FUNDAMENTOS DE REDES INTRODUCCIÓN

Daniel Barragán C. daniel.barragan@correounivalle.edu.co Edificio 331 Oficina 2114





Introducción a Internet





Agenda

- Conceptos
- Historia
- Seguridad



Internet es una red que conecta millones de dispositivos o también llamados sistemas finales alrededor del mundo.

Los sistemas finales se conectan a Internet a través de una red de enlaces de comunicación y conmutadores de paquetes





Los enlaces de comunicación pueden emplear **medios guiados** o **no guiados**

- Guiados: cable de cobre, cable coaxial, fibra óptica
- No guiados: ondas de radio terrestres y satelitales, laser, infrarrojos.

Dependiendo del medio empleado y la tecnología de transmisión se obtiene una tasa de transmisión medida en bits/segundo

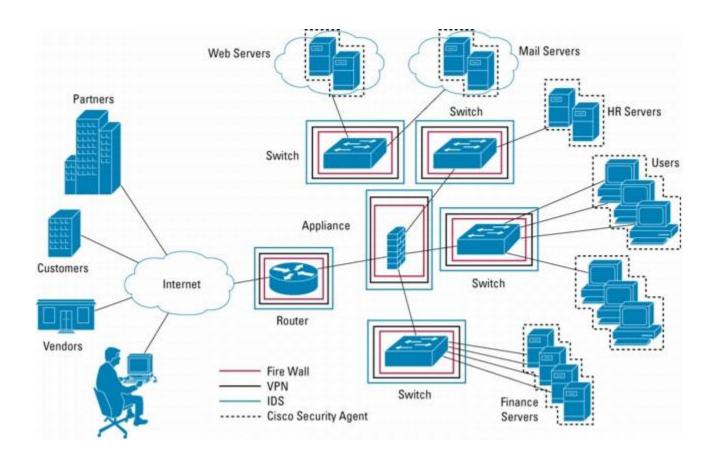
Cada vez que se envía **información** a través de la red, se le añade una **cabecera** para añadir funcionalidades o identificar por ejemplo el destinatario de la información





Los conmutadores de paquetes mas comunes en Internet son los enrutadores (routers) y los conmutadores (switches)



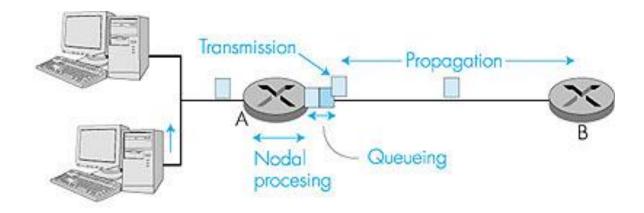




Un paquete de información que viaja a través de la red atraviesa una serie de enrutadores. A lo largo de este camino la entrega del paquete encuentra **retardos** de distintos tipos

- Retardos de procesamiento (us)
- Retardos en la cola de espera (us a ms)
- Retardos en la transmisión (us a ms)
- Retardos de propagación (ms)
- Otros



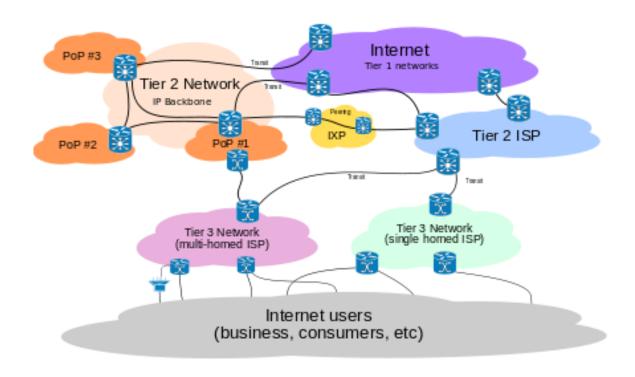




Los sistemas finales acceden a Internet a través de los **Proveedores de Servicio de Internet (Internet Service Providers ISPs)** de **capa baja**

Los **ISPs de capa baja** se conectan a su vez a través de **ISPs de capa alta** (cubrimiento nacional e internacional). Los ISPs de capa de alta están conformados por enrutadores y conexiones de fibra óptica de alta velocidad

http://www.caida.org/tools/visualization/mapnet/Backbones/





Un **protocolo** define el formato y el orden en que los mensajes son intercambiados entre dos o mas entidades en la comunicación, así como las acciones a realizar por parte del emisor o receptor ante un mensaje o evento

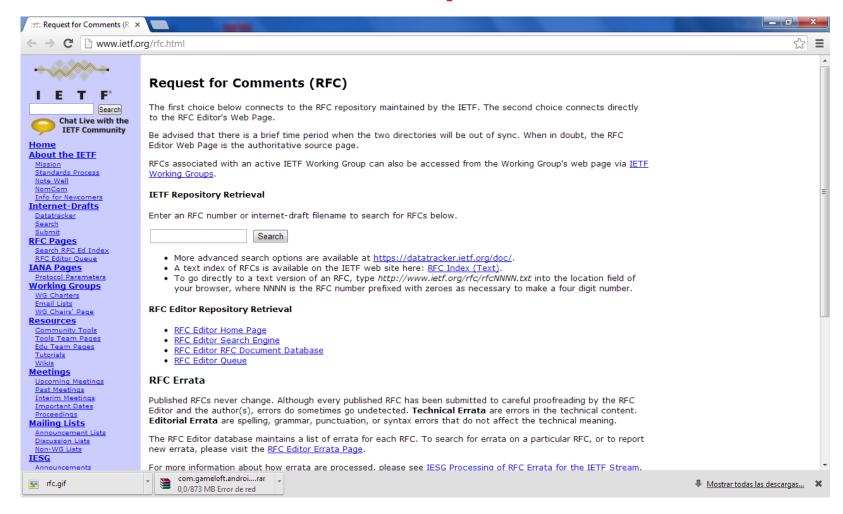






Los sistemas finales y conmutadores de paquetes funcionan con **protocolos** que controlan el envío y recepción de información a través de la red

Los estándares de Internet definen el funcionamiento de los protocolos. Se consignan en documentos llamados RFCs (Request For Comments) y son desarrollados por la IETF (Internet Engineering Task Force)





Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación.

El diseño de protocolos de red se sustenta sobre una estructura de diseño por capas. Cada capa provee un servicio que puede ser solicitado por las capas superiores

La modularidad facilita la actualización de los componentes de un sistema

Ticket (purchase) Ticket (complain) Ticket Baggage (check) Baggage (claim) Baggage Gates (load) Gates (unload) Gate Runway takeoff Runway landing Takeoff/ Landing Airplane routing Airplane routing Airplane Airplane routing routing



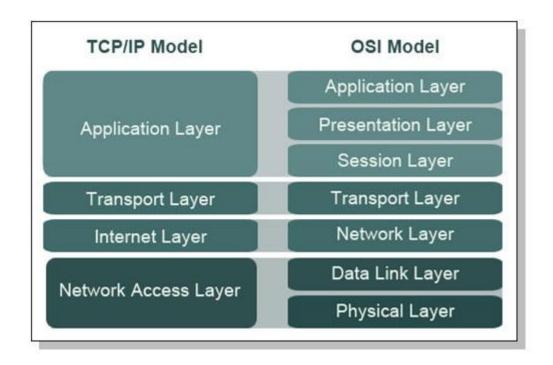






Un protocolo de red que opera en alguna de las capas del **modelo** es implementado en hardware, software o una combinación de los dos

En conjunto los protocolos de las distintas capas se conocen como la **pila de protocolos**

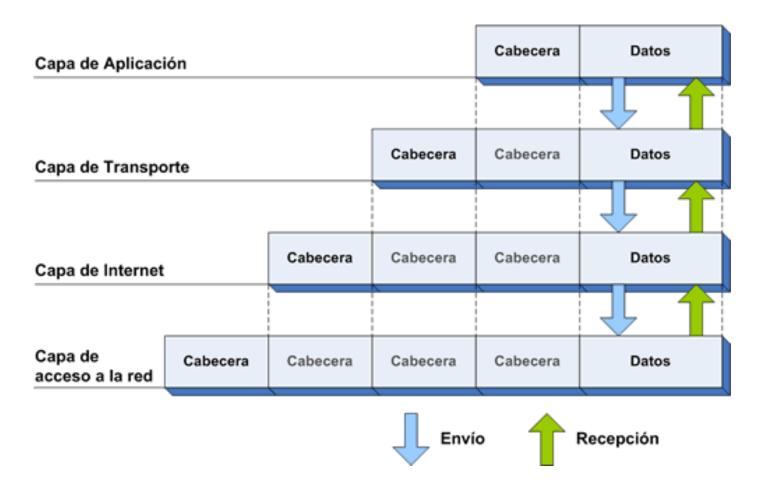




El Modelo TCP/IP

Fue desarrollado por el ministerio de defensa norteamericano con el objetivo de tener una red que pudiera resistir a distinto tipo de eventualidades

En un mundo conectado por diferentes tipos de medios de comunicación, el ministerio de defensa deseaba tener una transmisión de paquetes con seguridad de que la información llegara a su destino





Capa de Aplicación

Capa donde residen la aplicaciones de red y sus protocolos de aplicación.

Al paquete de información en la capa de aplicación se le llama mensaje

Capa de Aplicación

Algunos protocolos de la capa de aplicación son: HTTP (Hypertext Transfer Protocol), SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), FTP (File Transfer Protocol), DNS (Domain Name System)

Capa de Transporte

Transporta los mensajes de la capa de aplicación entre dispositivos finales

De ser necesario debido a los condiciones de red, puede partir mensajes largos en paquetes cortos

Al paquete de información en la capa de transporte se le llama segmento

Capa de Transporte

En Internet existen dos protocolos de transporte: TCP y UDP. TCP provee un **servicio orientado a conexión**. UDP provee un servicio **no orientado a conexión**

Capa de Red

Se encarga de enrutar los paquetes de la capa de transporte de un equipo a otro a través de una red de enrutadores

La capa de transporte entrega a la capa de red, un **segmento** (paquete de la capa de transporte), una **dirección destino** y un **puerto**

Al paquete de información en la capa de red se le llama datagrama



Capa de Red

El protocolo IP es un protocolo de la capa de red. Define la forma como los enrutadores y dispositivos finales interactúan con los datagramas

A esta capa también pertenecen los protocolos de enrutamiento: RIP, EIGRP, OSPF. Definen el camino que toman los datagramas a través de los enrutadores de la red

Capa de Enlace

La capa de red enruta un datagrama a través de una serie de enrutadores entre el origen y el destino

Para mover un paquete de un nodo a otro en la red, la capa de red emplea los servicios de la capa de enlace

Dependiendo del protocolo de la capa de enlace, se pueden tener servicios como: entrega en orden, corrección de error, entre otros

Al paquete de información en la capa de enlace se le llama trama (frames)

Capa de Enlace

Algunos protocolos de la capa de enlace son: Ethernet, IEEE 802.11 (Wireless LAN), FDDI (Fiber Distributed Data Interface), ARP (Address Resolution Protocol)

Capa Física

La capa de enlace mueve tramas enteras de un nodo a otro en la red

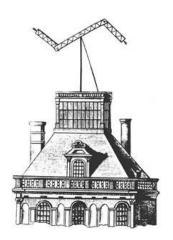
La capa física se encarga de mover **bits** individuales que conforman una trama, de un nodo a otro en la red

Los protocolos que se emplean en la capa física dependen del medio de transmisión. Algunos medios de transmisión son: cable de cobre, fibra óptica, ondas terrestres, ondas satelitales

Capa Física

Algunos protocolos de la capa física son: DSL, IrDA, EIA RS232, 100BASE-T, GSM, Bluetooth

Historia







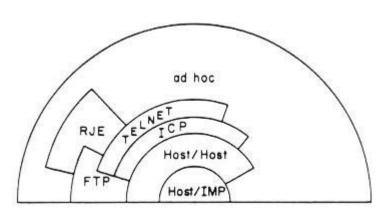




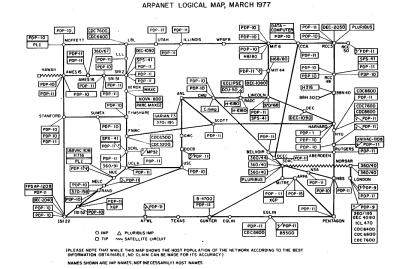


Seguridad

En los 80's, la red se basaba en la confianza Se permite el libre acceso a los sistemas



Layered relationship of ARPANET protocols

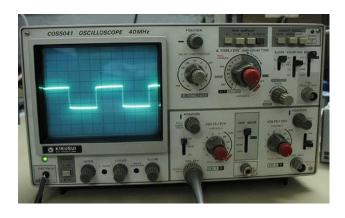




Seguridad - Personajes

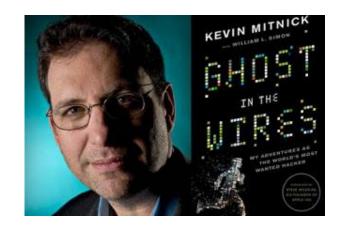
- Clifford Stoll
- Físico y Astrónomo
- En 1986 captura al hacker Markus Hess
- Participa en la investigación del Gusano Morris





Seguridad - Personajes

- Kevin Mitnick
- Considerado el mayor hacker de la historia
- Su último arresto se produjo el 15 de febrero de 1995, tras ser acusado de entrar en los ordenadores del Pentagono.

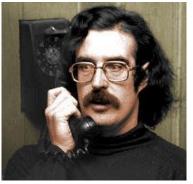




Seguridad - Personajes

- John T Draper
- Uno de los padres del Phreaking
- Fue arrestado en 1972, acusado de fraude en contra de las compañías telefónicas.









Seguridad - Legislación

Ley 1273 del 2009

Por medio de la cual se modifica el Código Penal, se crea un nuevo bien jurídico tutelado denominado "de la protección de la información y de los datos"- y se preservan integralmente los sistemas que utilicen las tecnologías de la información y las comunicaciones, entre otras disposiciones

Actividades

- Consultar el RFC de alguno de los protocolos mencionados en la presentación. Consigne el formato para el envío de mensajes de ese protocolo
- Consultar el documento de la ley 1273 de 2009. ¿Que menciona esta ley con respecto a la captura de información sin autorización?

Bibliografía

Computer Networking: A Top-Down Approach

Sexta Edición (2012)

James F. Kurose and Keith W. Ross

Using Snort and Ethereal to Master The 8 Layers Of An Insecure Network

Primera Edición (2006)

Michael Gregg, Stephen Watkins, George Mays, Chris

Ries, Ronald M. Bandes, Brandon Franklin

http://www.ietf.org/rfc.html

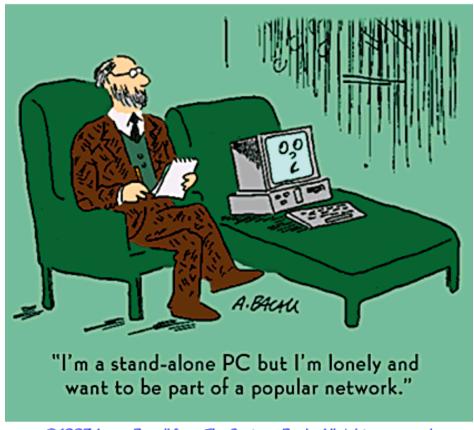


Asesorías

daniel.barragan@correounivalle.edu.co

Edificio 331 – Oficina 2114





@ 1997 Aaron Bacall from The Cartoon Bank. All rights reserved.

