

Introducción a redes y protocolos.

- Todo el cloud se basa en internet y sus protocolos.
- Es necesario conocerlos minimamente para poder entender que estamos haciendo.
- IP, TCP, HTTP, SSH, etc. ¿?

- Internet es una red global de dispositivos de cómputo que se comunican entre sí de alguna manera, ya sea al enviar correos electrónicos, descargar archivos o compartir sitios web.
- Internet es una red abierta: cualquier dispositivo puede conectarse siempre que siga las reglas del juego.
- En redes, las reglas se conocen como protocolos, y definen cómo cada dispositivo debe comunicarse con otros. Internet se construye con muchas capas de protocolos.

Necesitamos:

- Conexiones físicas entre dispositivos, junto con protocolos para convertir señales electromagnéticas a datos binarios.
- IP: un protocolo que identifica unívocamente los dispositivos que usan direcciones IP, y provee una estrategia de enrutamiento para enviar datos a una dirección IP de destino.
- TCP/UDP: protocolos que pueden transportar paquetes de datos de un dispositivo a otro, y comprobar si hay errores en el camino.
- HTTP y DNS: los protocolos que alimentan World Wide Web, que el navegador usa cada vez que carga una página web.

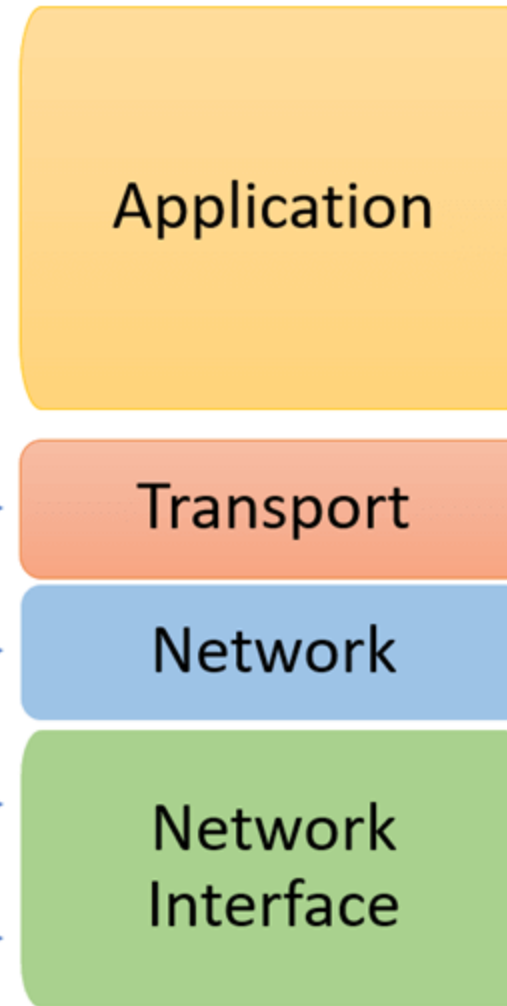
Modelo OSI

- OSI: Open Systems Interconnection.
- Estándar que tiene por objetivo conseguir interconectar sistemas de procedencia distinta para que estos pudieran intercambiar información sin ningún tipo de impedimentos debido a los protocolos con los que estos operaban de forma propia según su fabricante.

OSI Reference Model



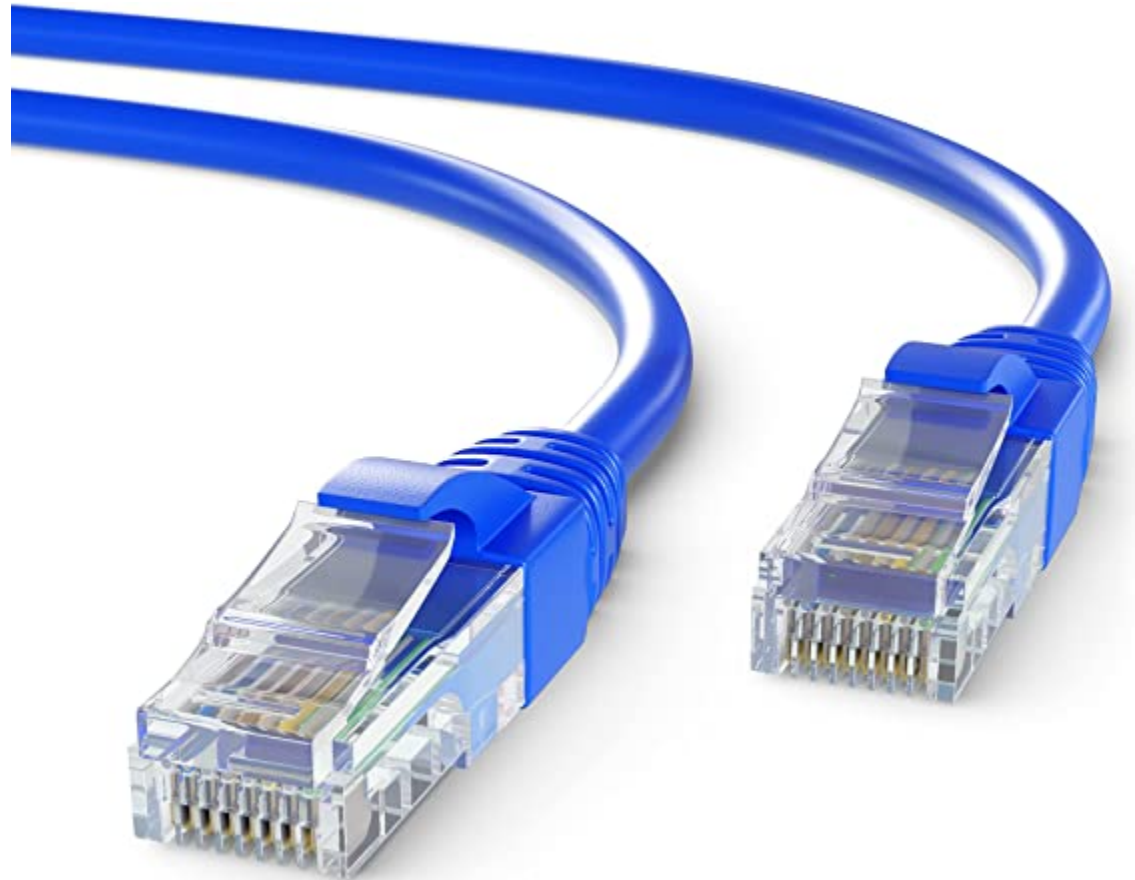
TCP/IP Conceptual Layers



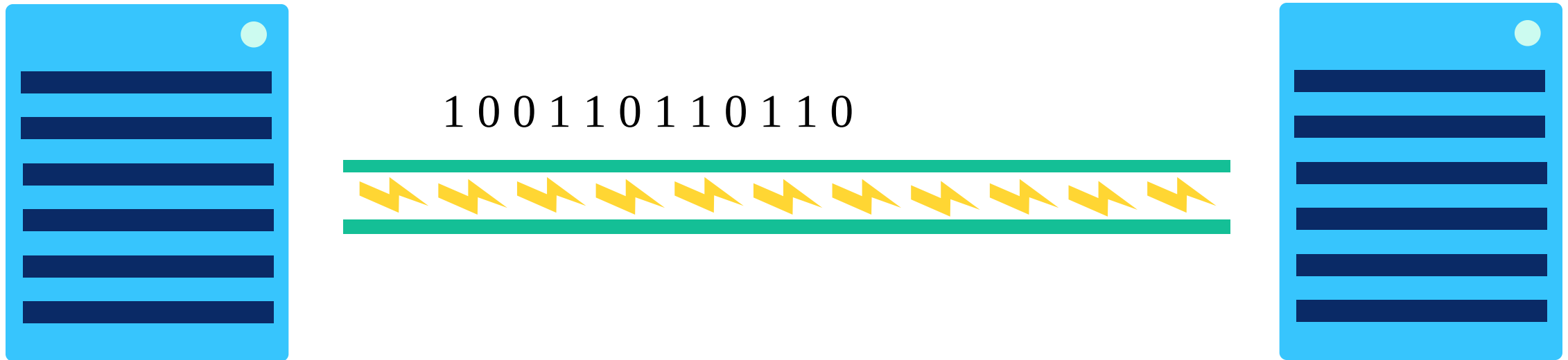
© guru99.com

Capa Física

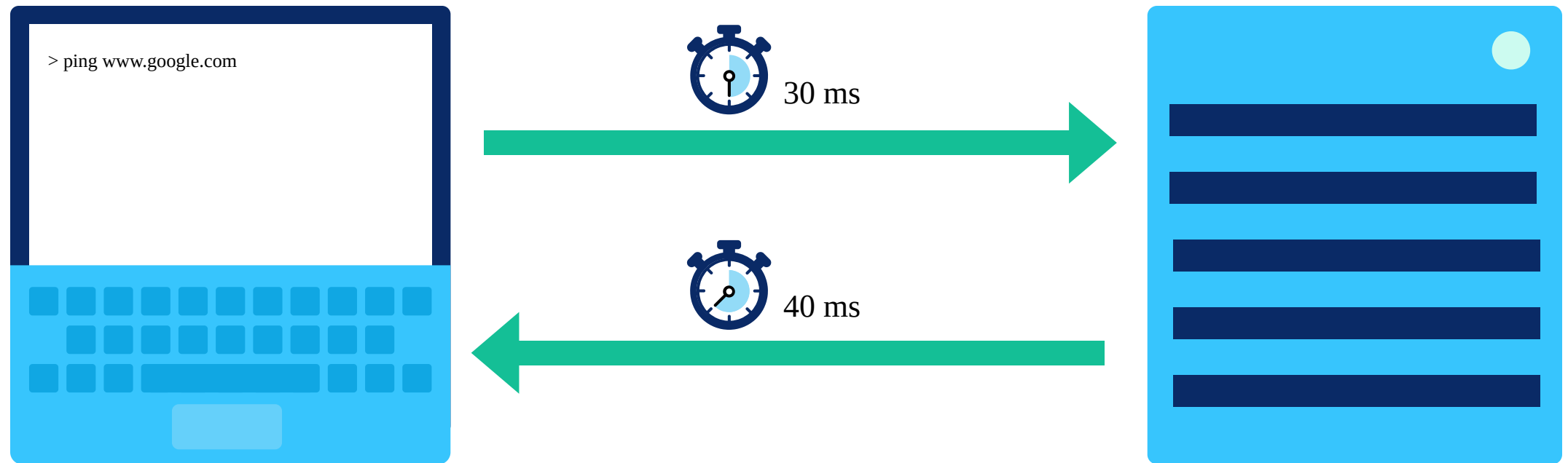
- Transformaciones que se le hacen a la secuencia de bits para transmitirlos de un lugar a otro.
- Los bits se manejan como niveles eléctricos
- Protocolos Físicos: Ethernet, Wifi, Bluetooth



Por ejemplo los cables ethernet envían datos a través de una red, transmitiendo pulsos de electricidad que representan datos binarios:



- Ancho de banda: máxima tasa de bits de un sistema. Si una conexión de red tiene un ancho de banda de 100 Mbps, significa que no puede transferir más de 100 megabits por segundo.
- Latencia: tiempo entre el envío de un mensaje de datos y la recepción de dicho mensaje, medido en milisegundos.



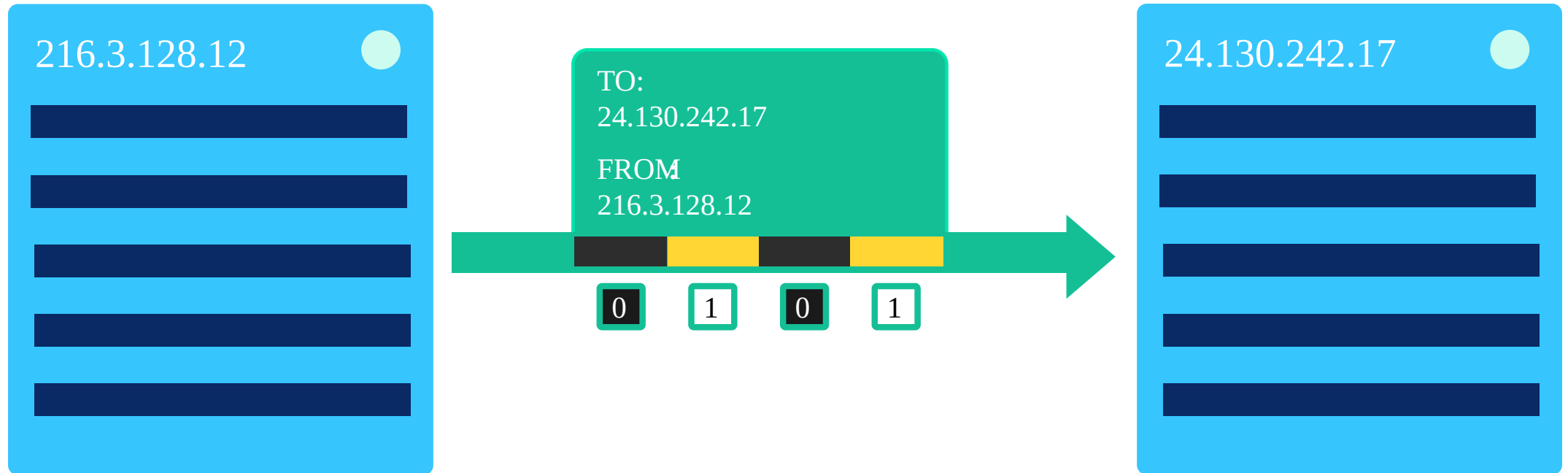
Capa de enlace de datos:

- Transferencia fiable de información a través de un circuito de transmisión de datos.
- Conseguir que la información fluya, libre de errores, entre dos máquinas que estén conectadas directamente.
- Encapsulan los datos a enviar en paquetes.

Capa de Red

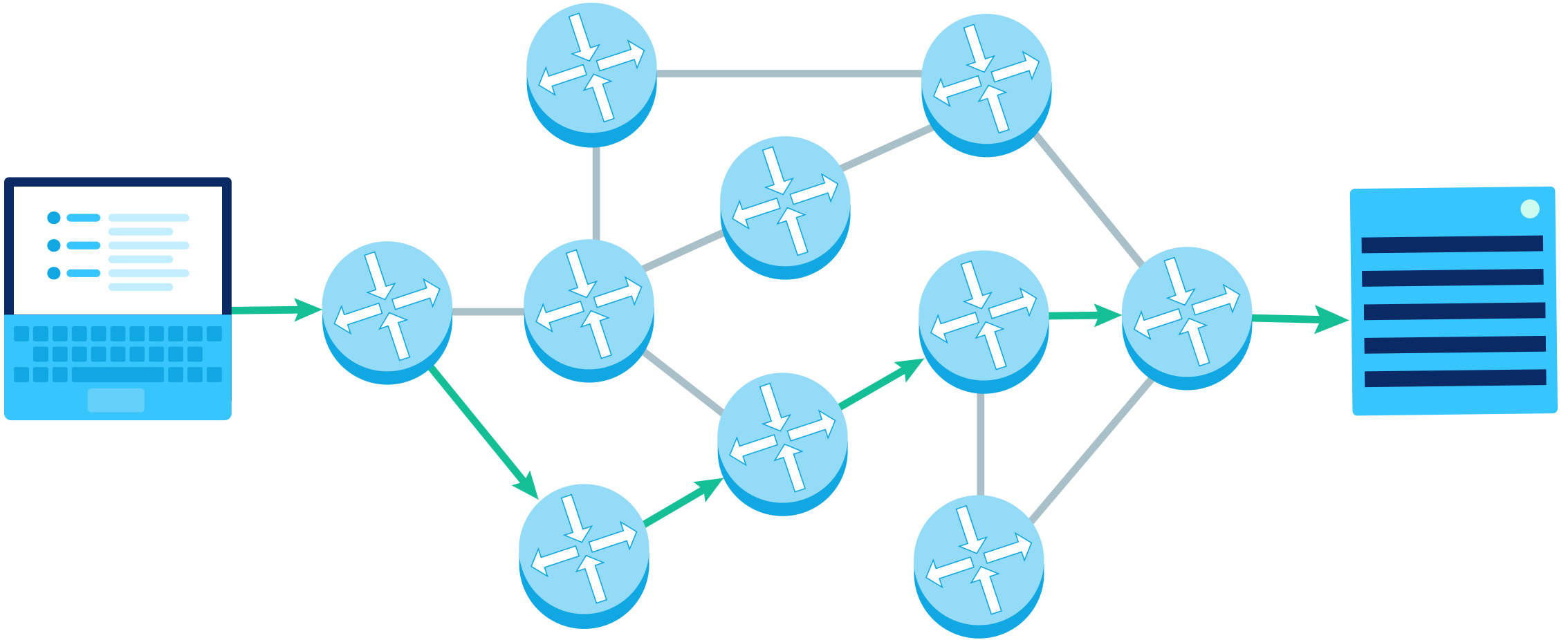
- Protocolo IP (Internet Protocol).
- Los dispositivos envían todo tipo de mensajes a otros dispositivos.
- Un mensaje puede ser un pequeño ping para comprobar si otro dispositivo está en línea, o puede ser una página web completa.
- Existe un límite al tamaño de un mensaje, ya que hay un límite a la cantidad de datos que pueden ser razonablemente transmitidos a la vez por las conexiones físicas de red entre dispositivos.
- Protocolo Internet (IP) describe la estructura de los paquetes
- El actual y más popular protocolo de red es IPv4.

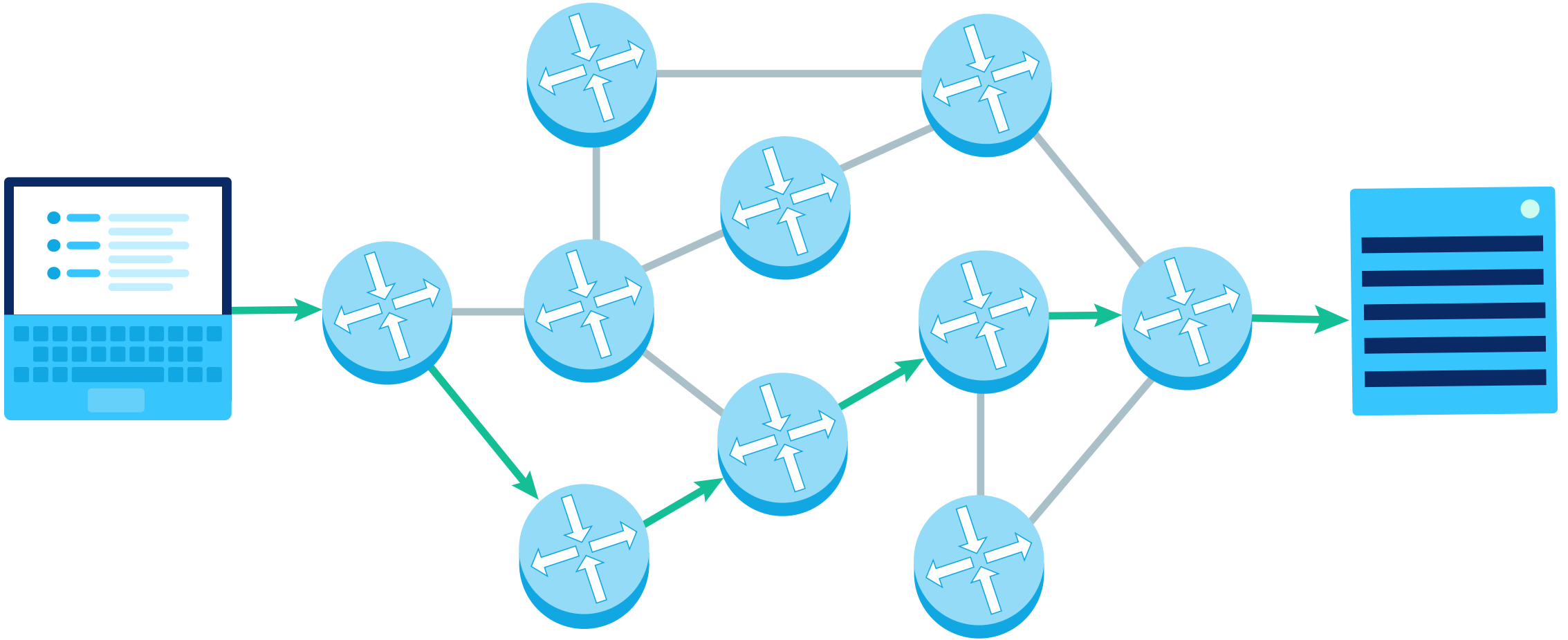
- Se usa para toda la comunicación por Internet tanto para manejar direccionamiento como enrutamiento.
- Uso de direcciones IP para identificar de forma única los dispositivos conectados a Internet.



- Puedes pensar que los paquetes IP son como cartas de correo: el encabezado es el sobre con toda la información de enrutamiento que necesita la oficina de correos.

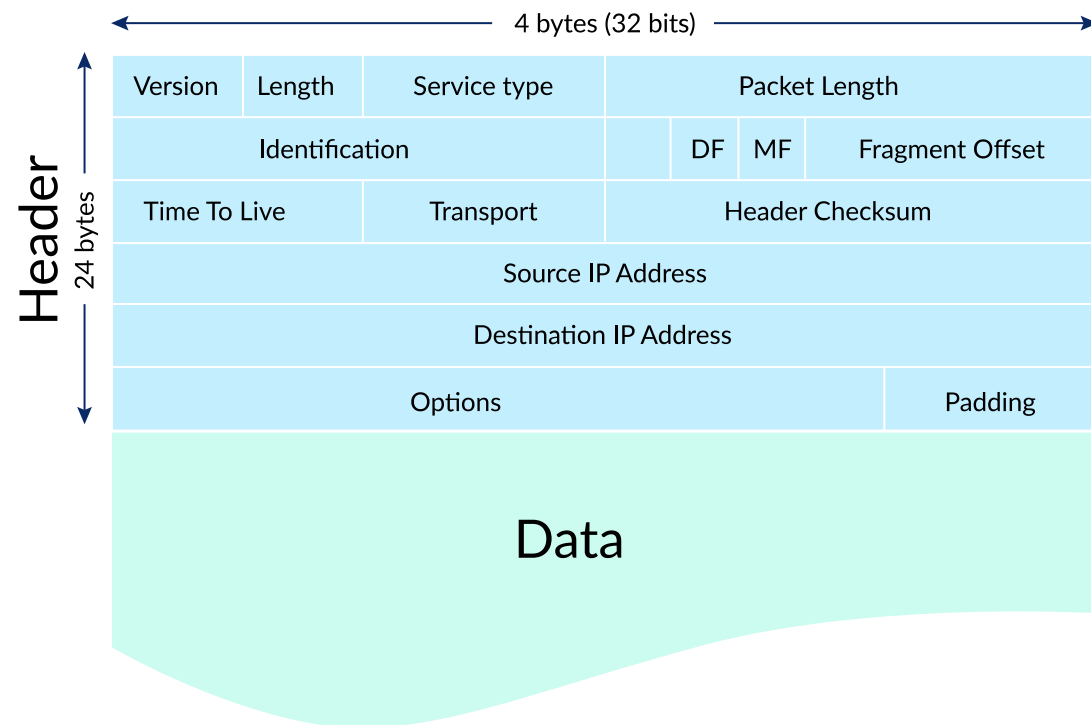
- Entrega de los paquetes de datos no confiables.
- "Mejor esfuerzo": lo hará lo mejor posible, pero garantizando poco.
- Al no garantizar nada sobre la recepción del paquete, este podría llegar dañado, en otro orden con respecto a otros paquetes, duplicado o simplemente no llegar.
- Mediante el protocolo IP y una serie de técnicas se busca la mejor ruta para llegar de una máquina a otra.





- A menudo hay muchas rutas posibles que un paquete puede seguir para llegar al mismo destino. La disponibilidad de múltiples rutas aumenta la redundancia de una red.
- Internet es un sistema masivo y complejo con millones de componentes que pueden dañarse en cualquier momento y muchos de esos componentes de hecho se dañan.
- <https://www.submarinecablemap.com/>

- Una dirección IP es un número que identifica de manera lógica y jerárquicamente a una interfaz de un dispositivo (habitualmente una computadora), dentro de una red que utilice el protocolo de Internet (Internet Protocol),
- Las cabeceras IP contienen las direcciones de las máquinas de origen y destino (direcciones IP). Direcciones que serán usadas por los enrutadores (routers) para decidir el tramo de red por el que reenviarán los paquetes.
- Cada paquete IP contiene tanto un encabezado (de 20 o 24 bytes de longitud) como datos (de longitud variable).
- El encabezado incluye las direcciones IP de la fuente y del destino, además de otros campos que ayudan a enrutar el paquete.



- Las direcciones IP son jerárquicas:

79.155.135.7

- La primera secuencia de bits identifica la red y los bits al final identifican el nodo individual en la red.
- Por ejemplo los dos primeros octetos identifican una red administrada por Telefónica 79.155. Los dos últimos octetos identifican ese servidor en esa red 135.7.
- <https://www.cual-es-mi-ip.net/>

- Comando `ifconfig` en linux, `ipconfig` en windows.
- Cada interfaz de red tiene su propia dirección IP.

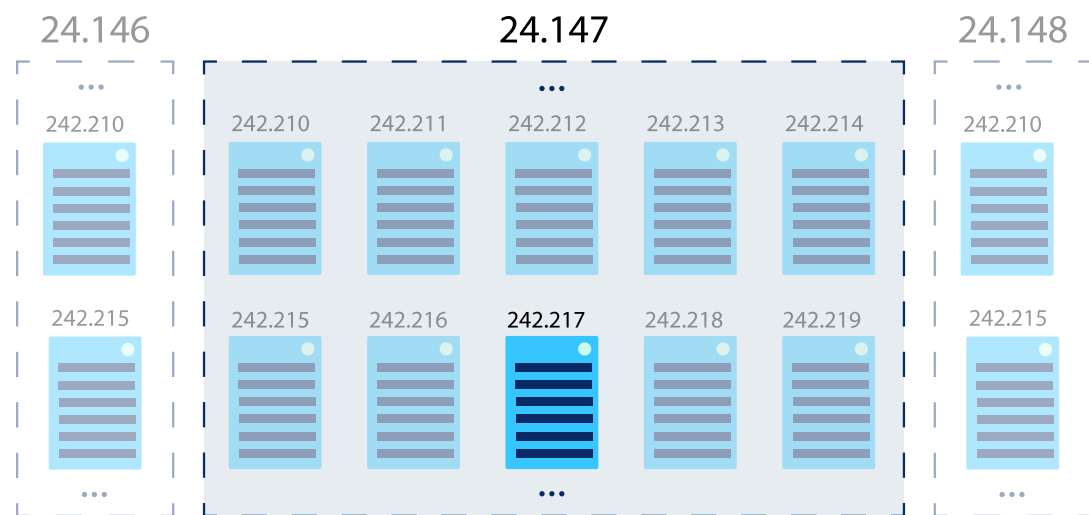
Adaptador de LAN inalámbrica Wi-Fi:

```
Sufijo DNS específico para la conexión. . . :  
Dirección IPv6 . . . . . : fd17:f585:9436:1:14f2:a88e:50d4:72ab  
Dirección IPv6 temporal. . . . . : fd17:f585:9436:1:d9c6:9299:a74f:eb18  
Vínculo: dirección IPv6 local. . . : fe80::14f2:a88e:50d4:72ab%20  
Dirección IPv4. . . . . : 192.168.1.52  
Máscara de subred . . . . . : 255.255.255.0  
Puerta de enlace predeterminada . . . . . : 192.168.1.1
```

Adaptador de Ethernet vEthernet (WSL):

```
Sufijo DNS específico para la conexión. . . :  
Vínculo: dirección IPv6 local. . . : fe80::d5e3:8845:19ba:983b%58  
Dirección IPv4. . . . . : 172.27.0.1  
Máscara de subred . . . . . : 255.255.240.0  
Puerta de enlace predeterminada . . . . . :
```

- El protocolo de Internet IP usa este esquema jerárquico de direcciones para facilitar el enrutamiento de mensajes de origen a destino.
- Una vez que un mensaje llega a la red, un enrutador de red puede encargarse de enviarlo al nodo individual.
- Subredes: Los administradores de red pueden dividir las direcciones IP en subredes adicionales (subredes) según sea necesario.



Hoy en día se usan dos versiones del Protocolo de Internet:

- IPv4, la primera versión utilizada en Internet
- IPv6, un sucesor compatible con las versiones anteriores
- Poco a poco Internet está agotando las direcciones disponibles por lo que IPv6 utiliza direcciones de fuente y destino de 128 bits, muchas más direcciones que las que provee IPv4 con 32 bits.

Example IPv4 Address:

192.168.172.105

Possible Address Combinations (Approx): 4.3 Billion

4,300,000,000

Example IPv6 Address:

2001:db8:0:1234:0:567:8:1

Possible Address Combinations (Approx): 340 Undecillion

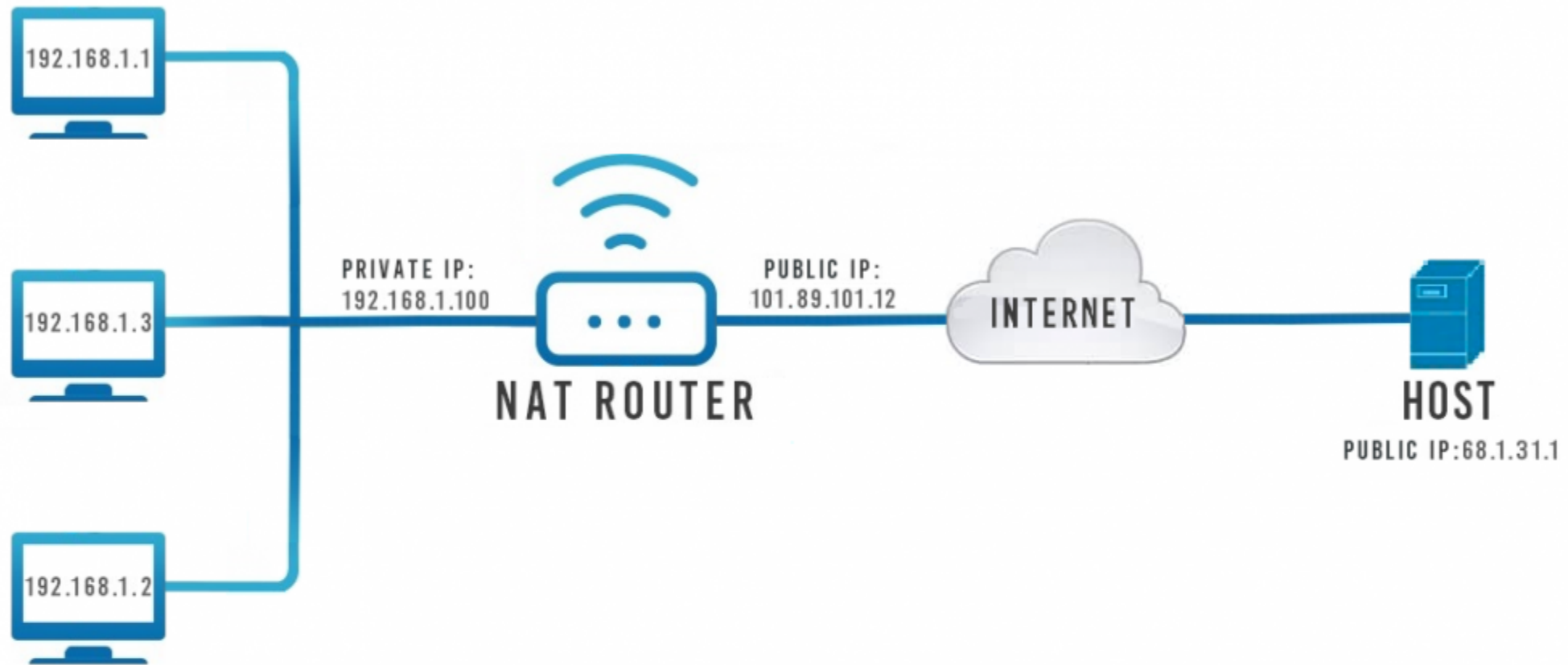
340,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000

IP Pública y Privada

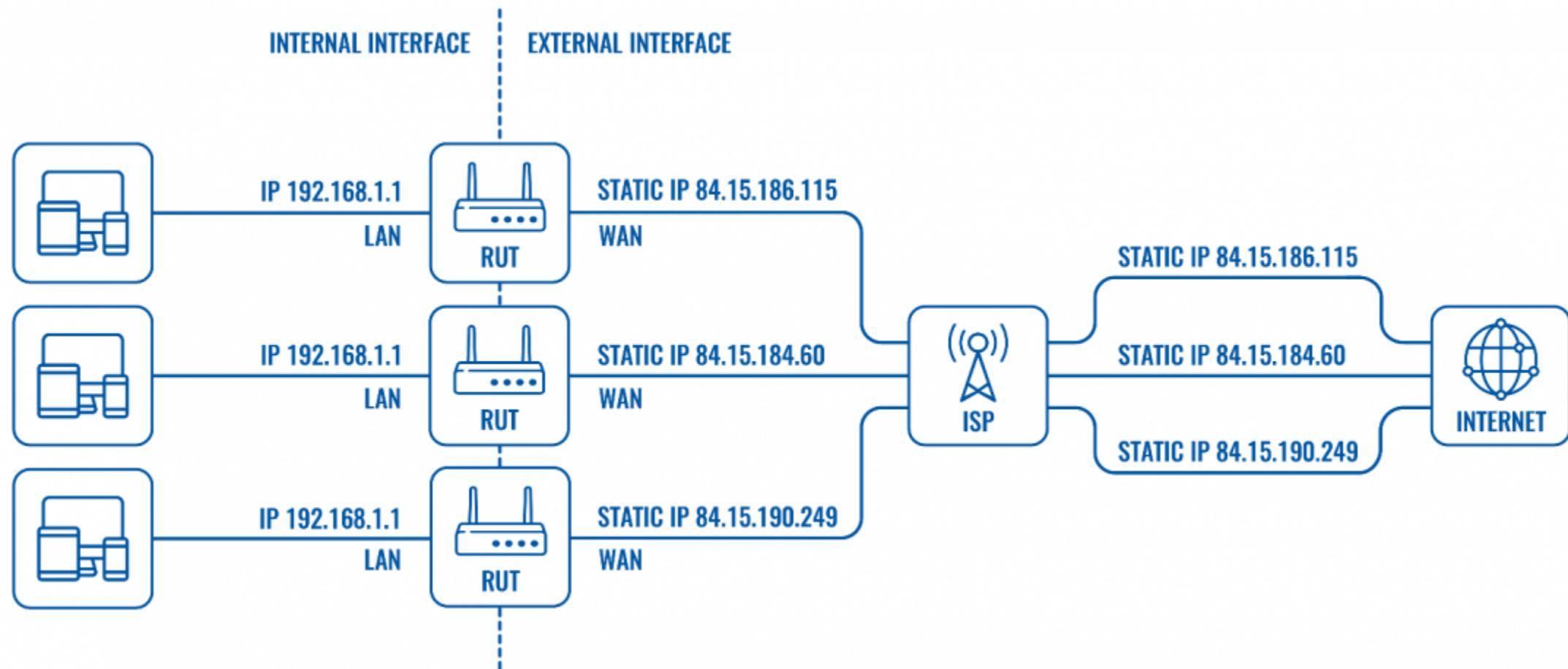
- Existen un grupo de ips que se usan dentro de las redes locales.

From	To	Prefix
10.0.0.0	10.255.255.255	10/8
172.16.0.0	172.31.255.255	172.16/12
192.168.0.0	192.168.255.255	192.168/16





NAT TABLE		
INSIDE PRIVATE IP:PORT	INSIDE PUBLIC IP:PORT	OUTSIDE PUBLIC IP:PORT
192.168.1.1:9688	101.89.101.12:8801	68.1.31.1:23
192.168.1.2:1253	101.89.101.12:5123	68.1.31.1:23
192.168.1.3:1025	101.89.101.12:102	68.1.31.1:23



- La dirección puede cambiar al reconectar. A la posibilidad de cambio de dirección de la IP se denomina dirección IP dinámica.
- Los sitios de Internet que por su naturaleza necesitan estar permanentemente conectados, generalmente tienen una dirección IP fija (IP fija o IP estática); es decir, no cambia con el tiempo.

Capa de transporte:

- El Protocolo Internet (IP) describe cómo dividir mensajes en múltiples paquetes IP y enrutar dichos paquetes a su destino saltando de enrutador a enrutador.
- Sin embargo, IP no maneja todas las eventualidades que pueden ocurrir con paquetes.

- Un dispositivo puede enviar múltiples mensajes a un destino, y este necesita identificar qué paquetes pertenecen a cuál mensaje.
- Los paquetes pueden llegar fuera de orden. Esto puede suceder especialmente si dos paquetes siguen caminos diferentes hacia su destino.
- Los paquetes pueden llegar corruptos, o sea que por alguna razón, los datos recibidos ya no coinciden con los datos enviados originalmente.
- Los paquetes pueden perderse debido a problemas en la capa física o en las tablas de reenvío de los enrutadores.

- Los protocolos de transporte son los encargados de la transferencia libre de errores de los datos entre el emisor y el receptor
- Protocolos de transporte:
 - UDP (User Datagram Protocol): no orientado a la conexión, Útil para audio, video etc. Más rápido.
 - TCP (Transmission Control Protocol): se diseñó específicamente para proporcionar un flujo de bytes confiable de extremo a extremo a través de una interred no confiable.

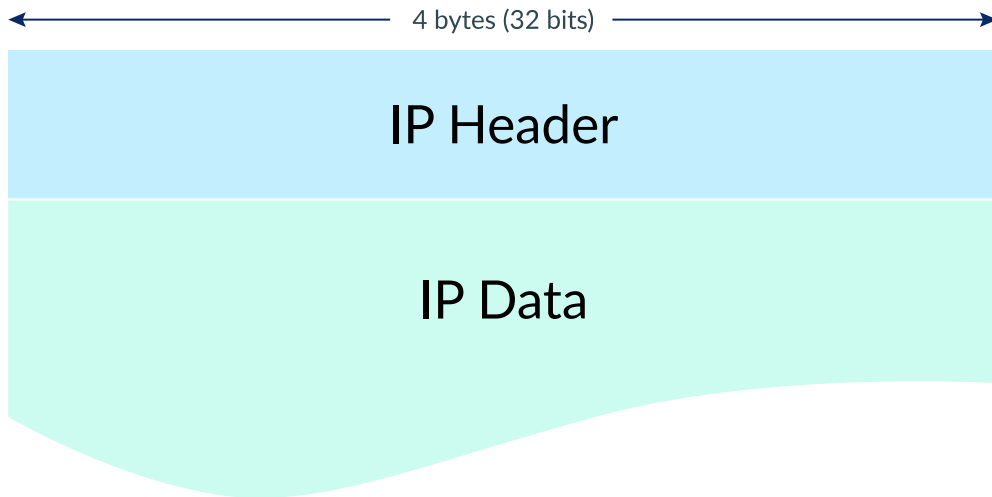
Puertos

- Los protocolos de transporte se ocupan de la administración de los puertos.
- Un dispositivo en red puede recibir mensajes en diferentes puertos virtuales, similar a cómo un puerto marítimo puede recibir barcos en diferentes muelles. Los diferentes puertos virtuales ayudan a distinguir diferentes tipos de tráfico de red.
- Esta asignación de puertos permite a una máquina establecer simultáneamente diversas conexiones con máquinas distintas, ya que todos los segmentos que se reciben tienen la misma dirección, pero van dirigidos a puertos diferentes.
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_TCP_and_UDP_port_numbers

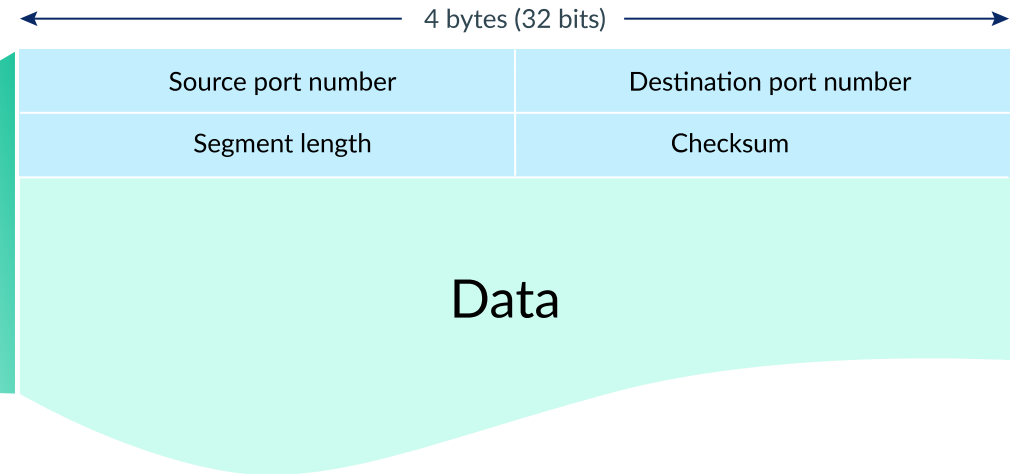
Capa de transporte: UDP

- El Protocolo de datagrama de usuario (UDP) es un protocolo ligero de transporte de datos que funciona sobre IP.
- UDP proporciona un mecanismo para detectar datos corruptos en paquetes, pero no intenta resolver otros problemas.
- UDP es conocido como el protocolo de datos no confiable.

IP packet



UDP segment



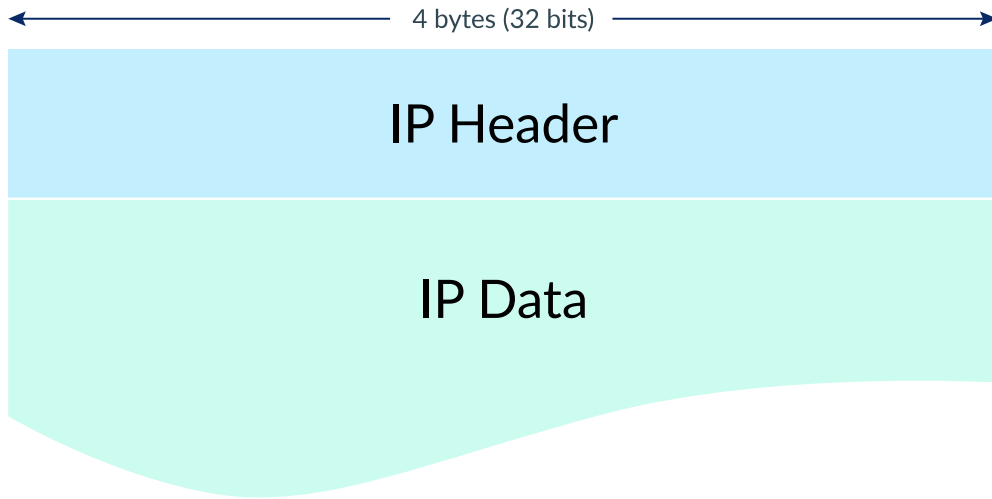
En la cabecera UDP tenemos:

- Los primeros cuatro bytes del encabezado UDP almacenan los números de puerto para el origen y el destino.
- Los siguientes dos bytes del encabezado de UDP almacenan la longitud (en bytes) del segmento (incluyendo el encabezado).
- Los dos últimos bytes del encabezado de UDP son la suma de control, un campo usado por el remitente y el receptor para detectar corrupción de datos.

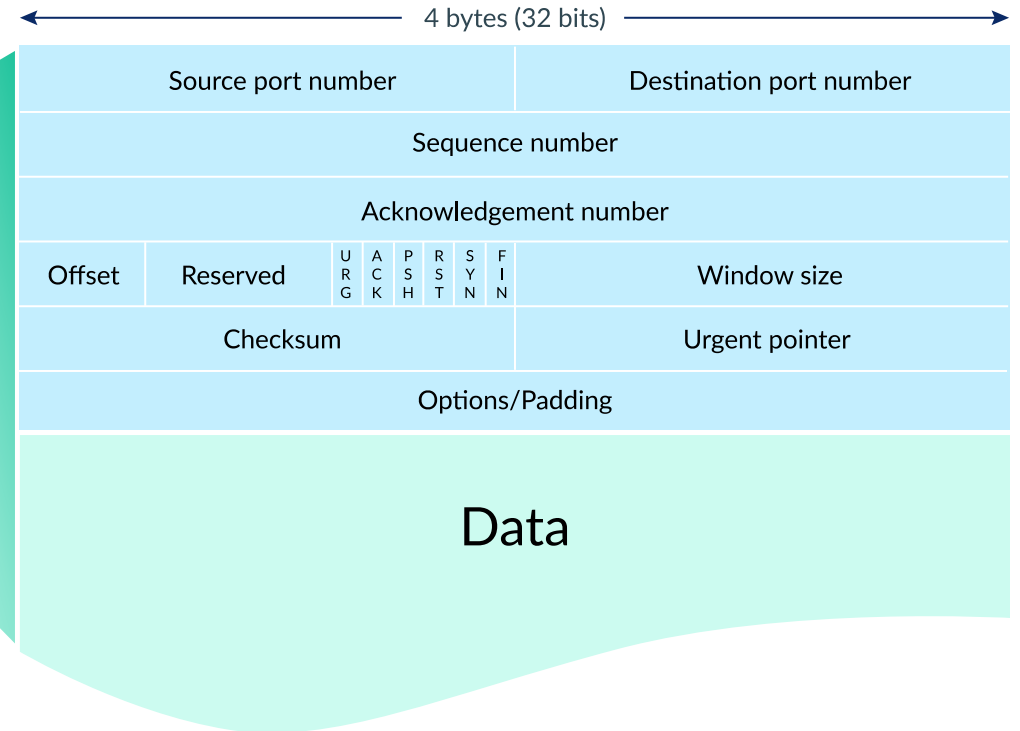
Capa de transporte: TCP

- El Protocolo TCP es un protocolo de transporte que se usa sobre IP para asegurar transmisión confiable de paquetes.
- TCP incluye mecanismos para resolver muchos de los problemas que surgen en la mensajería basada en paquetes, tales como paquetes perdidos, paquetes fuera de orden, paquetes duplicados y paquetes corruptos.
- Dado que TCP es el protocolo usado más comúnmente sobre IP, la pila del protocolo de Internet a veces se denomina TCP/IP.

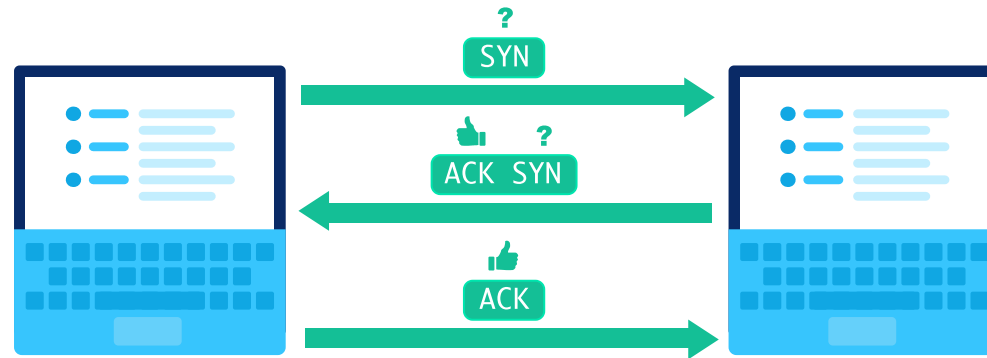
IP packet



TCP segment



- Cuando dos computadoras quieren enviar datos entre sí a través de TCP, necesitan establecer primero una conexión

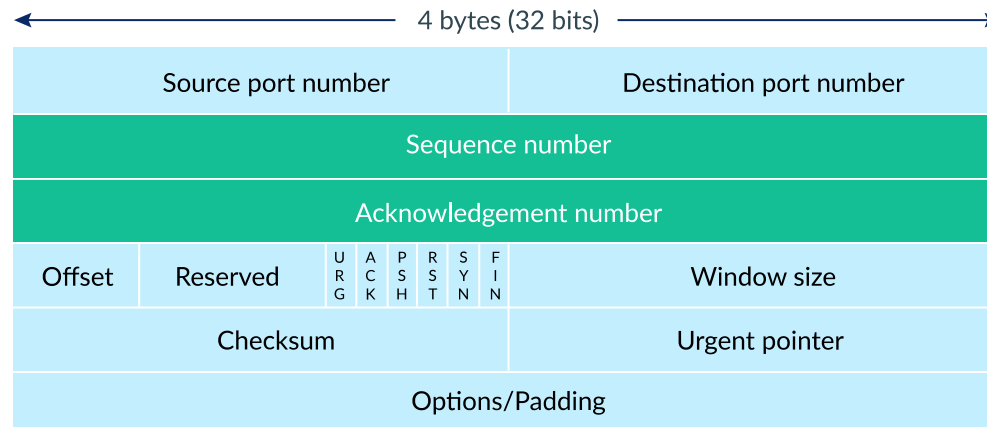


- Cuando un paquete de datos se envía sobre TCP, el destinatario siempre debe confirmar su recepción.

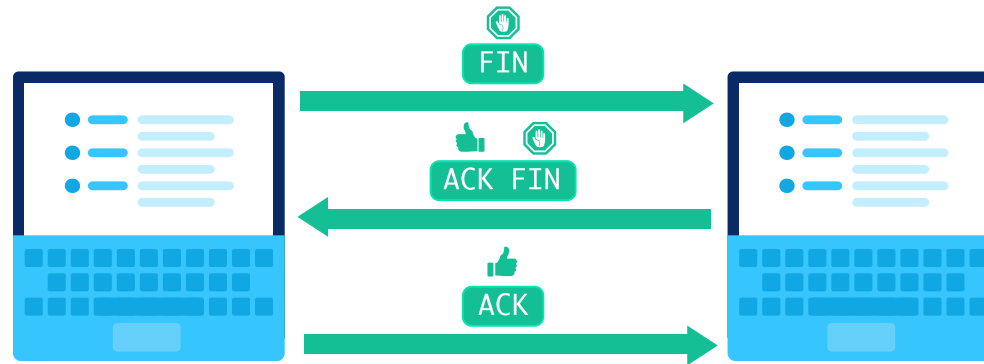


- La primera computadora envía un paquete con datos y un número de secuencia. La segunda computadora confirma con el bit ACK encendido e incrementa el número de confirmación con la longitud de los datos recibidos.

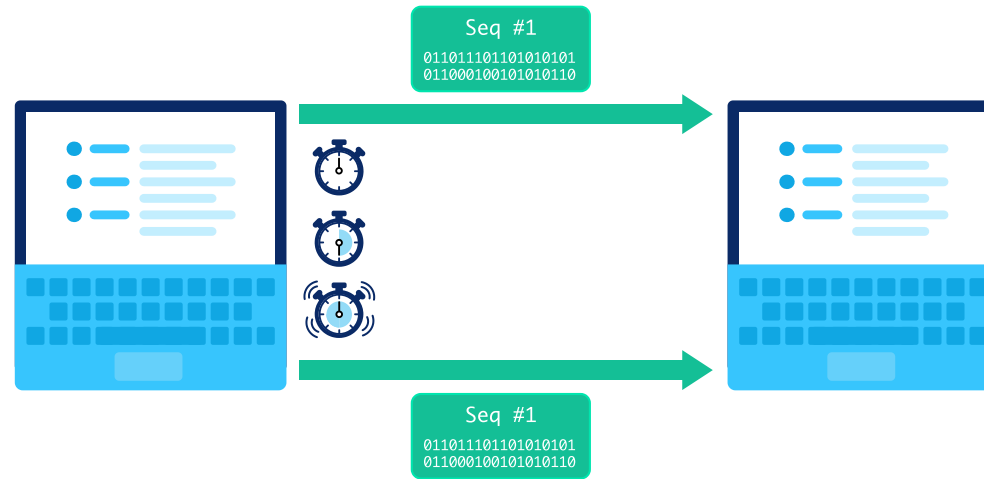
- Los números de secuencia y de confirmación son parte del encabezado de TCP:



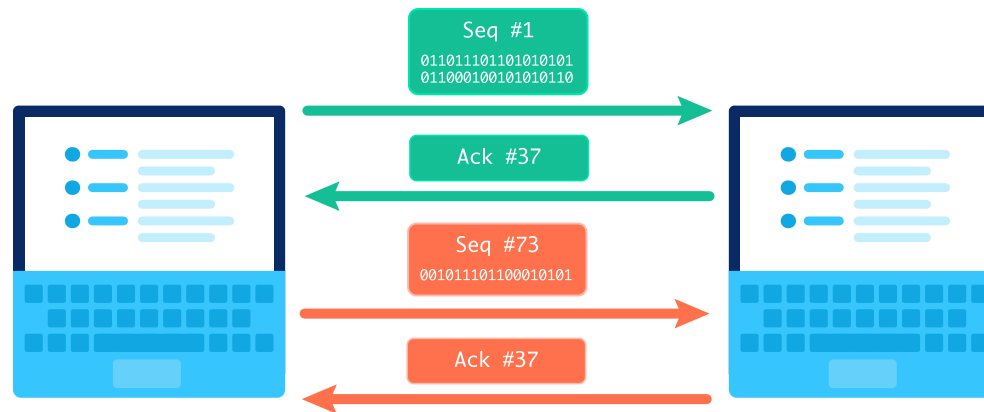
- Cualquiera de las dos computadoras puede cerrar la conexión cuando ya no quiere enviar o recibir más datos.



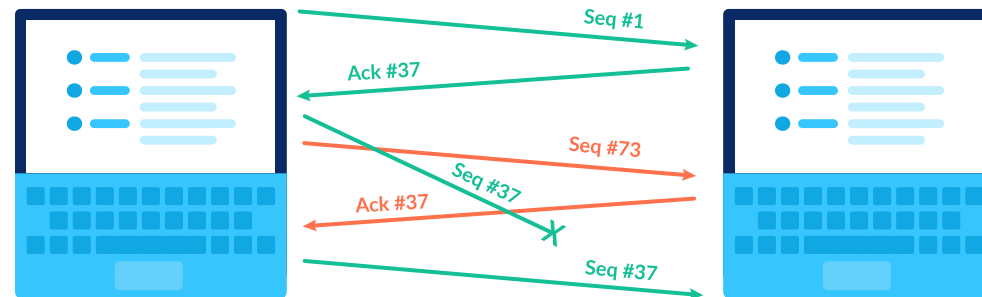
- Las conexiones TCP pueden detectar paquetes perdidos usando un tiempo de espera.



- Las conexiones TCP pueden detectar paquetes fuera de orden usando los números de secuencia y de confirmación.



- El paquete faltante puede ser por ejemplo uno perdido y el remitente debe retransmitir el paquete.

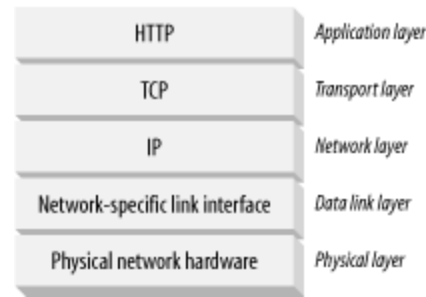


Capa de Aplicación

- Define los protocolos que utilizan las aplicaciones para intercambiar datos.
- Estos protocolos se construyen sobre TCP/IP.
 - HTTP
 - SSH
 - Protocolos para el envío de correo electrónico (SMTP, POP, IMAP)
 - Intercambio de archivos (FTP).
- Cada uno de ellos suele usar un determinado puerto.

HTTP

- Los servidores web utilizan el protocolo Hypertext Transfer Protocol (HTTP) para solicitar el contenido de la página web en esa dirección IP.
- HTTP es el leNguaje común de internet.
- Los componentes básicos de la World Wide Web son clientes y servidores HTTP.
- HTTP usa el protocolo TCP para transportar sus mensajes.
- TCP usa IP para las conexiones, direcciones IP y Puertos.



URIs

- Cada servidor tiene un nombre, de manera que los clientes puedan llamarlo.
- El nombre del servidor se denomina Uniform Resource Identifier o URI.
- Son como direcciones postales de cada servidor.

URLs

- Uniform Resource Locator (URL) es el URI más común.
- Especifica la localización específica de un recurso en un servidor en concreto.
- Tiene 3 partes:
 - Esquema: Describe el protocolo usado para comunicarse con el recurso, normalmente el protocolo HTTP (http://).
 - Dirección
 - Localización: Donde está el recurso localizado en el servidor.

- Una trasación HTTP consiste en un comando de request (del cliente al servidor) y una respuesta (del servidor al cliente).
- Esta comunicación ocurre en bloques formateados llamados mensajes HTTP.
- HTTP soporta distintos comandos, llamados HTTP methods o verbos.
- Cualquier comunicación HTTP tiene asociada un verbo.
- El método dice al servidor que acción tiene que realizar.

- Algunos de estos verbos son: GET, POST, DELETE, PUT etc

Table 1-2. Some common HTTP methods

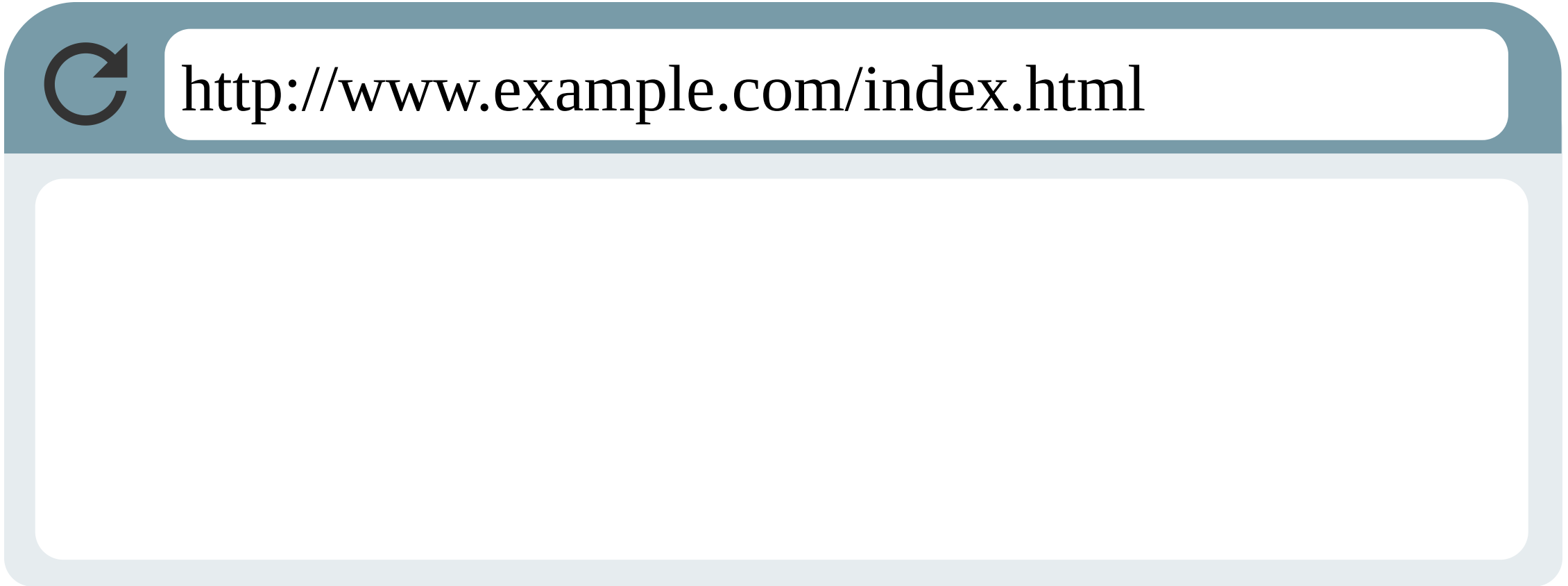
HTTP method	Description
GET	Send named resource from the server to the client.
PUT	Store data from client into a named server resource.
DELETE	Delete the named resource from a server.
POST	Send client data into a server gateway application.
HEAD	Send just the HTTP headers from the response for the named resource.

- Todas las respuestas HTTP tienen un código de status.
- El código es un número de 3 dígitos que dice al cliente si la petición ha sido procesada correctamente o si se requieren otras acciones.

Code	Descripción
200	OK
404	Not Found
500	Server Internal Error

Los pasos que realizamos para mantener una comunicación HTTP son los siguientes:

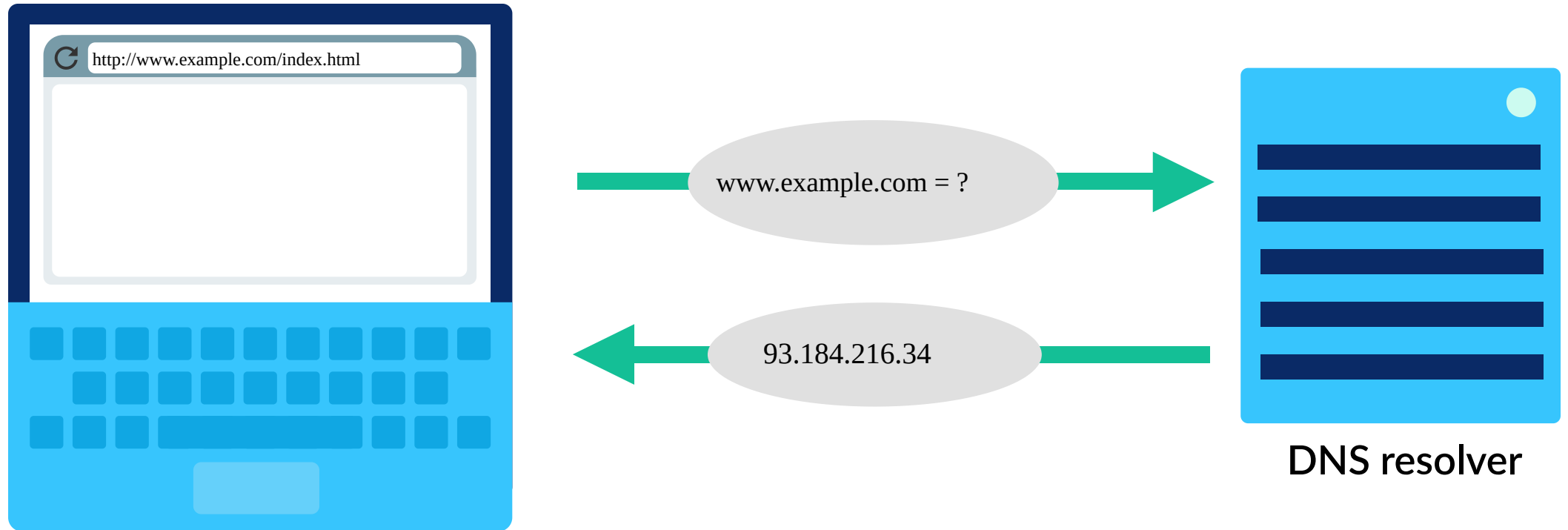
- Paso 1: El usuario escribe una URL en el navegador:



- Para el ejemplo usaremos: <http://www.example.com/index.html>
- Empieza con "http". Es una señal al navegador que necesita usar HTTP para obtener el documento en ese URL.

Paso 2: el navegador busca la IP

- URLs amigables para humanos en los navegadores, como "google.com". Esos nombres de dominio se mapean a direcciones IP. Esto lo maneja el Sistema de nombres de dominio o Domain Name System DNS



- Paso 3: el navegador envía una solicitud HTTP

Una vez que el navegador identifica la dirección IP de la computadora que aloja la URL solicitada, envía una solicitud HTTP.



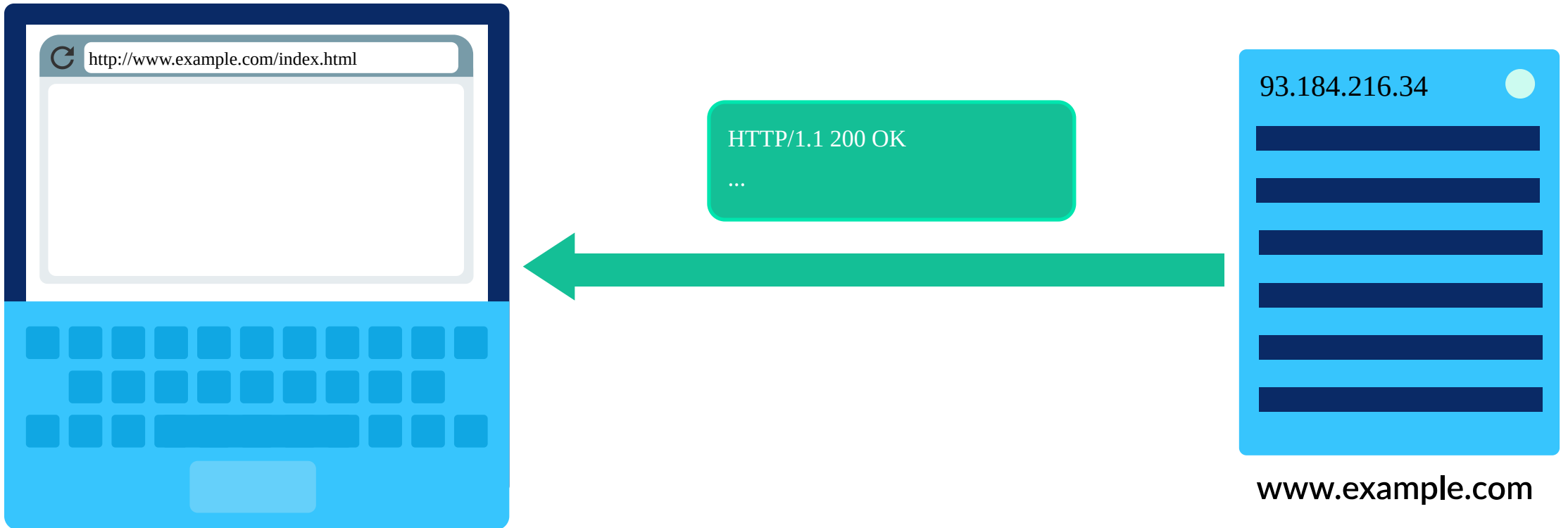
- Una solicitud HTTP puede ser tan corta como dos líneas de texto:

```
GET /index.html HTTP/1.1  
Host: www.example.com
```

- La primera palabra es el verbo HTTP: "GET". Hay otros verbos para otras acciones en web, como enviar datos de un formulario ("POST").
- La siguiente parte especifica la ruta: "/index.html". La computadora que hospeda el sitio web almacena todo su contenido, así que el navegador debe especificar qué página cargar, y en este caso se indica la página principal del sitio.
- La parte final de la primera línea especifica el protocolo y la versión del protocolo: "HTTP/1.1".
- La segunda línea especifica el dominio del URL solicitada. Esto es necesario en caso que el servidor hospedero o anfitrión almacene el contenido de varios sitios web.

Paso 4: el servidor envía de vuelta la respuesta HTTP

- Una vez que la computadora anfitrión recibe la petición HTTP, devuelve una respuesta tanto con el contenido como con los metadatos asociados.



- La respuesta HTTP empieza de forma similar a la solicitud:

```
HTTP/1.1 200 OK
```

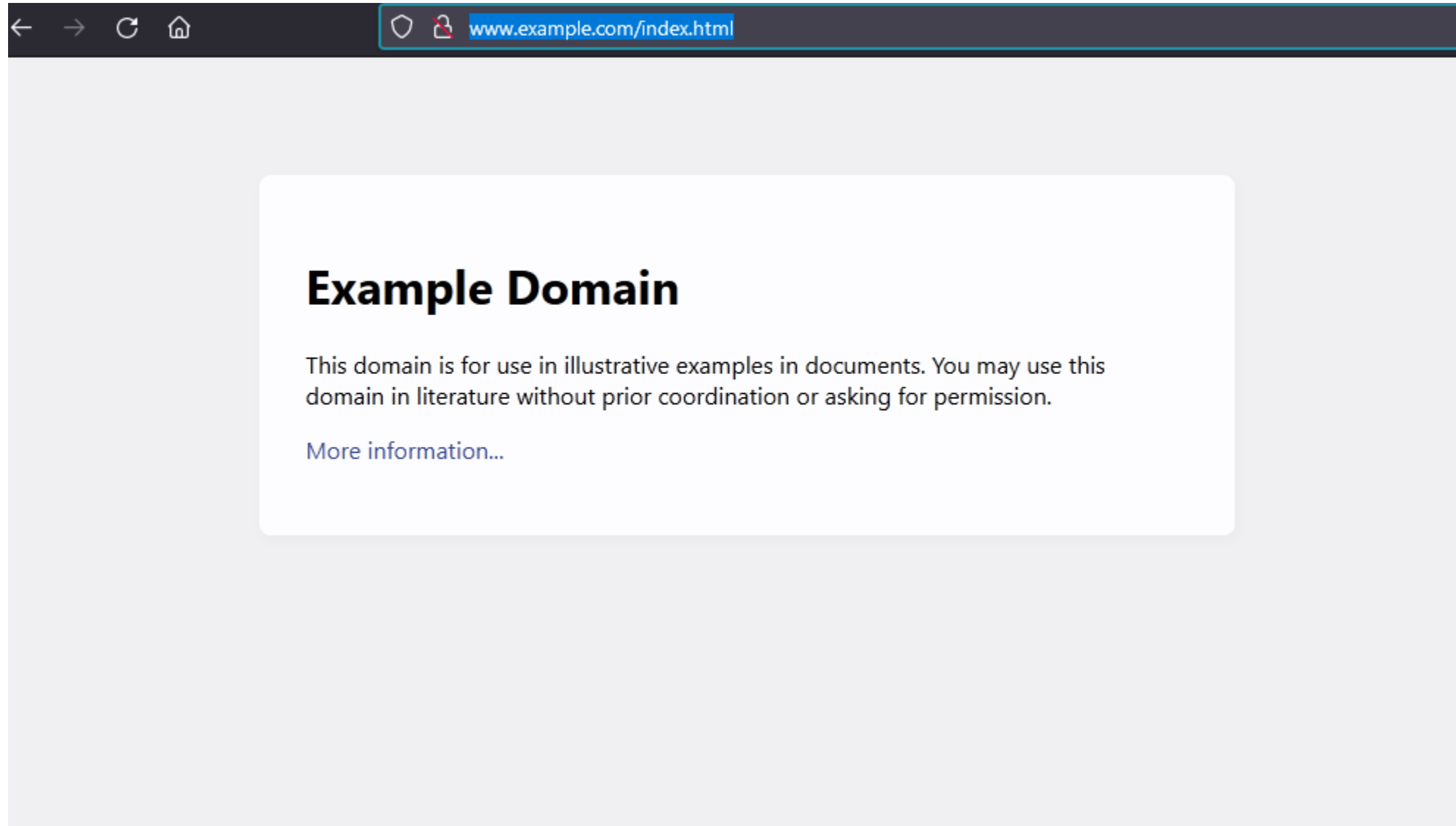
- La respuesta empieza con el protocolo y la versión, "HTTP/1.1".
- El siguiente es el código de estado HTTP; y en este caso, es 200. Ese código representa una recuperación exitosa del documento ("OK").
- Si el servidor no hubiera podido recuperar el documento, los códigos de estado darían más información.

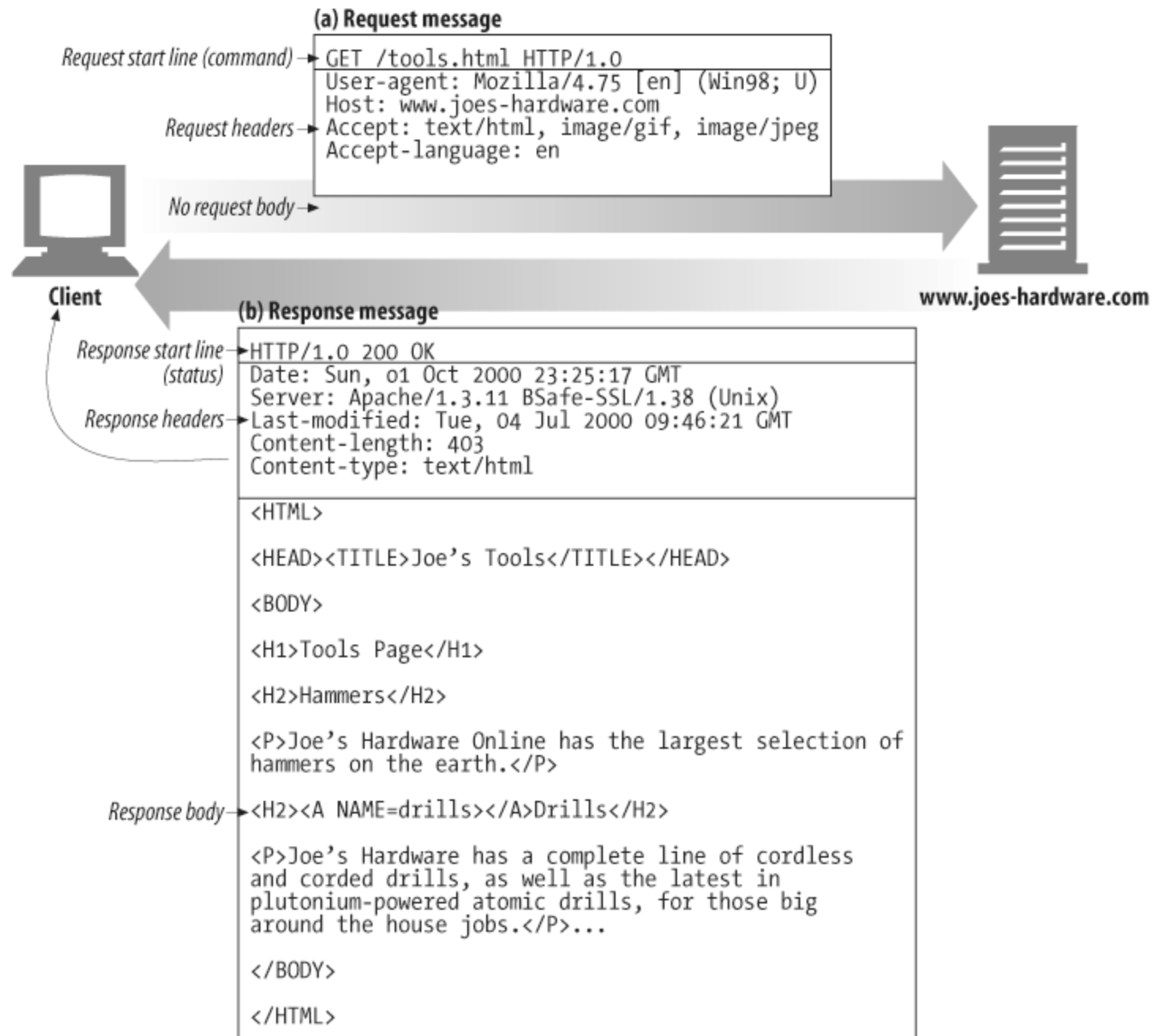
- La siguiente parte de una respuesta HTTP son los encabezados. Le dan al navegador detalles adicionales y lo ayudan a mostrar el contenido.
- Estos dos encabezados son comunes en la mayoría de las solicitudes:

```
Content-Type: text/html; charset=UTF-8  
Content-Length: 208
```

- El tipo de contenido (Content-type) le dice al navegador qué tipo de documento se envía:
 - "text/html": archivos de texto HTML.
 - "image/png": imágenes.
 - "video/mpeg": vídeos.
 - "application/javascript": script.
 - "application/javascript": json.
- Content-length indica la longitud del documento en bytes, lo que ayuda al navegador a saber cuánto tardará un archivo en descargarse.
- Finalmente, la respuesta HTTP escribe el documento solicitado.

Paso 5: el navegador muestra la respuesta





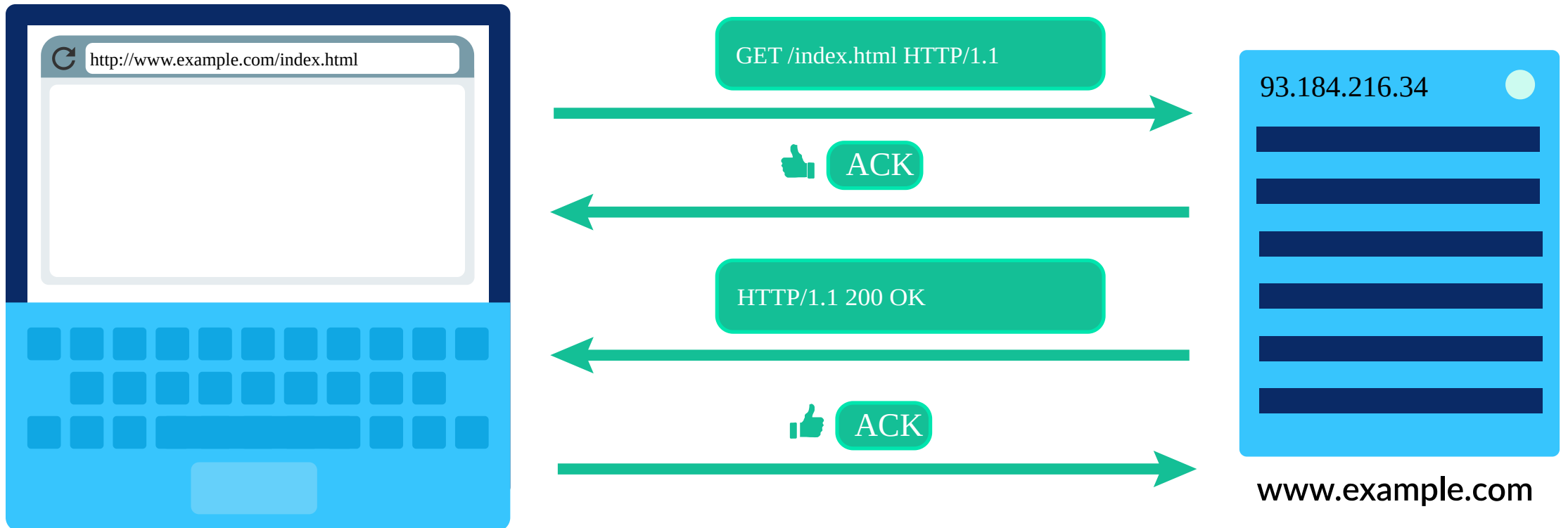
- Una página web consiste en múltiples HTTP transactions para mostrarse.

<div> <div> <div></div> <div>Filtrar las URL</div> </div> <div> <div> </div> <div>🔍</div> <div>🚫</div> <div> <input type="checkbox"/> Desactivar caché </div> <div>Sin limitación ▾</div> <div>⚙️</div> </div> </div>								
<div>Todos</div> <div>HTML</div> <div>CSS</div> <div>JS</div> <div>XHR</div> <div>Tipografía</div> <div>Imágenes</div> <div>Medios</div> <div>WS</div> <div>Otros</div>								
Estado	Método	Dominio	Archivo	Iniciador	Tipo	Transferido	Tamaño	0 ms
200	GET	a0.awsstatic.com	bodymovin-animation.js	libra-head.js:43 ...	js	cacheado	226,2...	0 ms
200	GET	a0.awsstatic.com	gi-map.js	libra-head.js:43 ...	js	cacheado	4,33 KB	0 ms
200	GET	a0.awsstatic.com	section-indicator.js	libra-head.js:43 ...	js	cacheado	4,12 KB	0 ms
204	GET	fls-na.amazon.com	awsm_v2:comp_typeahead_AjaxSuccess@v=1:u=	libra-head.js:46 ...	plain	138 B	0 B	133 ms
🚫	GET	dpm.demdex.net	id?d_visid_ver=4.4.0&d_fieldgroup=AAM&d_rtbo	awshome_s_co...		Tracking		
🚫	GET	amazonwebserv...	s15954660201540?AQB=1&ndh=1&pf=1&t=27/8	awshome_s_co...		Tracking		
200	GET	a0.awsstatic.com	owl.carousel.js	libra-head.js:43 ...	js	11 KB (raced)	44,50 ...	11 ms
	GET	d1.awsstatic.com	Powering-Innovation_Siemens.29bb3da0f5ce0aa	bodymovin-ani...	json	12,91 KB (raced)	235,0...	0 ms
	GET	d1.awsstatic.com	Powering-Innovation_FICO.f45975beef46fbc3a65	bodymovin-ani...	json	15,17 KB (raced)	299,4...	0 ms
	GET	d1.awsstatic.com	Peleton_Final.8be7c6b82f897768fa6a853fbeac09	bodymovin-ani...	json	20,10 KB (raced)	290,3...	0 ms
	GET	d1.awsstatic.com	Zillow_final.91bc1c64e6d580f2c24dbdf9ac86eaa	bodymovin-ani...	json	9,82 KB (raced)	131,3...	0 ms
	GET	d1.awsstatic.com	GE.456b8c47f57ff8e46bd062aeab34debac40265b	bodymovin-ani...	json	13,96 KB (raced)	232,3...	0 ms
	GET	d1.awsstatic.com	Epic-Games_v2.476c77d058e8a888d3d0a66a6888	bodymovin-ani...	json	22,48 KB (raced)	313,1...	0 ms
	GET	d1.awsstatic.com	Live-Nation_Powering-Innovation_Hero_Sequenc	bodymovin-ani...	json	20,85 KB (raced)	332,1...	0 ms
	GET	a0.awsstatic.com	AWS_Global-Infrastructure-Map.svg	libra-head.js:2 (...	svg	13,94 KB (raced)	46,73 ...	0 ms
200	GET	aws.amazon.com	items?order_by=dateCreated&sort_ascending=f	libra-head.js:2 (...	json	3,22 KB (raced)	14,11 ...	134 ms
200	GET	d1.awsstatic.com	Site-Merch_CoreDk_Pattern_03_Hero-BG.ea87b55	libra-head.js:2 (i...	png	8,64 KB (raced)	8,03 KB	15 ms
200	GET	d1.awsstatic.com	Site-Merch_AWS-Bracket_Hero-BG.9638b9c6005c3f	libra-head.js:2 (i...	png	35,45 KB (raced)	34,83 ...	21 ms
200	GET	d1.awsstatic.com	Artboard 37.defd7dd3bd9ba9236de46123b3b392	libra-head.js:2 (i...	png	1,98 KB (raced)	1,37 KB	15 ms
200	GET	d1.awsstatic.com	Site-Merch_Core_Pattern_03_Hero-BG.ebf077aefC	libra-head.js:2 (i...	png	19,10 KB (raced)	18,49 ...	32 ms
200	GET	aws.amazon.com	items?order_by=dateCreated&sort_ascending=f	libra-head.js:2 (...	json	3,13 KB (raced)	5,28 KB	144 ms
204	GET	fls-na.amazon.com	awsm_v2:comp_carousel_ResponseEndToInitiali	libra-head.js:46 ...	plain	138 B	0 B	122 ms
🚫	GET	amazonwebserv...	s1497358672461?AQB=1&ndh=1&pf=1&t=27/8/	awshome_s_co...		Tracking		
204	GET	fls-na.amazon.com	awsm_v2:comp_gimapping_AjaxRoundTripTime@	libra-head.js:46 ...	plain	138 B	0 B	119 ms

- Muchos navegadores incluyen herramientas de depuración, que permiten ver las peticiones HTTP y sus respuestas mientras se navega la web.
- Podemos probar:
 - Necesitamos abrir las herramientas de desarrollo de Chrome. Una forma de hacerlo es en el menú "Ver", luego seleccionar "Desarrollador" → "Herramientas de desarrollador". Una vez que se abra esa opción, selecciona la pestaña "Red" (o "Network").
 - Luego, escribe una URL en la barra del navegador, como "<http://www.example.com/index.html>". Una solicitud HTTP aparece en la consola y el navegador muestra la página.
 - Podemos ver detalles de la solicitud: Haz clic en "index.html" bajo la columna "Nombre". Una interfaz con pestañas aparece y por omisión una pestaña "Encabezados" (o "Headers").

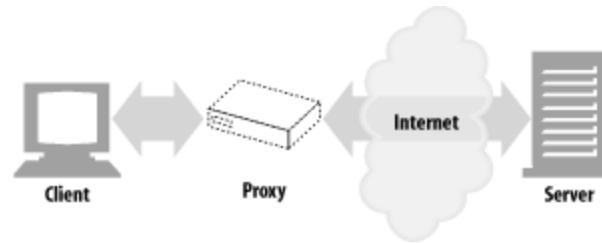
HTTP y TCP/IP

- HTTP es un protocolo que se construye encima de los protocolos TCP/IP.
- Cada solicitud HTTP está dentro de un paquete IP, y cada respuesta HTTP está dentro de otro paquete IP, o más típicamente, múltiples paquetes, ya que los datos de respuesta pueden ser muy grandes.



Otras aplicaciones:

- Caches: guardan copias de contenido popular más cerca de los clientes.
- Proxies: Intermediarios entre el cliente y el servidor



- Gateways: Servidores especiales que actúan de intermediarios de otros servidores (por ejemplo para convertir tráfico a otros protocolos)

