

3.3

Le modèle TCP/IP (4 couches)

NSI 1ÈRE - JB DUTHOIT

TCP/IP est né de la réflexion de chercheurs américains suite à un problème posé par l'armée américaine.

Le problème posé par l'armée américaine

L'armée américaine dispose de plusieurs bases sur le territoire. Chacune de ces bases possède des centres reliés entre eux par des réseaux locaux différents. Cependant ces centres informatiques doivent échanger des informations. Les bases sont reliées les unes aux autres par des câbles.

La question était de trouver un moyen pour que l'information puisse circuler entre ces bases même si certains des chemins empruntables étaient détruits. Il fallait donc trouver un système permettant de retrouver des chemins (routes) qui se reconfigurent automatiquement en cas de coupure des liaisons.

De cette recherche est née IP (Internet protocol). IP est un protocole qui permet d'envoyer des informations élémentaires d'une machine à une autre.

Cependant, l'information ne part pas de la machine, mais d'une application fonctionnant sur la machine. pour résoudre ce problème, on a développé un autre protocole : le TCP.

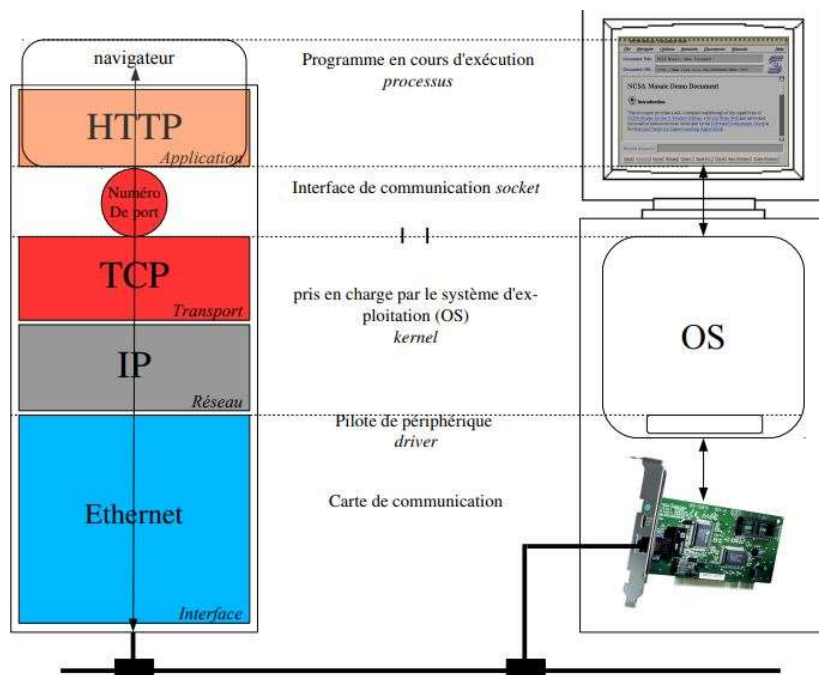
TCP/IP est très répandu, car très robuste !

3.3.1 Vue en couche du modèle TCP/IP

TCP/IP est antérieur à la normalisation OSI et ses couches ne correspondent pas tout à fait :

Applications	couches 7,6 et 5	Protocoles HTTP,FTP,DNS,SMTP,POP	
Transport	couches 4	Protocoles TCP , UDP	
Réseaux	couche 3	Protocoles IP	Routers
Interface	couche 1 et 2	Ethernet, Wifi	Switch, hub

Le modèle TCP/IP



3.3.2 Principe du protocole TCP/IP

Les protocoles TCP et IP permettent à tout appareil connecté de dialoguer avec une autre machine connectée.

Le principe du protocole TCP/IP est similaire à celui d'une expédition de colis par la poste. Si je dois envoyer un meuble en kit, il faut commencer par le démonter et d'emballer chaque pièce. Ensuite, il faut porter chaque paquet au bureau de poste le plus proche. Celui-ci va transmettre ces paquets au bureau de poste principal. Les paquets pourront prendre ensuite des chemins différents (suivant la taille, les disponibilités des trains, avions ...) Comme la notice finale est jointe à chaque paquet, on pourra vérifier qu'il ne manque pas de colis (et faire le cas échéant une réclamation), et il sera aisé de monter le meuble.

C'est la même chose sur internet ! Si j'envoie un message, celui-ci est décomposé en petits paquets (qui contiennent des blocs de données). C'est le rôle du protocole TCP. Les différents paquets vont transiter par des routeurs différents jusqu'à la destination finale. Chaque paquet peut avoir une route différente. C'est le rôle du protocole IP de les faire arriver au bon destinataire, et celui-ci pourra connaître l'expéditeur. A l'arrivée, l'ensemble des paquets permettent de reconstituer le message envoyé, grâce au protocole TCP.

Ainsi, et pour simplifier :

- Le protocole TCP se charge de découper le message en petits paquets et au final de reconstituer le message
- le protocole IP ajoute aux paquets l'adresse du destinataire et de l'expéditeur. Cela permet au destinataire d'envoyer des accusés de réception pour chaque paquet. L'expéditeur peut éventuellement renvoyer des paquets qui se seraient perdus.

3.3.3 L'adressage

Il existe deux façons d'identifier une machine sur un réseau : l'adressage physique et l'adressage IP.

Remarque

Afin de trouver l'adresse IP locale et l'adresse MAC de votre ordinateur, il suffit de taper `ipconfig/all` (Windows) dans l'invite de commande, ou bien `ifconfig` (Linux).

On distinguera donc plusieurs types d'adresse suivant les couches :

Application	Nom, URL, @email
Transport	Numéro de port
Réseau	Adresse réseau
Interface	Adresse physique

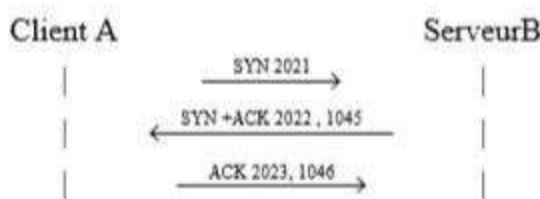
Chaque machine possède une adresse physique unique (MAC). Dans un réseau local, une machine ne peut envoyer une information à une autre que par le biais des adresses physiques. Il faut donc un système qui permet de passer des adresses IP aux adresses MAC : le protocole *ARP*.

Le protocole *RARP* permet, quant à lui, de passer des adresses MAC aux adresses IP.

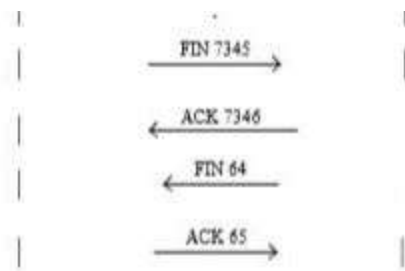
3.3.4 début et fin d'une communication

Comment se déroule la connexion entre deux machines ?

1. Début de la connexion : Le client A envoie une demande de synchronisation SYN accompagnée d'un nombre tiré au hasard (ici 2021). Le serveur B répond ACK (acknowledge, soit d'accord) , en augmentant 2021 à 2022 et en rajoutant un nombre tiré au hasard (ici 1045). Le client répond ACK en augmentant les deux nombres.



2. La fin de connexion se fait avec des numéros de contrôle également. Ce mécanisme permet au serveur d'envoyer des données qui manquent éventuellement.



3.3.5 Les différentes couches du modèle TCP/IP

Couche Applications

Elles gèrent l'exécution des différentes applications réseaux via une multitude de protocoles (HTTP, HTTPS pour le web, SMTP/POP3/IMAP pour la messagerie électronique, FTP pour le transfert de fichier, DNS pour traduire les noms de domaine en adresse IP...).

Couche transport

Les deux fonctions principales de la couche transport sont :

- Découper des données, de taille variable, en paquets de taille fixe.
- Identifier les programmes destinataire et émetteur de la donnée.

Les protocoles de la couche transport les plus connus sont les protocoles TCP et UDP.

Quand un ordinateur reçoit un paquet, il doit savoir à quel programme est destiné ce paquet (navigateur, web, messagerie, jeux vidéo). Pour cela, on a défini des ports logiciels : ce sont des numéros, que chaque application va réserver en émettant des données.

Définition 3.8

Le port permet au système installé (Linux, Windows) de déterminer à quelle application les données venant du réseau sont destinées.

Pour comprendre ce qu'est un port logiciel (à ne pas confondre avec un port matériel, type USB ou autre), on peut faire une analogie avec le courrier. Quand quelqu'un envoie une lettre, il ne précise pas seulement l'adresse postale, mais aussi la personne à laquelle elle est destinée, au cas où plusieurs personnes vivent à la même adresse.

Ports logiciels courants :

21 : File Transfer Protocol (FTP), 22 : Secure Shell (SSH), 25 : Simple Mail Transfer Protocol (SMTP), 53 : Domain Name System (DNS) service, 80 : Hypertext Transfer Protocol (HTTP), 110 : Post Office Protocol (POP3), 143 : Internet Message Access Protocol (IMAP), 443 : HTTP Secure (HTTPS)

Le paquet créé par la couche transport est appelé *segment TCP* a pour format simplifié :

Port source	Port dest	N SYN	N ACK	Long	Données
-------------	-----------	-------	-------	------	---------

Définition 3.9

Une socket est un point de communication par lequel un processus peut émettre et recevoir des informations. Ce point de communication devra être relié à une adresse IP et un numéro de port.

Couche réseau

Un des protocoles de la couche réseau est le *protocole IP*.

La première étape est de déterminer si le destinataire et la source sont sur le même réseau. Dans le cas où la source et le destinataire se trouvent sur des réseaux différents il faut passer par un routeur, et le paquet IP peut ainsi traverser de nombreux routeurs avant d'atteindre sa destination. Chaque routeur (et hôte) possède une table de routage et en fonction de l'adresse destination, il choisit l'entrée qui correspond le mieux et émet de nouveau le paquet sur l'interface en sortie correspondante.

Définition 3.10

Un routeur est un ordinateur dont la seule fonction est d'acheminer des informations sur le réseau.

Définition 3.11

Un hôte est un ordinateur qui n'est pas un routeur

Les segments sont encapsulés dans des paquets IP qui contiennent en plus les adresses logiques de la source et du destinataire, la longueur du segment, sa durée de vie. On teste si la source et le destinataire sont sur le même réseau, sinon la source au niveau de cette couche devient un routeur.

Ainsi, et pour simplifier :

- le protocole IP ajoute aux paquets l'adresse du destinataire et de l'expéditeur. Cela permet au destinataire d'envoyer des accusés de réception pour chaque paquet. L'expéditeur peut éventuellement renvoyer des paquets qui se seraient perdus.

Les paquets envoyés par le protocole IP sont appelés *datagrammes IP* et ont pour format simplifié :

En-tête	Adresse IP source	Adresse IP dest	Segment TCP
---------	-------------------	-----------------	-------------

Les données sont donc à l'intérieur du paquet TCP qui est lui-même dans le paquet IP.

Couche interface

La gestion des réseaux locaux se fait sur la couche liaison, qui prend en charge la mise en forme des données, l'identification des ordinateurs et la détection, et correction des erreurs de transmission (réseau Ethernet ou Wifi par exemple).

Le protocole Ethernet envoie des *trames* sur le réseau, dans ce format simplifié :

Adresse MAC DST	Adresse MAC SRC	Datagramme IP	Code de correction
-----------------	-----------------	---------------	--------------------

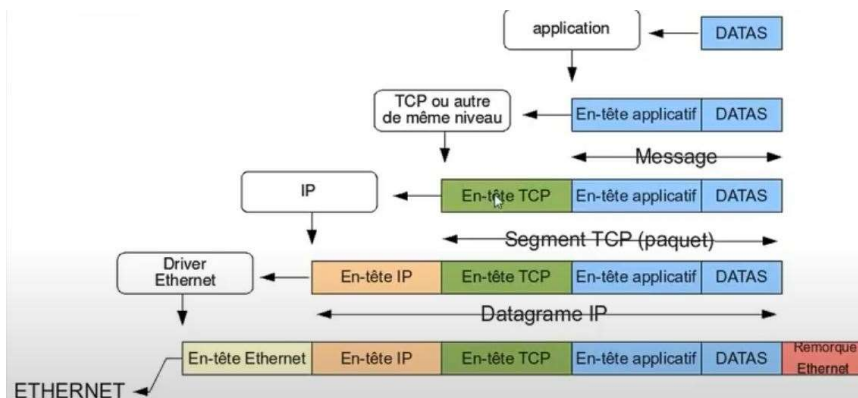
On constate que le paquet IP est dans la trame Ethernet.

Finalement, les données sont dans le paquet TCP, qui est dans le paquet IP, qui est lui-même dans la trame Ethernet : on parle d' *encapsulation*.

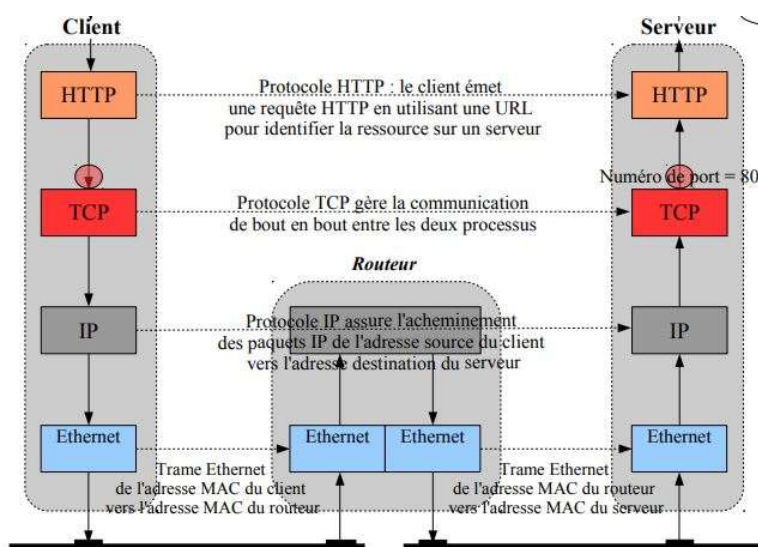
3.3.6 Encapsulation

L'encapsulation consiste à envelopper les données à chaque couche du modèle TCP/IP.

L'encapsulation



Protocoles à l'œuvre lors du routage



3.3.7 Comment récupérer des paquets perdus ?

Le protocole du bit alterné

Même si les réseaux sont relativement fiables, il peut arriver qu'un paquet se perde ou soit endommagé pendant la transmission.

Parfois ce n'est pas très grave, lorsqu'il s'agit d'une photo ou d'un message audio.

D'autres fois, tous les paquets sont nécessaires à la reconstitution de l'information (réponse HTTP par exemple).

Des protocoles doivent donc être utilisés pour savoir si le paquet s'est perdu et le récupérer le cas échéant.

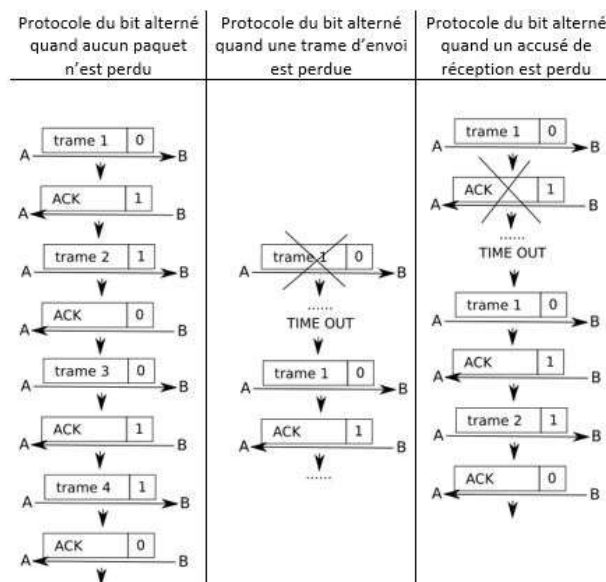
Une solution consiste à numéroter les paquets et la façon la plus économique est d'utiliser un bit.

Le protocole du *bit alterné* fonctionne ainsi :

Les messages sont envoyés de A vers B.

La règle est relativement simple : la première trame envoyée par A aura pour drapeau 0, dès cette trame reçue par B, ce dernier va envoyer un accusé de réception avec le drapeau 1 (ce 1 signifie "la prochaine trame que A va m'envoyer devra avoir son drapeau à 1"). Dès que A reçoit l'accusé de réception avec le drapeau à 1, il envoie la 2e trame avec un drapeau à 1, et ainsi de suite...

Principe du bit alterné



Pour démarrer la conversation, A peut envoyer un message quelconque avec le bit 1 ; le premier message avec un bit 1 signifie le début de la transmission.

Le protocole de bit alterné est implémenté au niveau de la couche interface, et il ne concerne donc pas les paquets, mais les trames

Que deviennent les paquets perdus ?

Dans l'en-tête du paquet IP figure un élément important, qui est la durée de vie TTL (time to live). Si le paquet n'est pas arrivé à destination au bout du TTL, alors il est détruit. Sans le TTL, Internet serait submergé de paquets fantômes !

3.3.8 Observer le réseau avec Wireshark

Wireshark est un logiciel gratuit qui permet d'observer tout ce qui circule sur les réseaux. Il permet également d'observer le contenu de chaque couche, le nom des protocoles, les en-têtes, les flags...