

Zusammenfassung - Advanced Communications

Marc Meier, CD

8. November 2015

Korrektheit und Vollständigkeit der Informationen sind nicht gewährleistet. Macht euch eigene Notizen oder ergänzt/korrigiert meine Ausführungen!

Inhaltsverzeichnis

1 Grundlagen	3
2 Protokolle	4
3 Adressierung	9
4 ARP, RARP	10
5 DNS und WHOIS	11
6 Migration von IPv4 nach IPv6	13
7 Timeouts, ACK, Bestätigungen	13
8 Routingkonzepte	13
9 Quality of Service	13
10 Multicast	13
11 Zeitsynchronisation	13
12 Internet Control Message Protocol	13
13 Voice over IP	13
14 World Wide Web und HTTP	13
15 Peer-to-Peer	13
16 E-Mail	13
17 Autokonfiguration	13
18 Dateien und Drucken	13
19 Telnet, SSH und rlogin	13
20 Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP)	13
21 LDAP	13
22 Authentication Protocols	13
23 Simple Network Management Protocol	13
24 Mac-Sublayer	13

25 Mobile Netzwerke	13
26 HTTP2 und SCTP	13
Literatur	14
Glossar	15

1 Grundlagen

1.1 Grundprinzipien und Entwicklung des Internets

Das Internet entwickelte sich ab den 1960er Jahren. Es ging aus dem am Ende des Jahrzehnts entstandenen, vornehmlich militärisch und akademisch geprägten ARPA-Net hervor. Heutzutage wird es international kommerziell, industriell und auch akademisch (Katzenbilder) genutzt. Bei seiner Entstehung war vor allem eine dezentrale Struktur ohne zentrale Verwaltung von Interesse. Grund hierfür war die Angst des amerikanischen Department of Defense, dass eine atomarer Angriff zentrale Kommunikationspunkte außer Kraft setzen könnte. Die Kommunikation findet über hochgradig vernetzte Knoten mithilfe von Paketen statt.

Literatur: [1, 2]

1.2 Packet Switching

Paketvermittelte Übertragung bedeutet die Abkehr von der leitungsbasierten Vermittlung. Dabei werden längere Nachrichten in Datenpakete aufgeteilt und voneinander unabhängig versendet. Dies ermöglicht eine faire Verteilung der Leistungskapazität und redundante Wege bei einem Ausfall von Knoten oder Verbindungen. Im Gegenzug können konstante Bandbreiten nicht ohne Weiteres (Abschnitt 9) gewährleistet werden, ebenso ergeben sich unterschiedliche Laufzeiten von Paketen.

1.3 Dezentrale Verwaltung des Internets

1.3.1 Prinzipien

- Keine zentrale Verwaltung oder Behörde (trotz Einflussnahme)
- Demokratisches Zusammenwirken der Beteiligten / Wahlen
- Selbstorganisation
- Standards dort, wo sie erforderlich sind
- Dynamisch, offen für Neuigkeiten

1.3.2 Organisationen

ICANN: Vergibt IP-Adressen und betreibt die DNS-Rootserver.

IETF: Standardisierung von Protokollen in RFCs [9]

RIPE: Administration und technische Koordination

RIPE NCC: Adressvergabe in Europa und Zentralasien, Verwaltung der WHOIS-Datenbank.

DENIC eG: Domain-Verwaltung für die Zone .de

1.4 Standards

Standards ermöglichen die Kooperation im Netzwerk, nur durch sie können Geräte verschiedener Hersteller miteinander kommunizieren. Sie können textuell, mithilfe einer Referenzimplementierung oder anhand von Automaten (meist für zustandsbehaftete Protokolle) festgelegt werden.

Protokoll Standardisierte Regeln (Vorschriften) und Vereinbarungen zu Form, Ablauf, Steuerung und Sicherung (Fehler) der Datenübertragung in und zwischen Rechnernetzen, zwischen Einzel-Rechnern und zwischen Rechnern und Peripheriegeräten.

Standard Ein Standard wird von den verschiedensten internationalen und nationalen Organisationen sowie von großen Firmen erstellt. Ein Standard wird als verbindliche oder unverbindliche (empfohlene) Festlegungen schriftlich niedergelegt.

Ablauf einer Standardisierung bei RFCs:

1. **Proposed Standard:** Vollständige, konsistente Spezifikation vorhanden
2. **Draft Standard:** Mindestens 2 unabhängige, interoperable Implementierungen
3. **Standard:** Operationell stabil

Weitere Status: *Experimental*, *Informational* und *Historic*.

1.5 Netze, Autonome Systeme und Schichten

Große Teile des Internet-Backbones werden von wenigen Firmen bereitgestellt (Tier-1). Diese werden an einigen Knotenpunkten verbunden. Wichtiger Knotenpunkt in Deutschland ist DE-CIX in Frankfurt/Main. Man unterteilt folgende **Netzwerk-Schichten**:

Tier 1 : Ein Netzwerk, das mit allen anderen Tier-1-Netzwerken verbunden ist; *Internet-Backbone*; z.B. ATDN, GX, AT&T...

Tier 2 : Netzwerk, das mit vielen Netzwerken verbunden ist, aber Transit *einkauft*, um einige Bereiche des Internets zu erreichen; z.B. Deutsche Telekom

Tier 3 : Ein Netzwerk, das ausschließlich Transit *einkauft*, um das Internet zu erreichen

Autonome Systeme sind Ansammlungen von IP-Netzen, die als Einheit verwaltet werden. Innerhalb kommt ein einheitliches Routing-Protokoll zum Einsatz. Autonome Systeme sind untereinander verbunden und bilden das Internet.

2 Protokolle

2.1 Zustandslose und zustandsbehaftete Protokolle

Bei **zustandslosen Protokollen** wird jede Anfrage in einer eigenständigen Transaktion ausgeführt, es existieren keine Vorbedingungen oder Sitzungsinformationen (UDP, HTTP, TFTP). **Zustandsbehaftete Protokolle** hingegen merken sich den aktuellen Zustand mithilfe einer Sitzung. Nachfolgende Anfragen können auf die Sitzungsinformationen zugreifen. Diese Zustandsübergänge können durch endliche Automaten dargestellt werden. Beispiele sind FTP, TCP und SMTP.

2.2 OSI-7-Schichten-Modell

1. Physical Layer / Bitübertragung
2. Data Link Layer / Sicherungsschicht / Datenübertragungsschicht
3. Network Layer / Vermittlungsschicht
4. Transport Layer
5. Session Layer / Sitzungsschicht
6. Presentation Layer / Darstellungsschicht
7. Application Layer / Anwendungsschicht

Gute **Eselsbrücken** sind:

- Alle deutschen Studenten trinken verschiedene Sorten Bier (deutsche Bezeichnungen, 7-1)
- An dem Samstag trug Verena 'nen String in Blau (deutsche Bezeichnungen, 7-1)
- Alle poppen Susis Tante nach der Party (deutsche Bezeichnungen, 7-1)
- Physiker, die nicht trinken sind potentielle Attentäter (deutsche/englische Bezeichnungen, 1-7)
- Alibaba präsentiert sich täglich nackt dem Personal
- Please Do Not Throw Salami Pizza Away (englisch, 1-7)

Jede Schicht n nutzt die darunterliegende Schicht $n - 1$ um mit dem Kommunikationspartner zu kommunizieren. Daten höherer Schichten werden in niederen Schichten umkapselt. Die Bezeichnung der Pakete ist je nach Schicht unterschiedlich:

Data Link Layer : (Ethernet-)Frame

Network Layer : Paket

Transport Layer : Fragment

2.3 Ethernet

Das Ethernet-Protokoll wirkt auf den Layern 1 + 2 und wird im Standard **IEEE 802.3** definiert. Es kümmert sich um Elektrokrams (Physikalische Eigenschaften, Stecker, Stromversorgung, Kabel etc.), Zugriffsverfahren auf das Medium, Adressierung (MAC), Protocol-Multiplexing, Flow Control (Logical Link Control) und Fehlererkennung (CRC). Es ähnelt den Standards **802.11** (WLAN), **802.15.1** (Bluetooth) und **802.16** (WiMAX).

Ein **Ethernet-Frame** hat eine Größe von 64 - 1518 Byte. Davon ausgenommen sind die Präambel und der SFD. Wird das VLAN-Tag genutzt, sind 1522 Byte möglich. Das **Ethernet-Paket** (Offensichtlich Präambel + SFD + Ethernet-Frame) umfasst folgende Felder:

Preamble								Destination MAC						Source MAC						EtherType/Size		PayLoad				CRC			
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2					1	2	3	4

Präambel : Zum Synchronisieren von Sender und Empfänger, *Einschwingphase* (8 Byte)

SFD : Festgelegte Sequenz 10101011 (1 Byte)

Ziel-Mac-Adresse : Adresse des Empfängers (8 Byte)

Quell-Mac-Adresse : Adresse des Senders (8 Byte)

VLAN-Tag : Nach IEEE 802.1q, optional (4 Byte)

Typ-Feld : Identifiziert die Art des nachfolgenden Inhalts, z.B. IP, ARP, etc...

Nutzlast

PAD-Füllfeld : Wird optional benötigt, um die Mindestlänge von 64 Byte einzuhalten ¹

CRC-Prüfsumme : Zur Fehlererkennung (4 Byte)

2.3.1 CSMA/CD

CSMA/CD regelt den Zugriff auf ein von mehreren Teilnehmern genutztes Medium (Kabel). Dazu prüft der sendende Host, ob das Medium frei ist, bevor er sendet. Beim Übertragen von Daten können Kollisionen erkannt werden. Der Sendevorgang wird dann nach einer zufälligen Zeit wiederholt. Aufgrund der verbreiteten Nutzung von Switches sind echte geteilte Medien inzwischen eher die Ausnahme.

⇒ Jeder Port am Switch bildet eine eigene *Kollisionsdomäne*. Die Bustopologie mit Koaxialkabeln (aber auch mit Hubs) wird nicht mehr genutzt.

2.3.2 Duplex / Half Duplex

Beim **Full Duplex** sind beide Seiten in der Lage, gleichzeitig zu Senden und zu Empfangen. Im Falle von **Half Duplex** ist dies nur wechselseitig möglich (vgl Walkie Talkie). Es sind verschiedene Realisierungen einer geteilten Nutzung eines Mediums möglich:

Zeitduplex (TDD) : Übertragung in verschiedenen Zeitschlitzten

Frequenzduplex (FDD) : Übertragung auf verschiedenen Frequenzen

Codeduplex : (nicht im Skript)

2.4 Switching

Switches sind Geräte auf dem OSI-Layer 2. Sie empfangen Ethernet-Frames und leiten sie anhand ihrer Empfänger-MAC-Adresse weiter. Im Gegensatz zum Hub wird dabei nur über den Port ausgegeben, hinter dem sich der Empfänger befindet. Die Ausnahme ist hierbei, wenn der Port des Empfängers nicht bekannt ist. Anhand der empfangenen Frames lernt ein Switch, wo sich Geräte befinden.

¹Rausfinden, warum mindestens 64 Byte nötig. Vermutung: Kollisionserkennung

2.4.1 Realisierungsmöglichkeiten

2.4.2 Cut-Through und Store-and-Forward

Beim **Cut-Through** (auch *On The Fly Forwarding*) werden Pakete sofort nach Empfang der Empfängeradresse auf dem entsprechenden Port weitergeleitet, sofern dieser frei ist. Diese Methode ist sehr schnell (Verzögerung ca. 40µs), leitet jedoch gegebenenfalls auch fehlerhafte Frames weiter, da CRC umgangen wird.

Store-and-Forward hingegen empfängt zuerst den gesamten Frame, prüft diesen und leitet ihn anschließend weiter. Offensichtlich werden keine fehlerhaften Pakete mehr in benachbarte Segmente weitergeleitet, dies wird jedoch durch erhöhte Latenz erkauft.

In der Praxis arbeiten Switches häufig im Cut-Through-Modus und schalten bei erhöhter Fehlerrate in den Store-and-Forward-Modus.

2.4.3 VLAN

Ermöglicht die Aufteilung von Switches in mehrere virtuelle LANs. Den Ports werden dabei einzelne VLANs zugeordnet. Auf diese Weise kann Hardware eingespart werden. Realisiert wird dies mit einem 4 Byte langen Feld im Ethernet-Frame:

- 2 Bytes **TPID** - Tag Protocol Identifier – Fester Wert 0x8100. Frame trägt die 802.1Q/802.1p-Tag-Information
- 3 Bit **Priorität** (user_priority) – Benutzer-Prioritätsinformationen
- 1 Bit **CFI** - Canonical Format Indicator – Gilt für alle vorhandenen MAC-Adressinformationen im MAC-Datenpaket des Frames. Wert 0 das Format ist kanonisch (am wenigsten signifikante Bit zuerst); Wert 1 Format nicht-kanonisch. Benutzung im Token Ring/Source-Routed- FDDI-Media-Zugang, um die Bit-Order der Adressinformationen des verkapselten Frames festzulegen
- 12 Bit **VID** - VLAN Identifier – Identifizierung des VLANs zu dem der Frame gehört

2.4.4 Trunking / Link Aggregation

Ermöglicht die Zusammenfassung mehrerer Ports zur Erhöhung des Datensatzes.

2.5 Asynchronous Transfer Mode

2.6 Internet Protocol

Beim Internet Protocol handelt es sich um ein Layer-3-Protokoll, welches auf die Layer-2-Protokolle Ethernet, ATM und FDDI aufsetzen kann. Es verwendet globale, logische Adressen. Aufgrund der Erschöpfung des IPv4-Adressraumes² (32 Bit) wird nach und nach IPv6 eingeführt (128 Bit)

2.6.1 IPv4

Wurde im RFC 791[16] definiert. Der Header eines IPv4 Paketes ist insgesamt 20 Byte lang. Davon sind insbesondere die folgenden von Interesse:

Version : In diesem Fall 4, bei IPv6 offensichtlich 6 (4 Bit)

Header Length : Gesamtlänge des Headers kann 20 Byte überschreiben, wenn zusätzliche Optionen gesetzt werden. Angabe in 32-Bit langen Blöcken (4 Bit)

Total Length : Gesamtgröße des Pakets. Nach RFC muss jeder Host in der Lage sein, mindestens Pakete mit einer Länge von 576 Bytes zu verarbeiten. (16 Bit)

Type of Service : Type of Service nach RFC791(ursprünglich für Quality-of- Service-Anwendungen gedacht)

- bits 0-2: precedence
- bit 3: 0 = Normal Delay, 1 = Low Delay
- bit 4: 0 = Normal Throughput, 1 = High Throughput
- bit 5: 0 = Normal Reliability, 1 = High Reliability
- bits 6-7: Reserved for future use

Heute anders verwendet zur Servicebeschreibung durch Dienstklassen (DiffServ, 8 Bit)

²Weitere Maßnahmen, dem entgegenzuwirken sind etwa: NAT, CIDR, DHCP, Private Adressräume

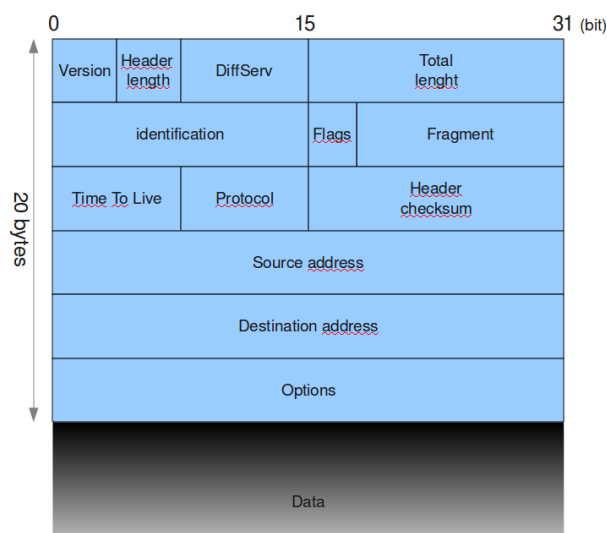
Identification : Falls ein Paket fragmentiert wird, haben alle Fragmente die selbe Identification.

Flags : Reserved[3], Don't Fragment, More Fragments (3 Bit)

Fragment Offset : Kann ein Paket nicht auf einmal übertragen werden (z.B. bei kleinerer Maximum Transfer Unit, MTU), wird es fragmentiert. FO gibt an, ab welcher Stelle (gemessen in Blöcken von 8 Byte) dieses Paket die Daten enthält (MF Flag ist gesetzt) (13 Bit)

TTL : Anzahl der Hops, bis Paket verworfen wird

Options : Beispielsweise für Source Routing (Route ist im Paket vorgegeben); Sehr selten verwendet, häufig blockiert oder ignoriert



Nutzung von Adressklassen³ aufgrund der Verknappung der Adressen durch CIDR[8] abgelöst. Dies ermöglichte Super- und Subnetting. Adressangabe bei CIDR im Format a.b.c.d/x, wobei x angibt, wie viele Bits zum Netz-Anteil der Adresse gehören. Subnetze dienen zur Aufspaltung von Netzen in Teile, um diese besser handhaben zu können (Broadcast-Domains, Logische Strukturierung, Dezentrale Verwaltbarkeit)

2.6.2 IPv6

Die auffälligste Änderung von IPv4 zu IPv6 ist die vergrößerte Adressgröße (128 Bit). Damit ergeben sich $3,4 \cdot 10^{38}$ Adressen. IP - Adressen werden im Hexadezimalsystem zu je acht Word-Gruppen á 2 Bytes dargestellt. Verkürzte Darstellung möglich durch Verzicht auf „Nullen“ in einer Gruppe (einmal je Adresse). Es existieren IPv4-kompatible Adressen und die CIDR-Darstellung für Subnetze bleibt erhalten. Weiterhin wurde die Anzahl der Felder im Header reduziert und (optionale) Erweiterungsheader hinzugefügt. Wichtige Felder sind:

Traffic Class :

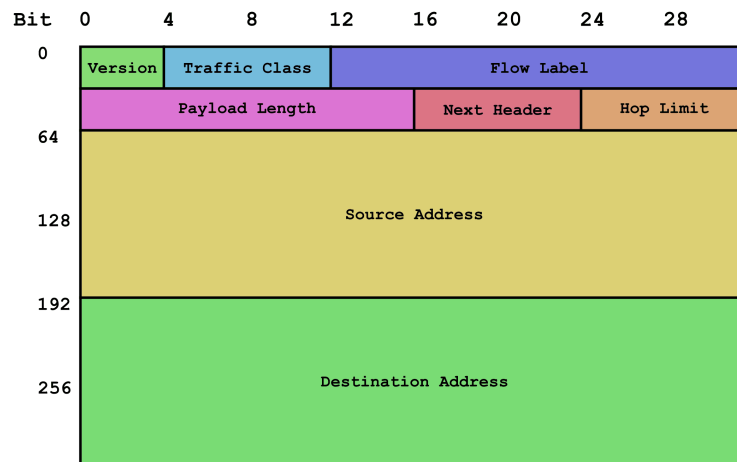
- 0 uncharakterisierter Verkehr
- 1 „Füllmaterial“, z.B. Newsgroups
- 2 zeitunkritischer Verkehr, z.B. EMail
- 3 reserviert
- 4 Mengendaten, z.B. FTP, NFS
- 5 reserviert
- 6 Interaktive Anwendungen, z.B. telnet
- 7 Steuerung, z.B. SNMP

Flow Label : Anwendung kann Datenstrom mit einem Flow-Label versehen, z. B. bei Streaming-Anwendungen. Flow nicht notwendigerweise an Verbindung gebunden (logisch, da IP nicht verbindungsorientiert arbeitet). Empfänger kann Datenstrom am Flow Label erkennen. [18, 17]

Next Header : Gibt an, dass ein weiterer Header folgt. In IPv6 sind viele Felder weggefallen. Next Header ermöglicht das anfügen eines weiteren Headers. RFC 2460[5] bietet beispielsweise:

³Class A 1.x.y.z-126.x.y.z; Class B 128.0.y.z-191.255.y.z; Class C 192.0.0.z-223.255.255.z

- Hop – by – Hop Options Header
- Routing Header
- Fragmentation Header
- Authentication Header
- Encapsulated Security Payload (ESP) Header
- Destination – Option – Header



2.7 User Datagram Protocol

Bei UDP handelt es sich um ein Layer-4-Protokoll.[14] Es dient zur Übermittlung kurzer Nachrichten an andere Systeme und garantiert weder Zuverlässigkeit noch Einhaltung der Reihenfolge der Pakete beim Empfänger. Die Adressierung geschieht über Ports (16 Bit). Der Header enthält 4 Felder (je 16 Bit): Quellport, Zielpport, Datagram-Länge und eine Checksumme.

2.8 Transmission Control Protocol

TCP ist ebenfalls ein Layer-4-Protokoll.[15] Es garantiert eine Ankunft der Pakete in korrekter Reihenfolge. Clienten sehen die Verbindung als bidirektionalen Datenstrom, tatsächlich findet die Kommunikation über Pakete statt.

2.8.1 Paketstruktur

Der Header des TCP-Fragments ist 20 Byte groß. Wichtige Felder sind:

Sequence Number / Acknowledgement Number : Zerlegung des Datenstroms in nummerierte Blöcke. Größe der Blöcke ist variabel (Nagle Algorithmus). Verwerfen von Segmenten mit fehlerhafter Prüfsumme. Bestätigung empfangener Segmente. Nicht unbedingt für jedes Segment einzeln (Windowing). Erneuter Transport unbestätigter Segmente. Zusammensetzung des Datenstroms auf Empfängerseite

Flags : dienen unter anderem zur Steuerung des Verbindungsauf- und -abbaus.

URG - Urgent Flag (Urgent Pointer enthält Sequenznummer, die bevorzugt übertragen werden soll)

ACK – Acknowledgement

PSH – Push (Paket wird sofort an Anwendung weitergeleitet, ohne Zwischenpuffer)

RST – Reset (Unterbrechung der Verbindung)

SYN – Synchronized (Aufbau der Verbindung)

FIN – Finish (Beenden der Verbindung)

Window Size : Anzahl der Daten, die gesendet werden können bis ein Acknowledgement gesendet werden muss (in Bytes oder mit speziellem Option Header nach RFC1323 [10] auch bis zu 1GB, dann Linksverschiebung um bis zu 14 Bits, $2^{14} \cdot 64k = 1G$).

2.8.2 Zustände

Zum Aufbau einer Verbindung wird der **3-Way-Handshake** durchgeführt: $\rightarrow \text{SYN} \leftarrow \text{SYN} + \text{ACK} \leftarrow \text{ACK}$. Ein Timeout findet typischerweise nach 75 Sekunden statt.

Zum Abbau der Verbindung genügt das Senden und Quittieren eines FIN.

3 Adressierung

3.1 MAC-Adressen

- Layer-2-Adressen für Ethernet
- 6 Byte / 48 Bit groß
- *Eigentlich* weltweit eindeutig
- *Eigentlich* in Hardware gegossen, trotzdem fälschbar
- Darstellung: Hexadezimal, Bits getrennt durch

. : —

- Bit 3 bis Bit 24 an Hersteller gebunden (z.B. 00-60-2F-xx-xx-xx für Cisco)
- Broadcast: FF-FF-FF-FF-FF-FF

3.2 VPI und VCI bei ATM

3.3 IP-Adressen

Siehe Abschnitt 2.6.

3.4 Ports

Für die Layer-4-Protokolle UDP und TCP werden 16-Bit-Adressen verwendet. Diese werden als Ports bezeichnet. Ports 0-1023 sind dabei standardisiert. Wichtige Portnummern sind beispielsweise:

Port	TCP	UDP	Beschreibung
20	Ja	Nein	FTP - Datenübertragung
21	Ja	Nein	FTP - Kontrolle
22	Ja	(Ja)	SSH
23	Ja	Nein	Telnet
25	Ja	Nein	SMTP
53	Ja	Ja	DNS
80	Ja	Nein	HTTP
110	Ja	Nein	POP3
123	Nein	Ja	NTP
443	Ja	Nein	HTTPS

3.5 URIs, URNs und URLs

Uniform Resource Identifier : String; Benennt oder identifiziert eine Ressource z.B. \\139.30.3.23\iukp\beispiel.txt

Uniform Resource Name : Sonderform der URI, die eine Ressource in einem bestimmten Namespace benennt — urn:ip-addr:139.30.3.23

Uniform Resource Locator : Sonderform der URI, die zusätzlich das Protokoll angibt, über das die Ressource erreichbar ist z.B. http://139.30.3.23/beispiel.txt

3.6 *cast

Unicast : Einer sendet an einen, wie beispielsweise in einer TCP-Verbindung für HTTP. Adressierung durch Angabe des Empfängers.

Broadcast : Einer sendet an alle, wie beispielsweise in ARP oder DHCP. Hierzu werden spezielle Adressen (MAC: FF-FF-FF-FF-FF-FF; IP: höchste Adresse im Subnetz) verwendet.

Multicast : Einer sendet an viele Mitglieder einer Gruppe. Siehe Abschnitt 10.

Concast : Viele senden an einen, Nachrichten werden so früh wie möglich zusammengefasst. Verhindert Implosion, Überlastung des Empfängers. Beispielsweise sinnvoll, wenn Fehlermeldungen zusammengefasst werden können. Keine direkte Unterstützung in IP

4 ARP, RARP

ARP sendet Layer-3-Adressen in Layer-2-Adressen um. Es beschränkt sich nicht auf das erfragen von MAC-Adressen zu IP-Adressen, sondern ermöglicht beispielsweise auch ATM ARP, IP over FDDI und IP over Token Ring.

- Erfragt für gegebene IP-Adresse eine MAC-Adresse.
- Host erzeugt Broadcast.
- Der angefragte Host darf darauf antworten (Unicast).
- Nachdem der Sender der Broadcast-Nachricht die Antwort erhalten hat, kann er die IP-Adresse der Ethernet-Adresse zuordnen.
- Diese Ethernet-Adresse wird dann für alle folgenden Pakete an diese Internet-Adresse verwendet, solange bis die Cache-Zeit abgelaufen ist.
- RFC 826 [13]

4.1 Einsatzfälle

1. Zwei Hosts möchten im selben Netzwerk (ausschließlich Layer 2) miteinander kommunizieren und kennen nur die Layer-3-Adresse (z.B. IP-Adresse) des Empfängers.
2. Ein Host benötigt die Layer-2-Adresse des Gateways, um andere Netze zu erreichen (Sonderfall des zuvor genannten)
3. Zwei Gateways wollen kommunizieren.

4.2 Paketstruktur

Wichtige Felder eines ARP-Requests sind:

Hardware type : Kennzeichen für die verwendeten Hardware-Adressen (1 für Ethernet, 2 Byte)

Protocol type : Kennzeichen für die verwendeten Protokoll-Adressen (L3) (0x0800 für IPv4, 2 Byte).

Hardware length : Länge der Hardware-Adresse in Bytes (6 für Ethernet, 1 Byte)

Protocol Length : Länge der Protokoll-Adressen (L3) (4 für IPv4, 1 Byte)

Operation : Unterscheidung von 1 Request und 2 Reply, da für beides gleiche Pakete verwendet werden (2 Byte, warum zur Hölle reserviert man für 2 Werte 2 Byte?)

Es folgen Sender hardware address, Sender protocol address, Target hardware address und Target protocol address

4.3 ARP-Caching

Um nicht für jedes IP-Paket einen neuen ARP Request zu stellen, werden die Ergebnisse zwischengespeichert. Typischerweise 10 Minuten lang. Kommt es während der Cache-Zeit zu einem Fehler (Host nicht erreichbar), wird erneut ein ARP-Request ausgeführt.

4.4 ARP-Announcements

Der anfragende Host sendet bekanntlich einen Broadcast, alle Host im gleichen Netz können folglich diese Information ebenfalls verwenden, und auf diese Weise eigene Anfragen sparen. Anwendungen:

- Unterbrechungslose Übernahme einer Protokoll-Adresse (z.B. IP-Adresse) in hochverfügbaren Systemen.
- Der anfragende Host kann auf diese Weise feststellen, ob eine Protokoll-Adresse bereits vergeben ist (Gratuitous ARP). Dieser Mechanismus wird bei IP-Autoconf verwendet.

IP-Autoconf [4] ist eine einfache Möglichkeit zur Adresskonfiguration ohne Server (DHCP, RARP).

- Host wählt zufällig eine Adresse.
- Überprüft mittels Gratuitous ARP, ob diese Adresse bereits vergeben ist.
- Falls ja, andere Adresse zufällig wählen und erneut überprüfen.
- Falls nein, Adresse benutzen und andere ARP Requests für diese Adresse beantworten.

4.5 ARP-Spoofing

Da ARP nicht kryptografisch abgesichert ist, kann jeder Host auf ARP Requests antworten oder ARP Announcements erzeugen. Ziel ist das Umleiten von Datenpaketen. Es gibt Programme, die Änderungen der Hardware-Adressen erkennen (z.B. arpwatch). Der Administrator muss dann die Ursache überprüfen

4.6 Proxy ARP

Wird von speziellen Routing-Protokollen verwendet. Jeder Nachbar (One-Hop-Neighbor), der auf der Route zum Ziel liegt, beantwortet einen eintreffenden ARP-Request mit seiner Hardware-Adresse. Pakete werden so von Host zu Host weitergeleitet

4.7 Reverse RP

Erfragt eine IP-Adresse bei bekannter MAC-Adresse und ist nicht unbedingt für die Funktionsfähigkeit von IP über Ethernet notwendig. RARP wird in RFC 903 [7] standardisiert. Haupteinsatzzweck ist die automatische Konfiguration der Protokoll-Adresse. Dabei sendet der Host einen RARP-Request mit der eigenen Hardware-Adresse (z.B. MAC). Ein RARP-Server beantwortet diesen Request und liefert die hinterlegte Protokoll-Adresse (z.B. IP). Da RARP Link-Local-Broadcasts verwendet, ist ein RARP-Server pro Netz notwendig. Benutzt gleiche Paketstruktur wie ARP, lediglich anderen EtherType⁴ (0x8035)

5 DNS und WHOIS

Die Aufgabe des Domain Name Systems ist die Übersetzung von (Layer-4) IP-Adressen in, für den menschlichen Gebrauch besser verwendbare Namen. Der Name wird dabei aus hierarchischen Domains, getrennt durch Punkte (.) zusammengesetzt. Direkt unter der Wurzel steht hierbei die sogenannte Top-Level-Domain. Bei Top-Level-Domains wird zwischen **länderspezifischen** (ccTLD) und **generischen** (gTLD) Domains unterschieden. Während erstere, bestehend aus zwei Buchstaben, durch lokal verantwortliche Institutionen⁵ verwaltet werden, werden gTLD durch die ICANN oder beauftragte Institutionen vergeben. Bei der Vergabe gilt das *first come, first serve*-Prinzip. Für die Namensbildung gelten gewisse Regelungen, z.B. Ziffern 0-9, Bindestriche, Buchstaben, sowie einige ausgewählte lokale Buchstaben. Letztere müssen ASCII-kodierbar sein (ACE)[6]. Jede (Teil-)Domain ist maximal 63 Zeichen lang, insgesamt ist der vollständige Pfad jedoch 255 Zeichen lang. Folgende Daten sind bei der Domainanmeldung von Interesse:

Domaininhaber (Holder): Person, der die Domain *gehört*

Administrativer Ansprechpartner : Vom Inhaber Bevollmächtigter, darf alle Entscheidungen treffen (Admin-C)

Technischer Ansprechpartner, Zonenverwalter : Typischerweise Kontaktadresse der Firma, die die Domain betreibt (Tech-C, Zone-C)

Technische Daten : z.B. Nameserver

Hoster tragen oft nicht den Inhaber selbst als Admin-C, sondern sich selbst ein. Außerdem stellen sie in der Regel den Nameserver zur Verfügung. Die Registrierung einer Domain gilt immer für einen bestimmten Zeitraum. Ein Wechsel erfordert eine Freigabe beim alten Provider durch Inhaber oder Admin-C.

5.1 Weiteres Bla zu DNS

Beim Domain Name System handelt es sich um ein **sehr großes, hierarchisch strukturiertes, verteiltes, repliziertes und lokal verwaltetes System** [11, 12]. Aus dem hierarchischen Benennungsschema resultiert das verteilte Datenbanksystem des DNS. Jede Domain bestimmt selbst, wie die unter ihr liegenden Domains zugewiesen werden, hat dementsprechend eigene Verantwortlichkeiten. Ist ein Namensserver für eine solche Zone verantwortlich, kann er Anfragen autoritativ beantworten (Autoritätskonzept). Andernfalls wird die Anfrage aus dem Cache beantwortet oder an einen anderen Nameserver delegiert (Delegationskonzept). Das kann der Nameserver einer Subdomain oder (default) ein Root Name server sein.

⁴Feld im Ethernet-Header, siehe Abschnitt 2.3

⁵Network Information Centers z.B. DENIC für .de

5.2 Servertypen

Primary Server : Ist Hauptserver einer Domain und autorisiert, Anfragen zu seiner Domain verbindlich zu beantworten. Er verfügt über alle Daten dieser Domain, welche in Zonen-Dateien abgelegt sind, die der Verwalter des Servers erstellt

Secondary Server : Ist ebenfalls autorisiert, verbindliche Antworten zu seiner Domain zu liefern, lädt die Domain-Datenbank von einem Primary Server und aktualisiert sie bei Bedarf

Caching-only Server : Verfügt über keine eigenen Domain-Informationen. Fragt bei dem für die Domain zuständigen Primary oder Secondary Server nach und speichert die Antwort zwischen Ist zur Beantwortung von Anfragen zu einer Domain „nicht autorisiert“ (kann die Genauigkeit und Aktualität nicht gewährleisten)

Slave Server : Reicht alle Anfragen, die er selbst nicht aus seinem eigenen Cache beantworten kann, an eine zuvor festgelegte Liste von anderen Servern (Forwarders) weiter. Forwarders fragen ihrerseits den zuständigen Server und speichern Ergebnis zwischen (Caching)

- 6 Migration von IPv4 nach IPv6
- 7 Timeouts, ACK, Bestätigungen
- 8 Routingkonzepte
 - 8.1 Begriffe
 - 8.2 Routing-Algorithmen
 - 8.3 Link-State-Routing
 - 8.4 Distance-Vector-Routing
 - 8.4.1 Count-to-infinity-Problem
 - 8.5 Routing in MANETs
- 9 Quality of Service
- 10 Multicast
- 11 Zeitsynchronisation
- 12 Internet Control Message Protocol
- 13 Voice over IP
- 14 World Wide Web und HTTP
- 15 Peer-to-Peer
- 16 E-Mail
- 17 Autokonfiguration
- 18 Dateien und Drucken
- 19 Telnet, SSH und rlogin
- 20 Extensible Messaging and Presence Protocol (XMPP)
- 21 LDAP
- 22 Authentication Protocols
- 23 Simple Network Management Protocol
- 24 Mac-Sublayer
- 25 Mobile Netzwerke
- 26 HTTP2 und SCTP

Literatur

- [1] Janet Abbate. *Inventing the internet*. MIT press, 2000.
- [2] Paul Baran et al. On distributed communications. *Volumes I-XI, RAND Corporation Research Documents, August*, pages 637–648, 1964.
- [3] S Bellovin. The security flag in the ipv4 header. Technical report, RFC 3514, 2003. <https://tools.ietf.org/html/rfc3514>.
- [4] Stuart Cheshire, B Aboba, and E Guttman. Rfc 3927: Dynamic configuration of ipv4 link-local addresses. *IETF standard*, 2005. <https://tools.ietf.org/html/rfc3927>.
- [5] Stephen E Deering. Internet protocol, version 6 (ipv6) specification. 1998. <https://tools.ietf.org/html/rfc2460>.
- [6] P Faltstrom, P Hoffman, and A Costello. Rfc 3490: internationalizing domain names in applications (idna). *Network Working Group, IETF*, 2003. <http://tools.ietf.org/html/rfc3490>.
- [7] Ross Finlayson, Timothy Mann, Jeffrey C Mogul, and Marvin Theimer. A reverse address resolution protocol. Technical report, 1984. <https://tools.ietf.org/html/rfc903>.
- [8] Vince Fuller, Tony Li, Jessica Yu, and Kannan Varadhan. Rfc 1519: Classless inter-domain routing (cidr): an address assignment and aggregation strategy, 1993. <https://tools.ietf.org/html/rfc1519>.
- [9] Paul Hoffman and Scott Bradner. Defining the ietf. 2002. <http://www.ietf.org/rfc/rfc3233.txt>.
- [10] Van Jacobson, Robert Braden, Dave Borman, M Satyanarayanan, JJ Kistler, LB Mummert, and MR Ebling. Rfc 1323: Tcp extensions for high performance, 1992. <https://tools.ietf.org/html/rfc1323>.
- [11] Paul Mockapetris. Rfc 1034: Domain names: concepts and facilities (november 1987). *Status: Standard*, 2003. <https://tools.ietf.org/html/rfc1034>.
- [12] Paul Mockapetris. Rfc 1035—domain names—implementation and specification, november 1987. *URL http://www.ietf.org/rfc/rfc1035.txt*, 2004. <https://tools.ietf.org/html/rfc1035>.
- [13] David C Plummer. Rfc 826: An ethernet address resolution protocol. *InterNet Network Working Group*, 1982. <http://tools.ietf.org/html/rfc826>.
- [14] Jon Postel. Rfc 768: User datagram protocol, august 1980. *Status: Standard*, 1980. <https://tools.ietf.org/html/rfc768>.
- [15] Jon Postel. Rfc 793: Transmission control protocol, september 1981. *Status: Standard*, 88, 2003. <https://tools.ietf.org/html/rfc793>.
- [16] Jon Postel et al. Rfc 791: Internet protocol. 1981. <http://tools.ietf.org/html/rfc791>.
- [17] Jarno Rajahalme, Shane Amante, Sheng Jiang, and Brian Carpenter. Ipv6 flow label specification. 2011. <https://tools.ietf.org/html/rfc6437>.
- [18] Jarno Rajahalme, Alex Conta, Brian E Carpenter, and Steve E Deering. Rfc 3697: Ipv6 flow label specification, mar 2004. <https://tools.ietf.org/html/rfc3697>.

