컴퓨터네트워크 과제

<OSPF Packet Capture Using Wireshark>

2017320122 김정규

OSPF

OSPF 란 Open Shortest Path First 의 준말로 동적 라우팅 프로토콜로 대표적인 링크 상태 라우팅 프로토콜이다. 여기서 링크 상태 프로토콜이란, 인터넷에서 연결된 링크의 상태를 감시하여 최적의 경로를 선택한다는 것이다. 최적의 경로가 의미하는 것은 이것이 최단 거리 이거나, 또는 연결된 링크가 10M와 100M 등 속도를 비교를 하여 더욱 전송 속도가 빠른 링크가 될 수 있는 것이다. 주로 중-대규모 네트워크를 구성할 때 많이 사용하며 구역(area) 개념을 사용해 빠른 업데이트와 라우팅 테이블을 효과적으로 관리할수 있다. VLSM을 지원하며, 여러 개의 라우팅 경로를 하나로 묶어주는 기능이 매우 뛰어나다. 각 구역이 설정을 기반으로 하기 때문에 한 구역의 변동사항은 다른 구역에 영향을 주지 않게 설정할 수 있어 안정적인 네트워크 구성이 가능하다. VLSM 이 의미하는 것은 Variable Length Subnet Mask 라는 의미로서, 네트워크를 묶을 때 호스트 숫자를 256개 단위로 묶거나 128개 단위 또는 64개 단위로 묶는 등, 가변적으로 네트워크의 규모를 형성 할 수 있다는 의미이다. 즉 이렇게 네트워크를 가변으로 구성이 가능하므로 효율적인 네트워크의 구성이 가능하다.

OSPF와 라우터

OSPF는 다른 서브넷에 대한 여러 링크의 트래픽 부하 균형을 맞추기 위해 백업 라우터를 포함한 여러 라우터로 복잡한 네트워크를 지원한다. 동일한 브로드캐스트 도메인이나 포인트 투 포인트 링크의 양쪽 끝에 있는 인접 라우터는 OSPF 프로토콜을 통해 서로통신한다. 라우터는 서로 탐지했을 때 보조를 형성한다. 이는 라우터가 Hello 프로토콜패킷에서 자신을 식별할 때 시작된다. 이러한 식별에 따라 양방향 상태와 가장 기본적인관계를 확립한다. 이더넷 또는 프레임 릴레이 네트워크의 라우터는 라우터 사이의 트래픽을 줄이는 허브 역할을 하는 지정 라우터(DR)와 백업 지정 라우터(BDR)를 선택한다. OSPF는 유니캐스트와 멀티캐스트 전송 모드를 모두 사용하여 "Hello" 패킷과 링크 상태업데이트를 전송한다.

링크 상태 라우팅 프로토콜로서 OSPF는 다른 라우터와 라우팅 업데이트를 교환하기 위한 인접 관계를 설정 및 유지한다. 인접 관계 테이블을 인접 데이터베이스라고 한다. OSPF 라우터 2개가 동일한 서브넷의 멤버로 동일한 영역 ID, 서브넷 마스크, 타이머 및 인증을 공유하는 경우 인접 라우터가 된다. 본질적으로 OSPF 인접성은 두 라우터 사이의 관계로서, 서로 보고 이해할 수 있게 해주는 것이다. OSPF 인접 네트워크는 어떠한라우팅 정보도 교환하지 않으며, 이들이 교환하는 패킷은 Hello 패킷이다. OSPF의 인접성은 선택된 이웃 간에 형성되어 라우팅 정보를 교환할 수 있다. 그러기 위해선 두 라우터는 먼저 이웃하고 있어야 한다. 또한 적어도 하나 이상의 라우터가 지정 라우터이어야하며, 혹은 백업 지정 라우터(다중 액세스 유형 네트워크 상에서)이거나 지점 간 또는 지점 간 네트워크 유형에 의해 상호 연결되어야 두 라우터가 인접하게 된다. 이러한 관계를 형성하기 위해, 관계를 형성하는 데 사용되는 인터페이스는 동일한 OSPF 영역에 있어야한다. 인터페이스는 여러 영역에 속하도록 구성될 수 있지만, 일반적으로 실행되지는 않는다. 두 번째 영역에서 구성되었을 때, 인터페이스는 보조 인터페이스로 구성되어야한다.

OSPF 메시지

OSPF는 다른 라우팅 프로토콜과 달리 사용자 데이터그램 프로토콜(UDP)이나 전송 제어 프로토콜(TCP)과 같은 전송 프로토콜을 통해 데이터를 전송하지 않는다. 대신에 OSPF는 IP 데이터그램을 직접 형성하여 IP 프로토콜 필드에 대한 프로토콜 번호 89를 사용하여 packaging한다. OSPF는 다양한 통신 유형에 대해 다음 5가지의 서로 다른 메시지 유형이 존재한다.

1) Hello Message

Hello 메시지는 인사말의 한 형태로 사용되는데, 라우터가 로컬 링크와 네트워크에서 다른 인접한 라우터를 발견할 수 있도록 한다. 메시지는 인접 기기들 간의 관계를 설정하고 OSPF가 자율 시스템이나 영역에서 어떻게 사용될 것인지에 대한 주요 매개변수를 전달한다. 정상 작동 중에 라우터는 정기적으로 이웃에게 hello 메시지를 보낸다(hello interval). 만일 라우터가 이웃으로부터 hello 메시지 수신을 중지하면, 정해진 기간(dead interval) 후에 라우터는 이웃이 다운되었다고 가정한다.

2) Database Description (DBD)

데이터베이스 설명 메시지에는 자율 시스템 또는 영역의 토폴로지에 대한 설명이 포함되어 있다. 그들은 한 라우터에서 다른 라우터로 영역에 대한 링크 상태 데이

터베이스(LSDB)의 내용을 전달한다. 대형 LSDB를 통신하려면 송신 장치를 마스터 장치로 지정하고 메시지를 순차적으로 전송하여 여러 메시지를 전송해야 할 수 있 으며, 슬레이브(LSDB 수신자)는 acknowledgments로 응답한다.

3) Link State Request (LSR)

링크 상태 요청 메시지는 한 라우터에 의해 다른 라우터에서 LSDB 부분에 대한 업데이트된 정보를 요청하기 위해 사용된다. 메시지는 요청 장치가 더 많은 최신 정보를 원하는 링크를 지정한다.

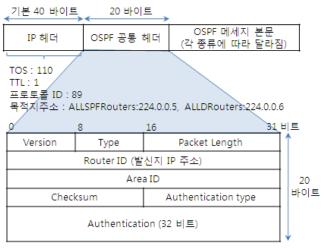
4) Link State Update (LSU)

링크 상태 업데이트 메시지에는 LSDB의 특정 링크 상태에 대한 업데이트된 정보가 포함되어 있다. 이들은 링크 상태 업데이트 메시지에 응답하여 전송되며, 또한 정 기적으로 라우터에 의해 브로드캐스트 또는 멀티캐스트된다. 그들의 콘텐츠는 그것 들을 받는 라우터의 LSDB에 있는 정보를 업데이트하는데 사용된다.

5) Link State Acknowledgment (LSAck)

링크 상태 확인 메시지는 링크 상태 업데이트 메시지의 수신을 명시적으로 승인함으로써 링크 상태 교환 프로세스에 신뢰성을 제공한다.

이러한 OSPF 메시지들은 24바이트의 공통 헤더를 가진다. 이 헤더는 Version, Type, Length, Router ID, Area ID, Checksum, Authentication type, Authentication value의 필드들로 이루어져 있다. 자세한 구조는 하단의 그림과 같다.



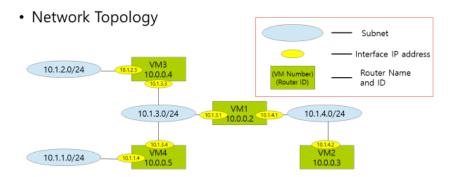
<OSPF 메시지 헤더 포맷>

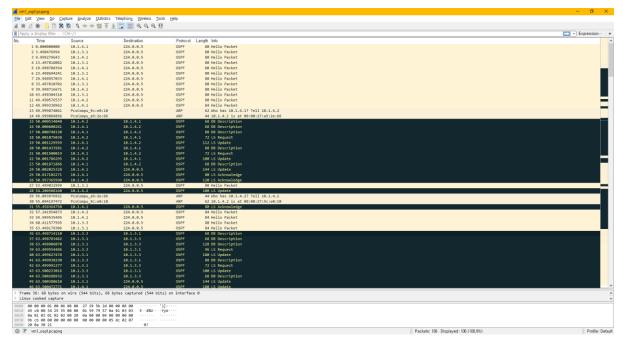
- ㄱ. Version (8 비트) : 패킷의 버전
- L. Type (8 비트): 전송되는 메시지의 종류를 다음과 같이 표시
 - type 1 : Hello Packet
 - type 2 : Database Description Packet
 - type 3: Link State Request Packet
 - type 4 : Link State Update
 - type 5 : Link State Acknowledgement
- C. Length (16 비트): OSPF 헤더를 포함한 전체 길이
- ㄹ. Router ID (32 비트):
 - OSPF 패킷의 발신지(생성지)가 되는 라우터를 식별하는 ID
 - 통상, 발신지 라우터 IP 주소
- ロ. Area ID (32 비트): OSPF 패킷을 생성 및 발송하는 라우터가 속한 OSPF Area의 식별 ID
- ㅂ. Checksum (16 비트): 16 bit CRC
 - . 인증 관련 필드들을 제외한 나머지에 대해 체크섬 계산(IP 패킷 체크섬 계산 방식과 유사)
- ㅅ. Authentication type (16 비트)
 - 0 : No Authentication, 1 : Simple Password Authentication, 2 : MD5
- o. Authentication value (64 비트)
 - 위 Authentication type에 따라 달라짐

SPF 패킷 캡쳐

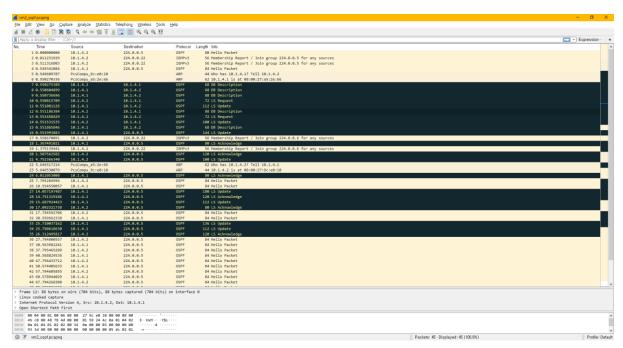
지금까지 정리한 OSPF의 개념과 역할에 따른 메시지의 이해를 기반으로 버추얼 머신의 우분투 4개로 OSPF 통신을 진행하였으며 과정에서 나타난 패킷들을 Wireshark로 캡쳐하고 분석하였다. 사용한 머신들 간의 네트워크 토폴로지와 각 머신들에서의 캡쳐본은다음과 같다.

Environment Setup

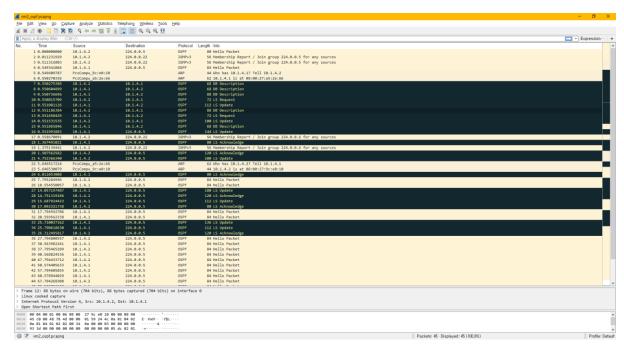




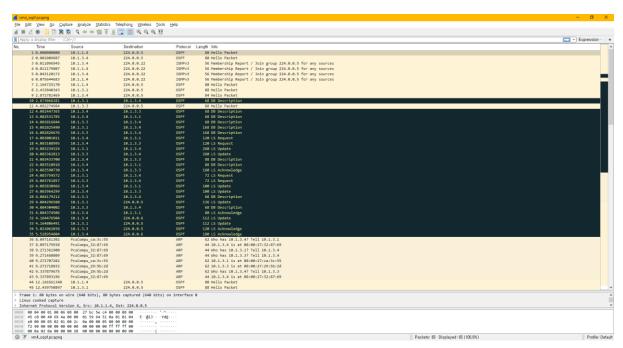
<VM1 Capture>



<VM2 Capture>



<VM3 Capture>



<VM4 Capture>

상기의 캡쳐본을 살펴보면 패킷의 정보에 앞서 설명한 패킷의 종류인 Hello, Description, Request, Update, Acknowledg가 모두 포함되어 있다는 사실을 알 수 있다. 여기서 각 머신마다 캡쳐한 패킷들은 크게 황색과 녹색으로 나뉜다. 황색 패킷들은 자신의 인터페이스들이 속한 서브넷들에 달린 모든 인터페이스가 보내는 멀티캐스트를 받을 수 있다. 반면 Description, Request, Update, Acknowledge에 해당하는, 다시 말해 라우팅 테이블을 바꾸는 역할인 녹색 패킷들은 같은 서브넷에 연결된 인터페이스끼리만 주고받는다는 사실을 알 수 있다. 여기서 VM4를 기준으로 패킷들을 비교해보자. 황색 hello 패킷은 10.1.1.4, 10.1.3.1, 10.1.3.3, 10.1.3.4에서 224.0.0.5로 보내는 것을 받고 있는 반면, 라우팅테이블 작업을 하는 녹색 패킷들은 10.1.3.4 <-> 10.1.3.1쌍과 10.1.3.4 <->10.1.3.3쌍에서오간다. 이 패킷들은 멈추지 않고 지속적으로 나타나는데, 이를 확인해보면 자신들끼리도여러 번 받고 있다는 사실을 알 수 있다. 이것이 시사하는 바는 현재 만들어진 최선의라우팅 테이블을 보낸다 해도 그 후에 다른 머신에 의해 개선이 되고 이 과정을 반복하기 때문이다. 이 패킷들을 통해 알 수 있는 OSPF의 흐름과 동작의 구체적인 과정은 다음으로 정리할 수 있다.

- 1) OSPF를 설정한 라우터들끼리 hello 패킷을 교환해서 Neighbor 혹은 adjancent Neighbor 를 맺음
 - -> adjancent Neighbor : 라우팅 정보(LSA)를 교환하는 이웃
 - -> LSA(Link State Advertisement) : OSPF 에서의 라우팅 정보
- 2) adjancent neighbor인 라우터 간 라우팅 정보(LSA)를 서로 교환하고 전송 받은 LSA를 Link-state Database에 저장
- 3) LSA를 모두 교환하고 SPF(Shortest Path First) 또는 다익스트라 알고리즘을 이용하여 각 목적지까지의 최적 경로 계산 후 라우팅 테이블에 올림
- 4) 그 후에도 주기적으로 hello 패킷을 교환하면서 정상 동작 중인지 확인
- 5) 네트워크의 상태가 변하면 다시 위의 과정을 반복하여 Routing table 생성

참고문헌

John T. Moy, OSPF Complete Implementation, Addison-Wesley Professional, 2008.