

# コンピュータネットワーク

## 1 コンピュータネットワーク概観

### 1.1 コンピュータネットワークの構成

#### 1.1.1 インターネットの構成

- エンドシステム (end system)
  - ー ネットワークに接続しているコンピュータ
  - ー ホストともいう
  - ー クライアントとサーバに分類されることが多い
- クライアント
  - サービス要求を出す
- サーバ
  - サービス要求を待ち受ける
- 通信リンク
  - 光ファイバ、電波、同軸ケーブル、etc...
- ルータ
  - パケットの中継装置
- ここまでがモノ
- プロトコル
  - 二つ以上の通信エンティティ間でやりとりされるメッセージの形式と順序などを取り決める規約
  - ネットワークの機器間でのやり取りにおけるルール

### 1.1.2 通信サービス

エンドシステム間で情報をやり取りするための仕掛け

- **コネクション指向型サービス**

クライアントとサーバは、通信を始める前に相互に制御パケットを送信

通信前にハンドシェイク

- **高信頼データ転送**

順序通り、誤りなく伝送

- **フロー制御**

受信側のバッファを溢れさせない

空きバイト数をフィードバック

- **輻輳制御**

ネットワークの混雑を防ぐ

代表的なプロトコルは、TCP (Transmission Control Protocol)

- **コネクションレス型サービス**

事前の制御パケットのやり取りなしにいきなりデータを送る

代表的なプロトコルは

- UDP (**U**ser **D**atagram **P**rotocol)

- リアルタイムアプリケーション向き

- 高い自由度をもつ

高信頼性が無駄なときや、トランスポート層をアプリケーションからいじることができる (TCP をいじりたければ OS アップデートが必要)

## 1.2 ネットワークコア

エンドシステム間の相互接続を担うルータ群

### 1.2.1 回線交換

エンドシステム間の通信のために経路に沿った通信資源 (バッファや帯域の一部) をセッション中常時常時占有

予め通信経路を予約して占有

### 1.2.2 パケット交換

パケット (packet)

- アプリケーションレベルのメッセージを分割したもの
- ネットワークコアでの伝送単位

蓄積交換伝送

- 各ルータで到着したパケットを一旦、バッファへ格納
- 予め定められた順序 (先着順など) に従い、順次パケットを伝送

### 1.2.3 回線交換 vs パケット交換

パケット交換の長所

- 伝送容量を効率的に利用可能
- 実装が容易 ルータに送るだけ

回線交換の長所

- 通信品質が安定、リアルタイムアプリケーション向き  
通信を占有するため、安定性が求められるとき

表 1 回線交換とパケット交換の長所

	回線交換	パケット交換
長所	通信品質が安定 リアルタイムアプリケーション向き	伝送容量を効率的に利用可能 実装が容易

### 1.2.4 遅延とパケット損

各ノード (ルータ) における遅延

- 処理遅延: パケットのヘッダを読み、出力リンクを決定する時間  
伝送誤りチェックも含む  
(通常  $ns \sim \mu s$  のオーダー)  
パリティチェック等
- 待ち行列遅延: 送信待ちに要する時間  
(通常  $100ms$  程度まで、バッファサイズに依存)  
LAN 出力ポートに複数の出力が来た際の待ち時間、バッファサイズによってパケットを保持できる (より情報を保持できるが待ち時間も増える)
- 伝送遅延: パケットを通信リンクに送り出す時間  
(リンクの容量を  $R[\text{bps}]$ , パケットサイズを  $L \text{ bit}$  とすると,  $\frac{L}{R}$ )
- 伝搬遅延: 送信された 1 ビット目の情報が次のノードに到達するまでの時間  
(光速より少し遅め、 $2 \times 10^8 m/s \sim 3 \times 10^8 m/s$  程度)  
ex.) 衛星通信など。送信元と送信先の距離によって変化

#### パケット損

待ち行列 (バッファ) に入ることのできるパケットの数は有限

⇒ パケット損が生じる

一般に、「バッファサイズ大」 ⇔ 「待ち行列遅延大 かつ パケット損小」

というトレードオフが存在

パケットの損失は TCP の場合、輻輳制御によってサービスが低下する

### 1.2.5 ルーティング

送信ホストは終点ホストのアドレス (IP アドレス) をパケットのヘッダに書き込んで送信

ルータは、終点アドレスを出力リンクに対応付けた ルーティングテーブル を持ち、検索して転送

ネットワークグラフの情報を持っていて、適切な経路を返すイメージ?

ルータはコネクション情報を管理しない (ヘッダに書かれたアドレスを読むだけ)

ルーティングテーブルの自動作成

⇒ ルーティングプロトコル

### 1.2.6 ネットワークのネットワーク

インターネット (the Internet) は、複数の ISP 同士が階層的に接続することで構成

ネットワークのネットワーク (Network of network)

イントラネット (企業内などの閉じたインターネット)、ARPANET から始まったインターネットが大きな塊になっていった

- アクセス ISP: DSL, FTTH, Wi-Fi, セルラ, ビジネス LAN などによるエンドシステムからのアクセスを提供

DSL: 日本では ADSL(asymmetric DSL)

- Tier1 ISP: 他の Tier1 ISP および下位 ISP と接続し、国際的エリアをカバー

日本では NTT コミュニケーションズとソフトバンクの 2 社

- Tier2 ISP(広域), Tier3 ISP(地域):

Tier2 ISP は、グローバル通信を行うとき、Tier1 ISP を介してトランジット通信

上位 ISP はサービスプロバイダ、下位 ISP はカスタマーという関係となり、トラフィック量に応じて料金を課す (従量課金)

ISP: Internet service provider, 通信の企業のことみたい。kddi → so-net → user みたいな感じ?

- ピアリング:

同層 ISP 間で接続すること。

上位 ISP へのトランジット料金の支払いを軽減

- 相互接続点 (PoP: Point of Presence): ISP 間が接続するときの接続点 (複数のルータから構成)

複数の事業者間で通信するには物理的にルータが繋がっている必要がある

- IXP(Internet Exchange Point): ピアリングする ISP がつなぎこむ箇所を提供する、独立した組織

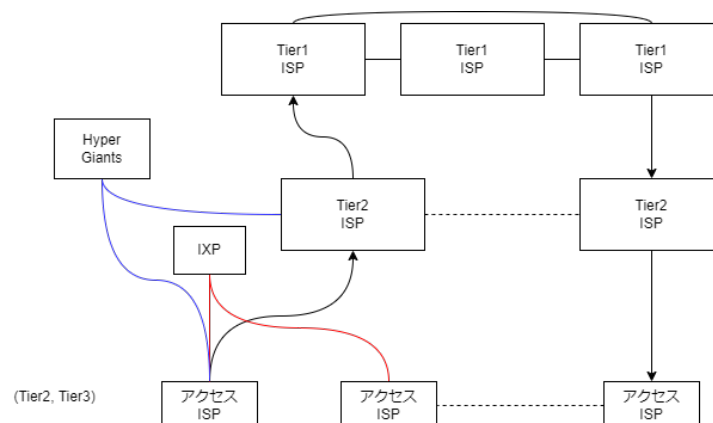
PoP を提供する事業者

- コンテンツプロバイダ:

– Google など、非常に大きなリソースを持つサードパーティ (Hypergiants などとも呼ばれる)

– Tier2, Tier3 ISP と直接ピアリングを行う

従量課金がなくなるため、下位 ISP としても Win-Win



## 1.3 プロトコル階層とサービスモデル

### 1.3.1 階層化アーキテクチャ

インターネットは極めて複雑なシステム

プロトコルならびに、それを動作させるハードウェア、ソフトウェアを階層化して設計

⇒ ネットワーク設計の複雑さを軽減し、各構成要素間の役割や関係を明確にする

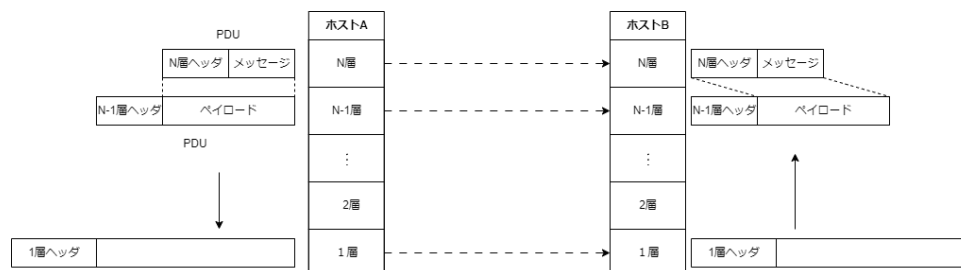
モジュール化、個別に設計

各プロトコルはある一つの階層 (layer) に属する

第  $n$  層のプロトコルは第  $n$  層同士でメッセージを交換

第  $n$  層のプロトコルデータユニット (n-PDU): 第  $n$  層で交換されるメッセージ

- ・ プロトコルスタック (protocol stack): これらのプロトコルが構成する階層全体
  - ・ OSI 参照モデル (Open System Interconnection Reference Model): 7 層構造
  - ・ インターネット (TCP/IP): 5 層構造



ホスト A の第  $n$  層がホスト B の第  $n$  層に n-PDU を送信

1. ホスト A の第  $n$  層がホスト B の第  $n-1$  層に n-PDU を渡し、ホスト B の第  $n$  層への送信を依頼
2. 第  $n$  層は第  $n-1$  層のサービスを受ける (第  $n-1$  層は第  $n$  層にサービスを提供)
3. 第  $n$  層は第  $n-1$  層がどのようにサービスを実現しているかを意識しない
  - ⇒ 層間のインターフェースが定義されていれば差し替え可能

抽象メソッドみたい

層が深くなるにつれ、誤り訂正などの処理が行われる

- ・ プロトコル階層化の欠点

- ・ 同じ機能を複数の層が持つ場合がある (誤り制御など)
  - データ量的に無駄
- ・ 上位層は下位層の情報を利用できない (柔軟性の欠如)

### 1.3.2 インターネットプロトコル階層

表 2

		PDU の呼び方
Layer 5	アプリケーション	メッセージ
Layer 4	トランスポート	セグメント
Layer 3	ネットワーク データグラム (パケット)	
Layer 2	データリンク	フレーム
Layer 1	物理	1-PDU

- アプリケーション層

ネットワークアプリケーションをサポート

例) HTTP: web

SMTP: 電子メール

FTP: ファイル転送

- トランスポート層

アプリケーションプロセス間のメッセージ転送サービスで提供

– TCP: 高信頼データ転送、フロー制御、輻輳制御

– UDP: コネクションレス型サービス

- ネットワーク層

始点・終点ホスト間でデータグラムの転送を行う IP・インターネットの 3 層プロトコル (IP 層ともいう)

IP データグラムの定義と、それに基づくエンドシステムやルータの動作を規定

– ルーティングプロトコル:

始点ホストから終点ホストまでの経路を設定

複数のプロトコルが存在

- データリンク層

ノード間の 1 ホップ の通信を担う

例) Wi-Fi, イーサネット (有限 LAN) など

- 物理層

– フレーム内の各ビットを伝送

– 物理メディア: より対線、同軸ケーブル

光ファイバ、無線など

ネットワークエンティティ

ネットワークの構成要素 (エンドシステムと中継器)

- 中継器: ルータ (3 層まで)

ブリッジ、スイッチ (2 層まで)

- エンドシステム: 5 層すべて

## 2 アプリケーション層プロトコル

### 2.1 基礎

#### 2.1.1 アプリケーション層プロトコル

- ネットワークアプリケーション: ネットワークの使用を前提とするソフトウェア  
例) Web アプリケーションは、ブラウザ (Chrome, Safari など) と Web サーバ (Apache など) の複数のソフトウェアから構成  
Web サーバは他にも [nginx](#) とか
- アプリケーション層プロトコルは。メッセージ交換方法やメッセージのタイプ・フォーマットを規定  
例) web では HTTP を使用
- ネットワークアプリケーションは一般にクライアントとサーバの両方の側面をもつ (Web ブラウザと Web サーバの関係)
- ネットワークを介した [プロセス間通信](#)  
[プロセス間通信は実際には 1 つ下の層であるトランスポート層が提供 \(自由度が高いらしい\)](#)
  - 二つのエンドシステムにあるプロセス間でネットワークを介してやり取り
  - ソケット (Socket) と呼ばれる仮想的なインターフェースを用いる
    - \* ソケットは API (Application Programming Interface) の一種
    - \* トランスポート層とのインターフェースの役割
- コネクション (フロー) の単位
  - ※ アプリケーション層が割り当てる情報
    - \* 送受信ホストの [IP アドレス](#)
    - \* プロセスの送受信 [ポート番号](#)
      - ホストのどのプロセスかを特定する番号
    - \* サーバ側プロセスは多くの場合ポート番号が固定
      - ・ 1023 番までは well-known ポートとして予約 (HTTP:80, SMTP:25, DNS:53 など)
- トランスポート層プロトコル ([TCP, UDP](#))  
[同じポート番号でもプロトコルが違えば使用可能](#)



### 2.1.2 トランスポート層プロトコルから提供されるサービス

アプリケーション製作者は、「データ損失」「帯域幅」「遅延」の観点から選択

- TCP サービス
  - － コネクション指向型: 全 2 重コネクション。ハンドシェイクを待ってから通信
  - － 高信頼データ伝送: 誤りのない、正しい順序のデータ送信を保証
  - － 輻輳制御: ネットワークの混雑に合わせて伝送レートを変更
- UDP サービス
  - － 最小限のデータ伝送: メッセージの到達性や正確性は保証しない
  - － コネクションレス型: ハンドシェイクは行わない
  - － 輻輳制御なし: 伝送レートは始点プロセスで指定

### 2.1.3 アプリケーション層プロトコルの分類

プル型、プッシュ型

- プル型プロトコル
  - － HTTP, FTP など
  - － ユーザが必要に応じて情報を引き出す (サーバが情報通信)
  - － 情報取得を希望するクライアントがコネクションを開始
- プッシュ型プロトコル
  - － SMTP など: (メールを送る側が相手へ情報送信)
  - － 情報発信する側がコネクションを開始

個別帯域、共通帯域

- 個別帯域 (out-of-band) 方式
  - － 制御用とデータ用で別のコネクションを使用  
大きなファイルのアップロードの際に制御情報を別ルートで送ることができる
  - － 代表例は FTP [Web ページの更新](#)など
- 共通帯域 (in-band 方式)
  - － 制御用とデータ用で同じコネクションを使用 (TCP を想定)
  - － 代表例は HTTP

個別帯域の例

- 個別帯域の考え方は色々な場合に存在
- OpenFlow
- 5G の C/U 分離 (フェムトセル) [control, user https://jirei.bzlog.jp/5g/information\\_14/](https://jirei.bzlog.jp/5g/information_14/)
  - － マクロセルで制御信号をやり取り
  - － フェムトセルで高速データ転送

## 2.2 Web と HTTP

### 2.2.1 HTTP の概要

- HTTP(Hypertext Transfer Protocol):  
Web 用のアプリケーション層プロトコル
  - Web ページ:  
基本となる HTML ファイルと、いくつかの Web オブジェクトの集合体  
URL にはホスト名やパス名、ファイル名が含まれる
  - Web オブジェクト: HTML ファイル, 各種画像, JavaScript, 音声データ, 動画など
  - Web ブラウザ: Web ページを表示する HTTP クライアント (Chrome, Safari, Edge, Firefox など)
  - Web サーバ: Web オブジェクトを蓄える HTTP サーバ (Apache など)
  - HTTP は、Web ブラウザが Web サーバに対し Web ページを要求する方法やサーバがそれに対して返送するための方法を定義
    - 基本的に、クライアントが HTTP request メッセージを送り、サーバが HTTP response メッセージを返す
  - トランスポート層プロトコルは TCP  
(ソケットに渡したあとは到達性が保証される)
    1. クライアントがサーバのポート 80 へ TCP コネクションを要求
    2. サーバとクライアントの間で TCP コネクションを確立
    3. HTTP メッセージをクライアント・サーバ間で交換
    4. TCP コネクションをクローズ
  - HTTP はステートレス (stateless) なプロトコル
    - サーバはクライアントの履歴情報を記憶しない  
例えば同じクライアントから、同じ要求が 2 回届くとサーバは同じレスポンスを 2 回返す
    - 制御が軽く、同時に多数の HTTP 要求に対応可能  
状態を記憶する場合、状態の維持や故障・切断時の処理定義が別途必要
- ステートレス: 履歴をもたない (一昔前のチャットボットみたいな感じ?)
- web の情報はクライアント側が保持 (cookie?)

### 2.2.2 非継続型コネクションと継続型コネクション

- 非継続型コネクション ( non-persistent connection )
  - 一つの TCP コネクションは一つの Web オブジェクトを転送
  - 通常ブラウザは並列して 5 から 10 の TCP コネクションをはれるが埋まっていれば、各オブジェクトは直列に処理される
  - HTTP/1.0 で使用
  - 非継続型の欠点
    - \* 多くの TCP コネクションをサーバが管理する必要

\* 各オブジェクトの転送に、2RTT 必要 (TCP コネクションの確立に 1RTT 要する)

※ RTT(Round Trip Time: 往復遅延時間)

- 継続型コネクション (Persistent connection)
  - 一つのコネクションで複数の Web オブジェクトを転送
  - サーバは応答を返した後も TCP コネクションを継続サーバで認定された一定時間 (タイムアウト時間) 使用されたなければコネクションを切断 HTTP/1.1 のデフォルト

#### パイプライン処理

- 非パイプライン処理型 (without pipelinig)
  - クライアントは応答メッセージの受信を待ってから、次の要求メッセージを送信
- パイプライン処理型 (with pipelinig)
  - クライアントは応答メッセージを受け取るまえに、次々と要求メッセージを送信可能

### 2.2.3 HTTP メッセージ

- 2 種類のメッセージ: リクエスト (要求), レスポンス (応答)
- HTTP リクエストメッセージ
  - リクエスト行: HTTP メソッド (GET, POST など)  
リクエスト対象 (URL)  
HTTP バージョン
  - ヘッダ行: user agentなどを key:value 形式でストア
  - 本文
- HTTP 応答メッセージ
  - ステータス行: ステータスコード (200, 403, 404, 503 など)  
ステータス文字列 (OK, Permission Denied, Not Found, Service Unavailable など)
  - ヘッダ行: Via や Content-lengthなどを key:value 形式でストア
  - 本文

## 2.2.4 HTTP/2

2015 年 5 月に RFC 文書化された新しい HTTP のバージョン (5 年ぶりのアップデート)

- ストリーム: コネクション上にレスポンスとリクエストが多重化された仮想的な双方向シーケンス  
ストリームの多重化により、オブジェクトの同時送受信が可能  
→ HoL (Head of Line) ブロッキング<sup>\*1</sup>の解消  
(例えば Apache では、100 ストリームの多重化が可能)
- HPACK による HTTP ヘッダの圧縮 (二回目以降は差分で通信)  
サーバなど大規模なものであればヘッダの圧縮の効果が大きい  
※ HTTP/1.1 ではコンテンツのみ.gzip 圧縮
- HTTP/2 フレーム: フレームという形式のバイナリデータによる通信 (これまでは全てテキストベース)
  - HTTP ヘッダとデータをそれぞれフレーム単位で分割 (ヘッダ圧縮にも対応)
  - フレーム分割や圧縮は HTTP/1.X のメッセージに対し透過的 (HTTP の下層に配置。アプリケーションの製作者は通常どおりに HTTP を利用すればよい)  
アプリケーション層とトランスポート層の間で動作。アプリケーション層では通常の HTTP として処理されるため、HTTP/1.1 でも動作する
- サーバプッシュ (レスポンスに必要なデータを事前にサーバからクライアントへ送信)  
GET リクエストが来た際に必要そうなものを予め送信
- ストリームの優先制御
- HTTP/2 は、ほとんどの主要ブラウザがサポート  
10 年前の技術であるためサポートされているが、そこまで早くする必要がない場合もあり HTTP/1 も現役
- TCP 以外でも動作を想定

---

<sup>\*1</sup> HoL ブロッキング問題: レスポンスにおいて、リクエストの順に返す必要があるため、大きなオブジェクトの伝送が詰まると待ち時間が発生してしまう

### 2.2.5 HTTP ストリーミングと DASH

DASH(Dynamic Adaptive Streaming over HTTP)

※正式には MPEGDASH

- 動画ファイルを異なるビットレートを持つ複数のバージョンにエンコード (圧縮)  
動画の場合は画像毎の差分をとったりして圧縮
- セグメントに分割され、サーバ側で保持 (数秒から数十秒単位)
- クライアントは、帯域に応じて、(動的に) 適切な圧縮率のセグメントをリクエスト  
(混んでいるときは、低品質を選ぶ)
- HTTP サーバは MPD (Media Presentation Description) 保持 (MPD という設定ファイル)
  - 各バージョンのセグメントの URL を記載
  - クライアントは、最初に MPD をリクエスト
- 各セグメントの取得は、通常の HTTP GET でリクエスト
- [apple は MPEG DASH には対応せず HLS という別の規格が存在](https://www.cloudflare.com/ja-jp/learning/video/what-is-mpeg-dash/)  
<https://www.cloudflare.com/ja-jp/learning/video/what-is-mpeg-dash/>

## 2.3 FTP

- 個別帯域 (out-of-band) 方式のプロトコル
- データ転送に利用
- 二つのコネクションを利用
  - 制御コネクション: ポート 21、継続型
    - \* ユーザ認証、cd、put、get などのコマンド
  - データコネクション: ポート 20、非継続型
    - \* 実際のファイル転送を担う
    - \* [1 ファイルずつ、必要に応じて](#)

## 2.4 電子メール

### 構成要素

- ユーザエージェント (メーラ)
- メールサーバ (postfix など)
- プロトコル: SMTP(Simple Mail Transfer Protocol)  
    メールアクセスプロトコル
- 始点エージェントサーバ間およびサーバ間の通信は SMTP を使用
- メールサーバ終点エージェント間はメールアクセスプロトコルを使用
  - POP3 (Post Office Protocol ver.3)
  - IMAP (Internet Mail Access Protocol)

### 2.4.1 SMTP

- 始点側メールサーバ (クライアント) から終点側メールサーバへのメッセージ転送
- データ形式は 7 ビット ASCII コード
  1. クライアントはサーバにポート 25 番で TCP 接続
  2. アプリケーション層でハンドシェイク
    - (a) クライアントが送信元アドレスを知らせ、サーバ送信許可を返す
    - (b) クライアントは宛先アドレスをサーバへ知らせ、サーバは、宛先アカウントの有無をクライアントに通知
  3. クライアントはデータ送信開始を通知し、サーバの返答を受け取ると送信開始
  4. 送信終了後、TCP コネクションを切断
- TCP コネクションは継続型
  - 同じサーバ宛のメールが複数あれば、同じコネクションを使って送信可能