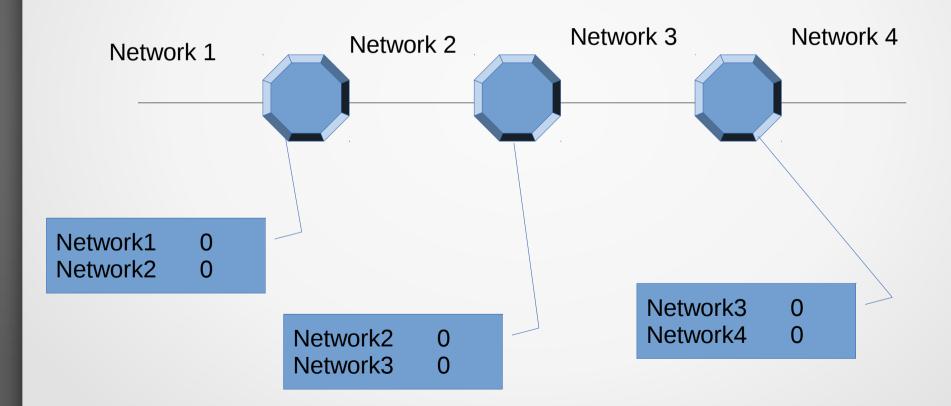
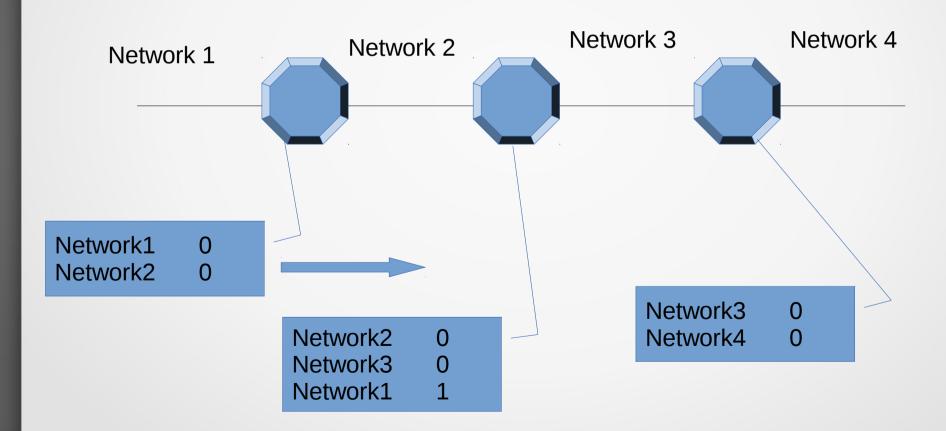
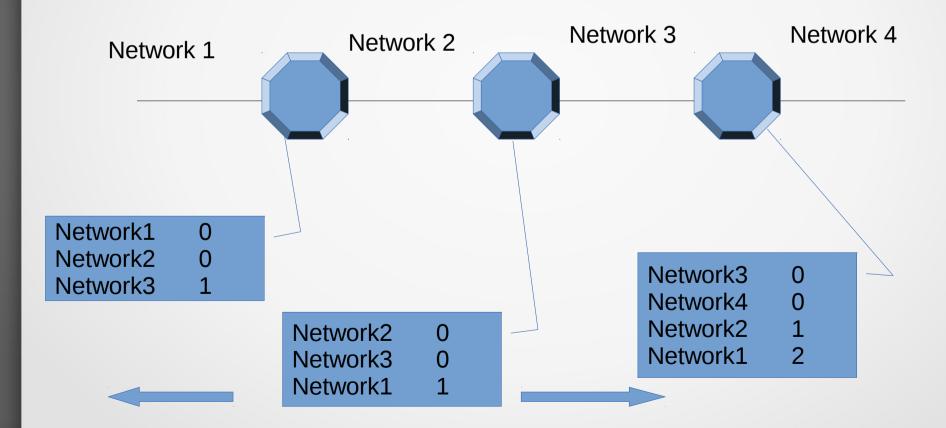
- Protocoles à vecteurs de distance : Routing Information Protocol
  - Protocole de type IGP (Interior Gateway Protocol) utilisant
     l'algorithme « Distance vector protocol » ou Bellman-Ford.
    - Protocole ancien mais pas obsolète (recherche initiale 195x)
    - Très répandu notamment via l'implémentation BSD routed
  - RFC de référence:
    - RFC 1058 (RIPv1) 1988.
    - RFC 2453 (RIPv2) 1998
  - Basé sur UDP port 520

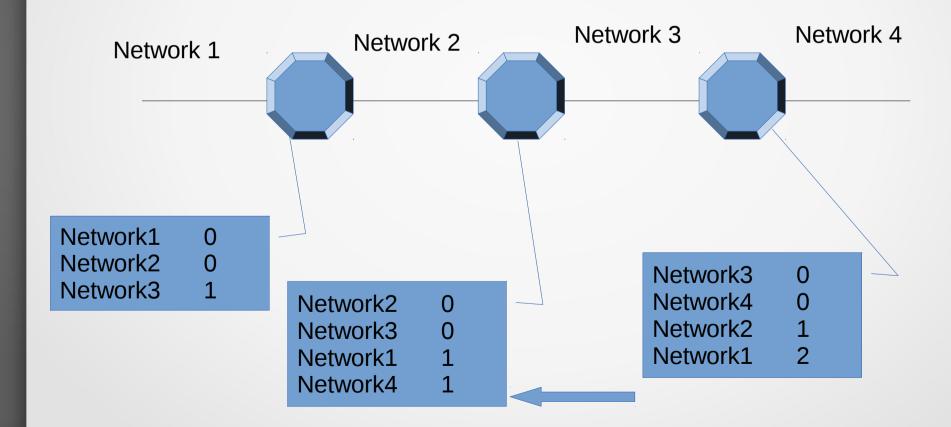
- Distance Vector Protocol
  - Initialement chaque routeur connait sa topologie locale
    - Réseaux directement connectés avec un coût de 0
    - Coût pour joindre ses voisins (en fait le cout pour « traverser » le réseau)
  - Chaque routeur diffuse régulièrement sa table de routage (vecteur de distance) à ses voisins
  - Quand un routeur reçoit un vecteur de distance, il considère chaque route de la manière suivante :
    - Si l'entrée n'existe pas dans sa propre table,
      - → alors il ajoute cette route dans sa table (métrique = distance annoncée + coût pour joindre le voisin)

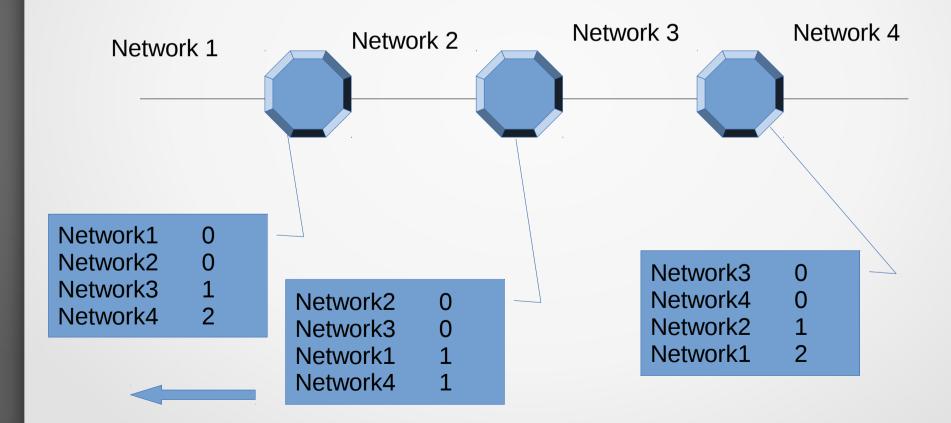
- Distance Vector Protocol
  - Quand un routeur reçoit un vecteur de distance, il considère chaque route de la manière suivante :
    - Si l'entrée existe et que le coût (distance annoncée + coût pour joindre le voisin) est *strictement* inférieur à la métrique de sa table : *c'est une meilleure route*
    - Ou si le voisin qui annonce cette route est le routeur désigné dans sa table comme le prochain saut : c'est une mise à jour
      - → alors il met à jour sa table.



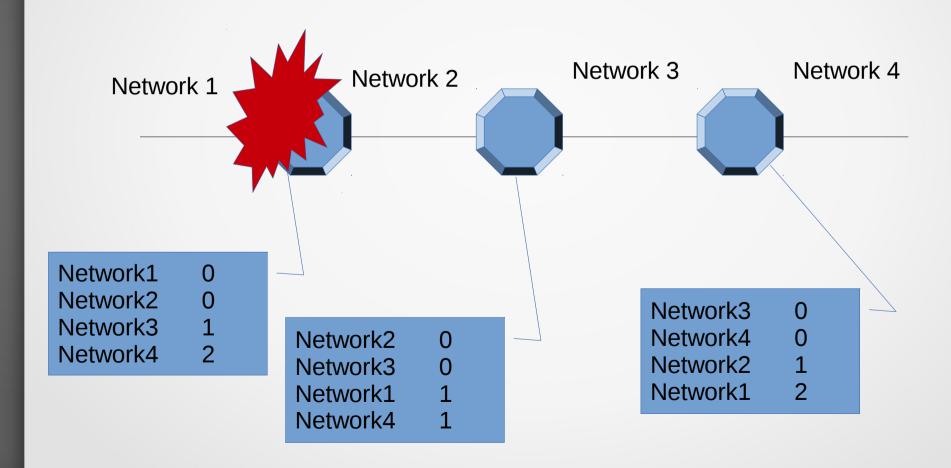




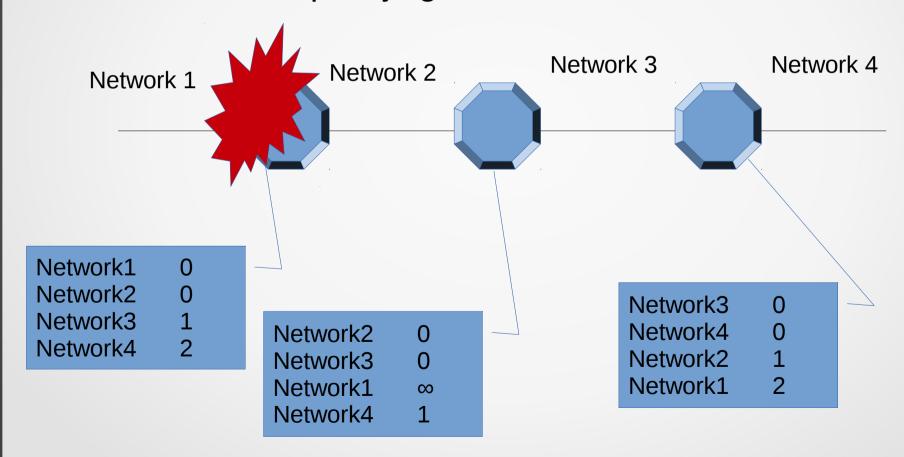




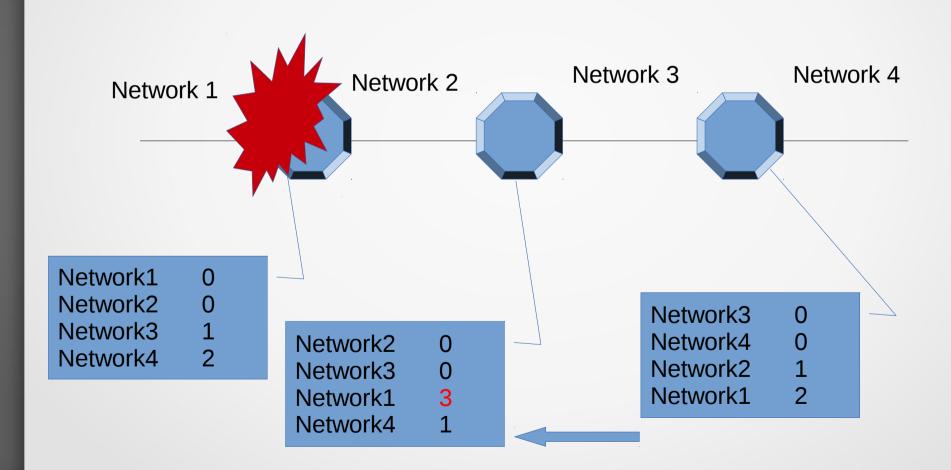
Problème du compte à l'infini.

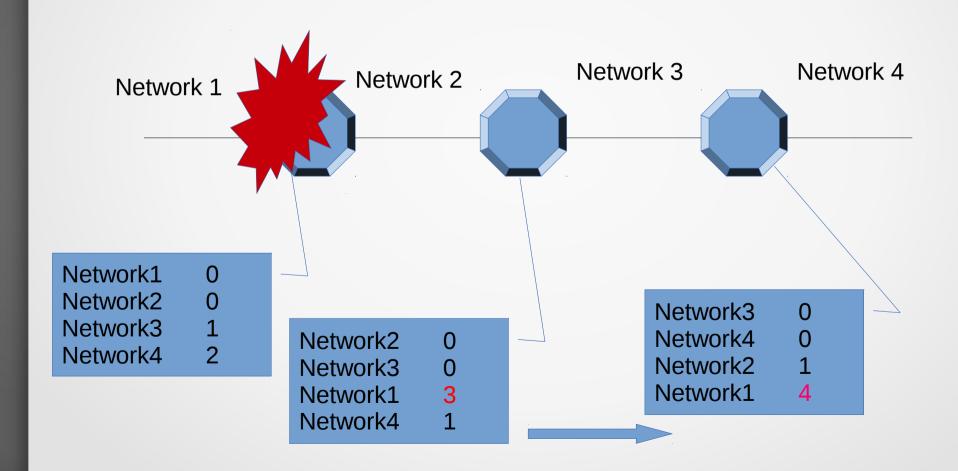


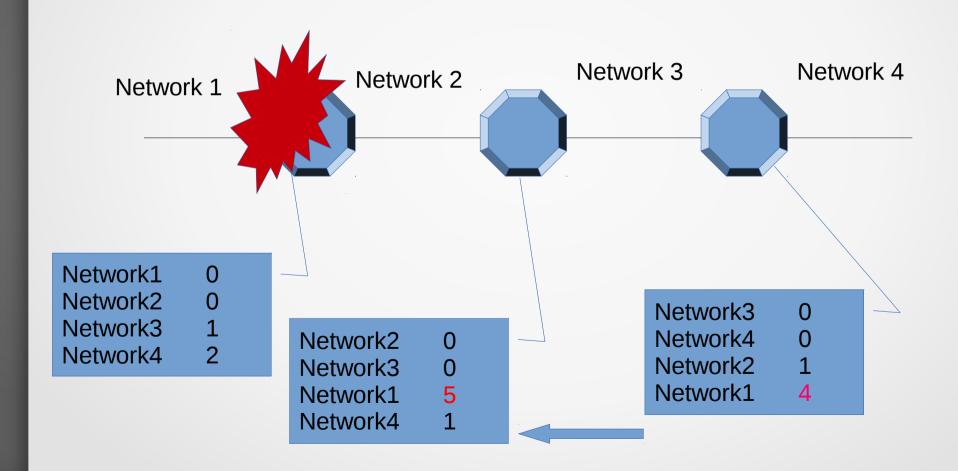
 R2 ne reçoit plus de message de R1 considère que Network1 n'est plus joignable.



Mais reçoit le message de R3 !!!.







- Split horizon
  - Principe:
    - Ne jamais renvoyer les routes apprises par un voisin à ce voisin
    - Génralement implémenté sur une interface
      - Ne jamais renvoyer les routes apprises par un message venant d'une interface sur cette même interface.
    - Variante : Split horizon with poisoned reverse
      - Renvoyer les routes apprises par un voisin à ce voisin avec la métrique « infinity » »
    - Cela corrige t-il le problème du compte à l'infini ?

- Triggered Updates :
  - Principe réduire la fenêtre de temps de vulnérabilité en envoyant une mise à jour à chaque fois qu'un routeur change la métrique d'une route dans sa table de routage.
  - Permet aussi une convergence plus rapide.

- Les Timers usuels RIP
  - Updates (table de routage): 30s + small random.
  - Timeout : 180s L'entrée est conservée avec une métrique de 'infinity' et envoyée dans chaque réponse.
  - Garbage collection: 120s L'entrée est supprimée de la table de routage.
  - Hold-down timer (non standard) Période de temps pendant laquelle un routeur ne prend pas en compte cette entrée même si elle est reçue dans une annonce.

- Les limites de RIPv1
  - Pas de notion de hiérarchie
  - VLSM non supporté
  - Les coûts sont fixes (non liés à la bande passante)
  - Infinity=16 (diamètre maximum d'une topologie)
  - Pas d'authentification possible entre routeurs

#### Extension RIPv2

- Support VLSM
- Next hop information
- Utilisation d'envoi en Multicast: 224.0.0.9
- Support de méthodes d'authentification entre routeurs.

#### Limitations restantes

- Les coûts sont toujours fixes (non liés à la bande passante)
- Pas de notion de hiérarchie
- Infinity=16 (diamètre maximum d'une topologie)

- Format des messages :
  - Deux types de commandes (Requête et réponse)
  - Requête
    - Quand un routeur veut remettre à jour sa table de routage (initialisation) envoi en broadcast/multicast depuis et sur le port 520.
    - Peut contenir:
      - Soit, une liste de n RTE (de 0 à 25 ) correspondant aux routes demandées.
      - Soit, une seule entrée AF=0 metrique=16. Pour une requête de la table complète.
    - Dans le cas d'une requête spécifique (une ou plusieurs RTE), la réponse ne prend pas en compte le mécanisme de split-horizon.

- Format des messages :
  - Réponse
    - Commande Envoyée:
      - Quand un routeur répond à une requête reçue.
      - Quand un routeur envoi des réponses non sollicitées (envoi régulier des informations de la table de routage)
      - Dans le cas des triggered updates (peut n'être qu'une partie de la table de routage).

#### Rip v1:

+-+-+	-+-+-+	-+-+-	+-+	+-+-	+-+	-+-+-+	-+-+-+	-+-+-	+-+-+-	+-+-+
co	mmand	(1)	I	version	(1)	1	must	be zero	(2)	- 1
+			+			-+				+
I										1
~				F	RIP E	ntry (20	)			~
I										1
+			+			-+		+		+

#### Rip v1 entry:

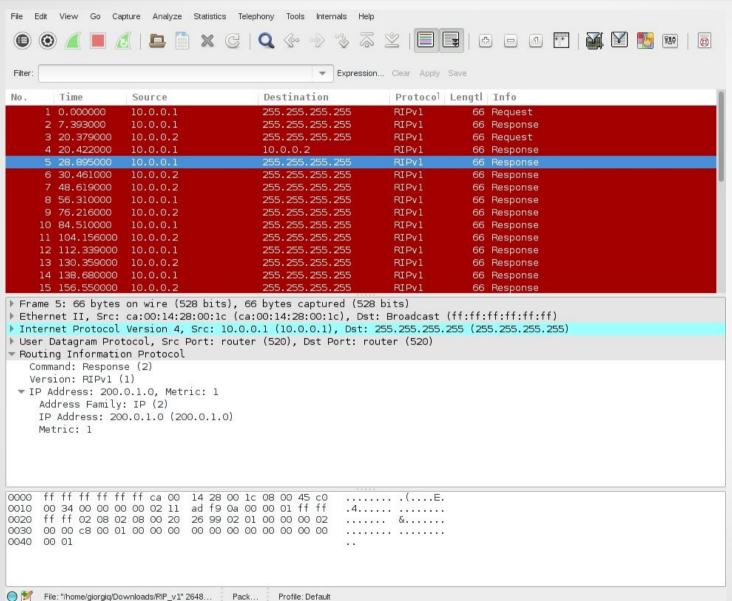
+-	-+-+
address family identifier (2)   must be zero (2)	- 1
+	+
IPv4 address (4)	1
must be zero (4)	+
· +	+
must be zero (4)	1
+	+
metric (4)	1
+	+

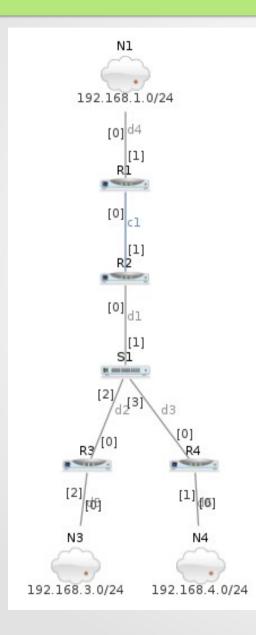
#### Rip v2:

+-+-+-+	-+-+-+-+-	+-+-+-+-+	-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-	+-+
Command	(1)   Vers	ion (1)	unused	I
+		+		+
1	0xFFFF	1	Authentication Type (2)	I
+		+		+
~		Authentic	ation (16)	~
+				+

#### Rip v2 entry:

Address Family Identifier (2)   Route Tag (2)	+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-		-+-+-+-+-+
IP Address (4)	Address Family Identifi	er (2)   Route Tag	(2)
Subnet Mask (4)	+		+
Subnet Mask (4)     +	I	IP Address (4)	1
+	+		+
Next Hop (4)	ı	Subnet Mask (4)	1
· ++	+		+
	ı	Next Hop (4)	1
Metric (4)	+		+
	ı	Metric (4)	I
++	+		+





Router R1 router rip network 192.168.1.0/24 network 10.0.0.0/30

Router R2 router rip network 10.0.0.0/30 network 10.0.0.8/29

Router R3 router rip network 10.0.0.8/29 network 192.168.3.0/24

> Router R4 router rip network 10.0.0.8/29 network 192.168.4.0/24

