

Curso de Tecnologia em Sistemas de Computação
Disciplina: Redes de Computadores II
AD2 – 2º semestre de 2017

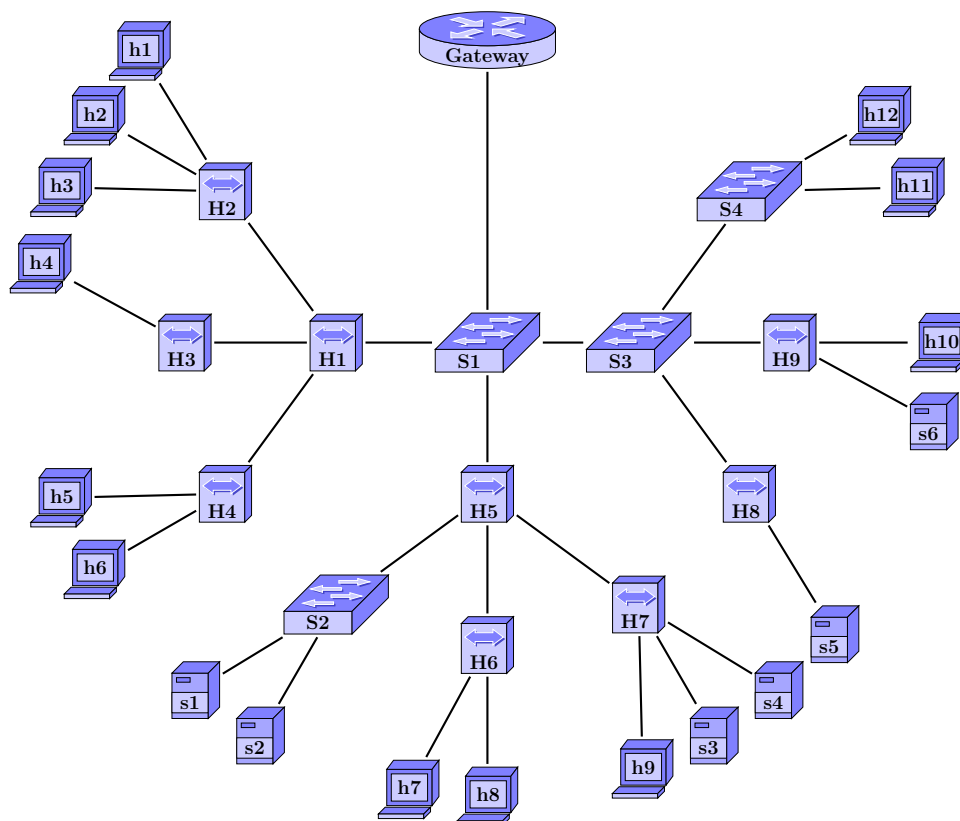
IMPORTANTE: O objetivo desta avaliação é consolidar seus conhecimentos em temas que são fundamentais para o entendimento desta disciplina. A avaliação é formada por diversos exercícios objetivos que irão contribuir para o melhor entendimento de conceitos fundamentais. O entendimento destes conceitos será medido nas APs. Desta forma, é importante você realizar e compreender todos os exercícios desta avaliação, mesmo aqueles que possuem pontuação zerada.

Esta avaliação possui 8 questões e soma 100 pontos.

Questão 1 10 pontos

Apesar de ambos serem equipamentos que atuam na camada de enlace, uma das principais diferenças entre *hubs* e *switches* está na ocorrência de colisões. Neste exercício, iremos compreender melhor o que isto significa.

Considere a seguinte rede local, composta por equipamentos de quatro tipos: estações (*h*), servidores (*s*), hubs (*H*) e switches (*S*). A única saída desta rede local para a Internet é através do gateway apresentado na ilustração.



(a) Para cada par de estações a seguir, determine se irá ocorrer uma colisão caso elas transmitam dados para a Internet simultaneamente, ou se as transmissões terão sucesso.

- | | | |
|-------------------------|------------------------|---------------------------|
| i. h8 colide com h5 ? | iv. h7 colide com h5 ? | vii. h2 colide com h8 ? |
| ii. h8 colide com h7 ? | v. h8 colide com h3 ? | viii. h10 colide com h9 ? |
| iii. h6 colide com h8 ? | vi. h5 colide com h8 ? | ix. h1 colide com h5 ? |

(b) Um domínio de colisão é definido como sendo um segmento de rede (conjunto de enlaces) em que sempre ocorrerá colisão se houver duas transmissões simultâneas, mas que não causa colisão com nenhuma transmissão que ocorra fora do segmento. Equipamentos com apenas um enlace (como estações e servidores) fazem parte de apenas um domínio de colisão, enquanto equipamentos com mais de um enlace (como hubs e switches) podem fazer parte de mais de um domínio de colisão.

Identifique os domínios de colisão desta rede.

Questão 2 15 pontos

O objetivo desta questão é compreender como funcionam dois algoritmos de funcionamento dos *switches*: o algoritmo de encaminhamento de pacotes e o algoritmo de aprendizado.

Considere a seguinte rede local, onde cada enlace é identificado por um número. Abaixo também são apresentadas as tabelas de encaminhamento de cada switch nesta rede.

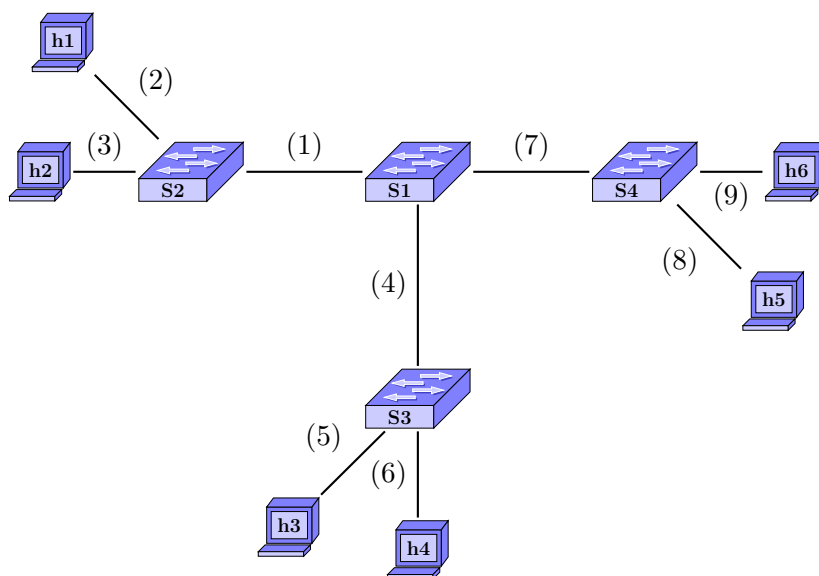


Tabela de S1	
Destino	Interface
h6	7
h1	1

Tabela de S2	
Destino	Interface
h6	1
h1	2

Tabela de S3	
Destino	Interface
h6	4
h1	4

Tabela de S4	
Destino	Interface
h6	9
h1	7

Em cada um dos itens a seguir, apresentamos as estações origem e destino de um quadro enviado nesta rede. Para cada um destes quadros, determine:

- por quais enlaces o quadro será transmitido;
- quais entradas serão criadas na tabela de encaminhamento dos switches.

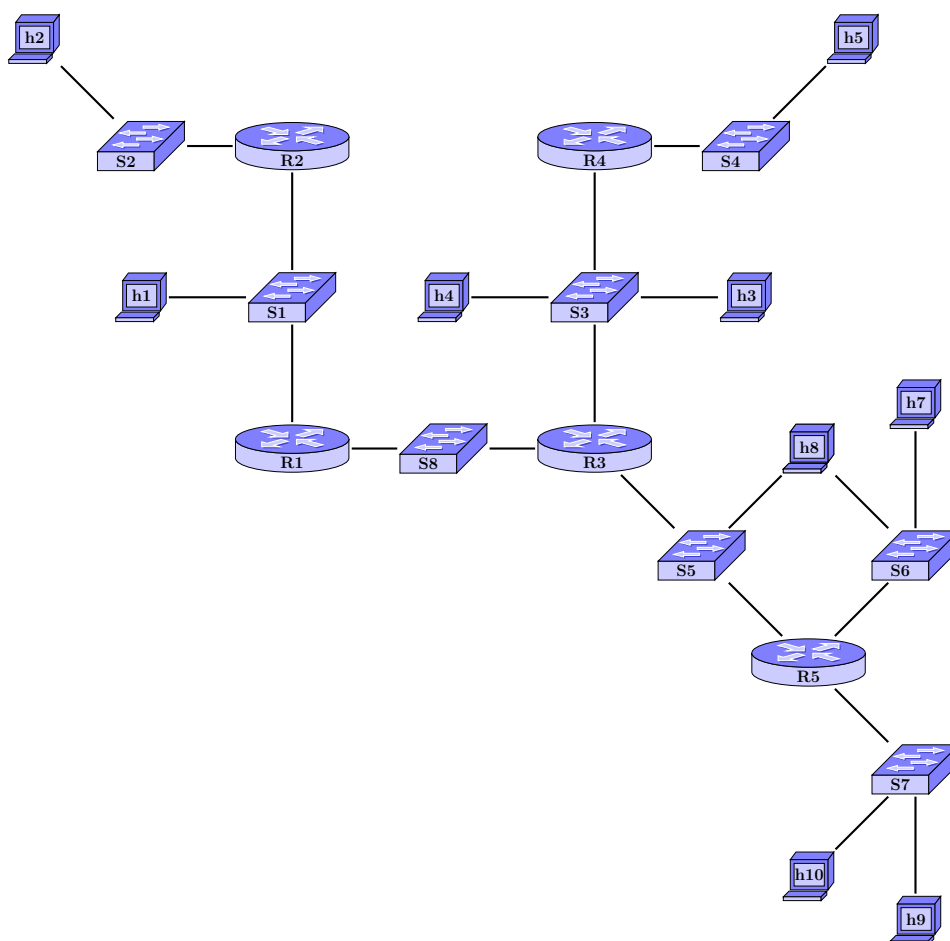
Considere que os quadros são enviados em sequência e, portanto, toda entrada criada em alguma tabela de encaminhamento na transmissão de um quadro será utilizada pelos switches na transmissão dos quadros seguintes.

- i. $h2 \rightarrow h4$ ii. $h5 \rightarrow h6$ iii. $h5 \rightarrow h3$ iv. $h5 \rightarrow h2$ v. $h4 \rightarrow h2$

Questão 3 15 pontos

O objetivo deste exercício é compreender melhor o que significam as camadas de rede e de enlace na Internet.

Considere a seguinte rede, composta de estações (h), switches (S) e roteadores (R).



Em cada um dos itens abaixo, são apresentadas duas estações entre as quais existe um fluxo de dados UDP na camada de rede. Os datagramas deste fluxo devem ser encapsulados em quadros na camada de enlace para que a transmissão seja realizada. Para cada um destes fluxos:

- determine o caminho que os datagramas irão percorrer na camada de rede;
- determine quantos quadros diferentes serão utilizados para encapsular cada datagrama em seu percurso;
- determine o caminho que estes quadros irão percorrer na camada de enlace;

- i. $h8 \rightarrow h10$ ii. $h8 \rightarrow h4$ iii. $h5 \rightarrow h7$ iv. $h5 \rightarrow h8$ v. $h1 \rightarrow h7$

Questão 4 10 pontos

O objetivo deste exercício é compreender melhor a ocorrência de colisões entre estações compartilhando acesso sem fio ao meio.

Considere uma rede sem fio não estruturada (*ad hoc*), na qual diversas estações tentam transmitir dados umas para as outras. As distâncias entre elas são dadas na tabela abaixo:

	A	B	C	D	E	F	G	H
A		6.4 m	7.1 m	8.7 m	10.8 m	8.5 m	6.0 m	2.8 m
B	6.4 m		2.5 m	5.1 m	8.7 m	9.1 m	8.7 m	7.6 m
C	7.1 m	2.5 m		2.6 m	6.2 m	7.2 m	7.5 m	7.4 m
D	8.7 m	5.1 m	2.6 m		3.7 m	5.7 m	7.1 m	8.2 m
E	10.8 m	8.7 m	6.2 m	3.7 m		4.2 m	7.0 m	9.4 m
F	8.5 m	9.1 m	7.2 m	5.7 m	4.2 m		3.1 m	6.2 m
G	6.0 m	8.7 m	7.5 m	7.1 m	7.0 m	3.1 m		3.4 m
H	2.8 m	7.6 m	7.4 m	8.2 m	9.4 m	6.2 m	3.4 m	

Suponha que uma estação consegue ouvir a transmissão de outra se elas se encontram a uma distância de 5.0 m ou menos. Caso contrário, devido ao desvanecimento do sinal, uma estação estará oculta para a outra.

- (a) Construa o grafo de conectividade desta rede. Neste grafo, vértices são estações, e uma aresta entre duas estações indica que elas ouvem a transmissão uma da outra.
- (b) Suponha que duas transmissões ocorrem simultaneamente. Diremos que ocorre colisão sempre que alguma estação desta rede escutar ambas as transmissões.

Para cada par de transmissões a seguir, determine se irá ocorrer uma colisão ou não.

- i. $F \rightarrow G / H \rightarrow A$ iii. $H \rightarrow G / F \rightarrow E$ v. $B \rightarrow C / D \rightarrow E$
 ii. $C \rightarrow D / G \rightarrow F$ iv. $A \rightarrow H / G \rightarrow F$ vi. $H \rightarrow G / D \rightarrow C$

Questão 5 20 pontos

Uma das técnicas de acesso a meio compartilhado mais utilizadas em redes sem fio é a técnica CDMA. Nesta técnica, códigos ortogonais são utilizados pelas estações para transmitir seus dados, de forma que o receptor possa dissociar as transmissões. O objetivo desta questão é entender o funcionamento desta técnica e a importância de escolher códigos ortogonais.

Considere uma rede sem fio estruturada, em que estações enviam dados simultaneamente para um ponto de acesso. A tabela a seguir apresenta os códigos utilizados pelas estações e os bits que elas desejam transmitir. Note que os códigos são ortogonais uns aos outros.

Estação	Código	Bits a transmitir
Estação 1	(-1, -1, 1, 1)	1 0 0 1
Estação 2	(-1, 1, 1, -1)	0 1 1 1
Estação 3	(1, -1, 1, -1)	1 0 0 1

- (a) Determine a sequência codificada que cada estação irá enviar para o ponto de acesso.
- (b) Suponha que todas as estações comecem a transmitir suas sequências simultaneamente. Determine a sequência de dados que será recebida pelo ponto de acesso.
- (c) Apresente os cálculos realizados pelo ponto de acesso para obter os bits transmitidos por cada estação. O ponto de acesso recebe estes bits com sucesso?

- (d) Considere agora um novo cenário, em que estas mesmas estações transmitem os mesmos bits, mas utilizando os seguintes códigos:

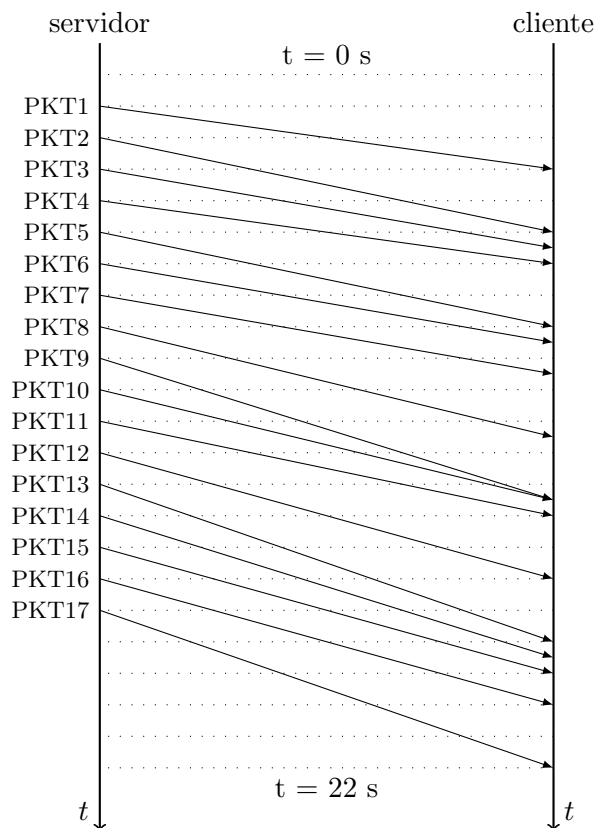
Estação	Código
Estação 1	(1, -1, 1, -1)
Estação 2	(-1, 1, -1, 1)
Estação 3	(1, 1, 1, 1)

Note que, desta vez, os códigos não são ortogonais dois a dois. Repita os itens anteriores e determine se as transmissões ocorrem com sucesso.

Questão 6 10 pontos

Para compensar pelo *jitter* observado na Internet como consequência do seu modelo “*best effort*” de serviço, aplicações de transmissão de vídeo por *streaming* utilizam técnicas de bufferização no cliente. Nestas técnicas, o cliente irá armazenar os dados da mídia a ser reproduzida em um *buffer* antes da reprodução, com o objetivo de atrasá-la e, com isso, melhor a qualidade da reprodução. O objetivo desta questão é compreender o funcionamento destes mecanismos de bufferização de cliente.

Considere o seguinte cenário, em que um servidor transmite pacotes por *streaming* uma sequência de pacotes de um vídeo para um cliente. O diagrama a seguir ilustra esta transmissão. Note que o pacote PKT1 foi transmitido no instante de tempo $t = 1$ s, o pacote PKT2, no instante $t = 2$ s, e assim por diante.



- (a) Determine o instante de recepção de cada pacote e calcule seu atraso de propagação.
- (b) Considere o seguinte mecanismo de bufferização no cliente: o cliente possui um buffer de capacidade infinita, no qual armazena todos os pacotes assim que chegam, e o vídeo começará a ser reproduzido somente após um atraso pré-determinado (a ser escolhido), que conta a partir da chegada do primeiro pacote. Qualquer pacote que chegue após o instante em que deveria ser reproduzido é considerado perdido.

Suponha que você pode escolher entre as opções de atraso de reprodução a seguir. Qual será a porcentagem de pacotes perdidos nesta transmissão, para cada opção?

- i. 0.0 s ii. 3.0 s iii. 3.5 s

- (c) Para este mecanismo, qual deve ser o atraso de reprodução mínimo para que nenhum pacote desta transmissão seja perdido?
- (d) Considere agora este segundo mecanismo de bufferização: novamente o cliente possui um buffer infinito, mas agora ele começará a reproduzir o vídeo após um certo número de pacotes (a ser definido) ter chegado. Pacotes que chegarem após o instante em que deveriam ser reproduzidos são considerados perdidos.

Em cada item a seguir, será apresentada uma opção de atraso de reprodução. Qual será a porcentagem de pacotes perdidos para cada opção, para a transmissão apresentada?

- i. 2 pacotes ii. 3 pacotes iii. 4 pacotes

- (e) Para este segundo mecanismo, quantos pacotes, no mínimo, o cliente deve esperar chegar para começar a reprodução, se não quiser perdas nesta transmissão?

Questão 7 15 pontos

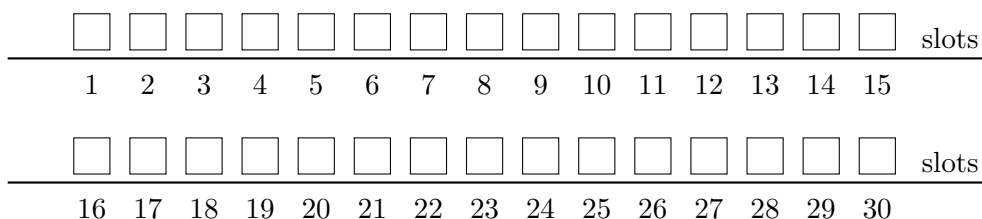
O objetivo desta questão é compreender como funciona o mecanismo de *forward error correction*, ou FEC, e como ele auxilia a recuperação de pacotes de vídeo sem retransmissão.

Considere um servidor realizando *streaming* de vídeo para um cliente. Serão transmitidos 22 pacotes, numerados de 1 a 22, em slots de tempo pré-determinados (um pacote por slot).

Além disso, o servidor irá implementar o seguinte esquema de redundância FEC: para cada k pacotes, o servidor irá criar um pacote adicional FEC contendo o XOR destes pacotes e o transmitirá ao cliente. Caso o último grupo tenha menos que k pacotes, o último FEC será aplicado nos pacotes restantes.

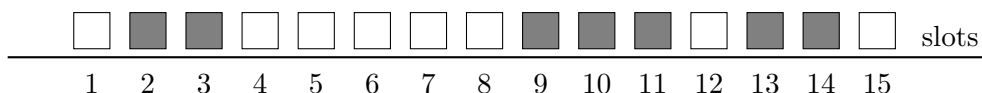
Suponha que o servidor pode optar por implementar um esquema FEC com $k = 3, 4$ ou 6 . Para cada um destes esquemas, responda as seguintes perguntas:

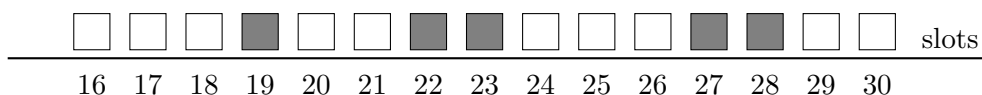
- (a) No total, quantos pacotes (de vídeo ou FEC) ele irá transmitir para o cliente?
- (b) Considere o diagrama a seguir:



Cada quadrado neste diagrama representa um slot de transmissão. Preencha esse diagrama indicando, em cada slot, se foi transmitido um pacote de vídeo, um pacote FEC, ou se não houve transmissão. Para os pacotes de vídeo, indique também o número do pacote transmitido.

- (c) Suponha agora que seja observado o padrão de perdas ilustrado a seguir:





Nesta ilustração, quadrados brancos indicam transmissões com sucesso e quadrados cinzas indicam pacotes perdidos. Preencha novamente o diagrama anterior, agora pelo ponto de vista do cliente; isto é, indique se foi recebido um pacote de vídeo (e qual o seu número), um pacote FEC, se o pacote enviado foi perdido ou se não houve transmissão.

- (d) Utilizando o diagrama construído no item anterior, determine quais pacotes de vídeo o cliente não irá receber. Determine também quais destes pacotes o cliente será capaz de recuperar com o uso do pacote FEC.
- (e) Qual a porcentagem de pacotes reproduzidos com sucesso pelo cliente?

Questão 8 5 pontos

O objetivo desta questão é compreender o funcionamento de algoritmos geradores de resumo de mensagem (*message digest*). Em particular, iremos focar nos padrões MD5 e SHA1, que são dois padrões muito conhecidos e utilizados para funções de hash $H(\cdot)$, que geram resumo de mensagem — isto é, dada uma mensagem M qualquer, cada um destes padrões gera um resumo. Este resumo pode ser utilizado para diversos fins, desde alocação eficiente em estruturas de dados até verificação de integridade de mensagens transmitidas em uma rede.

- (a) Qual é o tamanho do resumo (em bits) gerado pelos padrões MD5 e SHA1? Este tamanho depende do tamanho da mensagem M ?
- (b) Qual é o tamanho mínimo que M deve ter (em bytes) para que as funções de hash MD5 e SHA1 possam ser utilizadas?
- (c) Determine o resumo da seguinte mensagem (sem aspas) quando utilizamos o padrão MD5 e o padrão SHA1: “Isto é um teste com uma função de hash!”¹ Apresente o resumo em formato hexadecimal.
- (d) Repita o item anterior para a seguinte mensagem (sem aspas): “Isto é um teste com uma função de hash.” Repare que apenas um caractere foi trocado (ponto de exclamação para ponto final).
- (e) Compare os resumos obtidos. Mais especificamente, alinhe os resumos obtidos em cada uma das mensagens e, comparando cada caractere do resumo, determine o número de caracteres que são idênticos.
- (f) Obtenha uma mensagem que tenha um resumo parecido com a mensagem do item (c) quando utilizamos MD5. Ou seja, determine M' tal que seu resumo tenha um número maior de bytes iguais ao resumo desta mensagem.

Qual é sua mensagem e quantos bytes são iguais?

¹Dica: no Linux utilize os programas *md5sum* e *sha1sum* para obter os respectivos resumos; cuidado para não inserir o caractere terminador `\n`.