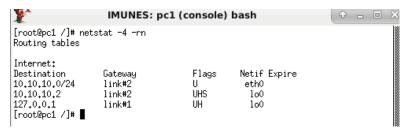
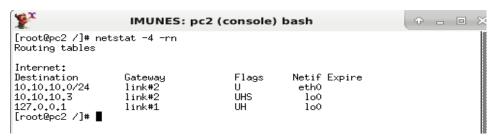


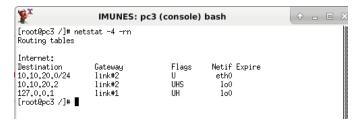
## PC1:



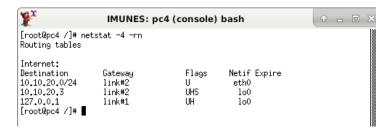
## PC2:



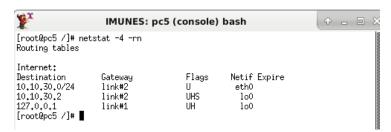
## PC3:



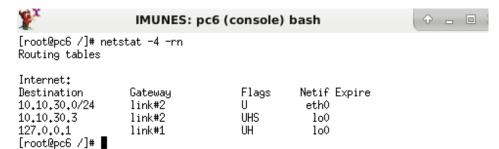
## PC4:



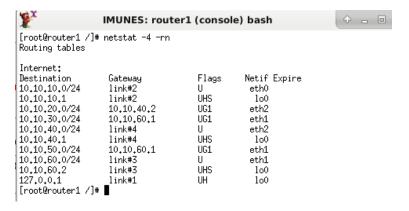
## PC5:



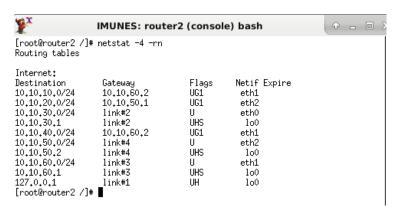
#### PC6:



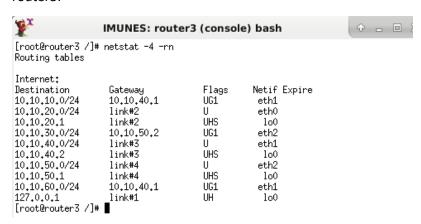
#### router1:



#### router2:

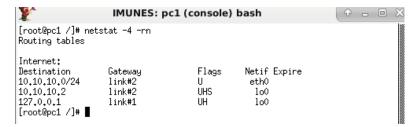


# router3:

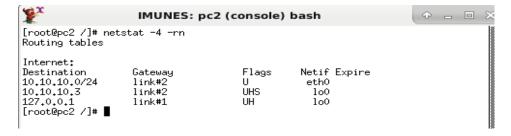


#### 23.

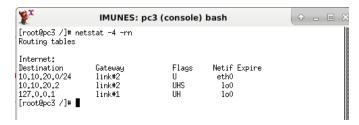
#### PC1:



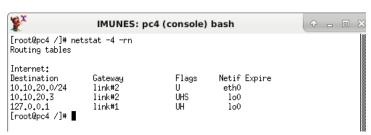
## PC2:



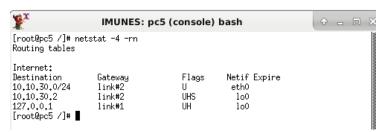
## PC3:



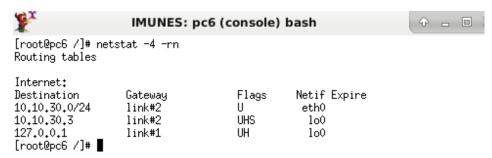
## PC4:



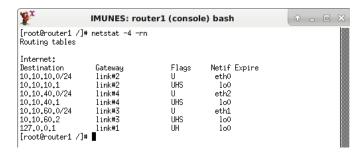
# PC5:



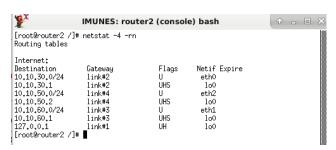
#### PC6:



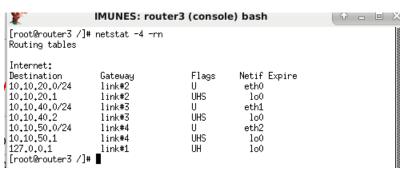
#### router1:



## router2:

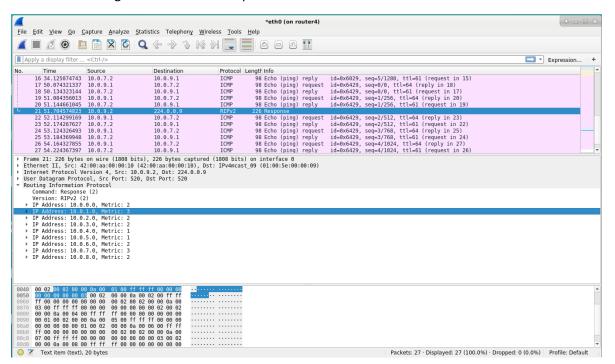


#### router3:



Wireshark bilježi slanje paketa, ali se oni samo vrte u petlji pa s vremenom ttl prijeđe dozvoljena "ograničenja" te se paket odbaci.

- **24.** Prvi poslani paket ima ttl 60, dok ostali imaju 61 (ping sa pc prema serveru). Ako pingamo sa servera prema pc onda svi paketi imaju ttl 61. Koristeći funkciju traceroute zaključujemo da se paketi šalju istim putem (npr. od pc do servera 10.0.4.10 -> 10.0.3.1->10.0.0.2->10.0.7.2->10.0.4.10, za smjer sa servera prema pc samo obrnemo strelice).
- 25. Radi se o "odgovoru" odnosno Responsu.



Jedina razlika u odnosu na ostale pakete jest UDP i RIP dio. Protokol RIP spada u kategoriju tzv. protokola temeljenih na vektorima udaljenosti. Vektor udaljenosti je lista odredišta i pripadajućih udaljenosti do tih odredišta. Razmjenom ovakvih vektora udaljenosti čvorovi mogu jednostavno pronaći najkraće putove do svih ostalih odredišta.

#### 28.

- a) source port: 46588 (pc1) -> destination port: 100 (server), flags: 0x002 (SYN) source port: 100 (server) -> destination port: 46588 (pc1), flags: 0x012 (SYN, ACK)
- b) svi segmenti imaju istu četvorku, koriste iste source i destination portove i adrese
- c) ako koristimo naredbu nc 10.0.8.10 100 < COPYRIGHT dobijemo: 40563 -> 100, flag: 0x018 (PSH, ACK), 100 -> 40563, flag: 0x010 (ACK)
- d) pri uspostavi TCP-veze obje strane objavljuju jedna drugoj koliko su podataka spremne primiti u danom trenutku. Ova veličina naziva se prozor. Svaka strana smije odjednom poslati samo toliko podataka koliko je druga strana objavila u prozoru. Nakon što je poslala tu količinu podataka, strana pošiljatelja mora čekati potvrdu da je barem jedan dio podataka primljen na odredištu. Kad dobije potvrdu, pošiljatelj može poslati dodatnu količinu podataka, ali samo onoliko novih koliko je okteta potvrđeno. Na taj se način u mreži, u svakom trenutku, nalazi najviše onoliko nepotvrđenih podataka kolika je veličina prozora. S obzirom da pošiljatelj ne smije slati nove podatke dok primatelj ne potvrdi primitak starih, primatelj određuje brzinu kojom mu pošiljatelj šalje podatke.

- e) veličina prozora se skoro svaki puta promijeni
- **29.** Ne, nije moguće pokrenuti dva procesa koji slušaju na istim portovima istog računala. Svaki port može biti otvoren samo jednom istovremeno. Drugi proces neće moći slušati na tom istom portu.
- **30.** Sve je isto kao i u prvom slučaju.
- **31.** Oba protokola služe kao poveznica između aplikacijskog i mrežnog sloja, tj. oba protokola obavljaju funkcije važne za pouzdan prijenos podataka kroz mrežu. Oba omogućuju prijenos podataka između krajnjih točaka u mreži.
- **32.** Ako dođe do gubitka, odnosno pogrešnog prijenosa paketa, TCP će to dojaviti pošiljatelju te će on ponovno poslati isti paket. Moguće je ako se prouzroči prenatrpanost mreže, ako je broj poslanih paketa prevelik za pošiljatelja.
- **33.** Veličina prozora TCP-a se može promijeniti, smanjuje se da se spriječi daljnje preopterećenje mreže i gubici paketa te se nakon nekog vremena veličina prozora može povećati. Također moguće je i povećanje kašnjenja, ponovno slanje paketa te smanjenje brzine prijenosa podataka.