



*"On the Internet, nobody knows you're a dog."*

## Protocoles et Programmation réseau

— P-F. Bonnefoi

Version du 22 novembre 2021

### Table des matières

1	Abstraction du réseau : les « couches »	2
	La notion de protocole	
	La pile TCP/IP	
2	La programmation Socket ou la programmation de la couche 4	9
	Notion de port : multiplexage et identification d'un processus	
	Le protocole TCP : connexion et échanges	
	Les « Sockets » Berkeley utilisées dans TCP/IP	
	Les « Sockets » Berkeley utilisées dans TCP/IP : version Python	
3	Fondamentaux – réseaux diffusion et point-à-point	13
	Le réseau TCP/IP	
	Adressage des matériels : Adresse IPv4 et Adresse MAC	
	Routage direct & indirect, encapsulation	
	Le DNS, « Domain Name Server » : Principe de délégation	
	Configuration <b>manuelle</b> d'une machine pour l'accès à Internet	
4	L'algorithme de routage : généralisation du premier pas	23
	Routage : routeur & table de routage	
5	Diffusion dans un réseau : Multicast et classe D	24
6	Le format du datagramme IP	25
	Encapsulation du datagramme IP ⇒ fragmentation ?	
	Fragmentation	

7	Quelques métriques	27
8	Les contraintes de gestion des communications	28
	Circuit virtuel vs datagramme	
9	Protocole TCP, <i>Transmission Control Protocol RFC 793</i>	29
	TCP : Segmentation	
	TCP : le format du segment	
	TCP : établissement d'une connexion	
	TCP : la fermeture	
	TCP : l'automate de fonctionnement	
	TCP : le RST	
	TCP : Améliorations par l'utilisation d'options	
10	UDP, <i>User Datagram Protocol, RFC 768</i>	35
	UDP vs TCP	
11	Modèle client/serveur et protocole HTTP « <i>Hyper Text Transfer Protocol</i> »	37

---

### Présentation générale du contenu du cours

#### Le réseau : différents points de vue

- \* **vision programmeur** : un système de « couches OSI, Open Systems Interconnection » :
  - ◊ de la couche **physique**, n°1, à la couche **appllicative** n°7 ;
  - ◊ des **protocoles de communications** à maîtriser : TCP, UDP, SMTP, POP, SSH etc. ;
- \* **vision humaine et géographique** :
  - ◊ des échanges **au sein de la même structure** « humaine » (entreprise, université, etc) :
    - \* matériels administrés par la **même autorité** : segmentation du réseau, DNS « Domain Name System » local, etc.
    - \* demande de **performances** de haut niveau : QoS, partage d'accès à des ressources, applications distribuées, etc.
  - ◊ des échanges entre **réseaux répartis** sur la planète :
    - \* de **l'organisation** : organisme internationaux, DNS, etc.
    - \* des **réseaux interconnectés** : INTERconnected NETworks : du routage de haut niveau avec BGP, etc.
- \* **vision théorique** :
  - ◊ réseau « point à point » vs « diffusion » ;
  - ◊ des **mesures** : latence, gigue, débit, bande passante, etc.
  - ◊ des **principes** : contrôle de flux, contrôle de congestion, contrôle d'erreur, etc.
- \* **vision sécurité** :
  - ◊ **surveillance** du réseau : détection et identification du trafic, protection contre les attaques ;
  - ◊ **filtrage** des échanges ;
  - ◊ mise en place de **tunnels** d'échanges sécurisés ;
- \* **vision concepts fondamentaux** :
  - ◊ **adressage** : niveau 2, IPv4, IPv6, VLAN, MPLS ;
  - ◊ **switching** ou commutation : sélectionner une sortie pour un paquet en entrée ;
  - ◊ **forwarding** ou relayage : sélectionner *intelligemment* une sortie pour un paquet en entrée ;
  - ◊ **routing** ou routage : construire une route pour l'acheminement d'un paquet.

## Plan de la partie Protocoles

### Éléments importants

- ▷ Notion de couches et de processus pairs ;
- ▷ Notion de service et d'interface ;
- ▷ Modèle OSI et pile de protocoles TCP/IP ;
- ▷ Modélisation de protocole ;
- ▷ Problème de synchronisation et de programmation.

## 1 Abstraction du réseau : les «couches»

### Organisation en série de couches

**But** réduire la complexité de conception.

Les réseaux sont organisés en série de couches ou niveaux, chacune étant construite sur la précédente.

**Rôle d'une couche** offrir certains services aux couches plus hautes, en leur masquant l'implémentation de ces services.

### Relation entre couches sur différentes machines

La couche *n* d'une machine gère la **conversation** avec la couche *n* d'une autre machine.

### Notion de «protocole»

Les **règles** et **conventions** utilisées pour cette conversation sont connues sous le nom de «protocole de la couche *n*» :

- ▷ un **protocole** est un accord entre les parties sur la **façon** de communiquer ;
- ▷ toute **Violation** du protocole rend la communication extrêmement difficile voire **impossible**.

### Notion de «processus pairs»

Les couches correspondantes sur différentes machines sont appelés **processus pairs, peer**.

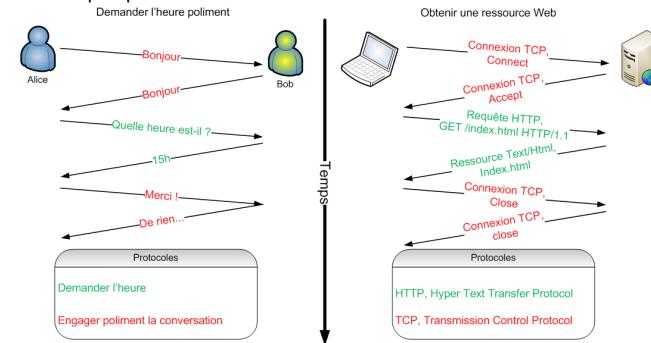
Ce sont les processus pairs qui **communiquent** à l'aide du protocole.

En réalité, **AUCUNE DONNÉE** ne passe directement de la couche *n* d'une machine à la couche *n* d'une autre machine, mais chaque couche passe par les données et les contrôle à la couche qui lui est immédiatement inférieure.

## La notion de protocole

### Un protocole humain et un protocole machine

« demander l'heure à quelqu'un » et « demander une ressource sur un serveur Web ».



Les protocoles définissent :

- \* le **format** des données échangées ;
- \* l'**ordre** des messages émis et reçus entre les entités réseaux ;
- \* ainsi que les **réactions** à ces messages.

Un protocole correspond à un **comportement** qui **évolue** en fonction des données échangées.

## Exemple de protocole

### Le protocole SMTP, «Simple Mail Transfer Protocol»

```
xtrem
bonnefoi@msi:~$ socat - tcp:smtp.unilim.fr:25
220 smtp.unilim.fr ESMTP Sendmail 8.13.1/8.13.1; Thu, 15 Sep 2011 15:28:24 +0200
HELO msi.unilim.fr
250 smtp.unilim.fr Hello www.msi.unilim.fr [164.81.60.6], pleased to meet you
MAIL FROM: <bonnefoi@unilim.fr>
250 2.1.0 <bonnefoi@unilim.fr>... Sender ok
RCPT TO: <bonnefoi@unilim.fr>
250 2.1.5 <bonnefoi@unilim.fr>... Recipient ok
DATA
354 Enter mail, end with "." on a line by itself
Subject: Message

Message de test envoyé directement !
.

250 2.0.0 p8FDSDJe031646 Message accepted for delivery
QUIT
221 2.0.0 smtp.unilim.fr closing connection
bonnefoi@msi:~$
```

La commande «**socat**» permet de simplement établir une connexion TCP avec le serveur que l'on a désigné sur le port indiqué.



## Exemple de protocole

### Le protocole HTTP, «Hyper Text Transfer Protocol»

```
xterm
pef@darkstar-8:/Users/pef socat -tcp:www.unilim.fr:80
HEAD / HTTP/1.0

HTTP/1.1 301 Moved Permanently
Server: nginx
Date: Mon, 11 Sep 2017 10:53:33 GMT
Content-Type: text/html
Content-Length: 178
Connection: close
Location: http://www.cryptis.fr/
```

### Le protocole POP, «Post Office Protocol»

```
xterm
bonnefoi@msi:~$ socat -tcp:pop.unilim.fr:110
+OK courriel Cyrus POP3 v2.2.13-Debian-2.2.13-14.xm.1 server ready <299345444.1316380363@courriel>
USER bonnefoi
+OK Name is a valid mailbox
PASS bob
-ERR [AUTH] Invalid login
^C
bonnefoi@msi:~$
```

Ce protocole est utilisé pour consulter son courrier et le récupérer dans son logiciel de messagerie.

On lui préfère le protocole IMAP, port 143 en version non sécurisée, qui permet de consulter son courrier tout en le laissant sur le serveur.

## Les couches

### Notion d'interface :

entre chaque couche adjacente existe une interface.

L'interface définit :

- \* les **opérations élémentaires**, appelées «primitives» ;
- \* les **services** que la couche inférieure offre à la couche supérieure.

La définition des interfaces doit être **claire** :

- chaque couche réalise un ensemble de fonctions bien définies ;
- le changement d'implémentation d'une couche est transparent : *il suffit à la nouvelle implémentation d'offrir exactement à sa voisine du dessus le même ensemble de services que l'ancienne*

Exemple : changement d'une carte réseau, passage d'une connexion filaire à du sans-fil...

L'ensemble des couches et protocoles est appelé **architecture réseau**.

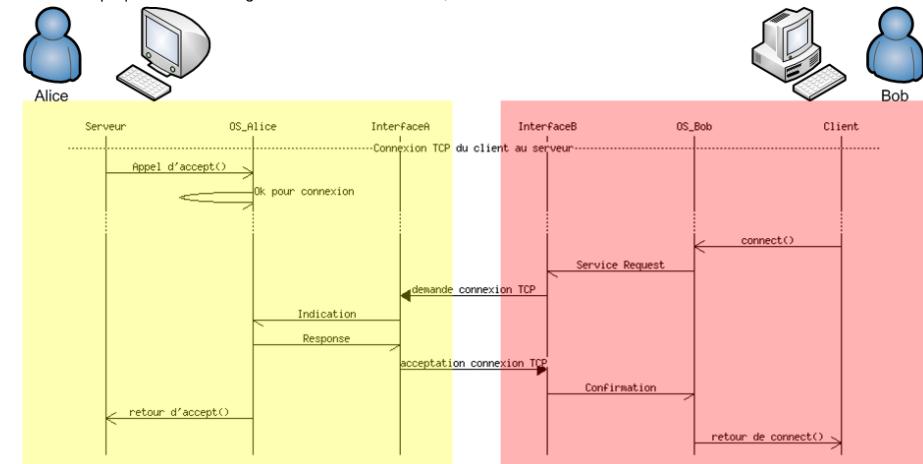
Au niveau de la conception du réseau :

- ▷ les **spécifications** de l'architecture doivent contenir suffisamment d'information pour permettre d'écrire le logiciel ou de construire le matériel pour chaque couche de manière qu'il obéisse correctement au protocole approprié ;
- ▷ ni les détails de mise en œuvre, ni les spécifications de l'**interface** ne font partie de l'architecture puisqu'ils sont invisibles à l'extérieur.
- ▷ il n'est **pas nécessaire** que les interfaces de toutes les machines du réseau soient identiques, pourvu que chaque machine puisse utiliser correctement les protocoles (windows et GNU/Linux par exemple).

L'ensemble des protocoles utilisés par un système, avec un protocole par couche, est appelé souvent «**pile de protocoles**».

## Programmation d'une couche : primitives de service et programmation Socket

- a. Le serveur indique qu'il est prêt et d'accord pour établir une connexion à l'aide de l'instruction **accept**;
- b. le client demande l'accès au service de connexion au travers d'une instruction **connect** :
  - ce connect réalise la primitive de service : requête ;
  - des paquets sont échangés à travers les interfaces;



- c. la réception de ces paquets sur le serveur déclenche une indication sur l'OS d'Alice qui possède déjà l'autorisation d'accéder la connexion, etc.

## Les Couches

### Deux concepts importants

- a. Relation entre communication virtuelle et effective
- b. Différence entre protocoles et interfaces

### Exemple

les processus pairs de la couche 5 conçoivent leur communication de façon horizontale, grâce au protocole fournis par la couche 4 :

- \* chacun des processus utilise :
  - une procédure appelée «envoi à l'autre côté»,
  - une procédure «réception de l'autre côté»,
- \* **en réalité** : ces procédures communiquent avec les couches inférieures par l'intermédiaire de l'interface 3/4, et non, comme elles en donnent l'impression, avec l'autre côté!

Le **concept abstrait de processus pair** est crucial pour la conception des réseaux.

Cette technique d'abstraction permet de passer :

- ▷ d'un **problème insoluble** : la conception d'un réseau global,
- ▷ à **plusieurs problèmes solubles** : la conception de chaque couche.

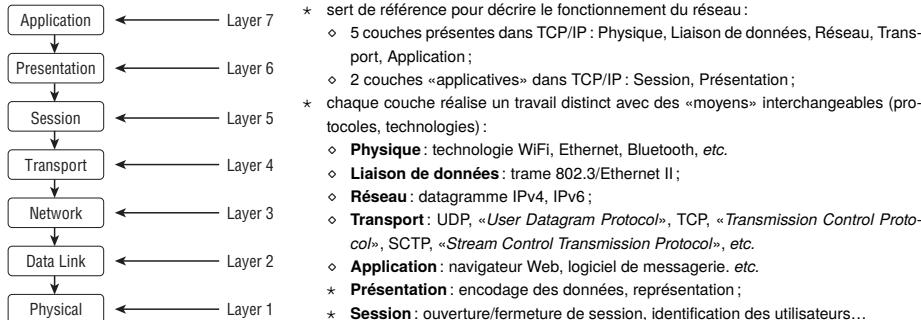
L'ensemble des couches a été normalisées par l'ISO en 7 couches.

Ce modèle a été appelé **OSI (Open System Interconnection)**.

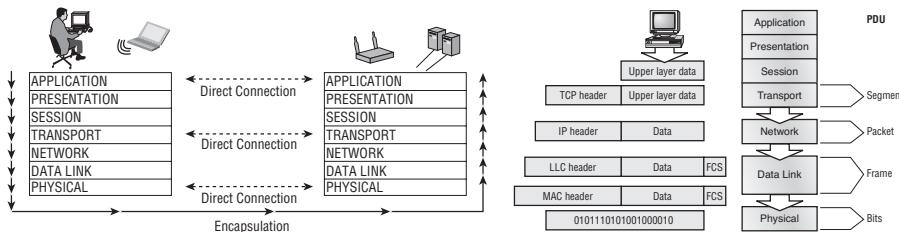
Il existe aussi celui, plus simple, de la **pile TCP/IP**.

Seul la pile TCP/IP a été implémentée.

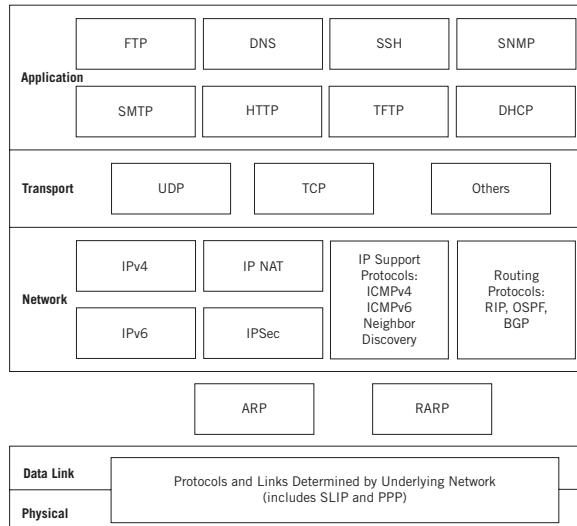
## Le modèle OSI, «Open Systems Interconnection»



### Communication «Pair à Pair» et encapsulation



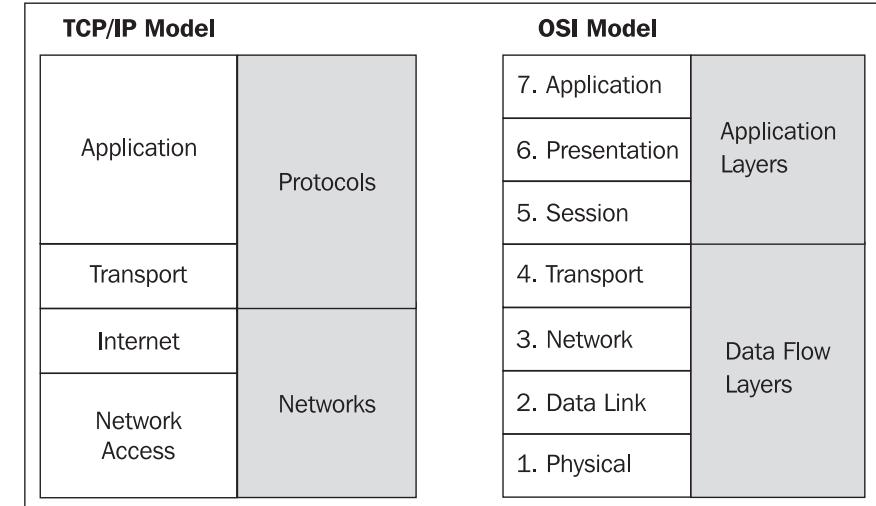
## La pile TCP/IP



### Attention:

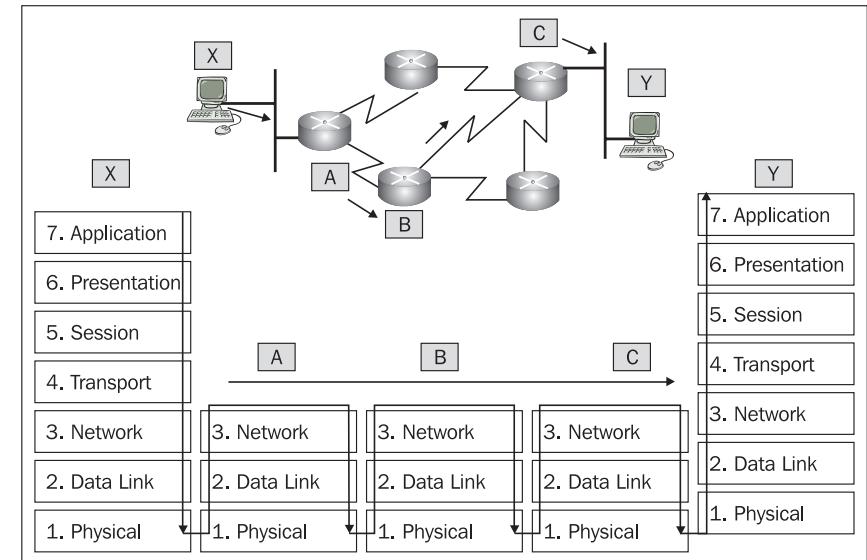
- \* certains protocoles comme RIP, OSPF, BGP utilisent des protocoles de niveau 4, «Transport».
- \* le protocole ARP est entre les couches 2 et 3.

## TCP/IP vs OSI



Pas de couche «Présentation» et de couche «session» dans TCP/IP par rapport à OSI.

## TCP/IP : couches, protocoles et routage



Chaque matériel dispose d'une pile TCP/IP, plus ou moins complète.

## Modélisation de protocole

### Protocoles de haut niveau

Les protocoles dans le monde TCP/IP sont décrits dans les RFC «*Request For Comment*».

RFC 1945 pour HTTP, RFC 821 pour SMTP et 1032 pour DNS, etc.

Un protocole est la définition de règles pour la communication entre deux entités paires.

Il est défini par :

- \* un certain nombre de primitives (listen, socket, bind...),
- \* la définition d'un ordre d'échange d'utilisation de ces primitives (bind doit être utilisé après socket),
- \* la définition d'un ensemble de question/réponse attendu (un accept réussi après un connect)

**Toute violation du protocole entraîne l'échec de la communication, mais peut également bloquer l'émetteur et/ou le récepteur.**

Il est nécessaire de faciliter :

- ▷ la **conception** : définir les primitives, l'ordre d'échange et les interactions entre émetteur et récepteur;
- ▷ la **validation** : vérifier qu'il fonctionne en permettant un dialogue tel qu'il a été décidé;
- ▷ la **correction** : faire en sorte qu'il soit possible de sortir ou d'éviter une situation de blocage ;

- La solution :**
- Élaboration de scénarii pour définir le protocole ;
  - Modélisation du fonctionnement du protocole ;
  - Obtention d'une spécification formelle du protocole.

**Les moyens :** Utilisation d'automate fini et de réseaux de Pétri.

## Modélisation de protocole

### Organisation des échanges

- \* choix du modèle de conception générale : centralisé ou répartie, « client/serveur » ou « égal à égal »
- \* choix du type de communication : orienté connexion ou datagramme, TCP ou UDP

### Comportement du serveur si nécessaire

- gestion d'un seul client à la fois ;
- gestion de plusieurs clients simultanément ;

### Durée du déroulement du protocole

- \* le protocole est limité à une seule transaction ;
- \* le protocole peut s'étendre sur plusieurs transactions : Comment mémoriser les étapes du protocole ?

### Imaginer des scénarii d'usage du protocole

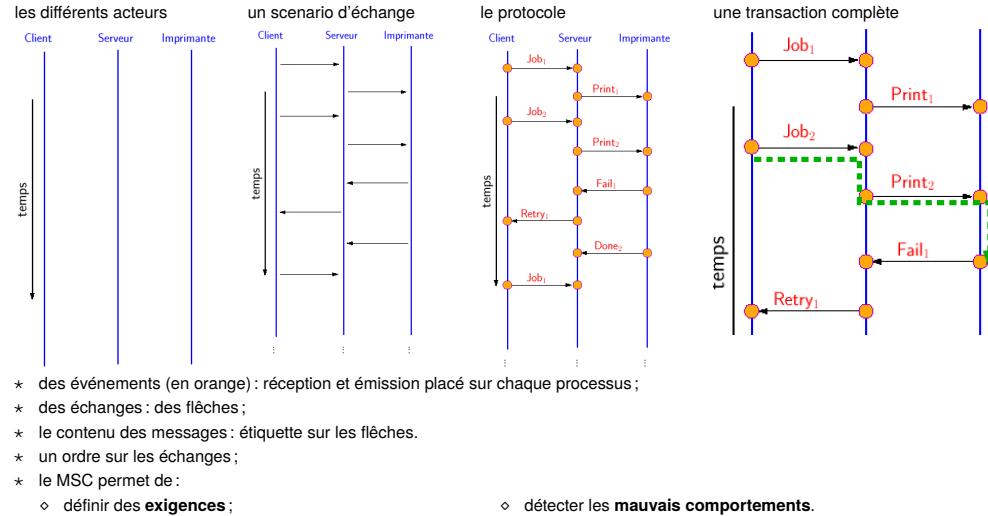
- dérouler le fonctionnement suivant les différents comportements prévus ;
- en cas d'erreur de l'interlocuteur, du réseau (pertes de messages, arrivée des données dans le désordre, etc.) ;

### Formaliser le protocole

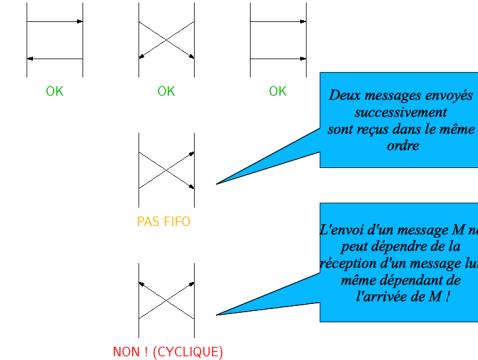
- \* définir le format des échanges ;
- \* combiner les différents scénarii pour définir le comportement complet ; choisir le comportement pour la fiabilité du protocole (éviter les blocages, garantir la disponibilité, se protéger des comportements malveillants, etc.).

## Modélisation d'une transaction : «Message Sequence Charts»

- \* utilisés pour modéliser les échanges au cours du temps entre un nombre fini de processus.
- \* permettent de définir des «scénarii» pour détailler le comportement d'un protocole sur des exemples de cas concrets.



## Modélisation d'une transaction : «Message Sequence Charts»



### Limitations

- \* modélisation limitée à une transaction ou à une session complète (plusieurs transactions la suite) ;  
*Pour décrire tout le protocole, il faut envisager de nombreux scénarii, voire tous les scénarii possibles!*

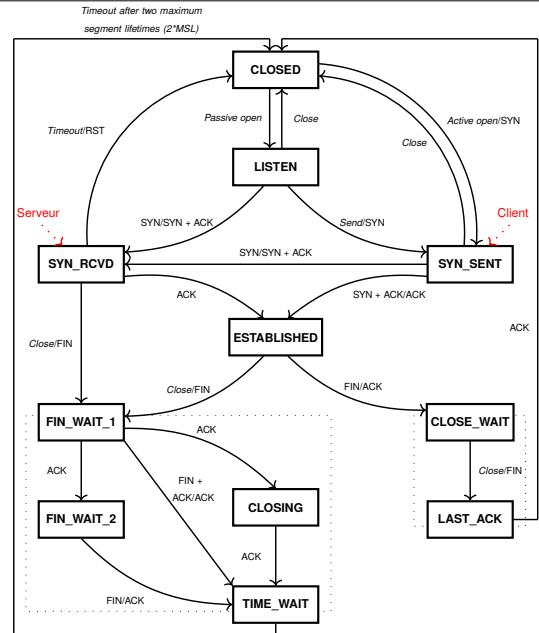
Lorsque plusieurs échanges sont nécessaires pour une même transaction ou lorsque plusieurs transactions sont nécessaires pour une même session :

- nécessité de mémoriser «où on en est» par rapport à ces différents échanges/transactions :
  - ◊ chaque mémorisation peut modifier le scénario : reprendre une transaction peut être impossible à partir d'un certain temps, une session peut s'interrompre automatiquement au bout d'un certain temps, etc.
  - ◊ pour chaque mémorisation il faudrait reprendre et définir tous les scénarii...

Un scénario décrit un cas d'usage ou «use case» : il sert à illustrer, pour une situation donnée comment le protocole va se comporter.

Pour décrire complètement le protocole il faut un outil permettant de décrire son «comportement» global en tenant compte des «mémorisations» possibles : la modélisation par automate à nombre fini d'états.

## La modélisation d'un protocole avec un automate fini



## Le protocole HTTP, «HyperText Transfer Protocol», RFC 1945

- \* protocole «texte» : échange de lignes de commandes au format ASCII 7bits ;
- \* utilise le protocole de transport entre le client et le serveur de type **TCP**.
- \* très simple, ce qui explique sa popularité et sa facilité de mise en oeuvre.

### Differentes versions :

- o HTTP/0.9 version de base avec requête/réponse le document est renvoyé directement ;
- o HTTP/1.0 version normalisée (RFC 1945) avec comme amélioration, l'ajout d'en-tête pour la description des ressources échangées (utilisation du format MIME RFC822), d'informations supplémentaires envoyées par le client (format de données supporté ou désiré, description de la version et de la marque du navigateur...)
- o HTTP/1.1 ajout de connexions persistantes entre le client et le serveur en vue de l'échange de plusieurs ressources par l'intermédiaire de la même connexion (transfert des différents éléments d'un même document composite).
- o HTTP/2 les requêtes et les réponses peuvent être fragmentées et ces fragments peuvent être envoyés dans un ordre quelconque pour accélérer leur prise en charge par le navigateur
- o HTTP/3 aka QUIC, «Quick UDP Internet Connections», basé sur UDP, combine des éléments de TCP/TLS/HTTP2

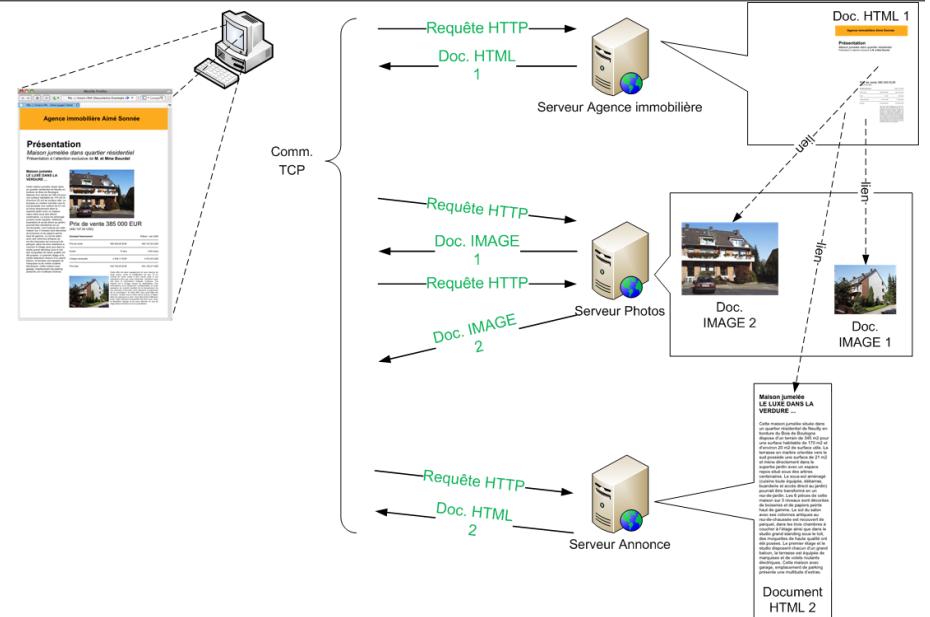
```

xterm
pef@darkstar:~$ socat stdio tcp:p-fb.net:80
GET /toto HTTP/1.0
Host: p-fb.net

HTTP/1.1 301 TYPO3 RealURL redirect for missing slash
Server: nginx
Date: Wed, 04 Sep 2019 21:53:27 GMT
Content-Type: text/html; charset=UTF-8
Connection: close
Location: http://p-fb.net/toto/

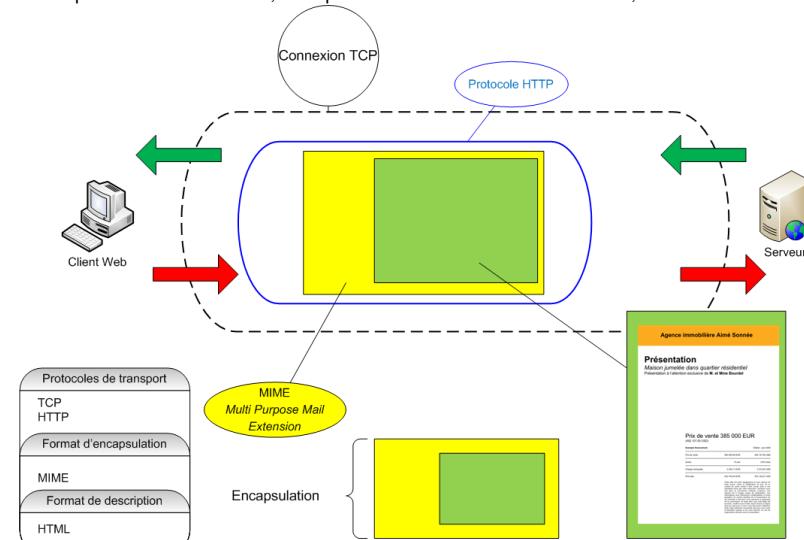
```

## Le protocole HTTP, «HyperText Transfer Protocol», RFC 1945



## Le protocole HTTP

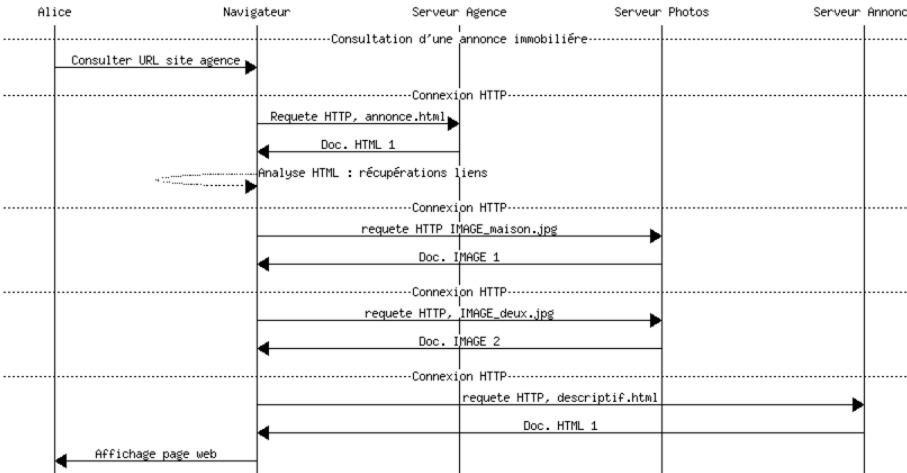
Utilisation du «mode connecté» : protocole de transport TCP, encapsulant le protocole HTTP pour échanger un descripteur de format MIME, encapsulant un contenu formaté HTML, ...



## Le protocole HTTP

### Une pile de protocole

- \* protocole « utilisateur » ou abstrait : consultation d'une page web ;
- \* protocole de transport : TCP ;
- \* protocole d'échange : HTTP ;
- \* format d'échange : MIME.



## Le protocole HTTP

### Rapport entre les différents protocoles

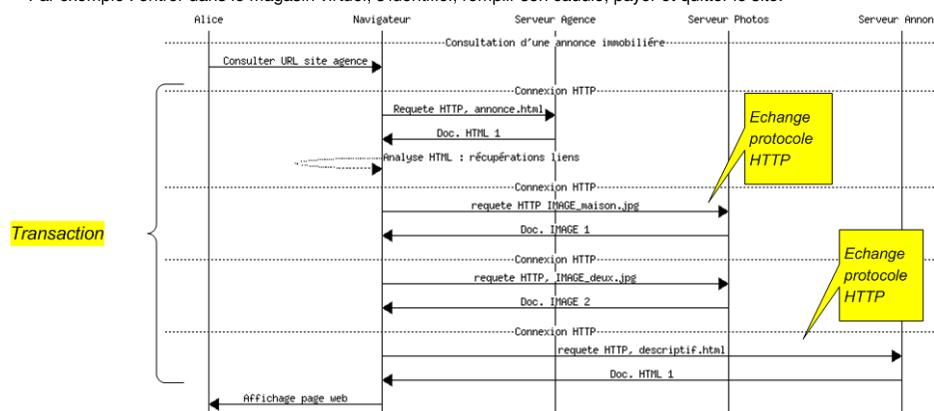
Le protocole abstrait est celui qui intéresse l'utilisateur (ici, Alice), c-à-d. « naviguer sur le Web ».

L'unité élémentaire de ce protocole est la transaction (Alice charge une page Web).

Le navigateur d'Alice réalise plusieurs échanges au format HTTP pour récupérer les contenus multimédia.

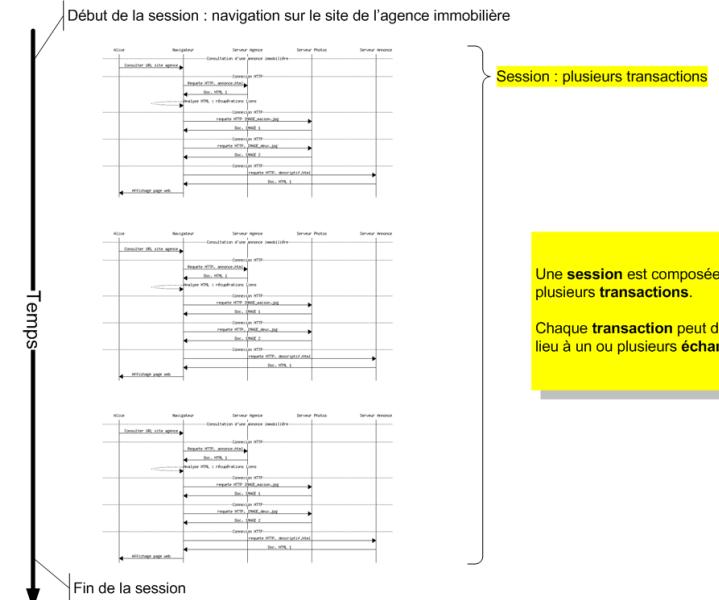
La notion de session décrit l'ensemble des transactions qui ont un certain lien entre elles.

Par exemple : entrer dans le magasin virtuel, s'identifier, remplir son caddie, payer et quitter le site.



## Le protocole HTTP : la notion de session

Utilisation de cookies, de données de formulaires, de contenus JSON, d'URL particulière (REST), etc.



## Le protocole HTTP : utilisation de curl

La commande «curl» va récupérer les données au format JSON et ces données vont être formatées par le module «json.tool» :

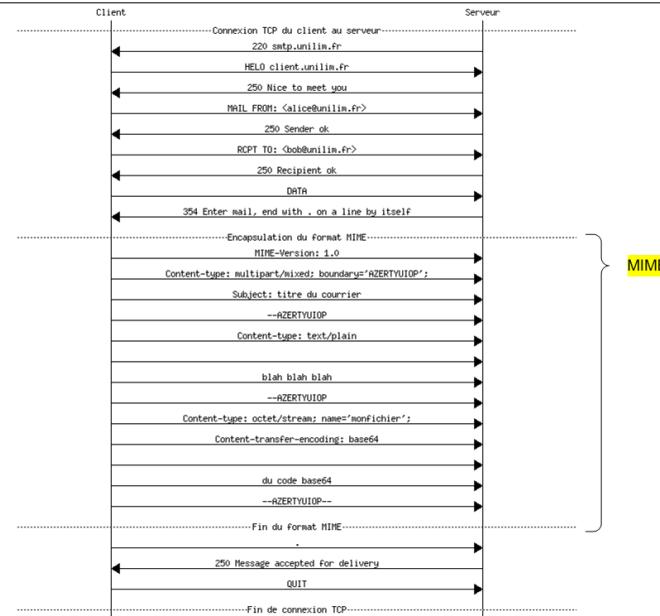
```

xterm
pef@darkstar:/Users/pef$ curl -sH 'Accept: application/json' http://api.icndb.com/jokes/random | python3 -m json.tool
{
  "type": "success",
  "value": {
    "categories": [
      "nerdy"
    ],
    "id": 543,
    "joke": "Chuck Norris's programs can pass the Turing Test by staring at the interrogator."
  }
}
1,
}

xterm
pef@darkstar-8:/Users/pef$ curl -vI http://www.unilim.fr/
* Trying 164.81.1.97...
* TCP_NODELAY set
* Connected to www.unilim.fr (164.81.1.97) port 80 (#0)
> HEAD / HTTP/1.1
> Host: www.unilim.fr
> User-Agent: curl/7.54.0
> Accept: */*
>
< HTTP/1.1 301 Moved Permanently
HTTP/1.1 301 Moved Permanently
< Server: nginx
Server: nginx
< Date: Mon, 11 Sep 2017 10:56:46 GMT
Date: Mon, 11 Sep 2017 10:56:46 GMT
< Content-Type: text/html
Content-Type: text/html
< Connection: keep-alive
Connection: keep-alive
< Location: https://www.unilim.fr/
Location: https://www.unilim.fr/
<
* Connection #0 to host www.unilim.fr left intact

```

## Le protocole SMTP



## HTTP over UDP

### Le protocole UPnP, «Universal Plug and Play»

* HTTPU, «HTTP unicast»	* HTTPMU, «HTTP multicast»
0000 01 00 5E 7F FF FA B4 07 F9 F3 3A 73 08 00 45 60 ..^.....:s..E`	
0010 00 F9 00 00 40 00 04 11 DA 04 A4 51 07 44 EF FF ....@.....Q.D..	
0020 FF FA 07 6C 07 6C 00 E5 F1 76 4E 4F 54 49 46 59 ...l.1...vNOTIFY	
0030 20 2A 20 48 54 54 50 2F 31 2E 31 0D 0A 48 6F 73 * HTTP/1.1..Hos	
0040 74 3A 20 32 33 39 2E 32 35 35 2E 32 35 35 2E 32 t: 239.255.255.2	
0050 35 30 3A 31 39 30 30 0D 0A 4E 54 3A 20 75 72 6E 50:1900..NT: urn	
0060 3A 6E 75 6C 6C 73 6F 66 74 2E 63 6F 6D 3A 64 65 :nullsoft.com:de	
0070 76 69 63 65 3A 41 6E 64 72 6F 69 64 3A 31 0D 0A vice:Android:1..	
0080 4E 54 53 3A 73 73 64 70 3A 61 6C 69 76 65 0D 0A NTS:ssdp:alive..	
0090 43 61 63 68 65 2D 43 6F 6E 74 72 6F 6C 3A 6D 61 Cache-Control:ma	
00a0 78 2D 61 67 65 3D 33 30 0D 0A 4C 6F 63 61 74 69 x-age=30..Locati	
00b0 6F 6E 3A 68 74 74 70 3A 2F 2F 31 36 34 2E 38 31 on:http://164.81	
00c0 2E 37 2E 36 38 3A 33 34 34 38 38 0D 0A 69 64 3A .7.68:34488..id:	
00d0 39 37 37 34 64 35 36 64 36 38 32 65 35 34 39 63 9774d56d682e549c	
00e0 0D 0A 6E 61 6D 65 3A 73 61 6D 73 75 6E 67 20 47 ..name:samsung G	
00f0 54 2D 49 39 30 30 30 0D 0A 70 6F 72 74 3A 33 34 T-I9000..port:34	
0100 34 38 38 0D 0A 0D 0A 488	

## Programmation d'un protocole : le problème de la synchronisation

### Des processus qui échangent des messages

#### ▷ synchrones

- ◊ l'émetteur attend que le récepteur ait reçu le message (*envoyer un fax par exemple*) ;
- ◊ le récepteur qui attend un message est bloqué jusqu'à sa réception ;
- ◊ **Avantage** : l'émetteur et le récepteur sont dans un état connu ;
- ◊ **Inconvénients** : fort couplage entre les processus.

#### ▷ asynchrones

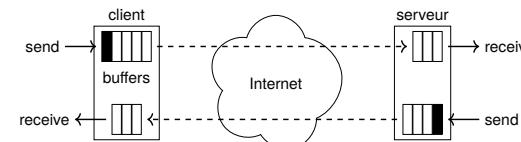
- ◊ l'émetteur n'est pas bloqué en attente de réception (*poster une lettre*) ;
- ◊ le récepteur peut fonctionner suivant deux modes :
  - \* réception bloquante si pas de message ;
  - \* réception non bloquante avec témoin de réception (*boîte aux lettres américaine*) ;
- ◊ **Avantage** : l'émetteur et le récepteur sont indépendants au cours du temps
- ◊ **Inconvénients** :
  - \* pas d'acquittement implicite
  - \* pas de relation entre les états de l'émetteur et du récepteur
  - \* difficultés en cas d'erreurs !

**Solution** : le modèle de l'Invocation à distance, «*Remote Procedure Call*» ou «rendez-vous»

- correspond à la demande d'exécution d'une fonction à un autre processus (*téléphoner*) ;
- est accompagnée d'un passage de messages entre processus ;
- comme pour l'appel d'une fonction :
  - ◊ l'appelant attend la réponse de l'appelé (la réponse est facultative) ;
- correspond au **modèle client/serveur** ;
- peut être **mis en oeuvre** par messages synchrones ou asynchrones (utilisation de tampons, modèle producteur/consommateur).

## Synchronisation distante vs locale

### Modèle producteur/consommateur en mode message asynchrone



#### Deux points de vue simultanés

- **asynchronisme** entre sites distants : propagation sur le réseau (le réseau n'est pas modélisé mais il pourrait l'être) ;
- **synchronisation locale** sur les tampons d'émission et de réception.

### Asynchronisme entre l'émetteur et le récepteur

#### \* L'émetteur

- ◊ effectue un envoi;
- ◊ reprend son exécution immédiatement après.

**Le message est transmis par le réseau de façon asynchrone par rapport à l'émetteur.**

#### Attention

Le message est transmis **uniquement** à travers le réseau :

- ◊ si le buffer d'envoi est **plein** ;
- ◊ ou si le programmeur le **décide**.

#### \* Le récepteur

- ◊ décide de traiter un message ;
- ◊ prend le premier message disponible ;

**Le message était dans une file d'attente de réception.**

## Synchronisation et programmation : comment ça marche dans l'OS ?

### Synchronisation locale

- Le **processus émetteur** a fourni l'adresse d'un tampon (contenant le message) partagé avec l'interface réseau.
- Différents cas possibles :
- ▷ l'émetteur reste bloqué tant que le message n'a pas été envoyé (attente du tampon redevenu libre) ;  
⇒ *émission bloquante (celle que l'on utilisera en TP !)*
  - ▷ l'émetteur reste bloqué tant que le message n'a pas été recopié dans l'interface réseau ;  
⇒ *émission bloquante moins longtemps (pas accessible en Python)*
  - ▷ l'émetteur reprend le contrôle alors que l'interface réseau utilise le tampon, il sera avertit par un signal quand il sera réutilisable.  
⇒ *émission non bloquante (déconseillée dans le cas d'un échange : on n'a pas de garantie sur l'émission effective, et on peut attendre une réponse qui ne viendra jamais)*

Le **processus récepteur** a fourni l'adresse d'un tampon partagé avec l'interface réseau.

- Différents cas possibles :
- ▷ le récepteur reste bloqué tant qu'un message reçu n'a pas été écrit dans le tampon ;  
⇒ *réception bloquante (celle que l'on utilisera en TP !)*
  - ▷ le récepteur continue son exécution et se bloque quand il ne peut plus avancer sans message reçu ;  
⇒ *réception non bloquante + attente (déconseillé car compliqué à mettre en œuvre)*
  - ▷ le récepteur continue mais il peut savoir si un message a été reçu ;  
⇒ *réception non bloquante + opération de test de message (déconseillé, car débouche souvent sur de l'«attente active»)*

Attention

Gestion du buffer d'envoi et de réception dans le protocole TCP : rôle du bit PUSH !

## Plan de la partie Programmation Socket

### Éléments importants

- ▷ TSAP, «Transport Service Access Point» ;
- ▷ Mode «orienté connexion» vs mode datagramme ;
- ▷ Protocoles TCP et UDP ;
- ▷ Mode «client/serveur» ;

## 2 La programmation Socket ou la programmation de la couche 4

Une **interface de programmation** définie pour mettre en place **simplement** des communications :

- \* chaque communication a lieu avec :
  - ◊ **un interlocuteur** : communication «point à point», ou «unicast» ;
  - ◊ **plusieurs interlocuteurs** : communication par «diffusion» ou «multicast» ;
- \* la communication correspond à l'échange de données entre les interlocuteurs :
  - ◊ **des données en continu** : flux d'octets de taille indéfinie, non connue à l'avance ;
  - ◊ **des paquets** : données de taille fixe et réduite connue à l'avance.

### Deux types de communication uniquement en TCP/IP

#### 1. mode «connecté»

- ◊ elle ne concerne que **deux interlocuteurs** : un de chaque côté (point à point) ;
- ◊ les données arrivent les unes après les autres dans «l'ordre d'émission» ;
- ◊ la communication est **bi-directionnelle** (dans les deux sens) ;
- ◊ elle est «full-duplex», les deux interlocuteurs peuvent échanger **simultanément** ;
- ◊ il y a une **garantie contre la perte de données**.

C'est le mode offert par le protocole **TCP**, «Transmission Control Protocol».

#### 2. mode «datagramme»

- ◊ elle peut concerner un ou plusieurs interlocuteurs (unicast ou multicast) ;
- ◊ les données sont groupées dans des **paquets de taille limitée** ;
- ◊ il peut y avoir des **pertes de paquets**.

C'est le mode offert par le protocole **UDP**, «User Datagram Protocol».

Attention

Le mode «connecté» est simulé par TCP sur un réseau en mode «datagramme».

## Notion de port : multiplexage et identification d'un processus

### Modèle Client/Serveur

Un logiciel «serveur» **attend** la communication en provenance d'un logiciel «client».

### Localisation du logiciel serveur

- un ordinateur est localisable sur Internet grâce à son adresse IP ;
- un ordinateur ne possède habituellement qu'une adresse IP joignable ;
- un ordinateur peut exécuter plusieurs programmes qui peuvent vouloir communiquer simultanément ;
- il faut **multiplexer ces communications** en «sachant» avec quel programme communiquer : notion de «port» !

### À chaque processus communiquant est associé un port

Pour une communication en «mode connecté» :

- \* un Serveur qui **attend** la connexion du client ;
- \* un Client qui **effectue** la connexion au serveur.

Pour localiser le Serveur ? Connaitre le numéro de port où attend la communication !

### Comment connaître le numéro de port ?

Le point sur les communications sur un ordinateur :

- \* chaque communication est associée à **un seul programme donné** (logiciel de messagerie, navigateur web, client de chat, etc) ;
- \* chaque communication se fait suivant un **protocole donné** (SMTP, POP pour récupérer le courrier, HTTP, etc) ;
- \* chaque protocole est associé à un «serveur» particulier : serveur SMTP pour l'envoi de courrier, serveur Web, serveur FTP, etc.
- \* un **numéro de port identifie un serveur donné** : il faut rendre **standard** les numéros de port !  
Exemple : http : 80, ftp : 21, smtp : 25, DNS : 53 etc, la liste dans le fichier /etc/services.

Le client veut communiquer avec un serveur donné ? il utilise le port standard associé !

## La notion de numéro de port : «multiplexer» les communications

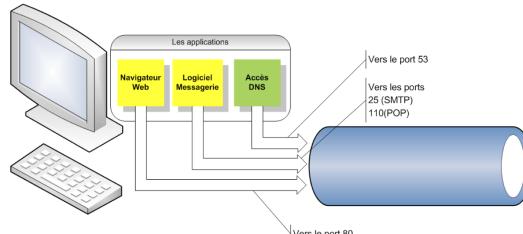
### Notion de numéro de port

- différentes communications peuvent avoir lieu pour des protocoles différents, donc des programmes différents, donc des numéros de port différents ;
- chaque communication sur une machine est identifiée par un **TSAP**, «Transport Service Access Point», c-à-d un couple (@IP, numéro de port).

### Comment un ordinateur peut-il voir plusieurs communications simultanément ?

On ajoute également la notion de **numéro de port**:

- \* il varie de 1 à 65535 (sur 16 bits) ;
- \* il est associé à un seul programme ;
- \* du côté de la machine *client*, il peut prendre n'importe quelle valeur ;
- \* du côté de la machine *serveur*, il permet à la machine cliente de désigner le programme que l'on veut contacter ;



Le port permet de **multiplexer** les communications :

- chaque datagramme sera identifié par le TSAP<sub>source</sub> duquel il transporte les données ;
- tous les datagrammes utilisent le même lien de communication ;
- lors de leur arrivée sur la machine destination, ils sont identifiés par leur TSAP<sub>destination</sub> et remis au bon processus.

## Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP

### Objectifs

- fournir des moyens de communications entre processus, IPC, «Inter Processus Communication», utilisable en toutes circonstances : échanges locaux sur la même machine (boucle) ou sur le réseau.
- masquer les détails d'implémentation des couches de transport ;
- fournir une interface d'accès qui se rapproche des accès fichiers pour simplifier la programmation

### La notion de socket ou de «prise»

C'est un point d'accès pour les services de transport :

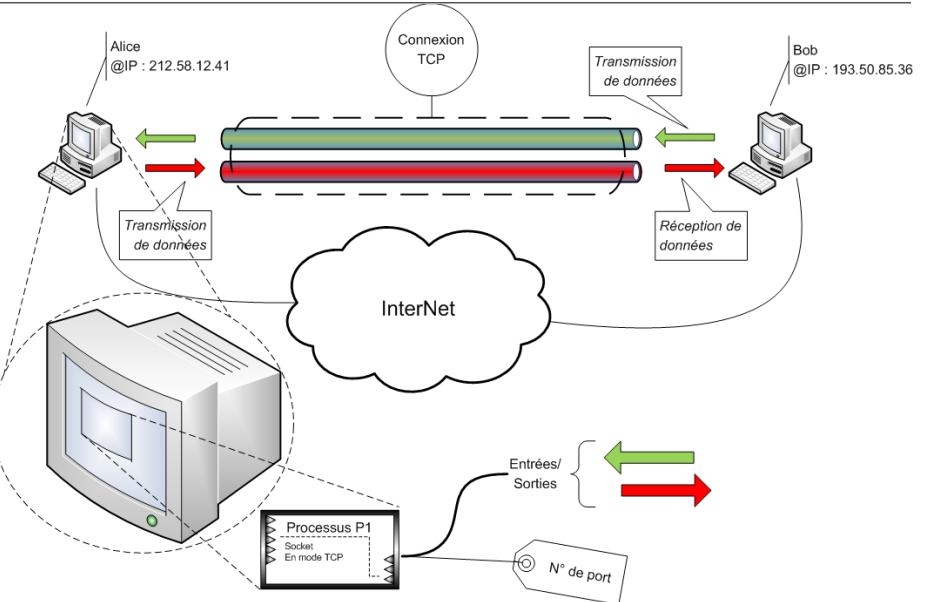
- Elle possède un type : *Quel protocole de transport va être utilisé ? Pour quel mode de communication ?*
- Elle permet d'utiliser un ensemble de primitives de service ;
- Elle encapsule des données : un descripteur et des files d'attente des messages en entrée et en sortie ;
- Elle est identifiée par un nom unique : le TSAP, c-à-d «le numéro de port» et une @IP.

### Le protocole TCP

- C'est un protocole de transport fiable, en mode connecté, en mode bidirectionnel.
  - Une socket TCP peut être utilisée par plusieurs connexions TCP simultanément du côté serveur :
    - on peut traiter simultanément plusieurs clients ;
    - on peut configurer une «file d'attente» des clients : si un client se présente il est mis en attente ou renvoyé directement.
  - Une communication est identifiée par le couple d'adresse IP/port, TSAP, des deux extrémités :
- $TSAP_{client} \leftrightarrow TSAP_{serveur}$
- Un échange TCP est un flot continu d'octets. Les données sont reçues dans l'ordre de leur transmission.

Une optimisation de TCP est de temporiser l'envoi des données dans des tampons pour augmenter la taille des envois, mais il est possible de demander l'émission immédiate des données.

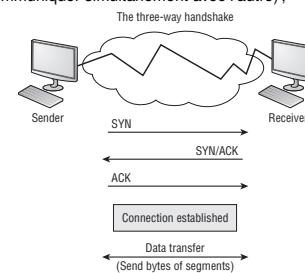
## Le protocole TCP : connexion et échanges



### Le protocole TCP ou la communication «orientée connexion»

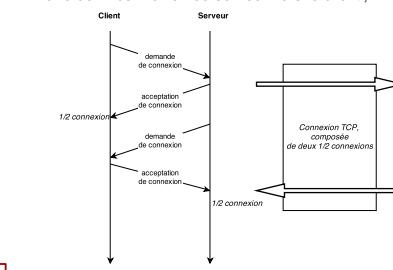
Une communication «orientée connexion» correspond à :

- une **demande d'accord** de la part de l'interlocuteur avant de lui envoyer des données, c-à-d une 1/2 connexion ;
- un envoi de données **sans perte et sans erreur** ;
- une communication **bi-directionnelle** (d'un interlocuteur vers l'autre et vice-versa) et **«full duplex»** (chaque interlocuteur peut communiquer simultanément avec l'autre) ;



«The three-way handshake», correspond à l'établissement d'une communication depuis le client vers le serveur :

- une demi-connexion du client vers le serveur ;
- une demi-connexion du serveur vers le client ;



Celui qui **initie** la communication est le client.

Celui qui **attend** la communication est le serveur.

#### Firewall & Filtrage

#### Communication autorisée (non filtrée) :

Si le client est dans le LAN et le serveur sur Internet → Communication Intérieur → Extérieur

L'appartenance du Client au LAN est déduite grâce à la présence du «SYN».

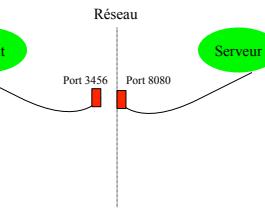
À noter : la demande de 1/2 connexion du serveur (SYN), ainsi que son acceptation de la demande de 1/2 connexion du client (ACK), sont transmises dans le même message, d'où la simplification en 3 échanges seulement.

## Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP

### Les différentes étapes pour l'établissement de la connexion :

Les instructions réseaux à utiliser sont indiquées dans un cadre en fin de ligne.

1. Le serveur attend sur le SAP [@IP serveur, numéro de port]  
socket, bind, listen, accept
2. Le client obtient automatiquement un numéro de port libre (par ex. 3456)  
socket



3. Le client se connecte au serveur  
connect
- Le système d'exploitation du client et du serveur, mémorise la connexion par un couple :
- $$(TSAP_{client} \Leftrightarrow TSAP_{serveur})$$
- $$[@IP client, 3456] \Leftrightarrow [@IP serveur, 8080]$$
- Cette connexion peut être affichée avec la commande Unix « netstat » ou « ss » sous Linux.

### Remarques :

- ◊ La primitive de programmation accept retourne au serveur une nouvelle socket associée à la connexion avec le client.  
C'est par cette socket que l'on communique avec le client.
- ◊ Le serveur peut recevoir la connexion de nouveaux clients sur la socket initiale.  
Un serveur peut avoir plusieurs communications simultanées avec différents clients.  
Chacune de ces communications correspond à un couple différent de TSAP (le même du côté du serveur associé à un TSAP côté client différent pour chaque communication).

## Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP

### Schéma de fonctionnement en TCP

**Serveur**

```

1 socket
2 bind
3 listen
4 accept
5 recv, send
6 close

```

**Client**

```

1 socket
2 connect
3 recv, send
4 close

```

### Le protocole UDP

- ◊ C'est un protocole de transport **non fiable, sans connexion**.
- ◊ L'échange de données se fait par datagrammes : un «datagramme UDP» = un «datagramme IP».
- ◊ L'ordre dans lequel les paquets sont envoyés peut ne pas être respecté lors de leur réception.

### Schéma de fonctionnement en UDP

**Serveur**

```

1 socket
2 bind
3 recvfrom, sendto
4 close

```

**Client**

```

1 socket
2 recvfrom, sendto
3 close

```

## Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP

### Les primitives de l'interface socket

- \* **socket** : permet de créer un TSAP, «Transport Service Access Point», c-à-d un nouveau point d'accès de service de transport

#### Trois paramètres d'appel :

1-famille d'adresses utilisée :

- 1 AF\_UNIX (communication locale à une machine)
- 2 AF\_INET (communication réseau avec IPv4)
- 3 AF\_INET6 (communication réseau avec IPv6)

2-type de service demandé :

- 1 SOCK\_STREAM (flot d'octets en mode connecté)
- 2 SOCK\_DGRAM (datagramme en mode non connecté)

3-protocole de transport utilisé

- 1 IPPROTO\_TCP
- 2 IPPROTO\_UDP
- 3 IPPROTO\_ICMP

### Le prototype de la fonction socket:

```

1 #include <sys/types.h>
2 #include <sys/socket.h>
3 #include <netinet/in.h>
4
5 int socket(int famille, int type, int protocole);

```

## Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP

Le choix d'un numéro de port n'est pas systématique lors de la création de la socket :

- un client n'a pas besoin de fixer un numéro de port particulier (choisi automatiquement par le système);
- un serveur qui attend des connexions doit définir sur quel numéro de port il les attend.

- \* **bind** : permet d'attribuer un numéro de port à la socket.

#### Trois paramètres d'appel :

- ◊ le numéro de descriptif de la socket (retourné par la fonction socket);
- ◊ une structure de données adresse de socket de type sockaddr\_in;
- ◊ la taille de cette structure;

```

1 #include <sys/socket.h>
2 struct sockaddr_in {
3     short      sin_family;
4     u_short    sin_port;
5     struct in_addr sin_addr;
6     char       sin_zero[8];
7 };

```

#### Exemple d'utilisation :

```

1 struct sockaddr_in adresse_socket;
2 adresse_socket.sin_family = AF_INET;
3 adresse_socket.sin_port = 16;
4 /* Conversion htonl dans le sens reseau */
5 adresse_socket.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
6
7 if ((s = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0)) < 0)
8 { /* cas d'erreur */ }
9 if (bind(s, &sin, sizeof(sin)) < 0)
10 { /* cas d'erreur */ }

```

## Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP

### \* listen :

- ◊ Utilisée dans le **mode connecté** lorsque plusieurs clients sont susceptibles de demander une ou plusieurs connexions avec le serveur.
- ◊ Il permet de fixer le nombre d'appel maximum que pourra traiter le serveur avant de les rejeter (les appels non gérés immédiatement sont alors mis en attente).

```
1 int listen (int descripteur_socket, int max_connection);
```

### \* accept :

- ◊ Utilisée dans le **mode connecté**, permet de se bloquer en attente d'une nouvelle demande de connexion.
- ◊ Après l'accept, la connexion est complète entre les deux processus.
- ◊ Pour chaque nouvelle connexion entrante, la primitive accept renvoie un pointeur sur une **nouvelle socket** de structure identique à la précédente :
  - \* la socket originale sert à établir une nouvelle connexion ;
  - \* la nouvelle socket permet l'échange avec le client associé.

```
1 #include <sys/types.h>
2 #include <sys/socket.h>
3 int accept (int nouvelle_socket, struct sockaddr_in *adresse_client,
4             int longueur_adresse_client);
```

## Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP

### \* connect :

- ◊ Cette primitive permet à un client de se **connecter** à un serveur.
- ◊ Elle ouvre une connexion entre le client et le serveur.
- ◊ On doit lui fournir l'adresse IP du serveur (la partie locale est renseignée automatiquement).
- ◊ Pour chaque opération d'écriture/lecture, seul le descripteur de la socket est à fournir à chaque fois.

```
1 #include <sys/types.h>
2 #include <sys/socket.h>
3 int connect(int descripteur_socket,
4             struct sockaddr_in *adresse_serveur,
5             int longueur_adresse);
```

### \* send, recv

- ◊ Ces primitives permettent l'**échange d'information** au travers de la socket.
- ◊ Elles s'utilisent de la même façon que les instructions `read` et `write` sur fichier avec une option supplémentaire pour préciser des options de communication.

```
1 #include <sys/types.h>
2 #include <sys/socket.h>
3
4 int send (int socket, char *zone, int longueur_zone, int options);
5 int recv (int socket, char *zone, int longueur_zone, int options);
```

*Les options permettent d'indiquer si les données urgentes, etc.*

## Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP : version Python

### Le client

```
1 import socket, sys
2
3 adresse_symbolique_serveur = 'localhost' # la machine elle-même
4 numero_port_serveur = 6688 # le numéro de port sur le serveur
5
6 # réalisation de la requête DNS pour obtenir l'adresse IP
7 adresse_serveur = socket.gethostbyname(adresse_symbolique_serveur)
8
9 ma_socket = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
10
11 try:
12     ma_socket.connect((adresse_serveur, numero_port_serveur)) #TSAP désignant le serveur
13
14 except Exception as e:
15     print (e.args)
16     sys.exit(1)
17
18 while 1:
19     entrée_clavier = input(':>')
20     if not entrée_clavier:
21         break
22     ma_socket.sendall(bytes(entrée_clavier, encoding='UTF-8') + b'\n')
23
24 ma_socket.close()
```

## Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP : version Python

### Le serveur

```
1 import socket
2
3 masque_acces = '' # filtre les clients, ici aucun n'est filtré
4 numero_port_serveur = 6688 # identique à celui du client
5
6 # création de la socket d'attente de connexion
7 ma_socket = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM, socket.IPPROTO_TCP)
8
9 # Permet de ne pas attendre pour réutiliser le numéro de port
10 ma_socket.setsockopt(socket.SOL_SOCKET, socket.SO_REUSEADDR, 1)
11
12 # Accroche le numéro de port à la socket
13 ma_socket.bind((masque_acces, numero_port_serveur))
14
15 # Configure la file d'attente
16 ma_socket.listen(socket.SOMAXCONN)
17
18 # L'accept renvoie une nouvelle socket
19 (nouvelle_connexion, tsap_depuis) = ma_socket.accept()
20 print ("Nouvelle connexion depuis ", tsap_depuis)
21 while 1:
22     ligne = nouvelle_connexion.recv(1000) # au plus 1000
23     if not ligne :
24         break
25     print (ligne)
26 nouvelle_connexion.close() # fermeture de la connexion vers le client
27
28 ma_socket.close() # fermeture de la socket d'attente de connexion
```

## Plan de la partie Fondamentaux

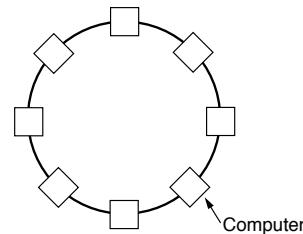
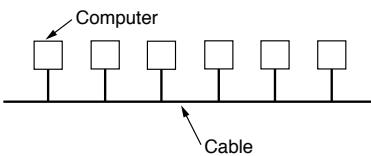
### Éléments importants

- ▷ Deux topologies théoriques : diffusion et «point-à-point» ;
- ▷ Les réseaux utilisés et le matériel d'interconnexion ;
- ▷ La gouvernance d'Internet : les organisations et les RFCs ;
- ▷ Le réseau TCP/IP : adressage, encapsulation, routage direct & indirect ;
- ▷ Le DNS : global et local ;
- ▷ La configuration du poste de travail.

## 3 Fondamentaux – réseaux diffusion et point-à-point

### Le réseau en mode «diffusion»

Les réseaux à diffusion, *broadcast network*, n'ont qu'un **seul canal de communication** que toutes les machines partagent.



Une machine envoie de **petits messages** qui sont reçus par toutes les autres machines :

- \* dans le message un **champ d'adresse** permet d'identifier le destinataire
- \* à la réception du message, une machine teste ce champ :
  - ◊ si le message est pour elle, elle le traite ;
  - ◊ sinon, elle l'ignore.

Exemple :

un couloir sur lequel débouche un certain nombre de portes de bureau.  
quelqu'un sort dans le couloir et appelle une personne,  
tout le monde entend l'appel mais une seule personne répond à l'appel  
*cas des annonces dans les gares ou les aéroports*

## Deux topologies de réseaux : diffusion et point-à-point

### Le réseau en mode «diffusion»

#### Contraintes

- \* chaque machine appartenant au réseau **doit disposer** d'une adresse.

#### Avantages

- envoyer un message **vers tout le monde** en utilisant une adresse particulière :
  - Ce message est traité par toutes les machines.
  - Ce procédé est appelé «diffusion générale» ou «broadcasting».
- transmettre un message **à un sous-ensemble** de machines :
  - Ce procédé est appelé «diffusion restreinte» ou «multipoint» ou «multicast».
  - Une façon de faire consiste à utiliser les  $n$  bits d'adresse de la manière suivante :*
    - \* associer un bit à l'indication de mode multipoint
    - \* utiliser les  $n-1$  bits restants pour l'identification du groupe.
    - \* permettre à chaque machine d'appartenir à un ou plusieurs groupes.
- connaître le **temps de transmission** d'un message :
  - permet de simplifier des algorithmes de communication : «je suis sûr que le récepteur a reçu mon message, mais je ne connais pas son état et s'il a pu le traiter.»

#### Inconvénients

- \* la **rupture** du support de transmission **entraîne l'arrêt du réseau**.  
*Le «hub» ou «switch» tombe en panne.*
- \* la **panne d'un des matériels** connectés au réseau **ne provoque pas de panne du réseau** (en général...).

## L'adressage dans un réseau à diffusion

### Dans le cas d'Ethernet, mais aussi de WiFi, de Bluetooth...

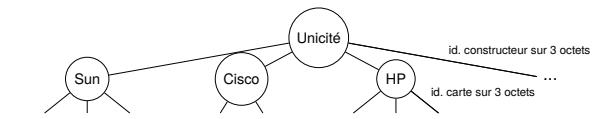
Chaque carte réseau possède une adresse matérielle appelée adresse MAC (Medium Access Control) :

- ▷ **unique** par rapport à toutes les cartes réseaux existantes !
- ▷ **exprimée sur 48 bits ou 6 octets**.
  - ◊ **Syntaxe** : 08:22:EF:E3:D0:FF
  - ◊ **Adresse de Broadcast** : FF:FF:FF:FF:FF:FF (en IPv4).

Pour garantir l'**unicité** :

- a. des «tranches d'adresses» sont affectées aux différents constructeurs :

00:00:0C:XX:XX:XX	<b>Cisco</b>
08:00:20:XX:XX:XX	<b>Sun</b>
08:00:09:XX:XX:XX	<b>HP</b>
00:09:BF:XX:XX:XX	<b>Nintendo</b>
00:D0:F1:XX:XX:XX	<b>Sega</b>



Ce préfixe est appelé OUI, «Organization Unique Identifier».

La liste est consultable à <http://standards.ieee.org/regauth/oui/index.shtml>.

- b. **chaque constructeur** numérote différemment chaque carte réseau qu'il construit.

#### Avantage

**impossible de trouver deux fois** la même adresse dans un même réseau

#### Inconvénient

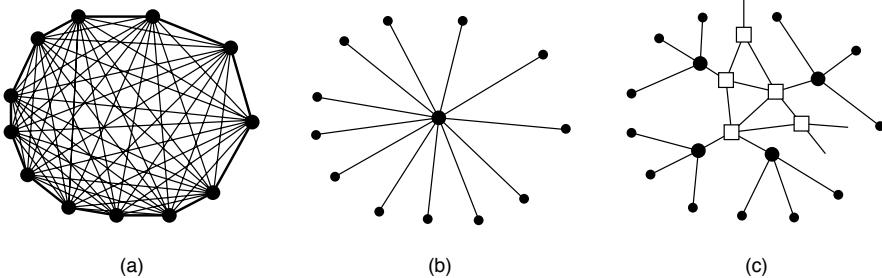
elle ne donne **aucune information sur la localisation** d'une machine  
«dans quel réseau est la machine avec qui je veux parler ?»

#### Solution

**utilisation de l'adresse IP !**

## Les caractéristiques des réseaux «point-à-point»

### Réseaux en mode «point à point»



Ces réseaux sont formés d'un **grand nombre de connexions** entre les machines prises deux à deux.

Le trajet des communications est rendu plus complexe :

- ▷ pour aller de la source au destinataire, un message doit alors **passer par un plusieurs intermédiaires**;
- ▷ il existe plusieurs routes de **longueurs différentes** pour joindre ces deux machines, il est nécessaire d'utiliser de **bons algorithmes d'acheminement des messages**;

#### Inconvénient

- ▷ le **temps de transfert** d'un message devient presque impossible à prévoir.
- ▷ il est nécessaire de faire du **routage** des messages dans le réseau.

## Les caractéristiques des réseaux «point-à-point»

Le **support physique** relie uniquement **une paire** d'équipements à la fois.

La communication est :

- ▷ **directe** : si les deux équipements sont connectés entre eux ;
- ▷ **indirecte** sinon : deux équipements ne peuvent communiquer que par l'**intermédiaire d'autres nœuds** du réseau.

#### Le besoin de «routage»

##### Problème ?

**Comment choisir** par quels intermédiaires passer, ce qui s'appelle du «*routage*» ?

##### Cas d'un réseau en «étoile»

L'algorithme de routage est simple : le site central reçoit et renvoie tous les messages.

*Le fonctionnement est simple, mais la panne du site central paralyse tout le réseau.*

##### Cas d'une «boucle simple»

chaque nœud recevant un message de son voisin en **amont** le réexpédie à son voisin en **aval**.

En cas de **non remise**, le message est **retiré** par le nœud émetteur pour éviter des boucles inutiles.

Si l'un des nœuds **tombe en panne**, le réseau est **bloqué**.

*Une solution partielle est d'utiliser une «double boucle».*

Ça se complique, on a deux possibilités :

##### Maillage régulier

l'interconnexion est **totale** (plus besoin de passer par un intermédiaire)

la **fiabilité est maximale**

le **coût en câblage est maximal**

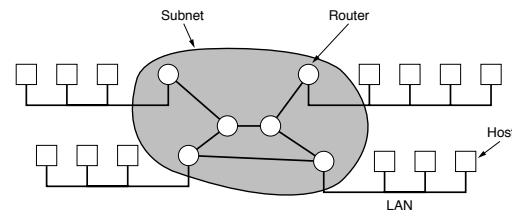
##### Maillage irrégulier

l'interconnexion **n'est plus totale**

la **fiabilité diminue**

le **routage** des messages peut devenir **complexe**  
**impossible de prévoir le temps de transfert** d'un nœud à l'autre.

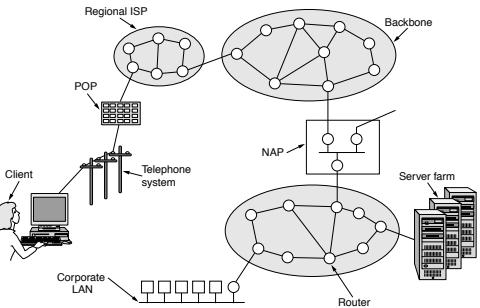
## Réseau de grande taille : combiner «point-à-point» et «diffusion»



▷ **diffusion** : réseau de petite taille, LAN, Local Area Network;  
Exemple : Ethernet

▷ **point-à-point** : réseau d'interconnexion, constitué uniquement de routeur et de ligne de transmission  
Exemple : liaison satellite.

▷ la **combinaison des deux** : WAN, Wide Area Network.



### Inter(connexion)Net(work) :

- \* du client à la maison;
- \* de la ligne téléphonique au POP, «*Point of Presence*» vers ATM;
- \* ou en passant par de la fibre optique pour une liaison IP directe vers l'ISP;
- \* en passant par l'ISP, *Internet Service Provider*;
- \* au réseau national : *backbone*;
- \* par une connexion à un réseau, *Network Access Point*;
- \* vers le LAN de l'entreprise...

## Configuration de la couche de niveau 3, «network»

### Configuration d'une adresse IP pour h1 et h2 appartenant au même réseau

```
xterm
ip netns exec h1 ip a add dev h1-eth0 10.0.0.1/24
ip netns exec h2 ip a add dev h2-eth0 10.0.0.2/24
```

### Test de la connectivité

```
xterm
pef@cube:~$ sudo ip netns exec h2 ping -c 1 10.0.0.1
PING 10.0.0.1 (10.0.0.1) 56(84) bytes of data.
64 bytes from 10.0.0.1: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.967 ms

--- 10.0.0.1 ping statistics ---
1 packets transmitted, 1 received, 0% packet loss, time 0ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.967/0.967/0.967/0.000 ms
```

### Écoute du trafic directement sur l'interface d'un netns

```
xterm
root@cube:~# tcpdump -l -i sl-h1
20:38:51.697615 ARP, Request who-has 10.0.0.2 tell 10.0.0.1, length 28
20:38:51.698127 ARP, Request who-has 10.0.0.1 tell 10.0.0.2, length 28
20:38:51.698189 ARP, Reply 10.0.0.1 is-at d2:a8:f5:cc:9d:8b (oui Unknown), length 28
20:38:51.698289 ARP, Reply 10.0.0.2 is-at 7a:68:37:b4:47:0e (oui Unknown), length 28
20:39:01.781418 IP 10.0.0.2 > 10.0.0.1: ICMP echo request, id 3410, seq 1, length 64
20:39:01.781492 IP 10.0.0.1 > 10.0.0.2: ICMP echo reply, id 3410, seq 1, length 64
```

### Pour changer le prompt et indiquer le netns du shell courant

```
xterm
root@cube:~# cat change_prompt
INTERFACE=$(ip l | awk '{print $2}' '/eth0/ { print "[" $2 "] " }')
PS1="$INTERFACE$PS1"
#PS1="h1:w "
root@cube:~# source change_prompt
[h1]root@cube:~#
```

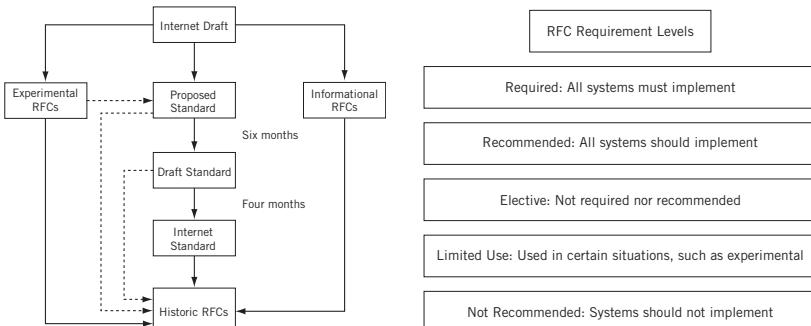
## Différentes organisations

- \* **IEEE**, «*Institute of Electrical and Electronics Engineers*» : organisation internationale chargée de superviser le développement et l'adaptation de standards internationaux.  
*Par exemple dans le cadre des communications sans fil avec l'IEEE 802.11.*
- \* **ANSI**, «*American National Standards Institute*» : organisation non gouvernementale à but non lucratif contribuant à l'élaboration de standards pour l'industrie en protégeant les intérêts du public.  
*Par exemple, le code ASCII, American Standard Code for Information Interchange.*
- \* **EIA**, «*Electronic Industries Association*» : organisation à but non lucratif proche de l'ANSI dédiée à la résolution des problèmes de fabrication de composants électroniques.  
*La prise du «twisted-pair» appelé RJ-45.*
- \* **ISO**, «*International Standards Organization*» : le nom vient du grec «isos» qui veut dire «égaux», organisation de standardisation internationale dont les membres appartiennent à des comités de standardisation de différents pays. Elle est basée sur le volontariat (pour les Etats-Unis, c'est l'ANSI qui participe).  
*Dans le cadre des réseaux, sa contribution principale est le modèle OSI : «Open Systems Interconnection Reference Model» qui sert de base à l'analyse et la conception des protocoles de communication.*
- \* **ITU-T**, «*International Telecommunications Union-Telecommunication Standards Sector*» : permettre une infrastructure mondiale non seulement dans les réseaux de données mais également dans la téléphonie, PSTN, «public switched telephone network». Les Nations Unies ont formées un comité le CCITT, «Consultative Committee for International Telegraphy and Telephony» compris dans l'ITU, «International Telecommunications Union».  
*Tout communication qui traverse les frontières d'un pays doit se conformer aux recommandations de l'ITU-T.*  
*Une technologie comme ATM, «Asynchronous Transfer Mode» est un standard ITU-T.*
- \* Des forums : promouvoir une technologie et sa standardisation.  
*Exemple le MEF, «Metro Ethernet Forum».*
- \* Obligations de se conformer aux régulateurs nationaux, comme le **FCC**, «*Federal Communications Commission*» qui surveille, par exemple, l'utilisation des différents fréquences dans le cas de transmission sans fil.

## Les documents de références

### Les «Request for Comment» & l'IETF, «Internet Engineering Task Force»

- IETF :organisme responsable du développement des standards de l'Internet.
  - ◊ son propre système de standardisation des **protocoles** utilisés par les matériels connectés à Internet.  
*Les protocoles concernés sont plus proches de l'utilisateur (applications) que du matériel.*
- Les standards Internet : des spécifications testées et qui doivent être suivies.
  - ◊ la procédure d'élaboration est stricte:
    - \* «Internet draft» : document de travail, souvent modifié sans statut particulier et de durée de vie d'au plus 6 mois ;
    - \* les développeurs travaillent à partir de ces «drafts» ;
    - \* un draft peut être publié sous la forme d'un RFC (juste une appellation, il n'y a plus besoin de retour ou *feedback*).
  - ◊ RFC identifiée par un numéro, librement consultable et, suivant le niveau de **requirements**, **obligatoire**, ou pas.
  - ◊ Tous les RFCs ne sont pas des standards, même ceux définissant des protocoles entiers.
  - ◊ Après un certain temps, la RFC peut arriver à maturité et finir dans les «RFC historiques».



## La gouvernance d'Internet : les organismes responsables

- **InterNIC**, «*Internet Network Information Center*» entre 1992-1998 :
  - ◊ organisme public américain chargé de la gestion centrale des adresses et des noms de domaines Internet et de l'accréditation d'un organisme homologue dans chaque pays, les organismes délégués :
    - \* AfriNIC (Afrique),
    - \* APNIC (Asie, Pacifique),
    - \* ARIN (Amérique du Nord),
    - \* LACNIC (Amérique du Sud, îles Caraïbes),
    - \* RIPE NCC (Europe, Moyen-Orient)
    - \* NIC France ou afnic, NIC Angleterre, etc.
- **ICANN**, «*Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*» :
  - ◊ Organisation créée en octobre 1998, pour s'ouvrir à la concurrence
  - ◊ traite les noms de domaines et leur délégation (par exemple VERISIGN Inc. : zone « .com ») ;
  - ◊ exploitation des serveurs de la racine du DNS (ceux qui font autorité) ;
  - ◊ allocation de blocs de numéro IP ;
  - ◊ en France, les prestataires (fournisseurs d'accès) font l'intermédiaire avec l'afNIC
- **IANA**, «*Internet Assigned Numbers Authority*» :
  - ◊ tient l'annuaire : adresses IP & numéros de protocoles ;
  - ◊ adresses IP et numéros d'AS : déléguées aux RIR régionaux, «Regional Internet Registries» ;
  - ◊ numéros de protocoles et de ports (entre 1 et 1023) ;
  - ◊ déléguées aux LIRs, «Local Internet Registry» (eg. FAI).
- Les «**Registrar**» :
  - ◊ Un registrar (bureau d'enregistrement) est une société ou une association permettant le dépôt de noms de domaine internet, dans les TLD, «Top Level Domain», où il n'y a pas de vente directe.
  - ◊ Il faut payer un certain montant pour acquérir et protéger un nom de domaine.
- **GIP Renater** (Groupement d'Intérêt Public) :
  - ◊ Réseau de la recherche en France, «Réseau National de télécommunications pour la Technologie l'Enseignement et la Recherche»



## Le réseau TCP/IP

### La conception

Contraintes du protocole IP «Internet Protocol» RFC 791 :

- \* utiliser la topologie réseau **point à point** (pour permettre de franchir des grandes distances c'est obligatoire) ;
- \* la panne d'un équipement du **sous-réseau d'interconnexion** ne doit pas entraîner une rupture du réseau ;
- \* privilégier la **disponibilité** du réseau : il doit servir au **maximum**.

Le but est que les **échanges persistent** :

- ▷ du moment que l'ordinateur **source** et l'ordinateur **destination fonctionnent** ;
- ▷ même si certains **routeurs** ou certaines **lignes de transmission** tombent en **panne** (origine militaire de la création d'Internet par le DoD, «Department of Defense», états-unis).

### Les moyens

- privilégier la **décentralisation** : pas de nœud central, redondance et distribution des informations nécessaires au fonctionnement du réseau (routeurs, DNS par exemple) ;
- privilégier le côté **dynamique** : chaque appareil connecté au réseau recherche/découvre tout le temps les matériels nécessaires à sa communication (routeurs, lignes de transmission, chemins, etc.) ;
- définir une **architecture très souple** pour pouvoir mettre en œuvre des applications très diverses comme le transfert de fichiers ou la transmission de la parole en temps réel (TCP et UDP) ;
- faciliter le **routage** : construire une méthode simple et rapide (opérations binaires par exemple) ;
- permettre le **regroupement de machines** pour les gérer ensemble (regroupement en réseau) ;
- faciliter le travail de l'administrateur (*sisi...*) .

## Adressage des matériels : Adresse IPv4 et Adresse MAC

### Adressage pour le protocole IP (IPv4)

Chaque ordinateur et chaque routeur du réseau Internet possède une adresse IP.

L'adresse IP est une **adresse binaire** composée de deux parties <id. réseau><id. machine> :

- \* un **identifiant de réseau** ;
- \* un **identifiant machine** pour la distinguer dans le réseau.

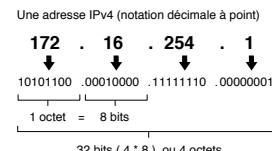
Chaque adresse IP doit être unique pour permettre de la localiser sur la planète.

- \* Il existent différentes répartitions des 32 bits entre identifiant réseau et identifiant machine :
  - ◊ ces différentes répartitions définissent un ensemble de **classes de réseaux** ;
  - ◊ ces classes ne sont plus utilisées en CIDR, où on indique uniquement le nombre de bits de la partie réseau ;

### Propriétés

▷ Codée sur **32 bits**.

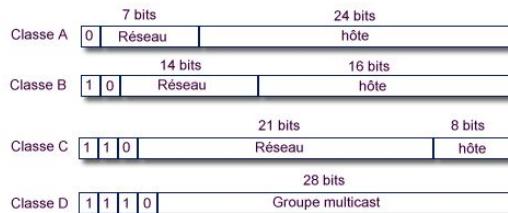
▷ Représentée par **commodité** en «décimale pointée» : 4 entiers variant entre 0 et 255 séparés par des points  
exemple : 164.81.1.4



- ▷ un **organisme officiel**, le NIC, «Network Information Center», est seul habilité à délivrer des numéros d'identification des réseaux.
- ▷ il y a, en général, une seule adresse IP par interface réseau.  
*Dans le cas d'un routeur interconnectant 2 réseaux différents, il possède une adresse IP pour chacune de ses interfaces connectées à un réseau.*

### Répartition (adresse réseau, adresse machine)

#### Les classes de réseaux définies par un «préfixe»



Les adresses de classe A sont peu utilisées. Exemple : 3.0.0.0/8, AS80, GE-CRD - General Electric Company.

#### Aux niveaux des adresses IP

32-bit Address Starts with:	Number of Addresses:	% of Address Space
Class A 0 (0-127)	$2^{31} = 2,147,483,648$	50
Class B 10 (128-191)	$2^{30} = 1,073,741,824$	25
Class C 110 (192-223)	$2^{29} = 536,870,912$	12.5
Class D 1110 (224-239)	$2^{28} = 268,435,456$	6.25
Class E 1111 (240-255)	$2^{28} = 268,435,456$	6.25
First byte	Second byte	Third byte
		Fourth byte

## Adresses IP réservées pour des usages particuliers

Ces adresses permettent :

- \* des envois de messages **multi-destinataires** ;
- \* désigner la **machine courante** ;
- \* désigner le **réseau courant**.

Tout à zéro	L'ordinateur lui-même
Tout à zéro	Id. de machine Un ordinateur sur le réseau lui-même
Tout à 1	Diffusion limitée au réseau lui-même
Id. de réseau	Tout à 1 Diffusion dirigée vers ce réseau
127	Nombre quelconque Boucle

L'adresse de «boucle» (127.X.Y.Z) permet d'effectuer :

- ◊ des communications inter-programme sur la même machine
- ◊ des tests de logiciels réseaux. *Dans ces cas là, les paquets ne sont pas réellement émis sur le réseau.*

D'autres adresses particulières :

- ◊ 0.0.0.0 est utilisé par une machine pour connaître sa propre adresse IP lors d'un processus d'amorçage (BOOTP). *Elle devra se procurer une adresse IP par l'intermédiaire d'une autre machine.*
- ◊ 255.255.255.255 est une adresse de diffusion locale car elle désigne toutes les machines du réseau auquel appartient l'ordinateur qui utilise cette adresse  $\Rightarrow$  **pas besoin de connaissance du réseau**.

### Réseaux privés, RFC1918

Les adresses pour **réseau privé** ou **intranet** (sans accès direct à l'extérieur) :

- \* 10.0.0.0/8 : de 10.0.0.0 à 10.255.255.255  $\Rightarrow$  **classe A**
- \* 172.16.0.0/12 : 172.16.0.0 à 172.31.255.255  $\Rightarrow$  **pas de classe**
- \* 192.168.0.0/16 : 192.168.0.0 à 192.168.255.255  $\Rightarrow$  **classe B**

Ces réseaux ne sont pas «routables» !

## Combiner réseau à diffusion et réseau IP

### Faire le point...

- sur un **réseau à datagramme**, il circule...**des datagrammes**! ;
- le **réseau à datagramme** est appelé **réseau IP** : il utilise des algorithmes, des formats de messages définis dans la norme IP, «Internet Protocol» ;
- un **réseau à diffusion** fait circuler des messages de format différent : les **trames** (on parle de **trame Ethernet** ou IEEE 802.3) ;
- un datagramme doit emprunter un réseau à diffusion pour atteindre un ordinateur :
  - ◊ **principe d'encapsulation** : le datagramme est «inclus» dans une trame Ethernet :
  - ◊ à l'**adresse IP** d'une machine doit correspondre l'identifiant de cette machine dans le réseau à diffusion : une **adresse MAC** :
    - \* l'adresse MAC est attachée à la carte réseau et est choisie par le constructeur de cette carte ;
    - \* l'adresse IP est choisie par l'administrateur réseau suivant la configuration qu'il veut donner à son réseau ;

### Comment faire la correspondance entre @MAC et @IP ?

- a. c'est l'**ordinateur** qui connaît l'adresse MAC de sa carte réseau ;
- b. c'est l'**ordinateur** qui connaît son adresse IP ;
- c. Qui peut dire à quelle adresse IP correspond tel adresse MAC ? **L'ordinateur lui-même** !
- d. **Définition d'un protocole** pour « questionner » les ordinateurs : ARP, «Address Resolution Protocol»

## Correspondance entre @MAC et @IP : le protocole ARP

### Transmission physique des datagrammes IP

La couche liaison de données est chargée de :

- ▷ la mise en correspondance des @IP avec les @MAC des interfaces physiques.
  - ▷ l'**encapsulation** des datagrammes IP afin qu'ils puissent être transmis sur un support physique particulier.
- Lorsque le protocole IP doit envoyer un datagramme à un équipement relié à un réseau à diffusion, la couche liaison de donnée doit construire une trame ethernet avec l'@MAC du destinataire.

### Correspondance entre adresses physiques, @MAC, et adresses IP, @IP

Le protocole ARP, «Address Resolution Protocol» fournit une **correspondance dynamique** entre une adresse IP connue et l'adresse matérielle correspondante.

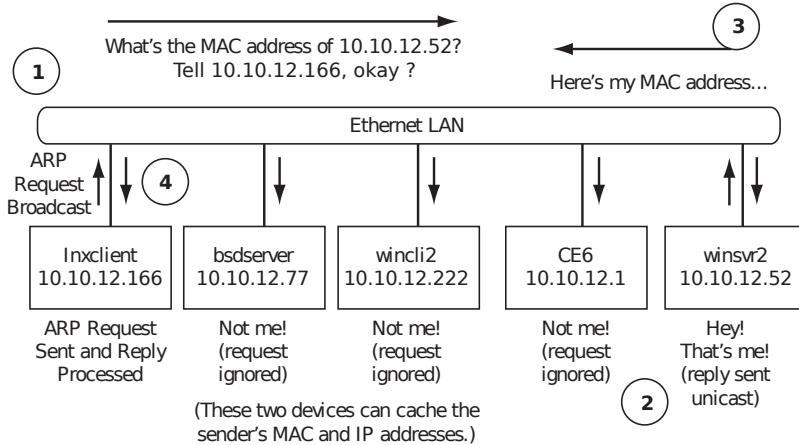
Fonctionnement :

- ▷ ARP dispose d'une **mémoire cache** : lors de la demande de l'@MAC associée à une @IP, il consulte sa **mémoire cache ARP** pour voir si l'@IP distante y est mise en correspondance avec @MAC.
    - ◊ Si c'est le cas le datagramme IP est émis immédiatement, enveloppé dans une **trame Ethernet** envoyée à l'adresse physique destination (@MAC).
    - ◊ Sinon la couche liaison de données construit une **requête ARP**.
  - ▷ ARP utilise le principe de «*diffusion*» du réseau local : la requête ARP est transmise en «*broadcast*».
  - ▷ Lorsqu'un **message ARP** est reçu, la couche liaison de donnée fait :
    - ◊ une **première vérification** pour voir si c'est une **requête ARP** et que l'**@IP demandée correspond à l'@IP locale** alors une **réponse ARP** est renvoyée à destination de l'@MAC de l'expéditeur.
    - ◊ La machine répond parce qu'elle est concernée : c'est son adresse qui est demandée.
    - ◊ une **seconde vérification** pour vérifier si l'adresse IP de l'émetteur se trouve déjà dans la **mémoire cache ARP locale** sinon il y a **mise à jour** de la mémoire cache avec cette nouvelle association.
- Elle apprend l'association, comme dans le cas d'un «gratuitous ARP», c-à-d une réponse ARP non sollicitée envoyée en broadcast.

## Illustration d'ARP

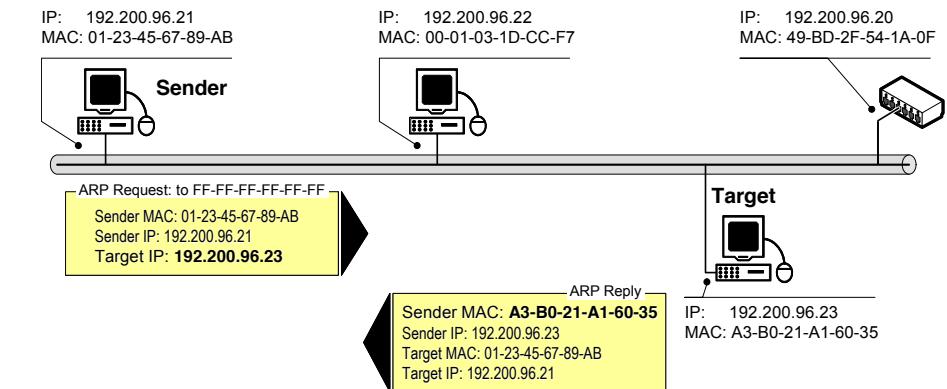
### Comment échanger réellement sur un réseau local à diffusion ?

- \* Les machines ont chacune une carte réseau ;
- \* Chaque carte a une **adresse MAC unique** donnée par le constructeur ;
- \* Chaque machine dispose d'une **adresse IP** donnée par l'administrateur du réseau.



La machine 10.10.10.166 demande l'@MAC de la machine 10.10.12.52.

## Illustration d'ARP : les échanges



- ◊ La requête de la machine «192.200.96.21» demande l'@MAC de la machine 192.200.96.23 ;
- ◊ La réponse de la machine 192.200.96.23 donne la réponse @MAC A3:B0:21:A1:60:35.

## Illustration d'ARP

### Le protocole RARP «Reverse Address Resolution Protocol»

Il réalise l'opération inverse :

- une machine sans adresse IP connue peut envoyer une requête RARP pour demander son adresse IP.
- une machine particulière (un serveur gérant le réseau) lui répond et lui affecte son adresse IP.
- cette machine dispose d'une table de correspondance : (adresse physique, adresse IP).

Le protocole RARP est utile pour amorcer une station sans disque, un Terminal X-Window, ou une imprimante.

### Pour consulter la table ARP

#### Sous Linux

```
xterm
pef@solaris:~$ ip neighbor
192.168.42.254 dev eth0 lladdr 00:07:cb:cc:d4:e5 STALE
192.168.42.122 dev eth0 lladdr 64:b9:e8:d2:23:ba REACHABLE
```

#### Sous Windows

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Documents and Settings\pef>arp -a
Interface : 192.168.144.128 --- 0x20002
Adresse Internet      Adresse physique
192.168.144.254      00-50-56-e5-45-36      Type
                                                               dynamique
C:\Documents and Settings\pef>
```

## Routage direct & indirect, encapsulation

Pour envoyer un datagramme d'une source vers une destination, il faut savoir **localiser** la machine destination.

Deux possibilités :

- ▷ les deux machines **font partie** du même réseau local : on parle de **routage direct** (sur Ethernet, on utilisera le protocole ARP et l'envoie direct sur le réseau à diffusion) ;
- ▷ les deux machines **ne font pas partie** du même réseau local : on parle de **routage indirect**.  
On doit passer par un intermédiaire qui permet de sortir du réseau local pour aller vers l'extérieur : le **routeur** (ou appelé «**passerelle**» ou *gateway*).

### Pour faire du routage direct ou indirect pour un datagramme

- ▷ savoir si les deux machines font **partie du même réseau** local ;
- ▷ connaître l'**@IP** d'un **routeur de sortie** ;
- ▷ remettre **directement** le datagramme à la machine destination si elles sont dans le même réseau locale ;
- ▷ remettre le datagramme **au routeur sinon**.

### Comment savoir si Source et Destination sont dans le même réseau ?

Il faut **comparer** l'**<id. réseau>** des deux adresses : si c'est la **même** ⇒ les deux sont dans le **même réseau local**.

### Comment remettre le datagramme au routeur

Il faut utiliser le mécanisme **d'encapsulation** d'un datagramme dans une trame :

- ▷ la **trame** sert à remettre des données d'une machine connectée à un réseau local à une autre machine connectée au même réseau local ;
- ▷ la **trame** possède une **@MAC de destination indépendante** de l'**@IP** : il est possible d'envoyer la trame à une machine dont l'**@IP ne correspond pas** à son **@IP** !

Par exemple : on peut envoyer une datagramme à destination de l'extérieur du réseau local à l'**@MAC** du routeur.

**Attention** : les attaques MiTM, «*Man-in-the-Middle*», opèrent sur l'association **@MAC ⇔ @IP** du routeur !

## Algorithme de routage : choix entre direct ou indirect

### Localisation de la machine destinataire

Chaque ordinateur connecté au réseau Internet dispose : ▷ d'une **@IP** sur 32 bits ;

- ▷ d'un **masque de sous-réseau** : répartition des 32 bits d'**@IP** entre **<id. réseau><id. machine>**.

### Algorithme de choix routage direct/indirect

Envoi d'un datagramme :

- ▷ de S : 164.81.128.34 et masque 255.255.192.0 ;
- ▷ à destination de D : 193.50.185.12.

*Le masque de réseau de la machine D n'est pas connu de S.*

- \* combinaison avec l'opérateur binaire «**ET**», &, du **masque de sous-réseau de S** et des **@IP** de S et D ;

ET	0	1
0	0	0
1	0	1

**@IP de S**                                   **@IP de D**  
164.81.128.34 [10100100|01010001|10000000|00010001] 193.50.185.12 [11000001|00110010|10111001|00000110]

**masque de S**                                   **ET**   **masque de S**                                   **ET**  
255.255.192.0 [11111111|11111111|11000000|00000000] 255.255.192.0 [11111111|11111111|11000000|00000000]

**@IP réseau**                                   **id. réseau**                                   =                                   **@IP réseau**                                   **id. réseau**                                   =

164.81.128.0 [10100100|01010001|10000000|00000000] 193.50.128.0 [11000001|00110010|10000000|00000000]

- \* comparaison des **@IP réseau d'appartenance** des adresses de S et D :

164.81.128.0 [10100100|01010001|10000000|00000000] 193.50.128.0 [11000001|00110010|10000000|00000000]

- ◊ Si **égalité** alors la destination D est **dans le même réseau local** ⇒ **routage direct**

*Si ce n'est pas vrai alors il y a un problème de choix de l'adresse réseau : l'administrateur s'est planté !*

- ◊ Si **différence** alors D n'est pas dans le réseau local ⇒ **routage indirect**:

⇒ envoi par l'**intermédiaire d'un routeur de sortie** du réseau local.

*Sur l'exemple, 164.81.128.0 ≠ 193.50.128.0 ⇒ routage indirect.*

## Algorithme de choix routage direct/indirect

Nouvelle version : la notion de préfixe CIDR : *Classless Inter-Domain Routing*

Plus de notion de **classe** : on indique la répartition **<id. réseau><id. machine>** directement à l'aide d'un «/n».

Exemple: 164.81.128.34/18 où /18 indique l'affectation des 18 premiers bits de l'adresse pour indiquer le réseau.

un préfixe «/18» correspond au masque : 255.255.192.0

164.81.128.34 [11000001|00110010|10111001|00000110]

164.81.128.0 [11000001|00110010|10000000|00000000]

Si :

- ▷ (@IP réseau de S) = (@IP réseau de D suivant le préfixe de S) ⇒ **routage direct**.

- ▷ (@IP réseau de S) ≠ (@IP réseau de D suivant le préfixe de S) ⇒ **routage indirect**.

### Mise en œuvre du routage direct

Utilisation du réseau à diffusion et donc de la fameuse **@MAC** et du protocole **ARP**...

### Mise en œuvre du routage indirect

- ▷ il faut connaître l'adresse d'un **routeur de sortie** ;

- ▷ il faut remettre le datagramme à ce **routeur en routage direct**.

## Le premier routeur ou la «passerelle» : sortir du réseau local

### Sous Linux

**Commandes ip address & ip link**  
permet de connaître la configuration des interfaces actives : carte réseau, pont (bridge), interface virtuelle...

```
xterm
pef@solaris:~$ ip link show eth0
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast
    state UP qlen 1000
        link/ether 00:11:de:ad:be:ef brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
pef@solaris:~/RESEAUX_I/FIREWALL$ ip address show eth0
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast
    state UP qlen 1000
        link/ether 00:11:de:ad:be:ef brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
        inet 192.168.42.83/24 brd 192.168.42.255 scope global eth0
            inet6 fe80::211:deff:fead:beef/64 scope link
                valid_lft forever preferred_lft forever
```

Pour :

\* activer une interface :

sudo ip link set dev eth0 up

\* désactiver :

sudo ip link set dev eth0 down

\* enlever les adresses IP associées à une interface :

sudo ip address flush dev eth0

### Commande ip route

```
xterm
pef@solaris:~$ ip route
137.204.212.128/25 dev bridge_dmr proto kernel scope link src 137.204.212.129
137.204.212.0/25 dev bridge_internal proto kernel scope link src 137.204.212.1
192.168.42.0/24 dev eth0 proto kernel scope link src 192.168.42.83 metric 1
169.254.0.0/16 dev eth0 scope link metric 1000
default via 192.168.42.254 dev eth0 proto static
```

On remarque que la route par défaut pointe vers 192.168.42.254, c-à-d que tout datagramme qui n'est pas destiné à un réseau connu de la table de routage sera transmis vers le routeur associé à cette adresse.

## Le premier routeur ou la «passerelle» : sortir du réseau local

### Sous Windows

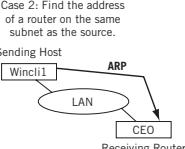
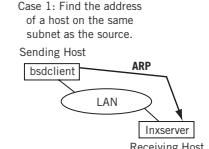
Commande ipconfig

```
ex C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Documents and Settings\PeF>ipconfig /all
Configuration IP de Windows
  Nom de l'hôte . . . . . : macbookpro
  Type de nœud principal . . . . . : Inconnu
  Routage IP actif . . . . . : Non
  Proxy WINS actif . . . . . : Non
  Liste de recherche du suffixe DNS : localdomain
Carte Ethernet Connexion au réseau local 2:
  Suffixe DNS propre à la connexion : localdomain
  Description . . . . . : VMware Accelerated AMD PCNet Adapter
  #2
  Adress physique . . . . . : 00-0C-29-7E-40-1E
  DHCP activé . . . . . : Oui
  Configuration automatique activée . . . . . : Oui
  Masque de sous-réseau . . . . . : 255.255.255.0
  Passerelle par défaut . . . . . : 192.168.144.2
  Serveur DNS par défaut . . . . . : 192.168.144.2
  Serveurs DNS . . . . . : 192.168.144.2
  Date obtenu . . . . . : mercredi 12 décembre 2007 11:22:16
  Date expirant . . . . . : mercredi 12 décembre 2007 11:52:16
C:\Documents and Settings\PeF>
```

Commande route print

```
ex C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Documents and Settings\PeF>route print
C:\>
Liste d'interfaces
0x1 ..... 00 0c 29 7e 40 1e ... MS TCP Loopback interface
0x20002 ... 00 0c 29 7e 40 1e ... Carte AMD PCNET Family Ethernet PCI #2 - Min
iproute d'annoncement par défaut
  ...
  Itinéraires persistants :
    Destination réseau : Masque réseau :adr. passerelle :adr. interface :Métrique
    0.0.0.0 : 0.0.0.0 : 192.168.144.2 : 192.168.144.128 : 10
    127.0.0.0 : 255.0.0.0 : 127.0.0.1 : 127.0.0.1 : 1
    192.168.144.0 : 255.255.255.0 : 192.168.144.128 : 192.168.144.128 : 10
    192.168.144.128 : 255.255.255.255 : 127.0.0.1 : 127.0.0.1 : 10
    192.168.144.255 : 255.255.255.255 : 192.168.144.128 : 192.168.144.128 : 10
    192.168.144.128 : 255.255.255.255 : 192.168.144.128 : 192.168.144.128 : 10
    255.255.255.255 : 255.255.255.255 : 192.168.144.128 : 192.168.144.128 : 1
  Passerelle par défaut : 192.168.144.2
  Itinéraires persistants :
    fucum
C:\Documents and Settings\PeF>
```

## Routage & ARP : Quatre cas de figure



1. **hôte vers hôte**: l'émetteur est un hôte qui veut envoyer un paquet à un autre hôte dans le même réseau local.  
Dans ce cas, l'@IP de destination est connue et l'@MAC de destination doit être trouvée.

2. **hôte vers routeur**: l'émetteur est un hôte et veut envoyer un paquet à un autre hôte **n'appartenant pas** au réseau local.

Il doit consulter la table de routage, «forwarding table» ou «Forwarding Information Base», pour trouver l'@IP du routeur.

L'@IP du routeur est connue et l'@MAC du routeur doit être trouvée.

3. **routeur vers routeur**: l'émetteur est un routeur et veut «faire suivre» un paquet à un autre routeur connecté dans le même réseau local.

La table de routage est utilisée pour trouver l'@IP du routeur.

L'@IP du routeur est connue et l'@MAC du routeur destination doit être trouvée.

4. **routeur vers hôte**: l'émetteur est un routeur et veut «faire suivre», «forward», un paquet vers un hôte dans le même réseau local.

L'@IP de l'hôte est connue, elle est contenue dans le paquet et l'@MAC de l'hôte doit être trouvée.

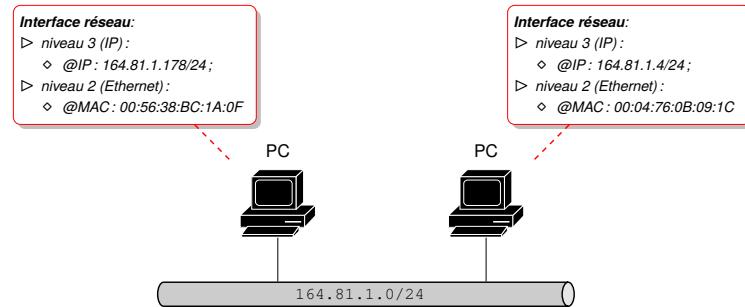
**Attention**

«...dans le même réseau local» ! => ARP ne sert quand dans un réseau local.

## Routage direct illustré

Chaque machine est identifiée par :

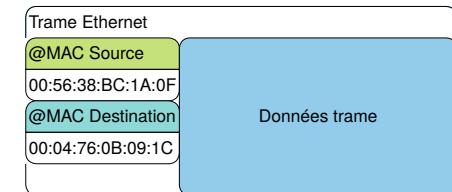
- \* une adresse de niveau 2 (@MAC);
- \* une adresse de niveau 3 (@IP);
- \* un réseau d'appartenance connu:
  - ◊ à l'aide du **préfixe** «/n» indiquant n le nombre de bits de l'identifiant réseau»
  - ◊ ou à l'aide du **masque réseau**, **netmask**, adresse où chaque bit de l'identifiant réseau est à 1, les autres sont à 0.



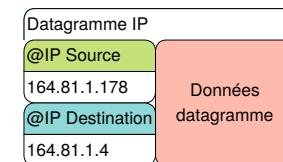
## Routage direct illustré

Pour être échangé, les datagrammes IP sont encapsulés dans des trames Ethernet

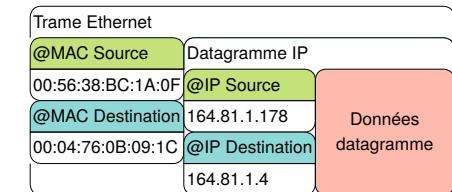
- \* la **trame** contient:
  - ◊ une @MAC source ;
  - ◊ une @MAC de destination ;



- \* le **datagramme** contient:
  - ◊ une @IP source ;
  - ◊ une @IP destination et des données ;



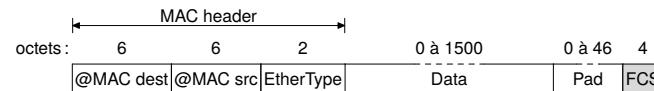
- \* la **trame encapsule** le datagramme IP :



## Encapsulation en technologie Ethernet : les détails

Le réseau à diffusion utilise une technologie différente du réseau IP :

- \* il dispose de ses propres adresses : @MAC ;
- \* il utilise des messages sous un format particulier : la trame Ethernet ou IEEE 802.3 :



Où :

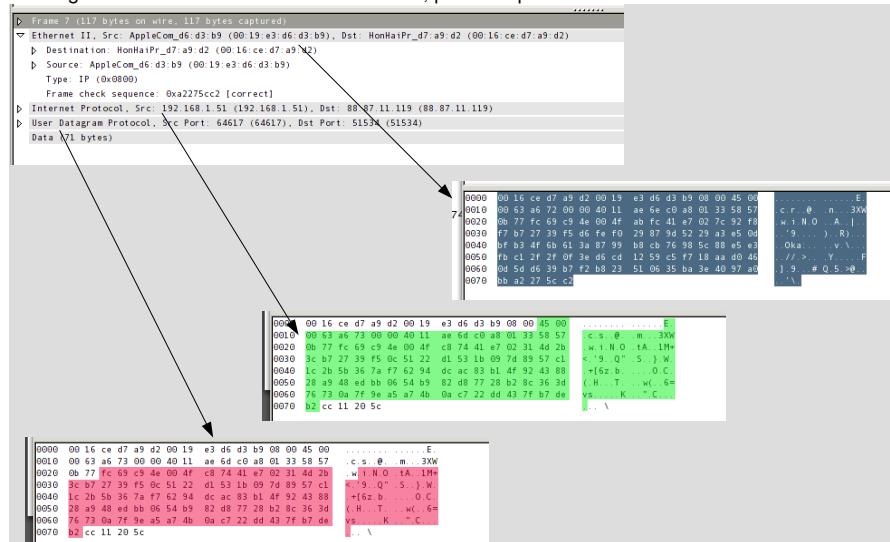
- ◊ **@MAC destination puis @MAC source** : ⇒ le récepteur détermine immédiatement s'il est destinataire ;
- ◊ **EtherType** (valeur > 1536) :
  - \* 0x0800 pour un datagramme IPv4, 0x0806 pour un datagramme IPv6, 0x8006 pour un message ARP, 0x888E pour le 802.1x, 0x8100 pour le VLAN...;
  - \* mais, si la valeur < 1500 ⇒ trame 802.3 avec LLC, «Logical Link Control» ;
- ◊ **Data** : les données de la trame, complétées éventuellement par du bourrage (la longueur de ce champ est comprise entre 0 et 1500 octets) ;
- ◊ **PAD** ou **bourrage** : octets de bourrage sans signification, insérés si la longueur du champ Data est insuffisante (inférieure à 46 octets) ;
- ◊ **FCS**, **frame check sequence** ou **Checksum** : champ pour la **détection d'erreurs** (rarement transmis aux programmes).

### Attention

- \* Si le FCS est incorrect alors la trame n'est **pas transmise** par la carte réseau au système d'exploitation.
- \* La trame a une taille de 64 à 1518 octets ( $6 + 6 + 2 + 46 + 4 = 64$  à  $6 + 6 + 2 + 1500 + 4 = 1518$ ).

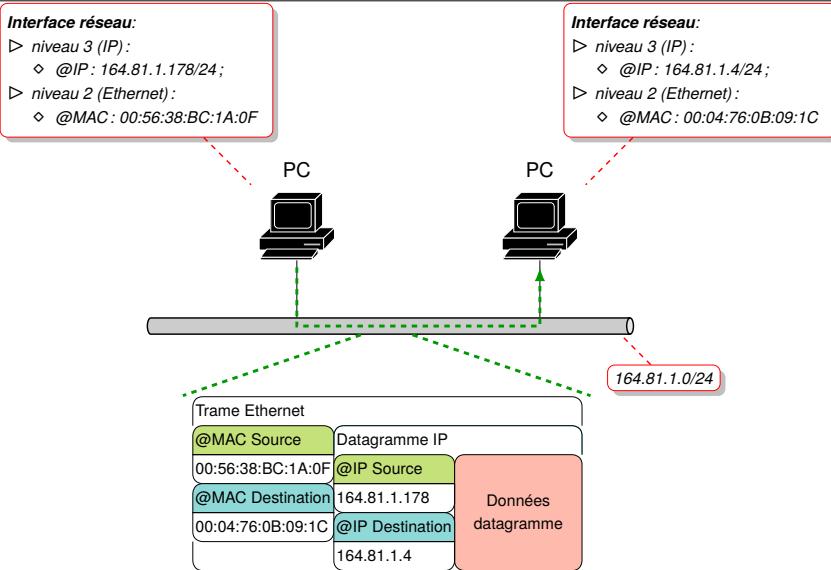
## Encapsulation en technologie Ethernet vu dans Wireshark

Un datagramme IP est contenu dans une trame, par exemple une trame Ethernet :



Le datagramme IP encapsule lui-même un datagramme UDP...

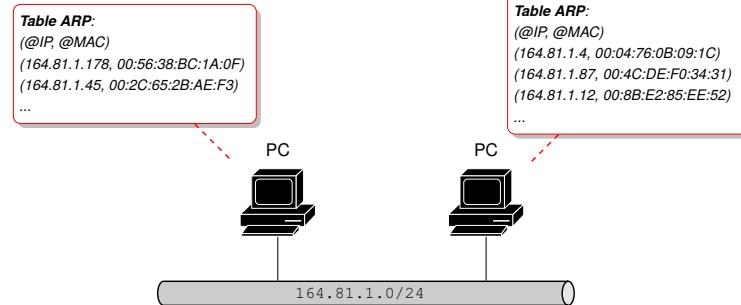
## Routage direct illustré



## Routage direct illustré & ARP

Pour connaître la correspondance entre adresse IP et adresse MAC :

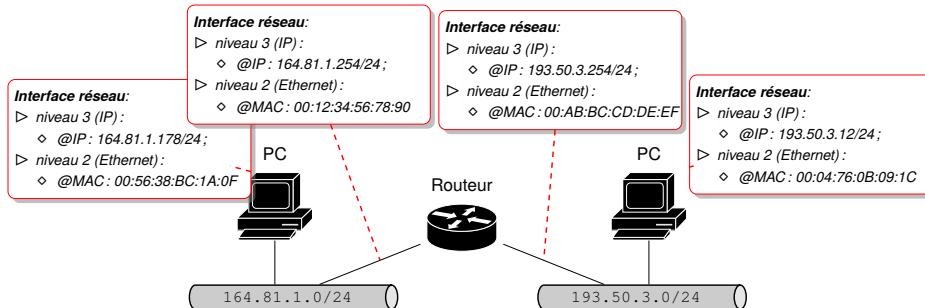
- ▷ mise en oeuvre du protocole ARP (Address Resolution Protocol) ;
- ▷ construction d'une table de correspondance entre @IP et MAC sur chaque machine (cache ARP).



La modification malveillante de cette table est possible : «ARP Spoofing» (usurpation d'identité), «ARP Cache Poisoning» (insertion d'association erronée).

## Routage indirect illustré

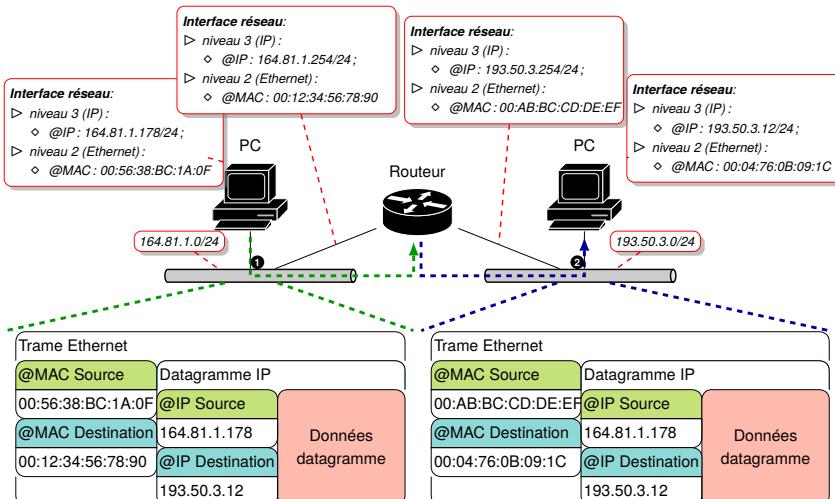
Le paquet de la machine 164.81.1.178 est routé par l'intermédiaire du routeur vers la machine 193.50.3.12.



## Routage indirect illustré

Le datagramme IP est **encapsulé**:

- ▷ par la machine 164.81.1.178, dans une trame à **destination du routeur**;
- ▷ puis, par le routeur, dans une nouvelle trame à destination de la machine 193.50.3.12.



*L'encapsulation permet la redirection vers le routeur sans modifier les @IP du datagramme.*

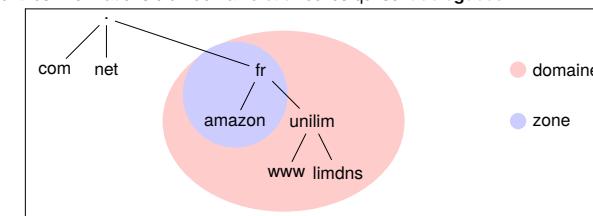
## Le DNS, «Domain Name Server» : Principe de délégation

Le système DNS est entièrement distribué au niveau planétaire en utilisant la **délégation de domaine**.

À tout domaine est associé une **responsabilité administrative**.

Une organisation responsable d'un domaine peut :

- ▷ **découper** le domaine en sous-domaines ;
- ▷ **déléguer** les sous-domaines à d'autres organisations :
  - ◊ qui deviennent responsables du (des) sous-domaine(s) qui leurs sont délégué(s) peuvent, à leur tour, déléguer des sous-domaines des sous-domaines qu'elles gèrent.
  - ◊ *Le domaine parent contient alors seulement un pointeur vers le sous-domaine délégué;*
- \* Les serveurs de nom enregistrent les données propres à une partie de l'espace nom de domaine dans une **zone**.
- \* le serveur de nom a **autorité administrative** sur cette zone ;
- \* un serveur de nom peut avoir **autorité** sur plusieurs zones ;
- \* une **zone** contient les informations d'un domaine **sauf** celles qui sont **déléguées** :



## Les bases «Whois»

### Whois «unilim.fr»

```
darkstar:~ pef$ whois unilim.fr
%
% This is the AFRINIC Whois server.
%
% complete date format : DD/MM/YYYY
% short date format : DD/MM
% version : FRNIC-2.5
%
% Rights restricted by copyright.
% See http://www.afrinic.fr/afrinic/web/mentions-legales-whois_en
%
% Use '-h' option to obtain more information about this service.
%
% [2a01:0e35:8a71:be0c:66b9:e8ff:fed2:23ba REQUEST] >> unilim.fr
%
% RL Net [#####] - RL IP [#####].
%
domain: unilim.fr
status: ACTIVE
holder: NO
holder-c: UDL3-FRNIC
admin-c: JPL1325-FRNIC
tech-c: GRST1-FRNIC
tech-c: NV70-FRNIC
tech-c: GU245-FRNIC
zone-c: NFC1-FRNIC
ns1-id: NSL5796-FRNIC
registrar: GIP RENATER
Expiry Date: 01/01/2016
created: 01/01/1995
last-update: 15/12/2014
source: FRNIC

ns-list: NSL5796-FRNIC
nserver: limdns.unilim.fr [164.81.1.4]
nserver: limdns2.unilim.fr [164.81.1.5]
nserver: cnddns.cines.fr [193.48.169.40 2001:660:6301:301::2:1]
source: FRNIC
```

```
registrar: GIP RENATER
type: Isp Option 1
address: 23-25 Rue David
address: PARIS
country: FR
phone: +33 1 53 94 20 30
fax-no: +33 1 53 94 20 31
e-mail: domaine@renater.fr
website: http://www.renater.fr
anonymous: NO
registered: 01/01/1998
source: FRNIC

nic-hdl: JPL1325-FRNIC
type: PERSON
contact: Jean-Pierre Laine
address: Unvi. de Limoges
address: 123, Avenue Albert Thomas
address: 87060 Limoges
country: FR
phone: +33 5 55 45 77 08
e-mail: jean-pierre.laine@unilim.fr
registrar: GIP RENATER
changed: 24/10/2013 nic@nic.fr
anonymous: NO
obsoleted: NO
source: FRNIC
```

*Le responsable du domaine : Jean-Pierre Laine*

## La requête DNS : traduction du «nom de domaine» en «adresse IP»

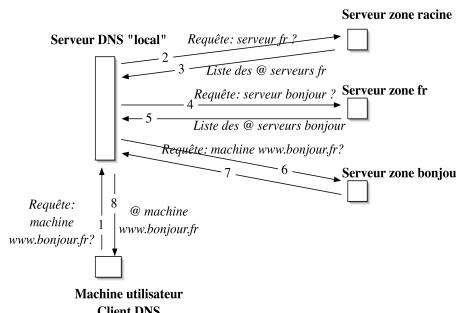
### Modèle de fonctionnement client / serveur

- ▷ l'utilisateur utilise un **nom de domaine** dans une application (exemple : ping www.bonjour.fr);
- ▷ l'application cliente demande la **traduction du nom de domaine** auprès d'un serveur de nom (DNS) : cette opération s'appelle la «**Résolution de nom**», ou «**Name resolver**»:
  - ◊ si le serveur connaît la réponse il répond ;
  - ◊ sinon,
    - \* s'il fait **autorité** pour le domaine demandé, alors pas de réponse (la machine n'existe pas);
    - \* s'il ne fait pas autorité, le serveur de nom **interroge d'autres serveurs de nom** (de plus grand suffixe commun) jusqu'à ce que l'association nom de domaine / adresse IP soit trouvée;
  - ◊ le serveur de nom retourne l'**adresse IP** au logiciel client: @IP de la machine «www» (il mémorise la réponse dans un cache et pour une certaine durée);

⇒ Le **logiciel client** contacte le **serveur**, comme si l'utilisateur avait spécifié une adresse IP.

Exemple :

```
xterm
$ socat -tcp:ishtar.msi.unilim.fr:6688
connexion établie avec 164.81.60.43
```



## Mécanismes

### Resolver

Les «resolvers» sont les processus clients qui contactent les serveurs de nom Fonctionnement :

- ◊ contacte un «name server» (dont l'(les) adresse(s) est (sont) configurées sur la machine exécutant ce resolver);
- ◊ interprète les réponses et retourne l'information au logiciel appelant;
- ◊ gère un cache (dépend de la mise en oeuvre).

Le serveur de nom interroge également d'autres serveurs de nom, lorsqu'il n'a pas autorité sur la zone requise (fonctionnement **itératif** ou **récursif**).

Si le serveur de nom est en dehors du domaine requis, il peut être amené à contacter un serveur racine.

### Amélioration des performances

Mécanisme de cache dans les serveurs pour limiter le nombre d'interrogations

- ◊ évite la surcharge du réseau;
- ◊ diminue les délais de réponse;
- ◊ baisse la charge des serveurs de haut niveau (les serveurs racines).

Remplissage du cache lors des requêtes des clients et durée de vie limitée dans le cache

- ◊ TTL (Time To Live) spécifié dans les réponses pour éviter qu'une association soit conservée trop longtemps.

### Types de serveur de nom

Serveur de nom  **primaire** :

- ◊ maintient la base de données de la zone dont il a l'**autorité administrative**

Serveur de nom **secondaire** :

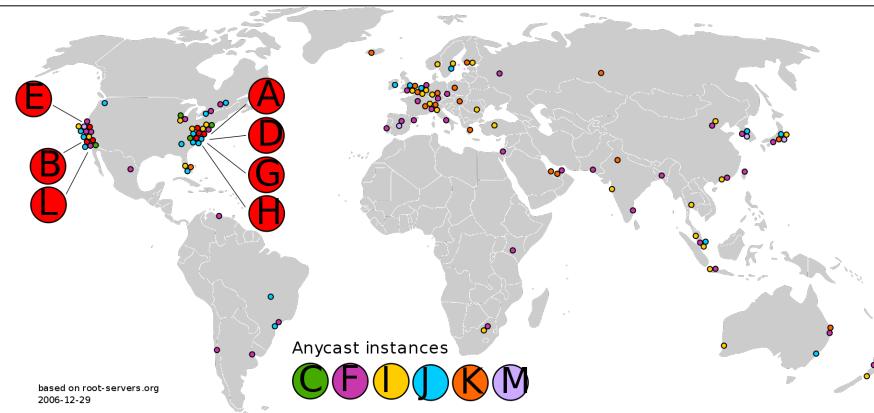
- ◊ interroge périodiquement le serveur de nom primaire et met à jour les données

Il y a **un** serveur primaire et généralement **plusieurs** secondaires.

La redondance permet la défaillance éventuelle du primaire et du (des) secondaire(s)

Un serveur de nom peut être primaire pour une (des) zone(s) et secondaire pour d'autre(s).

## Les 13 serveurs racines



Le terme «**Anycast**» permet d'offrir des services DNS de proximité à l'aide de cette capacité offerte par IPv6.

On peut remarquer que ce service de proximité permet même de délocaliser géographiquement les serveurs et améliore la disponibilité et la sécurité du système DNS.

## Configuration manuelle d'une machine pour l'accès à Internet

\* Configuration de l'adresse IP et du réseau de connexion:

```
xterm
root@solaris:~# ip address flush dev eth0
root@solaris:~# ip address show dev eth0
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP qlen 1000
    link/ether 00:11:de:ad:be:ef brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
root@solaris:~# ip address add 192.168.42.57/24 brd + dev eth0
root@solaris:~# ip address show dev eth0
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP qlen 1000
    link/ether 00:11:de:ad:be:ef brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
        inet 192.168.42.57/24 brd 192.168.42.255 scope global eth0
            root@solaris:~# ifconfig eth0
                Link encap:Ethernet HWaddr 00:11:de:ad:be:ef
                inet adr:192.168.42.57 Bcast:192.168.42.255 Masque:255.255.255.0
                    UP BROADCAST RUNNING MULTICAST MTU:1500 Metric:1
                    Packets:reçus:2222687 erreurs:1723210 :7968 overruns:0 frame:0
                    TX packets:915273 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
                    collisions:0 lg file transmission:1000
                    Octets:réçus:1148981328 (1.1 GB) Octets transmis:807289372 (807.2 MB)
                    Interruption:19 Adresse de base:0x0204
```

\* Configuration de la route par défaut:

```
xterm
root@solaris:~# ip route add default via 192.168.42.254
root@solaris:~# ip route
192.168.42.0/24 dev eth0 proto kernel scope link src 192.168.42.57
default via 192.168.42.254 dev eth0
```

\* Tester le routage et trouver l'**interface de sortie** (celle considérée comme «*default*»):

```
xterm
root@solaris:~# ip route get 164.81.1.4
164.81.1.4 via 192.168.42.254 dev eth0 src 192.168.42.57
cache
```

Il ne manquera plus qu'à configurer la résolution DNS avec le fichier */etc/resolv.conf*.

## Configuration paramétrée d'une machine pour l'accès à Internet

- \* On édite le contenu de /etc/network/interfaces

```
xterm
root@solaris:~# more /etc/network/interfaces
auto lo
iface lo inet loopback

auto eth0
iface eth0 inet static
address 192.168.42.57
netmask 255.255.255.0
gateway 192.168.42.254
```

- \* le fichier /etc/resolv.conf:

```
xterm
root@solaris:~# more /etc/resolv.conf
domain pefnet
search pefnet
nameserver 192.168.42.53
```

Le «search» indique le nom de domaine à ajouter au nom d'une machine entrée sans le FQDN (exemple: *msi* au lieu de *msi.unilim.fr*)

- \* on relance le «service» réseaux:

```
xterm
root@solaris:~# /etc/init.d/networking restart
```

## Configuration automatisée d'une machine pour l'accès à Internet

- \* configuration de l'interface pour utiliser le client DHCP, «Dynamic Host», dans le fichier /etc/network/interfaces:

```
auto lo
iface lo inet loopback

auto eth0
iface eth0 inet dhcp
```

- \* en ligne de commande:

```
xterm
$ sudo dhclient eth0
```

Le client DHCP configure l'interface, le fichier resolv.conf et la route par défaut si un serveur DHCP prend en charge sa demande.

Le serveur DHCP présent dans le réseau local répond et prend en charge la machine:

```
xterm
root@solaris:~# ip address show dev eth0
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP
qdisc mq 0: [mq_0:0]
link/ether 00:11:de:ad:be:ef brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
inet 192.168.42.83/24 brd 192.168.42.255 scope global eth0
    link-layer brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    peer 192.168.42.1 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff brd ff:ff:ff:ff:ff:ff state UNKNOWN
root@solaris:~# ip route
192.168.42.0/24 dev eth0 proto kernel scope link src 192.168.42.83
default via 192.168.42.254 dev eth0
```

La machine a reçu sa configuration IP: @IP et @IP de la passerelle.

Elle reçoit également la configuration des serveurs DNS à utiliser.

## 4 L'algorithme de routage : généralisation du premier pas

### Distinction entre ordinateur et routeur

- \* un **ordinateur** est un équipement relié à **un seul réseau** ;
- \* un **routeur** est un équipement relié à **au moins deux réseaux**, éventuellement à un réseau où ne sont connectés que des routeurs (réseau d'interconnexion) ;
- \* chacun dispose pour chaque connexion d'une carte réseau ;
- \* chacun dispose pour chaque carte réseau d'une @MAC et d'une @IP ;
- \* l'ordinateur est soit l'**expéditeur initial**, soit le **destinataire final** d'un datagramme ;
- \* le routeur réemet, **relaie**, «forward», des datagrammes :
  - ◊ provenant d'une de ses interfaces (carte de connexion à un réseau) ;
  - ◊ vers une autre de ses interfaces ;c'est à lui de choisir une étape sur le chemin que devra emprunter le datagramme pour atteindre l'ordinateur destinataire.

### Généralisation : algorithme de routage par sauts successifs, «next hop routing»

Le datagramme va passer d'intermédiaire en intermédiaire, d'une «entité réseau» à une autre : il fait des «sauts» ou *hop*:

- > l'entité réseau (ordinateur ou routeur) exécute le même algorithme : **décider entre routage direct et indirect**  
*Dans le cas d'un routeur, le routage indirect peut faire le choix entre différentes adresses de routeurs.*
- > l'entité réseau doit déterminer l'**adresse de prochain saut**, c-à-d la prochaine étape du chemin d'acheminement du datagramme à transmettre.  
*Un saut correspond à la transmission d'un datagramme à un routeur ou à la machine destinataire.*

### Le routage complet ? Chercher un chemin

#### Acheminement des messages ou routage

Pour acheminer un datagramme de la source à la destination, il faut **déterminer un chemin** allant du réseau origine au réseau destinataire :

- \* pour sortir du réseau origine, il faut un premier routeur (passerelle ou «gateway»)
- \* il faut ensuite trouver le **routeur** qui est connecté au réseau destination.

Deux cas possibles :

1. le routeur destination est **directement accessible**, c-à-d le réseau destination est directement connecté au réseau origine par l'intermédiaire du même routeur ;
2. le routeur destination **n'est pas directement accessible** : le message doit circuler via un ou plusieurs routeurs intermédiaires.

#### Ce qui permet d'appliquer l'algorithme de base de recherche du prochain saut

- > Routage **direct** : le datagramme est transmis à une machine dans le même réseau local ;
- > Routage **indirect** : le datagramme est échanger entre routeurs jusqu'au réseau destination (pour le routeur connecté au réseau destination, la remise du datagramme se fait de manière directe).

#### Comment trouver le routeur destination ?

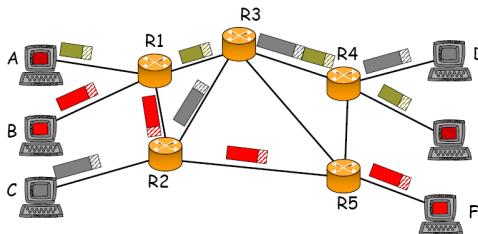
En théorie, le routage devrait se faire en tenant compte de paramètres difficiles à évaluer comme l'encombrement du réseau, la longueur du datagramme ou le type de service mentionné dans l'en-tête du datagramme.

En pratique, l'acheminement des datagrammes se fait en fonction :

- \* de la connaissance par un routeur, des autres routeurs auxquels il est connecté : **table de routage** ;
- \* d'hypothèses statiques utilisées dans des **algorithmes de calcul du plus court chemin** (*utilisation d'algorithmes pour construire la table de routage ou seulement de l'intelligence de l'administrateur réseau*).

Chaque routeur prend une **décision au mieux**, «best effort», pour l'étape de routage qu'il réalise.

## Routage : routeur & table de routage



Le routage peut se faire suivant des routes différentes.

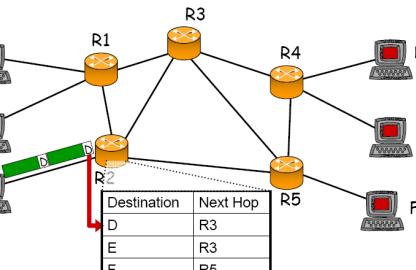
Ce qui explique que :

- \* certains datagrammes peuvent se perdre ;
- \* qu'ils arrivent dans un ordre différent (temps d'acheminement différents).

### Fonctionnement du routage sur un routeur :

- ▷ il faut connaître des routeurs destinations pour accéder à d'autres réseaux ;
- ▷ ces routeurs sont indiqués dans une **table de routage** ;
- ▷ chaque entrée de la table contient :
  - ◊ un **réseau de destination** ;
  - ◊ une **adresse de prochain saut, next hop** :
    - \* celle du prochain routeur à emprunter pour atteindre la destination (routage indirect) ;
    - \* celle de l'interface du routeur s'il est connecté au réseau (routage direct).
- ▷ la table de routage contient une **route par défaut** (pour les destinations inconnues).
 

R2 atteint D par l'intermédiaire de R3:  
⇒ R3 est son «next-hop» sur le chemin vers D.



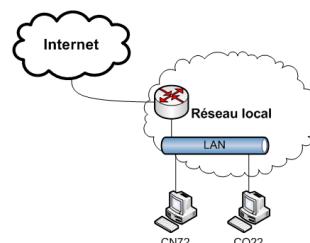
## Résumé sur le routage

### Comment créer une méthode de routage «simple» pour un ordinateur ?

- \* Appliquer le principe de «localité» : connaissance locale ⇒ décision locale ;
- \* Ne considérer que le réseau auquel est connecté l'ordinateur ;
- \* Prendre en compte que c'est un réseau à diffusion ;
- \* Savoir que ce réseau est interconnecté par un réseau point à point aux autres réseaux (existence d'une sortie) ;
- \* Ignorer l'identité de tous ces autres réseaux (cette connaissance sera réservée aux routeurs).

### Alors, cette méthode simple ?

- ▷ La seule possibilité de sortir du réseau local ? un **routeur** connecté à ce réseau ;
  - ▷ **Conclusion** : ◊ soit l'ordinateur **communique avec le réseau local** et il le fait suivant la méthode d'un **réseau à diffusion** ;
  - ◊ soit l'ordinateur **communique avec l'extérieur** et il passe **par le routeur** !
- Ce routeur est souvent appelé «passerelle» ou «gateway» ou «route par défaut»*
- ◊ l'ordinateur doit connaître l'**adresse IP de ce routeur** !



## 5 Diffusion dans un réseau : Multicast et classe D

Lorsqu'un hôte envoie un datagramme, il a le choix du mode :

- **Unicast** : pour un seul destinataire ;
- **Broadcast** : à tous les noeuds connectés à un réseau ;
- **Multicast** : à tous les noeuds qui appartiennent à un même groupe.

*Le multicast dans IPv4 est limité au réseau local, mais peut être retransmis par un routeur s'il est configuré pour le faire.*

Une **classe** est réservée à la définition d'adresse multicast :

- ▷ la classe de réseau D : 224.0.0.0/4 pour la plage d'adresses 224.0.0.0 à 239.255.255.255.

Il existe des groupes prédefinis :

Adresse	Destinations
224.0.0.1	All hosts on a subnet
224.0.0.2	All routers on a subnet
224.0.0.5	All OSPF routers (DR Others)
224.0.0.6	All OSPF Designated Routers
224.0.0.9	All RIPv2 routers
224.0.0.10	All EIGRP routers
224.0.0.12	DHCP Server
224.0.1.1	NTP
224.0.1.39	Cisco RP Announce
224.0.1.40	Cisco RP Discovery
224.0.251	Multicast DNS

### Multicast : réduire la diffusion

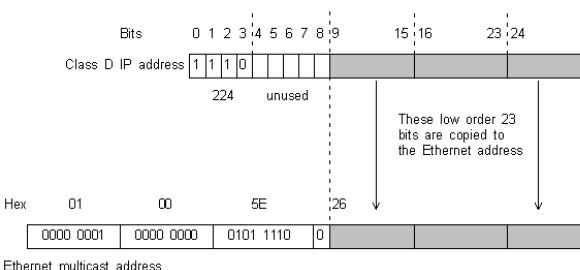
Il est souhaitable de réduire la diffusion d'un datagramme envoyé à un groupe d'hôtes à ces seuls hôtes. Ainsi, lors de la réception du datagramme :

- \* l'hôte fait partie du groupe destinataire : il traite le datagramme ;
- \* l'hôte ne fait pas partie du groupe : il ignore le datagramme.

### Comment faire ?

Utiliser une @MAC destination particulière :

- a. utiliser un préfixe particulier pour ce type d'@MAC : 01 00 5E ;
- b. mapper les 23 derniers bits de l'@IP du groupe, sur l'@MAC.



*Il peut y avoir des risques de chevauchement sur les 5 bits ignorés mais c'est rare donc sans risque...*

**Attention**

Sous IPv6, le broadcast et la diffusion de groupe change avec une @MAC de la forme 33:33:00:00:00:01 pour le «groupe» ff02::1

## Multicast et programmation

Pour pouvoir utiliser le «multicast» dans un programme, il est nécessaire d'informer le système d'exploitation que l'on veut joindre un groupe, ce qui est fait par les instructions suivantes en Python :

```
gestion_mcast = struct.pack("4sl", socket.inet_aton("224.0.0.127"), socket.INADDR_ANY)
ma_socket.setsockopt(socket.IPPROTO_IP, socket.IP_ADD_MEMBERSHIP, gestion_mcast)
ma_socket.setsockopt(socket.IPPROTO_IP, socket.IP_MULTICAST_LOOP, 0)
```

Attention : dans la chaîne de format du pack, c'est la lettre «l» et non le chiffre «1».

L'option «IP\_MULTICAST\_LOOP» permet de choisir si l'émetteur reçoit le paquet qu'il envoie.

Si la machine dispose de plusieurs interfaces, il faut utiliser l'option «IP\_MULTICAST\_IF» pour la sélectionner.

### Multicast & Routeur : protocole IGMP & TTL

Lorsque la machine rejoint un groupe, elle **diffuse un message au format IGMP**, «Internet Group Management Protocol», afin de prévenir les routeurs présents dans le réseau :

- que la machine joint un groupe (un paquet sera également diffusé lorsque la machine quitte le groupe) ;
- qu'ils pourront avoir à relayer des paquets multicast à destination de l'adresse du groupe choisi.

Pour restreindre le nombre de routeurs pouvant être traversé, on choisit la TTL, «Time To Live» des paquets multicast :

```
ma_socket.setsockopt(socket.IPPROTO_IP, socket.IP_MULTICAST_TTL, 2)
```

Ici, le paquet pourra traverser uniquement 1 seul routeur.

Pour afficher la liste des groupes auxquels appartient la machine :

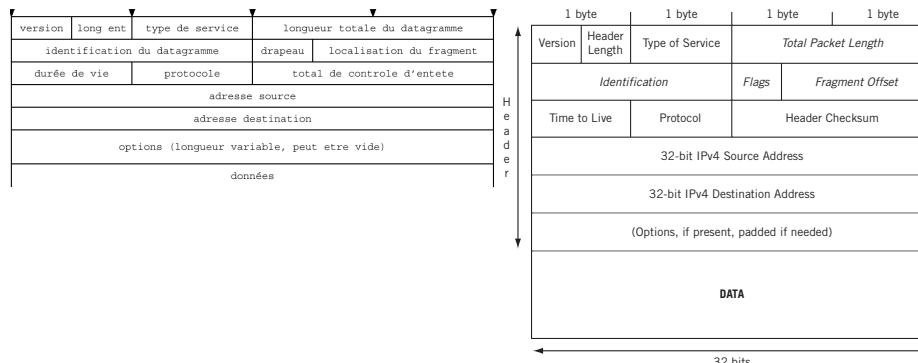
```
pefborg:~$ ip maddress show
1: lo
    inet 224.0.0.1
        inet6 ff02::1
        inet6 ff01::1
2: enp0s3
    link 33:33:00:00:00:01
    link 01:00:5e:00:00:01
    link 33:33:ff:6a:bfbf
    link 01:80:c2:00:00:00
    link 01:80:c2:00:00:03
    link 224.0.0.1
    inet6 ff02::1:ff6a:bfbf
    inet6 ff02::1 users 2
    inet6 ff01::1
```

## 6 Le format du datagramme IP

Le datagramme IP est une séquence d'octets, dont l'**interprétation** est réalisée :

- ▷ soit par groupe de 2 ou de 4, pour obtenir une valeur sur 16 ou 32 bits ;
- ▷ soit bit par bit, où chaque bit à un sens particulier.

Sur le schéma en français, la «flèche» vers le bas indique une coupure du datagramme tous les octets, chaque ligne représentant 4 octets ou 32 bits.



- **version** sur 4 bits : le numéro de version (en général 4, mais bientôt 6...).
- **longueur de l'en-tête** sur 4 bits : longueur en nombre de **mots de 32bits** (une en-tête est au minimum d'une longueur de 20 octets, mais peut être plus grande en présence d'options).

## Le format du datagramme IP

- le **type de service** sur 8 bits : indique la manière dont doit être géré le datagramme par les routeurs :

0	1	2	3	4	5	6	7
priorité	D	T	R	C			

- le champ priorité varie de : 0 (priorité normale) à 7 (priorité maximale : supervision du réseau) ;
- ne s'applique qu'à l'intérieur d'un réseau sous même administration et n'est pas pris en compte par tous les routeurs ;
- les 4 bits D, T, R & C spécifient ce que l'on veut privilégier (RFC 1349, remplacée par la 2474) : D minimiser le délai d'acheminement, T maximiser le débit de transmission, R fiabilité, C coûts de transmission, DTRC tout à 1 pour la sécurité.

En fonction des différents services :

application	minimise le délai	maximise le débit	maximise la fiabilité	minimise le coût
telnet/login	1	0	0	0
FTP				
contrôle	1	0	0	0
transfert	0	1	0	0
NNTP	0	0	0	1
SNMP	0	0	1	0

### Actuellement :

- \* on recycle les bits 6&7 pour l'ECN, *Explicit Congestion Notification*, définie dans la RFC 3168.  
Cela permet de détecter l'entrée en congestion du réseau, c-à-d qu'il va bientôt saturer.
- \* DSCP, «*Differentiated Services Code Point*» : RFC 2474, proposée par CISCO pour faire de la QoS.

- **longueur totale** sur 2 octets : contient la taille en octet du datagramme (inclus la taille de l'en-tête)
- **identification, drapeaux & déplacement de fragments** : gestion de la fragmentation du datagramme IP.

## Le format du datagramme IP

- **durée de vie (TTL)** : indique le nombre de routeurs que peut traverser le datagramme avant d'être détruit.

*La valeur d'initialisation est de 128.*

- lorsqu'un routeur reçoit un datagramme avec la valeur 0, le datagramme est détruit et envoie à l'expéditeur un message ICMP, «*Internet Control Message Protocol*» pour l'informer.
- permet de «décongestionner» automatiquement le réseau : un paquet ne peut rester bloqué dans le réseau indéfiniment.

- **protocole** sur 8 bits : indique le protocole de haut niveau qui est contenu dans le datagramme

1 ICMP 6 TCP 2 IGMP 17 UDP

- **somme de contrôle d'en-tête (header checksum)** : assure l'**intégrité** de l'en-tête.
  - ◊ complément à 1 de la somme des valeurs de l'en-tête, considérées comme une suite d'entiers sur 16 bits ;
  - ◊ permet de faire de la «**détection d'erreur**» : le récepteur peut savoir si le datagramme a été endommagé pendant la transmission.
- **adresses IP source et destination**
  - ◊ permet de faire le routage :
    - \* chaque routeur choisit une ligne de sortie en fonction de l'adresse de destination ;
- **options** : c'est une liste de longueur variable, mais toujours complétée par des bits de bourrage, pour obtenir une taille multiple de 32 bits (la taille de l'en-tête étant exprimée en mots de 32bits).
  - ◊ très peu utilisées : information concernant l'enregistrement de la route, estampille horaire...
  - ◊ la présence d'option est **déduite** par la différence de la taille de l'en-tête avec la taille de l'en-tête minimale :
    - \* *HL* – 20 = 0, pas d'options
    - \* *HL* – 20 > 0, présence d'options

## Encapsulation du datagramme IP dans une trame Ethernet

### Problème

Une trame a une **taille limite** de 1500 octets en Ethernet 10 et 100 Mbits (plus grande en gigabits). Si la taille du datagramme à encapsuler est **supérieure** à 1500 octets  $\Rightarrow$  le datagramme ne peut pas être encapsulé !

### Solution

Découper le datagramme IP !

### Problème

Un **morceau** de datagramme IP n'est pas un datagramme IP !

Si le morceau doit traverser un routeur  $\Rightarrow$  il doit être vu comme un datagramme IP.

Le procédé doit être **reproductible** : si un morceau doit passer dans un réseau incapable de le transporter, il doit être découpé de nouveau.

*Si on a découpé le datagramme IP initial en deux morceaux, le deuxième morceau doit posséder les entêtes nécessaires à son routage.*

### Solution

- ▷ Le datagramme IP doit être **fragmenté** avant d'être transmis.
- ▷ La **fragmentation** d'un datagramme IP doit donner des datagrammes IP avec toutes les entêtes nécessaires !

## Encapsulation du datagramme IP $\Rightarrow$ fragmentation ?

### Unité de transfert du réseau

Un datagramme IP a une **taille maximale** de 65535 octets (*taille indiquée sur 16 bits*).

Ce datagramme lors de son acheminement doit emprunter des réseaux dont la taille maximale des paquets transportables peut être inférieure.

La **taille maximale** d'une trame d'un réseau est appelée MTU, «Maximum Transfer Unit».

*Cette MTU dépend de la nature du réseau et peut exprimer la taille de la trame ou de son contenu.*

Link Protocol	Typical MTU Limit	Maximum IP Packet
Ethernet	1518	1500
IEEE 802.3	1518	1492
Gigabit Ethernet	9018	9000
IEEE 802.4	8191	8166
IEEE 802.5 (Token Ring)	4508	4464
FDDI	4500	4352
SMDS/ATM	9196	9180
Frame relay	4096	4091
SDLC	2048	2046

### Fonctionnement

Le datagramme IP est soit :

- \* **encapsulé** dans une trame si il est de taille inférieure ou égale au MTU ;
- \* **fragmenté** en plusieurs fragments dans le cas contraire, où :
  - ◊ chaque fragment doit avoir la **plus grande taille** possible et **multiple de 8 octets**.

#### Attention

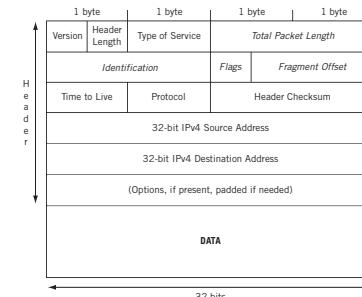
Les **routeurs** d'un réseau ne défragmentent pas les fragments.

Ces fragments n'empruntent pas forcément tous le même chemin.

## Fragmentation

### Un Fragment = Un datagramme IP

Lors de la fragmentation, le routeur renseigne l'en-tête de chaque fragment :



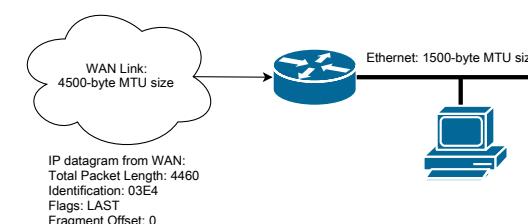
- **fragment offset**, déplacement : champ permettant de connaître la position du début du fragment dans le datagramme initial ;
- **identification** : numéro attribué à chaque fragment afin de permettre leur riassemblage : tous les fragments sont identifiés de la même manière.
- **total packet length** : il est recalculé pour chaque fragment ;
- **flags**, drapeaux : il est composé de trois bits
  - ◊ le 1<sup>er</sup> non utilisé ;
  - ◊ le 2<sup>nd</sup>, DF: *Don't Fragment*: autorise ou non la fragmentation.  
*Si un datagramme a ce bit à un et que le routeur doit le fragmenter, alors le datagramme est détruit avec un message d'erreur ICMP.*
  - ◊ le 3<sup>ème</sup>, MF: *More Fragments*, indique pour un fragment :
    - \* 0 : c'est le dernier ;
    - \* 1 : il reste des fragments après lui ;

## Défragmentation

### Le processus de riassemblage

- \* À la réception du premier fragment, le destinataire final déclenche un **temporisateur de riassemblage** ;
- \* Ce temporisateur est un **délai maximal d'attente** de tous les fragments :
  - ◊ Si tous les fragments n'ont pas été reçus après ce délai d'attente, ils sont détruits et le **datagramme est ignoré**.  
*le champs TTL de chaque fragment est décrémenté à intervalle régulier.*
  - ◊ la **taille complète** du datagramme n'est connue que lors de la **réception du dernier fragment**.

### Exemple où la MTU donnée est celle du contenu ou «payload»



Packet from LAN:	Frag1	Frag2	Frag3
Total Packet Length:	1500	1500	1500
Identification:	03E4	03E4	03E4
Flags:	MORE	MORE	LAST
Fragment Offset:	0	185	370

Est-ce que les «offset» sont corrects ?

«LAST» vient de l'interprétation de «MF=0».

## Fragmentation

Soit la trame suivante:

```
0000 00 22 AA 01 21 31 00 D0 F1 10 12 13 08 00 45 00 .".!1.....E.  
0010 00 28 02 37 00 00 23 06 F9 23 C1 32 B9 12 C9 1B .(.7..#.#.2....  
0020 59 15 08 10 01 BB 00 00 00 00 00 00 00 50 02 Y.....P..  
0030 20 00 E9 A1 00 00
```

fragmentée en :

```
0000 00 22 AA 01 21 31 00 D0 F1 10 12 13 08 00 45 00 .".!1.....E.  
0010 00 1C 02 37 20 00 23 06 D9 2F C1 32 B9 12 C9 1B ...7 ..#/..2....  
0020 59 15 08 10 01 BB 00 00 00 50 02 Y.....P.
```

et :

```
0000 00 22 AA 01 21 31 00 D0 F1 10 12 13 08 00 45 00 .".!1.....E.  
0010 00 1C 02 37 20 01 23 06 D9 2E C1 32 B9 12 C9 1B ...7 ..#/..2....  
0020 59 15 00 00 00 00 50 02 20 00 Y.....P.
```

Ce qui donne ?

## 7 Quelques métriques

### Ces métriques correspondent à des mesures des performances d'un réseau

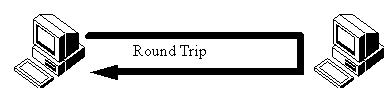
Elles peuvent être mesurées au cours du temps, ou seulement, à certains moments, ou bien encore, uniquement avec une valeur approchée.

#### La latence ou «latency»

- \* définie par le temps de passage des données de l'émetteur vers le récepteur;
- \* pas toujours mesurable facilement (l'heure entre deux interlocuteurs n'est pas forcément synchronisée... et la synchroniser est difficile !)

#### Le RTT ou «Round Trip Time»

- ▷ mesure le temps pris pour obtenir une réponse après avoir envoyé une demande à un interlocuteur;
- ▷ permet d'obtenir une valeur approchée de la latence :  $RTT/2$

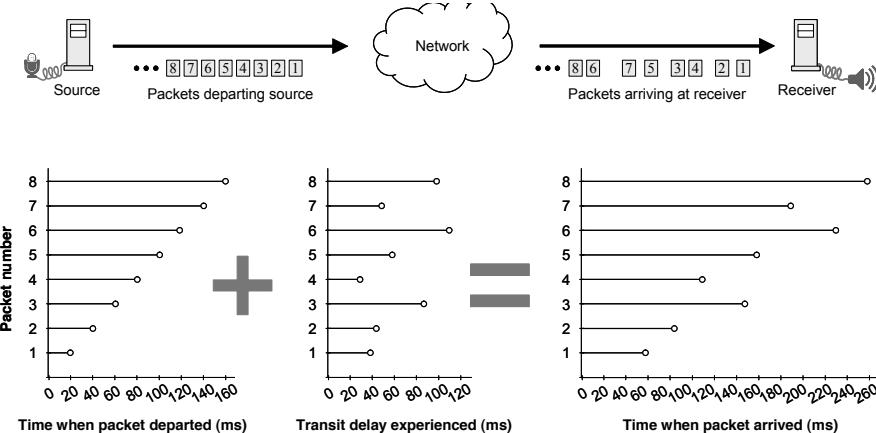


#### La gigue ou «jitter»

- \* mesure la variation de la latence au cours du temps :
- \*  $Jitter = latency(n) - latency(n - 1)$ , où la mesure  $n - 1$  est prise à un temps  $t$  et  $n$  à un temps  $t + \delta t$
- \* mesure importante pour les communications «temps réel» :
- \* *Mieux vaut une forte latence et une gigue stable, qu'une faible latence et une gigue importante*
- \* Si la gigue est nulle : la latence est stable ; si elle varie (positive ou négative) : la latence varie.

## Quelques métriques

### Influence du jitter sur l'ordre de remise des datagrammes



### La «commande» de mesure de la RTT, le «ping»

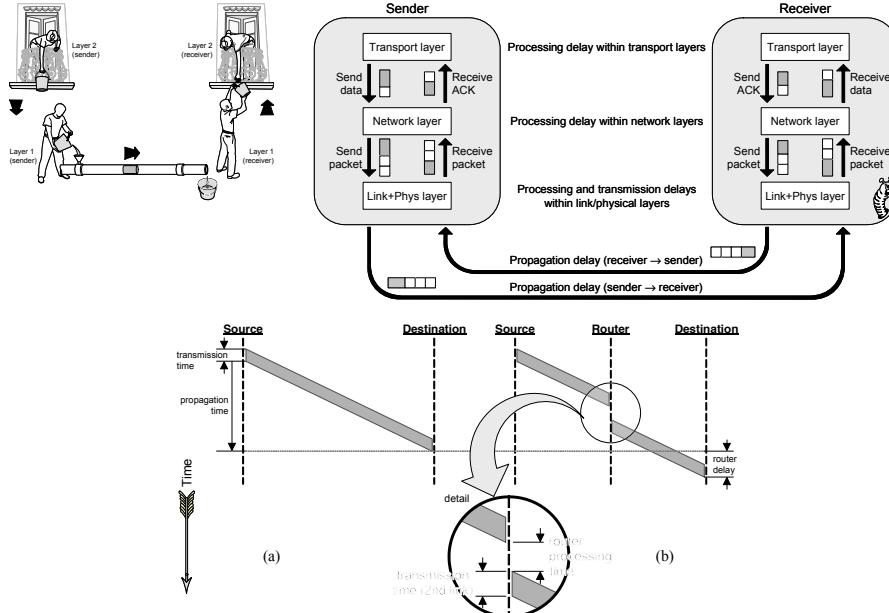
```
xterm  
$ ping -c 5 164.81.1.4  
$ ping6 fe80:1030:5329:6d2c:211:deff:fead:beef -I eth0
```

Attention : le «ping» est sensible à l'occupation de la machine cible : plus elle est occupée moins vite elle répond.

### Quelques mesures de RTT

```
xterm  
pef@solaris:~$ ping -c 3 164.81.1.4  
PING 164.81.1.4 (164.81.1.4) 56(84) bytes of data.  
64 bytes from 164.81.1.4: icmp_req=1 ttl=50 time=45.6 ms  
64 bytes from 164.81.1.4: icmp_req=2 ttl=50 time=47.5 ms  
64 bytes from 164.81.1.4: icmp_req=3 ttl=50 time=45.9 ms  
  
--- 164.81.1.4 ping statistics ---  
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2003ms  
rtt min/avg/max/mdev = 45.614/46.351/47.507/0.827 ms  
pef@solaris:~$ ping -c 3 www.berkeley.edu  
PING www.w3.berkeley.edu (169.229.131.81) 56(84) bytes of data.  
64 bytes from webfarm.Berkeley.EDU (169.229.131.81): icmp_req=1 ttl=48 time=192 ms  
64 bytes from webfarm.Berkeley.EDU (169.229.131.81): icmp_req=2 ttl=48 time=192 ms  
64 bytes from webfarm.Berkeley.EDU (169.229.131.81): icmp_req=3 ttl=48 time=192 ms  
  
--- www.w3.berkeley.edu ping statistics ---  
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2002ms  
rtt min/avg/max/mdev = 192.513/192.709/192.874/0.149 ms  
pef@solaris:~$ ping -c 3 www.usyd.edu.au  
PING solo-rproxy.ucc.usyd.edu.au (129.78.155.111) 56(84) bytes of data.  
64 bytes from solo-rproxy.ucc.usyd.edu.au (129.78.155.111): icmp_req=1 ttl=41 time=424 ms  
64 bytes from solo-rproxy.ucc.usyd.edu.au (129.78.155.111): icmp_req=2 ttl=41 time=447 ms  
64 bytes from solo-rproxy.ucc.usyd.edu.au (129.78.155.111): icmp_req=3 ttl=41 time=347 ms  
  
--- solo-rproxy.ucc.usyd.edu.au ping statistics ---  
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2000ms  
rtt min/avg/max/mdev = 347.922/406.958/447.972/42.790 ms
```

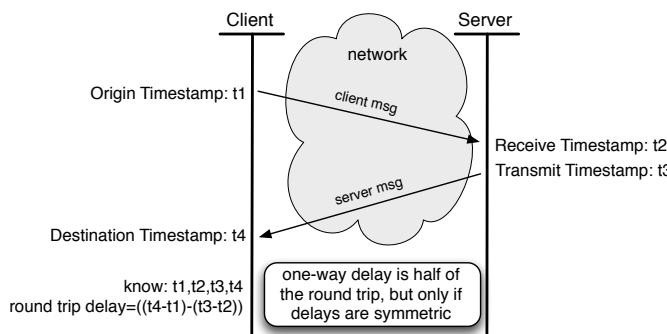
## RTT : les délais induits par le réseau/par le traitement



## Le calcul du RTT : utilisation du « Timestamp »

Une demande d'«étiquette de temps» est réalisée dans le protocole (par exemple TCP) :

- ▷ le serveur et le client ont leur propre réglage d'horloge sûrement décalé ;
- ▷ le client envoie l'**heure courante** dans  $t_1$  ;
- ▷ le serveur note  $t_1$  et mesure  $t_2$  l'heure d'arrivée du paquet ;
- ▷ le serveur après *traitement du protocole* envoie un message de réponse où il mesure  $t_3$  et indique  $t_3 - t_2$  ;
- ▷ le client mesure  $t_4$ , l'**heure d'arrivée** du message de réponse ;



- ▷ à la fin de l'échange, le **client** connaît  $t_1$ ,  $t_3 - t_2$  et  $t_4$  et peut calculer une **valeur approchée** du RTT !

## Quelques métriques

### Le débit :

- \* mesuré en **bps** ou bits par seconde, exprimé en puissance de 10 (norme ISO) ;
- \* correspond à la **quantité d'information** par unité de temps qui a été remis à son destinataire ;
- \* Le **débit maximal** d'une ligne de transmission correspond à sa **capacité** :
  - ◊ peut être atteint sur des réseaux à **circuit virtuels** (ou la perte de données est exclue) ;
  - ◊ peut être **égal** ou **inférieur** au débit « physique » du réseau, car il faut enlever les informations nécessaires au fonctionnement du réseau physique et aux erreurs (collision, attente de la disponibilité du support dans le cas de réseau en mode datagramme).

- \* **L'occupation du canal** : pourcentage de la **quantité d'information** transmise par rapport au débit « physique » du réseau :

un débit de 70Mbit/s dans un réseau Ethernet 100Mbit/s définit une occupation du canal de 70%

- \* Le **débit utilisateur** : pourcentage de **données utilisateur** transmises par rapport à la quantité d'information transmise (informations d'adresses, de contrôle d'erreur, de contrôle, d'adaptation, etc)

### La QoS ou «Quality of Service» :

- vise à **associer un débit** pour un type communication donné (VoIP, Web, Partage de fichier, etc) ;
- peut être **garantie** ou bien **souhaitée** ;
- suppose que les communications peuvent être **identifiées** et **classifiées**.

### Rapport entre débit et latence, la notion de **vitesse perçue** :

- ▷ Si un camion transporte par route un stock de blu-rays de Limoges à Paris, la latence peut être grande (1j) mais le débit peut être énorme !
- ▷ Un réseau **faible débit de faible latence** est perçu **plus rapide** (Surfer sur le net en ADSL par exemple).

## 8 Les contraintes de gestion des communications

### Gestion des erreurs

- \* possibilité d'avoir des **erreurs** :
  - ◊ les **lignes de transmission** ne sont pas parfaites : modification des données entraînant une erreur ;
  - ◊ le **réseau interconnecté** n'est pas parfait : paquet perdu ou détruit.
- \* choix parmi **différentes méthodes de contrôle d'erreur** entre l'émetteur et le récepteur :
  - ◊ le récepteur doit être **capable de déterminer** si un paquet reçu est **correct ou non** ;
  - ◊ le récepteur doit disposer d'un moyen d'**indiquer à l'émetteur** quels paquets ont été correctement reçus ou non (*accusé de réception, mécanisme d'attente, ...*) ;
  - ◊ le récepteur doit pouvoir gérer des paquets n'arrivant **pas dans l'ordre** ou **manquant** (*gestion de buffer de réception, que faire si un paquet manquant n'arrive toujours pas ?*)
  - ◊ l'émetteur doit-il renvoyer **tout de suite** un paquet ou attendre une **notification** du récepteur ?

### Contrôle de flux

Un émetteur rapide peut saturer un récepteur lent.

Il faut éviter que les paquets ne pouvant pas être traité par le récepteur ne restent et finissent par **congestionner** le réseau global.

- \* **asservissement** entre récepteur et émetteur ;
- \* accord sur la **vitesse de transmission** ;
- \* **intervention du routeur** avec les bits «ECN» (ICMP «Source Quench», RFC6633 de mai 2012 → *deprecated*).

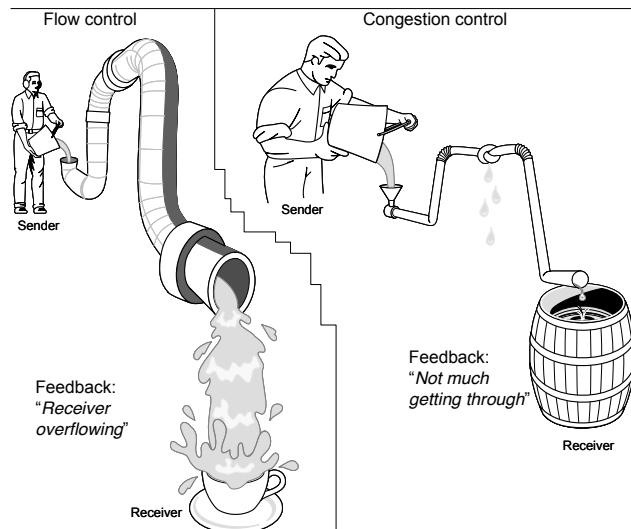
### Choix des chemins entre émetteur et récepteur

- a. déterminer un **chemin possible** ;
- b. améliorer ce chemin par le choix du **moindre coût** en fonction du trafic (métrique de débit par exemple) ;
- c. tenir compte de **souhaits utilisateurs** comme choix du passage ou non par un pays suivant sa législation, le coût de communication, le débit possible... (utilisation de lignes louées à une TELCO, satellite, etc).

## Circuit virtuel vs datagramme

- \* Dans un réseau **point-à-point** en mode «**circuit virtuel**» :
  - ◊ le **débit obtenu** est très proche de celui offert en théorie par le réseau physique ;
  - ◊ lors de l'établissement du circuit virtuel, on peut connaître le **débit prévisible** ;
  - ◊ le débit peut être **garanti**.
  
- \* Dans un réseau **point-à-point** en mode «**datagramme**» :
  - ◊ La capacité de la ligne de transmission est partagée avec les autres utilisateurs et ne peut être garantie : *On ne peut pas savoir ce que font les autres utilisateurs !*
  - ◊ Le **contrôle de flux** augmente l'utilisation du réseau et diminue son débit (envoi d'accusé de réception, retransmission, etc) ;
  - ◊ Des **pertes de paquets** peuvent se produire (si le réseau est en «*congestion*») ;
  - ◊ **Peu ou pas de QoS** :
    - \* uniquement sur des **parties contrôlées** : réseau de la même entreprise, passage par un FAI, ...
    - \* en général :
      - ▷ on ne peut **pas prévoir à l'avance le chemin emprunté** par un datagramme et donc son temps d'acheminement ;
      - ▷ même si le chemin emprunté reste le même, le **taux d'occupation** de certaines parties de ce chemin varie suivant les usages des autres utilisateurs dont on ignore ce qu'ils font.

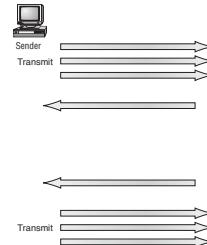
## Contrôle de flux vs Congestion



- \* La congestion dépend de l'état du **réseau global**, qui tient compte de toutes les communications entre tous les matériels connectés ;
- \* le contrôle de flux ne s'applique que sur **une communication** et entre deux interlocuteurs.

## Mise en oeuvre du contrôle de flux ou «flow control»

«**Éviter qu'un émetteur rapide satire un récepteur lent**» ⇒ le récepteur contrôle l'émetteur.



**Utilisation de messages «START/STOP» :**

- \* lorsque le récepteur reçoit une «rafale» ou un «burst» de paquets : **bufférisation**, le problème est résolu si l'afflux de paquets tient dans le buffer ;
- \* lorsque le récepteur reçoit **trop de paquets** et que son buffer est plein : risque de perte de paquets
  - ◊ le récepteur transmet à l'émetteur un **indicateur** «*Not ready*» pour stopper son émission ;
  - ◊ le récepteur transmet ensuite un **indicateur** «*Go*» pour autoriser de nouveau l'émetteur.

**Exemple** : le «*Flow control*» en technologie Ethernet:

- ▷ **«Half Duplex»** : contrôle de flux **implicite** :
  - ◊ CSMA/CD contrôle de flux uniquement du point de vue du support partagé :
    - \* à la détection d'une collision attente d'un slot de temps choisi aléatoirement dans un intervalle agrandi à chaque collision (limité à  $2^{10}$ )
    - \* erreur sur l'émetteur au 16<sup>ème</sup> essai (le récepteur ne détecte rien... *bien sûr*) ;
    - \* **Sur un switch** : pour freiner un émetteur : créer des collisions, faire croire que le support est occupé ;
- ▷ **«Full Duplex»** : contrôle de flux **explicite** :
  - ◊ utilisation de «trame de pause» :
    - \* envoyé par le récepteur à l'émetteur pour le stopper ;
    - \* contient un paramètre indiquant le temps d'attente avant d'envoyer de nouvelles trames ;
    - \* une nouvelle trame de pause avec un temps d'attente nul pour déclencher l'émetteur.

## 9 Protocole TCP, Transmission Control Protocol RFC 793

Du point de vue «Service» offert :

- service de transport **fiable**, en mode «**connecté**» ou «orienté connexion» :
  - ◊ étapes d'initialisation, d'échanges et de terminaison ;
  - ◊ garantie de remise des données au récepteur ;
  - ◊ garantie de respect de l'ordre de ces données ;
  - autorise la gestion des données en **flots d'octets** (flux, ou *stream*) ;
  - échanges **bidirectionnels simultanés** («*Full duplex*»).

*Il offre un «mode connecté» simulé dans un réseau mode datagramme.*

Attention

TCP ne permet pas :

- le **multicasting** (multi diffusion) ;
- le **broadcasting** (diffusion générale).

Du point de vue de la mise en œuvre

Une connexion correspond à :

- \* une **paire de points** ou d'extrémités de connexion ou «socket» :
  - ◊ chaque extrémité de connexion correspond à un TSAP : (@IP, n° port) ;
  - ◊ chaque connexion est identifiée par : [TSAP<sub>client</sub>(@IP<sub>client</sub>, n° port<sub>client</sub>), TSAP<sub>serveur</sub>(@IP<sub>serveur</sub>, n° port<sub>serveur</sub>)]  
*Il n'y a pas d'autre identifiant (pas de numéro de circuit virtuel).*
- \* la création de **deux flots de données inverses** et indépendants :  $A \rightarrow B$  et  $B \leftarrow A$  ;
- \* possibilité de **terminer un flot** dans un sens sans interrompre l'autre ;
- \* une mise en œuvre en deux étapes :
  - ◊ une **ouverture passive** : elle **accepte** une connexion entrante ;
  - ◊ une **ouverture active** : elle **demande** l'établissement de la connexion.

**Multiplexage** de plusieurs communications grâce à la notion de numéro de port.

xterm	pref@solaris:~\$ ss -tn	Local Address:Port	Peer Address:Port
	pref@solaris:~\$ ss -tn		
	State Recv-Q Send-Q		
	ESTAB 0 0	198.245.60.92:43506	198.211.120.59:443
	FIN-WAIT-2 0 0	198.245.60.92:35166	195.201.44.21:22067
	CLOSE-WAIT 0 0	198.245.60.92:46174	164.81.1.97:443
	ESTAB 0 0	198.245.60.92:5222	109.190.127.78:55269

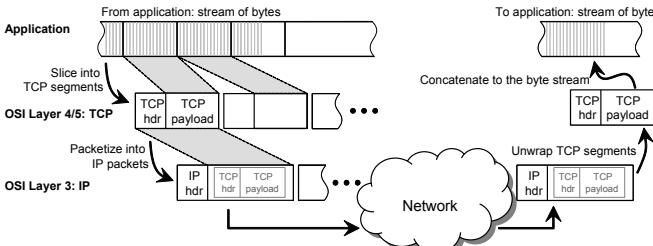
## TCP : Segmentation

### Segmentation

Les données transmises à TCP constituent un flot d'octets de **longueur variable**.

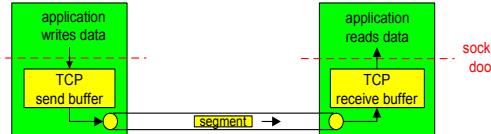
La transmission de ces données est bufférisée (mises dans un tampon) :

- \* les données **courtes** à envoyer et reçues sont **bufférées** pour améliorer la communication :
  - ◊ à l'envoi : améliorer le taux d'occupation du réseau  $\Rightarrow$  plus de données à envoyer à la fois;
  - ◊ à la réception : avertir/réveiller l'application que lorsqu'il y a un volume suffisant de données à traiter;
- \* les données à envoyer, sont **fractionnées** en fragment de taille optimale pour TCP, appelés «segment» ;  
*Cette fragmentation peut être contrôlée ou indépendante de l'application.*
- \* chaque **segment** est émis dans un datagramme IP :



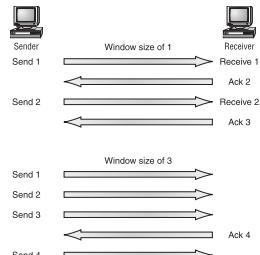
Du point de la programmation socket :

*Les données de l'utilisateur passe au travers de la socket et sont segmentées automatiquement.*



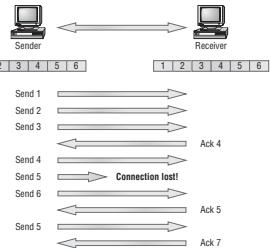
## Acheminement d'un flux de données découpé en segments numérotés

### Le mécanisme de fenêtre $\Rightarrow$ «Contrôle de flux»



- \* ne pas attendre un acquittement avant de continuer à émettre ;
- \* optimiser le temps d'accès au réseau :
  - ◊ la taille d'un paquet dépend de la technologie du réseau pas du récepteur;
  - ◊ le réseau est rapide (beaucoup plus rapide que lorsque la taille du paquet a été choisie);
  - ◊ l'émetteur a remporté la compétition d'accès au support;
  - ◊ le réseau lui est alloué ;
  - ◊ le temps d'allocation est supérieur au temps d'émission d'un paquet ;
- \* ne pas saturer le récepteur :
  - ◊ le récepteur définit une **fenêtre d'autorisation d'envoi**;
  - ◊ la taille de cette fenêtre définit le nombre d'octets pouvant être transmis par l'émetteur;
  - ◊ la taille de cette fenêtre est **choisie par le récepteur**.

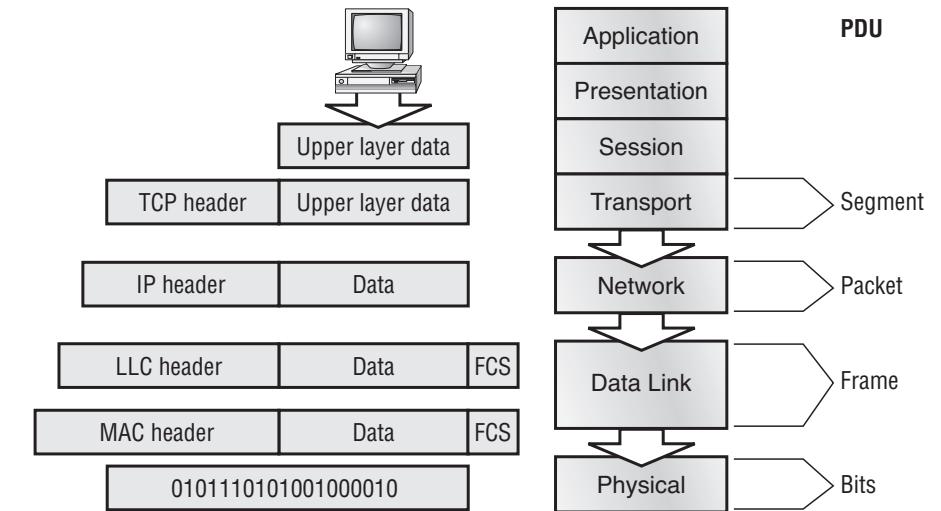
### Le mécanisme d'acquittement positif avec retransmission $\Rightarrow$ «Correction des pertes»



- \* garantie l'absence de perte et de duplication des segments ;
- \* le récepteur envoie un acquittement en retour à l'émetteur lorsqu'il reçoit un segment ;
- \* l'émetteur :
  - ◊ envoie un segment et attend l'acquittement avant d'envoyer le suivant;
  - ◊ lors de l'envoi, un **compte à rebours** démarre : s'il expire avant la réception de l'acquittement, le segment est renvoyé ;
- \* Si on combine avec le mécanisme de fenêtre :
  - ◊ l'émetteur envoie plusieurs segments suivant la taille de la fenêtre ;
  - ◊ le récepteur envoie un acquittement demandant le **segment suivant de tous ceux de numéros consécutifs** qu'il a bien reçu.

## Encapsulation du segment TCP

Pour généraliser le traitement des différentes couches, on parle de PDU, «Protocol Data Units».

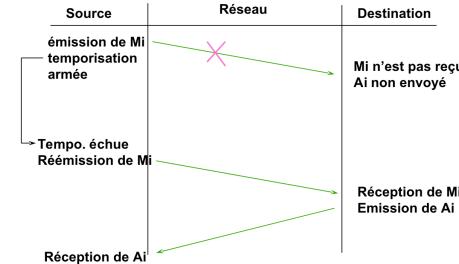


## TCP : réémission & acquittement

### Gestion des erreurs

TCP garantit l'arrivée des données, en cas de perte les deux extrémités sont prévenues :

- \* utilisation d'un mécanisme d'acquittement :
  - ◊ lorsque la source  $S$  envoie un message  $M_i$  vers une destination  $D$ ,
  - ◊  $S$  attend un acquittement  $A_i$  de  $D$  avant d'émettre le message  $M_{i+1}$ .
- \* utilisation d'un mécanisme de réémission temporisée, *timer* ou compte à rebours :
  - ◊ si l'acquittement  $A_i$  ne parvient pas à  $S$ ,
  - ◊  $S$  considère au bout d'un certain temps que  $M_i$  est perdu et réémet  $M_i$ .



Dans la suite des transparents, le temps d'attente avant réémission automatique est appelé RTO, «Retransmission TimeOut», et il est calculé en fonction du RTT d'un segment (temps de transmission du segment+temps de réception de l'acquittement).

## TCP : la fenêtre glissante, *sliding window*

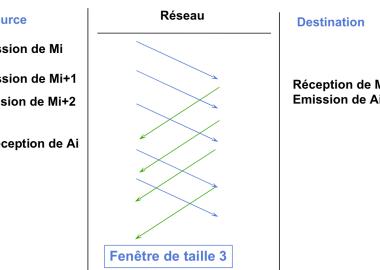
### Contrôle de flux

TCP utilise un **mécanisme de fenêtre** pour faire du contrôle de flux :

#### Pourquoi ?

La technique basée sur l'acquittement simple **pénalise les performances** en faisant baisser le taux d'occupation du réseau :

- ◊ choisir la taille d'un segment adaptée à la MTU du réseau ;
- ◊ attendre la réception d'un acquittement avant d'émettre un nouveau segment ;
- ◊ c-à-d l'**envoi d'un seul segment par RTT** !



#### Comment ?

La taille T de la fenêtre :

- \* correspond à une **taille en octets** et non à une taille en nombre de segments ;
- \* est **variable** au cours de la communication ;
- \* correspond à la capacité de la **mémoire tampon de réception** ;
- \* est défini pour **chaque interlocuteur**.

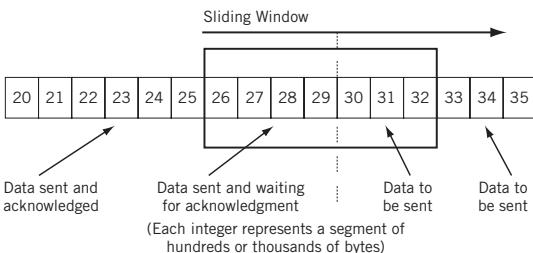
Une fenêtre de taille T autorise l'émission d'au plus n segments (dont la somme des tailles < T), sans attendre l'acquittement de chaque segment envoyé, avant de ne plus pouvoir émettre.

Amélioration supplémentaire : acquitter **plusieurs messages** reçus en **un seul acquittement**.

On parle d'**acquittement cumulatif** ou d'**acquittement retardés**, «*delayed ACKs*».

## TCP : la fenêtre glissante vs bufférisation

### Fenêtre glissante

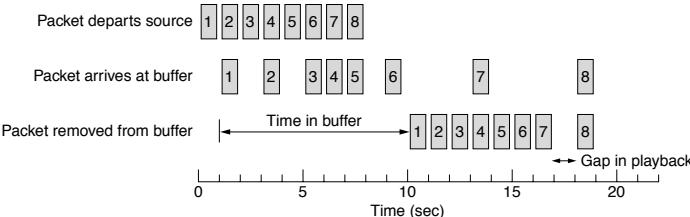


#### Le récepteur contrôle :

- ▷ la **taille de la fenêtre** (> à un segment) : plus petite ou plus grande suivant sa capacité de traitement ;
- ▷ l'**acquittement** des données reçues contiguës : il fait **glisser** la fenêtre.

L'émetteur est **autorisé** à envoyer de nouveaux segments lorsque la fenêtre **glisse**.

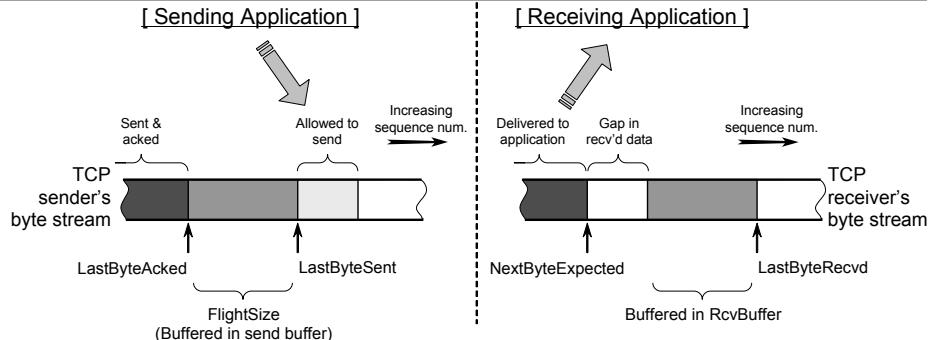
### Bufférisation



#### Elle permet de :

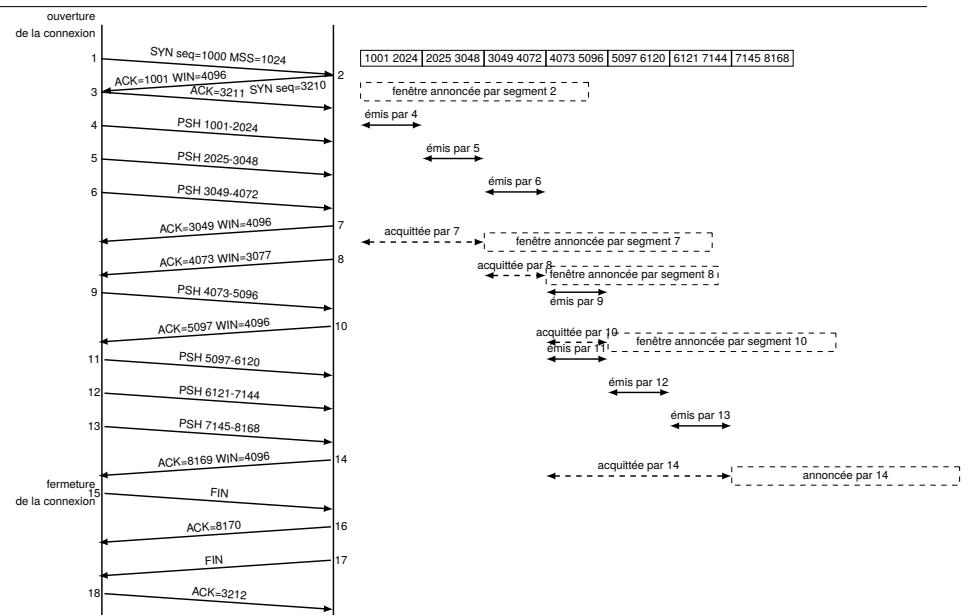
- ◊ «lisser» le débit en sortie ;
- ◊ gérer les trous, *gaps*.

## Bufférisation vs Application



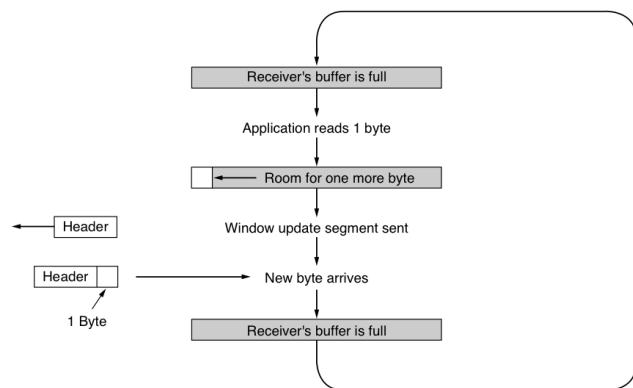
- \* L'émetteur dispose d'un **buffer d'envoi** dans lequel il stocke les données envoyées par l'application (si le buffer est plein, l'application est bloquée dans son ordre d'envoi) ;
- \* L'émetteur envoie des données entre le dernier octet acquitté, «LastByteAcked» et un octet, le «LastByteSent» (la taille de l'envoi doit être inférieure à la taille de la fenêtre d'autorisation, indiquée par «Allowed to send») ;
- \* On appelle les données transmises des «données en vol», «data in flight», c-à-d qu'elles sont en train de circuler dans le réseau.
- \* Le récepteur dispose d'un **buffer de réception** dans lequel il range les données reçues depuis le réseau ;
- \* Le récepteur range les données qu'il reçoit dans le buffer aux emplacements indiqués par l'«offset» du segment reçu : il peut y avoir des trous, «gap in received data».
- \* Le récepteur ne transmet à l'application que les données sans trou, indiquées par le «NextByte Expected». S'il n'y a pas suffisamment de données, l'application est bloquée dans son ordre de réception.

## TCP : fenêtre glissante



## TCP : problème de la fenêtre stupide

### Silly Window Syndrome



### Observation

Il faut des algorithmes **empiriques** pour gérer les mécanismes de contrôle de TCP.

### Solution de Clarke

attendre que l'espace libre sur le récepteur soit suffisamment grand avant de prévenir l'émetteur...

## TCP : cas d'exception

### Transmission sans attente ou non bufférées

- l'application peut demander que ses données soient **transmises immédiatement** même si le tampon d'envoi n'est pas plein (traversée du tampon d'envoi).

Elles sont appelées données «poussées», *Push*, par exemple dans le cas des protocoles lignes par lignes (SMTP par exemple).

- l'arrivée de ces données est **notifiée sans attendre** à l'application réceptrice (traversée du tampon de réception).

### Comment est-ce possible ?

Un bit «*PUSH*» est réservé dans le segment pour prévenir le récepteur.

### Transmission de données urgentes et hors communication

Le protocole TCP permet l'envoi de **contrôle** et de **données** au travers de la même communication.

### Ces informations de **contrôle**:

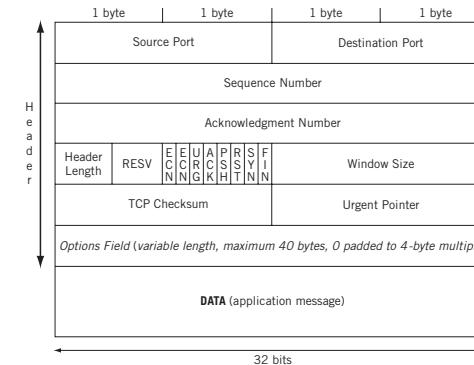
- sont à **prendre en compte immédiatement** par l'application réceptrice *Urgent* ;
- ne correspondent pas à des données «normales» de la communication (des données de contrôle, par exemple, comme celles utilisées pour avertir d'un problème sans nécessité d'établir une nouvelle connexion pour les transmettre) ;

Elles sont appelées «*Out of Band*», elles génèrent un **signal Unix** sur l'application réceptrice.

### Comment est-ce possible ?

En utilisant le réseau datagramme sous-jacent : les datagrammes arrivent en même temps, qu'ils contiennent des données du flux ou bien des données «*out-of-band*» !

## TCP : le format du segment



### o Port source et destination :

- sur 16 bits
- identifie le processus associé et définit le TSAP.

### o Sequence number :

- exprimé sur 32 bits,
- déplacement ou offset en octet à partir d'une valeur initiale, ISN, «Initial Sequence Number» ;
- positionne le segment dans le flux à recomposer;

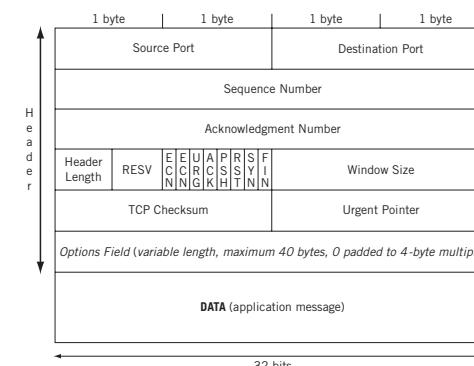
### o Acknowledgement number :

- numéro de séquence du **prochain segment attendu** ;
- acquitter les octets précédemment reçus (ceux de séquence < à celle du prochain segment demandé) ;
- acquittement cumulatif*: il peut correspondre à plusieurs segments déjà reçus.

### o Taille conseillée du segment : 536 octets de données + 20 octets d'en-tête : 556 octets.

⇒ Un lien réseau doit avoir une MTU suffisante pour pouvoir acheminer un segment TCP d'au moins 536 octets.

## TCP : le format du segment



### o header length ou «Data Offset» : sur 4bits, indique la taille en multiple de 4 octets.

### o RESV : réservé pour un usage ultérieur sur 4bit ;

### o ECN, *Explicit Congestion Notification* : sur 2bits, avertir le récepteur d'un état de début de congestion du réseau ;

### o URG, ACK, PSH, RST, SYN, FIN : 6 bits

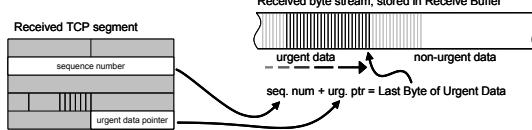
### o TCP checksum : total de contrôle sur 16bits pour assurer la validité de l'en-tête et des données.

### Le rôle des différents bits :

- URG indique des données urgentes indiquée par le «*Urgent Pointer*» ;
- ACK accusé de réception présent dans le «*Acknowledgement Number*» ;
- PSH ce segment doit être pris en compte sans bufférisation ;
- RST réinitialiser la connexion (problème de désynchronisation) ;
- SYN synchronisation des numéros de séquence pour initialiser une connexion ;
- FIN l'émetteur à fini d'émettre (permet de clore un sens de communication).

## TCP : le format du segment

- Window size :** sur 16bits,
  - utilisé pour le contrôle de flux par fenêtre glissante.
  - il indique le nombre d'octets que l'émetteur de ce segment est prêt à recevoir, ce qui permet à son interlocuteur d'augmenter ou de diminuer le nombre de segments qu'il peut transmettre (varie pendant la communication).
- Urgent pointer :**
  - permet d'indiquer le rang du premier octet des données normales (les données urgentes sont en tête du segment) ;
  - ce rang est indiqué par rapport au segment courant (et pas du flux).
  - l'utilisation de ce champ est conjointe à celle du bit URG.

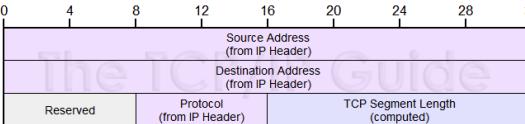


- options :**
  - la MSS, *Maximum Segment Size* est d'indiquer lors de l'établissement de la connexion, la taille maximale du segment TCP que l'on peut envoyer.  
*Une bonne taille est choisie en accord avec le MTU du réseau employé.*
  - le WSF, *Window Scaling Factor*, sur 3 octets, définit un coefficient multiplicateur pour la donnée de la taille de fenêtre > 65535 ;
  - le TS, «*Time Stamp*», pour mesurer le RTT ;
  - ...

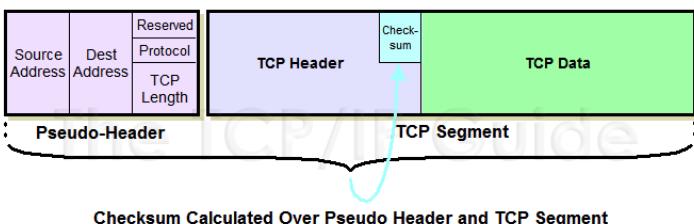
## TCP : Calcul de la somme de contrôle

Dans le segment TCP, une **somme de contrôle** est calculée sur :

- entête du segment TCP ;
- données du segment ;
- pseudo entête du datagramme IP :**



### Méthode



Checksum Calculated Over Pseudo Header and TCP Segment

- on additionne en complément à 1 tous les mots de 16 bits (complété par un octet nul dans le cas où le nombre d'octets total est impair)
- on prend le complément à 1 de cette somme.

Lors de la réception le calcul est réalisé sur le segment entier (total de contrôle compris) et l'on doit obtenir zéro si le segment est correct.

## TCP : établissement d'une connexion

### Technique du "Piggybacking" ou mode en superposition

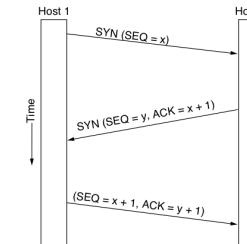
L'acquittement d'un paquet de  $A \rightarrow B$ , peut être transmis dans un paquet allant de  $B \rightarrow A$ .

La communication pouvant être bidirectionnel simultanée, elle peut nécessiter la transmission d'information de  $A \rightarrow B$  et de  $B \rightarrow A$  simultanément.

### L'établissement de la connexion, ou handshake

- se fait en 3 étapes ;
- correspond à une demande d'ouverture de la part de chaque interlocuteur ;
- permet de synchroniser l'ISN, «Initial Sequence Number», la valeur initiale du numéro de séquence :
  - pour le connect () SYN=1 & ACK=0;
  - pour le accept () SYN=1 & ACK=1.

Un SYN unique indique une demande de connexion.



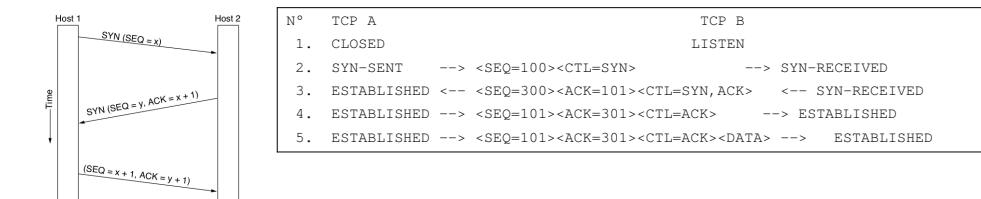
Avec l'outil «tcpdump» :

- \* [S] : indique un SYN;
- \* [S.] : indique un SYN/ACK;
- \* [.] : indique un ACK.
- \* connexion de :
- 192.168.42.83  
port 56149  
vers  
164.81.1.45 port 25.

```
peff@solaris:~$ sudo tcpdump -c 3 -n -S tcp and port 25
listening on eth0, link-type EN10MB (Ethernet), capture size 65535 bytes
22:07:26.954500 IP 192.168.42.83.56149 > 164.81.1.45.25: Flags [S], seq 1249996154, win 14600, options [mss 1460,sackOK,TS val 138100882 ecr 0], length 0
22:07:26.999157 IP 164.81.1.45.25 > 192.168.42.83.56149: Flags [S.], seq 4144328101, ack 1249996155, win 5792, options [mss 1460,sackOK,TS val 1968359736 ecr 138100882], length 0
22:07:26.999227 IP 192.168.42.83.56149 > 164.81.1.45.25: Flags [.], ack 4144328102, win 14600, options [nop,nop,TS val 138100893 ecr 1968359736], length 0
3 packets captured
0 packets dropped by kernel
```

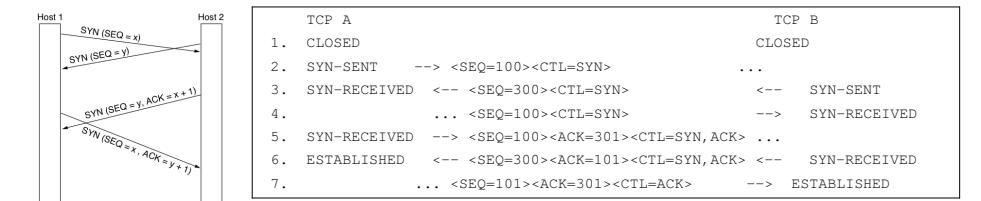
## TCP : la connexion classique vs simultanée

### Connexion classique



CTL, «contrôle», indique les bits du segment TCP sélectionnées.

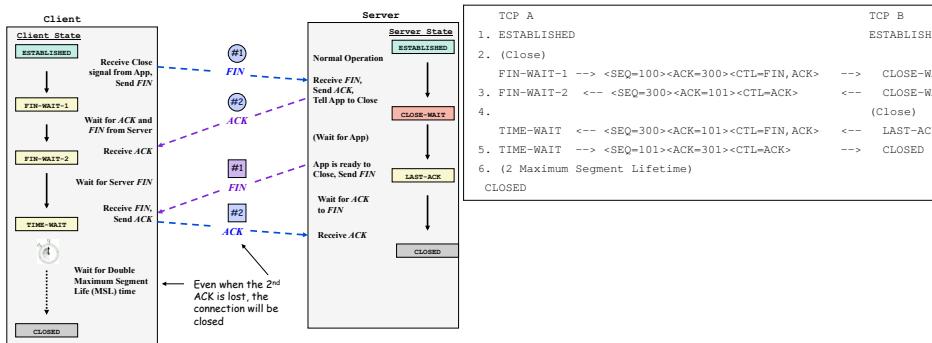
### Connexion simultanée



La connexion simultanée est difficile à mettre en œuvre, et elle est rarement implémentée dans les piles TCP/IP.

## TCP : la fermeture

### Déconnexion



Le MSL, «Maximum Segment Lifetime» :

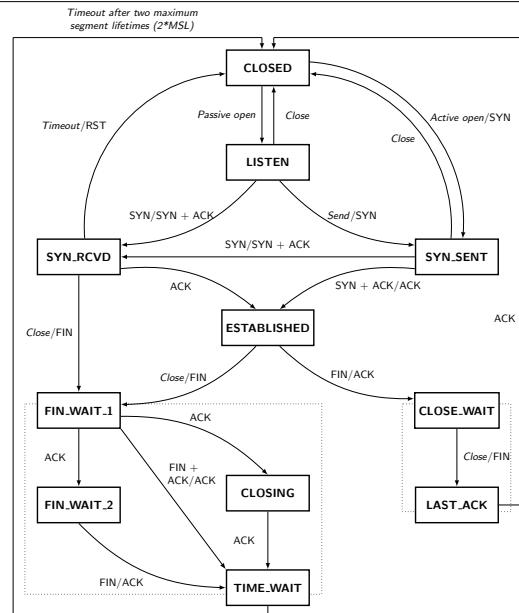
- est choisie en fonction de l'expérimentation,
- permet d'éviter de prendre en compte des segments d'une ancienne connexion dans une nouvelle connexion (segment retardés dans le réseau).
- en général choisie à 30s.

### Déconnexion rapide

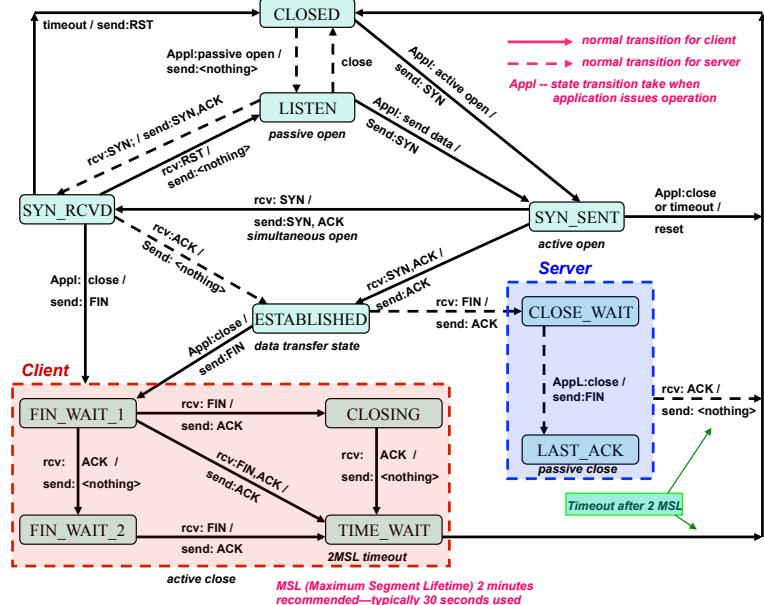
On utilise une déconnexion «abrupte» avec le RST :

- le serveur envoie un FIN au client;
- le client envoie un ACK, puis un RST : on évite le temps d'attente de fin de connexion.

## TCP : l'automate de fonctionnement

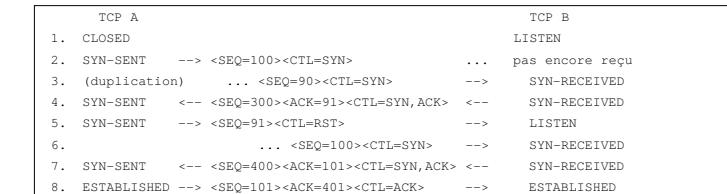


## TCP : l'automate de communication expliqué



## TCP : le RST

### Gestion de la réception d'un ancien datagramme avec SYN

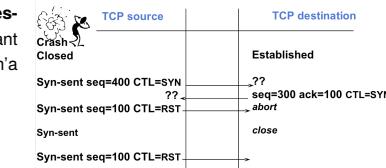


### Gestion du RST

Le bit RST demande la **réinitialisation** de la communication.

Il est émis en rapport à une connexion :

- non existante**: un RST est envoyé lors de la **réception de tout segment** relative à cette connexion (sauf si ce segment est déjà un RST).  
Les paquets SYN envoyés à une connexion inexistante sont rejettés par ce moyen.  
Cela permet de gérer le cas où la machine a rebooté alors que le correspondant continue à communiquer.
- existante**: lors de la réception d'un **segment qui ne correspond pas** à celui attendu par la connexion : segment entrant qui n'est pas synchronisé et/ou acquitte quelque chose qui n'a pas été envoyé (ACK mauvais).



## TCP : Améliorations par l'utilisation d'options

- \* **MSS**, Maximum Segment Size : la taille maximale des données contenues dans un segment (sans tenir compte de l'entête du segment).  
Cette option est transmise lors de l'établissement de la connexion Il peut y avoir une différence entre la valeur utilisée pour les deux sens de communication.
- \* **Window Scale Factor**, qui permet de définir un coefficient multiplicateur pour la fenêtre glissante.  
Cette option permet de définir des tailles de fenêtre supérieure à 16bits : on décale à gauche du coef. indiqué (on multiplie par  $2^{\text{coef}}$ ) ;  
Cette option est très utile pour les connexions très rapide (Gbits).
- Pour désactiver sous GNU/Linux :
 

```
xterm
$ sudo sysctl -w net.ipv4.tcp_window_scaling=0
```
- \* **Selective Acknowledgment Permitted**, ou SACK, qui permet d'acquitter des segments non contigües (RFC 2018) Cette option est négociée à l'établissement de la connexion Dans le champs options peut être indiqué une liste de (adresse début, adresse fin) de données reçues mais non encore acquittées
- \* **Timestamp** : permet de calculer le RTT d'un segment (RFC1323) :
  - ◊ il existe deux champs contenant un timestamp : «Echo», «Echo reply» ;
  - ◊ l'émetteur envoie un segment avec un timestamp par rapport à sa propre horloge ;
  - ◊ le récepteur lui renvoie ce timestamp dans le segment réponse : l'émetteur connaît le RTT ;
  - ◊ le fonctionnement est symétrique : une seule option permet aux deux interlocuteurs de faire leur mesure respective.

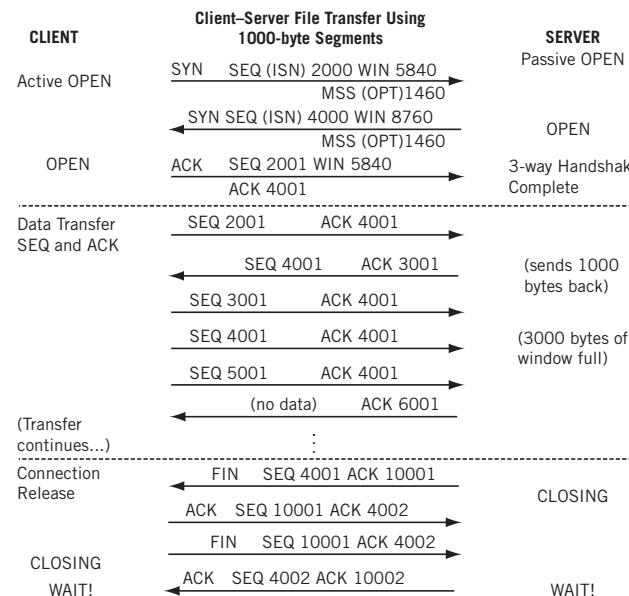
### Autres améliorations

**Keep-Alive**, correspond à l'envoi de plusieurs segments de taille nulle ou déjà acquitté.

Cela permet pour les connexions inactives où aucun échange n'a lieu.

- ◊ «garder en vie» la connexion en évitant qu'un routeur réalisant du filtrage, «firewall», supprime la connexion du fait de son inactivité ;
- ◊ de tester la présence de l'interlocuteur : sans réponse, on mettra fin à la connexion.

## TCP : une communication complète

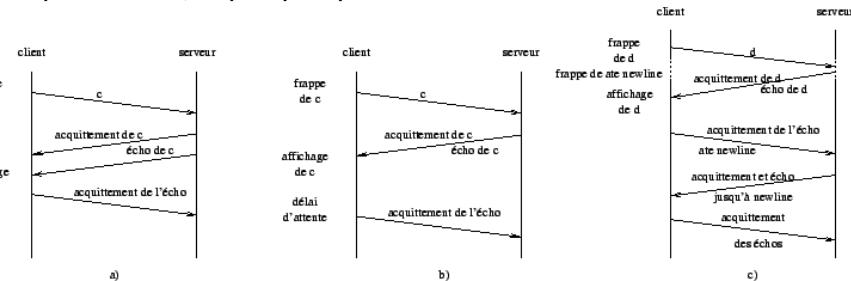


## TCP : mode interactif

Le transfert de données de TCP est de deux types :

- **interactif** dans lequel chaque segment transporte très peu d'octets, voire un seul ;
- **en masse** où chaque segment transporte un maximum d'octets.

### Exemple du protocole telnet, remplacé par le protocole SSH



L'utilisateur dans une session telnet envoie la commande date :

- a. chaque caractère est transmis puis acquitté : c'est son acquittement qui est affiché à l'utilisateur, «echo»
- b. en réalité TCP transmet l'écho en même temps que l'acquittement.
- c. on utilise l'**algorithme de Nagle** (RFC 896) utilisant une bufférisation légère : si l'utilisateur tape vite on mémorise avant d'envoyer jusqu'à un retour à la ligne \n (utile pour ne pas saturer le réseau avec des segments ne contenant qu'un seul octet).

## 10 UDP, User Datagram Protocol, RFC 768

Il est :

- \* **différent de TCP** : pas de connexion, pas d'accusé de réception, pas de tri des datagrammes à la réception, pas de contrôle de flux, pas de garantie contre les pertes ;
- \* **identifié** par le numéro de protocole 17 (11 en hexa) dans le datagramme IP ;
- \* associé au **bit DF**, «Don't Fragment», du datagramme IP (en général) ;
- \* «**stateless**», contrairement à TCP : il n'y a pas d'**état conservé** par les hôtes l'utilisant pour communiquer (pas de TCB, «transmission control block» contenant les TSAPs, les numéros de séquence&acquittement, les buffers de réception/envoi, les fenêtres d'envoi/congestion etc.) ;
- \* capable de faire du «**multicast**» (envoyer simultanément à plusieurs destinataires) ;
- \* capable d'être **multiplexé** grâce au numéro de port :
  - ◊ **Well-known ports** : de 0 à 1023, sont associés à des protocoles «système» ;
  - ◊ **registered ports** : de 1024 à 49151 peuvent être enregistrés auprès de l'ICANN ;
  - ◊ **dynamic** : 49152 à 65535 ;
  - ◊ **ephemeral vs persistent** : celui d'un client par rapport à celui d'un serveur ;
- La liste des associations ports/services est indiquée dans le fichier /etc/services, sous GNU/Linux et dans C:\%SystemRoot%\system32\drivers\etc\SERVICES sous Windows.

Ce protocole est utilisé pour les applications :

- \* de type «**question/réponse**», où l'établissement d'une connexion serait trop coûteuse : la requête et la réponse peuvent être contenues dans un seul datagramme.
- \* «**temps réels**» : celles dans lesquelles le plus important est d'avoir les données à **temps**, comme la transmission du son et de l'image.

## Les ports et les protocoles UDP & TCP

Pour obtenir la liste des ports en attente de connexion pour TCP et de datagramme pour UDP, sous GNU/Linux, à l'aide de la commande `netstat`:

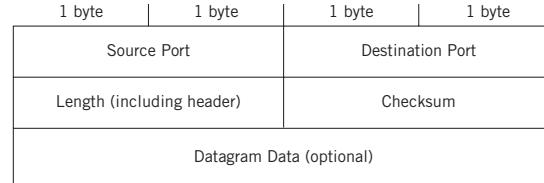
```
$ sudo netstat -ip --inet
Connexions Internet actives (seulement serveurs)
Proto Recv-Q Send-Q Adresse locale     Adresse distante   Etat      PID/Program name
tcp     0      0 *:https          *.*      LISTEN    2403/apache2
tcp     0      0 *:17500         *.*      LISTEN    1979/dropbox
tcp     0      0 localhost:mysql  *.*      LISTEN    3535/mysqld
tcp     0      0 *:www           *.*      LISTEN    2403/apache2
tcp     0      0 *:domain        *.*      LISTEN    1677/dnsmasq
tcp     0      0 *:ssh            *.*      LISTEN    1706/sshd
tcp     0      0 localhost:ipp  *.*      LISTEN    1561/cupsd
udp    0      0 *:52906          *.*      470/avahi-daemon
udp    0      0 *:domain        *.*      1677/dnsmasq
udp    0      0 *:bootpc        *.*      393/dhcclient
udp    0      0 *:bootpc        *.*      21932/dhcclient
udp    0      0 *:17500          *.*      1979/dropbox
udp    0      0 *:mdns           *.*      470/avahi-daemon
udp    0      0 *:radius          *.*      2328/freeradius
```

Des protocoles utilisant UDP :

- NTP permet de mettre les ordinateurs à l'heure par internet à 500 millisecondes près;
- DNS permet de retrouver une adresse IP en fonction d'un nom symbolique (comme un annuaire);
- VoIP permet de communiquer vocalement par Internet;
- IPTv pour la télé sur Internet (quelle idée !);
- ...

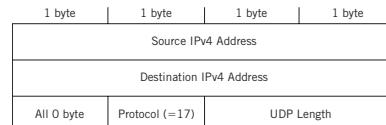
## UDP

### Le format du datagramme UDP



- la **taille du datagramme UDP** inclue celle de l'en-tête : elle varie de 8, juste l'en-tête, à 65 353 (il dépend de la taille du buffer d'envoi et de réception souvent limité à 8000 octets) ;
- il est **encapsulé dans un datagramme IP** de taille minimale à supporter par les routeurs de 576 octets, soit 556 octets sans l'en-tête IP (certains protocoles le limitait à 512 octets comme le protocole DNS, *Domain Name Server*, dans la RFC1035, mais cette limitation a été levée dans la RFC2671) ;

### Calcul du Checksum



- \* il est calculé avec une **pseudo-entête** :
- \* il n'est pas obligatoire **mais conseillé** (obligatoire dans IPv6) :
  - ◊ si le client envoie avec un checksum, le serveur répond avec un checksum ;
  - ◊ s'il est mauvais le datagramme est éliminé *silently*⇒ **pas de message d'erreur**.

## UDP : les différents cas de réponses

Certains envois de datagramme UDP peuvent générer une réponse d'erreur de type ICMP :

Action	Condition	Outcome
UDP request sent to server	Server available	Sender gets UDP reply from server
UDP request sent to server	Port is closed on server	Sender gets ICMP "Port unreachable" message
UDP request sent to server	Server host does not exist	Sender gets ICMP "Host unreachable" message
UDP request sent to server	Port is blocked by firewall/router	Sender gets ICMP "Port unreachable—Administrative prohibited" message
UDP request sent to server	Port is blocked by silent firewall/router	(timeout)
UDP request sent to server	Reply is lost on way back	(timeout)

## UDP vs TCP

Other TCP Client-Server Applications	FTP File Transfer	SMTP Email	SSH Remote Access	NFS* Network File Access	SNMP Network Management	DNS* Name Lookup Service	Other UDP Client-Server Applications
TCP Connection-Oriented, Reliable						UDP Connectionless, Best-Effort	
Some Routing Protocols						IP (Best-effort)	
ICMP		ARPs		Network Access and Physical Layer (Ethernet LANs or other)			

\*In some instances, NFS and DNS use TCP.

# Le protocole HTTP

## La notion d'inter-dépendance, de lien ou d'Hypertexte

### La naissance de la toile ou du «Web»

C'est le «phénomène» qui a fait exploser l'utilisation d'internet.

*Il date de 1989, inventé par Tim Berners-Lee, physicien au CERN.*

**But** ▷ permettre un **accès facile** à des documents de différentes natures

- utiliser le concept **d'URL**

- utiliser le format de description de contenu **MIME**

▷ permettre la création de **document composite** (texte+image+son)

- définir un format de document mélant ces éléments de nature différente

▷ permettre d'établir des **interdépendances** entre des documents :

- relier des documents entre eux par un lien défini sur le contenu

▷ faciliter la **localisation** des documents

- utilisation de document de « départ » **connu** pour l'accès à d'autres documents **moins connus**

**Moyen** ▷ définition d'un **format de document structuré** (HTML “Hyper Text Markup Language”)

- ▷ définition d'un **protocole simple** pour l'échange de données basés sur le modèle client/serveur (envoi de requête, réception d'un document) (HTTP “Hyper Text Transfer Protocol”)

- ▷ utilisation du format universelle pour la **désignation** d'un document (URL “Uniform Resource Locator”)

- ▷ réutilisation du format MIME pour la **description** des documents échangés

**Outils** ▷ le **serveur Web** permettant la mise à disposition de documents (en général au format HTML)

- ▷ le **navigateur Web**, ou “browser”, permettant la récupération et la consultation de ces documents

**Serveurs spécialisés** le **moteur de recherche** qui parcours, indexe les documents accessibles par le Web et permet de rechercher ces documents en fonction de leur contenu (pages HTML), où de leur nom.

## Le concept d'URL «Uniform Resource Locator»

### Localisation et accès à l'information (RFC 738 et 808)

Le problème de l'accès aux données est un **double problème**, il faut indiquer :

- ▷ l'endroit où se trouve la resource;
- ▷ le moyen pour la récupérer avec éventuellement des **autorisations d'accès**.

### Format universel

service ::// adresse\_machine [:n° port] / chemin\_accès

En général le nom du service correspond à celui du protocole:

Exemple: <http://www.sciences.unilim.fr> <ftp://ftp.unilim.fr>, <news://news.unilim.fr>

Puissent être ajoutés :

- une identité: <ftp://toto@alphainfo.unilim.fr>;
- une identité et un mot de passe: [ftp://toto:top\\_secret@ftp.unilim.fr](ftp://toto:top_secret@ftp.unilim.fr)
- un chemin d'accès à un répertoire ou à un fichier ou à un groupe:  
<ftp://ftp.unilim.fr/pub/mac>  
<http://www.sciences.unilim.fr/index.html>  
[news://news.unilim.fr/fr.rec.\\*](news://news.unilim.fr/fr.rec.*)
- un **numéro de port** de connexion pour utiliser un numéro de port différent de celui par défaut du service (serveur utilisateur ne pouvant utiliser un port réservé par l'administrateur, serveur supplémentaire, port non filtré par un firewall...)

Dans le cas d'une localisation avec un chemin d'accès vers un répertoire ou un fichier, il est nécessaire de tenir compte des **droits d'accès** à ces ressources.

L'accès à un fichier peut être **bloqué**, ou le contenu d'un répertoire **interdit en lecture**.

*Mais il peut être utile de modifier l'URL au niveau du chemin d'accès pour pouvoir accéder à une resource qui aurait été déplacée (changement de répertoire ou de nom...).*

## 11 Modèle client/serveur et protocole HTTP «Hyper Text Transfer Protocol»

### Un système de requêtes/réponses

La base de la consultation de documents sur le Web est le mécanisme de requête/réponse :

#### Pour le client web :

- ▷ il reçoit une URL,
- ▷ il analyse l'URL pour en déduire l'adresse de la machine désignée par l'URL et le nom du document à demander
- ▷ il se connecte sur la machine hébergeant la resource de la manière indiquée dans l'URL (ftp, http...) – après une connexion réussie, il réclame le document
- ▷ en général, la connexion est interrompue.

*Chrome, Opera, Brave... sont des navigateurs web.*

#### Pour le serveur Web :

- ▷ il traite différentes natures de document, mais uniquement pour un accès suivant le protocole HTTP;
- ▷ il attend la connexion d'un client, en général, sur les port 80 et 443 pour la version sécurisée par TLS;
- ▷ il reçoit une requête;
- ▷ il analyse la requête afin de déterminer le document demandé;
- ▷ il vérifie les autorisations d'accès pour le document (sous Unix, le serveur Web se comporte comme un utilisateur ayant des droits d'accès restreint, en particulier sur les autres fichiers que ceux qu'il met en consultation);
- ▷ il retourne le document demandé au client;
- ▷ en général, il termine sa connection avec le client;

*Apache est le serveur web le plus employé et le plus sûr.*

## Le protocole HTTP («Hyper Text Transfer Protocol») RFC 945

### Caractéristiques

- Protocole texte
  - échange de lignes de commandes au format ASCII 7bits
  - transmission entre le client et le serveur basé TCP.
  - **très simple**, ce qui explique sa popularité et sa facilité de mise en œuvre.

### Versions

HTTP/0.9 version de base avec requête/réponse le document est renvoyé directement ;

HTTP/1.0 version normalisée (RFC 945) avec comme amélioration, l'ajout :

- ▷ d'en-tête pour la description des ressources échangées (utilisation du format MIME RFC822),
- ▷ des informations supplémentaires envoyées par le client (format de données supporté ou désiré, description de la version et de la marque du navigateur...)

HTTP/1.1 ajout de **connexions persistantes** entre le client et le serveur en vue de l'échange de plusieurs ressources par l'intermédiaire de la même connexion (transfert des différents éléments d'un même document composite).

HTTP/2.0 version transitoire avec transfert dans **une même connexion TCP** de différentes ressources **fractionnées** ;

HTTP/3.0 protocole Quic **basé sur UDP** mélangeant négociation sécurité (authentification/chiffrement) visant à diminuer le nombre d'échanges nécessaires (rtt, «*round trip time*») et échange de données **fractionnées**.

### Dialogue client/serveur

Le protocole HTTP se caractérise par l'échange d'une requête et d'une réponse.

Ces **requêtes et réponses** ont un schéma similaire :

- ▷ une ligne initiale : ligne de commande pour la requête ou d'état pour la réponse ;
- ▷ aucune ou plusieurs lignes d'en-tête : entête : valeur, entête : valeur ;
- ▷ une ligne « vide »
- ▷ un message optionnel (un fichier, des données pour la requête ou des résultats de la requête)

## Le protocole HTTP : illustration

Commande «socat» pour établir une connexion TCP et on envoie les lignes suivantes :

```
□ xterm
pef@darkstar:~$ socat stdio tcp:p:fb.net:80
GET /toto HTTP/1.0
Host: p-fb.net
-----+ ligne vide pour indiquer la fin de la requête
```

On reçoit de la part du serveur les lignes suivantes :

```
□ xterm
HTTP/1.1 404 Not Found - ligne d'état
Server: GitHub.com
Content-Type: text/html; charset=utf-8
Access-Control-Allow-Origin: *
ETag: "6178833c-634"
x-proxy-cache: MISS
X-GitHub-Request-Id: A898:8123:D1862A:D8A34D:617BCE57
Content-Length: 1588
Accept-Ranges: bytes
Date: Fri, 29 Oct 2021 10:35:03 GMT
Via: 1.1 varnish
Age: 0
Connection: close
X-Served-By: cache-cdg20758-CDG
X-Cache: MISS
X-Cache-Hits: 0
X-Timer: S1635503703.088888,V$0,VE98
Vary: Accept-Encoding
X-Fastly-Request-ID: 51070abe1910e8323daccf62b4550f1cc43c3e89
<!DOCTYPE html> début de la resource : ici, une page HTML
<html lang="fr" class="js csstransforms3d">
<head>
...

```

## Le protocole HTTP — Description d'une transaction — suite

### La ligne de commande dans le cas de la requête

Ces commandes sont divisés en **trois parties** séparées par des espaces :

□ une méthode :	GET	Récupération d'un document
	HEAD	Consultation de renseignement sur un document
	PUT	Rangement d'un document sur le serveur
	POST	« Ajout » à une resource des informations données
	DELETE	Suppression d'un document
	LINK	Définition d'une connexion entre deux documents
	UNLINK	Suppression d'une connexion entre deux documents

□ le chemin d'accès de la resource ou requête URI «*Uniform Resource Identifier*» ;

□ la version du protocole HTTP utilisé indiquée sous la forme « HTTP/x.x » en majuscule ;

Exemple : GET /chemin/d/acces/au/fichier/index.html HTTP/1.0

### La ligne d'état dans le cas de la réponse

Elle est décomposée en trois parties séparées par des espaces :

- ▷ la version du protocole HTTP
- ▷ un code d'état pour donner le résultat de la requête suivi d'une phrase expliquant la raison du code d'état ;

Le code d'état est un entier sur trois chiffres, dont le premier chiffre donne la catégorie générale :

1xx	message d'information seulement
2xx	indication du succès
3xx	redirection du client vers une autre URL
4xx	indication d'une erreur au niveau du client
5xx	indication d'une erreur au niveau du serveur

## Le protocole HTTP — Description d'une transaction — suite

### Les lignes d'en-tête

Ces lignes donnent des informations à propos de la **requête** ou de la **réponse**.

Elles sont au format général introduit dans la RFC 822, c-à-d « Nom-En-tête: valeur » :

- ▷ les noms d'en-têtes peuvent être minuscules ou majuscules ;
- ▷ il peut y avoir des espaces et des tabulations entre le « : » et la valeur ;
- ▷ une ligne d'en-tête commençant par un espace ou une tabulation est associé à la ligne précédente :

EN\_TÊTE: un\_nom\_tres\_long, un\_autre\_nom\_tres\_long

est équivalent à :

EN\_TÊTE: un\_nom\_tres\_long,
un\_autre\_nom\_tres\_long

Il existe de nombreuses en-têtes (HTTP/1.0: 6 en-têtes, HTTP/1.1: 46 en-têtes).

### Au niveau d'une requête :

▷ Host : qui est obligatoire pour indiquer le nom symbolique du serveur que l'on veut utiliser ;

Dans le cas de l'hébergement de plusieurs sites Web sur une même adresse IP, il permet de distinguer le site auquel on veut avoir accès en fonction de l'alias de la machine que l'on a utilisé : 193.50.85.1 correspond à www.un\_site.un\_domaine.fr et www.un\_autre\_site.un\_domaine.fr

▷ User-Agent : permet d'identifier le logiciel qui fait la requête ;

Exemple: User-agent: Mozilla/0.9

### Au niveau d'une réponse :

▷ Server : permet d'identifier le logiciel serveur

▷ Last-modified : permet de donner la date d'actualisation de la resource (intéressant pour un cache...)

## Le protocole HTTP — Description d'une transaction — suite

### Le message optionnel transmis après les lignes d'en-tête

En général, il correspond à la **resource** elle-même dans le cas d'une **réponse**.

Dans le cas d'une «**requête**», ce message peut contenir une resource à **mettre à jour** (commande PUT par exemple) ou bien des informations **saisies** par l'utilisateur (champs de formulaire).

Ce message dispose de sa propre en-tête, exprimée sous forme de lignes d'en-tête :

- **Content-Type** pour donner la nature de cet élément au format MIME ;
- **Content-Transfer-Encoding** pour indiquer quel format est utilisé pour le transférer ;
- **Content-Length** pour donner la taille de l'élément.

*Dans le cas de paramètres joints à une requête, c'est un champ obligatoire !*

Il permet au serveur de lire **exactement** le nombre d'octets concernant l'élément, avant de passer à l'élaboration de la réponse.

### Cas particuliers de certaines commandes ou méthodes

- ▷ méthode **HEAD** : seule l'en-tête de la réponse est envoyée (juste la ligne d'état et les en-têtes correspondant au serveur mais pas le message optionnel).

*Cette méthode permet de savoir si une resource a été modifiée et doit être de nouveau récupérée.*

- ▷ méthode **POST** : elle est employée pour envoyer des données de l'utilisateur.

Elle utilise pour décrire le message joint à la requête, les en-têtes **Content-Length** et **Content-Type**.

Ces informations sont fournies **en entrée** d'un programme et la réponse du serveur correspond à la **sortie** de ce programme :

- l'**URI** employée est souvent le nom du programme à déclencher ;
- la réponse est souvent construite de manière dynamique par l'exécution de ce programme.

*On parle de CGI, «Common Gateway Interface».*

### Mode spécial de transfert du message optionnel

Le mode «en morceaux», **Content-Transfer-Encoding**: **chunked**, permet de transmettre un message optionnel créé par morceaux et dont on ne connaît pas la taille totale a priori.

(on donne à chaque fois en hexadécimal sur deux chiffres suivi d'un point-virgule la taille du morceau suivi du morceau).

## Le protocole HTTP — Description d'une transaction — suite

### Les connections persistantes

Dans le cas de la récupération d'un document **composite**, il est courant de devoir récupérer **plusieurs ressources** sur un **même serveur** et il est alors intéressant de pouvoir utiliser la **même connexion** pour échanger toutes ces ressources :

- ▷ cette modification a été introduite dans la version 1.1 du protocole HTTP, pour lequel c'est le comportement par défaut.
- ▷ le client effectue **plusieurs requêtes** à la suite, et lit les réponses dans le même ordre avec lequel il a envoyé ses requêtes.

Si un client ne veut pas utiliser ce comportement, il doit ajouter la ligne d'en-tête **Connection: close** dans sa requête, auquel cas le serveur ne lira qu'une requête et fermera sa connection après avoir donné sa réponse.

### Les connections lentes

Un serveur peut rendre une réponse **temporaire**, indiquée par la ligne d'état 100 Continue avant de transmettre une réponse complète. Cela permet de **retarder** la transaction entre le serveur et le client.

### Les connections avec cache

Le serveur doit pouvoir gérer les lignes d'en-têtes suivantes :

- ▷ **Date** pour permettre d'estampiller les données transmises ;
- ▷ **If-modified-since** pour ne donner la resource que si elle a été modifiée.

*Dans le cas où elle n'a pas été modifiée le serveur répond par 304 Not Modified.*

## Extension du courrier pour échanger tout type de données – MIME

**MIME, «Multipurpose Internet Mail Extensions» RFC 1521**

### But :

- redéfinition du format des messages tout en restant compatible avec le format défini dans la RFC 822.
- envoi de texte accentués (français, allemand, tchèque...)
- envoi de texte dans des alphabets non latins (hébreu, cyrillique, grec...)
- envoi de texte dans des langues sans alphabet (chinois, japonais, coréen...)
- envoi de données non textuelles (audio, vidéo...)

*Attention, la capacité lors de la réception des messages à traiter le contenu dépend entièrement de la configuration de la machine du destinataire !*

### Moyens :

- ▷ ajout de lignes pour contrôler le traitement du message à l'arrivée ;
- ▷ découpage du message en plusieurs parties avec des marqueurs de délimitation ;
- ▷ champs supplémentaires et obligatoires au niveau de l'en-tête :
  - **MIME-Version**
  - **Content-type**
  - **Content-transfer-encoding**
  - **Content-Id** (optionnel)

*Le champ **content-type** est divisé en deux champs :*

- ▷ **type** du contenu : text, image, video, application, multipart
- ▷ **format** du contenu: text/plain, text/html, image/gif, image/jpeg, video/mpeg, multipart/mixed, application/octet-stream

## Le protocole HTTP : utilisation de cURL

La commande «curl» va récupérer les données au format JSON et ces données vont être formatées par le module «json.tool» :

```
█████ xterm ┌────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────................................................................
```

## La notion d'Hypertexte — relation avec HTTP

### Connaissance du client par le serveur HTTP

- Le protocole HTTP permet **d'accéder** aux ressources.
- La gestion des liens est assuré au niveau du format **HTML** (hypertexte).
- Il n'existe **pas de liens** entre les ressources d'un même document composite vis-à-vis du protocole HTTP (au plus il y a une partie d'URL commune).

Un serveur n'a pas connaissance (ou très réduite) des utilisateurs récupérant les ressources qu'il met à disposition.

Dans le cas de la **récupération successive**, par le client, de plusieurs documents au format HTML, le serveur ne garde pas trace de cette succession et surtout ne l'associe pas à la navigation d'un **même client**.

Dans le cas de l'utilisation d'un **proxy** (un serveur intermédiaire servant à centraliser toutes les requêtes des différents utilisateurs), tous les utilisateurs de ce proxy sont ignorés. Le serveur n'a conscience que du proxy.

On parle de protocole «*stateless*» (sans état).

### Besoins d'un dialogue client/serveur personnalisé

- ▷ obtention d'une ressource suivant les désirs de l'utilisateur (choisir la langue du document HTML, le nombre de liens par page dans le cas d'une recherche sur un moteur de recherche...)
- ▷ envoi d'information de la part de l'utilisateur (passer une commande, s'inscrire pour recevoir de la publicité...)
- ▷ simulation d'un dialogue entretenu durant une navigation (session de connexion sur un serveur...)

## La notion d'Hypertexte — personnalisation du dialogue client/serveur

### Mécanisme de personnalisation

Il existe **différents mécanismes** permettant de **personnaliser** une transaction entre un client et un serveur, mais toutes ces méthodes consiste à transmettre depuis le serveur, une information au client.

Cette information sera ensuite **retransmise** au serveur lors du chargement d'un nouveau document et permettra d'identifier de **manière unique** le client vis-à-vis du serveur :

- utilisation de « formulaire » HTML, avec éventuellement des champs cachés ;
- utilisation de «cookies» (Attention : un cookie ne doit être envoyé qu'au serveur qui l'a émis)

Un cookie est un ensemble de données confié à un tiers, dont l'interprétation lui est cachée. – construction d'URL contenant un identifiant.

### Durée de la personnalisation

Elle dépend du mécanisme employé :

- dans le cas d'un **cookie**, ce cookie peut être mémorisé au sein du navigateur Web de manière **courte** (dès que le navigateur quitte ou que le serveur en demande la destruction) ou **longue** (indépendante de la connexion au site et jusqu'à expiration du cookie) ;
- dans le cas d'une **URL**, l'URL peut être **mémorisée** au sein du navigateur (sous forme de signet) et peut éventuellement permettre de reprendre une navigation personnalisée ;
- dans le cas de **formulaire**, les valeurs des champs de formulaires ne sont pas mémorisées. Il existe néanmoins des mécanismes permettant de les sauvegarder en tant que cookie.

### Notion de session

L'identification du client auprès du serveur va permettre la définition d'une session :

- **ouverture de la session :**
  - ◊ identification par nom et mot de passe dans le cas d'un site sécurisé
  - ◊ requête de la page d'accueil du site
- **fermeture de la session :**
  - ◊ déconnexion souhaitée par l'utilisateur par défaut,
  - ◊ fermeture du navigateur

## Le cookie

### Extension du protocole HTTP (RFC 209)

La gestion d'un cookie se fait par ajout de lignes d'en-têtes au niveau du protocole HTTP.

Dans la réponse envoyée depuis un serveur :

```
Content-type: text/html
Set-Cookie: gateau=genoise; path=/; expires Mon, 11-Dec-2021 13:46:00 GMT
```

Ces lignes demandent au navigateur le stockage d'un cookie dont :

- ▷ le nom est « **gateau** » associé à la valeur « **genoise** » ;
- ▷ la date d'expiration est le 11 décembre 2021 à 13h46 heure de Greenwich.
- ▷ le chemin d'accès est « **/** » soit le site dans sa globalité.

Lors d'une nouvelle requête, le navigateur web transmet les lignes d'en-têtes suivantes :

```
Content-type: text/html
Cookie: gateau=genoise
```

### Définition du cookie

- le **nom** du cookie si la valeur associée au cookie est vide, le cookie est détruit ;
- la **valeur** du cookie, exemple : nom=valeur ;
- la **date d'expiration** du cookie, optionnel. Si elle n'est pas spécifiée le cookie expire à la fermeture de la session (fermeture du navigateur ou fermeture explicite de la session) ;
- le **chemin** pour lequel le cookie est **valide**, restreint l'accès au cookie par rapport au chemin d'accès de la page ;
- le **domaine** pour lequel le cookie est **valide**, permet de définir les domaines pouvant avoir accès au cookie. Il peut y en avoir plusieurs dans le cas d'un site réparti sur plusieurs machines ;
- le besoin de disposer d'une **connexion sécurisée** pour échanger le cookie.

## La transmission de paramètres

### Méthode «*POST*» : les champs/valeurs sont transmis après la requête

```
curl -v -X POST -d 'user=toto' -d 'passwd=supersecret' http://www.unilim.fr
*   Trying 164.81.1.97:80...
*   TCP_NODELAY set
*   Connected to www.unilim.fr (164.81.1.97) port 80 (#0)
> POST / HTTP/1.1
> Host: www.unilim.fr
> User-Agent: curl/7.68.0
> Accept: /*
> Content-Length: 21
> Content-Type: application/x-www-form-urlencoded
>
* upload completely sent off: 21 out of 21 bytes.
* Mark bundle as not supporting multiuse
< HTTP/1.1 301 Moved Permanently
< Server: nginx
< Date: Mon, 22 Nov 2021 12:38:35 GMT
< Content-Type: text/html
< Transfer-Encoding: chunked
< Connection: keep-alive
< Location: https://www.unilim.fr/
< X-Content-Type-Options: nosniff
< X-XSS-Protection: 1; mode=block
<
<html>
<head><title>301 Moved Permanently</title></head>
<body bgcolor="white">
<center><h1>301 Moved Permanently</h1></center>
<hr><center>nginx</center>
</body>
</html>
* Connection #0 to host www.unilim.fr left intact
```

ici, sont transmis les paramètres user et passwd

Les données transmises par l'utilisateur sont «cachées» dans la transaction HTTP.

Elles sont encodées pour éviter les caractères spéciaux.

## La transmission de paramètres

### Méthode «POST» : les champs/valeurs sont transmis après l'URL

```
██████ xterm
$ curl -v 'http://www.unilim.fr?user=toto&passwd=supersecret'
*   Trying 164.81.1.97...
* TCP_NODELAY set
* Connected to www.unilim.fr (164.81.1.97) port 80 (#0)
> GET /?user=toto&passwd=supersecret HTTP/1.1
> Host: www.unilim.fr
> User-Agent: curl/7.64.1
> Accept: */*
>
< HTTP/1.1 301 Moved Permanently
< Server: nginx
< Date: Mon, 22 Nov 2021 21:40:03 GMT
< Content-Type: text/html
< Transfer-Encoding: chunked
< Connection: keep-alive
< Location: https://www.unilim.fr/?user=toto&passwd=supersecret
< X-Content-Type-Options: nosniff
< X-XSS-Protection: 1; mode=block
<
<html>
<head><title>301 Moved Permanently</title></head>
<body bgcolor="white">
<center><h1>301 Moved Permanently</h1></center>
<hr><center>nginx</center>
</body>
</html>
* Connection #0 to host www.unilim.fr left intact
* Closing connection 0
```

Les données transmises par l'utilisateur sont ajoutées dans l'URL ; elles sont visibles dans la barre d'adresse du navigateur et leur encodage n'est pas garanti.