



UNIVERSIDAD
NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS

SEMINARIO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN A.
MODELACIÓN Y SIMULACIÓN COMPUTACIONAL BASADA
EN AGENTES

**Proyecto Final: ¿Cómo se comportan las
diferentes topologías de redes frente a virus o
fallos?**

Integrante:

Alumno David Pérez Jacome

Numero de cuenta: 316330420

Profesor: Gustavo Carreón Vázquez

Ayudante: Marco Antonio Jiménez Limas

Mayo, 2023

Proyecto Final: ¿Cómo se comportan las diferentes topologías de redes frente a virus o fallos?.

1- INTRODUCCIÓN.

¿Cómo se comportan las diferentes topologías de redes frente a virus o fallos?, esta es la pregunta a la que a lo largo de este trabajo nos vamos a dedicar a responder. A lo largo del curso de Modelación Basada en Agentes hemos ido aprendiendo diversas aplicaciones y simulaciones del mundo real en las que podemos "modelar" mostrar el como es el comportamiento de algún fenómeno ya sea físico o en este caso computacional, en este trabajo abordaremos principalmente la problemática de modelar una estructura de red, pero para ello debemos tener presente que es un sistema de redes, que en pocas palabras una red de ordenadores se refiere a dispositivos de computación interconectados que pueden intercambiar datos y compartir recursos entre sí. Los dispositivos de la red utilizan un sistema de reglas, llamados protocolos de comunicaciones, para transmitir información a través de tecnologías físicas o inalámbricas.

También veremos el comportamiento dado fallos en diferentes topologías de red, pero para esto debemos de tener presente que es la topología de redes, la topología de redes es la disposición de nodos y enlaces se denomina topología de red. Se pueden configurar de diferentes maneras para obtener diferentes resultados. Algunos tipos de topologías de red son:

1. Bus: Cada nodo solo está vinculado a otro nodo. La transmisión de datos a través de las conexiones de red se produce en una dirección.
2. Anillo: Cada nodo está vinculado a otros dos nodos, formando un anillo. Los datos pueden fluir de manera bidireccional. Sin embargo, el error de un solo nodo puede provocar la caída de toda la red.
3. Estrella: Un nodo de servidor central está vinculado a múltiples dispositivos de red de clientes. Esta topología funciona mejor ya que los datos no tienen que pasar por cada nodo. También es más fiable.
4. Malla: Cada nodo está conectado a muchos otros nodos. En una topología de malla completa, cada nodo está conectado a todos los demás nodos de la red.

En las redes computacionales existen así como diversos tipos de topologías, distintos tipos de fallos o infecciones via virus, para este proyecto nos enfocaremos principalmente en como se ve afectada la red dado un contagio que puede ser relacionado a un virus o a un fallo en el sistema, en general y para hacer un poco mas sencillo de entender y de implementar el sistema, vamos a utilizar un fallo similar a una infección via algún virus. Pero es importante decir que no es lo mismo; Podemos definir los fallos o eventos de una red como aquellos sucesos que interfieren en el correcto funcionamiento de la red, y por consiguiente disminuyen significativamente su rendimiento. Los ejemplos de fallos más comunes incluyen fallos en el hardware, en el cableado, interferencia inalámbrica, así como un cambio en el estado del puerto, saturación de ancho de banda o, lo que es peor, la pérdida de conectividad. Mientras que un virus informático es una aplicación o código malintencionado que se emplea para

ejecutar actividades destructivas en un dispositivo o red local. La actividad malintencionada de este código puede dañar el sistema local de archivos, robar datos, interrumpir servicios, descargar más malware o cualquier otra acción que esté codificada en el programa. Muchos virus simulan ser programas legítimos para convencer a los usuarios de que los ejecuten en su dispositivo, insertando así la carga útil del virus. En el que podemos de manera similar utilizar el modelo SIR para su modelación.

Para este modelo nos apoyaremos de la biblioteca de modelos de NetLogo, el modelo **Virus on a Network** para no complicar tanto el modelo, de igual manera por el tiempo y poder tener una base sólida de la implementación.

Es importante modelar este tipo de comportamiento específico en las redes ya que en ocasiones al tener una red de computadoras tan compleja como lo son la mayoría si no es que todas, y nos resulta que un componente de nuestro sistema tiene una falla, el como se debe de abordar tal problemática es de suma importancia para que el sistema siga con su proceso de comunicación apesar de la o las fallas que resulten, para que nuestro sistema no llegue a caer.

El modelar este tipo de comportamientos nos ayudan para saber el tiempo de mantenimiento que le debemos de dar al sistema en si para que no ocasionen fallas catastróficas que comprometan todo el sistema, así mismo podemos ver en el modelo como es que se comunican los componentes del sistema a pesar de una falla o contagio.

En otros modelos que he visto este tipo de fallos los han abordado con distintos algoritmos distribuidos, estos algoritmos son también "Detectores de fallos", de igual manera es posible implementar usando Modelación Basada en Agentes, este tipo de comportamiento de envío-recepción de mensajes. que trataremos de abordar de manera **implícita** en nuestro sistema.

En modelos basados en agentes este tipo de problemas de redes los han abordado de manera diferente, usando como lo mencione anteriormente diferentes tipos de algoritmos distribuidos, para esto explicaremos que es un algoritmo distribuido. Un algoritmo distribuido es una colección de n autómatas, uno por proceso. Un autómata describe la secuencia de pasos ejecutados por el proceso correspondiente. Adicional al poder de una máquina de Turing, un autómata es enriquecido con dos operaciones de comunicación que permite enviar y recibir un mensaje en cualquier canal. Estas operaciones son *send()* y *receive()*.

Algunos de los algoritmos que se utilizan son para detectar fallas en el sistema, algoritmos de detección de k fallas, algoritmos que son tolerantes a fallas, algoritmos de consenso (los cuales se comunican los procesos entre si para llegar a una decisión en común), estos mismos algoritmos de consenso pero con fallas en alguno de los componentes. Como se puede leer, existen múltiples aplicaciones y las mas practicas son los protocolos de red, en donde principalmente modelamos el sistema para ver como es que se comporta, también es importante para su estudio.

Existen muchas aplicaciones y muchos algoritmos de aplicación, sin embargo como lo mencionamos con anterioridad vamos a unir en la practica los conceptos de fallo con los de virus para una mejor y más facil implementación.

2- PLANTEAMIENTO.

2.1 Marco Teorico.

En este proyecto vamos a analizar principalmente el comportamiento de los componentes computacionales, en este caso especificos supondremos que contamos con una serie de computadoras interconectadas mediante la red, a este tipo de comunicaciones se les llama "Computación distribuida", el uso de estos componentes es de suma importancia en el aspecto de sincronización de estos componentes, suponiendo que tenemos un archivo en una base de datos lo debemos o lo podemos modificar de un componente y los demás deben de estar sincronizados entre si para que haya integridad en los datos e intercambio de ellos. Para fines de la materia de Modelación Basada en Agentes vamos a usar la herramienta de **NetLogo** en la que vamos a tomar como punto de partida el modelo que pertenece a la biblioteca de modelos del programa, usaremos "**Virus on a Network**", no usaremos el modelo tal cual como esta, lo modificaremos para que la topología del sistema se adapte a modelos mas realistas en donde los componentes están localizados de una manera aleatoria e incluso a distancias distintas.

En nuestra implementación usaremos tres estados base para nuestros componentes:

1. Infectado: nuestro componente esta en estado infectado o en falla que por terminos del proyecto ambas las vamos a tomar como analogas aunque no lo son en realidad y cabe mencionarlo con determinación.
2. Propenso a ser infectado: Es el estado inicial de nuestro sistema y todos los componentes estan en riesgo de estar infectados o no.
3. Recuperado o Salvado: En este estado, los componentes estan a salvo, puede que se hayan infectado pero despues de un determinado tiempo (ticks) el componente se recupera y ya no esta propenso a ser infectado o dañado.

2.2 Objetivo General.

El objetivo general de nuestro proyecto es:

1. Ver y analizar el comportamiento de una red remota de distintos componentes que se localizan de manera aleatoria y el como dado un fallo en uno o más, como es que se comporta dicha red ante estas distintas problemáticas y en que momento la red puede llegar a colapsar

2.3 Objetivos Especificos.

Los objetivos especificos de nuestro proyecto parten del objetivo principal y son:

1. Ver el comportamiento en distintas topologías lo mas cercanas a la realidad y su comunicación.
2. Analizar el comportamiento de los componentes dados sus tres estados principales y el como se van modificando en respecto al tiempo.

3. La distintas variaciones de los parametros y distintos ambientes en como se desenvuelve el sistema y en que momento puede llegar a un llamado "Fallo Total".
4. La comunicación de los componentes y el analisis del como puede llegar a ser el sistema más eficiente sin importar el tipo de fallos o la cantidad.

3- DESARROLLO.

4- RESULTADOS.

5- CONCLUSIONES Y REFLEXIONES.

6- BIBLIOGRAFIA.

Referencias

- [1] Amazon Web Services. (s.f.). What is Computer Networking? Recuperado de <https://aws.amazon.com/es/what-is/computer-networking/>
- [2] SciELO México. (2015). Los modelos basados en agentes y su aplicación en el estudio de los sistemas socio-ambientales. Scientia Et Technica, 20(3), 227-232. Recuperado de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182015000300227
- [3] CIC. (s.f.). ¿Qué es Network Fault Management o la Gestión de Fallos de Red? Recuperado de <https://www.cic.es/que-es-network-fault-management-o-la-gestion-de-fallos-de-red/>
- [4] Proofpoint. (s.f.). Computer Virus. Recuperado de <https://www.proofpoint.com/es/threat-reference/computer-virus> : text = Un20virus%20inform%C3%A1tico%20es%20una,un%20dispositivo%20o%20red%20local.