

Netzwerke

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Kapitel 1 | 3 |
| 1.1 | DNS - Domain Name System | 3 |
| 1.2 | LAN - Local Area Network | 3 |
| 2 | Kapitel 2 | 3 |
| 2.1 | Ethernet | 3 |
| 2.1.1 | Kabelspezifikationen | 3 |
| 2.1.2 | 5-4-3(-2-1)-Regel | 4 |
| 2.1.3 | Ethernet Brücke | 4 |
| 2.2 | Aloha | 5 |
| 2.2.1 | CSMA / CD (Carrier Sense Multiple Access / Collision Detection) | 5 |
| 2.2.2 | Ethernet II | 6 |
| 2.2.3 | IEEE 802.3 | 6 |
| 2.2.4 | Spanning Tree | 7 |
| 2.2.5 | Switching | 7 |
| 2.2.6 | VLAN | 7 |
| 3 | Kapitel 3 | 8 |
| 3.1 | IPv4 | 8 |
| 3.1.1 | Adressklassen | 8 |
| 3.1.2 | APIPA-Adressen | 8 |
| 3.1.3 | Eigene Subnetze | 8 |
| 3.2 | IP-Routing | 8 |
| 3.3 | ARP - Address Resolution Protocol | 9 |
| 3.4 | ICMP - Internet Control Message Protocol | 10 |
| 3.5 | TCP | 11 |
| 3.6 | UDP | 13 |

1 Kapitel 1

1.1 DNS - Domain Name System

Ein Domain Name System nimmt Internetadressen wie 'facebook.com' und liefert dessen IP-Adresse, damit Rechner sich damit verbinden können. Wobei 'com'¹ eine TLD (Top Level Domain) ist. Man unterscheidet TLDs wie folgt:

gTLD (auch: genericTLDs, allgemeine TLD) Diese werden wieder in 2 Untergruppen aufgeteilt:

sTLD (auch: sponsored TLD) Diese TLD werden nur an Websites vergeben, welche bestimmte Forderungen erfüllen. 'gov'

uTLD (auch: unsponsored TLD) TLD werden ohne Vorgaben vergeben. 'com', 'xyz'

ccTLD (auch: country-codeTLD) TLD die zeigen aus welchem Land die Website kommt. 'de oder 'us'

Beim Beispiel von facebook.com nennt man das .facebook eine Second-Level Domain, würde da noch www. stehen wäre das die Third-Level Domain, Es können (quasi) beliebig viele Subdomains eingeführt werden. Die niedrigste Subdomain heißt hierbei Lowest-Level Domain.

Eine FQDN (Fully Qualified Domain Name) setzt sich aus TopLevelDomain, Lowest-LevelDomain und mindestens einer Domain dazwischen zusammen.

1.2 LAN - Local Area Network

Das LAN vernetzt Geräte auf einen bestimmten (o.a. begrenzten Bereich) Normalerweise ein Haus im privaten Gebrauch oder ein Firmen-Campus etc. Dabei sind die Geräte ständig miteinander verbunden.

2 Kapitel 2

2.1 Ethernet

Jede Netzwerkkarte hat eine eigene MAC-Adresse, die benutzt wird damit Rechner sich gegenseitig Nachrichten schicken können. Die Nachrichten bei Ethernet werden auch Frames, Package und Header genannt

2.1.1 Kabelspezifikationen

Das LAN-Kabel kann je nach Spezifikation verschiedene Eigenschaften. Eine sehr frühe Version ist das 10Base5 Kabel. Damals wurde noch ein Koaxialkabel als physikalisches Medium benutzt. Außerdem muss man ein "Dropkabel" benutzen, welches dann

¹Eigentlich ist der Punkt rechts von der Domain. Bei der TTL wird der Punkt meistens weggelassen. Richtig heißt es beispielsweise 'com.'

einerseits an den Rechner angeschlossen wird und andererseits an einen 'Transceiver', an welchem wiederum das Koaxialkabel angeschlossen ist. Spezifikationen:

| | |
|---------------------------------|-----------|
| Übertragungsrate | 10Mbit |
| Maximale Gesamtlänge des Netzes | 2500m |
| Maximale Segmentlänge | 500m |
| Maximale Anzahl an Knoten | 1024 |
| Zugriffsverfahren | CSMA / CD |

Ein weiterer Standard ist der 10BaseT Standard. Hier löst das Twisted Pair² Es gibt 4 Paare im Kabel, also 8 Pins insgesamt. An einem NIC sind Pin 1 und 2 zum senden und Pin 3 und 6 zum empfangen verantwortlich. Bei Hubs und Switches ist genau das umgekehrt da ansonsten am Ethernetplug beim Switch beide auf den selben Pins senden würden und beide auf den selben Pins zuhören (auf denen aber nichts gesendet wird). Möchte man jetzt zwei Rechner direkt verbinden nutzt man ein Crossover Kabel welches das Sendepaar und Empfängerpaar an einem Ende des Kabels vertauscht.

2.1.2 5-4-3(-2-1)-Regel

Wie schon erwähnt können Rechner direkt mit einem Crossover Kabel miteinander kommunizieren. Wenn das Netz aber mehr als 2 Teilnehmer haben soll werden die Patch Kabel mit ihren Transceiver benötigt. Dabei hat sich die 5-4-3 oder auch die Repeater-Regel entwickelt. Sie gilt wenn sich Netzsegmente (10 Mbit) zu einer Baumtopologie verbinden.

Der Pfad zwischen 2 Rechnern verläuft durch maximal

- 5 Segmente mit
- 4 Repeatern verlaufen darf. Es dürfen nur an
- 3 Segmenten aktive Endgeräte angeschlossen sein.
- 2 Segmente sind dabei Linksegmente (nur Repeater). Dies bildet
- 1 Kollisionsdomäne

2.1.3 Ethernet Brücke

Ein Hub ist eine Netzkomponente welche Rechner miteinander verbindet und erstellt dadurch eine Kollisionsdomäne. Die verfügbare Bandbreite wird dann von den Rechnern geteilt. Eine transparente Bridge entkoppelt Kollisionsdomäne (erstellt aus einer großen, mehrere kleine Kollisionsdomäne) wodurch dann eine Broadcastdomäne entsteht. Will ein Rechner ein Paket an einen anderen Rechner senden, muss die Bridge das Paket anschauen um dann zu schauen ob das Paket in eine andere Kollisionsdomäne weitergeleitet werden muss, oder ob das Paket in der jetzigen Kollisionsdomäne bleibt. Arbeitweise von einer Bridge:

1. Bridge empfängt ein Paket
2. Die Source-Mac wird dann in die Porttabelle eingetragen.

²Ein Kabel, welches aus mehreren Kabelpaaren besteht die miteinander verdreht sind

3. Ist die Destination-Mac in der Porttabelle bekannt wird das Paket dementsprechen weitergeleitet (forwarding) bzw. wenn die Source-Mac und die Destination-Mac in der selben Kollisionsdomäne sind, wird gefiltert (Paket bleibt in der Kollisionsdomäne)
4. Wenn nicht, wird ein Broadcast an alle Ports (außer dem Source Port) gesendet und auf eine Antwort gewartet (flooding)
5. Sobald die Antwort eingetroffen ist, wird die Mac des Rechners in die Porttabelle eingetragen.
6. = Schritt 3

2.2 Aloha

Aloha ist ein Zugriffsverfahren für Ethernet. Aloha ist der Vorgänger von CSMA / CD. Zugriffsverfahren werden bei Ethernet benötigt, damit mehrere Rechner nicht gleichzeitig auf einem Kanal senden, da sie sonst ihre Nachrichten gegenseitig verfälschen. Aloha schaut zuerst ob der Kanal frei ist und sendet eben nur dann, wenn der Kanal frei ist. Dabei hört der Rechner die ganze Zeit den Kanal ab und vergleicht die Daten im Kanal mit seinen eigenen. Sind diese nicht identisch gibt es eine Störung auf dem Kanal. Es wird angenommen das ein anderer Rechner sendet, der ebenfalls merkt dass seine Daten verfälscht wurden. Beide Rechner sendet jetzt ein sogenanntes JAM-Signal (32-bit langes, zufälliges Datenmuster). Nach dem Senden muss noch herausgefunden werden, wer jetzt senden darf, damit es nicht wieder zu einer Kollision kommt. Das Verfahren wird 'truncated binary exponential backoff' genannt. Als erstes wird eine Zufallszahl 'i' ermittelt ³ 'i' wird jetzt mit der Slottime 'T' (Die Zeit die ein Paket braucht um 2⁴ mal das ganze Segment zu durchlaufen). Die Formel lautet dann

$$W = i \cdot T$$

2.2.1 CSMA / CD (Carrier Sense Multiple Access / Collision Detection)

A, B und C sind Rechner im selben Netzwerk A und C senden zum selben Zeitpunkt, das sie merken der Kanal ist frei Es kommt zur Kollision die erkannt wird. Da beide Rechner den Kanal abhören merken sie, dass das Signal verfälscht ist, brechen ab Pakete zu senden und senden JAM und nutzen 'truncated binary exponential backoff' (Rechnung wie bei Aloha) um nicht wieder direkt eine Kollision zu verursachen.

Eine logische '0' darf nicht als 0V gesendet werden, da ein Rechner ansonsten denken könnte das der Kanal frei ist obwohl gerade gesendet wird. Zur Codierung wird der Manchester Code benutzt.

Daten werden in Ethernet zu einem Datenpaket zusammengefasst, auch 'data frame' genannt. Dieser besitzt u.a. eine Prüfsumme und Mindestlänge. Die Mindestlänge ist wichtig, da sich das Paket über das Kabel komplett ausbreiten muss. Am ende des

³wobei $i \leq 2^k$ und 'k' die Anzahl der registrierten Kollisionen ist, und $k \leq 10$ ist

⁴'Hin- und Rückweg'

Kabels ist ein Widerstand, der das Paket vernichtet. Kommt kein Signal zurück, ist die Übertragung gelungen, kommt ein Signal zurück, muss ein anderer Rechner gesendet haben. Es kommt zur Kollision. Sobald aber A mit Senden fertig ist, warten die anderen Rechner eine gewisse Zeit, bevor sie mit dem Senden anfangen (interframe gap), um sicherzustellen, dass A auch wirklich fertig ist.

2.2.2 Ethernet II

| | | | | | | |
|----------|-----|-----------|------------|------|------|-----|
| Preamble | SFD | Dest. MAC | Source MAC | Type | Data | FCS |
|----------|-----|-----------|------------|------|------|-----|

Preamble 7×01010101 , wird zur Taktsynchronisation benutzt. Wird von der NIC gelöscht (7 Byte)

SFD 1×01010101 , zeigt dass die Preamble fertig ist. Wird von der NIC gelöscht (1 Byte)

Destination Mac Die MAC Adresse an den der Frame gerichtet ist (6 Byte)

Source MAC Die MAC Adresse vom Sender (6 Byte)

Type Gibt wie die Daten in 'Data' zu interpretieren ist. Ist oft an die nächst höhere Schicht wichtig. Außerdem gilt wenn 'Type' $\leq 0x600$, handelt es sich um ein IEEE802.3 Frame (2 Byte)

Data Inhalt des Frame (min 46 Byte aber höchstens 1500)

FCS Frame Checks Sum, beim Senden wird die FCS berechnet und gesetzt. Beim Empfangen wird diese wieder berechnet und verglichen. Sind die Werte nicht identisch, wird der Frame verworfen (4 Byte)

2.2.3 IEEE 802.3

| | | | | | | | |
|----------|-----|-----------|------------|--------|------|-----|-----|
| Preamble | SFD | Dest. MAC | Source MAC | Length | Data | PAD | FCS |
|----------|-----|-----------|------------|--------|------|-----|-----|

Preamble 7×01010101 , wird zur Taktsynchronisation benutzt. Wird von der NIC gelöscht (7 Byte)

SFD 1×01010101 , zeigt dass die Preamble fertig ist. Wird von der NIC gelöscht (1 Byte)

Destination Mac Die MAC Adresse an den der Frame gerichtet ist (6 Byte)

Source MAC Die MAC Adresse vom Sender (6 Byte)

Length Länge der Bits Die 'Data' benötigt

Data Inhalt des Frame (0 - 1500 Byte)

PAD Abgesehen von Preamble und SFD muss ein Frame 64 Byte groß sein. Bei IEEE wird deshalb das Feld 'PAD' mit Füllbytes belegt so dass 'Data' + 'Pad' ≥ 46 . Dabei schaut 'PAD' auf das 'Length' Feld (0 - 46 Byte)

FCS Frame Checks Sum, beim Senden wird die FCS berechnet und gesetzt. Beim Empfangen wird diese wieder berechnet und verglichen. Sind die Werte nicht identisch, wird der Frame verworfen (4 Byte)

Da IEEE 802.3 kein Type-Feld explizit angegeben hat, wird dies in

2.2.4 Spanning Tree

2.2.5 Switching

Ein Switch funktioniert wie eine Bridge, nur hat eine Bridge idR. nur 2 Ports, was heutzutage nicht mehr ausreicht. Pufferung: Bei einem Switch können mehrere Rechner miteinander kommunizieren, da ein Switch Pakete zwischenspeichern (puffer) kann. Ist das Zielsegment belegt speichert der Switch das Paket in den Pufferspeicher. Hier gibt es 2 Arten:

port-base memory jeder Port hat eigenen Speicher

shared memory buffering alle Ports haben einen gemeinsamen Speicher

Bei 'shared memory buffering' ist der Vorteil dass jeder Port sich einfach so viel Speicher belegt wie benötigt wird. Dies ist besonders nützlich wenn ein Switch mit verschiedenen Geschwindigkeiten arbeitet (100Mbit und Gigabit), da wenn ein Gerät nur 100 Mbit braucht nicht 900 Mbit verschwendet werden. Hier muss der Switch aber 'asymmetric switching' unterstützen, da ansonsten nur eine Geschwindigkeit für alle Ports benutzt werden kann (wird dann 'symmetric switching' genannt).

Desweiteren kann ein Switch auf verschiedene Arten arbeiten::

Store and Forward Die Checksum wird vom Paket überprüft. Ist diese falsch wird das Paket verworfen, ansonsten wird dieses weitergeleitet (wie bei der Bridge)

cut-trough Hier gibt es noch 2 Abspaltungen:

fast-forwarding Mac wird sofort weitergeleitet sobald diese "gefunden" wurde, keine Checksum Überprüfung was die Latenz verbessert aber die Fehlerquote der Pakete erhöht.

fragment-free-switching Wenn 64 Byte ohne Kollision empfangen werden, wird das Paket erst weitergeleitet, da ab 64 Byte keine reguläre Kollision entstehen kann.

Manchmal werden auch beide Methoden verwendet, wenn z.B. cut trough zu viele fehlerhafte Frames sendet wird auf store and forward geschwitcht (wird intelligent switching genannt).

2.2.6 VLAN

3 Kapitel 3

3.1 IPv4

Jedes Gerät hat eine IPv4 Adresse, jeweils 4 Byte, dargestellt durch Dezimalzahlen durch Punkte getrennt. Beispiel 141.69.1.23.

3.1.1 Adressklassen

Klasse A: Erstes Bit ist 0, die nächsten 7 Bit dienen der Netzwerkadressierung und die restlichen 24 Bit zur Geräteadressierung. (erstes Byte 0-127). Maske 255.0.0.0

Klasse B: Erste beiden Bits sind 10, die nächsten 14 Bit sind zur Netzwerkadressierung und die restlichen 16 Bit zur Geräteadressierung. (erstes Byte 128-191). Maske 255.255.0.0

Klasse C: Beginnt mit 110, dann 21 Bit zur Netzwerkadressierung und 8 Bit zur Geräteadressierung. (erstes Byte 192-223). Maske 255.255.255.0

Klasse D: Beginnt mit 1110 und dient dem Multicasting. Die restlichen 26 Bit dienen der Gruppenadresse

Klasse E: Beginnt mit 1111, ausschließlich für Forschungszwecke reserviert.

3.1.2 APIPA-Adressen

Falls ein Computer keine IP von einem DHCP-Server zugewiesen bekommt, vergibt er sich selbst eine IP von 169.254.0.0-169.254.255.255. Diese Adressen werden nie von einem Router weitergeleitet.

3.1.3 Eigene Subnetze

Mit einer Netzwerkmaste kann die Host-ID zusätzlich in Subnetze unterteilt werden. So kann eine skalierbare Netzwerkstruktur geschaffen werden.

3.2 IP-Routing

Die Routing-Tabelle eines Routers oder Computers enthält folgende Einträge:

Netzwerkziel: Das Netzwerk, das über das entsprechende Interface erreicht werden kann.

Netzwerkmaste: Zum Feststellen der Net-ID des Netzwerks

Gateway: Wohin soll geschickt werden, wenn kein direct Routing zum Ziel möglich ist?

Schnittstelle: Über welche Ausgang-Schnittstelle soll das Paket versendet werden?

Metrik: Bei mehreren zur Verfügung stehenden Pfaden wird der Weg mit der geringsten Metrik verwendet.

Wenn kein passender Eintrag in der Routing-Tabelle gefunden wird, wird automatisch die **Default Route** verwendet. Meistens 0.0.0.0 als Netzwerkziel und Netzwerkmaske

Net-Specific Routes: Routingeinträge zu Netzen und Subnetzen. Wird automatisch für alle Netze eingetragen, in denen sich der Router selbst befindet.

Host-Specific Routes: Routingeinträge zu einzelnen Hostrechnern, z.B. DNS-Rootservern

3.3 ARP - Address Resolution Protocol

ARP wird verwendet, wenn ein Computer oder Router ein Paket an ein Gerät im eigenen Netz senden will, aber nur die Ziel-IP-Adresse kennt. Er schickt dann ein Ethernet II Frame mit dem Typ-Feld 0x608 an die Broadcast-Adresse FF-FF-FF-FF-FF-FF. Wenn der gesuchte Rechner das Paket empfängt, antwortet er mit seiner MAC-Adresse.

| | | | |
|----------------------------------|------|----------------------------------|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Hardware Type | | Protocol Type | |
| HLEN | PLEN | Operation | |
| Sender Hardware Address Byte 0-3 | | | |
| Sender Hardware Address Byte 4-5 | | Sender Internet Address Byte 0-1 | |
| Sender Internet Address Byte 2-3 | | Target Hardware Address Byte 0-1 | |
| Target Hardware Address Byte 2-5 | | | |
| Target Internet Address Byte 0-3 | | | |

Die einzelnen Felder bedeuten dabei:

Hardware Type beschreibt, über welches Mittel kommuniziert wird. Ethernet bedeutet dabei 1.

Protocol Type Mit welchem Protokoll soll später kommuniziert werden? Das gleiche wie bei Ethernet II, also 0x800 für IP.

HLEN beschreibt, wie lange eine Hardware-Adresse ist. Ist bei Ethernet immer 6.

PLEN beschreibt, wie lange eine Protokoll-Adresse ist. Ist bei IPv4 immer 4.

Operation Was wird gerade ausgeführt? 1 für Request, 2 für Response

Sender Hardware Address ist die MAC-Adresse des Senders

Sender Internet Address ist die IP-Adresse des Senders

Target Hardware Address ist die MAC-Adresse des Empfängers

Target Internet Address ist die IP-Adresse des Empfängers.

Die gesuchten Felder werden mit Nullen gefüllt. Mit “reverse ARP” kann ein Computer, der über das Netzwerk gebootet wurde, die IP-Adresse zu seiner eigenen MAC-Adresse erfragen. Dazu ist allerdings ein Server nötig.

3.4 ICMP - Internet Control Message Protocol

ICMP-Pakete sind in IP-Pakete eingepackt (Protocol-Feld wird auf 1 gesetzt). Es wird unter anderem verwendet, um die Erreichbarkeit von Systemen im Internet zu testen (ping), Netzwerkfehler zu erkennen und um bei Zeitüberschreitungen benachrichtigt zu werden.

| | | | |
|------|------|----------|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Type | Code | Checksum | |

Die gültigen Werte für das Type-Feld sind:

0: Echo Reply (bei ping)

3: Destination unreachable (der Sender wird benachrichtigt, wenn das Ziel nicht erreichbar ist). Die Gründe dafür können im Code-Feld stehen

0: net unreachable

1: host unreachable

2: protocol unreachable

3: port unreachable

4: Fragmentation needed and DF set

5: source route failed (der Sender hat eine Route im IP-Header angegeben, die nicht funktioniert hat)

4: Source Quench (der Empfänger bittet den Sender, weniger Pakete zu senden)

5: Redirect (Wird von Routern verwendet, um die Netzwerkroute zu beeinflussen)

8: Echo (bei ping)

11: Time exceeded (TTL wurde unterschritten)

12: Parameter Problem, ungültiger IP Header

13: Timestamp (für Zeit-Synchronisierung)

14: Timestamp Reply (für Zeit-Synchronisierung)

Durch das Code-Feld können zusätzliche Informationen mitgegeben werden, z.B. warum die Verbindung gescheitert ist.

3.5 TCP

TCP stellt eine virtuelle Verbindung zwischen den Kommunikationspartnern her. Durch die Verbindung können Daten zuverlässig übermittelt werden. Bei TCP und UDP gibt es Ports, an die die Daten gesendet werden. *Well known Ports* gehen von 0 bis 1023 sind u. a.:

| Dienst | Portnummer |
|-------------------------|------------|
| http | 80 |
| https | 443 |
| SMTP (E-Mail versenden) | 25 |
| POP3 (E-Mail abholen) | 110 |
| FTP | 20, 21 |
| ssh | 22 |

Damit der Server antworten kann, sendet der Client auch eine Portnummer als *source port* mit, an die die Antwort geschickt werden soll. Weil sich diese Ports immer ändern können, heißen sie auch dynamische Ports. Sie gehen von Port 49152 bis 65535. Zwischen den Well known ports und den dynamic ports liegen die registered Ports von 1024 bis 49151.

Eine TCP-Verbindung entsteht über einen **3way Handshake**.

1. **(SYN)** Der Client sendet ein Paket, bei dem das SYN-Feld gesetzt ist und mit welcher Sequence Number er beginnen möchte.
2. **(ACK+SYN)** Der Server antwortet dem Client mit einem Paket, bei dem die SYN + ACK Felder gesetzt sind. Außerdem teilt er dem Client die eigene Sequence Number mit.
3. **(ACK)** Der Client bestätigt die Antwort und beide bauen eine sichere Verbindung zur Kommunikation auf.

Nun kann kommuniziert werden. Der Client sendet die Daten und zählt dabei die gesendeten Bytes mit der Sequence Number hoch. Die Sequence Number ist immer ein Pointer auf das erste Byte im aktuellen Paket. Er kann nur so viele Daten wie die Window size senden, ohne auf ein acknowledge des Servers zu warten. Der Server acknowledged ein einzelnes oder mehrere Pakete mit einem ACK-Paket. Acknowledgement Number ist dabei die als nächstes erwartete Sequence-Number des Gegenübers. Die TCP-Verbindung wird über einen **4way Handshake** geschlossen.

1. **(FIN)** Der Client will die Verbindung trennen und sendet ein FIN-Paket.
2. **(ACK)** Der Server bestätigt den Erhalt des FIN-Pakets.
3. **(FIN)** Sobald das Programm auf dem Server bereit ist, die Verbindung zu schließen, wird ein FIN-Paket an den Client gesendet.
4. **(ACK)** Der Client bestätigt den Erhalt des Pakets. Die Verbindung wird beendet.

| | | | | | | | |
|-------------------------------------|--|----------|-------|------------------|--|--------|--|
| 1 | | 2 | | 3 | | 4 | |
| Source Port | | | | Destination Port | | | |
| Sequence Number | | | | | | | |
| Acknowledgement Number | | | | | | | |
| data offset | | reserved | flags | | | window | |
| checksum | | | | urgent pointer | | | |
| options 0 oder mehr 32bit Wörter | | | | | | | |
| Daten... | | | | | | | |

Die Felder bedeuten dabei folgendes:

Source Port Port, von dem aus das Paket geschickt wird.

Destination Port Port, an den das Paket gesendet wird.

Sequence Number Alle übertragenen Bytes sind durchnummeriert, beginnend bei einem zufälligen Wert.

Acknowledgement Number Nur gültig, wenn die ACK-Flag gesetzt ist. Quittiert alle Pakete vom Gegenüber mit einer Acknowledgement Number = Sequence Number+1.

Data Offset gibt die Zahl der 32bit-Wörter im TCP-Header an. Min 5, wenn keine Options verwendet werden.

reserved Bits werden nicht verwendet.

Flags Es gibt folgende Flags:

0: CWR Für uns irrelevant

1: ECE Für uns irrelevant

2: URG Das Urgent Pointer Feld enthält gültige Daten

3: ACK Die Acknowledgement Nummer ist gültig

4: PSH Die Daten des TCP Nutzlasten-Feldes sofort an die nächsthöhere Schicht liefern. (z.B. Telnet)

5: RST Reset: Die Verbindung soll vom Rechner, der RST sendet, zurückgesetzt werden.

6: SYN Wird beim Verbindungsaufbau verwendet.

7: FIN Wird beim Schließen der Verbindung verwendet.

window Teilt dem Kommunikationspartner mit, wie viele Datenbytes er noch senden darf, bevor er auf eine Quittierung warten muss.

checksum Prüfsumme auf Fehler im Header

urgent pointer Pointer auf das letzte Byte, was zu den Vorrangsdaten (urgent data) gehört.

options Optionale Daten

3.6 UDP

UDP bietet einen Datagramm-Dienst für die darüberliegende Schicht an. UDP ist unzuverlässig und verbindungslos. Wird oft verwendet, wenn die Ziel-Adresse Broadcast oder Multicast ist. Der UDP-Header sieht wie folgt aus:

| | | | |
|-------------|---|------------------|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Source Port | | Destination Port | |
| Length | | Checksum | |
| Daten... | | | |

Das **Length**-Feld bezieht sich dabei auf die Länge von UDP-Header + Daten.

UDP wird u. a. verwendet für:

| Dienst | Portnummer |
|---|------------|
| Trivial File Transfer Protocol (TFTP) | 69 |
| Domain Name Services (DNS) | 53 |
| Simple Network Management Protocol (SNMP) | 161/162 |
| Routing Information Protocol (RIP) | 520 |