

CHƯƠNG 3. TẦNG LIÊN KẾT DỮ LIỆU

1

1

Nội dung

1. Tổng quát về tầng liên kết dữ liệu
2. Điều khiển truy nhập đường truyền
3. Chuyển tiếp dữ liệu
4. Mạng cục bộ (LAN)
5. Mạng diện rộng (WAN)

2

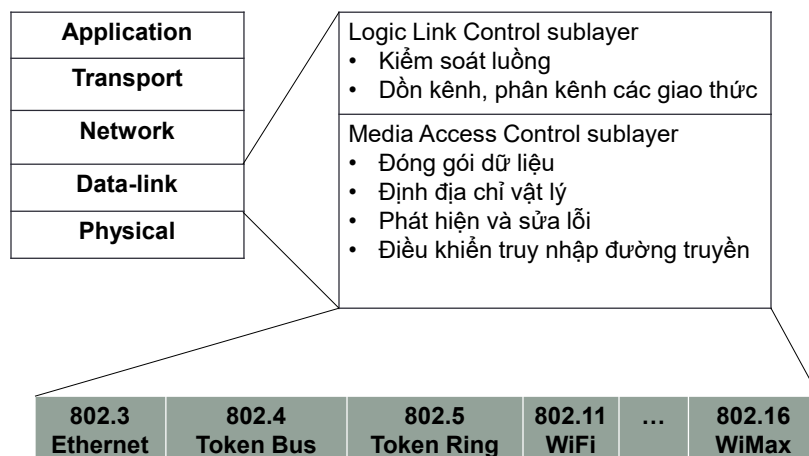
2

1. TỔNG QUAN

3

3

Tầng liên kết dữ liệu trên mô hình TCP/IP



4

4

Các chức năng chính

- Đóng gói:
 - Đơn vị dữ liệu: khung tin (frame)
 - Bên gửi: thêm phần đầu cho gói tin nhận được từ tầng mạng
 - Bên nhận: bỏ phần đầu, chuyển lên tầng mạng
- Địa chỉ hóa: sử dụng địa chỉ MAC
- Điều khiển truy nhập đường truyền: nếu mạng đa truy nhập, cần có giao thức điều khiển đa truy nhập
- Kiểm soát luồng: đảm bảo bên nhận không bị quá tải
- Kiểm soát lỗi: phát hiện và sửa lỗi bit trong các khung tin
- Chế độ truyền: simplex, half-duplex, full-duplex

5

5

Chế độ truyền

- Simplex (Đơn công): Mỗi thiết bị trên liên kết vật lý chỉ thực hiện 1 chức năng (phát tín hiệu hoặc thu tín hiệu). Ví dụ: Hệ thống truyền hình tương tự, truyền thanh
- Half-duplex (Bán song công): Mỗi thiết bị trên liên kết vật lý có 2 chức năng phát và thu, nhưng chỉ thực hiện 1 chức năng tại mỗi thời điểm. Ví dụ: truyền thông bằng bộ đàm
- Full-duplex (Song công đầy đủ): Mỗi thiết bị trên liên kết vật lý có thể phát và thu đồng thời. Ví dụ: truyền thông trong hệ thống mạng, hệ thống điện thoại

6

6

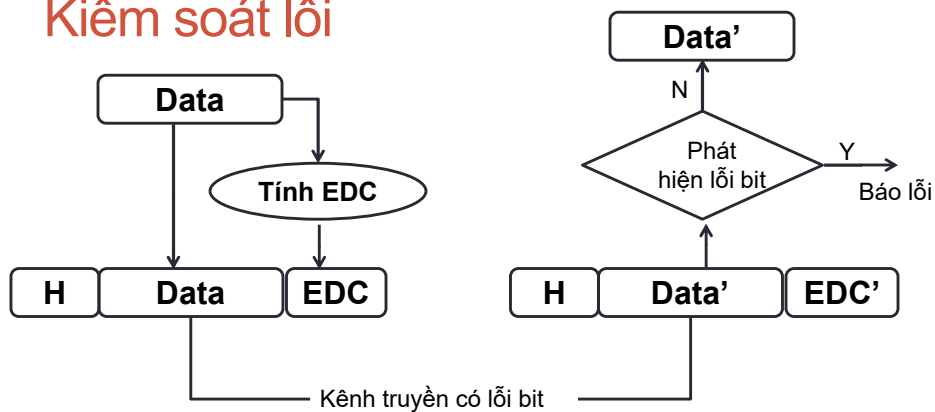
Định địa chỉ

- Địa chỉ MAC: 48 bit, được quản lý bởi IEEE
- Mỗi cổng mạng được gán một MAC
 - Không thể thay đổi → địa chỉ vật lý
- Không phân cấp, có tính di động
 - Không cần thay đổi địa chỉ MAC khi host chuyển sang mạng khác
- Địa chỉ quảng bá trong mạng LAN:
FF-FF-FF-FF-FF-FF

7

7

Kiểm soát lỗi



EDC: Error Detection Code

- Mã parity
- Mã checksum
- Mã vòng CRC (được sử dụng chủ yếu trong các giao thức trên tầng liên kết dữ liệu)

8

8

Mã Checksum

- Phát hiện lỗi bit trong các đoạn tin/gói tin
- Gửi: *(nguyên lý chung)*
 - Chia dữ liệu thành các phần có kích thước n bit
 - Tính tổng các phần. Nếu kết quả tràn quá n bit, cộng các bit tràn vào phần kết quả
 - Đảo bit kết quả cuối cùng được checksum
 - Truyền checksum kèm theo dữ liệu
- Nhận:
 - Tách dữ liệu và checksum
 - Chia dữ liệu thành các phần có kích thước n bit
 - Tính tổng các phần và checksum. Nếu kết quả tràn quá n bit, cộng các bit tràn vào phần kết quả
 - Nếu kết quả cuối xuất hiện bit 0 → dữ liệu bị lỗi

9

9

Mã checksum – Ví dụ

Dữ liệu: 0011 0110 1000

Tính checksum 4 bit:

	0011
	+ 0110
	1000
Bit tràn	10001
	1
	0010

Đảo bit → mã checksum: 1101

Chuỗi bit truyền: 0011 0110 1000 1101

10

10

Mã checksum – Ví dụ

Nhận chuỗi bit: 0011 0110 1000 **1101**

Kiểm tra:

	0011
+	0110
	1000
	1101
Bít tràn	11110
	1

1111 → Không có lỗi bit

11

11

Mã vòng CRC (Cyclic Redundancy Check)

- Phía gửi
 - Chọn 1 đa thức sinh bậc k
 - Biểu diễn đa thức dưới dạng chuỗi bit P
 - Thêm k bit 0 vào frame dữ liệu F được Fk
 - Chia Fk cho P, lấy phần dư R (có kích thước k bit)
 - Ghép phần dư vào chuỗi dữ liệu được FR
- Phía nhận : lấy FR chia cho P
 - Nếu chia hết → truyền đúng
 - Nếu chia có dư, căn cứ vào số dư (syndrom) để phát hiện và sửa lỗi (nếu được)

12

12

Mã CRC – Ví dụ

Frame : 1101011011

Generator : $G(x) = x^4 + x + 1 \rightarrow P = 10011$

Dividend : $F_k = 11010110110000$

$R = F_k \bmod P = 1110$

Send : 11010110111110

13

13

Mã CRC – Ví dụ

11010110110000 | 10011

10011

010011

10011

0000010110

10011

0010100

10011

001110 → số dư: mã CRC

14

14

Mã CRC - Kiểm tra 11010110111110

1101011011	1110		10011
10011			
<hr/>			
010011			
10011			
<hr/>			
0000010111			
10011			
<hr/>			
0010011			
10011			
<hr/>			
000000			

→ Không có lỗi

15

15

Mã CRC - Kiểm tra 11010010111110

1101001011	1110		10011
10011			
<hr/>			
010010			
10011			
<hr/>			
000011011			
10011			
<hr/>			
010001			
10011			
<hr/>			
00010110			
10011			
<hr/>			
00101			

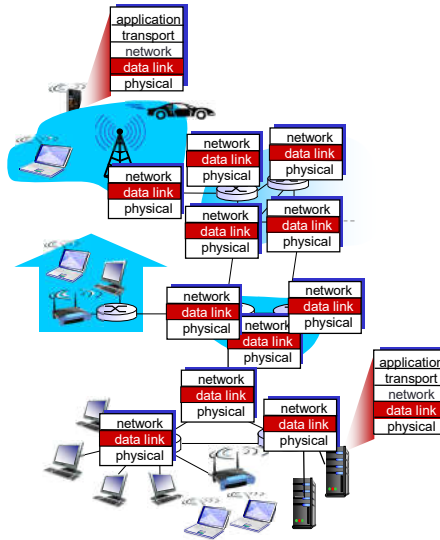
→ có dư → có lỗi

16

16

Triển khai trên hệ thống mạng

- Điều khiển truyền dữ liệu trên liên kết vật lý giữa 2 nút mạng kế tiếp
- Triển khai trên mọi nút mạng
- Các thức triển khai và cung cấp dịch vụ phụ thuộc vào đường truyền (WiFi, Wimax, 3G, cáp quang, cáp đồng...)
- Truyền thông tin cậy (cơ chế giống TCP nhưng đơn giản hơn) hoặc không
- Đơn vị truyền: frame (khung tin)

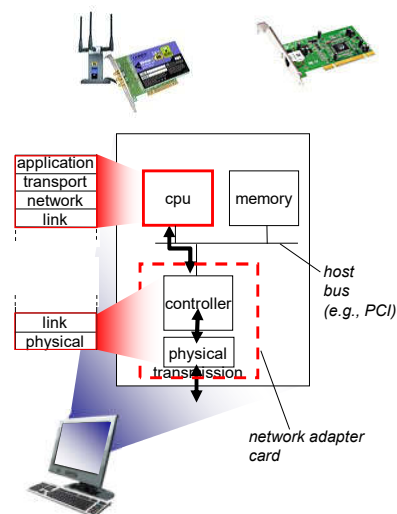


17

17

Triển khai trên các nút mạng

- Tầng liên kết dữ liệu được đặt trên các mạng (NIC- Network Interface Card) hoặc trên chip tích hợp
 - Cùng với tầng vật lý
- NIC được kết nối với hệ thống bus
-



18

18

2. ĐIỀU KHIỂN TRUY NHẬP ĐƯỜNG TRUYỀN

19

19

2. Điều khiển truy nhập đường truyền

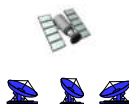
- Các dạng liên kết
 - Điểm-điểm(point-to-point): ADSL, Telephone modem, Leased line...
 - Điểm-đa điểm (point-to-multipoint):
 - Mạng LAN có dạng bus, mạng LAN hình sao dùng hub
 - Mạng không dây
 - Cần giao thức điều khiển truy nhập để tránh xung đột



shared wire (e.g.,
cabled Ethernet)



shared RF
(e.g., 802.11 WiFi)



shared RF
(satellite)



humans at a
cocktail party
(shared air, acoustical)

20

20

Phân loại các giao thức đa truy nhập

- Phân hoạch tài nguyên sử dụng kỹ thuật chia kênh:
 - Chia tài nguyên của đường truyền thành nhiều phần nhỏ (Thời gian - TDMA, Tần số - FDMA, Mã - CDMA)
 - Chia từng phần nhỏ đó cho các nút mạng
- Truy nhập ngẫu nhiên:
 - Kênh không được chia, cho phép đồng thời truy nhập, chấp nhận là có xung đột
 - Cần có cơ chế để phát hiện và tránh xung đột
 - e.g. Pure Aloha, Slotted Aloha, CSMA/CD, CSMA/CA...
- Luân lượt:
 - Theo hình thức quay vòng
 - Token Ring, Token Bus....

21

21

2.1. Các phương pháp chia kênh

- FDMA: frequency division multiple access
- TDMA: time division multiple access
- CDMA: code division multiple access

22

22

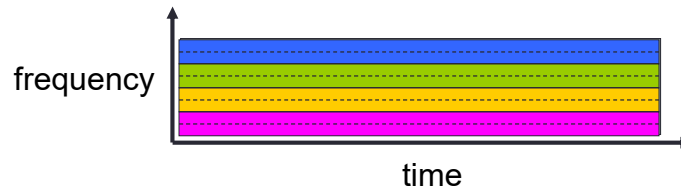
TDMA và FDMA

Ví dụ:

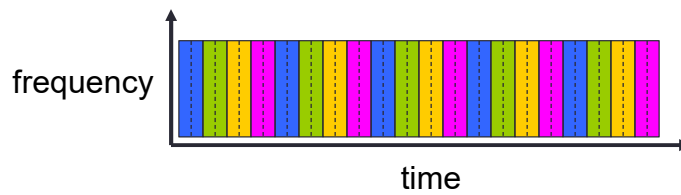
4 máy



FDMA



TDMA:



23

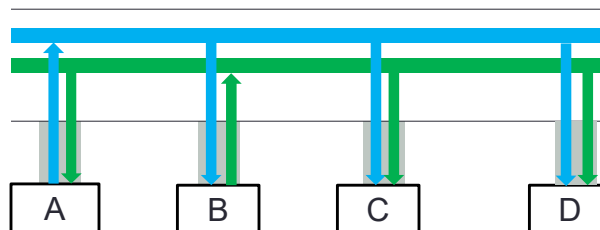
23

FDMA ≠ FDM

- FDM – Frequency Division Multiplexing: Phương pháp dồn kênh-phân kênh



- FDMA – Frequency Division Multiple Access

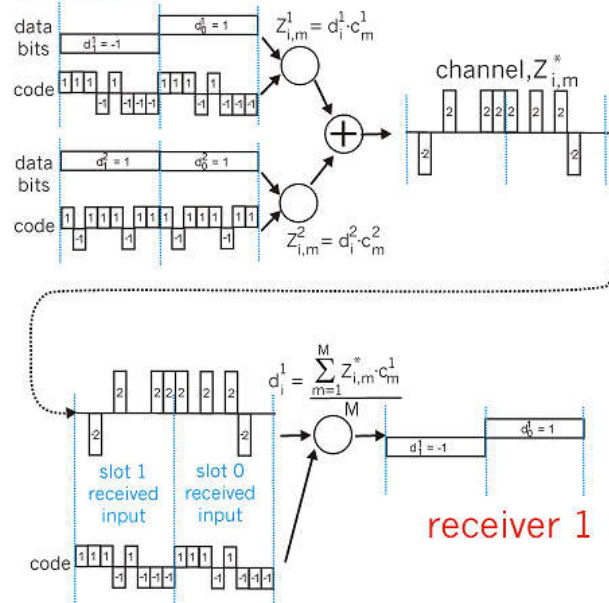


24

24

CDMA

senders

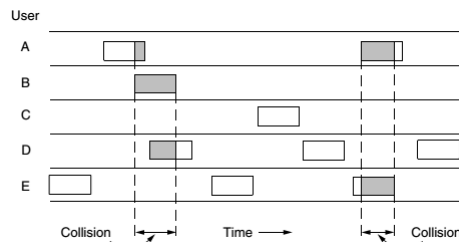


25

25

2.2. Các phương pháp điều khiển truy nhập ngẫu nhiên

- Aloha (Pure Aloha)
 - Frame-time: thời gian để truyền hết một frame có kích thước lớn nhất (= MTU/R)
 - Khi một nút mạng cần truyền dữ liệu:
 - Frame đầu tiên: truyền ngay. Nếu có đụng độ thì truyền lại với xác suất p
 - Các frame sau: truyền với xác suất là p
 - Trong 1 frame-time chỉ được truyền 1 frame
 - Xác suất truyền thành công là ~18.4%

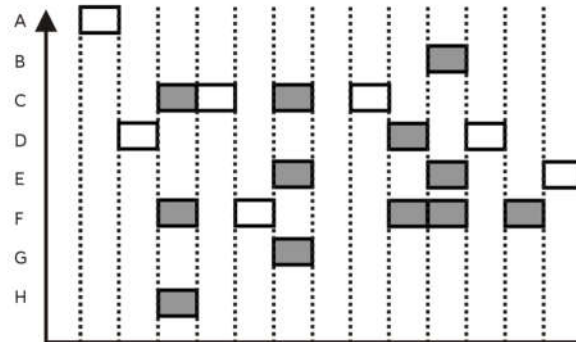


26

26

Slotted Aloha

- Hoạt động như Aloha với các yêu cầu:
 - Frame-time là như nhau với mọi nút
 - Tất cả các nút phải đồng bộ về thời gian
 - Xác suất truyền thành công: 36.8%



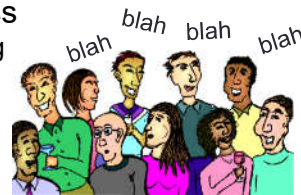
Slotted ALOHA protocol (shaded slots indicate collision)

27

27

Điều khiển truy nhập đường truyền cảm nhận sóng mang

- CSMA: Carrier Sense Multiple Access
Cảm nhận sóng mang để quyết định đường truyền có bận hay không?
 - Nghe trước khi nói
 - Đụng độ xảy ra do trễ trên đường truyền



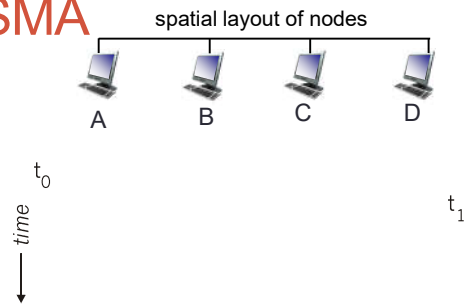
- CSMA/CA: Carrier Sense Multiple Access with Collision Avoidance
- CSMA/CD: Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection
 - Phát hiện đụng độ : nghe trong khi nói
 - Giải quyết đụng độ với backoff (thuật toán quay lui)

28

28

Đụng độ trong CSMA

- Giả sử kênh truyền có 4 nút
- Tín hiệu điện từ lan truyền từ nút này đến nút kia mất một thời gian nhất định (trễ lan truyền)
- Ví dụ:

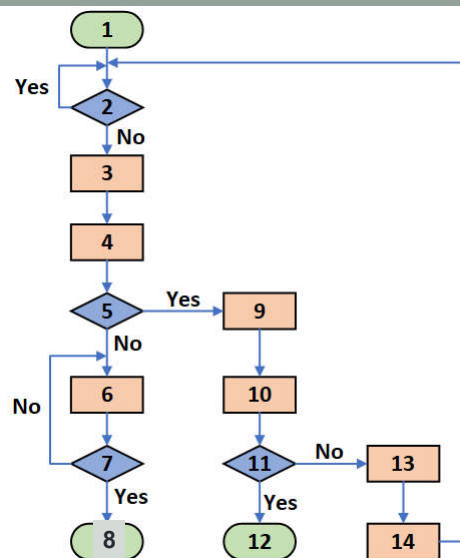


29

29

CSMA/CD

- 1: Yêu cầu truyền dữ liệu
- 2: Đường truyền bận ?
- 3: Tổ chức data thành Frame
- 4: Truyền Frame
- 5: Có đụng độ ?
- 6: Tiếp tục truyền
- 7: Hết dữ liệu cần truyền ?
- 8: Kết thúc
- 9: Truyền tín hiệu JAM
- 10: Inc(attempts)
- 11: attempts > Max Attempts
- 12: Error !!!
- 13: Tính toán khoảng thời gian backoff = t
- 14: Delay(t)



30

30

So sánh chia kênh và truy nhập ngẫu nhiên

- Phân hoạch tài nguyên
 - Hiệu quả, công bằng cho đường truyền với lưu lượng lớn
 - Lãng phí nếu chúng ta cấp kênh con cho một nút chỉ cần lưu lượng nhỏ
- Truy nhập ngẫu nhiên
 - Khi tải nhỏ: Hiệu quả vì mỗi nút có thể sử dụng toàn bộ kênh truyền
 - Tải lớn: Xung đột tăng lên
- Phương pháp quay vòng: Có thể dung hòa ưu điểm của hai phương pháp trên

31

31

2.3. Token passing

- Bit trạng thái : rỗi hay bận
- Nút mạng nhận được thẻ bài rỗi, không mang dữ liệu : được phép truyền dữ liệu
 - Thiết lập trạng thái thẻ bài về trạng thái bận
 - Tổ chức dữ liệu để truyền, thẻ bài trở thành tiêu đề của frame
 - Sau khi truyền xong dữ liệu : thiết lập trạng thái thẻ bài là rỗi
- Nút đích : sao chép dữ liệu trên frame và trả lại frame cho nút nguồn
- Token Ring : vòng luân chuyển thẻ bài là vòng vật lý
- Token Bus : vòng luân chuyển thẻ bài là vòng logic
- Hạn chế

32

32

Khuôn dạng thẻ bài và gói tin

- Thẻ bài trống

SD	AC	ED
----	----	----

- Starting Delimiter (8bit): bắt đầu frame
- Access Control (8bit): điều khiển
 - Mức ưu tiên (3 bit): xác lập quyền ưu tiên sử dụng thẻ bài
 - Trạng thái thẻ bài (1 bit)
 - Giám sát (1bit)
- Ending Delimiter(8 bit): kết thúc frame

- Frame dữ liệu:

SD	AC	FC	Địa chỉ đích	Địa chỉ nguồn	Dữ liệu	CRC	ED	FS
----	----	----	--------------	---------------	---------	-----	----	----

- FC(8 bit): kiểu frame dữ liệu mang theo trong thẻ bài
- FS (8bit): báo nhận

33

33

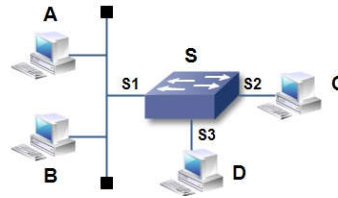
3. CHUYỂN TIẾP DỮ LIỆU

34

34

Chuyển tiếp dữ liệu trong mạng

- Bảng MAC Table
 - Địa chỉ MAC của host
 - Cổng kết nối với host
 - TTL: thời gian giữ lại thông tin trong bảng
- Cơ chế tự học
- Chuyển mạch
- Quảng bá: địa chỉ MAC là FF:FF:FF:FF:FF:FF



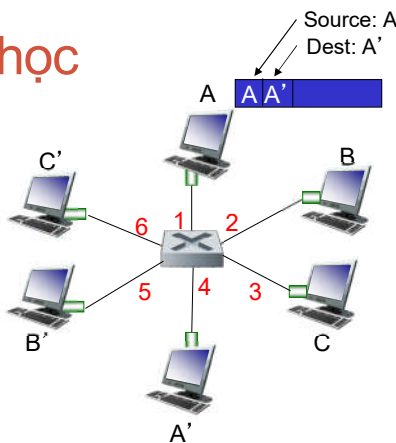
MAC Addr.	Interface	TTL
A	S1	
B	S1	
C	S2	

35

35

Switch: Cơ chế tự học

- Cập nhật địa chỉ MAC nguồn và cổng nhận gói tin vào bảng MAC Table nếu:
 - Địa chỉ nguồn chưa có trong bảng MAC Table, hoặc
 - Địa chỉ nguồn đã có nhưng nhận được gói tin trên cổng khác



MAC addr	interface	TTL
A	1	60

MAC Table
(ban đầu rỗng)

36

36

Switch: Cơ chế chuyển tiếp

Khi nhận được 1 frame

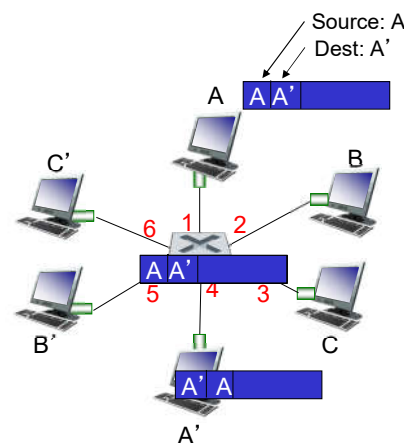
1. Tìm đ/c cổng vào (tự học)
2. Tìm địa chỉ cổng ra dùng bảng chuyển tiếp
3. **if** tìm thấy cổng ra
 then {
 if cổng ra == cổng vào
 then hủy bỏ frame
 else chuyển tiếp frame đến cổng ra
 }
 else quảng bá frame

37

37

Ví dụ

- Không có cổng ra:
Quảng bá
- Đã biết địa chỉ A:
Chuyển trực tiếp



MAC addr	interface	TTL
A	1	60
A'	4	60

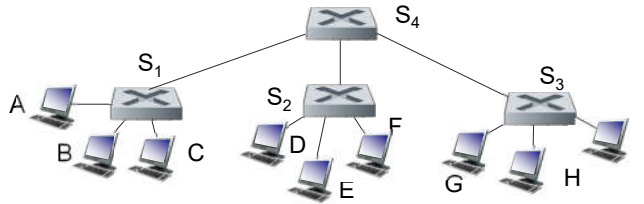
MAC Table
(ban đầu rỗng)

38

38

Nối các switch với nhau

- Các switch có thể được nối với nhau



- Cũng dùng cơ chế tự học

39

39

Các chế độ chuyển mạch

- Store and forward: nhận đầy đủ frame, kiểm tra lỗi và chuyển mạch theo địa chỉ MAC đích
- Cut and through: chuyển frame ngay lập tức sau khi đã xác định được cổng.
- Fragment free: kiểm tra 64 byte đầu tiên
 - Frame tin bị lỗi do độ dài có kích thước < 64 byte
- Adaptive: tự động lựa chọn 1 trong 3 chế độ trên

40

40

4. MẠNG CỤC BỘ (LAN)

41

41

4.1. Các thiết bị kết nối trong mạng LAN

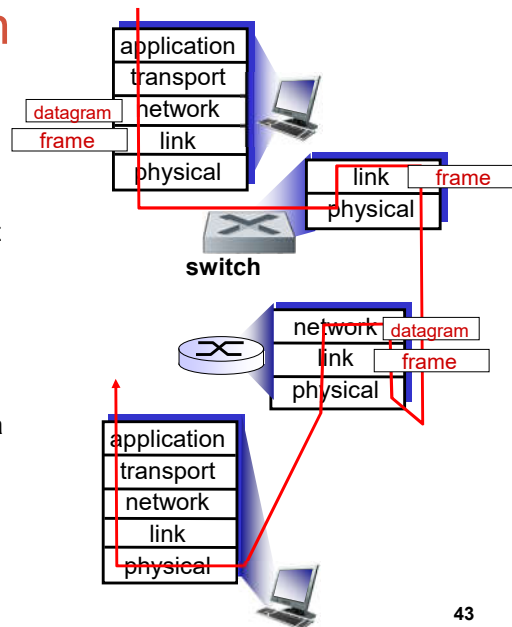
- Repeater (bộ lặp), Hub(bộ chia)
 - Đảm nhiệm chức năng tầng 1
 - Tăng cường tín hiệu → mở rộng phạm vi kết nối
 - ≤ 4 repeater / 1 đoạn mạng (đường truyền kết nối 2 nút mạng)
- Bridge (Cầu), Switch (Bộ chuyển mạch)
 - Đảm nhiệm chức năng tầng 1 và 2
 - Cho phép kết nối các loại đường truyền vật lý khác nhau
 - Chia nhỏ miền đưng độ
 - Chuyển mạch cho khung tin dựa trên địa chỉ MAC
- Router (Bộ định tuyến)

42

42

Router vs Switch

- Xử lý gói tin: lưu và chuyển tiếp (store-and-forward)
 - Router: thiết bị tầng mạng
 - Switch: thiết bị tầng liên kết dữ liệu
- Chuyển tiếp gói tin:
 - Router: sử dụng thuật toán định tuyến tính toán bằng chuyển tiếp (Forwarding Table), chuyển tiếp theo địa chỉ IP đích
 - Switch: sử dụng cơ chế tự học tính toán bằng MAC Table, chuyển tiếp theo địa chỉ MAC đích

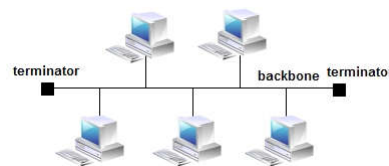


43

43

4.2. Các hình trạng cơ bản của LAN

- Tất cả các nút mạng sử dụng chung đường truyền – trục (backbone)
- Mỗi nút mạng kết nối vào trục bằng đầu nối chữ T
- Phương thức truyền : điểm – đa điểm (point-to-multipoint)
 - Dữ liệu truyền theo 2 hướng
 - Nút nhận : kiểm tra địa chỉ đích của dữ liệu
- Terminator
- Ưu điểm
- Nhược điểm



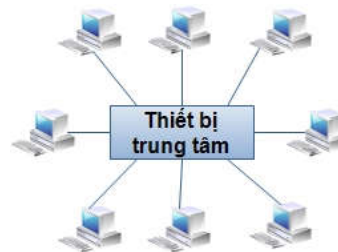
44

44

4.2. Các hình trạng cơ bản của LAN

Hình sao

- Một nút mạng đóng vai trò thiết bị trung tâm
 - Hub
 - Switch
 - Router
- Các nút mạng khác kết nối trực tiếp với thiết bị trung tâm
- Phương thức truyền
 - Điểm – điểm: switch, router
 - Điểm – đa điểm: hub
- Ưu điểm
- Nhược điểm



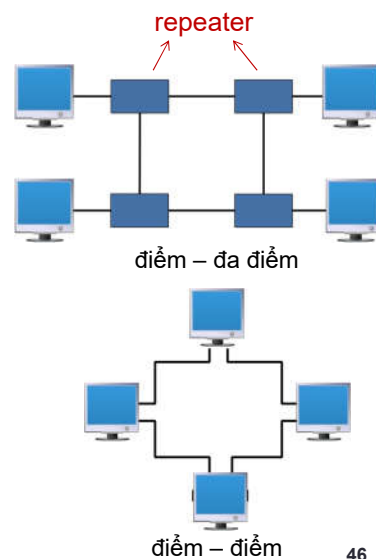
45

45

4.2. Các hình trạng cơ bản của LAN

Hình vòng

- Các nút mạng chung đường truyền khép kín
- Phương thức truyền : điểm – điểm (point-to-point) hoặc điểm-đa điểm
- Dự phòng
- Ưu điểm
- Nhược điểm

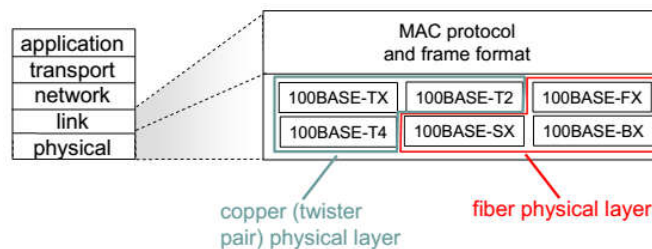


46

46

4.3. Chuẩn Ethernet IEEE802.3

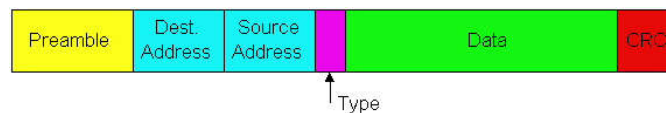
- Data-link & Physical Layers
- Điều khiển truy nhập: CSMA/CD
- Có nhiều chuẩn Ethernet khác nhau
 - Cùng giao thức điều khiển truy nhập và cấu trúc Frame
 - Hướng không liên kết, không báo nhận-phát lại
 - Tốc độ khác nhau: 2 Mbps, 10 Mbps, 100 Mbps, 1Gbps, 10G bps
 - Phương tiện truyền khác nhau: Cáp quang, cáp đồng trục, cáp xoắn đôi.



47

47

Cấu trúc đơn vị dữ liệu



- **Preamble (8 byte):** Bắt đầu một khung tin
- **Address:** Địa chỉ vật lý của trạm nguồn, trạm đích
 - Dest. Address: 6 bytes
 - Source Address: 6 bytes
- **Type (2 byte):** Giao thức tầng trên (IP, Novell IPX, AppleTalk, ...)
- **CRC(4 byte):** Mã kiểm soát lỗi

48

48

Một số chuẩn Ethernet IEEE802.3

- Ethernet
- Fast Ethernet
- Giga Ethernet

Chuẩn LAN	Môi trường	Tốc độ truyền	Mô hình truyền	Chiều dài lớn nhất	Phương thức điều khiển	Chú ý
10BASE2	Cáp giây	10Mbps	Bus	185m	CSMA/CD	LAN cỡ nhỏ
10BASE5	Cáp chuẩn			500m		Mạng trục
10BASE-T	Cáp xoắn đôi		Star ³⁴	100m		Tối đa 4 tầng
10BASE-F	Cáp quang			2km		Tối đa 22 tầng
100BASE-T	Cáp xoắn đôi			100m		T2, T4, TX
100BASE-FX	Cáp quang	100Mbps		Tối đa 20km		Chất lượng cao
1000BASE-X	Cáp đồng trục	1000Mbps (1Gbps)		25m		1000BASE-CX
	Cáp quang			Tối đa 5km		
1000BASE-T	Cáp xoắn đôi					100m
FDDI	Cáp quang	100Mbps	Ring	200km	Token passing	Mạng trục

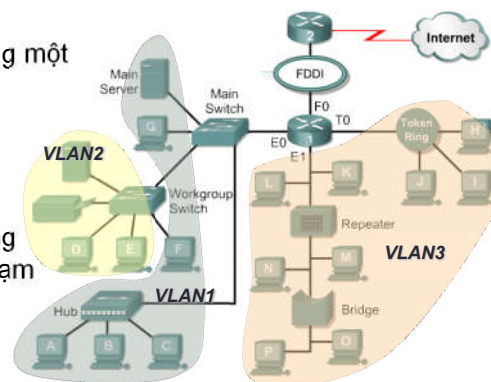
49

49

49

4.4. Mạng LAN ảo - VLAN

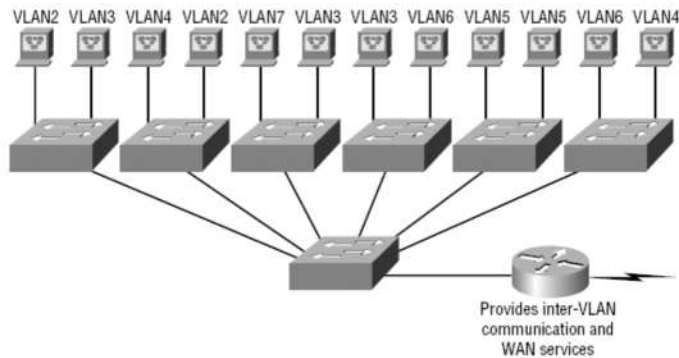
- Yêu cầu thực tế
 - Chia sẻ tài nguyên (file, máy in, v.v..) giữa các trạm "xa nhau"
 - Bảo mật thông tin nội bộ trong một phòng ban
- Giải pháp mạng LAN ảo
 - Nhóm các trạm thành một mạng LAN logic
 - Mạng LAN logic không bị ràng buộc về mặt địa lý của các trạm
 - Mạng LAN logic độc lập với các ứng dụng mạng



50

50

VLAN



Marketing	VLAN2	172.16.20.0/24
Shipping	VLAN3	172.16.30.0/24
Engineering	VLAN4	172.16.40.0/24
Finance	VLAN5	172.16.50.0/24
Management	VLAN6	172.16.60.0/24
Sales	VLAN7	172.16.70.0/24

- Một VLAN là một broadcast domain được tạo ra trên một hoặc nhiều switch
- Một switch có thể chứa một hoặc nhiều VLAN

51

51

Các phương pháp chia VLAN

- Chia theo cổng trên switch – VLAN tĩnh (Static VLAN): tất cả các thiết bị gắn với cổng đó phải cùng VLAN
- Chia theo địa chỉ MAC của thiết bị - VLAN động (Dynamic VLAN): linh hoạt
- Chia theo giao thức tầng 3 (địa chỉ IP): phụ thuộc vào giao thức tầng trên

52

52

VLAN (tiếp)

- Các loại liên kết trong mạng chuyển mạch chứa VLAN
 - Access link: thuộc về một VLAN đơn lẻ, thường nối trực tiếp từ 1 cổng đến 1 máy trạm. Switch gỡ bỏ các thông tin VLAN trong frame trước khi chuyển tiếp đến cổng chứa access link. Các thiết bị nối với access link không thể truyền thông với trực tiếp với thiết bị khác VLAN
 - Trunk link: dùng chung cho nhiều VLAN khác nhau, thường nối giữa switch với nhau hoặc giữa switch với router. Trunk link cho phép 1 cổng thuộc về nhiều VLAN tại cùng một thời điểm để kết nối đến server hoặc với các switch khác

53

53

4.5. Wireless LAN (WLAN)

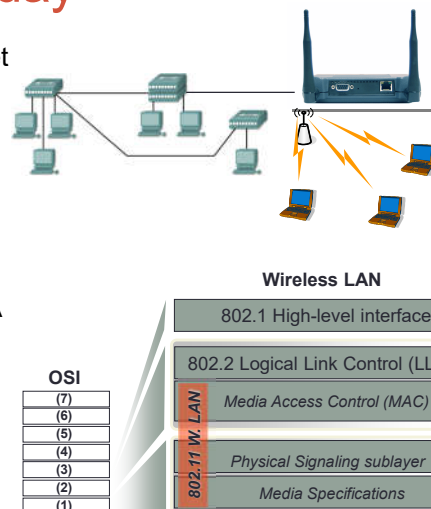
- LAN sử dụng môi trường truyền dẫn vô tuyến
- Ưu điểm :
 - Khả năng di động
 - Triển khai dễ dàng
 - Khả năng mở rộng
- Nhược điểm
 - Bảo mật
 - Phạm vi
 - Độ tin cậy
 - Tốc độ

54

54

Mạng LAN không dây

- Kết nối Wireless LAN với Ethernet
 - Acces Point
 - Mobile Station
- Wireless LAN layers
 - Physic & Signaling:
 - Sóng radio
 - Tia hồng ngoại
 - MAC:
 - Phân kênh: FDM hoặc CDM
 - Truy nhập đường truyền: CSMA/CA
- Wireless LAN standards
 - 802.11 Infrared: 1 - 4 Mbps
 - 802.11a: 5 GHz (54 Mbps)
 - 802.11b: 2.4 GHz (11 Mbps)
 - 802.11g: 2.4 GHz (54 Mbps)



55

55

Chuẩn WLAN

- IEEE 802.11 b
 - 6/1999
 - 11 Mbps
 - 2.4 GHz
 - Giá thành thấp, phạm vi phủ sóng rộng
 - Dễ bị nhiễu
- IEEE 802.11a
 - 54 Mbps
 - 5 GHz
 - Tốc độ nhanh, khó bị xuyên nhiễu
 - Giá thành cao, phạm vi phủ sóng hẹp

56

56

Chuẩn WLAN (tiếp)

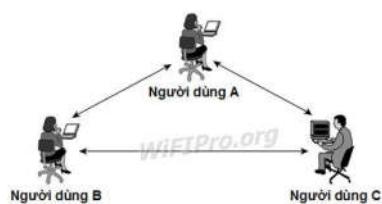
- IEEE 802.11g
 - 2002-2003
 - 54 Mbps
 - 2.4 GHz, 5GHz
- IEEE 802.11n
 - 10/2009
 - >100Mbps
 - 2.4 GHz

57

57

Các mô hình triển khai WLAN

- Mô hình mạng Ad-hoc
 - Các nút di động tập trung lại trong một không gian nhỏ để hình thành nên kết nối ngang cấp (peer-to-peer) giữa chúng.
 - Các nút di động có thể trao đổi thông tin trực tiếp với nhau , không cần phải quản trị mạng.



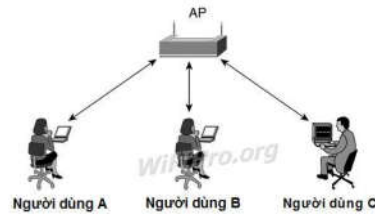
Hình 1-1
Mô hình mạng Ad-hoc

58

58

Mô hình Base Service Set (BSS)

- Bao gồm các **điểm truy nhập AP** (Access Point) gắn với mạng hữu tuyến → vùng phủ sóng -**cell**
- AP đóng vai trò điều khiển **cell**
- Các thiết bị di động không giao tiếp trực tiếp với nhau mà giao tiếp với các AP.
- Các cell có thể chồng lấn lên nhau **khoảng 10-15 %**
- Các trạm di động sẽ chọn AP tốt nhất để kết nối.



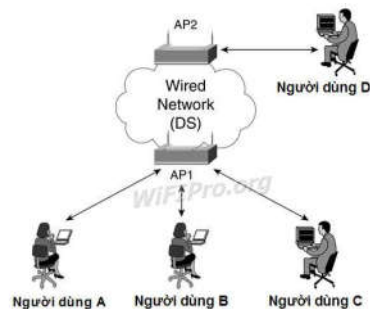
Hình 1-2
Mô hình mạng cơ sở

59

59

Mô hình mở rộng ESS

- *Tập hợp các BSSs*



Hình 1-3

60

60

5. MẠNG TRUY NHẬP SỬ DỤNG CÁP QUANG

61

61

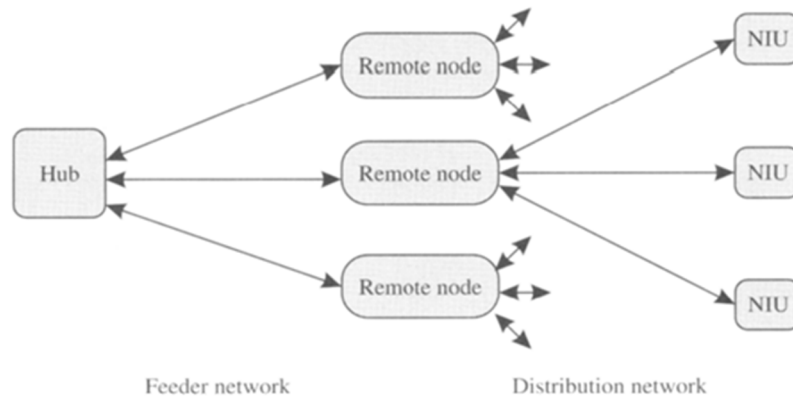
Mạng truy nhập

- Mạng truy nhập thu thập dữ liệu từ phía người dùng và cung cấp cho mạng lõi
- Các dịch vụ phổ biến từ phía người dùng
 - Điện thoại
 - Mạng truyền hình cáp
 - Truyền dữ liệu. Ví dụ trên nền đường truyền điện thoại (xDSL) hoặc cáp quang (FTTH).

62

62

Kiến trúc của mạng truy nhập



63

63

Kiến trúc mạng truy nhập

- Hub
 - Nằm phía nhà cung cấp
- NIU: Network Interface Unit
 - Nằm phía người sử dụng
 - Nối với 1 người dùng hoặc 1 doanh nghiệp
- Remote Node
 - Trong mạng quảng bá, RN phân phối dữ liệu từ Hub đến mọi NIU
 - Trong mạng chuyển mạch, RN nhận dữ liệu từ Hub và phân phối các luồng khác nhau đến các NIU

64

64

Mạng truy nhập quang FTTx

- Dữ liệu được truyền trên cáp quang trong mạng phân phối (distribution network) cho đến ONU (Optical Network Unit)
 - Mong muốn: Cáp quang đến gần thuê bao người dùng nhất
- FTTCab (Fiber To The Cabinet): Cáp quang kết thúc ở một cabinet, dưới 1km cuối đến thuê bao dùng mạng phân phối cáp đồng.
- FTTC (Fiber To The Curb) / FTTB (Fiber To The Building); ONU phục vụ một số thuê bao (8 to 64); từ ONU đến NIU dùng cáp đồng (dưới 100m)
- FTTH (Fiber To The Home); ONUs thực hiện chức năng của NIUs
 - ONU: có thể là modem quang.

65

65

Mạng truy nhập quang FTTx

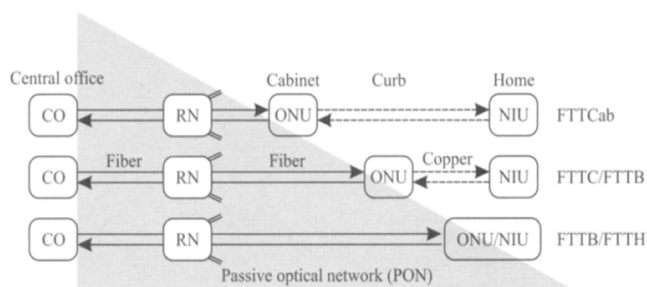


Figure 11.5 Different types of fiber access networks, based on how close the fiber gets to the end user. In many cases, the remote node may be located at the central office itself. The ONUs terminate the fiber signal, and the links between the ONUs and the NIUs are copper based.

66

66

AON vs. PON

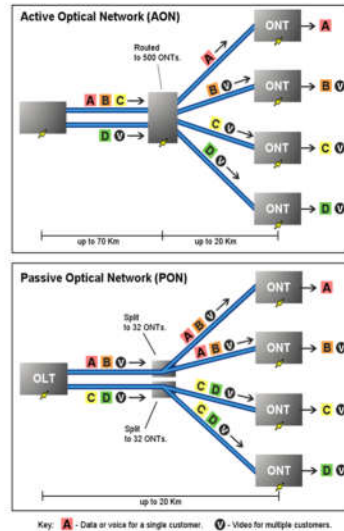
Remote Node (Distribution nodes) chia dữ liệu về các đích.

AON: Active Optical Network

- là mạng sử dụng công nghệ chủ động (Remote Node tiêu thụ điện)
- Remote node phân tích và định tuyến riêng các gói tin theo địa chỉ đích
- Khoảng chạy cáp có thể dài đến 100km

PON: Passive Optical Network

- Là mạng sử dụng công nghệ thụ động. (Remote Node không tiêu thụ điện)
- Remote node (Splitter) không phân tích mà chỉ lặp tín hiệu trên tất cả các cổng ra
- Upstream: MUX từ các nguồn khác nhau bằng TDM (TDM PON) hoặc WDM (WDM PON)
- Khoảng chạy cáp giới hạn 20km



67

EPON: Ethernet PON

- EPON: PON vận chuyển dữ liệu là các frame Ethernet
- Chiều xuống (down stream)
 - Quảng bá dữ liệu chung

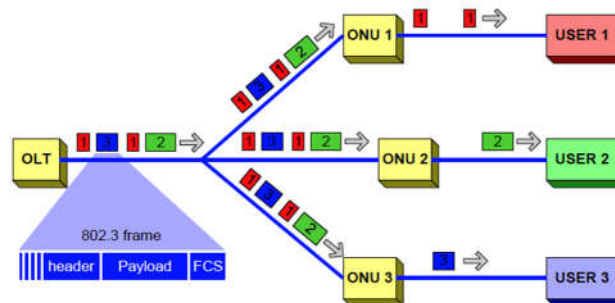


Figure 8-6. Downstream traffic in EPON.

68

68

EPON

- Chiều lên (Upstream): dồn kênh theo thời gian (TDM) trực tiếp các gói Ethernet của người dùng từ các nguồn khác nhau vào kết nối chung OLT-RN
- EPON thuộc loại TDM PON

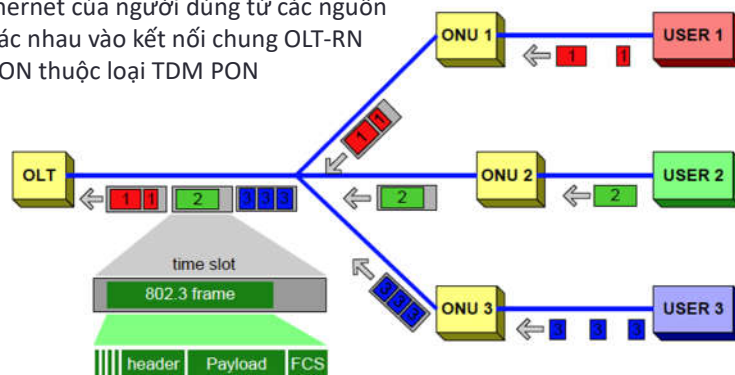


Figure 8-7. Upstream traffic in EPON.

69

69

GPON: Gigabit Capable PON

- GPON có thể dùng để tải nhiều dữ liệu khác nhau: Ethernet, ATM, voice ...
- Dữ liệu từ OLT đến người dùng chia sẻ kênh chung giữa OLT và RN
 - Downstream broadcast
 - Upstream TDM
- Các gói được đóng trong khung dữ liệu GPON có trường định danh người nhận (chiều downstream), người gửi (chiều upstream)

70

70