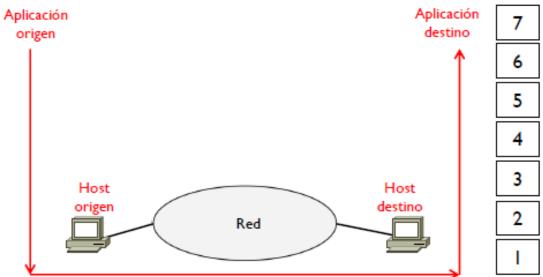


Modelo OSI: Open System Interconnection





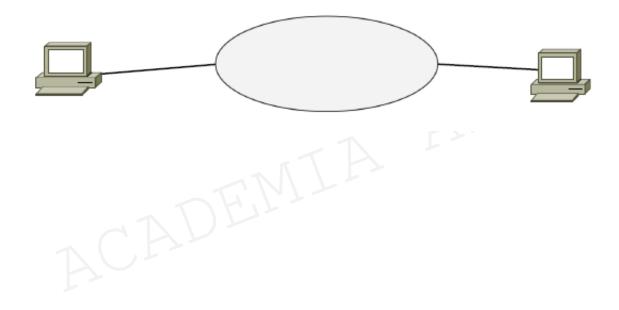


Modelo TCP/IP: Transmission Control Protocol / Internet Protocol

	ISO/OSI	TCP/IP
7	Aplicación	
6	Presentación	Aplicación de red
5	Sesión	
4	Transporte	Transporte
3	Red	Red
2	Enlace	Interfaz de
-1	Físico	red



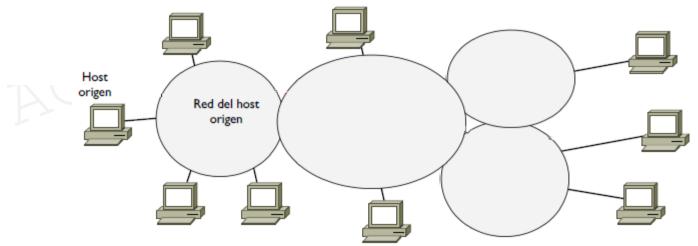
Paradigma Cliente/Servidor





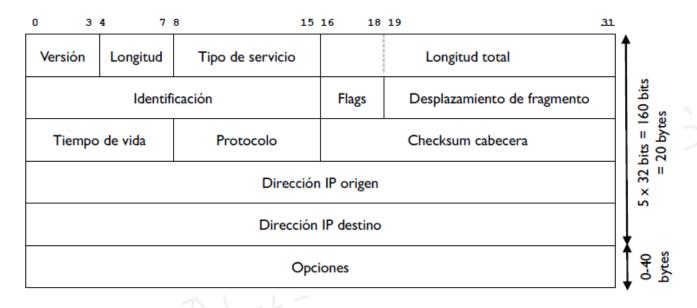
<u>Introducción IP:</u> Internet Protocol

- El objetivo del protocolo IP:
 - o es enrutar datagramas
 - o Comunicar dispositivos a través de redes
- Propiedades:
 - No orientado a conexión
 - o Best effort
 - No fiable
- Tipos de datagrama:
 - Unicast
 - o Broadcast
 - Multicast





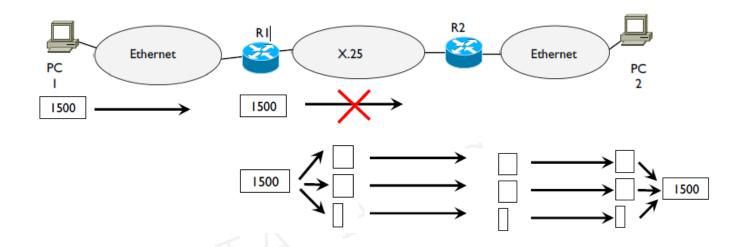
Cabecera IP:



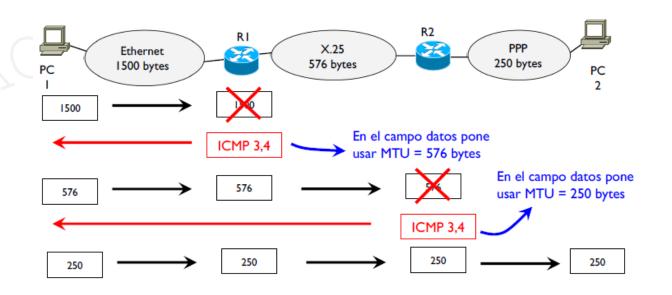


Fragmentación

Ethernet 1500 bytes WiFi 2312 bytes PPP 250 bytes X.25 576 bytes



MTU Path Discovery





Direccionamiento IP



32 bits → 4 octetos en decimal separados por un punto

- @IP identifica una interfaz conectada a una red (se asigna a interfaces de hosts y routers)
- · Las @IP con mismo netID pertenecen a la misma red
- #hosts en una red = $2^n 2$ (una para red (Todo 0's) y una para broadcast(Todo 1's))

Para reconocer la parte netID y hostID de una @IP, tenemos dos maneras

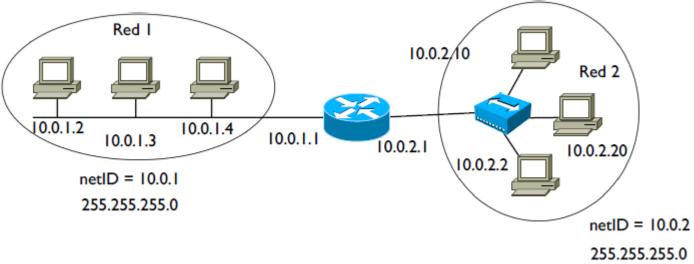
Máscaras

netID	hostID
11111111.111111111111111111111111111111	00000000

32 bits → 4 octetos en decimal separados por un punto



Direccionamiento IP





Direccionamiento IP

Clases

Classe	netid (bytes)	hostid (bytes)	Codification	range
A	1	3	0xxxx···x	$0.0.0.0 \sim 127.255.255.255$
В	2	2	10xxx⋅⋅⋅x	128.0.0.0 ~ 191.255.255.255
С	3	1	110xxx	192.0.0.0 ~ 223.255.255.255
D	-	-	1110x⋯x	224.0.0.0 ~ 239.255.255.255
Е	-	-	1111x⋯x	240.0.0.0 ~ 255.255.255.255

Direcciones especiales:

- 0.0.0.0: @IP asignada a cada interfaz al arrancar (configuración DHCP)

- 127.x.x.x : (loopback) Permite a 2 aplicaciones lanzadas en una misma máquina comunicarse entre ellas (comunicación de procesos a nivel local

Direcciones privadas:

- Clase A: 10.0.0.0- 10.255.255.255

- Clase B: 172.16.0.0 - 172.31.255.255

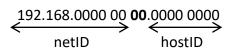
- Clase C: 192.168.0.0 – 192.168.255.255



Subnetting

• Máscara Fija: se han de coger bloques enteros, mismo número de hosts para cada red

Ejemplo: 192.168.0.0/22 → Queremos 4 redes de 200 hosts



Para las 4 redes podemos usar 2 bits. Para los hosts $2^7 = 128 \rightarrow$ no llega, $2^8 = 256 \rightarrow$ ok

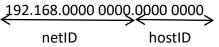
Red1: @red: 192.168.0.0/24 @broadcast: 192.168.0.255 rango direcciones: 192.168.0.1 – 192.168.0.254 @broadcast: 192.168.1.255 Red2: @red: 192.168.1.0/24 rango direcciones: 192.168.1.1 - 192.168.1.254 @broadcast: 192.168.2.255 rango direcciones: 192.168.2.1 - 192.168.2.254 @red: 192.168.2.0/24 Red3: @red: 192.168.3.0/24 @broadcast: 192.168.3.255 rango direcciones: 192.168.3.1 - 192.168.3.254 Red4:

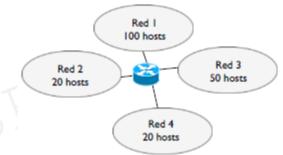


Subnetting

Máscara Variable(VLSM): diferentes número de hosts para cada red. Conviene empezar con la red de mayor tamaño e ir en orden decreciente

100 hosts 50 hosts *Ejemplo:* 192.168.0.0/24 → Queremos 4 redes de – 20 hosts 20 hosts





Si cogemos 2 bits para las 4 redes nos quedan $2^6 = 64$ para hosts \rightarrow la red de 100 hosts no seria posible

- Red1: 100 hosts + @red + @bcast + @router = 103 @IP \rightarrow 2⁷ = 128 \rightarrow 7 bits para hostID @broadcast: 192.168.0.127 @red: 192.168.0.0/25
- rango direcciones: 192.168.0.1 192.168.0.126
- Red3: 50 hosts + @red + @bcast + @router = 53 @IP @broadcast: 192.168.0.191 @red: 192.168.0.128/26
- $2^6 = 6 \rightarrow 6$ bits para hostID rango direcciones: 192.168.0.129 - 192.168.0.190
- Red2: 20 hosts + @red + @bcast + @router = 23 @IP @red: 192.168.0.192/27 @broadcast: 192.168.0.223
- $2^5 = 32 \rightarrow 5$ bits para hostID rango direcciones: 192.168.0.193 – 192.168.0.222
- Red4: 20 hosts + @red + @bcast + @router = 23 @IP @broadcast: 192.168.0.255 @red: 192.168.0.224/27
- $2^5 = 32 \rightarrow 5$ bits para hostID rango direcciones: 192.168.0.225 – 192.168.0.254



<u>Tablas encaminamiento</u>:

• Base de datos que tiene cada router y host, contiene la información necesaria para alcanzar todos los destinos

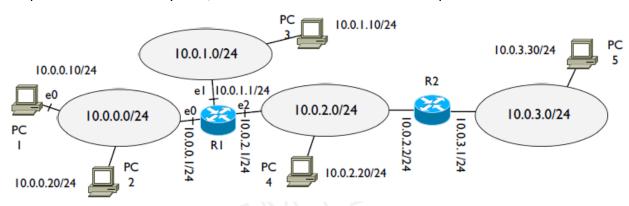


Tabla de encaminamiento de RI

Adquisición	Destino	mascara	gateway	interfaz
С	10.0.0.0	255.255.255.0	0.0.0.0	e0
C	10.0.1.0	255.255.255.0	0.0.0.0	el
С	10.0.2.0	255.255.255.0	0.0.0.0	e2
S	10.0.3.0	255.255.255.0	10.0.2.2	e2

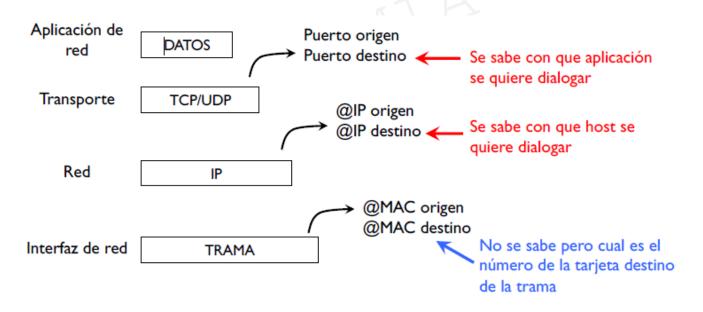


Protocolo ARP: Address Resolution Protocol

- Se usa para asociar una IP con una MAC, para poder realizar correctamente la comunicación a nivel local
- Se envía un mensaje de ARP Request en broadcast (FF:FF:FF:FF:FF) para preguntar quien tiene la @IP
- El equipo responde con ARP Replay (unicast)
- Las tramas NO cruzan redes, ARP funciona a nivel local
- Para salir de la red, usamos las tablas de encaminamiento y el router actualiza su tabla ARP



- Reverse ARP: averigua la @IP a partir de una MAC
- ARP Gratuito: para detectar si una @IP está duplicada, se envía un mensaje con la misma dirección





Protocolo ICMP: Internet Control Message Protocol

- Intercambia mensajes de estado (query) o error entre 2 hosts/routers en una red IP
- Se encapsula directamente en datagrama IP, también puede ser generado por la capa de transporte o aplicación además de la capa de red.
- Un ICMP de error no puede generar otro ICMP (así evitamos bucles)

0	7	8 15	16 31,
	Tipo	Código	Checksum
Datos d		Datos d	el ICMP

Type	Code	query/error	Name	Description
0	0	query	echo reply	Reply an echo request
3	0	error	network unreachable	Network not in the RT.
	1	error	host unreachable	ARP cannot solve the address.
	2	error	protocol unreachable	IP cannot deliver the payload
	3	error	port unreachable	TCP/UDP cannot deliver the
				payload
	4	error	fragmentation needed and	MTU path discovery
			DF set	
4	0	error	source quench	Sent by a congested router.
5	0	error	redirect for network	When the router send a data-
				gram by the same interface it
				was received.
8	0	query	echo request	Request for reply
11	0	error	time exceeded, also known	Sent by a router whenTTL=0
			as TTL=0 during transit	

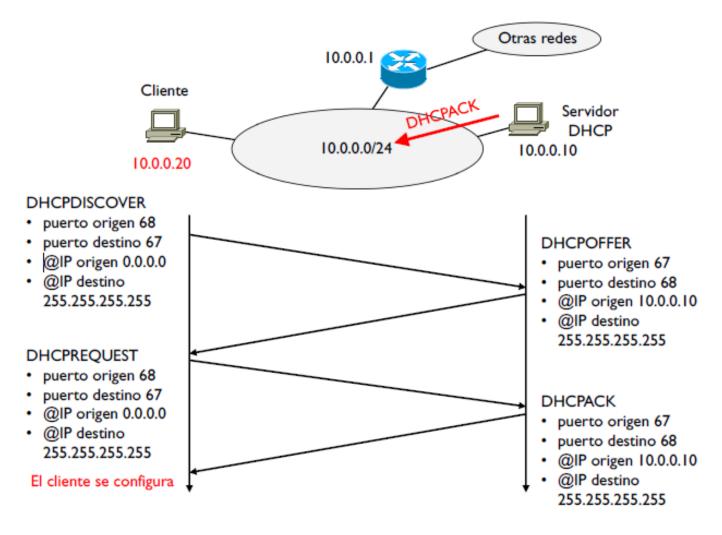


Protocolo DHCP: Dinamic Host Configuration Protocol

- Realiza la configuración inicial de red de los equipos cuando entran a la red de forma automática
- Puede dar más cosas que una IP (máscara de red, GW, DNS..)
- Se basa en el paradigma cliente-servidor
- Usa UDP como transporte
 - Servidor → puerto 67
 - Cliente → puerto 68
- El servidor y el cliente deben estar en la misma red, en un misma red pueden haber más de un servidor DHCP
- La asignación puede ser:
 - o Automática: sin límite de tiempo
 - o Dinámica: durante un periodo de tiempo determinado por el servidor, para mantener la IP por más tiempo, hay que renovar el tiempo de expiración antes de que termine.
 - o Manual: el servidor asigna @IP a determinadas @MAC, previamente configuradas manualmente por el administrador.



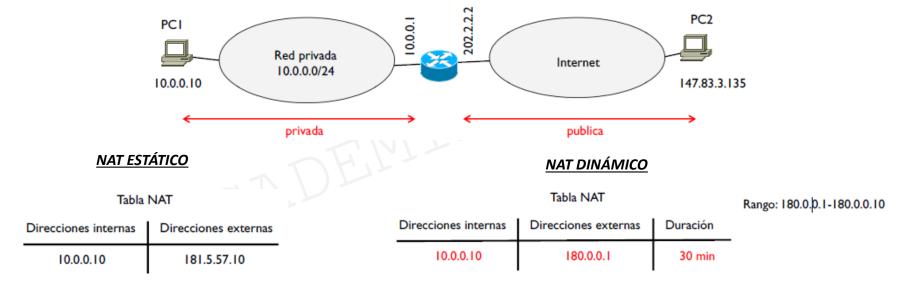
Protocolo DHCP: Dinamic Host Configuration Protocol





Mecanismo NAT: Network Address Translation

- NO es un protocolo, es un mecanismo que está en el router
- Se usa para traducir @IP privadas a @IP públicas (Para salir a Internet)
- Se pueden combinar



PAT (PORT ADDRESS TRANSLATION

Rango puertos: 3001-3050

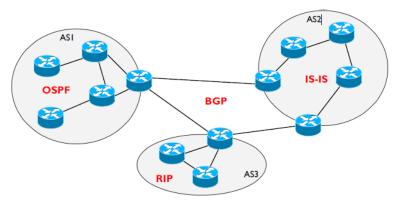
Tabla NAT

Intern	a	Exter	na
Direcciones	Puertos	Direcciones	Puertos
10.0.0.10	1046 3678	202.2.2.2	3001 3002



Protocolos de enrutamiento

- Para definir las tablas de enrutamiento de forma dinámica. Necesitamos:
 - o Protocolo de encaminamiento: coordina y define el contenido
 - o Algoritmo de encaminamiento: según la información y las métricas definidas, decide las entradas en la tabla.
- Tipos de algoritmo:
 - o estado de enlace: camino más corto con otras métricas
 - o vector distancia: camino más corto en #saltos
- Tipos de protocolo:
 - RIP: vector distanciaBGP: vector distanciaOSPF: estado de enlace
- Para diferenciar si es interno o extreno:
 - o IPG: Internal Gateway Protocol
 - o EPG: External Gateway Protocol
- Internet está dividido en Sistemas Autónomos (AS): se identifican por un número, cada AS tiene un #limitado de routers





RIP: Routing Information Protocol

- Protocolo de encaminamiento, usa algoritmo de vector de distancias.
- Se envían de router a router mensajes periódicos (cada 30s)
- Tipos:
 - o RIPv1
 - o RIPv2
- La métrica es el #redes que hay que cruzar para llegar al destino (MAX 15, el #16-> infinito)
- Usa puerto 520 (origen y destino)
- <u>SPLIT-HORIZON:</u> Transmite Por Una Interfaz solo aquellas entradas de la tabla que el router no ha aprendido por la red de esa interfaz
- POISON REVERSE: Si hay un fallo en una interfaz de un router, éste detecta el fallo y pone métrica 16
- TRIGGERED UPDATE: El router envía un mensaje para notificar el problema
- Usa @IP multicast para distribuir actualizaciones
- Tiempo de convergencia: es el tiempo que se tarda en rellenar la tabla



RIP: Routing Information Protocol

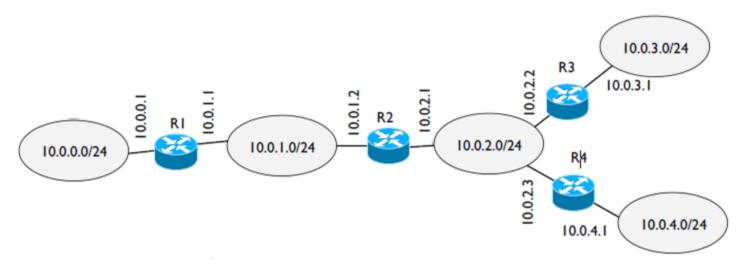


Tabla de R I			Ta	Tabla de R2			Tabla de R3		
Red/mascara	gateway	métrica	Red/mascara	gateway	métrica	Red/mascara	gateway	métrica	
10.0.0.0/24	0.0.0.0	I	10.0.1.0/24	0.0.0.0	I	10.0.2.0/24	0.0.0.0	I	
10.0.1.0/24	0.0.0.0	1	10.0.2.0/24	0.0.0.0	1	10.0.3.0/24	0.0.0.0	1	



RIP: Routing Information Protocol

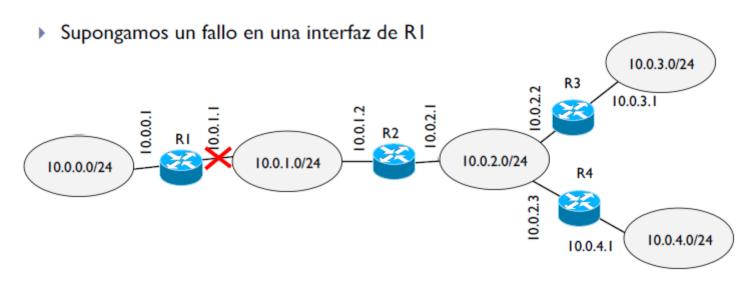
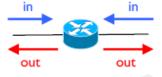


Tabla de R I			Tabla de R2			Tabla de R3		
Red/mascara	gateway	métrica	Red/mascara	gateway	métrica	Red/mascara	gateway	métrica
10.0.0.0/24	0.0.0.0		10.0.1.0/24	0.0.0.0	I	10.0.2.0/24	0.0.0.0	I
10.0.1.0/24	0.0.0.0	1	10.0.2.0/24	0.0.0.0	1	10.0.3.0/24	0.0.0.0	1
10.0.2.0/24	10.0.1.2	2	10.0.0.0/24	10.0.1.1	2	10.0.0.0/24	10.0.2.1	3
10.0.3.0/24	10.0.1.2	3	10.0.3.0/24	10.0.2.2	2	10.0.1.0/24	10.0.2.1	2
10.0.4.0/24	10.0.1.2	3	10.0.4.0/24	10.0.2.3	2	10.0.3.0/24	10.0.2.3	2



ACL: Listas de acceso

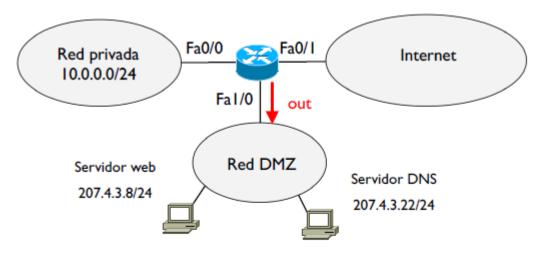
- Se utilizan como método de seguridad
- El router necesita implementar funciones de Firewall
- El control en el router se hace con ACL



- Es una lista secuencial de condiciones de permiso o prohibición según
 - o @IP origen y destino
 - o Puertos origen y destino
 - o Protocolo (IP, TCP, UDP...)
 - o Estado (cualquiera o respuesta
- Tipos:
 - o Estandard:
 - o Extendida
- Al final de todas las ACL hay una regla implícita que deniega todo como política de seguridad
- Se aconseja aplicar una primera ACL lo más próximo posible a la zona que se quiere proteger



ACL: Listas de acceso

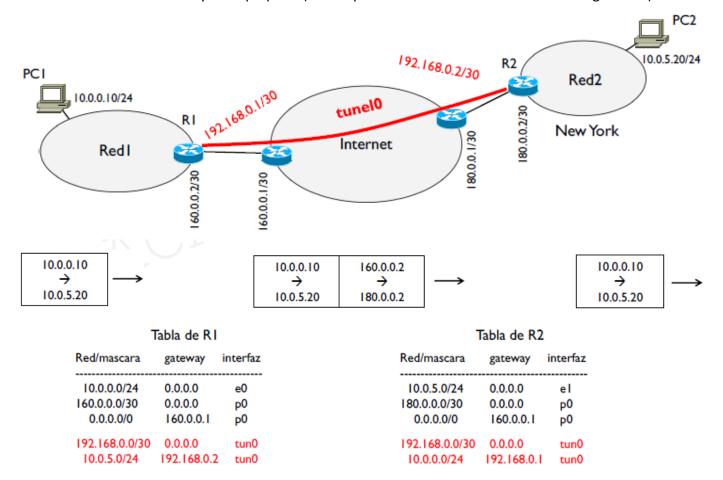


permitir TCP 0.0.0.0/0 ≥1024 207.4.3.8/24 80 permitir UDP 0.0.0.0/0 ≥1024 207.4.3.22/24 53 prohibir IP 0.0.0.0/0 0.0.0.0/0



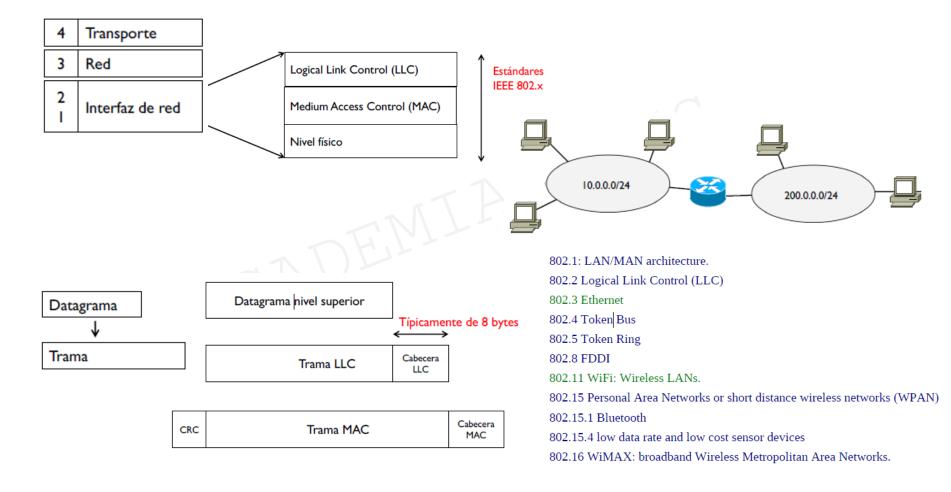
VPN: Virtual Private Networks

- · Permite conectividad entre usuarios remotos usando Internet como si fuera en una red privada
- Añade una cabecera extra de +20 bytes al paquete (habrá que tenerlo en cuenta a la hora de fragmentar)





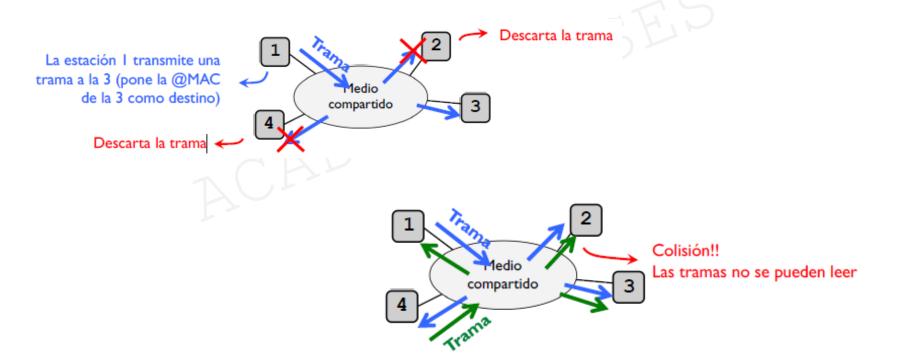
Arquitectura





Medio compartido

- Una LAN es una red de acceso múltiple en un medio compartido
- Las estaciones están conectadas a un medio de transmisión común que NO permite más de una transmisión a la vez
- Si dos o más estaciones transmiten a la vez, se crea una colisión



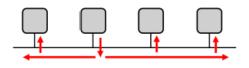


<u>Topología</u>

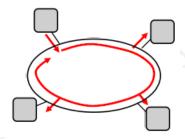
• Estructura de interconexión de las estaciones

Cableadas

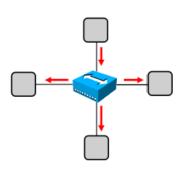
Topología bus



Topología Anillo

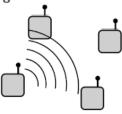


Topología estrella



<u>Inalámbricas</u>

Topología ad-hoc



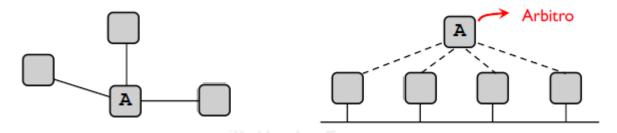
Topología estrella





Protocolos MAC

- Se define para regular el acceso al medio compartido
- Ha de ser distribuido, eficiente y equitativo
- Acceso centralizado: Una estación y otro dispositivo regulan el acceso de cada estación



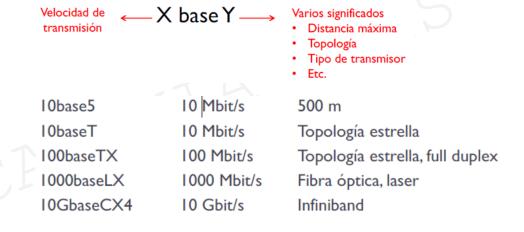
- Acceso distribuido: No hace falta un arbitro, cada estación decide por su cuenta
 - o *Estático*
 - o Paso de testido: Regulado por un testimonio (token)
 - o *Aleatorio:* No existe testimonio (usa CSMA/CD para las colisiones)



Ethernet

- Estándar IEEE 802.3
- Usa protocolo MAC llamado CSMA/CD
- Tipo distribuido y aleatorio
- Topología bus y estrella

Tipos de conexiones



Trama Cabecera

6 bytes	6 bytes	2 bytes	46-1500 bytes	4 bytes	_
MAC destino	MAC origen	Longitud	Payload	CRC	



CSMA/CD: Carrier Sense Multiple Access With Control Detection

<u>CSMA:</u> Antes de iniciar una transmisión(Tx), la estación verificará si otra estación está trasmitiendo ya los datos (si está ocupado espera que se libere)

<u>CD:</u> Durante su transmisión, la estación sigue escuchando el medio para ver si otra estación ha empezado a transmitr al mismo tiempo.



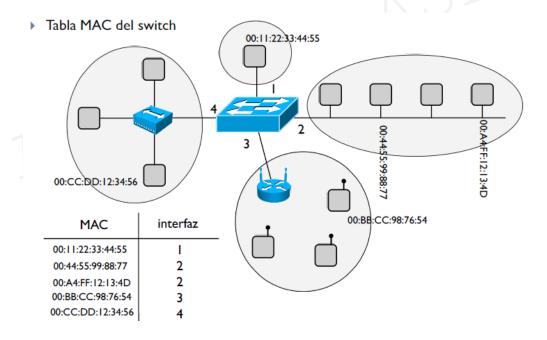


Ethernet Conmutada

Solución a las colisiones: usar un dispositivo que segmente el medio compartido en diferentes medios (SWITCH)

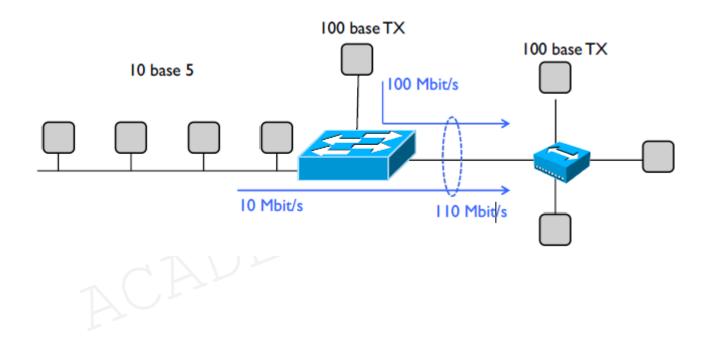


Conecta dispositivos en una LAN, es un puente de red (BRIDGE) multipuerto. Divide la red en segmentos y cada uno representa un dominio de colisión





Ethernet Conmutada



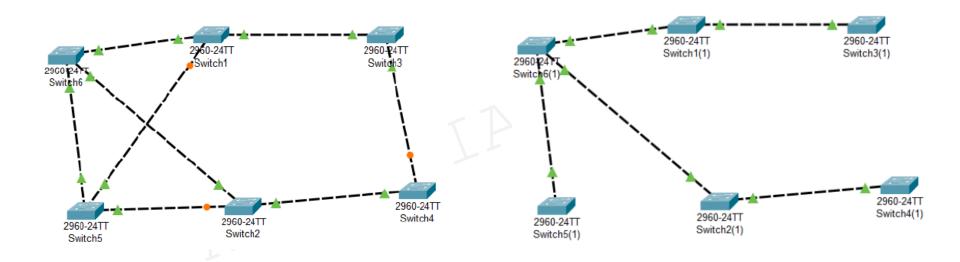
Half Duplex: Una estación puede o transmitir o recibir, nunca las 2 cosas a la vez, sino hay Colisión (Jabber Signal)

Full Duplex: Una estación puede transmitir y recibir al mismo tiempo



Spanning Tree Protocol (STP)

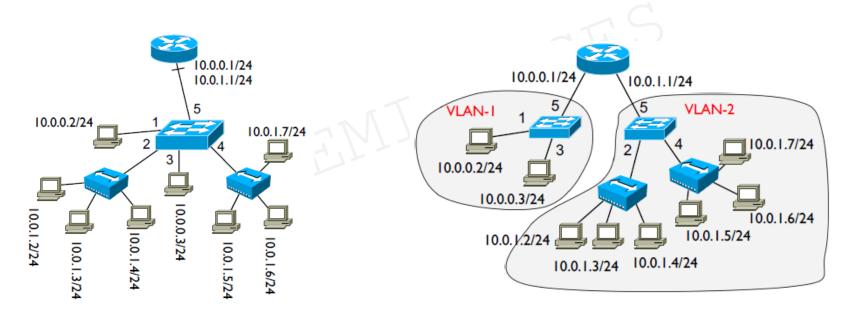
Se usa para conseguir una topología libre de bucles





VLAN (Virtual Lan)

- Permite configurar una LAN libremente, se necesita un switch y un router
- Permite crear dominios de broadcast lógicos que pueden abarcar un único switch o varios.
- El enlace entre el switch y el router se llama TRUNK.



٧	LAN	inte	erfaz
VL	AN-I	Ι,	3
VL	AN-2	2,	4
tr	unk	5	



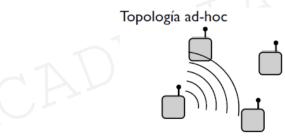
WIFI (WLAN) Wireless LAN

•	Tipo	distribuido	y	aleatorio
---	------	-------------	---	-----------

- Usa protocolo MAC CMSA/CA
- Protocolo usado para redes inalámbricas

802.11	Primera versión	I-2 Mbit/s	1997
802.11b	Comercial, WiFi	II Mbits/s	1999
802.11g	WiFi de alta velocidad	54 Mbit/s	2003
802.11n	Mayor velocidad	hasta 600 Mbit/s	2009
802.11ac		hasta 1.3 Gbit/s	2013
802.11ax		hasta 10 Gbit/s	2019
802.11ay			

- Modos de operar:
 - o Ad-hoc



o Estrella o infraestructura

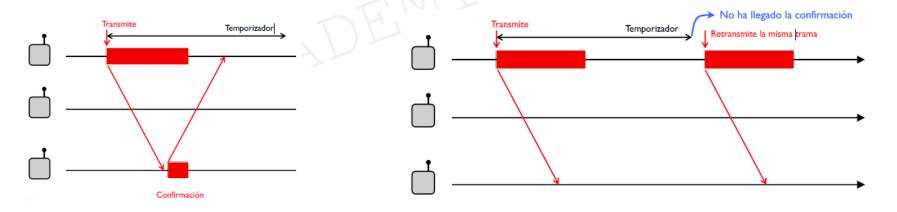
Topología estrella





CSMA/CA: Carrier Sense Multiple Access With Collision Avoidance

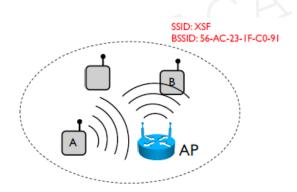
- 1. Si una estación quiere transmitir, escucha el medio
 - o Si está ocupado va al punto 2).
 - Si está libre, espera un tiempo, transmite y va al 3)
- 2. Como el medio esta ocupado, genera un tiempo aleatorio(Backoff) y vuelve al 1)
- 3. Después de haber transmitido la trama entera, espera un tiempo
 - La estación espera que la estación destino le transmite una trama de vuelta que confirme que la trama se ha recibido correctamente
 - o Si pasado este tiempo no recibe confirmación se vuelve al 1)





Formato de trama

2 bytes	2 bytes	6 bytes	6 bytes	6 bytes	2 bytes	6 bytes	0-2312 bytes	4 bytes
Control de	Duración	MAC I	MAC 2	MAC 3	Control de	MAC 4	Payload	CRC
trama					secuencia			
		SSID: XSF						





TCP / UDP

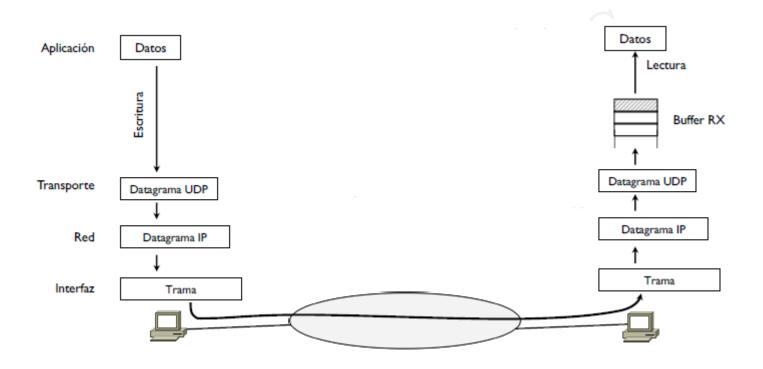
7 6 5	Aplicación de red
4	Transporte
3	Red
2	Interfaz de red





UDP: User Datagram Protocol

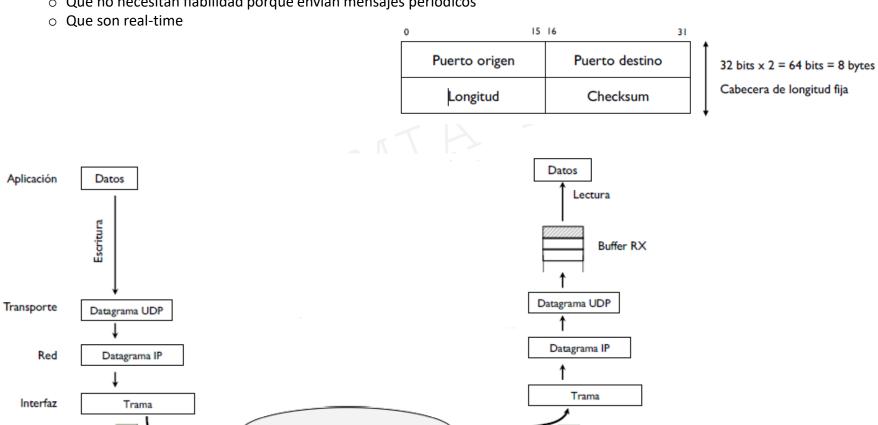
- SOLO proporciona multiplexación de aplicaciones mediante puertos
- No fiable





UDP: User Datagram Protocol

- SOLO proporciona multiplexación de aplicaciones mediante puertos
- No fiable
- Se usa para aplicaciones:
 - o Que no necesitan fiabilidad porque envían mensajes periódicos



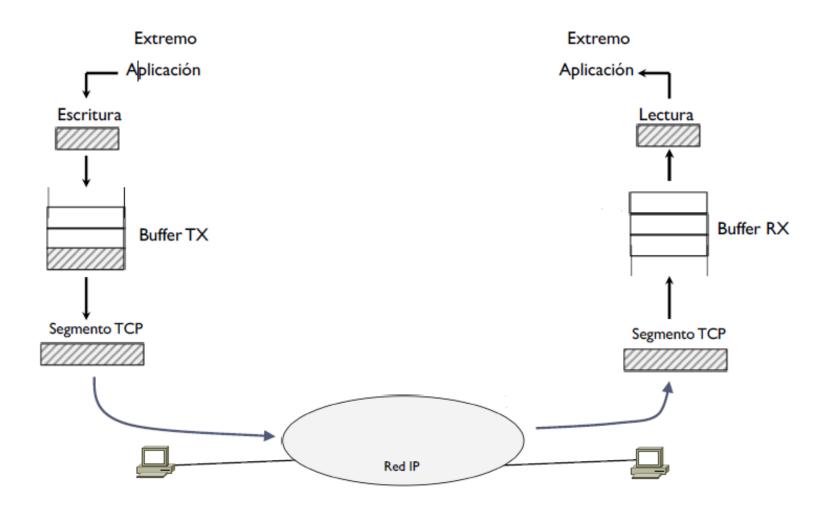


<u>TCP</u>

- Proporciona multiplexación de aplicaciones mediante puertos
- Fiable
- Orientado a la conexión
- Basado en el paradigma Cliente-servidor
- Arquitectura del TCP con buffer de Tx y Rx
- Confirmaciones(ACK)
- Temporizador (RTO)
- Control de flujo y control de congestión
 - o Control de flujo usamos una ventana anunciada (awnd)
 - o Control de congestión usamos una ventana de congestón (cwnd)
- Segmentos de tamaño óptimo(MSS)
- Unidad de información es el segmento

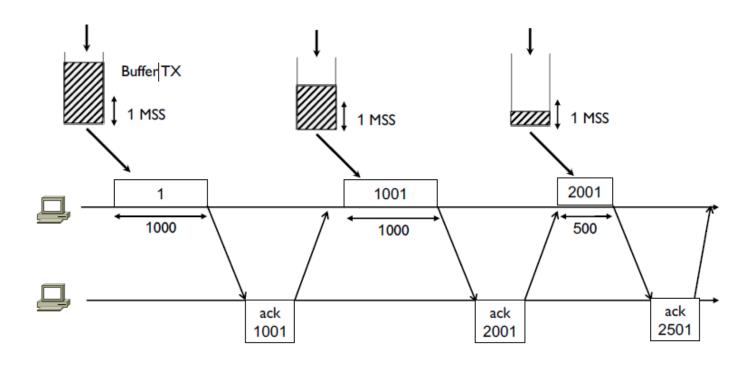


<u>TCP</u>





<u>TCP</u>





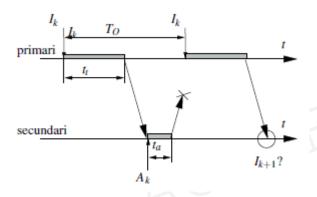
Protocolo ARQ (Automatic Repeat reQuest)

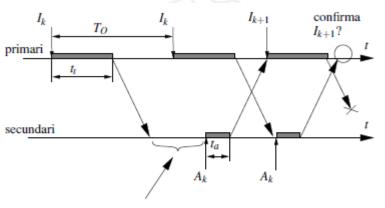
- Usados por TCP como medida de control de flujo, no tiene porque ser implementado en la capa de transporte
- Control de flujo: evita que los buffer de Tx y Rx se sobrecarguen mediante distintos mecanismos
- Control de congestión: evita sobresaturar la red, adaptando el tamaño de los datos
- Hay 3 protocolos ARQ:
 - Orientados a conexión
 - Buffers Tx/Rx
 - Todos usan Ack
 - o La utilización de Ack se usa piggybacking
 - o Tienen otro campo llamado RTO(Retransmission TimeOut)
 - o Se puede usar una ventana de transmisión o no
 - o #secuencia
- Supondremos enlaces Full Duplex



Protocolo Stop & Wait

- Es el más básico
- Tiene una ventana W = 1
- Funcionamiento
 - 1. El emisor envía un segmento al buffer de Tx y con esto se realiza la transmisión del segmento
 - 2. El receptor recibe el segmento y genera un ack que envía al emisor se vuelta
 - 3. En cuanto el emisor reciba el ack, volverá al primer paso



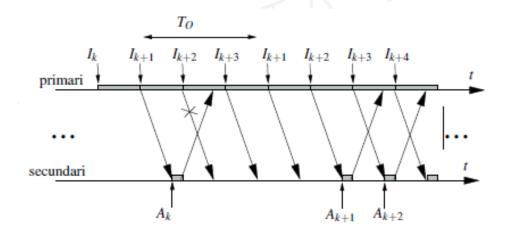


temps de procés anormalment gran



Protocolo Go Back N

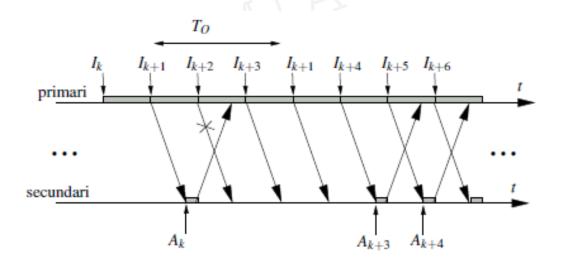
- Mejora la eficiencia del Stop & Wait, si errores 100%
- Se mantiene mediante una ventana que indica el #segmentos que podemos enviar a la vez
- Funcionamiento
 - o Utiliza Ack's acumulativos, el Ack del segmento k confirma los paquetes <= k
 - o En caso de enviar y recibir todo correcto, avanzamos la ventana en el numero que hemos asignado
 - o En caso de haber un error en el envío o recibir una PDU fuera de orden, descarta todos los segmentos hasta que llegue el que tiene que llegar en orden





Protocolo Retransmisión Selectiva

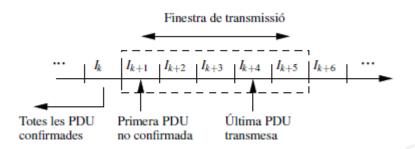
- Igual que es Go Back N, pero el secundario no descarta nunca las PDU que llegan correctamente, aunque sea fuera de secuencia (se ordenan y se guardan)
- Se mantiene mediante una ventana que indica el #segmentos que podemos enviar a la vez
- Funcionamiento
 - Utiliza Ack's acumulativos, el Ack del segmento k confirma los paquetes <= k
 - o Si el secundario recibe una PDU (I_k) con errores o fuera de secuencia
 - ✓ Deja de enviar confirmaciones hasta que recibe correctamente la PDU que falta
 - ✓ Guarda todas las PDU que recibe con #secuencia ≠ k
 - o Cuando salta el temporizador, el primario retrasmite (I_k), pero no retransmite otras PDU que ya se habían enviado antes





Protocolo con ventana

- Si queremos que los paquetes se envíen de n en n tendremos una W = n
- Ventana de transmisión wnd = min(awnd, cwnd)



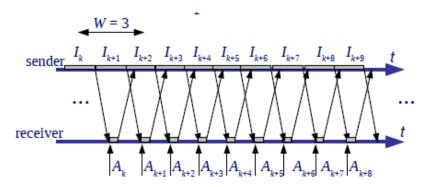
- Velocidad efectiva: v_{ef} = awnd/RTT
- ssth = $W_{max}/2$

•
$$\overline{W} = \frac{W_{max} + ssth}{2} = \frac{W_{max} + W_{max}/2}{2} = \frac{3}{4} W_{max}$$

•
$$W_{max} = \frac{4}{3}\overline{W}$$

Ventana óptima

- Es la ventana que nos permite conseguir una velocidad efectiva máxima utilizando el menor tamaño de ventana
- Si la ventana es muy pequeña, estaríamos utilizando el máximo de la velocidad efectiva y si es muy grande y los buffer de transmisión y recepción deberán dimensionarse para poder almacenar un #PDU = W



$$W_{opt} = \left[\frac{T_C}{t_t} \right]$$

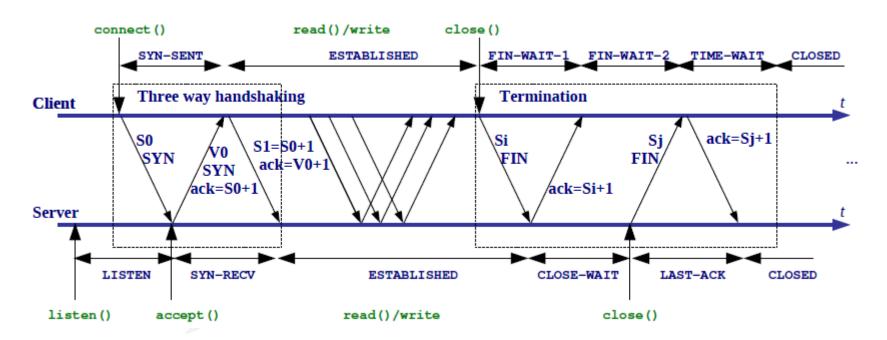


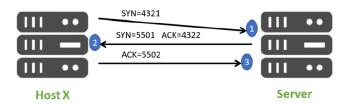
Cabecera TCP

0	15 16					
Р	uerto orige	n	Puerto destino			
Número de secuencia						
Número de confirmación						
Longitud cabecera	Reservado	Flags	Ventana anunciada			
	Checksum		Puntero urgente			
Opciones						



Three-way Handshaking





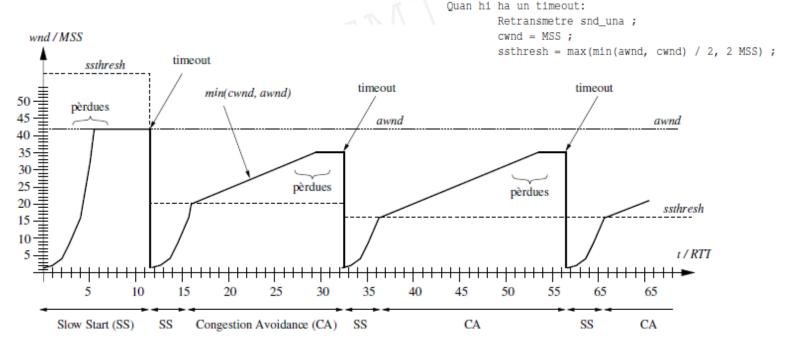


Slow Start / Congestión Avoidance (SS/CA)

• Parte de la estrategia de control de congestión usada por TCP para evitar enviar más datos de los que la rEd es capaz de reenviar (para evitar causar congestión en la red)

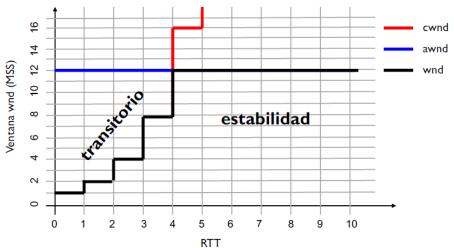
```
Inicialització:
    cwnd = MSS;
    ssthresh = infinit;

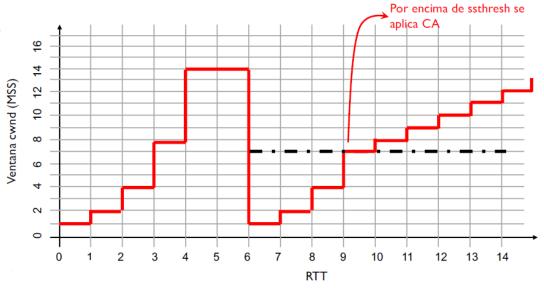
Cada cop que es rep un ack de noves dades:
    si(cwnd < ssthresh) {
        cwnd += MSS; /* Slow Start */
    } altrament {
        cwnd += MSS * MSS / cwnd; /* Congestion Avoidance */
    }
</pre>
```





Slow Start / Congestión Avoidance (SS/CA)







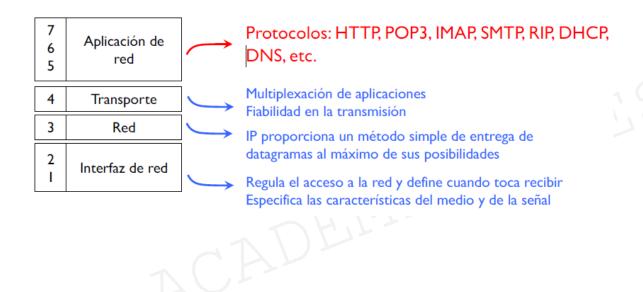
TCPdump

```
12:30:37.069541 IP 147.83.34.125.17788 > 147.83.32.82.80: S 3473661146:3473661146(0) win 5840 <mss
                       1460,sackOK,timestamp 296476754 0,nop,wscale 7>
       12:30:37.070021 IP 147.83.32.82.80 > 147.83.34.125.17788: S 544373216:544373216(0) ack 3473661147 win 5792 <mss
                       1460,sackOK,timestamp 1824770623 296476754,nop,wscale 2>
       12:30:37.070038 IP 147.83.34.125.17788 > 147.83.32.82.80: . ack 1 win 46 <nop,nop,timestamp 296476754
                       1824770623>
       12:30:37.072763 IP 147.83.34.125.17788 > 147.83.32.82.80: P 1:602(601) ack 1 win 46 <nop,nop,timestamp 296476754
                       1824770623>
       12:30:37.073546 IP 147.83.32.82.80 > 147.83.34.125.17788: . ack 602 win 1749 <nop,nop,timestamp 1824770627
                       296476754>
       12:30:37.075932 IP 147.83.32.82.80 > 147.83.34.125.17788: P 1:526(525) ack 602 win 1749 <nop,nop,timestamp
                       1824770629 296476754>
       12:30:37.075948 IP 147.83.34.125.17788 > 147.83.32.82.80: . ack 526 win 54 <nop,nop,timestamp 296476755
                       1824770629>
       12:30:53.880704 IP 147.83.32.82.80 > 147.83.34.125.17788: F 526:526(0) ack 602 win 1749 <nop,nop,timestamp
Termination
                       1824787435 296476755>
       12:30:53.920354 IP 147.83.34.125.17788 > 147.83.32.82.80: . ack 527 win 54 <nop,nop,timestamp 296480966
                       1824787435>
       12:30:56.070200 IP 147.83.34.125.17788 > 147.83.32.82.80: F 602:602(0) ack 527 win 54 <nop,nop,timestamp
                       296481504 1824787435>
       12:30:56.070486 IP 147.83.32.82.80 > 147.83.34.125.17788: . ack 603 win 1749 <nop,nop,timestamp 1824789625
                       296481504>
```

APLICACIONES DE RED



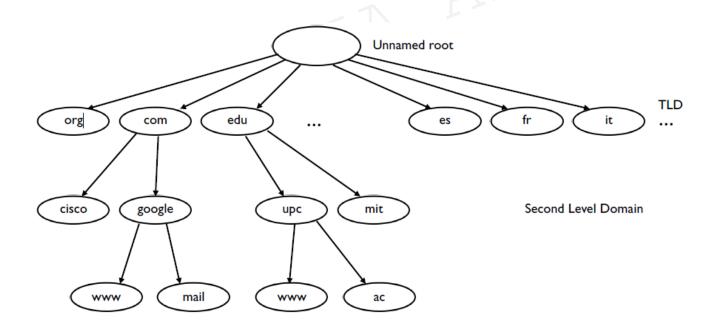
• Son las aplicaciones que dan un servicio a través de una red que puede estar a nivel local (misma red) o en otra red (Internet u otra red)





DNS (Domain Name Server

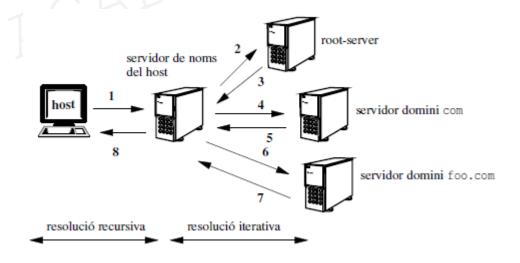
- Mantiene una base de datos distribuida y jerárquica de asociaciones
 @IP nombre (llamados Resource Record (RR))
- Cada nombre en DNS consiste en un:
 - Nombre del nodo (node name o hostname)
 - Nombre del dominio (domain name)
- ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) es el organismo que gestiona DNS





DNS (Domain Name Server

- Los Name Servers (NS) son los servidores que se ocupan de cada dominio
 - Son las authorities del dominio → Se llaman Root Servers
 - En cada dominio hay 2 servidores NS (Primario y el de Backup)
 - Mantiene una parte de la base de datos
 - Nombre y @IP de los nodos del dominio
 - Nombre y @IP de las authorities (los NS) del nivel inferior
 - Cada entrada de esta base de datos, se llama Resource Record (RR)
- · Arquitectura cliente-servidor
- Servidor UDP puerto 53
- Usa TCP cuando se hacen backups entre el NS primario y el de backup





Formato mensaje DNS

1	Header (12 bytes)	
/	Question (variable)	/
/	Answer (variable)	/
/	Authority (variable)	/
/	Additional (variable)	/

RR format: (name, value, type, ttl)

Tipo A

- name es el hostname
- value es la @IP

Tipo NS

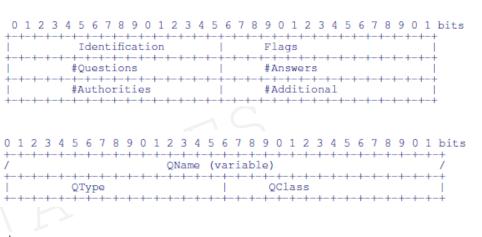
- name es el dominio (p.e., foo.com)
- value es el nombre del autoridad DSN del dominio

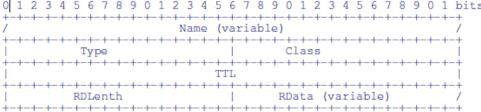
Tipo CNAME

- name es un alias
- value es el nombre canonico
 p.e., www.ibm.com es un alias de
 servereast.backup2.ibm.com

Tipo MX

- name es el dominio (p.e., foo.com)
- value es el nombre del servidor de correos de este dominio







Cofiguración mensaje DNS

```
$ORIGIN tld.
STTL 5m
example
                IN
                                nsl.example.tld. hostmaster.example.tld. (
                        SOA
                                                 ; serial
                                 90
                                4h
                                                 ; refresh
                                15m
                                                 ; retry
                                                  expire
                                8h
                                4m)
                                                 ; negative caching TTL
                IN
                                nsl.example.tld.
                IN
                        NS
                                ns2.example.tld.
                MX
                                mail.example.tld.
                        10
                IN
                                127.0.0.1
                IN TXT "v=spf1 a mx a:mail.example.tld a:www.example.tld ?all"
$ORIGIN example.tld.
                                         127.0.0.2
ns1
                        IN
ns2
                        IN
                                         127.0.0.3
                        IN
                                CNAME
                                         example.tld.
WWW
                        IN
                                AAAA
mail
                                         ::1
                                         127.0.0.4
mail
                        IN
                                 A
```

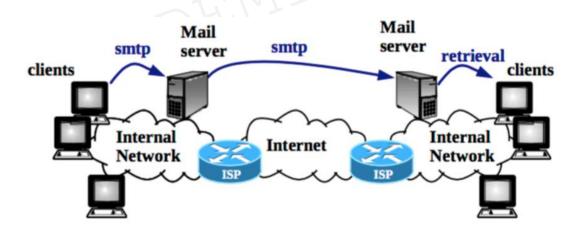


SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)

- Basado en el paradigma cliente-servidor
- Protocolo usado para el envío de correos
- Viaja por TCP puerto 25
- Formato: nombre@dominio

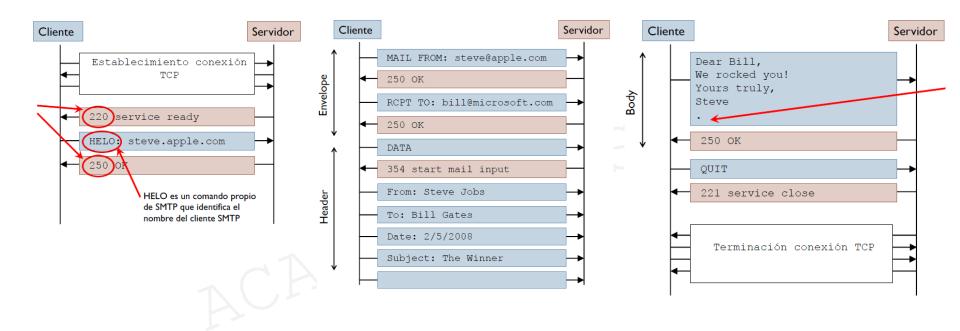
A sym m etric protocol protocol protocol

- 2 componentes esenciales:
 - MUA (Mail User Agent) es el encargado de enviar el correo desde la máquina cliente al servidor de correo
 - MTA (Mail Transfer Agent) esel encargado de la comunicación entre servidores





SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)



APLICACIONES DE RED



MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions

- Es un mecanismo, NO un protocolo
- Para realizar intercambio de información que no sea texto
- Se utiliza un delimitador (Boundary) para delimitar cada parte del mensaje
- El mensaje se compone de :
 - Cabecera: incluye la definición de una "palabra" que hace de frontera
 - Cuerpo: puede contener datos de diferentes formatos

To: dest@upc.edu

From: The sender <sender@isoc.org>

Subject: test

Message-ID: <5aedea3f@isoc.org> Date: Wed, 11 Dec 2019 15:15:25

MIME-Version: 1.0

Content-Type: multipart/mixed; boundary="16A5"

This is a multi-part message in MIME format.

--16A5

Content-Type: multipart/alternative; boundary="65E8"

--65E8

Content-Type: text/plain; charset=utf-8
Content-Transfer-Encoding: quoted-printable

A _test_

--65E8

Content-Type: multipart/related; boundary="ECB3"

--ECB3

Content-Type: text/html; charset=utf-8 Content-Transfer-Encoding: 8bit

<body>A <u>test</u> </body> </html>

--ECB3

Content-Type: image/png

Content-Transfer-Encoding: base64

Content-ID: <part1.29EE>

Content-Disposition: inline; filename="1x1.png"

 $i \lor BORw0 KGgoAAAANSUhEUgAAAAEAAAABAQMAAAAl21bKAAAAA1BM \lor EUAAACnej3aAAAAAX$

RS

TIMAQObYZgAAAApJREFUCNdjYAAAAAIAAeIhvDMAAAAASUVORK5CYII=

--ECB3--

--65E8--

--16A5

Content-Type: application/pdf Content-Transfer-Encoding: base64

Content-Disposition: attachment; filename="test.pdf"

 ${\sf JVBERi0xLjUKJcOkw7zDtsOfCjIMCBvYmoKPDwvTGVuZ3RoIDMgMCB0ZpbHRMQoIJUVPRgo=0} \\$

--16A5--



POP (Post Office Protocol)

- Actualizado a la versión 3 (POP3)
- TCP puerto 110
- El servidor guarda en el servidor los mensajes del usuario hasta que este se conecta, en ese momento se descargan todos los mensajes del servidor al equipo del usuario y se borran del servidor
- Se puede configurar para que el servidor guarde una copia de los correos durante un cierto tiempo (puede ser infinito)

IMAP (Internet Message Access Protocol)

- TCP puerto 143
- No hace falta descargar los mensajes y nos da la posibilidad de agrupar los correos mediante carpetas entre otras funciones típicas.
- Se puede acceder a los correos desde cualquier dispositivo ya que no se guardan en local
- Opción de crear una copia local

APLICACIONES DE RED



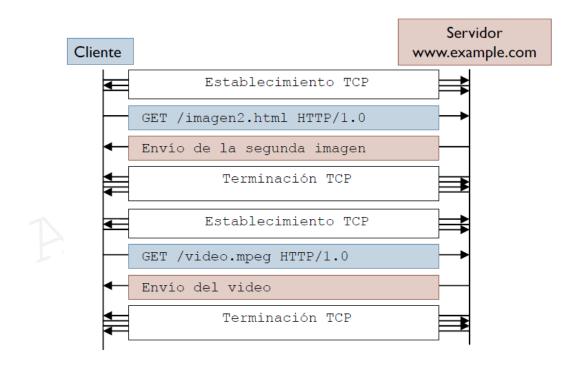
HTTP

- Tipicamente un web server
- Igual que IMAP
- La diferencia es que se accede mediante un cliente HTTP directamente al propio servidor de correos
- Métodos:
 - GET: solicitar el contenido de una web
 - POST: enviar datos a un servidor Web
 - HEAD: para obtener la cabecera del objeto pero no el objeto mismo
- Tipos:
 - No persistente (HTTP 1.0)
 - El servidor envía el objeto solicitado y cierra la conexión
 - Si hay más objetos en una página, hay que abrir una conexión para cada uno
 - Connection: close
 - Persistente (HTTP 1.1)
 - El servidor mantiene la conexión abierta durante un tiempo determinado
 - Si hay más objetos, se pueden pedir uno después del otro
 - · Connection: keep-alive
 - Persistente con pipeling (en HTTP 1.1 pero uso no recomendado)
 - El servidor mantiene la conexión abierta durante un tiempo y el cliente puede descargar varios objetos aunque la descarga anterior no haya finalizado
 - Connection: keep-alive



HTTP

- No persistente (HTTP 1.0)
 - El servidor envía el objeto solicitado y cierra la conexión
 - Si hay más objetos en una página, hay que abrir una conexión para cada uno
 - Connection: close





HTTP

- Persistente (HTTP 1.1)
 - El servidor mantiene la conexión abierta durante un tiempo determinado
 - Si hay más objetos, se pueden pedir uno después del otro
 - · Connection: keep-alive

