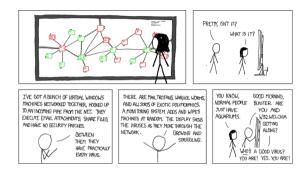
## Что это, зачем нужен и почему не VLAN?

Швалов Даниил К33211

Университет ИТМО

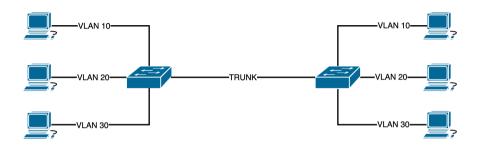
## Введение



Представим, что мы являемся небольшим провайдером виртуальных машин. Пару дней назад крупный клиент захотел, чтобы машины могли общаться между собой по внутренней сети. Причем все это должно быть безопасно.

Первое, что приходит в голову — это **VLAN**.

#### Что такое VLAN?

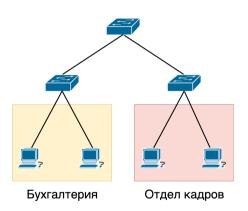


VLAN (Virtual Local Area Network) — это технология, которая позволяет создавать группы устройств, имеющих возможность взаимодействовать между собой напрямую на канальном уровне, хотя физически при этом они могут быть подключены к разным коммутаторам.

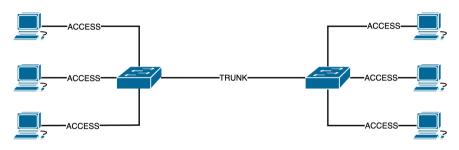
## Зачем нужен VLAN?

#### VLAN используется для:

- гибкого разделения устройств на группы;
- уменьшения количества широковещательного трафика в сети;
- повышения безопасности и управляемости сети.



## Устройство VLAN



**Access порт** — это порт принадлежащий одному VLAN-у и передающий нетегированный трафик. Access порт может принадлежать только одному VLAN-у, по умолчанию это первый (нетегированный) VLAN. Любой кадр, который проходит через access порт, помечается номером, принадлежащим этому VLAN-у.

**Trunk порт** — это порт передающий тегированный трафик одного или нескольких VLAN-ов. Этот порт, наоборот, не изменяет тег, а лишь пропускает кадры с тегами, которые разрешены на этом порту.

## Стандартный Ethernet кадр:

Source MA	Destination MAC	Туре	Payload	FSC
6 байт	6 байт	2 байта	1500 байт	4 байта

## VLAN Ethernet кадр:

Source MAC	Destination MAC	802.1Q Tag	Туре	Payload	FSC
6 байт	6 байт	4 байта	2 байта	1500 байт	4 байта

### VLAN Ethernet кадр:

	ion MAC байт 802.1Q Tag 4 байта	Туре 2 байта	Payload 1500 байт	FSC 4 байта
--	---------------------------------------	-----------------	----------------------	----------------

#### Формат 802.1Q Tag:

TPID	РСР	DEI	VID
16 бит	3 бита	1 бит	12 бит

Tag Protocol Identifier: указывает какой протокол используется для тегирования.

Priority code point: используется для задания приоритета передаваемого трафика.

Drop eligible indicator: используется для указания кадров, которые могут быть

отброшены в случае перегрузки.

VLAN Identifier: указывает какому VLAN принадлежит кадр.

## Самое время задаться вопросом

Отлично, все работает. Но зачем тогда нужен VXLAN?

## Недостатки VLAN

1. Количество подсетей не может быть больше, чем 4094 (0 или 4095 зарезервированы), поскольку VID всего 12 бит.

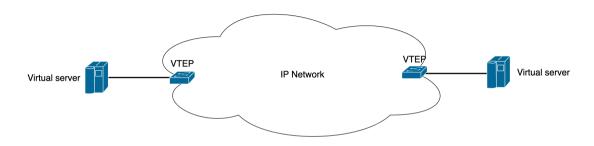
ТРІD	РСР	DEI	VID
16 бит	3 бита	1 бит	12 бит

Этого недостаточно для больших облачных провайдеров.

2. VLAN работает на втором уровне модели OSI. Это вносит свои ограничения, в частности, VLAN не подходит для межсетевого туннелирования.

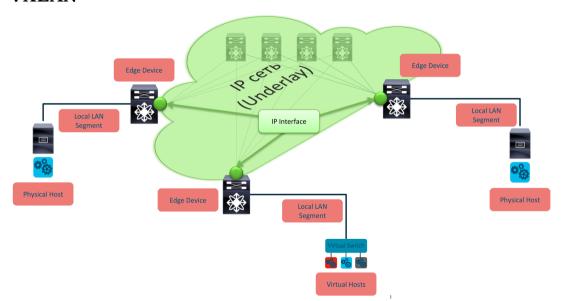
А это значит, что

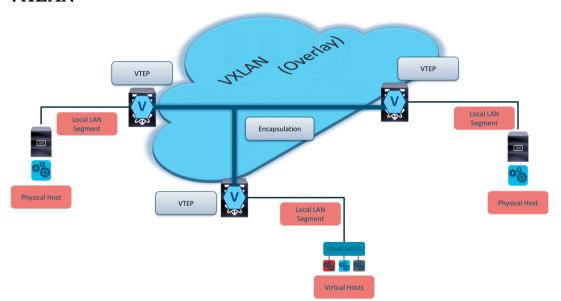
VXLAN спешит на помощь!



VXLAN (Virtual Extensible Local Area Network) — это технология сетевой виртуализации, которая инкапсулирует пакеты данных, отправленные от виртуальных машин, в пакеты UDP.

VTEP (VXLAN tunnel endpoint) — это конечные точки, которые инкапсулируют и декапсулируют пакеты VXLAN.





### VLAN кадр:

Ethernet	Payload	FSC
18 байт	1500 байт	4 байта

## VXLAN кадр:

	Outer Ethernet 14 байт	Outer IP 20 байт	UDP 8 байт	VXLAN 8 байт	Inner Ethernet 14 (18) байт	Payload 1500 байт	FSC 4 байта	
--	---------------------------	---------------------	---------------	-----------------	--------------------------------	----------------------	----------------	--

### VXLAN кадр:

Outer Ethernet	IPv4 UDP	VXLAN	Inner Ethernet	Payload	FSC
14 байт	20 байт 8 байт	8 байт	14 (18) байт	1500 байт	4 байта

#### Формат Ethernet заголовка:

Source MAC	Destination MAC	Туре
6 байт	6 байт	2 байта

**Destination MAC**: MAC-адрес VTEP, на который будет отправлен пакет в соответствии с таблицей маршрутизации.

Source MAC: MAC-адрес VTEP, на который виртуальная машина отправляет пакет.

Все остальное заполняется также, как для обычного Ethernet.

### VXLAN кадр:

Outer Ethernet	IPv4 UDP   20 байт 8 байт	VXLAN	Inner Ethernet	Payload	FSC
14 байт		8 байт	14 (18) байт	1500 байт	4 байта

#### Формат IPv4 заголовка:

	Source IP	Destination IP
12 байт	4 байта	4 байта

Source IP: IP-адрес локального VTEP.

**Destination IP**: IP-адрес удаленного VTEP.

Все остальное заполняется также, как для обычного IPv4.

### VXLAN кадр:

	Outer Ethernet 14 байт	IPv4 20 байт	UDP 8 байт	VXLAN 8 байт	Inner Ethernet 14 (18) байт	Payload 1500 байт	FSC 4 байта	
--	---------------------------	-----------------	---------------	-----------------	--------------------------------	----------------------	----------------	--

#### Формат UDP заголовка:

Source port	Destination port	Length	Checksum
2 байта	2 байта	2 байта	2 байта

Source Port: вычисляется хешированием заголовков внутреннего кадра Ethernet.

**Destination Port**: всегда равен 4789.

Все остальное заполняется также, как для обычного UDP.

### VXLAN кадр:

Outer Ethernet	IPv4	UDP	VXLAN	Inner Ethernet	Payload	FSC
14 байт	20 байт 8	8 байт	8 байт	14 (18) байт	1500 байт	4 байта

#### Формат заголовка VXLAN:

VXLAN Flags	Reserved	VNI	Reserved
1 байт	3 байта	3 байта	1 байт

**VXLAN Flags**: пятый бит должен быть равен 1. Этот бит сигнализирует о том, что заголовок содержит корректный VNI. Остальные семь бит зарезервированы и равны 0.

VNI: идентификатор виртуальной сети.

**Reversed**: зарезервировано, все биты должны быть равны 0.

### Отличия VXLAN от VLAN

### VLAN кадр:

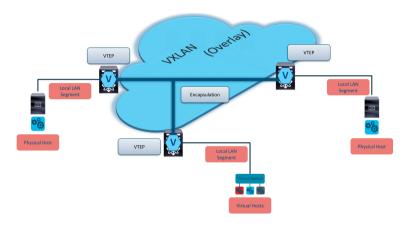
Ethernet	Payload	FSC	
18 байт	1500 байт	4 байта	

### VXLAN кадр:

Outer Ethernet	Outer IP	UDP	VXLAN	Inner Ethernet	Payload	FSC
14 байт	20 байт	8 байт	8 байт	14 (18) байт	1500 байт	4 байта

- максимальное количество виртуальных сетей, поддерживаемых VXLAN, составляет более 16 миллионов;
- для конфигурации VXLAN реконфигурация физического сетевого оборудования не требуется.

### Итого имеем



VXLAN — это технология сетевой виртуализации, которая инкапсулирует пакеты данных, отправленные от виртуальных машин, в пакеты UDP. VXLAN позволяет большому количеству арендаторов предоставлять услуги доступа к виртуальной сети.

### Спасибо за внимание

HOW STANDARDS PROLIFERATE: (SEE: A/C CHARGERS, CHARACTER ENCODINGS, INSTANT MESSAGING, ETC.)

SITUATION: THERE ARE 14 COMPETING STANDARDS.

14?! RIDICULOUS! WE NEED TO DEVELOP ONE UNIVERSAL STANDARD THAT COVERS EVERYONE'S USE CASES. YEAH!



Мемчик напоследок