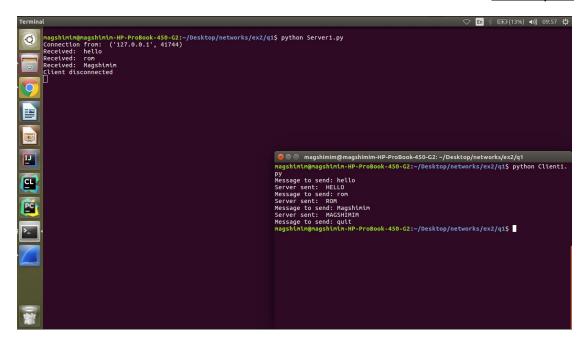
רשתות תרגיל 2

<u>שאלה 1:</u>

מהלך הריצה:



<u>הסברים:</u>

א. תהליך הHandshake: ***מומלץ לראות את צילומי המסך ישירות** שים לב לReadME שה הליך השרליך השרליך הדעם לב לPCAP שמסביר את חוסר ההתאמה בPP בין חלק השאלות וקבצי הPCAP

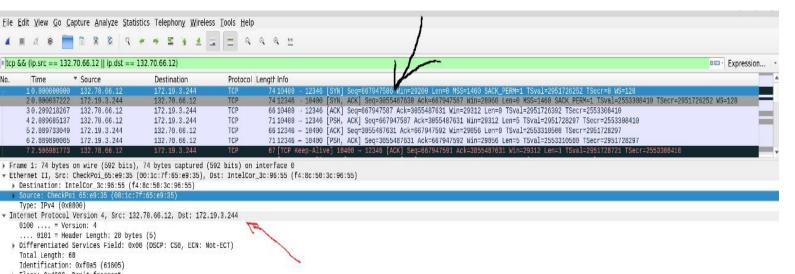
סימונים:

שחור -החבילה הנוכחית

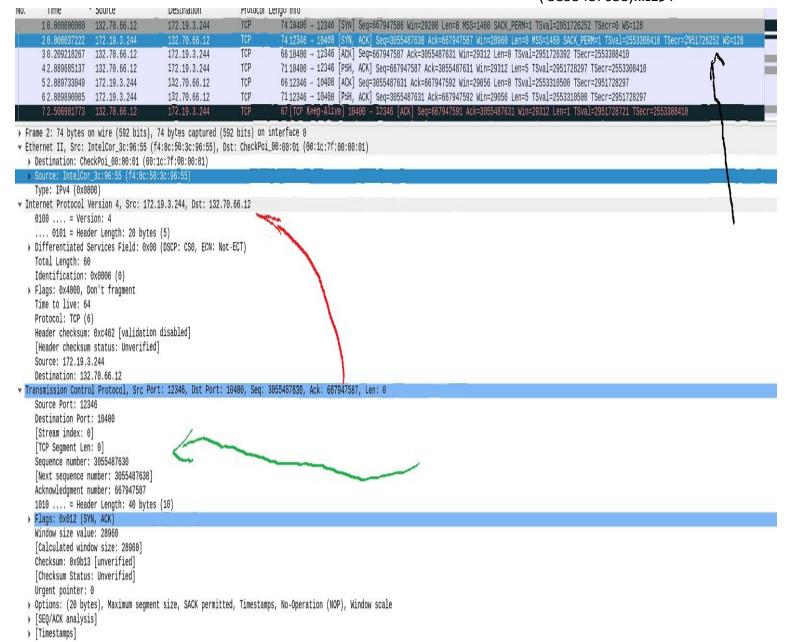
אדום- מידע על שולח ומקבל

'וכו' seqnumber,ackNumber וכו

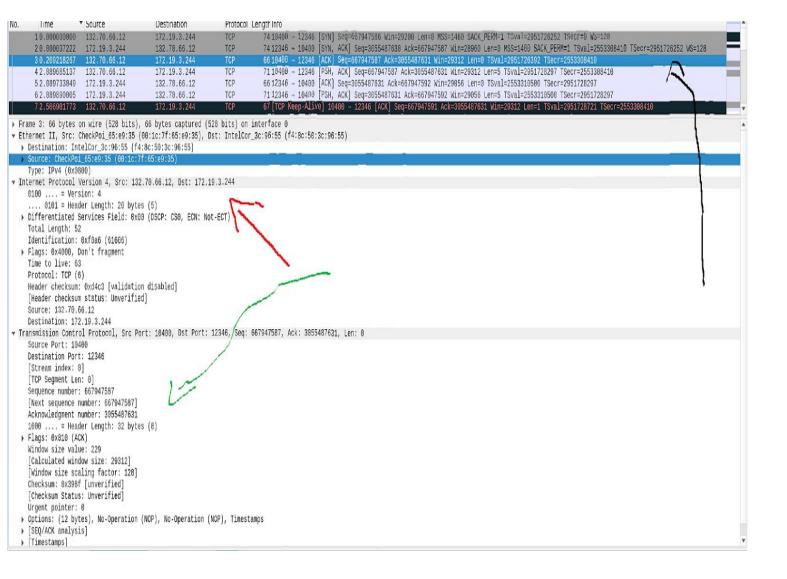
תחילה נשלח SYN לserver (בקשה לסנכרון) הלקוח בוחר seqNumber במקרה הזה 667947586 ושולח הודעה ריקה עם דגל הSYN דלוק.



בשלב הבא המקבל (server) שולח חבילה ללא מידע בה דלוקים הSYN ביט והACK ביט ובנוסף יש ACK עם מספר התואם לseqNumber של הלקוח (+1) ואת הSeqNumber שהוא בחר לעצמו.(3855487638)



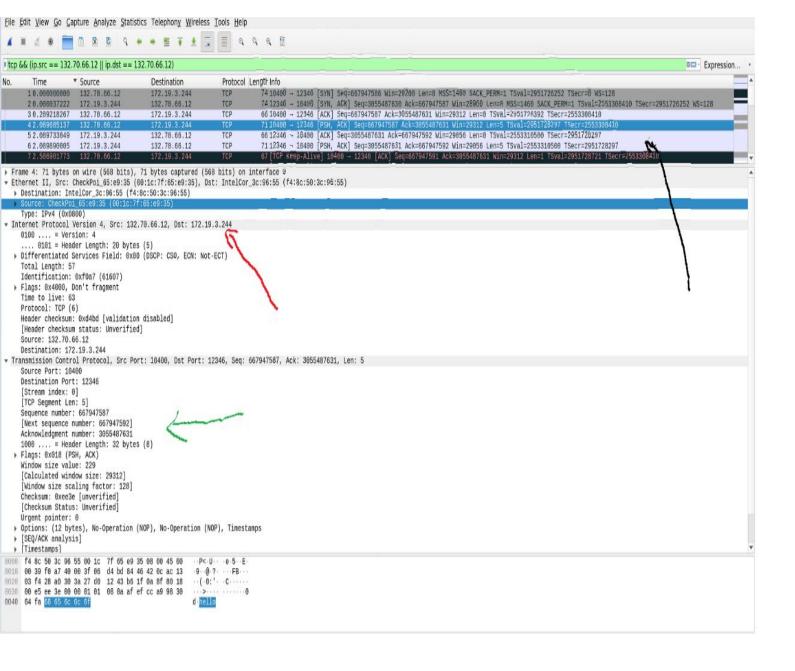
בשלב הסופי השולח מאשר את הסנכרון עם ACK כאשר הפעם הSeqNumber שלו שקול ל ACK Number של הserver בהודעה הקודמת(ממשיך מההודעה הראשונה) והACK Number Seq של הצפרים האליך לחיצת היד וסנכרון האלו שווה לSeq Number של ה1) +server (סה"כ זהו סוף תהליך לחיצת היד וסנכרון החשפרs



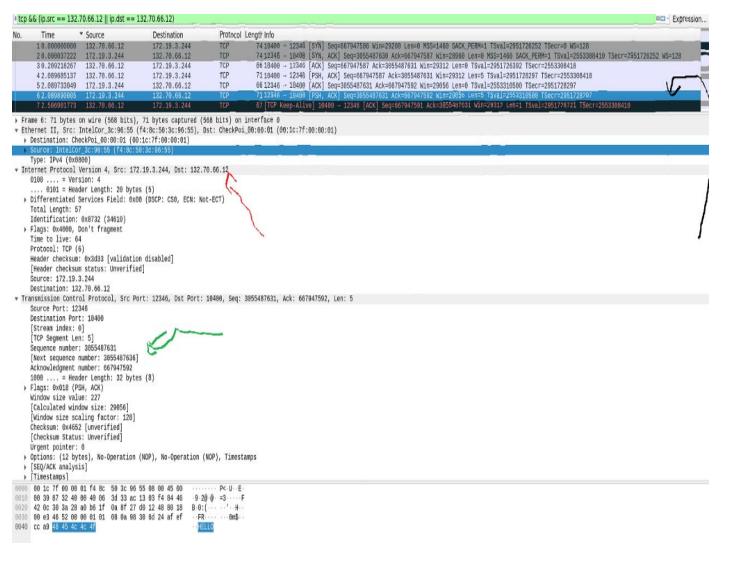
ב. בסעיף זה יש את השינויים המותאמים של הseq number ו ננסה לפרט Ack number ננסה לפרט כמה שיותר, אך שימו לב שזה חוזר על עצמו מאד ודי מובן.

הלקוח שולח לserver hello מport שבחרה מערכת ההפעלה לport של הserver(12346) הלקוח שולח לserver (12346)

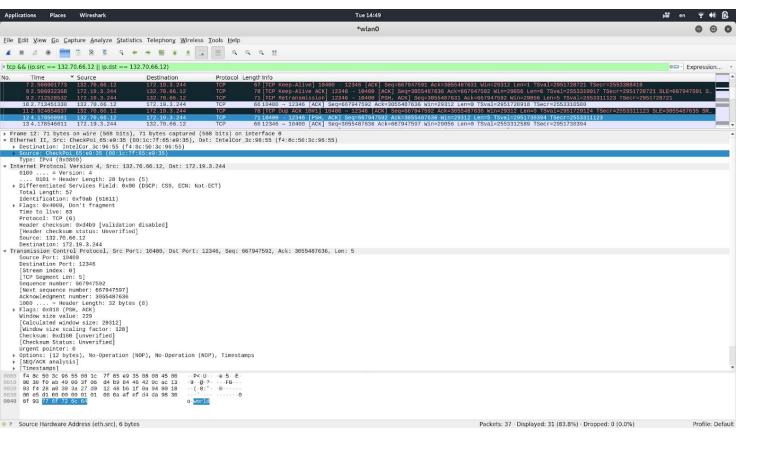
מבחינת ה seq number ו הACK number הם זהים להודעת הACK שהלקוח שלח בסוף ה מבחינת ה seq number כיוון ולא מחשיבים את גודלה. ניתן לראות שהseq הבא של הלקוח יהיה גדול ב5 handshake כיוון ולא מחשיבים את גודלה. ניתן לראות שהServer בשורה מתחת הוא ה בגלל שההודעה הנוכחית בגודל 5 (בנוסף נשים לב שהAck של הserver בשורה מתחת הוא ה seq+5 כמצופה...)



בתגובה לאחר אישור הקבלה (Ack) הserver שולח הודעה HELLO כאשר הפעם port המקור יהיה 12346 היעד 10400 גם הפעם הseq יהיה 12346 וport היעד 10400 גם הפעם הseq יגדל ב5 בהודעה הבאה(ניתן לראות זאת בסוגריים מתחתיו) ובאמת בהודעה הבאה של הלקוח הAck תואם לseg המוגדל של השרת (נראה זאת בצילום הבא)



באופן דומה הלקוח שולח הודעת הworld היא בעלת אותם פרמטרים כמו הודעת הhello אך שאופן דומה הלקוח שולח הודעת הACKI (92 במקום 87 במקום 87 בסוף) אבעת האים לserver של האבער במקום 87 בסוף) וHELLO.



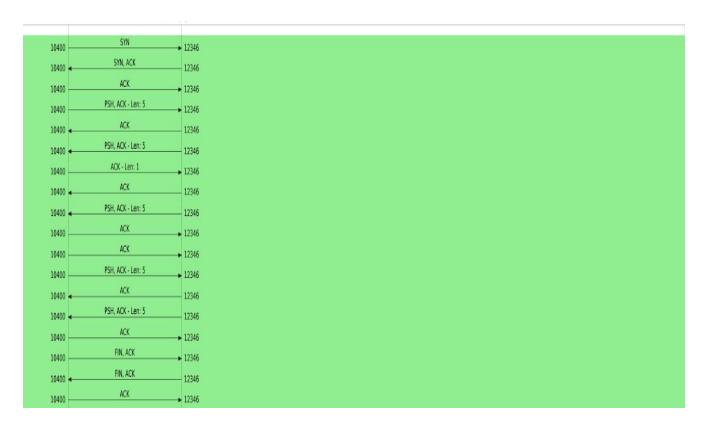
וכנ"ל הserver שולח הודעת world (זה חוזר על עצמו...)

ג. בתהליך ההתנתקות Teardown הצד שרוצה להתנתק שולח הודעת FIN עם דגל הFIN דלוק נשים לב שמחשיבים את גודל ההודעה כ1 כמו SYN .

במשך הצד השני בוחר אם לקבל ולהמשיך לשלוח מידע או ישר להמשיך בהתנתקות, במקרה שלנו ההתנתקות מחזיר Ack. שלנו ההתנתקות ממשיכה ולכן הserver מגיב בFIN ולבסוף הלקוח מחזיר Ack.

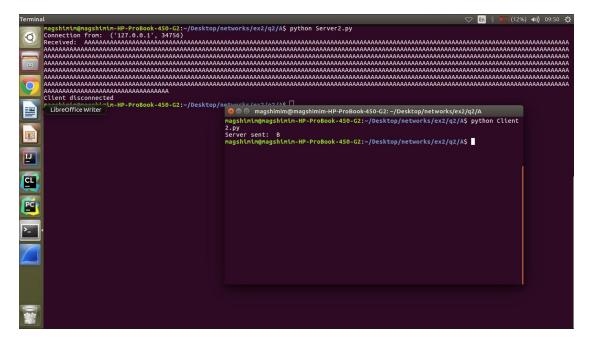
כיוון ומהלך ההודעות פה דומה מאד לשאר ההודעות שהצגנו מקודם והשינויים של הseq וה Ack לא מיוחדים חוץ ממה שציינו, מיותר יהיה לצרף פה את צילומי המסך...(מומלץ פשוט להסתכל על צילומי המסך שצירפנו במקרה הצורך)

מהלך השאלה:



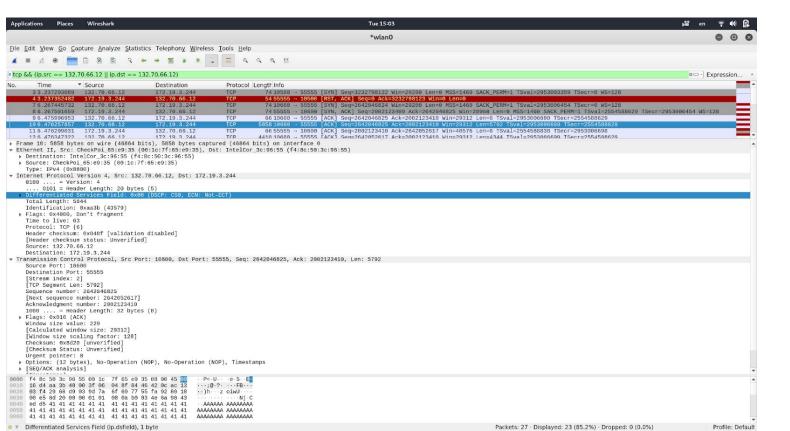
<u>שאלה 2</u>

מהלך הריצה:



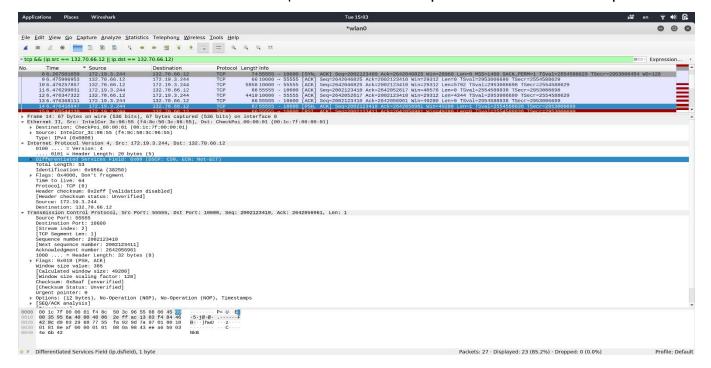
הסבר:

א. לאחר תהליך ה handshake שבו בחרו seqNum שבו בחרו 2642046824 והserver . 'A' . הקליינט בחר 2642046824 והserver



נשים לב שהseq number שלו גדל ב1 בגלל שSYN מגדיל אותו בseq number, כעת port, כעת handshake, נשים לב שהserver הוא 55555) ושל הלקוח הוא 10600 (נבחר ע"י מערכת ההפעלה) נשים לב שגודל ההודעה פה הוא לא המלא כי היא פוצלה לfragments שיתאימו לערוץ הקטן ביותר.

בהמשך השרת מחזיר B הודעה באורך 1 כאשר הפעם הB בהמשך השרת

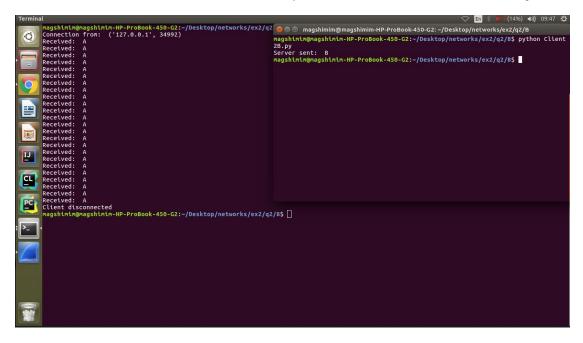


שוב אין יותר מידי מה לפרט פה, התהליך המלא:

10600	10600 → 55555 [SYN] Seq=2642046824 55	5555
10600	55555 → 10600 [SYN, ACK] Seq=200212 55	5555
10600	10600 → 55555 [ACK] Seq=2642046825 55	5555
10600	10600 → 55555 [ACK] Seq=2642046825 55	5555
10600	55555 → 10600 [ACK] Seq=2002123410 55	5555
10600	10600 → 55555 [ACK] Seq=2642052617 55	5555
10600	55555 → 10600 [ACK] Seq=2002123410 55	5555
10600	55555 → 10600 [PSH, ACK] Seq=200212 55	5555

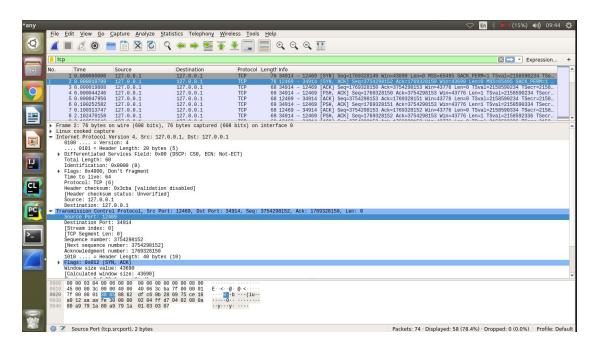
(ובסוף יש את תהליך ההתנתקות...)

ב. **מהלך הריצה**: (מעכשיו הצילומים מכילים לוקל IP)



<u>הסבר התהליך:</u>

שוב נתחיל מHandshake) מומלץ לראות צילומי מסך בתיקייה של שאלה 2 ב')

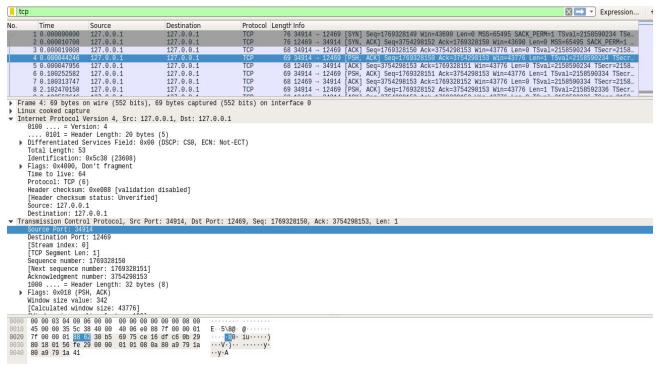


העללי של השאלה: Flowa

שלי<u>חה ראשונה:</u>

NO.	HILLE	Jource	Destillation	LINTOCOL FE	
		127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	76 34914 - 12469 [SYN] Seq=1769328149 Win=43690 Len=0 MSS=65495 SACK_PERM=1 TSval=2158590234 TSe
	2 0.000010708	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	76 12469 - 34914 [SYN, ACK] Seq=3754298152 Ack=1769328150 Win=43690 Len=0 MSS=65495 SACK_PERM=1
		127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 34914 → 12469 [ACK] Seg=1769328150 Ack=3754298153 Win=43776 Len=0 TSval=2158590234 TSecr=2158
1	4 0.000044246	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 → 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328150 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158590234 TSecr
	5 0.000047956	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 → 34914 [ACK] Seq=3754298153 Ack=1769328151 Win=43776 Len=0 TSval=2158590234 TSecr=2158
	6 0.100252582	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 → 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328151 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158590334 TSecr
	7 0.100313747	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 - 34914 [ACK] Seq=3754298153 Ack=1769328152 Win=43776 Len=0 TSval=2158590334 TSecr=2158
	8 2.102470158	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 → 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328152 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158592336 TSecr
	9 2.102553646	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 → 34914 [ACK] Seg=3754298153 Ack=1769328153 Win=43776 Len=0 TSval=2158592336 TSecr=2158
	10 2.202789026	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 → 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328153 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158592436 TSecr
	11 2.202866581	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 - 34914 [ACK] Seg=3754298153 Ack=1769328154 Win=43776 Len=0 TSval=2158592436 TSecr=2158
	12 4.204991685	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 → 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328154 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158594439 TSecr
	13 4.205062286	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 → 34914 [ACK] Seg=3754298153 Ack=1769328155 Win=43776 Len=0 TSval=2158594439 TSecr=2158
	14 4.305298943	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 - 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328155 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158594539 TSecr
	15 4.305382907	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 - 34914 [ACK] Seg=3754298153 Ack=1769328156 Win=43776 Len=0 TSval=2158594539 TSecr=2158
	16 6.307518856	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 → 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328156 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158596541 TSecr
	17 6.307603597	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 → 34914 [ACK] Seg=3754298153 Ack=1769328157 Win=43776 Len=0 TSval=2158596541 TSecr=2158
	18 6.407829759	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 → 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328157 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158596641 TSecr
	19 6.407914165	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 - 34914 [ACK] Seq=3754298153 Ack=1769328158 Win=43776 Len=0 TSval=2158596641 TSecr=2158
	20 8.410054696	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 → 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328158 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158598644 TSecr
	21 8.410145381	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 → 34914 [ACK] Seg=3754298153 Ack=1769328159 Win=43776 Len=0 TSval=2158598644 TSecr=2158
	22 8.510383097	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 → 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328159 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158598744 TSecr
	23 8.510470489	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 - 34914 [ACK] Seq=3754298153 Ack=1769328160 Win=43776 Len=0 TSval=2158598744 TSecr=2158
	32 10.512609123	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 → 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328160 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158600746 TSecr
	33 10.512693638	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 - 34914 [ACK] Seq=3754298153 Ack=1769328161 Win=43776 Len=0 TSval=2158600746 TSecr=2158
	34 10.612916471	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	69 34914 → 12469 [PSH, ACK] Seq=1769328161 Ack=3754298153 Win=43776 Len=1 TSval=2158600846 TSecr
	35 10.612985677	127.0.0.1	127.0.0.1	TCP	68 12469 - 34914 [ACK] Seq=3754298153 Ack=1769328162 Win=43776 Len=0 TSval=2158600846 TSecr=2158
	0. 00 5		· /544	LJL-1 J-	1000 to 10 t

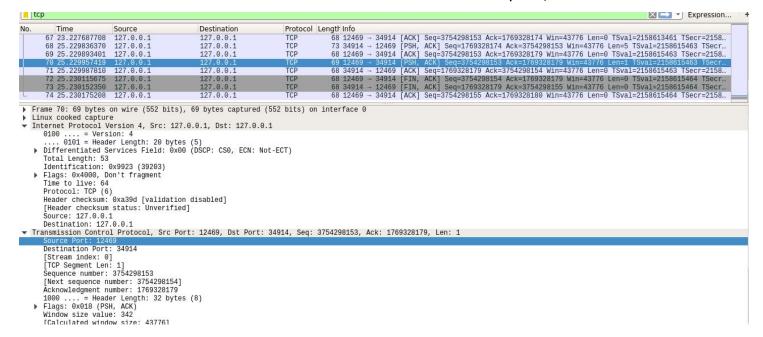
B וכך נמשיך עד שבסוף השרת מחזיר Ack כל פעם השרת יחזיר Ack הרעיון: נשלח



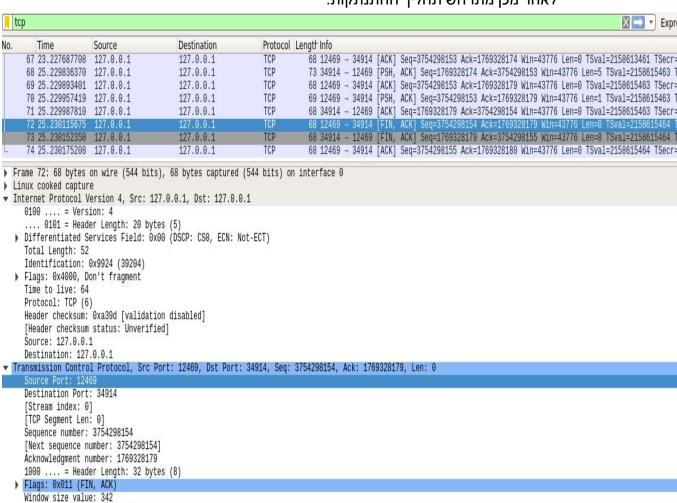
נשים לב שהSeq גדל כל פעם ב1 של הקליינט(ובהתאמה הack של השרת) לעומת זאת כיוון שהשרת לא שולח הודעות הseq שלו לא גדל, בנוסף ניתן לראות שאין סגמנטציה כי כל הודעה באורך קטן(מכילה רק תו יחיד) .

המשך בע"מ הבא

סה"כ התהליך ממשיך בצורה הזאת כאשר כל פעם נשלח 'A' השרת עושה ack (וכל 2) מחכים כמה שניות) ובסוף השרת מחזיר 'B' :



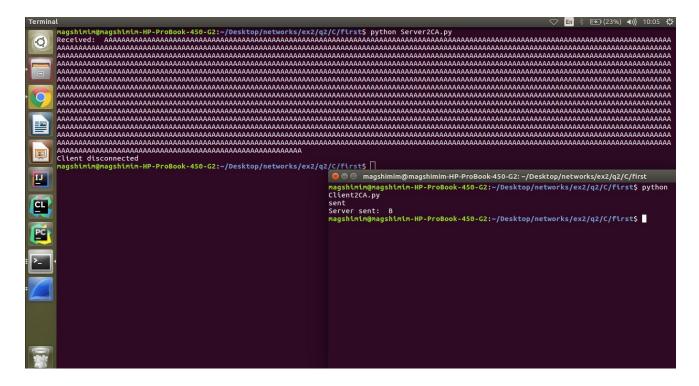
לאחר מכן מתרחש תהליך ההתנתקות:



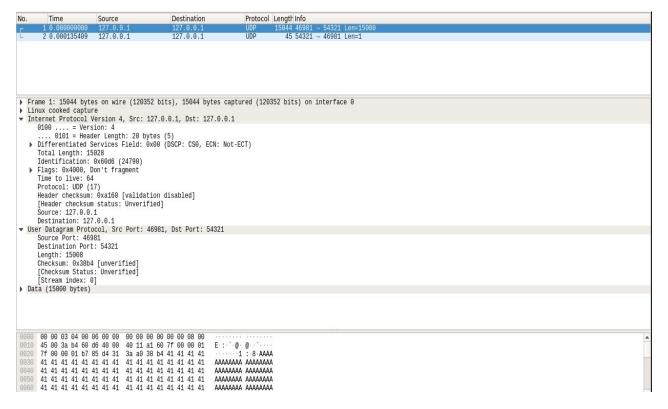
[Calculated window size: 43776]

٦.

1) **מהלך ריצה:** שוב כמו 2א' רק הפעם בPDP



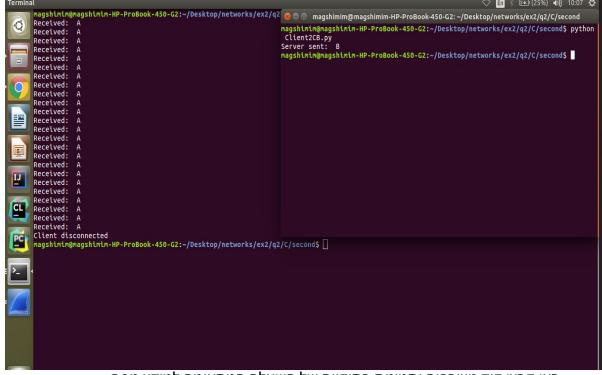
נשלח '15' A' אלף פעמים, נשים לב הפעם אין התחברות(Handshake) או התנתקות אלא יש רק שליחה ספציפית, בנוסף ההודעה כנראה עוברת פרגמנטציה בשכבת הרשת ולא ע"י הפרוטוקול זה קורה כיוון וההודעה גדולה מהMTU



תשובת השרת: 'B' יחיד(אין פה יותר מדי...)

סה"כ ההבדלים העיקריים הם אלו שציינתי (כמובן שיש נוספים כמו העובדה שאין אישור לכל הודעה)

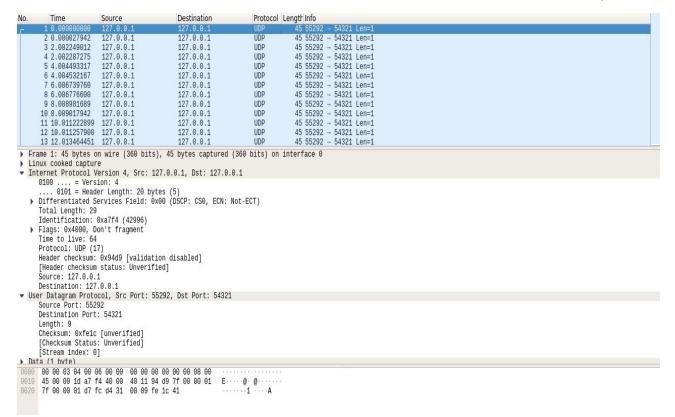
(בא' מ**הלך ריצה:** (הסבר ע"מ הבא)



ראו קבצי קוד מצורפים ותמונות בתיקייה של השאלה המתאימה למידע נוסף

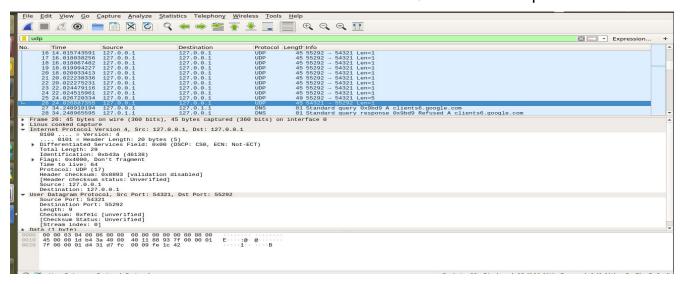
שוב גם פה מהלך התוכנית דומה מאד לשאלה הקודמת לו, נשלח 'A' בזוגות נשים לב שהפעם אין אישור לכל הודעה(סיכון של איבוד מידע) ולבסוף השרת שולח 'B' נשים לב שמבחינת הבדלים אין יותר מדי בין UDP לTCP בדוגמא הזאת כיוון וההודעות קצרות ואין צורך לעשות פרגמנטציה, ההבדל העיקרי הוא חוסר החיבור שבUDP ישר נשלח הודעות.

: (Header ראשון הודעה בגודל 1 (ללא הכללת ה'A'



נשים לב שההודעות נשלחות אך לא מקבלות אישור כמו שהתרגלנו בTCP

לבסוף אחרי הרבה הודעות כאלו השרת מחזיר 'B'



ראו קבצי קוד מצורפים ותמונות בתיקייה של השאלה המתאימה למידע נוסף

:3 עבור שאלה

- הוספתי צילומי מסך המדגימים את פעולת התוכנית
- השרת רץ באותו אופן שרצה הדוגמא שהבאתם ויש הערות לקוד
- כיוון ולא התבקש והקוד די ברור לא הסברנו את השאלה אך בכל מקרה אתן הסבר קצר מה קורה בקוד:
 - השרת מחכה להתחברות מלקוח ברגע שקיבל התחברות הוא מפענח את הודעת הלקוח לפי הפורמט
 - נחלץ מהודעת הלקוח את שם הקובץ שהוא ביקש -
- נגיב בהתאם לפי הפורמט אם ולפי המקרה(קובץ קיים או לא) ונחזיר ללקוח את תוכן הקובץ(בבינארית אם זה תמונה)