

# FEUP FACULDADE DE ENGENHARIA UNIVERSIDADE DO PORTO

#### Redes de computadores

 $2^{\underline{0}}$  trabalho prático

Licenciatura em Engenharia Informática e Computação

Diogo Fernandes (202108752) José Sereno (202108729)

Dezembro 2023

### Contents

1	Intr	roduçã	0	2
2	Des	senvolv	imento da aplicação	2
	2.1		gura do código	2
	2.2		do programa	3
3	Con		r e analisar o funcionamento de uma rede	3
	3.1	Experi	iência 1	
		3.1.1	Arquitetura da rede	S
		3.1.2	Objetivo	3
		3.1.3	Quais são os comandos necessários para esta experiência?	3
		3.1.4	O que são pacotes ARP e para que são usados?	4
		3.1.5	O que são os os endereços MAC e IP dos pacotes ARP e porquê?	4
		3.1.6	Que pacotes é que o comando ping gera?	4
		3.1.7	Quais são os MAC e IP dos pacotes ping?	4
		3.1.8	Como determinar se um pacote é ARP, IP ou ICMP?	4
		3.1.9	Como determinar o tamanho de um pacote recebido?	4
		3.1.10		4
			Análise dos logs	4
	3.2	_	iência 2	
		3.2.1	Arquitetura da rede	-
		3.2.2	Objetivo	
		3.2.3	Quais são os comandos necessários para esta experiência?	
		3.2.4	Quantos domínios de broadcast existem? O que podemos concluir a partir dos	-
	2.2	E	logs? / Análise dos logs	5
	3.3	3.3.1	iência 3	
		3.3.2	Arquitetura da rede	E 0 E 0
		3.3.3	Quais são os comandos necessários para esta experiência?	0 110
		3.3.4	Que rotas existem nos computadores? Qual o seu significado?	(
		3.3.5	Que informação contém uma entrada da tabela de encaminhamento?	(
		3.3.6	Que mensagens ARP, e os endereços MAC, são observadas e porquê? / Análise	(
		5.5.0	dos logs	6
	3.4	Experi	iência 4	6
		3.4.1	Configuração de um Router Comercial e Implementação de NAT	6
		3.4.2	Quais são os comandos necessários para esta experiência?	6
		3.4.3	Como configurar uma rota estática num router comercial?	6
		3.4.4	Quais são os caminhos seguidos pelos pacotes nas experiências, porquê?	7
		3.4.5	Como configurar o NAT num router comercial?	7
		3.4.6	O que faz o NAT?	7
		3.4.7	Análise dos logs	7
	3.5	_	iência 5	7
		3.5.1	Arquitetura da rede	7
		3.5.2	Objetivo	7
		3.5.3	Quais são os comandos necessários para esta experiência?	7
		3.5.4	Como configurar o DNS num host?	7
		3.5.5	Que pacotes são trocados pelo DNS e que informação é transportada?	7
	0.0	3.5.6	Análise dos logs	7
	3.6	_	iência 6	8
		3.6.1	Objective	8
		3.6.2	Quantas conexões TCP são abertas pela aplicação FTP?	8
		3.6.3	Em que conexão é transportada a informação de controlo do FTP?	8

		3.6.4	Quais são as fases de uma conexão TCP?	8
		3.6.5	Como funciona o mecanismo ARQ TCP? Quais são os campos de TCP relevantes?	8
		3.6.6	Como é que o mecanismo de controlo de congestão do TCP funciona? Como é	
			que a taxa de transferência de dados evolui com o passar do tempo?	8
		3.6.7	A taxa de transferência em ligações de dados TCP é perturbada pelo aparecimento	
			de uma segunda ligação TCP? Como?	8
4	Cor	ıclusão		8
5	Ane	exos		9
	5.1	Código		9
		5.1.1	download.h	9
		5.1.2	server.h	9
		5.1.3	url.h	9
		5.1.4	download.c	10
		5.1.5	server.c	11
		5.1.6	url.c	14
		5.1.7	main.c	16
	5.2	Wiresl	ark	16
		5.2.1	Experiência 1	16
		5.2.2	Experiência 2	17
		5.2.3	Experiência 3	19
		5.2.4	Experiência 4	20
		5.2.5	Experiência 5	24
		5.2.6	Experiência 6	24
1	Τr	$\mathbf{trod}$	o RFC1738, para além de outras doc	.,
_	11.	ioroa	o in	u-

**Objetivos** Este projeto teve dois objetivos:

- 1. Desenvolver uma aplicação em C que impletmente o protocolo FTP - descrito no RFC959 - para fazer o download de um ficheiro através de um URL - a sintaxe deste URL deveria seguir o RFC1738.
- 2. Configurar e analisar o funcionamento de uma rede de computadores.

#### 2 Desenvolvimento da aplicação

O programa download foi desenvolvido em C e tem como objetivo fazer o download de um ficheiro através de um URL que segue a sintaxe do RFC1738. Através da realização deste programa aprofundamos os nossos conhecimentos sobre os seguintes temas:

Client-Server & TCP/IP Aprendemos se dá a comunicação entre um cliente e um servidor através do protocolo TCP/IP.

RFCs RFCs são documentos que descrevem os padrões da internet. Consultámos, como referido anteriormente, o RFC959 e mentações, para entender o funcionamento do protocolo FTP e da sintaxe do URL.

Sockets Aprendemos a usar sockets em C como forma de comunicação entre o cliente e o servidor.

DNS (Domain Name System) Procurámos entender o funcionamento do DNS e como é que este é usado para traduzir um URL num endereço IP.

UNIX Aprendemos alguns comandos de UNIX que usamos no nosso programa (ex.: getaddrinfo, socket, connect, recv, send)

#### 2.1 Estrutura do código

O código do programa download está dividido em 3 ficheiros: download.c, server.c e url.h. É no ficheiro download.c onde se encontra a função main - onde se percebe o fluxo do programa. O ficheiro server.c contém as funções que implementam o protocolo FTP e o ficheiro url.h contém as funções que permitem fazer o parse do URL. O programa download é compilado através do comando make e é executado da seguinte forma:

#### 2.2 Fluxo do programa

O programa é executado do seguinte comando:

```
./download ftp://[<user>:<password>@]<host
>/<url-path>
```

O fluxo do programa será o seguinte:

- 1. Parse do URL para obter os seguintes campos: user (opcional), password (opcional), host, port (opcional, é usado o valor 21 por default no protocolo FTP) e url-path.
- Criação de uma socket que, através de uma ligação TCP/IP, inicia uma conexão com o host na porta port.
- Envio dos comandos USER e PASS para o servidor juntos dos valores user e password, respetivamente. Caso estes valores não tenham sido especificados, usa-se o valor anonymous.
- Envio do comando PASV para o servidor para que este abra uma porta à qual nos conectaremos para futuramente recebermos o ficheiro.
- Criação de uma nova socket que, através de uma ligação TCP/IP, inicia uma conexão com a nova porta aberta pelo servidor.
- Envio do comando RETR através da porta inicial para o servidor junto do valor url-path para que o servidor nos envie o recurso especificado.
- 7. Leitura do ficheiro através da socket criada no ponto 5 e escrita do mesmo para um ficheiro local.
- 8. Fecho das sockets criadas.

O parse do URL é feito a partir da função parse\_url que recebe uma string e devolve uma struct URL com os campos especificados no ponto 1. Esta função usa uma máquina de estados e expressões regulares.

Todo o processo de comunicação entre o cliente e o servidor é feito através de sockets e o protocolo usado é o TCP/IP. A criação das sockets é feita através da função getaddrinfo que recebe o hostname e a porta e devolve uma struct addrinfo com os campos necessários para a criação da socket.

As sockets são criadas através da função socket e são feitas as respetivas ligações através da função connect.

O envio de comandos pelas sockets é feito através

da função send e a leitura das respostas do servidor é feita através da função recv.

Antes de ser enviado qualquer comando para o servidor, primeiro é feita a leitura do código de status do servidor através da função recv, de modo a termos uma noção do estado do servidor.

A escrita do ficheiro no disco é feita através da função write.

#### 3 Configurar e analisar o funcionamento de uma rede

O objetivo deste conjunto de experiências é configurar uma rede de computadores de modo a que estes tenham acesso à internet para instalar ficheiros a partir de um servidor remoto usando o protocolo FTP desenvolvido ou seja, a aplicação.

#### 3.1 Experiência 1

#### 3.1.1 Arquitetura da rede

No fim desta experiência, a configuração da rede deverá consistir em 2 computadores (TUX63 e TUX64) conectados pelo Switch.

#### 3.1.2 Objetivo

O propósito desta experiência foi a configuração de dois computadores na mesma rede de modo a permiti-los comunicar.

### 3.1.3 Quais são os comandos necessários para esta experiência?

```
# TUX63:
ifconfig eth0 up
ifconfig eth0 172.16.60.1/24

# TUX64:
ifconfig eth0 up
ifconfig eth0 172.16.60.254/24
```

Estando conectados ao mesmo Switch, os computadores comunicam entre sí usando a bridge default. Podemos testar a comunicação entre os dois computadores usando o comando ping passando o endereço IP do outro computador como argumento:

```
ping 172.16.60.254 # No TUX63
```

### 3.1.4 O que são pacotes ARP e para que são usados?

ARP (Address Resolution Protocol) é um protocolo que traduz endereços IPv4 em endereços MAC numa LAN (Local Area Network). Esta tradução é importante porque apesar de os IPs serem usados para identificar os computadores numa rede, podem mudar ao longo do tempo e devido ao ambiente. Já os MACs são usados para identificar o hardware de um computador e são únicos e imutáveis.

Numa situação em que um computador 1 quer enviar uma mensagem para um computador 2, este começa por verificar se o endereço IP do computador 2 está na sua cache de vizinhos de rede. Caso contrário, o computador 1 terá de fazer uma tradução do endereço IP do computador 2 para o seu endereço MAC. Para fazer esta tradução, o ARP fará um broadcast - envia para todos os computadores da rede - de um pedido ARP que apenas será respondido pelo computador 2. O computador 2 responde ao pedido ARP com o seu endereço MAC e o computador 1 guarda-o na sua cache de vizinhos de rede.

O comando de UNIX: arp; é usado para manipular ou exibir a cache de vizinhos de rede IPv4 do kernel.

### 3.1.5 O que são os os endereços MAC e IP dos pacotes ARP e porquê?

O MAC Media Access Control é um endereco físico que identifica um dispositivo numa rede. È usado na data link layer para assegurar o endereço físico do computador - isto significa que está relacionado com o hardware. Os endereços MAC são únicos e não podem ser alterados. É composto por 6 bytes (48 bits) e é representado em hexadecimal. O IP Internet Protocol é um endereço lógico que identifica uma conexão entre um computador e uma rede. Pode mudar ao longo do tempo e devido ao ambiente. É usado na network layer para assegurar o endereço lógico do computador - isto significa que está relacionado com o software. Os endereços IP podem ser facilmente encontrados por terceiros, pois são transmitidos pela internet. E composto por 4 bytes (32 bits) e é representado em decimal.

### 3.1.6 Que pacotes é que o comando ping gera?

O comando ping gera pacotes ARP e pacotes ICMP. ICMP (Internet Control Message Protocol)

é um protocolo da camada de rede que reporta erros e fornece outras informações relevantes para o processamento de pacotes IP. Neste contexto, o ICMP é usado pelo comando ping para testar uma conexão de rede IP.

### 3.1.7 Quais são os MAC e IP dos pacotes ping?

Ver o ponto 3.1.11.

### 3.1.8 Como determinar se um pacote é ARP, IP ou ICMP?

É possível determinar se um frame Ethernet recebido é ARP, IP, ICMP verificando a captura do WireShark, na coluna Portocol. O WireShark faz esta distinção através do campo Type do cabeçalho Ethernet. O valor 0x0800 indica que o pacote é IP ou ICMP já que este se encontra guardado no pacote do IPv4, o valor 0x0806 indica que o pacote é ARP.

### 3.1.9 Como determinar o tamanho de um pacote recebido?

O tamanho de um pacote recebido pode ser determinado através da captura do WireShark, na coluna Length. Além disso, o tamanho dos pacotes IPv4 pode ser determinado a partir de 2 bytes que se encontram no pacote. Quanto aos pacotes ARP, estes possuem um tamanho fixo de 28 bytes.

### 3.1.10 O que é a interface loopback e porque é que é importante?

A interface loopback é uma interface de rede virtual que permite que um computador comunique consigo mesmo. É importante pois permite testar a stack de protocolos TCP/IP sem a necessidade de uma rede física. Essencialmente, a interface loopback, muitas vezes identificada pelo endereço IP 127.0.0.1, cria um ambiente isolado no próprio dispositivo, onde os dados enviados são retornados para a sí.

#### 3.1.11 Análise dos logs

Inicialmente, o TUX63 não sabe o endereço MAC do TUX64 e vice-versa. Assim, o TUX63 envia um pacote ARP para o broadcast (MAC FF:FF:FF:FF:FF:FF) com o endereço IP do TUX64. O TUX64 recebe o pacote ARP vindo do broadcast, que contém o IP do TUX63, e responde ao TUX63 de modo a indicar que guardou o seu endereço IP no pedido ARP, enviando o seu

endereço MAC. O TUX63 ao receber este pacote, guarda o endereço MAC do TUX64 na sua tabela ARP. Permitindo assim obter um PING request e PING response. Os endereços IP e Mac obtidos são os seguintes:

PC	IP	MAC		
TUX63	172.16.60.1	00:21:5a:5a:75:bb		
TUX64	172.16.60.254	00:21:5a:61:2d:df		

#### 3.2 Experiência 2

#### 3.2.1 Arquitetura da rede

No final da experiência, a configuração da rede deverá consistir em 2 computadores (TUX63 e TUX64) conectados à bridge (bridge0) e um computador (TUX62) conectado à bridge (bridge1).

#### 3.2.2 Objetivo

Esta experiência teve como objetivo ensinarnos a configurar 2 domínios de rede diferentes no mesmo switch e verificar que por defeito não ocorre comunicação entre estes domínios, sendo necessária a sua configuração.

### 3.2.3 Quais são os comandos necessários para esta experiência?

```
ifconfig eth0 up
ifconfig eth0 172.16.61.1/24
/system reset-configuration
/interface bridge add name=bridge60
/interface bridge add name=bridge61
    tux4 para a sua porta eth0 Y e no
/interface bridge port remove [find
   interface=etherX]
/interface bridge port remove [find
   interface=etherY]
/interface bridge port remove [find
   interface=etherZ]
/interface bridge port add bridge=
   bridge60 interface=etherX
/interface bridge port add bridge=
   bridge60 interface=etherY
/interface bridge port add bridge=
   bridge61 interface=etherZ
```

# 3.2.4 Quantos domínios de broadcast existem? O que podemos concluir a partir dos logs? / Análise dos logs

Como configuramos 2 bridges, podemos concluir que existem 2 domínios de broadcast. Isto porque cada bridge é um domínio de broadcast. Podemos concluir isto a partir dos logs pois o TUX3 obteve uma resposta do TUX4, mas não do TUX2. Isto significa que o TUX3 está no mesmo domínio de broadcast que o TUX4, mas não no mesmo domínio de broadcast que o TUX2. Além disso, é possível concluir que passaram a existir 2 sub-redes, uma para cada bridge. Isto porque, apesar de ser possível fazer ping do TUX3 para o TUX4, não é possível fazer ping do TUX3 para o TUX2 já que, nos logs, não existem pacotes ICMP.

#### 3.3 Experiência 3

#### 3.3.1 Arquitetura da rede

No final desta experiência, é esperado que tenhamos uma arquitetura semelhante à da experiência anterior, com uma nova da conexão TUX64 à bridge (bridge61) que mediará a comunicação entre as duas bridges.

#### 3.3.2 Objetivo

O objetivo desta experiência foi ensinar-nos a transformar o TUX64 num router e a configurar o mesmo para que este possa comunicar com os restantes computadores e permitir que estes comuniquem entre sí.

### 3.3.3 Quais são os comandos necessários para esta experiência?

Nota: Devido a não conseguirmos obter os logs na nossa bancada, foi necessário utilizar outros ips, mas o procedimento é o mesmo.

### 3.3.4 Que rotas existem nos computadores? Qual o seu significado?

Existem 2 rotas, no TUX62 e no TUX63. Como a rota 64 é um gateway de ambos, a rota 62 é para chegar ao 63 e a rota 63 é para chegar ao 62, passando pelo 64.

### 3.3.5 Que informação contém uma entrada da tabela de encaminhamento?

Uma entrada da tabela de encaminhamento contém o endereço de destino/origem, o endereço de gateway e a máscara de rede.

## 3.3.6 Que mensagens ARP, e os endereços MAC, são observadas e porquê? / Análise dos logs

No caso do ping do TUX63 para o TUX62. As mensagens ARP trocadas contêm apenas os endereços MAC do TUX63 e do TUX64 e não do destino final (TUX62). Isto ocorre devido à existência da rota. O TUX63 não conhece o endereço do TUX62, apenas conhece o endereço do gateway (TUX64) que leva ao TUX62.

Quando se apaga as tabelas ARP no TUX64 e se corre o mesmo ping novamente, os 3 computadores não se conhecem, pois não sabem os endereços MAC uns dos outros. Ao realizar o ping, é lançado um pedido ARP para o broadcast e para a sub-net da bridge60 a pedir o endereço MAC do TUX64, default gateway do TUX62. É gerada a resposta ARP e esta é enviada de volta para o TUX63, que guarda o endereço MAC do TUX64 na sua tabela ARP e vice-versa. De seguida, o ping passa pelo TUX64 e alcança o TUX62, sendo realizado o mesmo processo de troca de mensagens ARP entre o TUX64 e o TUX62.

É importante notar que o TUX63 não tem informação sobre o endereço MAC do TUX62 e viceversa. Cada um destes computadores apenas conhece o endereço MAC do seu gateway, que é o TUX64.

#### 3.4 Experiência 4

### 3.4.1 Configuração de um Router Comercial e Implementação de NAT

Nesta experiência foi-nos pedido que configurássemos um router comercial na nossa bridge (bridge61).

### 3.4.2 Quais são os comandos necessários para esta experiência?

```
/interface bridge port remove [find
   interface=ether5]
/interface bridge port add bridge=
   bridge61 interface=ether5
/ip address add address=172.16.2.69/24
    interface=ether1
/ip address add address
   =172.16.61.254/24 interface=ether2
/ip route add dst-address
   =172.16.60.0/24 gateway
   =172.16.61.253
/ip route add dst-address=0.0.0.0/0
   gateway=172.16.2.254
/ip firewall nat disable 0
/ip firewall nat enable 0
route add default gw 172.16.61.254 #
route add default gw 172.16.60.254 #
route add default gw 172.16.61.254 #
sysctl net.ipv4.conf.eth0.
   accept_redirects=0
sysctl net.ipv4.conf.all.
   accept_redirects=0
route del -net 172.16.60.0 gw
   172.16.61.253 netmask
   255.255.25.0
traceroute -n
route add -net 172.16.60.0/24 gw
   172.16.61.253
sysctl net.ipv4.conf.eth0.
   accept_redirects=0
sysctl net.ipv4.conf.all.
   accept_redirects=0
```

### 3.4.3 Como configurar uma rota estática num router comercial?

Para configurarmos uma rota estática no router comercial começamos por ligar o router ao TUX63 através de um cabo de série. De seguida, acedemos à consola de comandos do router através do GTKTerm de modo a podermos configuar o router. Adicioná-mo-lo à bridge pretendida (bridge61) e atribuimos-lhe um IP na LAN. Temos também de lhe atribuir um IP para a rede exterior. Definimos também as rotas necessárias para chegar às redes

da bridge (bridge60) e para chegar à internet, indicando os gateways necessários.

### 3.4.4 Quais são os caminhos seguidos pelos pacotes nas experiências, porquê?

Com os redirects desativados, os pacotes seguem o caminho TUX62  $\rightarrow$  TUX64  $\rightarrow$  TUX63. Isto acontece porque o TUX62 não sabe que o TUX64 é um router e, portanto, envia os pacotes para o TUX64. O TUX64, por sua vez, envia os pacotes para o TUX63, que é o destino final. Com os redirects ativados, os pacotes seguem o caminho TUX62  $\rightarrow$  TUX63. Isto acontece porque o TUX62 sabe que o TUX64 é um router e, portanto, envia os pacotes diretamente para o TUX63.

### 3.4.5 Como configurar o NAT num router comercial?

Para configurar o NAT num router comercial, temos de aceder à consola de comandos do router através do GTKTerm e executar os seguintes comandos:

```
/ip firewall nat disable 0
/ip firewall nat enable 0
```

#### 3.4.6 O que faz o NAT?

O NAT (Network Address Translation) é um processo que permite que vários computadores partilhem um único endereço IP que é usado na comunicação com o exterior. O NAT é usado para traduzir endereços IP de uma LAN (i.e. privados) para endereços IP públicos. Este processo é muito importante uma vez que o número de endereços IPv4 públicos é limitado e, portanto, não é possível atribuir um endereço IPv4 público a cada dispositivo que se liga à internet.

#### 3.4.7 Análise dos logs

Desenvolvendo o tópico abordado em 3.4.4, ao enivarmos um ping do TUX62 para o TUX63 enquanto temos os redirects desativados, e após ter sido apagada a rota do TUX62 para a rede 172.16.60.0/24 através do TUX64, verificamos que o TUX62 envia o ping para o router pela default route que definimos até conseguir chegar ao TUX63. Já quando ativamos os redirects, o TUX62 envia o ping para o TUX64 e este reencaminha-o para o TUX63. Isto acontece pois a ligação mais direta da rede passou a ser através do TUX64 e não o router. O TUX63 responde

ao TUX64 e este reencaminha a resposta para o TUX62.

#### 3.5 Experiência 5

#### 3.5.1 Arquitetura da rede

A arquitetura desta experiência é a mesma da experiência anterior.

#### 3.5.2 Objetivo

O objetivo desta experiência foi ensinar-nos a dar ping a hosts com a utilização do DNS.

### 3.5.3 Quais são os comandos necessários para esta experiência?

```
# Continuando a experiencia anterior:

# No tux2
echo 'nameserver 172.16.2.1' > /etc/
    resolv.conf

# No tux3
echo 'nameserver 172.16.2.1' > /etc/
    resolv.conf
```

#### 3.5.4 Como configurar o DNS num host?

No terminal do TUX2 e do TUX3, precisamos de correr o comando hlsudo nano /etc/resolv.conf e adicionar a seguinte linha:

#### nameserver <DNS IP address>

O DNS (Domain Name System) mapeia um nome de um host/dominio para endereços de IP. Portanto, ao utilizar este comando, estamos a permitir dar pings a hosts e domínios.

### 3.5.5 Que pacotes são trocados pelo DNS e que informação é transportada?

Os pacotes DNS trocados são o DNS query e o DNS response. O DNS query contém o nome de domínio e o DNS response contém o endereço IP do nome de domínio. Tornando possível traduzir o nome de domínio num endereço IP no router.

#### 3.5.6 Análise dos logs

Nesta experiência, a partir do TUX62, damos ping ao google.com. Como google.com não é um IP, é necessário utilizar o DNS. Inicialmente, o DNS procura os nameservers que estão definidos no ficheiro /etc/resolv.conf. De seguida, o DNS envia um pacote DNS query para o nameserver.

O nameserver responde com um pacote DNS response que contém o endereço IP do google.com, permitindo com que o ping seja bem sucedido.

#### 3.6 Experiência 6

#### 3.6.1 Objective

Nesta experiência devemos testar a aplicação que desenvolvemos na primeira parte do trabalho prático dentro da rede que configuramos nas experiências anteriores.

### 3.6.2 Quantas conexões TCP são abertas pela aplicação FTP?

A aplicação FTP abre duas conexões TCP. Uma para o controlo da aplicação e outra para a transferência de dados.

### 3.6.3 Em que conexão é transportada a informação de controlo do FTP?

A informação de controlo do FTP é transportada na primeira conexão TCP que é aberta pela aplicação.

### 3.6.4 Quais são as fases de uma conexão TCP?

As fases de uma conexão TCP são as seguintes:

- 1. Estabelecimento de conexão O cliente envia um pacote SYN para o servidor para iniciar uma conexão TCP. O servidor responde com um pacote SYN-ACK para o cliente. O cliente responde com um pacote ACK para o servidor.
- **2.** Transferência de dados O cliente e o servidor trocam dados.
- 3. Encerramento da ligação O cliente envia um pacote FIN para o servidor para terminar a conexão TCP. O servidor responde com um pacote ACK para o cliente. Opcionalmente, o servidor também pode enviar um pacote FIN para o cliente para terminar a conexão TCP ao qual o cliente responderá com um pacote ACK para o servidor.

## 3.6.5 Como funciona o mecanismo ARQ TCP? Quais são os campos de TCP relevantes?

O mecanismo ARQ (Automatic Repeat re-Quest) TCP é um mecanismo que permite que o protocolo TCP recupere pacotes perdidos. Este protocolo assegura que os pacotes são entregues ao destino sem erros e na ordem correta. Este mecanismo opera através de ACKs (Acknowledgement) e timeouts. Quando um pacote é enviado, o emissor espera por um ACK. Se o ACK não chegar dentro de um determinado período de tempo, o emissor reenvia o pacote. O campo de TCP que reflete este protocolo é o campo "Sequence Number" que indica o número de sequência do pacote. Este campo é usado para ordenar os pacotes e para verificar se algum pacote foi perdido.

# 3.6.6 Como é que o mecanismo de controlo de congestão do TCP funciona? Como é que a taxa de transferência de dados evolui com o passar do tempo?

O protocolo de controlo de congestão do TCP visa otimizar o desempenho da transferência de dados ao mesmo tempo que procura evitar a congestão da rede. A taxa de transferência de dados começa lenta e aumenta exponencialmente até que ocorra uma perda de pacotes. Quando uma perda de pacotes ocorre, a taxa de transferência de dados diminui e aumenta gradualmente até que ocorra uma nova perda de pacotes.

#### 3.6.7 A taxa de transferência em ligações de dados TCP é perturbada pelo aparecimento de uma segunda ligação TCP? Como?

A taxa de transferência numa ligação de dados TCP é perturbada pelo aparecimento de uma segunda ligação uma vez que o protocolo TCP divide a sua largura de banda igualmente entre as ligações.

#### 4 Conclusão

Com a realização completa e correta das experiências, como também da aplicação de download. Foi possível aprender mais sobre o funcionamento e configuração de uma rede como também e sobre os protocolos envolvidos na transferência dos dados, tanto ao longo da propagação pela network layer como na link layer.

#### 5 Anexos

#### 5.1 Código

#### 5.1.1 download.h

```
#ifndef DOWNLOAD_H
#define DOWNLOAD_H

#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>

#include "url.h"
#include "server.h"

int download(const char *arg);
#endif
```

#### 5.1.2 server.h

```
#ifndef UTIL_H
#define UTIL_H
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <unistd.h>
#include <netdb.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>
 * https://man7.org/linux/man-pages/man3/getaddrinfo.3.html
#define SERVER_LOGIN_READY 220
#define SERVER_PASSWORD_REQUIRED 331
#define SERVER_LOGIN_SUCCESS 230
#define SERVER_PASSIVE_READY 227
#define FILE_STATUS_OKAY 150
#define CLOSING_DATA_CONNECTION 226
int get_status(int sfd);
int get_connection(const char *hostname, const char *port);
void auth(int sfd, const char *username, const char *password);
void get_passive(int sfd, char *host, char *port);
void request_file(int sfd, const char *filename);
void get_file(int psfd, const char *filename);
#endif
```

#### 5.1.3 url.h

```
#ifndef URL_H
#define URL_H
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
```

```
#include <string.h>
enum url_read_state
    PROTOCOL,
    USER,
    HOST,
    PORT,
    PATH,
    END,
};
struct URL
   char protocol[16];
   char username[256];
   char password[256];
   char hostname[256];
   char ip [256];
   char port[16];
    char path[256];
};
struct URL parse_url(const char *arg);
void print_url(struct URL url);
const char *get_filename(const char *path);
#endif
```

#### 5.1.4 download.c

```
#include "download.h"
int download(const char *arg)
  printf("-----
                           ----\n"); // PARSE URL
  struct URL url = parse_url(arg);
  print_url(url);
   printf("----\n"); // CONNECT TO SERVER
   int sfd = get_connection(url.hostname, url.port);
   printf("Connected to server (socket fd: %d)\n", sfd);
   printf("-----
   auth(sfd, url.username, url.password);
   printf("Successfully authenticated as %s\n", url.username);
  printf("----\n"); // OPEN PASSIVE MODE
  char psv_hostname[INET6_ADDRSTRLEN], psv_port[6];
  get_passive(sfd, psv_hostname, psv_port);
  printf("----\n"); // CONNECT TO PASSIVE
  int psfd = get_connection(psv_hostname, psv_port);
   printf("Connected to passive (socket fd: %d)\n", psfd);
  printf("----\n"); // DOWNLOAD FILE
  const char *filename = get_filename(url.path);
   printf("Requesting file %s\n", url.path);
  request_file(sfd, url.path);
   printf("Starting download of %s\n", filename);
   get_file(psfd, filename);
  printf("----\n"); // CLOSE CONNECTIONS
```

```
close(sfd);
printf("Closed connection to server\n");
close(psfd);
printf("Closed connection to passive\n");

return 0;
}
```

#### 5.1.5 server.c

```
#include "server.h"
int get_status(int sfd)
   char buffer[1024];
   ssize_t total_bytes_read = 0;
    while (1)
        usleep(100000);
        ssize_t bytes_read = recv(sfd, buffer, sizeof buffer - total_bytes_read,
           MSG_DONTWAIT);
       if (bytes_read < 0)</pre>
            buffer[total_bytes_read] = '\0';
        total_bytes_read += bytes_read;
   int status;
   if (sscanf(buffer, "%d", &status) != 1)
       fprintf(stderr, "Invalid status line: %s\n", buffer);
       exit(EXIT_FAILURE);
   return status;
int get_connection(const char *hostname, const char *port)
   int sfd, s;
   struct addrinfo hints;
   struct addrinfo *result, *rp;
   memset(&hints, 0, sizeof hints);
   hints.ai_family = AF_INET;
   hints.ai_socktype = SOCK_STREAM;
   hints.ai_protocol = IPPROTO_TCP;
   s = getaddrinfo(hostname, port, &hints, &result);
        fprintf(stderr, "getaddrinfo: %s\n", gai_strerror(s));
        exit(EXIT_FAILURE);
    for (rp = result; rp != NULL; rp = rp->ai_next)
```

```
sfd = socket(rp->ai_family, rp->ai_socktype, rp->ai_protocol);
       if (sfd == -1)
           continue;
       if (connect(sfd, rp->ai_addr, rp->ai_addrlen) != -1)
            break:
       close(sfd):
   // struct sockaddr_in *ipv4 = (struct sockaddr_in *)rp->ai_addr;
   freeaddrinfo(result);
   if (rp == NULL)
       fprintf(stderr, "Could not connect\n");
       exit(EXIT_FAILURE);
   return sfd;
void auth(int sfd, const char *username, const char *password)
   char buf [266]:
   int command_length;
   // printf("1 Step ----- (check if service ready for new user) | =220\n");
   if (get_status(sfd) != SERVER_LOGIN_READY)
       fprintf(stderr, "Service not ready for new user.\n");
       exit(EXIT_FAILURE);
   command_length = snprintf(buf, 266, "user %s\n", username);
   if (send(sfd, buf, command_length, 0) < 0)</pre>
       fprintf(stderr, "Error sending username (%s).\n", username);
       exit(EXIT_FAILURE);
   if (get_status(sfd) != SERVER_PASSWORD_REQUIRED)
       fprintf(stderr, "Error, server should expect password\n");
       exit(EXIT_FAILURE);
   command_length = snprintf(buf, 266, "pass %s\n", password);
   if (send(sfd, buf, command_length, 0) < 0)</pre>
       fprintf(stderr, "Error sending password (%s).\n", password);
       exit(EXIT_FAILURE);
```

```
(get_status(sfd) != SERVER_LOGIN_SUCCESS)
        fprintf(stderr, "Login failed.\n");
        exit(EXIT_FAILURE);
void get_passive(int sfd, char *host, char *port)
    char *in_buf = "pasv\n", out_buf[256];
   if (send(sfd, in_buf, strlen(in_buf), 0) < 0)</pre>
       fprintf(stderr, "Error sending passive command.\n");
       exit(EXIT_FAILURE);
   ssize_t bytes = recv(sfd, out_buf, sizeof out_buf - 1, 0);
   if (bytes < 0)</pre>
        perror("recv");
       exit(EXIT_FAILURE);
    out_buf[bytes] = '\0';
   int code;
   uint8_t h1, h2, h3, h4, p1, p2;
    sscanf(out\_buf, "%d %*[^(](%hhu, %hhu, %hhu, %hhu, %hhu, %hhu, %hhu, %hhu, %hhu) \n", &code, &h1, &h2
       , &h3, &h4, &p1, &p2);
   if (code != SERVER_PASSIVE_READY)
        fprintf(stderr, "Error entering passive mode.\n");
       exit(EXIT_FAILURE);
   sprintf(host, "%hhu.%hhu.%hhu.%hhu", h1, h2, h3, h4);
   sprintf(port, "%hu", p1 * 256 + p2);
void request_file(int sfd, const char *path)
    char buf [266];
   int command_length;
    command_length = snprintf(buf, 266, "retr %s\n", path);
   if (send(sfd, buf, command_length, 0) < 0)</pre>
        fprintf(stderr, "Error sending file request (%s).\n", path);
        exit(EXIT_FAILURE);
   int status = get_status(sfd);
   if (status == FILE_STATUS_OKAY || status == CLOSING_DATA_CONNECTION)
       printf("File ok.\n");
       fprintf(stderr, "File unavailable.\n");
        exit(EXIT_FAILURE);
```

```
void get_file(int psfd, const char *filename)
{
    char output_path[256];
    strcpy(output_path, "output/");
    strcat(output_path, filename);

FILE *fp = fopen(output_path, "w");
    if (fp == NULL)
    {
        fprintf(stderr, "Error opening file (%s).\n", filename);
        exit(EXIT_FAILURE);
    }

    char buf[256];
    ssize_t bytes;
    while ((bytes = recv(psfd, buf, sizeof buf - 1, 0)) > 0)
    {
        fwrite(buf, 1, bytes, fp);
    }

    fclose(fp);
}
```

#### 5.1.6 url.c

```
#include "url.h"
struct URL parse_url(const char *arg)
   int state = PROTOCOL;
   struct URL url = {"", "", "", "", "", "", ""};
   while (state != END)
       switch (state)
       case PROTOCOL:
            if (sscanf(arg, "%15[^{:0}/]://%n", url.protocol, &n) && n > 0)
                state = USER;
                arg += n;
                exit(EXIT_FAILURE);
            break;
        case USER:
            if (sscanf(arg, "%255[^:@/]:%255[^:@/]@%n", url.username, url.password, &n
               ) && n > 0)
                arg += n;
            else if (sscanf(arg, "%255[^:0/]0%n", url.username, &n) && n > 0)
                url.password[0] = '\0';
                arg += n;
                url.username[0] = ' \setminus 0';
```

```
url.password[0] = '\0';
        state = HOST;
    case HOST:
           (sscanf(arg, "^{255}[^{:}]:^{n}", url.hostname, &n) && n > 0)
            state = PORT;
        else if (sscanf(arg, "%255[^{\cdot}:/]/%n", url.hostname, &n) && n > 0)
            state = PATH;
        else if (sscanf(arg, "%255[^:/]%n", url.hostname, &n) && n > 0)
            state = END;
            exit(EXIT_FAILURE);
        arg += n;
    case PORT:
        if (sscanf(arg, \frac{\%5[0123456789]}{\%n}, url.port, &n) && n > 0)
            state = PATH;
        else if (sscanf(arg, "5[0123456789]n", url.port, &n) && n > 0)
            state = END;
            exit(EXIT_FAILURE);
        arg += n;
        break;
    case PATH:
        if (sscanf(arg, "%255[^:@]%n", url.path, &n) == -1)
            exit(EXIT_FAILURE);
        arg += n;
        state = END;
if (strlen(arg) > 0) // If there is something left in arg, it is an error
    exit(EXIT_FAILURE);
if (strlen(url.username) == 0) // If username is empty, set it to anonymous
    strcpy(url.username, "anonymous");
if (strlen(url.port) == 0) // If port is empty, set it to 21
    strcpy(url.port, "21");
return url;
```

```
void print_url(struct URL url)
{
    printf("protocol: %s\n", url.protocol);
    printf("username: %s\n", url.username);
    printf("password: %s\n", url.password);
    printf("host: %s\n", url.hostname);
    printf("port: %s\n", url.port);
    printf("path: %s\n", url.path);
}

const char *get_filename(const char *path)
{
    const char *filename = strrchr(path, '/');
    if (filename == NULL)
    {
        return path;
    }
    else
    {
        return filename + 1;
    }
}
```

#### 5.1.7 main.c

```
#include <stdio.h>
#include "download.h"

int main(int argc, char *argv[])
{
    if (argc != 2)
        {
        printf("Usage: %s <url>\n", argv[0]);
        exit(1);
    }

    return download(argv[1]);
}
```

#### 5.2 Wireshark

#### 5.2.1 Experiência 1

No.	Time	Source	Destination	Protocol	Length Info
140.	1 0.000000000		Spanning-tree-(for		60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:2b
	2 2.002152079		Spanning-tree-(for		60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:2b
	3 4.004311212		Spanning-tree-(for		60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:2b
	4 6.006463989		Spanning-tree-(for		60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:2b
	5 8.008646379		Spanning-tree-(for		60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:2b
	6 10.010808724		Spanning-tree-(for		60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:2b
	7 10.423904695	HewlettPacka 5a:75:		ARP	42 Who has 172.16.60.17 Tell 172.16.60.254
	8 10.424002682		HewlettPacka 5a:75:		60 172.16.60.1 is at 00:22:64:a7:32:ab
	9 10.424017489		172.16.60.1	ICMP	98 Echo (ping) request id=0x44f8, seg=1/256, ttl=64 (reply in 10)
	10 10.424017489	172.16.60.254	172.16.60.1	ICMP	98 Echo (ping) reply id=0x44f8, seq=1/256, ttl=64 (reply in 16)
	11 11.433163299	172.16.60.254	172.16.60.1	ICMP	98 Echo (ping) request id=0x44f8, seq=2/512, ttl=64 (reply in 12)
	12 11.433290061		172.16.60.254	ICMP	98 Echo (ping) reply id=0x44f8, seq=2/512, ttl=64 (reply in 12)
	13 12.012964994	Routerboardc 1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:2b
	14 12.457156169	172.16.60.254	172.16.60.1	ICMP	98 Echo (ping) reguest id=0x44f8, seg=3/768, ttl=64 (reply in 15)
	15 12.457286911		172.16.60.254	ICMP	98 Echo (ping) reply id=0x44f8, seg=3/768, ttl=64 (request in 14)
	16 13.481135978		172.16.60.1	ICMP	98 Echo (ping) request id=0x44f8, seq=4/1024, ttl=64 (reply in 17)
	17 13.481259178		172.16.60.254	ICMP	98 Echo (ping) reply id=0x44f8, seg=4/1024, ttl=64 (reguest in 16)
	18 14.015134673	Routerboardc 1c:8d:			60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:2b
	19 14.505150569		172.16.60.1	ICMP	98 Echo (ping) request id=0x44f8, seq=5/1280, ttl=64 (reply in 20)
		172.16.60.1	172.16.60.254	ICMP	98 Echo (ping) reply id=0x44f8, seq=5/1280, ttl=64 (request in 19)
	21 15,490892790	HewlettPacka a7:32:	HewlettPacka 5a:75:		60 Who has 172.16.60.254? Tell 172.16.60.1
	22 15.490914650	HewlettPacka 5a:75:	HewlettPacka a7:32:	ARP	42 172.16.60.254 is at 00:21:5a:5a:75:bb
	23 15.529144556	172.16.60.254	172.16.60.1	ICMP	98 Echo (ping) request id=0x44f8, seq=6/1536, ttl=64 (reply in 24)
	24 15.529235210	172.16.60.1	172.16.60.254	ICMP	98 Echo (ping) reply id=0x44f8, seq=6/1536, ttl=64 (request in 23)
	25 16.017297437	Routerboardc 1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST, Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:2b
	26 16.553154607	172.16.60.254	172.16.60.1	ICMP	98 Echo (ping) request id=0x44f8, seq=7/1792, ttl=64 (reply in 27)
	27 16.553282277	172.16.60.1	172.16.60.254	ICMP	98 Echo (ping) reply id=0x44f8, seq=7/1792, ttl=64 (request in 26)
	28 17.577147128	172.16.60.254	172.16.60.1	ICMP	98 Echo (ping) request id=0x44f8, seq=8/2048, ttl=64 (reply in 29)
	29 17.577277032	172.16.60.1	172.16.60.254	ICMP	98 Echo (ping) reply id=0x44f8, seq=8/2048, ttl=64 (request in 28)

Figure 1: Experiência 1 - TUX64 <br/>j-¿ TUX 63

#### 5.2.2 Experiência 2

```
Routerboardc_1c:8d:... Spanning-tree-(for-... STP
              Routerboardc_1c:8d:... Spanning-tree-(for-... STP Routerboardc_1c:8d:... Spanning-tree-(for-... STP
                                                               2 2.002252220
3 4.004517151
               Routerboardc_1c:8d:... Spanning-tree-(for-... STP
                                                               Routerboardc_1c:8d:... Spanning-tree-(for-... STP 0.0.0.0 255.255.255 MNDP
                                                                             32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33    Cost = 0    Port
6 8.180329493
                                                               159 5678 → 5678 Len=117
                                                               93 Device ID: MikroTik Port ID: bridge60
7 8.180362109
              Routerboardc_1c:8d:... CDP/VTP/DTP/PAgP/UD... CDP
                                                               110 MA/c4:ad:34:1c:8d:33 IN/bridge60 120 SysN=MikroTik Sys
8 8.180408973 Routerboard_1c:8d:... LLDP_Multicast LLDI
9 10.011304191 Routerboardc_1c:8d:... Spanning-tree-(for-... STP
                                                               60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0 Port
10 12.013578132 Routerboardc_1c:8d:... Spanning-tree-(for-... STP
```

Figure 2: Experiência 2 - TUX63 -; TUX62

1 0.000000000				60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0
2 2.002194531	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33
3 3.536051241	0.0.0.0	255.255.255.255	MNDP	159 5678 → 5678 Len=117
4 3.536073031	Routerboardc_1c:8d:	CDP/VTP/DTP/PAgP/UD	CDP	93 Device ID: MikroTik Port ID: bridge60
5 3.536121292	Routerboardc_1c:8d:	LLDP_Multicast	LLDP	110 MA/c4:ad:34:1c:8d:33 IN/bridge60 120 SysN=MikroTil
6 4.004376699	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0
7 6.006585477	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0
8 8.008775747	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33
9 10.010969369	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0
10 12.013168509	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0
11 14.015359338	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0
12 16.017552471	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0
13 18.019746932	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0
14 20.021949703	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33
15 22.024153592	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0
16 24.026345050	Routerboardc_1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0
17 26.028546704	Routerboardc 1c:8d:	Spanning-tree-(for	STP	60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0

Figure 3: Experiência 2 - TUX63 -; TUX62

```
13 19.811426/52 Routerboardc_lc:8d:.. LLDP_Multicast
                                                                                                                110 MA/c4:ad:34:1c:8d:33 1N/bridge60 120 SysN=Mikroli
14 20.020899420 Routerboardc_1c:8d:= Spanning-tree-(for-= STP 60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0
15 20.381163440 172.16.60.1 172.16.60.255 ICMP 98 Echo (ping) request id=0x4a91, seq=1/256, ttl=64
16 20.381339093 172.16.60.254 172.16.60.1 ICMP 98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=1/256, ttl=64
17 21.412221910 172.16.60.1 172.16.60.255 ICMP 98 Echo (ping) request id=0x4a91, seq=2/512, ttl=64
18 21.412410483 172.16.60.254 172.16.60.1 ICMP 98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=2/512, ttl=64
                                                                                          ICMP 98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=1/256, ttl=64
ICMP 98 Echo (ping) request id=0x4a91, seq=2/512, ttl=64
ICMP 98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=2/512, ttl=64
                                                       20 22.436244016 172.16.60.1
                                                    172.16.60.1
172.16.60.255
172.16.60.1
Spanning-tree-(
21 22.436426862 172.16.60.254
23 23.460417190 172.16.60.254
24 24.025294976
24 24.025294976 Routerboardc_1c:8d:... Spanning-tree-(for-
25 24.484253237 172.16.60.1 172.16.60.255
26 24.484437130 172.16.60.254 172.16.60.1
                                                                                               ICMP 98 Echo (ping) request id=0x4a91, seq=5/1280, ttl=6
                                                                                               ICMP
                                                                                                                  98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=5/1280, ttl=6
26 24.484437130 172.16.60.254 172.16.60.1 ICMP 98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=5/12 27 25.436365337 HewlettPacka_5a:75:... HewlettPacka_a7:32:... ARP 60 Who has 172.16.60.1? Tell 172.16.60.254
                                                                                                          42 172.16.60.1 is at 00:22:64:a7:32:ab
98 Echo (ping) request id=0x4a91, seq=6/1536, ttl=6
28 25.436382030 HewlettPacka_a7:32:... HewlettPacka_5a:75:... ARP
29 25.508227990 172.16.60.1 172.16.60.255
```

Figure 4: Experiência 2 - TUX63 -; TUX62

```
98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=3/768, ttl=64
98 Echo (ping) request id=0x4a91, seq=4/1024, ttl=64 (no response found!)
98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=4/1024, ttl=64
88 RST. ROO: a 32768/0/c4:adi341E:08di33 Cost = 0 Port = 0x8002
19 18.431958655 172.16.60.254
                                                                                                             172.16.60.1
 20 19.455913375 172.16.60.1
21 19.455949622 172.16.60.254
                                                                                                              172.16.60.255
172.16.60.1
22 20. 020900222 Routerboardc_1c:8d:.. Spanning-tree-(for--23 0.4.7993451 372:16.60.1 172.16.60.255
24 20.479969364 172.16.60.254 172.16.60.1
25 21.431878604 HewlettPacka_5s:75:.. HewlettPacka_a7:32:..
26 21.432025200 HewlettPacka_a7:32:.. HewlettPacka_5s:75:..
27 21.593902363 172.16.60.1 172.16.60.255
28 21.593926330 172.16.60.254 172.16.60.1
                                                                                                                                                                                                                   60 RST. Root = 32788/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0 Port = 0x8002 98 Echo (ping) request id=0x4a91, seq=5/1280, ttl=64 (no response found!) 98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=5/1280, ttl=64 42 Who has 172.16.60.1? Tell 172.16.60.254 60 172.16.60.1 is at 00:22:64:a7:32:ab 98 Echo (ping) request id=0x4a91, seq=6/1536, ttl=64 (no response found!) 98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=6/1536, ttl=64 (no response found!) 98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=6/1536, ttl=64 (no response found!)
                                                                                                                                                                                                                  60 RST. Root = 32768/0/c4:ad:34:1c:8d:33 Cost = 0 Port = 0x8002
98 Echo (ping) request id=0x4091, seq=7/1792, ttl=64 (no response found!)
98 Echo (ping) request id=0x4091, seq=7/1792, ttl=64
98 Echo (ping) request id=0x4091, seq=8/2048, ttl=64 (no response found!)
98 Echo (ping) repuy id=0x4091, seq=8/2048, ttl=64
08 EST. Root = 32768/0/c4aid34ia:fact=6433 Cost = 0 Port = 0x8002
  31 22.527972670 172.16.60.254
                                                                                                                   172.16.60.255
  32 23.551923968 172.16.60.1
                                                                                                              172.16.60.1
172.16.60.1
 33 23.551958958 172.16.60.254
                                                                                                                                                                                ICMP
                                                                                                                                                                                                                   98 Echo (ping) request id=0x4a91, seq=9/2304, ttl=64 (no response found!)
98 Echo (ping) reply id=0x4a91, seq=9/2304, ttl=64
  35 24.575944128 172.16.60.1
```

Figure 5: Experiência 2 - TUX63 -; TUX64



Figure 6: Experiência 2 - TUX62 -; TUX63

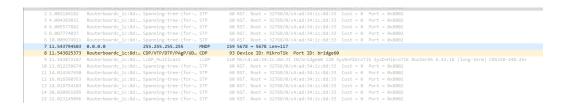


Figure 7: Experiência 2 - TUX62 -; TUX64

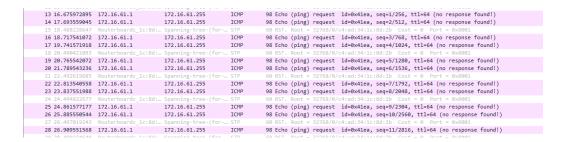


Figure 8: Experiência 2 - TUX62 -<br/>¿ ${\rm TUX62}$ 

#### 5.2.3 Experiência 3

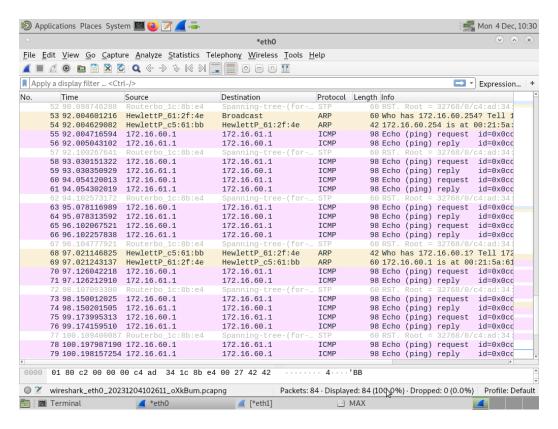


Figure 9: Experiência 2 - TUX62 -; TUX62

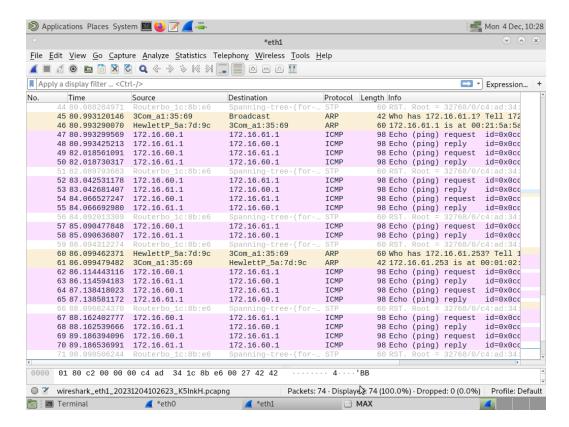


Figure 10: Experiência 2 - TUX62 -; TUX62

#### 5.2.4 Experiência 4

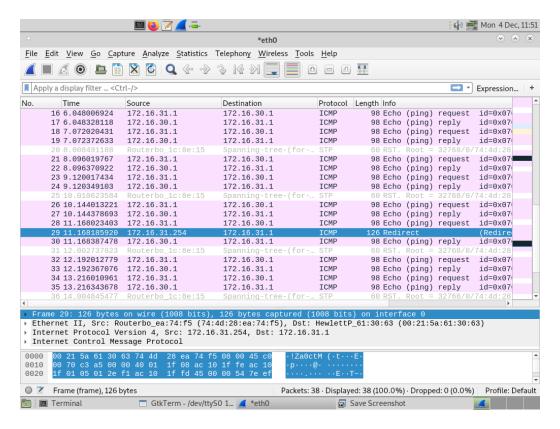


Figure 11: Experiência 4 - TUX62 -; TUX63 (redirects desativados)

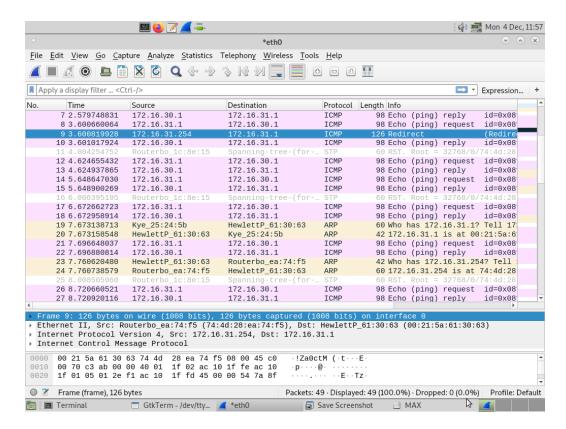


Figure 12: Experiência 4 - TUX62 -; TUX63 (redirects ativados)

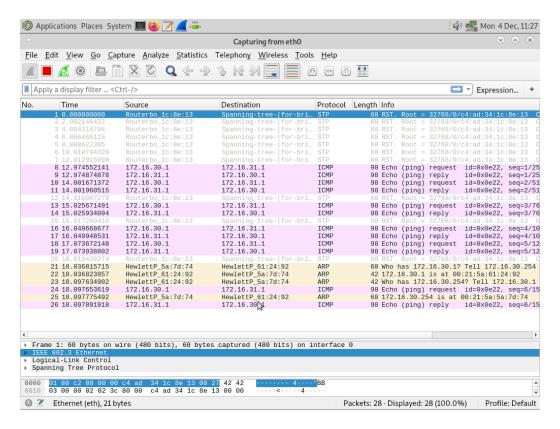


Figure 13: Experiência 4 - TUX63 -; TUX62 (redirects desativados)

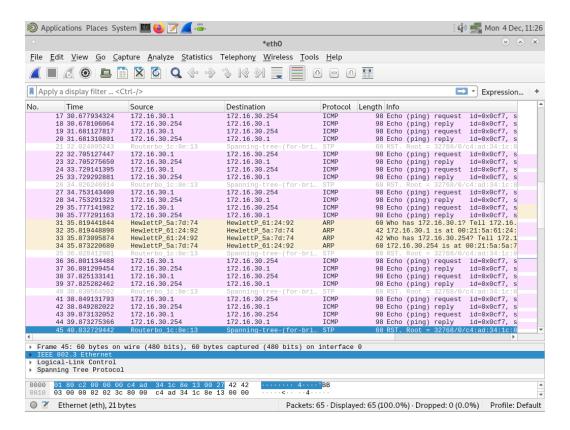


Figure 14: Experiência 4 - TUX63 -; TUX64 (redirects desativados)

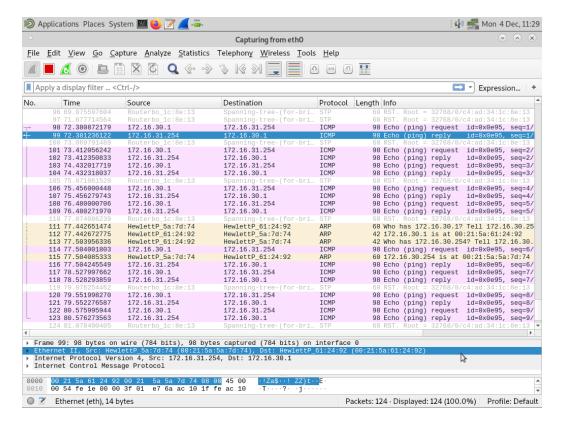


Figure 15: Experiência 4 - TUX63 -; TUX64 (redirects ativados)

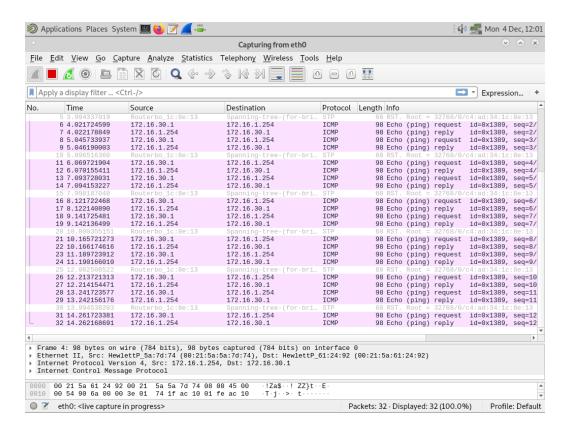


Figure 16: Experiência 4 - TUX63 -; TUX64 (redirects ativados)

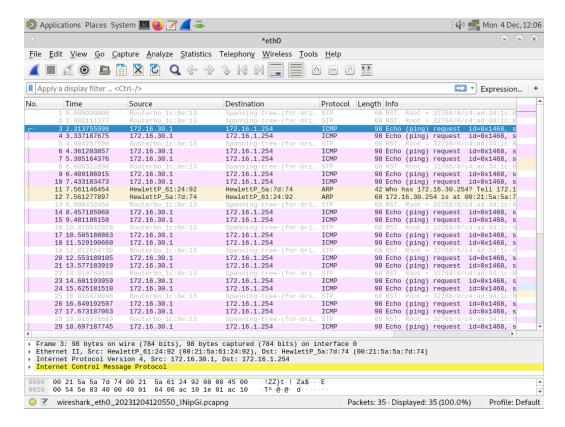


Figure 17: Experiência 4 - TUX63 -; TUX64 (redirects ativados)

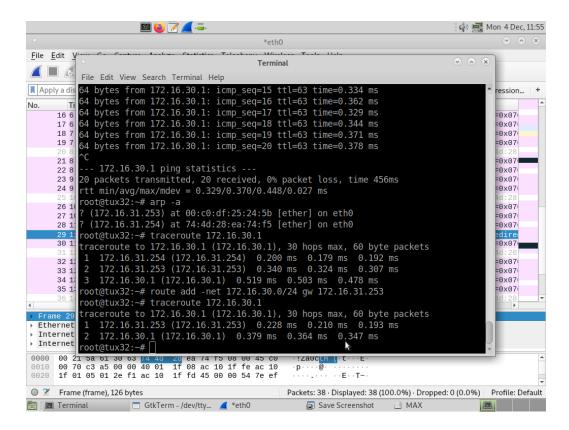


Figure 18: Experiência 4 - TUX63 -; TUX64 (redirects ativados)

#### 5.2.5 Experiência 5

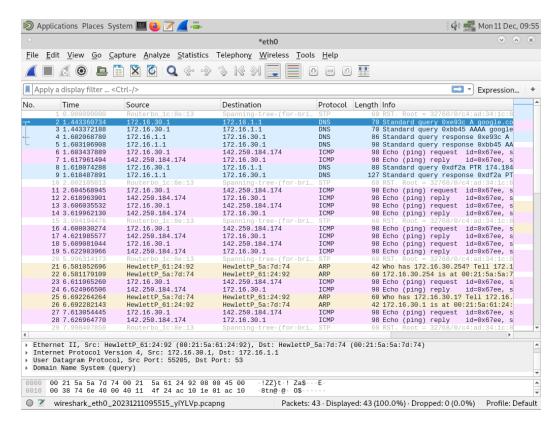


Figure 19: Experiência 5 - TUX62 -; TUX63

#### 5.2.6 Experiência 6

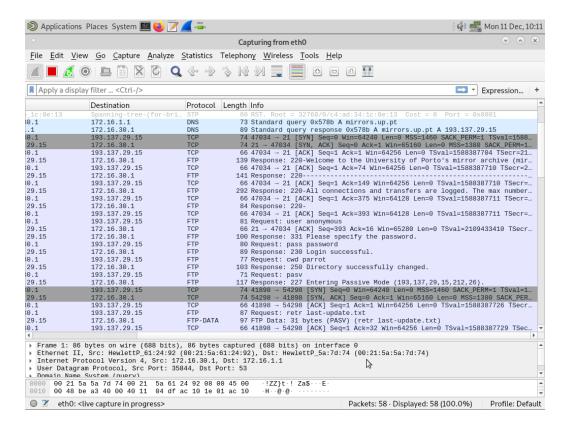


Figure 20: Experiência 5 - TUX62 -¿ TUX63

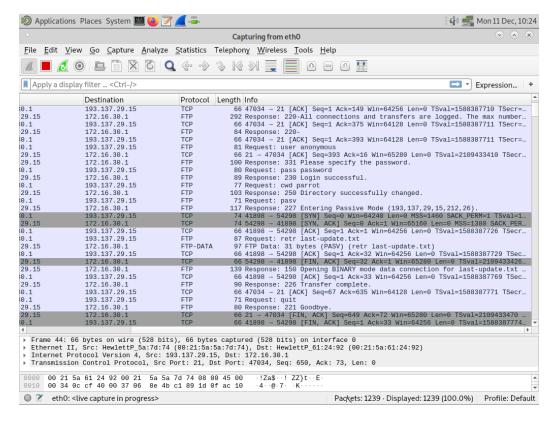


Figure 21: Experiência 5 - TUX62 -; TUX63