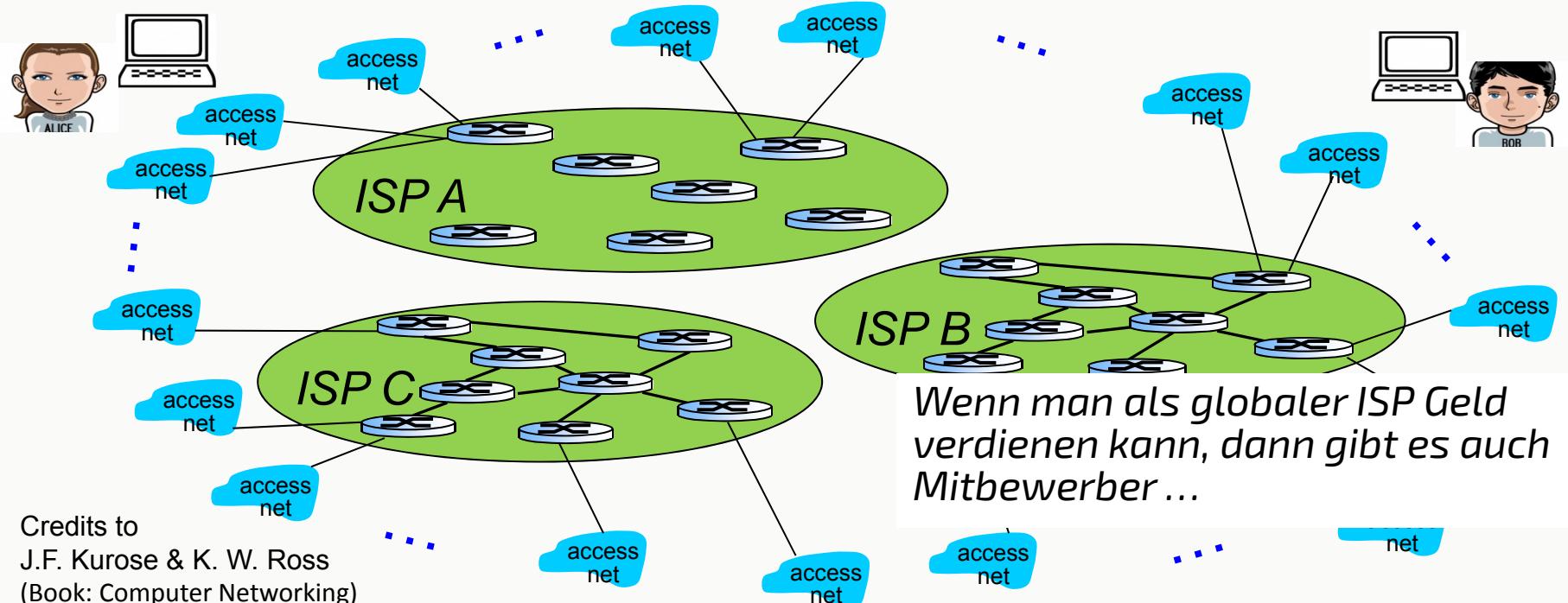


NETZWERK VON NETZWERKEN – SCHRITT 1

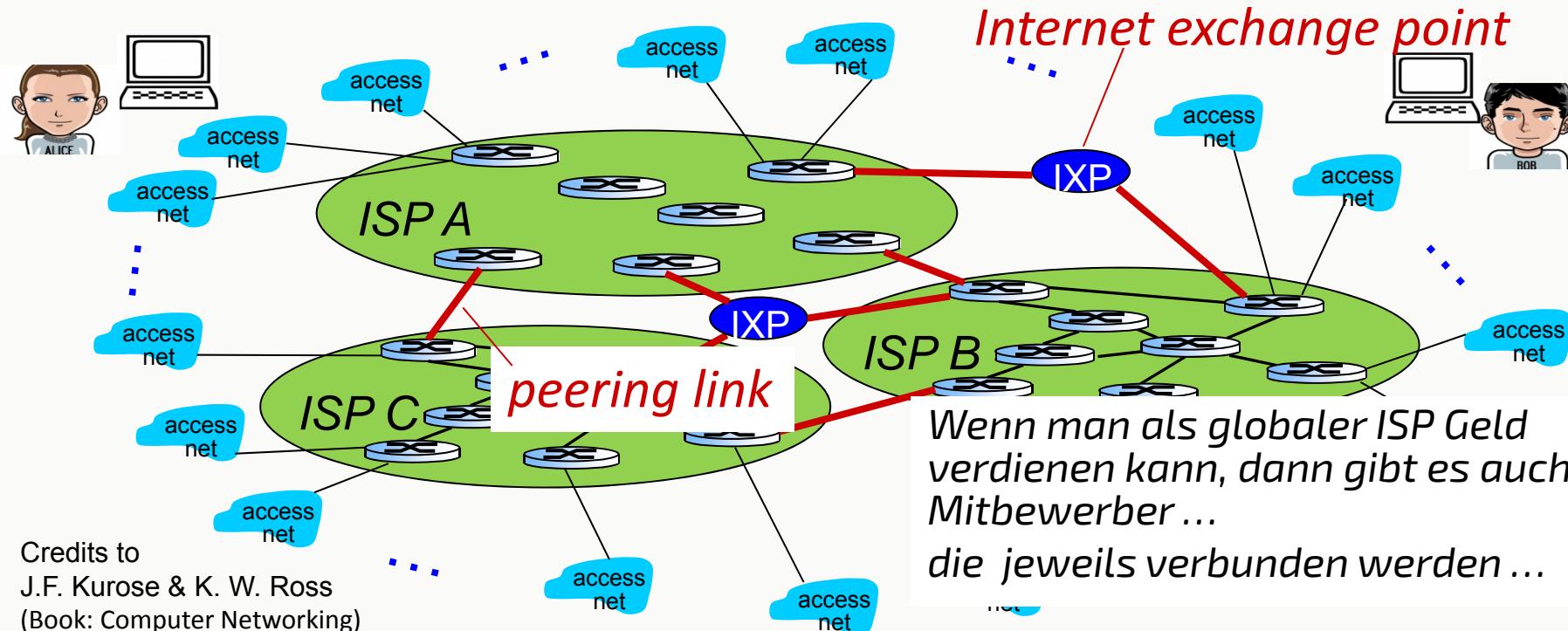


Credits to
J.F. Kurose & K. W. Ross
(Book: Computer Networking)

NETZWERK VON NETZWERKEN – SCHRITT 2

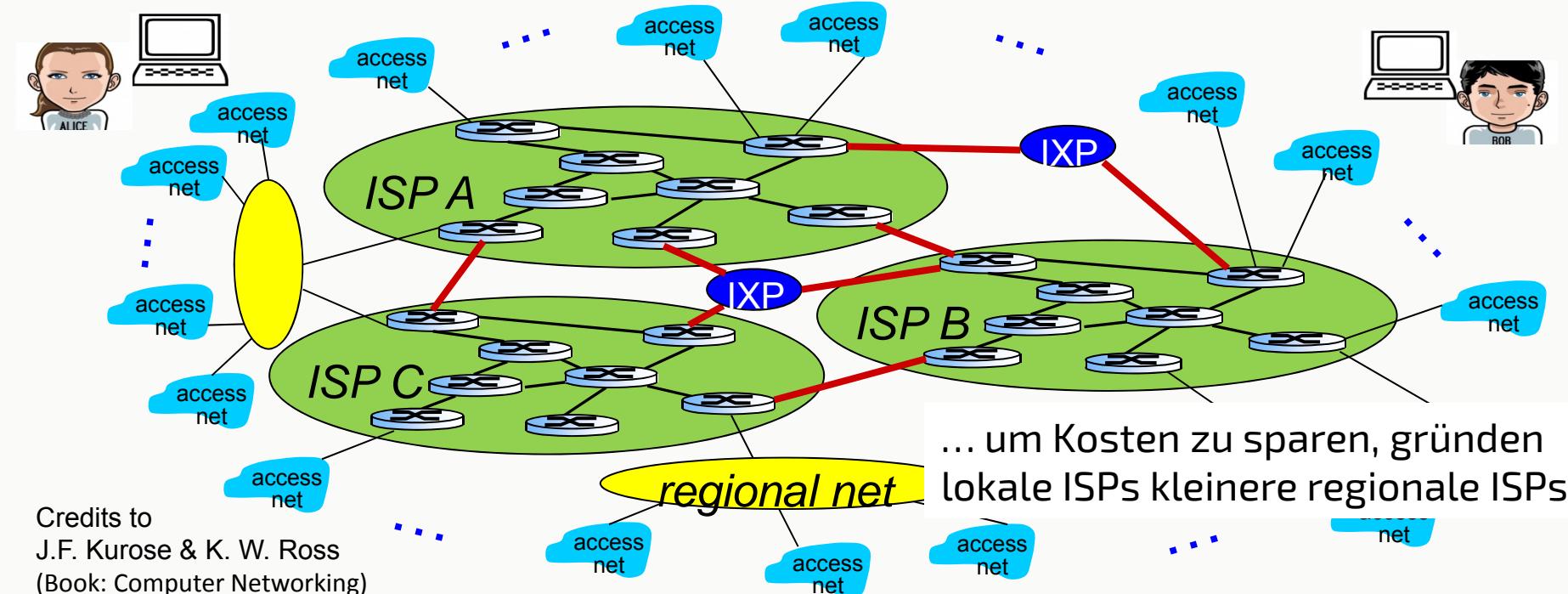


NETZWERK VON NETZWERKEN – SCHRITT 3



Credits to J.F. Kurose & K. W. Ross (Book: Computer Networking)

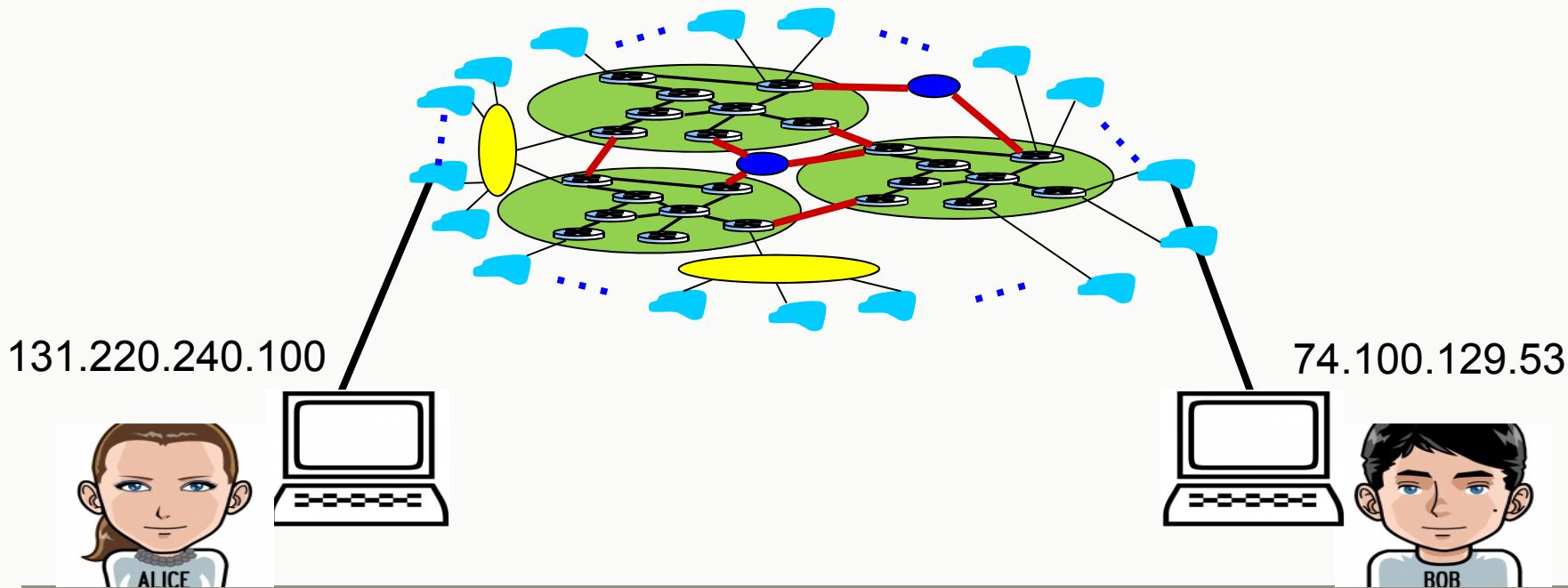
NETZWERK VON NETZWERKEN – DER LETZTE SCHRITT



Credits to
J.F. Kurose & K. W. Ross
(Book: Computer Networking)

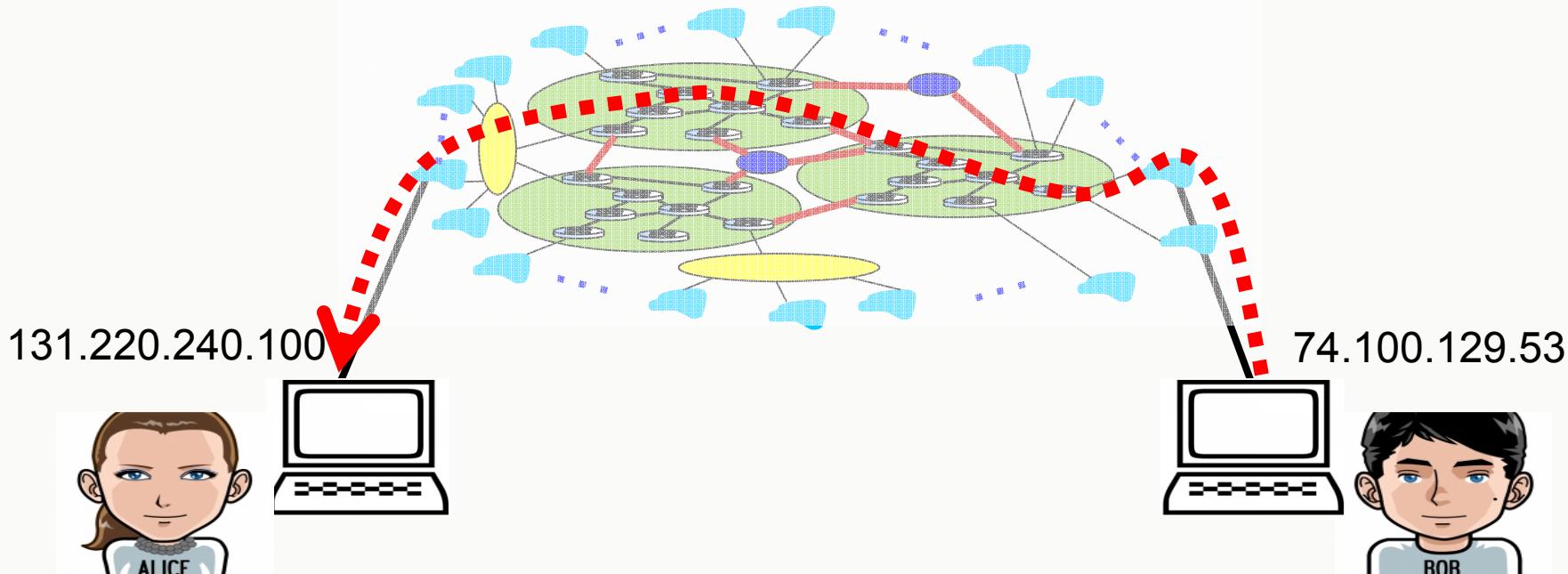
INTERNET ROUTING

- Also wie kommt jetzt die Nachricht von Bob zu Alice?



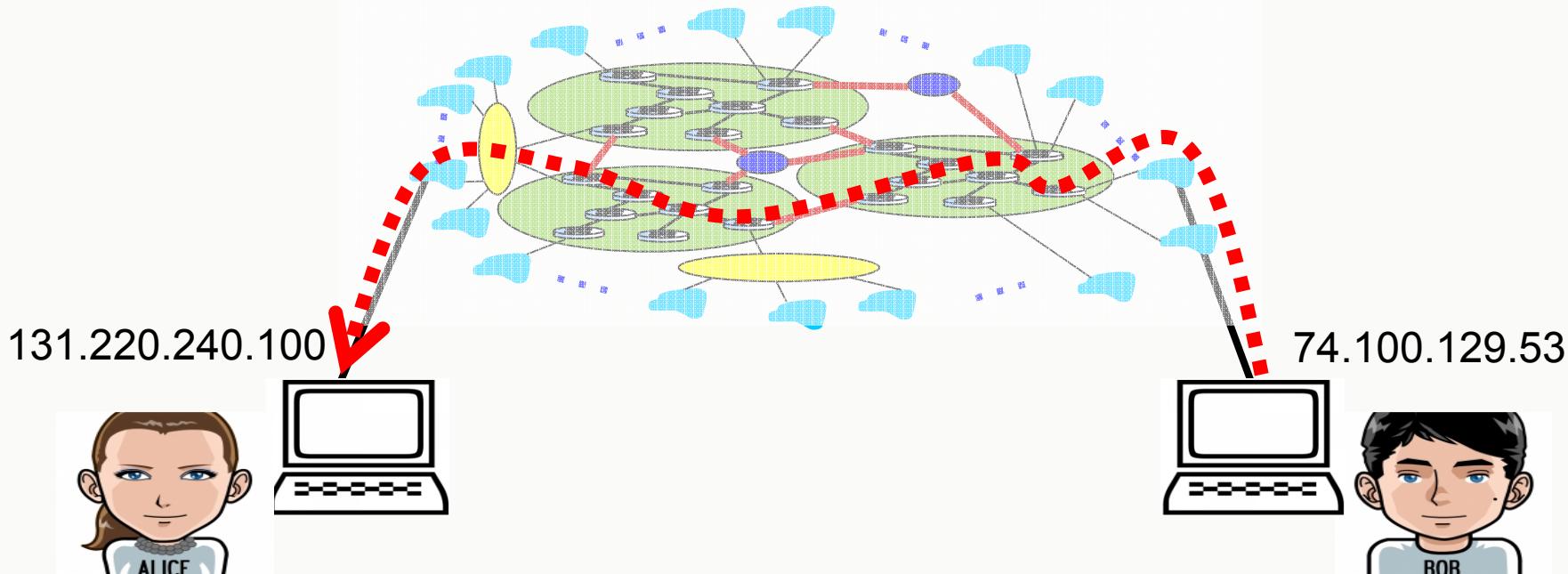
INTERNET ROUTING

- Also wie kommt jetzt die Nachricht von Bob zu Alice?



INTERNET ROUTING

- Also wie kommt jetzt die Nachricht von Bob zu Alice?



- Geschichte des Internets
 - ARPANet
 - NSFNet
 - „Das Internet“
- Internet Protocol
- Wie Alice und Bob über das Internet kommunizieren
- Netzwerk von Netzwerken (Autonome Systeme)
- **Netzwerk-Routing Protokolle**
- Border Gateway Protocol

NETZWERK-ROUTING PROTOKOLLE - ÜBERSICHT

- Routing-Protokolle definieren den Austausch von Netzwerk-Erreichbarkeitsinformationen (Network Layer Reachability Information; NLRI)
- Link-State und Distanz-/Pfad-Vektor-Protokolle basieren auf einer graphbasierten Repräsentation des Netzwerks

<u>Link-State</u>	<u>Pfad-Vektor</u>
<ul style="list-style-type: none">■ Router verwalten die vollständige Topologie und Link-Kosten des gesamten Netzwerks.■ Jeder Router berechnet die Pfade mit geringsten Kosten zu allen anderen Knoten.■ Dijkstra's algorithms	<ul style="list-style-type: none">■ Jeder Knoten kommuniziert regelmäßig den eigenen Pfad-Vektor an direkt verbundene AS.■ Der Empfänger aktualisiert die eigenen Pfad-Vektor-Einträge entsprechend.■ Bellman-Ford-Gleichung

LINK-STATE ROUTING PROTOCOL – DIJKSTRA'S ALGORITHM

- Der Algorithmus nach Dijkstra rechnet auf einem Graphen und erstellt eine Weiterleitungstabelle für jeden Knoten
- Notation:
 - $c(x,y)$: Kosten von Knoten x zu y ; $= \infty$ wenn nicht direkt verbunden.
 - $D(v)$: Aktuelle Kosten des Gesamtpfads zu v .
 - $p(v)$: Vorgängerknoten auf dem Pfad zu v .
 - N' : Menge der Knoten, zu denen der günstigste Pfad bekannt ist.

LINK-STATE ROUTING PROTOCOL – DIJKSTRA'S ALGORITHM

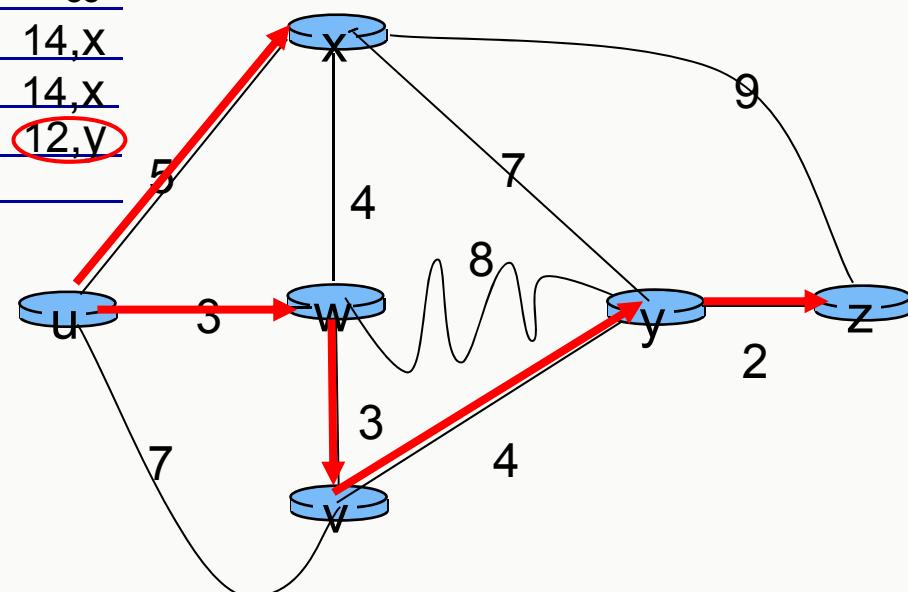
Algorithmus:

- 1: $N' = \{u\}$
- 2: for all nodes v
- 3: if v adjacent to u
- 4: then $D(v) = c(u,v)$
- 5: else $D(v) = \infty$
- 6: Loop
- 7: find w not in N' such that $D(w)$ is minimum
- 8: add w to N'
- 9: update $D(v)$ for all v adjacent to w and not in N' :
- 10: $D(v) = \min(D(v), D(w) + c(w,v))$
- 11: if $(D(w) + c(w,v)) < D(v)$: $p(v) = w$
- 12: until all nodes in N'

DIJKSTRA ALGORITHMUS - BEISPIEL

Step	N'	$D(v)$ $p(v)$	$D(w)$ $p(w)$	$D(x)$ $p(x)$	$D(y)$ $p(y)$	$D(z)$ $p(z)$
0	u	7,u	3,u	5,u	∞	∞
1	uw	6,w	5,u	11,w	∞	
2	uwx	6,w		11,w	14,x	
3	uwxv			10,v	14,x	
4	uwxvy				12,y	
5	uwxvyz					

Example from
 J. F. Kurose & K. W. Ross
 (Book: Computer Networking)



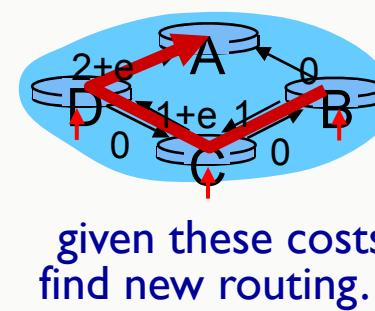
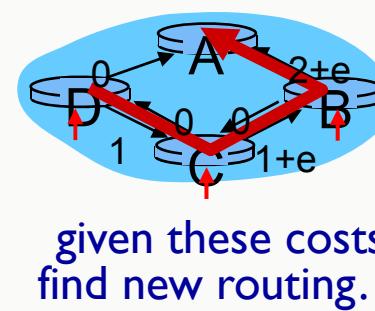
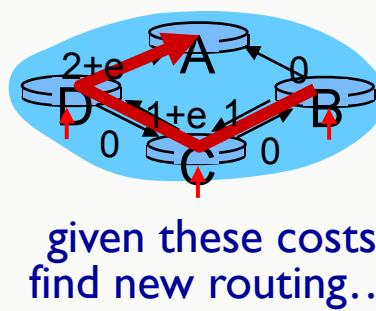
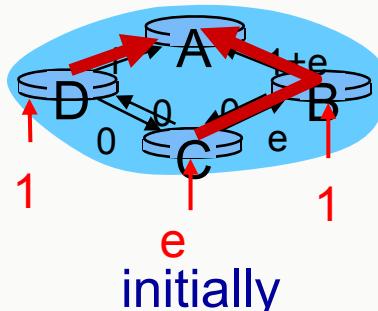
notes:

- ❖ construct shortest path tree by tracing predecessor nodes
- ❖ ties can exist (can be broken arbitrarily)

DIJKSTRA ALGORITHM – KOMPLEXITÄT UND PROBLEME

- Komplexität bei n Knoten:
 - Jeder Durchlauf: Prüfe alle w , die noch nicht in N' sind
 - $n(n+1)/2$ Vergleiche: $O(n^2)$
 - Es gibt effizientere Methoden mit kürzerer Laufzeit: $O(n \log n)$
- Oszillation möglich:

Example from
J. F. Kurose & K. W. Ross
(Book: Computer Networking)

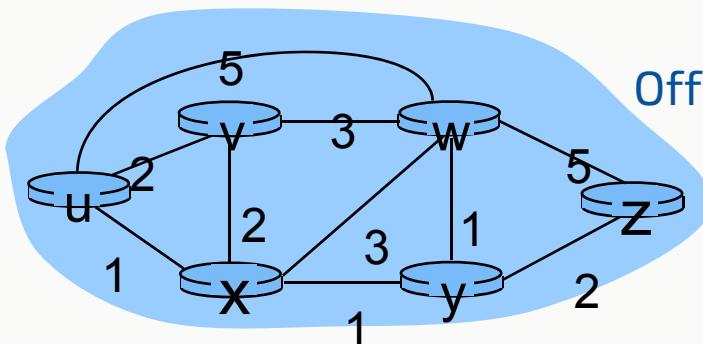


resulting in new costs resulting in new costs resulting in new costs

DISTANZ-VEKTOR ROUTING PROTOCOL – BELLMAN FORD GLEICHUNG

- Bereits im ARPANet als „RIP“ genutzt
- Idee: Dynamische Programmierung
- Ansatz:
 - let
 - $dx(y) := \text{cost of least-cost path from } x \text{ to } y$
 - then
 - $dx(y) := \min_v \{ c(x,v) + dv(y) \}$
- Notation:
 - \min_v : taken over all neighbors v of x .
 - $c(x,v)$: cost to neighbor v .
 - $dv(y)$: cost from neighbor v to node y .

BELLMAN-FORD-GLEICHUNG - BEISPIEL



Offensichtlich: $dv(z) = 5$, $dx(z) = 3$, $dw(z) = 3$

B-F-Gleichung:

$$\begin{aligned}
 du(z) &= \min \{ c(u,v) + dv(z), \\
 &\quad c(u,x) + dx(z), \\
 &\quad c(u,w) + dw(z) \} \\
 &= \min \{ 2 + 5, \\
 &\quad 1 + 3, \\
 &\quad 5 + 3 \} = 4
 \end{aligned}$$

Der Nachbarknoten mit dem kleinsten Kostenwert wird der Next-Hop des kürzesten Pfads in der "Forwarding"-Tabelle

DISTANZ-VEKTOR ROUTING PROTOCOL – BELLMAN-FORD-GLEICHUNG

$D_x(y)$ = geschätzte Kosten von x nach y

- x verwaltet Distanz-Vektor $D_x = [D_x(y): y \in N]$

Knoten x

- kennt die Kosten zu jedem Nachbar v: $c(x, v)$
- verwaltet für jeden Nachbarn v einen Distanz-Vektor $D_v = [D_v(y): y \in N]$

Idee:

- Jeder Knoten sendet seinen D_x regelmäßig an seine Nachbarn.
- Wenn x von seinem Nachbarn einen neuen Distanz-Vektor erhält, aktualisiert er seinen:
$$D_x(y) \leftarrow \min\{c(x, v) + D_v(y)\} \text{ for each node } y \in N.$$
- Normalerweise konvergiert $D_x(y)$ zu den tatsächlich niedrigsten Kosten $d(x, y)$.

DISTANZ-VEKTOR - BEISPIEL

$$\begin{aligned} D_x(y) &= \min\{c(x,y) + D_y(y), c(x,z) + D_z(y)\} \\ &= \min\{2+0, 7+1\} = 2 \end{aligned}$$

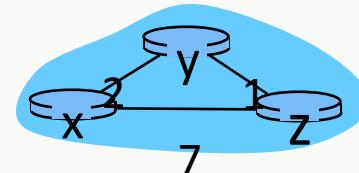
$$\begin{aligned} D_x(z) &= \min\{c(x,y) + \\ &\quad D_y(z), c(x,z) + D_z(z)\} \\ &= \min\{2+1, 7+0\} = 3 \end{aligned}$$

		cost to			
		x	y	z	
from	x	0	2	7	
	y	∞	∞	∞	
		z	∞	∞	∞

		cost to			
		x	y	z	
from	x	0	2	3	
	y	2	0	1	
		z	7	1	0

		cost to			
		x	y	z	
from	x	∞	∞	∞	
	y	2	0	1	
		z	∞	∞	∞

		cost to			
		x	y	z	
from	x	∞	∞	∞	
	y	∞	∞	∞	
		z	7	1	0



DISTANZ-VEKTOR - BEISPIEL

$$D_x(y) = \min\{c(x,y) + D_y(y), c(x,z) + D_z(y)\}$$

$$= \min\{2+0, 7+1\} = 2$$

$$D_x(z) = \min\{c(x,y) + D_y(z), c(x,z) + D_z(z)\}$$

$$= \min\{2+1, 7+0\} = 3$$

node x table

from	x	y	z
x	0	2	7
y	∞	∞	∞
z	∞	∞	∞

from	x	y	z
x	0	2	3
y	2	0	1
z	7	1	0

from	x	y	z
x	0	2	3
y	2	0	1
z	3	1	0

node y table

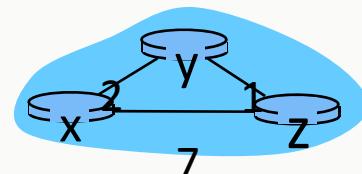
from	x	y	z
x	∞	∞	∞
y	2	0	1
z	∞	∞	∞

from	x	y	z
x	0	2	7
y	2	0	1
z	7	1	0

from	x	y	z
x	0	2	3
y	2	0	1
z	3	1	0

node z table

from	x	y	z
x	∞	∞	
y	∞	∞	∞
z	7	1	0



Änderungen der Kosten

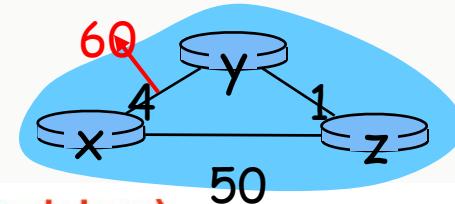
- Knoten erkennt lokales Update der Kosten...
- ... aktualisiert Erreichbarkeitsinformationen und berechnet neuen Distanz-Vektor für betroffene Ziele...
- ... und informiert die Nachbarn bei Bedarf.

"Good news travel fast":

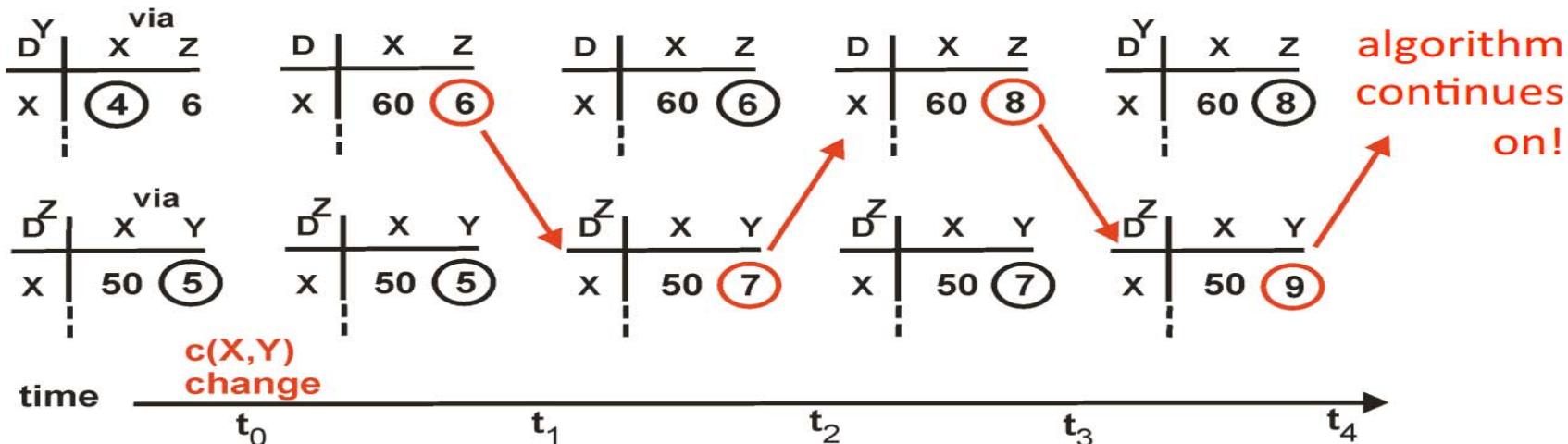
- t0 : y erkennt Kostenupdate, aktualisiert eigene DV und informiert Nachbarn.
- t1 : z erhält Update von y, aktualisiert seine Tabelle, berechnet neue Kosten zu x und sendet eigenen DV an alle Nachbarn.
- t2 : y erhält Update von z, aktualisiert seine Tabelle. Die Kosten für y ändern sich nicht, also sendet y auch keine Nachricht an z.

DISTANZ-VEKTOR ROUTING PROTOCOL

- “Bad news travel slow”:
- “Count to infinity”-Problem:



View of X (about neighbor y and z's routing tables)



INTERNET ROUTING PROTOCOL

- Das Internet als Netzwerk von Netzwerken wird von unterschiedlichen Organisationen betrieben (Netzwerke werden Autonomes System genannt).
- Daher sind Richtlinien beim Routing relevant!
- Jedes Netzwerk nutzt unabhängig von den anderen ein internes Routing-Protokoll ("Intradomain" oder "Interior Gateway Protocol").
- Alle Netzwerke müssen ein gemeinsames ("Exterior-") Interdomain-Protokoll unterstützen.
- Ist dabei ein Link-State- oder ein Distanz-Vektor-Protokoll besser?

INTERNET ROUTING PROTOCOL

- Das Internet als Netzwerk von Netzwerken wird von unterschiedlichen Organisationen betrieben (Netzwerke werden Autonomes System genannt).
- Daher sind Richtlinien beim Routing relevant!
- Jedes Netzwerk nutzt unabhängig von den anderen ein internes Routing-Protokoll ("Intradomain" oder "Interior Gateway Protocol").
- Alle Netzwerke müssen ein gemeinsames ("Exterior-") Interdomain-Protokoll unterstützen.
- Ist dabei ein Link-State- oder ein Distanz-Vektor-Protokoll besser?
- Link-State?
 - Jeder Router muss die gesamte Internet-Topologie kennen.
 - Keine Möglichkeit für Richtlinien!

INTERNET ROUTING PROTOCOL

- Das Internet als Netzwerk von Netzwerken wird von unterschiedlichen Organisationen betrieben (Netzwerke werden Autonomes System genannt).
- Daher sind Richtlinien beim Routing relevant!
- Jedes Netzwerk nutzt unabhängig von den anderen ein internes Routing-Protokoll ("Intradomain" oder "Interior Gateway Protocol").
- Alle Netzwerke müssen ein gemeinsames ("Exterior-") Interdomain-Protokoll unterstützen.
- Ist dabei ein Link-State- oder ein Distanz-Vektor-Protokoll besser?
- Distanz-Vektor?
 - Dynamische Verteilung des kürzesten/günstigsten Pfades.
 - Auch keine Möglichkeit für Richtlinien!

- Geschichte des Internets
 - ARPANet
 - NSFNet
 - „Das Internet“
- Internet Protocol
- Wie Alice und Bob über das Internet kommunizieren
- Netzwerk von Netzwerken (Autonome Systeme)
- Netzwerk-Routing Protokolle
- **Border Gateway Protocol**

BORDER GATEWAY PROTOCOL (BGP)

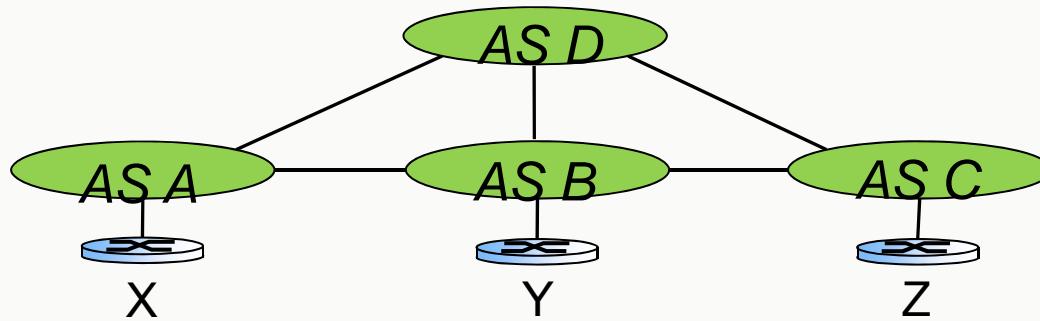
BGP is the Internet's de-facto standard interdomain routing protocol.

Allows policy base routing decisions such as:

- Do not carry commercial traffic on educational networks.
- Use the cheaper upstream provider even if the performance is bad.
- For VoIP and Video stream use the expensive provider instead.
- Do not route over the US to reach a partner also located in Germany! (US have Not Specified Adversaries, thank you Edward Snowden)

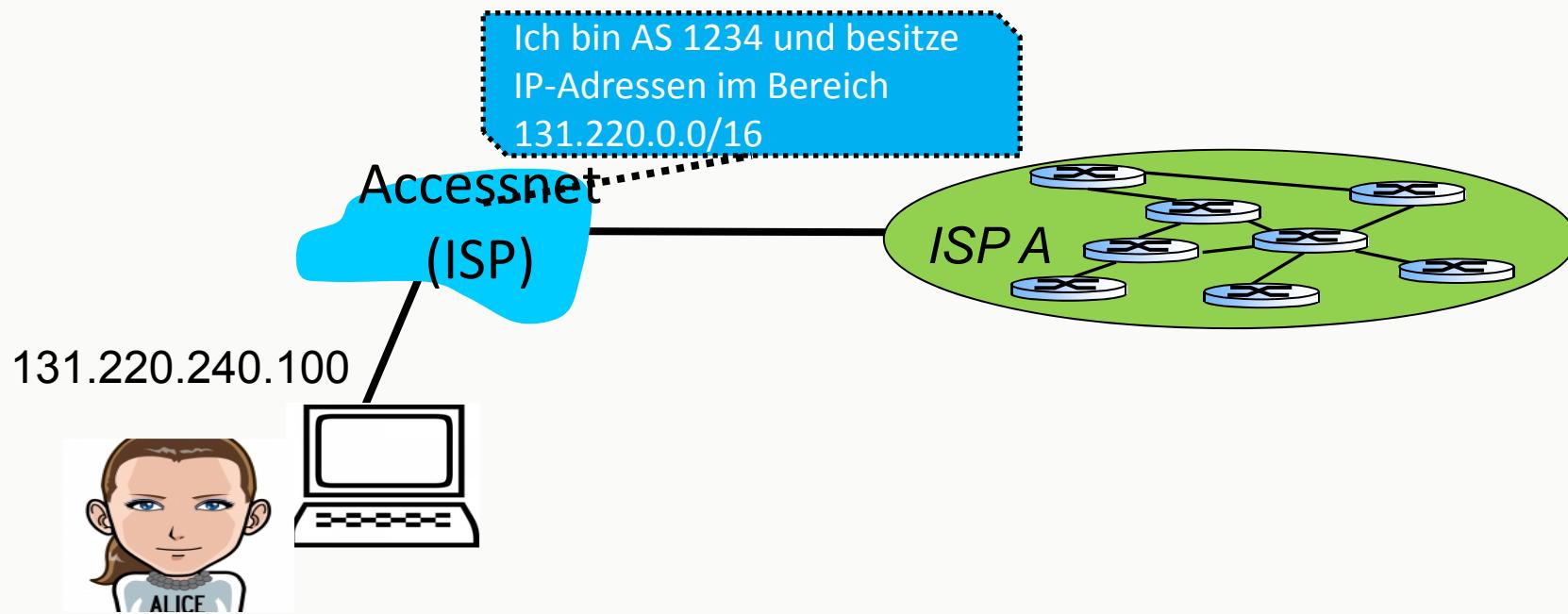
Policies allow a hierarchical routing system having providers, customers and peers.

BORDER GATEWAY PROTOCOL (BGP)



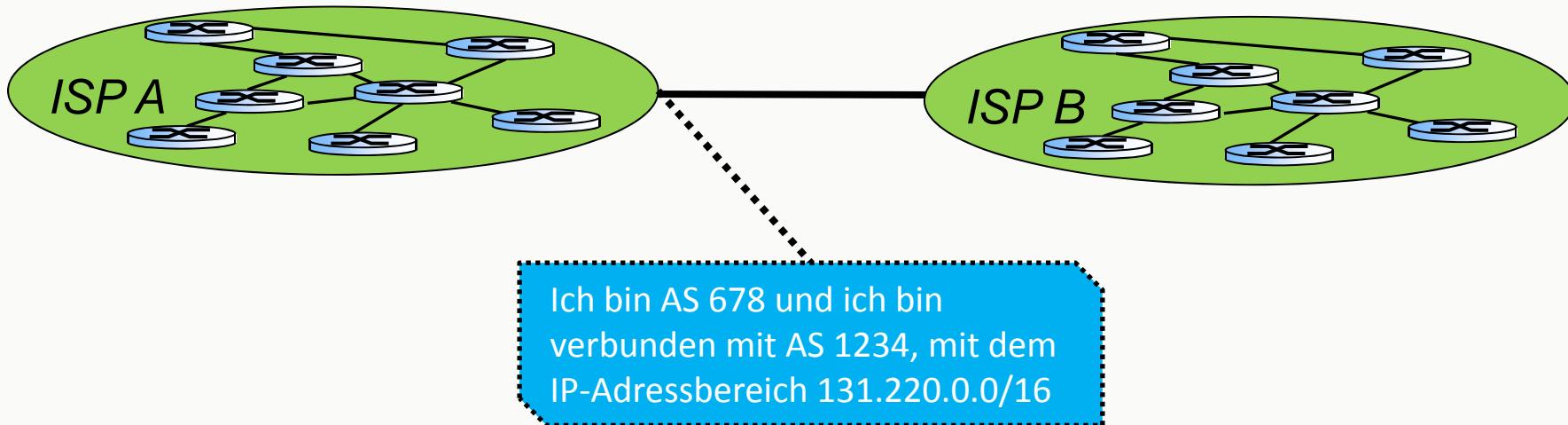
INTERNETROUTING MIT BGP

- Autonome Systeme annoncieren Erreichbarkeitsinformationen.



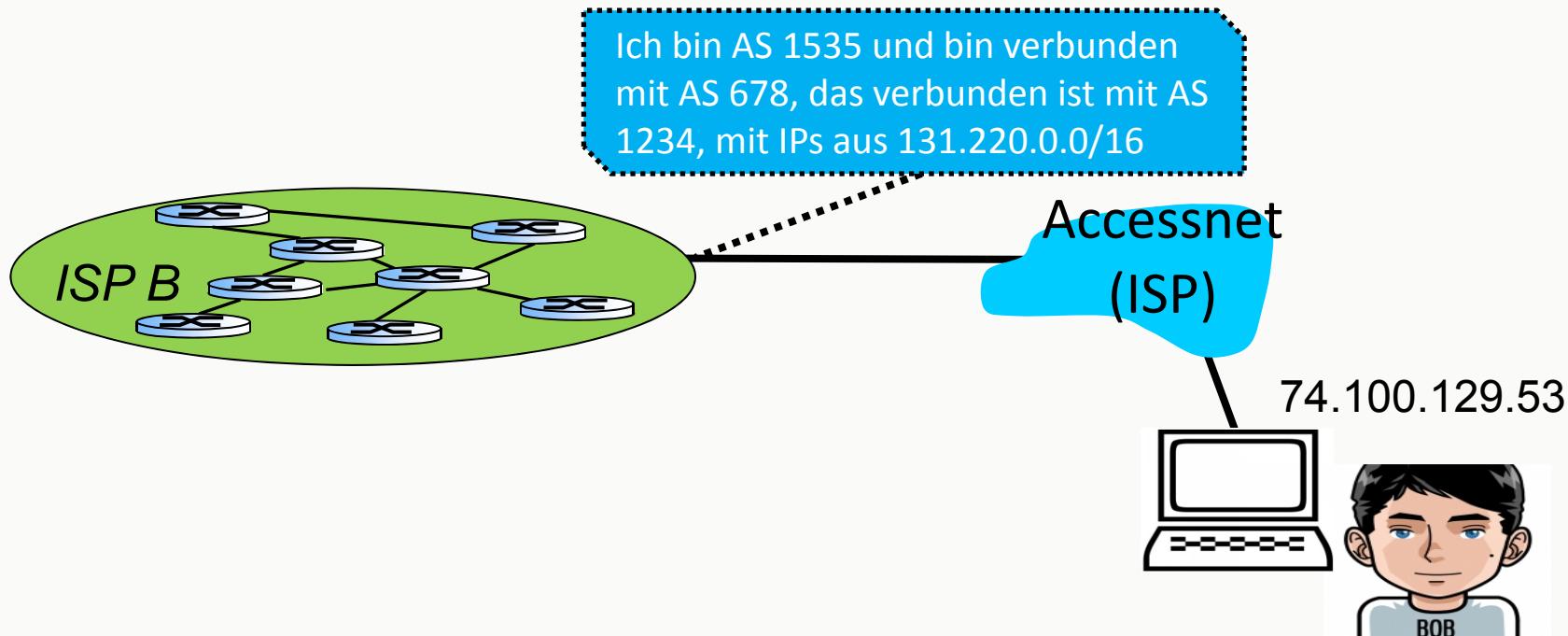
INTERNETROUTING MIT BGP

- Autonome Systeme annoncieren Erreichbarkeitsinformationen.



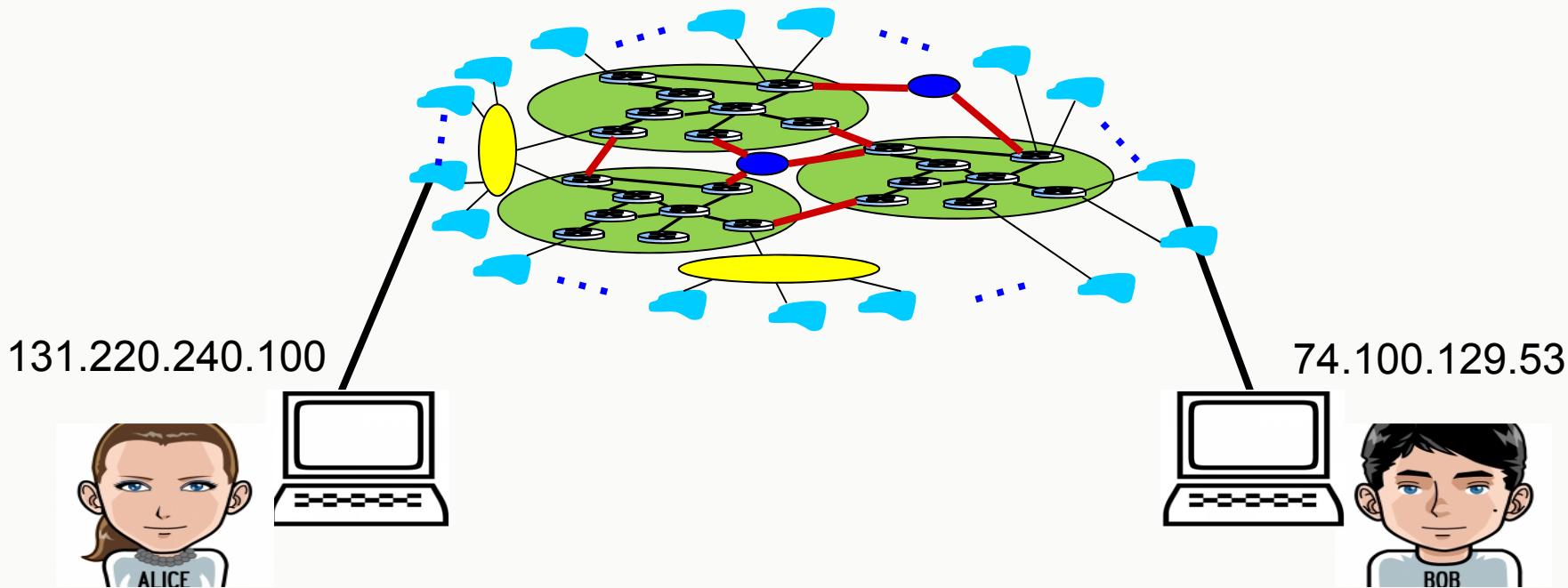
INTERNETROUTING MIT BGP

- Autonome Systeme annoncieren Erreichbarkeitsinformationen.



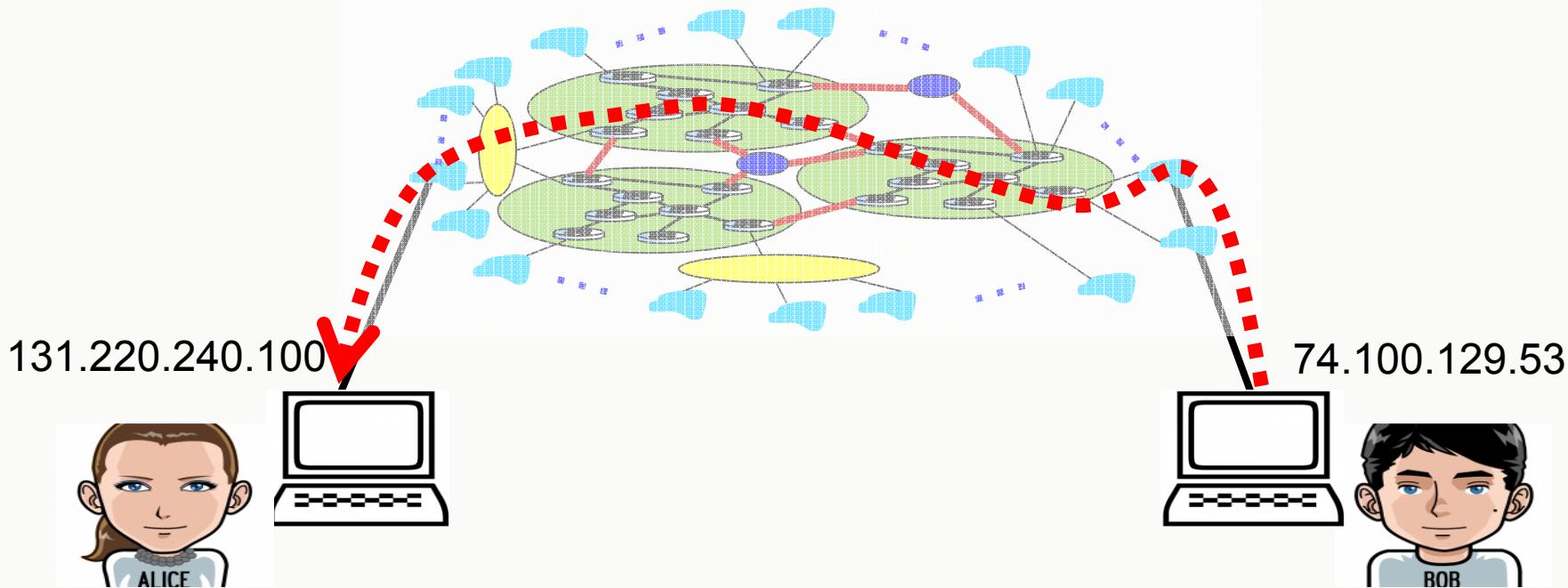
INTERNETROUTING MIT BGP

- Also wie kommt jetzt die Nachricht von Bob zu Alice?



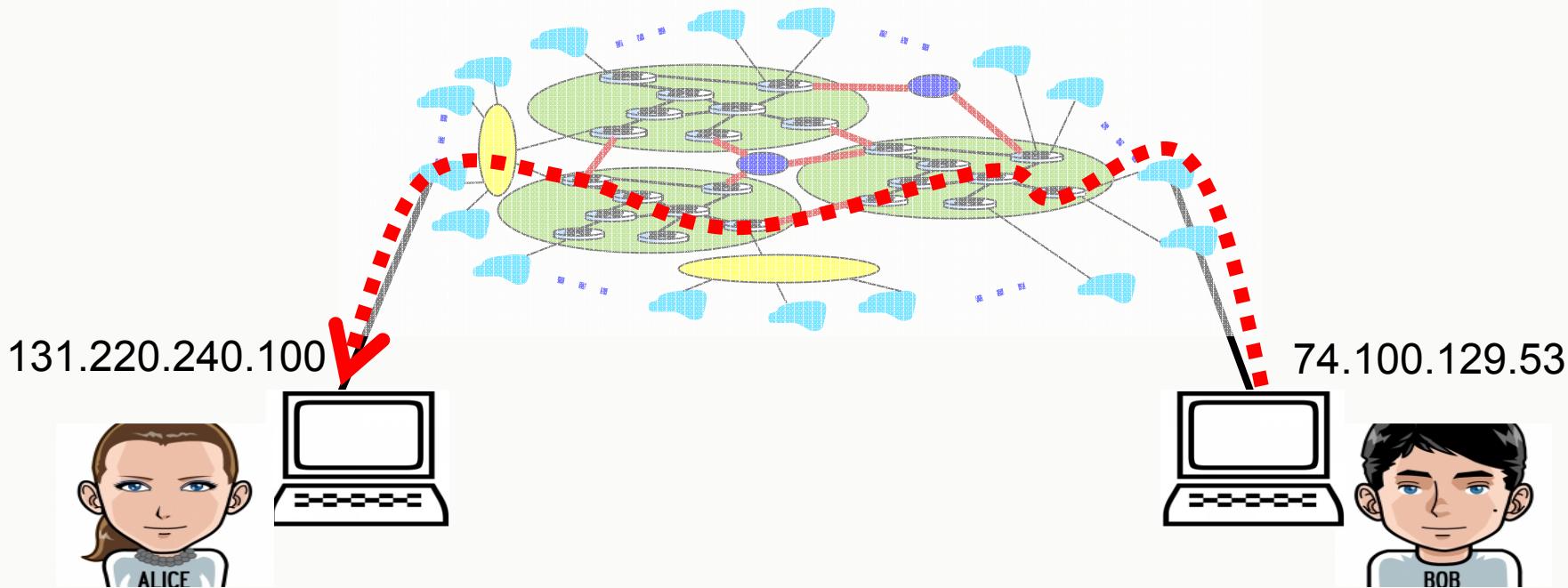
INTERNETROUTING MIT BGP

- Es kann dieser Pfad sein,



INTERNETROUTING MIT BGP

- ... oder dieser Pfad, ... oder irgendein anderer (kreisfreier) Pfad.



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

Fragen?

Nächste Vorlesung:

- Montag, 31. Mai 2021

Nächste Übung:

- Dienstag, 18. Mai 2021 – 16 Uhr
- Abgabe des Übungszettels bis morgen – 16 Uhr