

#	ORIG	DEST	FLAGS	#SEQ	#ACK	LENGTH
1	1.2.3.4:5678	20.232.1.1:80	S	0	—	0
2	1.1.1.1:2222	3.3.3.3:4444	S	42	—	0
3	20.232.1.1:80	1.2.3.4:5678	SA	10000	1	0
4	1.2.3.4:5678	20.232.1.1:80	A	1	10001	0
5	3.3.3.3:4444	1.1.1.1:2222	SA	54321	43	0
6	1.2.3.4:5678	20.232.1.1:80	A	1	10001	50
7	1.1.1.1:2222	3.3.3.3:4444	A	43	54322	0
8	20.232.1.1:80	1.2.3.4:5678	A	10001	51	0
9	20.232.1.1:80	1.2.3.4:5678	A	10001	51	200
10	1.1.1.1:2222	3.3.3.3:4444	SAU	43	64334	0
11	20.232.1.1:80	1.2.3.4:5678	F	10201	—	0
12	1.2.3.4:5678	20.232.1.1:80	FA	51	10202	0
13	3.3.3.3:4444	1.1.1.1:2222	RA	54321	43	0
14	20.232.1.1:80	1.2.3.4:5678	A	10202	52	0

Asociar cada segmento con cada una de las conexiones indicando el criterio usado para determinar a qué conexión pertenece un segmento.

¿Cuántas son? 2

Detectar el cierre anómalo de una de las conexiones e indique una posible causa.

Para la otra conexión, detallar los cambios de estado en cada extremo a lo largo de toda la comunicación.

El magenta cierra pipiQQ, fijate que tiene los 3 pasos de F, FA, A. El verde es mas polemico, tira un R que creo que viene de Reset.

CHEQUEAR

La magenta empieza con el bello start de 3 pasos. Primero A = 1.2.3.4 le dice "che cuchame" a B = 20.232.1.1 y le manda #seq = 0.

Entonces B escucha esto y le dice "te cucho", para esto le manda el ack = 1 y le contesta con su propio #seq = 10000.

Cuestion que como es un Three-way A se entera que B lo cucha y entonces A le dice "Te cucho que me cuchas", para eso le manda el #seq = 1 (ojo al piojo que incrementó uno desde el #seq anterior) y el ack = 10001.

Ahora A como no es ningun boludo, aprovecha la conexion y le empieza a mandar cositas chanchas a B. EN particular le manda 50 bytes de esas cositas, esto lo hace con #seq = 1 y ack = 10001 igual que antes.

B recibe las cositas chanchas y se lo quiere hacer saber a A, para esto incrementa su ack en 50 (oh casualidad, los 50 bytes que recibio correctamente). Entonces responde con #seq = 10001 y ack = 51.

B en un estado de emocion violenta y de locura, envalentonado por los 50 bytes recibidos, le manda su paquete de 200 bytes a A (# = 10001, A=51)

B no obtiene respuesta de A, asi que le hace saber que es fea y promiscua y por ultimo le tira un F para archivar el chat (#=10201, A=x).

A se da cuenta que B es un salame y le contesta felizmente su F con un FA (#51, A=10202)

B no soporta la actitud de A, y en un afan de tener la ultima palabra (y de cerrar con three way) le manda un A a A. (#10202, A=52)

La siguiente captura de paquetes TCP corresponde a un programa corriendo en un host A comunicándose con el servicio corriendo en el puerto 5900 del host B:

No.	Source	Dest	Info
1	A	B	26574 >5900 [SYN] Seq=0 Ack=0 Len=0
2	B	A	5900 >25674 [SYN,ACK] Seq=0 Ack=1 Len=0
3	A	B	26574 >5900 [ACK] Seq=1 Ack=1 Len=0
4	A	B	26574 >5900 [PSH,ACK] Seq=1 Ack=1 Len=1024
5	B	A	5900 >25674 [ACK] Seq=1 Ack=1025 Len=200
6	A	B	26574 >5900 [ACK] Seq=1025 Ack=201 Len=0

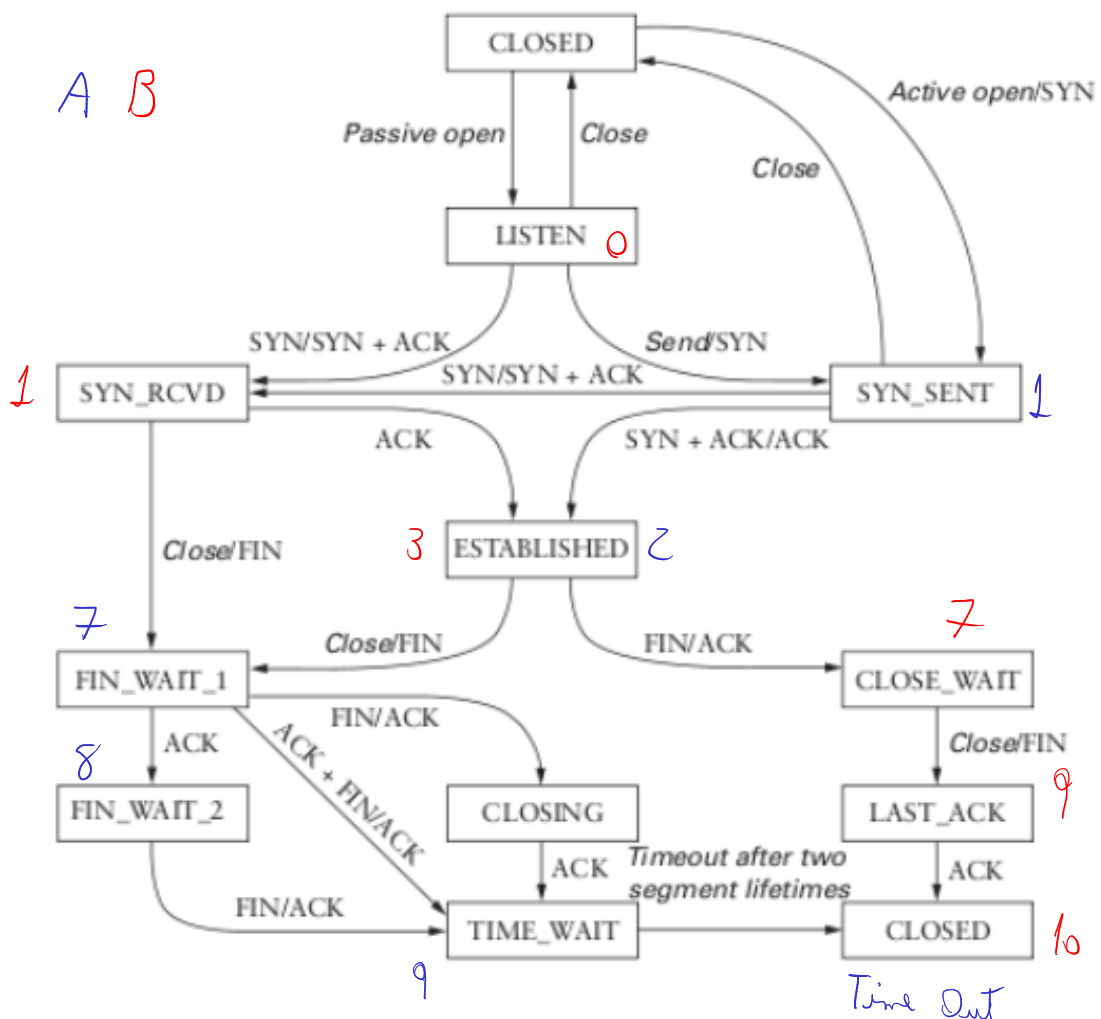
- a. Extender la captura proponiendo una serie de paquetes que hagan que el socket del host A atraviese los siguientes estados:

ESTABLISHED → FIN-WAIT-1 → FIN-WAIT-2 → TIME-WAIT → CLOSED

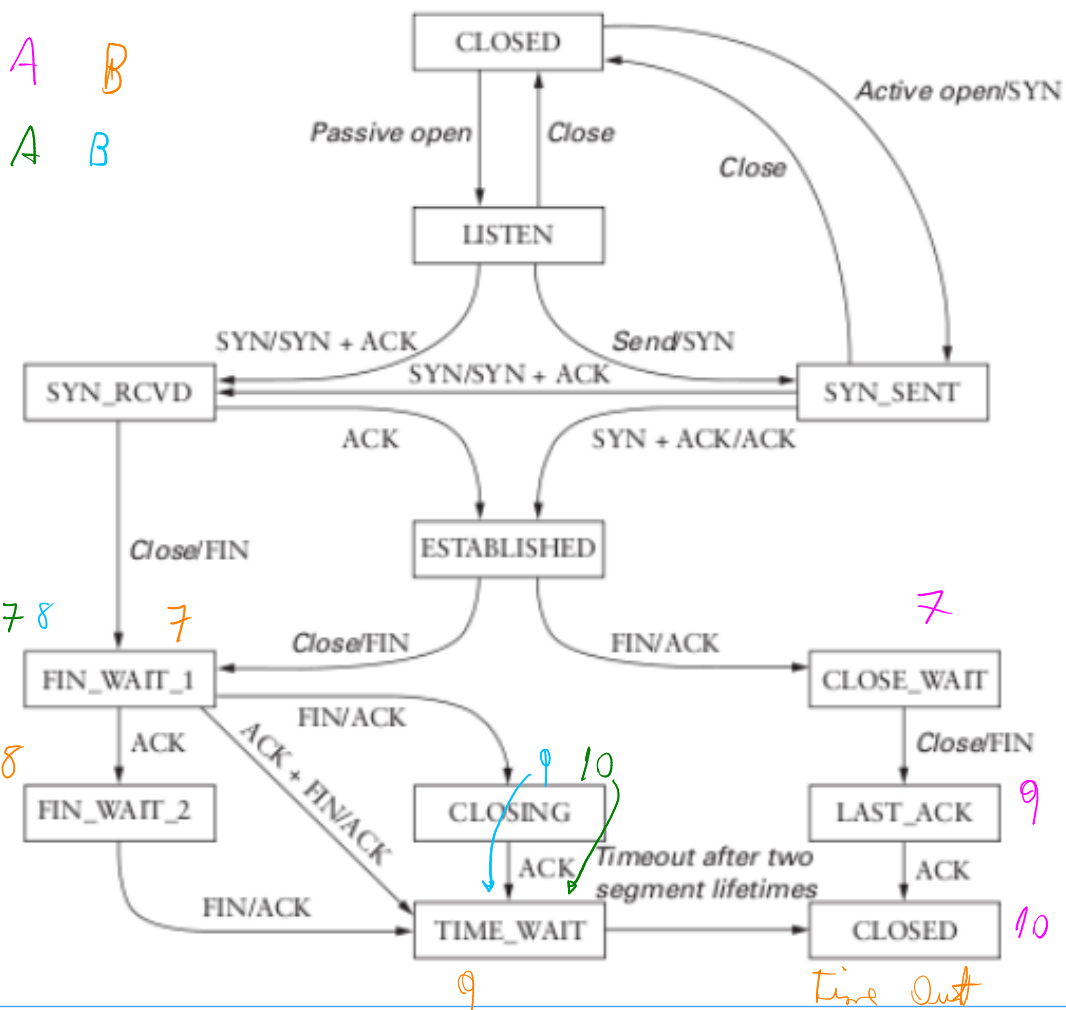
- b. Proponer otros dos escenarios de cierre que podrían darse en esta conexión mencionando los estados transitados por cada socket.

N°	SRC	DST	INFO
7	A	B	[F] # = 1025, Ack = 201, len = 0
8	B	A	[A] # 201, Ack = 1026, len = 0
9	B	A	[F] # = 201, Ack = 1026, len = 0
10	A	B	[A] # = 1026, Ack = 202, len = 0

Máquina de estados de TCP:



Máquina de estados de TCP:



7. A → B F
8. B → A F
9. B → A A
10. A → B A