

Reti e Laboratorio III

Angelo Passarelli, Giuseppe Di Palma

October 2, 2023



Appunti basati sulle lezioni e dispense delle professoresse Federica Paganelli ¹ e Laura Ricci ²

¹<http://pages.di.unipi.it/paganelli/>

²<https://pages.di.unipi.it/ricci/>

Contenuti

0	Introduzione	3
1	Commutazione e Ritardi	4
1.1	Commutazione di Circuito	4
1.2	Commutazione di Pacchetto	5
1.3	Ritardi	6
2	Modelli Stratificati	7
2.1	Perché e come stratificare	7
2.2	Open System Interconnection	7
2.3	Gerarchia degli strati ISO/OSI	9
2.4	Stack TCP/IP	12

0 Introduzione

Definizione (Rete). Un'interconnessione di dispositivi in grado di scambiarsi informazioni, quali sistemi terminali (host), router, switch e modem

Definizione (Router). Dispositivi che interconnettono reti.

Definizione (Switch). Dispositivi che collegano fra loro più host a livello locale

Tipologie di reti Esistono varie tipologie di reti

- **LAN:** Local Area Network, sono reti di piccole dimensioni (al più qualche km). Connettono principalmente host, stampanti e workstation tra loro.
- **WAN:** Wide Area Network, è una rete il cui compito è di interconnettere LAN o singoli host separati da distanze geografiche.
- **MAN:** Metropolitan Area Network, rete di computer che collega i computer all'interno di un'area metropolitana, più grande di una LAN ma più piccola di una WAN.

Network of networks Gli host si collegano ad internet tramite Internet Service Provider (ISP) i quali devono a loro volta essere connessi tra loro. La risultante rete di reti è molto complessa.



Figura 1: Struttura della rete Internet

1 Commutazione e Ritardi

Definizione (Commutazione). Modalità con cui viene determinato il percorso sorgente-destinazione e vengono dedicate ad esso le risorse della rete.

Esistono due meccanismi:

- **Commutazione di Circuito**
- **Commutazione di Pacchetto**

Metriche Data una comunicazione tra due host, indipendentemente dal tipo di commutazione utilizzata, è possibile utilizzare delle metriche comuni per l'analisi delle prestazioni:

- **Bandwidth**: larghezza dell'intervallo di frequenze utilizzato dal sistema trasmissivo (si misura in Hz).
- **Transmission Rate**: quantità di dati (bits) che possono essere trasmessi per unità di tempo su un certo collegamento (dipende dal bandwidth ma anche dal mezzo trasmissivo, rumore, ecc...).
- **Throughput**: quantità di dati che possono essere trasmessi con successo dalla sorgente alla destinazione in un certo intervallo di tempo al netto di perdite sulla rete (duplicazioni, protocolli, ecc...). In un percorso da una sorgente a una destinazione un pacchetto può passare attraverso numerosi link, perciò il throughput dell'intero percorso è dato dal percorso intermedio con throughput minore.

NB: Throughput < Transmission Rate

1.1 Commutazione di Circuito

Nella commutazione di circuito si instaura un cammino dedicato tra i due dispositivi che vogliono comunicare. Il percorso viene stabilito all'inizio della comunicazione (**Setup**) e vengono dedicate risorse alla comunicazione (canale logico o circuito) in modo esclusivo. Le risorse allocate sono garantite per tutta la durata della comunicazione, indipendentemente dall'utilizzo effettivo.

Canale logico Per quanto riguarda l'assegnazione di un canale di comunicazione logico esistono due principali metodi:

- **FDM**: Frequency Division Multiplexing, il canale di comunicazione viene suddiviso in bande di frequenze ognuna delle quali viene assegnata in modo esclusivo ad una certa connessione.

- **TDM**: Time Division Multiplexing, il tempo viene suddiviso in slot di tempo. Ogni comunicazione ha uno o più slot periodici assegnati nei quali può trasmettere alla velocità massima del canale.

Vantaggi:

- Performance garantite.
- Tecnologie di switching efficienti.

Svantaggi:

- Necessaria una fase di instaurazione della comunicazione.
- le risorse rimangono inattive se non utilizzate (non c'è condivisione).

1.2 Commutazione di Pacchetto

Nella commutazione di pacchetto il flusso di dati punto-punto viene suddiviso in pacchetti. Ogni pacchetto è instradato singolarmente e indipendentemente dagli altri pacchetti della stessa comunicazione (possono seguire lo stesso percorso o percorsi diversi in base alle necessità).

I commutatori (es. router) devono ricevere integralmente i pacchetti prima di poterne continuare l'instradamento. Quando ci sono più pacchetti in ingresso rispetto a quanto il canale può supportare, questi vengono messi in coda in dei buffer (se il buffer è pieno i pacchetti vengono persi).

Vantaggi:

- Risorse trasmissive usate solo se necessario.
- Fase di setup e segnalazione della connessione non richiesta.

Svantaggi:

- Tecnologie di inoltro poco efficienti (calcolo del percorso indipendente per ogni pacchetto).
- Ritardi variabili nel percorso end-to-end (jitter).
- protocolli necessari per un trasferimento dati affidabile, controllo della congestione.

1.3 Ritardi

Definizione (Latenza). Tempo richiesto affinché un messaggio arrivi a destinazione dal momento in cui il primo bit parte dalla sorgente.

Il valore della latenza in una rete a commutazione di pacchetto è determinato da 4 tipologie di ritardo:

- **Ritardo di elaborazione**, dovuto ai controlli di errore sui bit e dal calcolo del percorso di uscita del pacchetto.
- **Ritardo di accodamento**, dovuta all'attesa dei pacchetti nel buffer la quale dipende dal tipo e dall'intensità del traffico.
- **Ritardo di trasmissione**, tempo impiegato per trasmettere un pacchetto sul canale.
Dipende da due valori
 - R , rate di trasmissione sul canale (in bps).
 - L , lunghezza del pacchetto (in bit).

Si calcola come L/R .

- **Ritardo di propagazione**, tempo impiegato da 1 bit per essere propagato da un nodo all'altro
Dipende anch'esso da due valori
 - d , lunghezza del collegamento fisico (in metri).
 - s , velocità di propagazione del mezzo.

Si calcola come d/s .

La latenza è quindi la somma di tutti questi 4 ritardi. Nella pratica però i ritardi di elaborazione e accodamento vengono trascurati e la latenza end-to-end è data dalla somma dei ritardi di propagazione e trasmissione di tutti i collegamenti intermedi.

Prodotto Rate-Ritardo Con prodotto **rate-ritardo** indichiamo numero massimo di bit che un link può contenere ad un certo istante. Rappresentiamo il link come un tubo la cui sezione rappresenta il rate e la lunghezza il ritardo. Il volume di questo tubo fornisce il rapporto rate-ritardo

2 Modelli Stratificati

2.1 Perché e come stratificare

Nei sistemi di comunicazione non si utilizza un unico protocollo infatti, stratificare il problema permette di:

- scompone il problema in sottoproblemi più semplici da trattare; il singolo strato è più semplice del sistema nel suo complesso.
- semplificare la progettazione, implementazione e manutenzione del software.
- rendere i livelli indipendenti, è possibile modificare l'implementazione di uno strato senza dover cambiare gli altri, a patto che l'interfaccia non cambi.

La separazione dei livelli non può ovviamente essere fatta in modo superficiale. Avere troppi livelli infatti rende il sistema poco scalabile, d'altro canto averne pochi rende i vari livelli complessi da realizzare. Il processo di stratificazione avviene seguendo due principi:

- **Separation of Concern:** Separazione degli interessi e delle responsabilità, fare ciò che compete, delegando ad altri tutto ciò che è delegabile.
- **Information Hiding:** Nascondere tutte le informazioni che non sono indispensabili per il committente per definire compiutamente l'operazione.

Per garantire questi due principi inoltre la comunicazione tra livelli adiacenti deve essere ridotta al minimo indispensabile e ogni strato deve svolgere una sola e ben definita funzione.

2.2 Open System Interconnection

Sistemi chiusi Negli anni '60 nascono le prime reti di calcolatori come RPANET, SNA (IBM) e DNA (Digital) che utilizzano architetture di rete a strati. Ognuna di queste reti però utilizzava protocolli proprietari incapaci di operare in ambienti condivisi perché non in grado di interpretare i segnali provenienti dall'esterno.

Sistemi aperti L'obiettivo principale di questa tipologia di sistemi è quello di realizzare una rete di calcolatori in cui qualsiasi terminale comunica con un qualsiasi fornitore di servizi mediante qualsiasi rete. Per poter rendere possibile questo obiettivo è necessario stabilire delle regole comuni, degli **standard**.

Definizione. Un protocollo è detto **Aperto** se:

- i dettagli sono disponibili pubblicamente.
- i cambiamenti sono gestiti da un'organizzazione la cui partecipazione è aperta al pubblico.

Definizione. Un sistema che implementa protocolli aperti è un **Sistema Aperto** (Open System)

L'International Organization for Standards (ISO) ha specificato uno standard per l'interconnessione di sistemi aperti denominato Reference Model Open System Interconnection (**OSI RM**).

Definizione (Strato). È un modulo interamente definito attraverso i servizi, protocolli e le interfacce che lo caratterizzano.

Definizione (Servizio). Servizi che uno strato fornisce ad uno strato sovrastante attraverso primitive di servizio.

Definizione (Interfaccia). Insieme di regole che governano il formato e il significato delle unità di dati (es. messaggi, segmenti o pacchetti) che vengono scambiati tra due strati adiacenti della stessa entità.

Definizione (Protocollo). Insieme di regole che definiscono il formato e l'ordine dei messaggi inviati e ricevuti tra entità omologhe della rete e le azioni che vengono fatte per la trasmissione e ricezione dei messaggi; in modo:

- **Efficace:** Un sistema che riesce a raggiungere lo scopo prefissato con la maggior frequenza possibile.
- **Efficiente:** Un sistema che riesce a raggiungere lo scopo prefissato con il minor sforzo possibile.

Cosa deve fare un protocollo In un protocollo vanno specificati:

- La sintassi del messaggio; che campi contiene e in quale formato.
- La semantica del messaggio; come interpretare i vari campi e il messaggio stesso.
- Le azioni da intraprendere dopo la ricezione di un messaggio

2.3 Gerarchia degli strati ISO/OSI

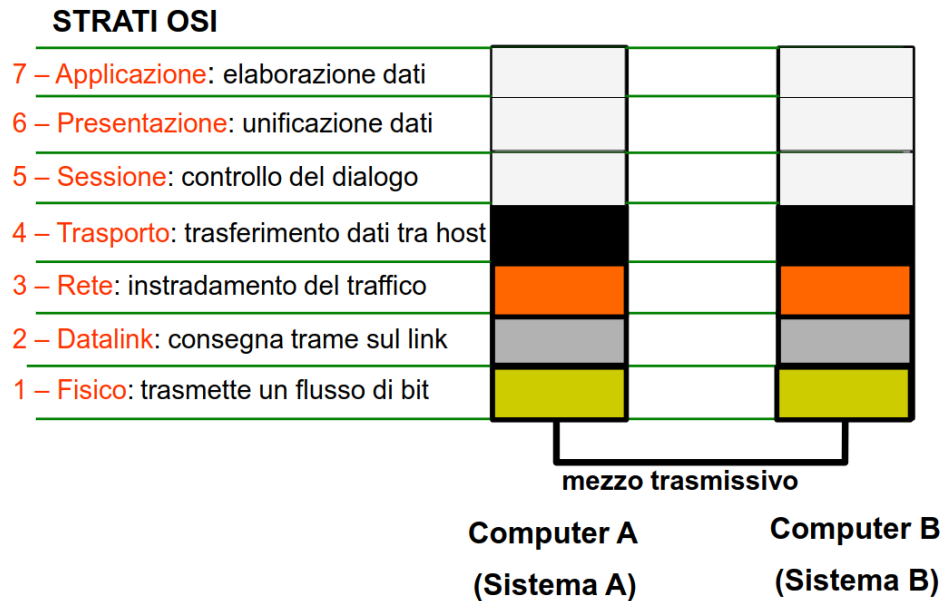


Figura 2: Strati definiti nel modello ISO/OSI

- **Livello Fisico:**

- Comprende tutte le funzioni (procedure meccaniche ed elettroniche) che permettono una connessione a livello fisico.
- Si occupa della trasmissione dei bit attraverso il mezzo trasmissivo e delle caratteristiche di cavi e connettori.

- **Livello di Collegamento:**

- Definisce le regole per inviare e ricevere informazioni tra due sistemi in comunicazione.
- Si occupa di formare i dati da inviare attraverso il livello fisico, incapsulando i dati in un pacchetto provvisto di header (intestazione) e tail (coda), chiamato frame.

- **Livello di Rete:**

- Deve far giungere i “pacchetti” a destinazione.

- Si occupa dell'istadamento ("routing") dei pacchetti, cioè di determinare la sequenza di collegamenti punto-punto necessari per trasmettere un pacchetto da un nodo generico della rete a un altro.

- **Livello di Trasporto:**

- Questo strato fornisce un servizio di trasferimento dati end-to-end.
- Si occupa di instaurare, mantenere terminare una connessione.
- Può offrire funzionalità per frammentare e riassemblare i dati, rilevare e correggere gli errori, controllare il flusso dei dati.

- **Livello di Sessione:** Assembla il dialogo tra nodi in unità logiche.

- **Livello di Presentazione:** Adatta la sintassi dei dati di ciascuna applicazione alla sintassi richiesta dalla sessione.

- **Livello di Applicazione:** Protocolli a supporto di applicazioni distribuite.

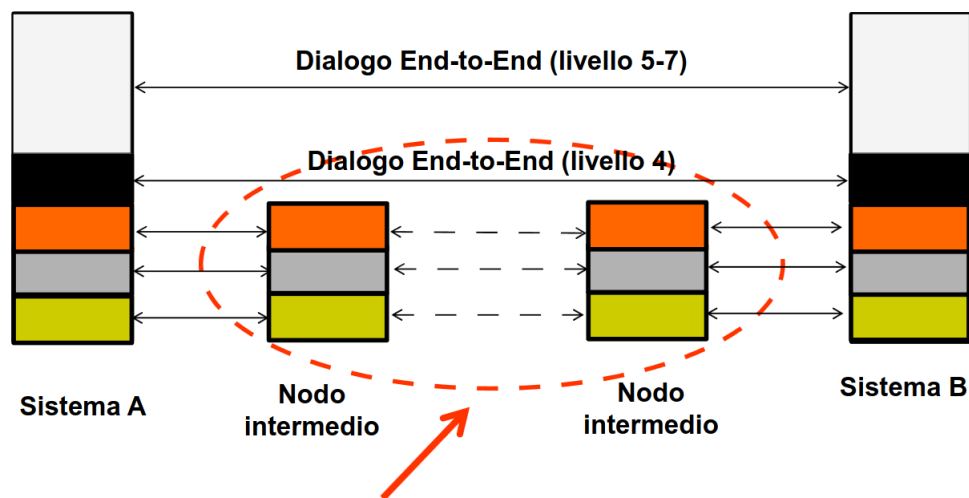


Figura 3: Collegamento tra End-System

Modalità di Servizio Esistono due principali metodologie di funzionamento per la comunicazione:

- **Connection-Oriented:**
 - Associazione logica tra due o più sistemi al fine di trasferire dati.
 - Gestione della connessione:
 - * Instaurazione della connessione.
 - * Trasferimento dati.
 - * Chiusura della connessione
- **Connection-Less:** I dati vengono trasferiti senza l'instaurazione di una connessione.

Flusso dell'informazione Dal punto di vista delle rete, le informazioni hanno tutte origine dal livello Applicativo. L'informazione discende i vari livelli fino alla trasmissione sul canale fisico. Ogni livello aggiunge all'informazione del livello superiore una propria sezione informativa (o più) denominata header, che contiene informazioni riguardanti esclusivamente quel livello.

Per i dati ricevuti si segue il cammino inverso.

Incapsulamento Il processo di incapsulamento, ovvero quello nel quale ogni strato aggiunge dell'informazione a quella già presente, è un processo reversibile che garantisce l'estrazione durante la risalita delle informazioni dal livello di rete al livello applicativo (o fino ad un livello inferiore se ci troviamo in un nodo intermedio).

In questo processo abbiamo:

- **Header:** Contente informazioni relative a quel livello.
- **Payload:** Dati provenienti dal livello superiore.
- **Tail:** Generalmente utilizzato per l'individuazione e la correzione degli errori.

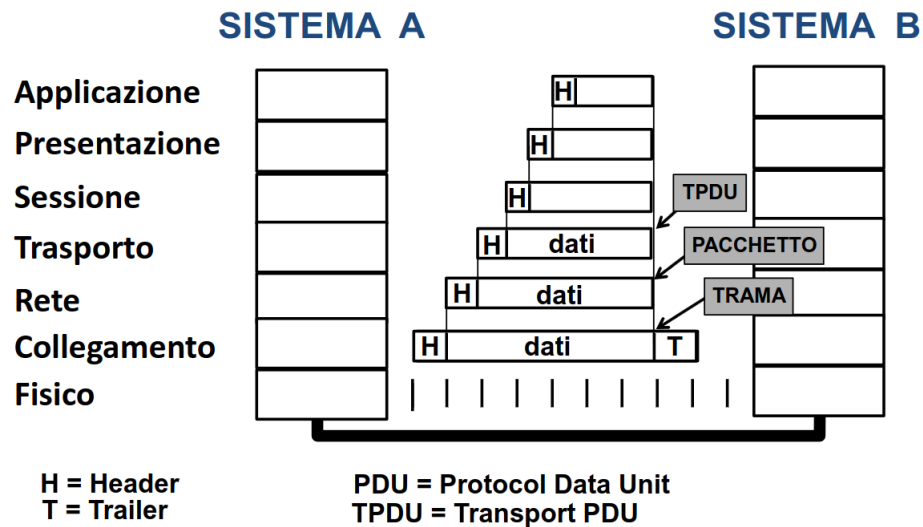


Figura 4: Processo di incapsulamento

2.4 Stack TCP/IP

TCP/IP è una famiglia di protocolli attualmente utilizzata in Internet. Si tratta di una gerarchia di protocolli, ciascuno dei quali fornisce funzionalità specifiche.

Definita in origine in termini di quattro livelli software sovrastanti a un livello hardware, la pila TCP/IP è oggi intesa come composta di cinque livelli.

- **Applicazione:** supporta le applicazioni di rete, collegamento logico end-to-end; scambio di messaggi tra due processi. (ftp, smtp, http).
- **Trasporto:** trasferimento dati end-to-end da un host sorgente all'host destinatario (tcp,udp)
- **Rete:** instradamento dei datagrammi dalla sorgente alla destinazione (Ip,ICMP).
- **Link:** trasferimento dati in frame attraverso il collegamento tra elementi di rete vicini (ppp,ethernet,...)
- **Fisico:** trasferimenti dei bit di un frame sul mezzo trasmissivo.

Differenze tra ISO/OSI e TCP/IP Nella pratica in Internet viene utilizzato lo stack protocollare TCP/IP. Questo accade perché ISO/OSI, a

La differenza di TCP/IP, fornisce una specifica generale, difficile da implementare e poco efficiente. ISO/OSI però viene utilizzato ancora come modello di riferimento.