به نام خداوند بخشندهی مهربان



تمرین برنامهنویسی اول ۱

شبكههاى كامپيوترى

مدرس: مهدی خرازی

اهداف:

- آشنایی با دید شبیه سازی و چارچوب کاربری پرتو (PARTOV)
 - آشنایی با سرآیندها و سوکتهای خام
- آشنایی با مفاهیم ابتدایی گرههای شبکه (Gateway Tunneling)
 - آشنایی با پروتکل اینترنت نسخه ی۴ (IPv4)

1. مقدمه

یکی از مفاهیم شبکه مبحث تونل کردن است. شبکههای خصوصی مجازی و دسترسی به منابع و سیستمهای درونی سازمان از راه دور از کاربردهای این مفهوم است. در این تمرین می خواهیم با استفاده از تونل ارتباط بین دو شعبه از یک سازمان در شبکهی داخلی (اینترانت) را برقرار کنیم. با استفاده از فضای آدرسدهی خصوصی بر روی پروتکل اینترنت نسخهی ۴ آدرسهای این شبکهی مجازی اختصاص می یابند. می توان فرض کرد که یک دروازهی ورود و خروج به شبکهی اینترنت نیز وجود داشته باشد که از ترجمهی آدرسهای اینترنت استفاده می کند تا کاربران شبکهی داخلی بتوانند به اینترنت دسترسی داشته باشند (این بخش در تمرین وجود ندارد و فقط جهت اطلاع بیان شده است). برای ارتباط دو شعبه کارگزار تونل در دروازهی شبکهی محلی تعبیه می شود که وظیفهی آن ایجاد تونل و فرستادن بستهها در تونل و گرفتن بستهها از آن و در اختیار میزبان داخلی مربوط قرار دادن آن است. شما وظیفهی پیاده سازی این گرهی شبکه را بر عهده دارید (با کمی تفاوت که در قسمت ۴ این سند بیان شده است).

ا با تشكر از بهنام مومني، روزبه كتابي، كاميار اللهوردي، روحالله شميراني و عليرضا رضايي. 1

۲. آشنایی با پرتو

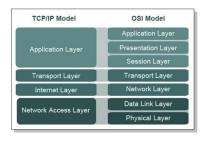
پرتو سامانهی شبیهساز شبکههای کامپیوتری است که در این تمرین مورد استفاده قرار می گیرد. کارگزار پرتو یک توپولوژی شبکه و معماری گرهها را برنامهریزی می کنند. بدین ترتیب کارگزار پرتو بستههای شبیهسازی شده را به کارخواهها می رساند و بستههای آنها را دریافت کرده و در اختیار گرههای مجازی قرار می دهد. چارچوب کاربری پرتو، کتابخانه و کلاسهای نرم افزاری از پیش نوشته شده ایست که نقش شبیهسازی دستگاههای شبکه را ایفا می کند و کاربر با استفاده از آنها و در محیط آن توابع، متدها و دیگر نیازهای برنامهنویسی خود را تامین می کند.

در این تمرین، گرهی تونل کننده به عنوان یک گرهی مرزی در این محیط شبیه سازی می شود. برای آشنایی بیشتر با چارچوب کاربری و نحوه ی استفاده از آن به مستندات مربوط مراجعه کنید.

7. لایه بندی شبکه و پروتکل ARP

در مدل پیشنهادی OSI شبکه به 7 لایه تقسیم بندی شده است. در مدل TCP/IP که مدل رایج شبکهی اینترنت است، 2 لایهی پایینی از 7 لایه به لایهی لینک (لایهی اول) در این مدل نگاشت میشوند.

پروتکل ARP در میان لایههای ۲و۳ عمل می کند و به نوعی نگاشت میان آدرس اینترنتی و آدرس فیزیکی را بیان می کند. تونل کردن هم در این تمرین به نوعی در لایهی 3 انجام می شود (زیرا میزبانها و محیط خارج از روی آدرس اینترنتی تمیز داده می شوند). در این تمرین در گرهی مورد نظر باید برای کشف آدرسهای فیزیکی، پروتکل ARP را پیاده سازی کنید (باقی گرهها به طور خودکار پاسخ می دهند).



شكل 1- انواع لايهبندي شبكه

در این تمرین هدف آشنایی با سرآیندهای بستهها در لایههای مختلف است. به طور خاص تمرکز بر روی Ethernet (سادهشدهی استاندارد IEEE 802.3) برای لایهی 2، بستههای ARP و IP در لایهی 3 و بستههای TCP و UDP در لایهی 4 خواهد بود. برای آشنایی با سرآیندها به پیوست با عنوان توضیحات در مورد سرآیندها مراجعه کنید. شما فقط ملزم به پیادهسازی ARP هستید و دیگر ساختارهای مورد نیاز برای کار تحت این پروتکلها به شما داده می شود.

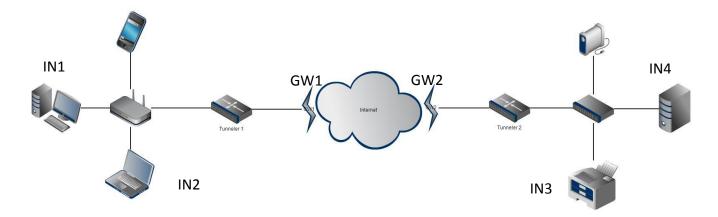
4. تونل

تونل کردن در پروتکلهای مختلفی کاربرد دارد. همانطور که در مقدمه نیز گفته شد در اینجا قصد داریم دو شبکه را به یکدیگر تونل کنیم که هر کدام مانند یک شعبه از یک شبکه ی داخلی بزرگتر هستند و از بستر اینترنت موجود برای ارتباط آنها استفاده می کنیم.

ایده ی اصلی بدین صورت است که یک بسته ی اینترنتی داخل بسته ی دیگری قرار می گیرد. بسته ی داخلی می تواند هر پروتکلی باشد و بسته ی اینترنتی در اینجا شما ملزم به پیاده سازی گره ی تونل کننده هستید. این گره با دریافت بسته از واسط شبکه ی داخلی خود و آدرس اینترنتی داخلی (خصوصی) آن را در یک بسته ی دیگر گذاشته و از طریق واسط خارجی خود برای دروازه می فرستد. بسته ی خارجی دارای آدرس اینترنتی معتبر است. همین طور در هنگام دریافت بسته از آدرس غیرداخلی و بر روی واسط خارجی خود آن را از بسته ی بزرگتر استخراج کرده و به سوی مقصد در شبکه ی داخلی می فرستد. دقت کنید برای هر ارتباطی که احتیاج به آدرس فیزیکی دارید در پروتکل ۱۲۷۹ از ARP استفاده کنید (این ارتباط می تواند از گره ی شما به درون شبکه یا به دروازه ی خروجی باشد). همچنین می توانید فرض کنید هر بسته ای که از واسط خارجی به دست شما می رسد و از آدرس اینترنتی تونل کننده ی طرف دیگر است معتبر است و باقی بسته ها باید انداخته شوند. لازم به ذکر است که در این تمرین شما گره ی دروازه را پیاده سازی نمی کنید و گره ی شما بین دروازه و شبکه ی داخلی قرار دارد (در واقعیت این دو گره یکسان هستند که در اینجا برای راحتی کار جداسازی شده اند، به توپولوژی نمونه توجه کنید).

دقت کنید هنگامی که بسته ی پروتکل اینترنت داخلی در بسته ی پروتکل اینترنت قرار می گیرد مقدار فیلد نوع لایه ی بالایی در بسته ی بیرونی برابر ۴ قرار می گیرد آن به ترتیب شامل Ethernet، ۱۹، Ethernet، می رسد سرآیندهای آن به ترتیب شامل TCP/UDP و data خواهد بود. هنگامی که این بسته در بسته ی دیگری قرار می گیرد شامل به ترتیب Ethernet، ۱۹، ۱۹، ۱۹، ۱۲ (یا هر پروتکل دیگری در این لایه – مثلا ICP/ (یا می کنید پروتکل های دیگری برای استفاده از تونل ها بر روی UDP و TCP/ وجود دارند ولی در این تمرین ما فقط از تونل IP in IP encapsulation استفاده می کنیم).

۵. توپولوژی نمونه



شکل 2 - توپولوژی نمونه و ارتباط واسطها

گرهای که پیادهسازی می کنید باید در چنین توپولوژیای به عنوان Tunneler کاربرد داشته باشد. در این تمرین شما یک طرف توپولوژی فوق را پیادهسازی می کنید و با داشتن آدرس اینترنتی معتبر طرف دیگر به آن متصل می شوید. در این صورت خواهید توانست میزبانهای طرف دیگر را ping کنید (در واقع ارتباط از دید کاربر داخلی شفاف است؛ یعنی کاربر می پندارد طرف دیگر در شبکهی داخلی مشترک با او قرار دارد). برای راحتی، میزبانهای داخلی شبیهسازی شده برای شما هر ثانیه یک بستهی ping به میزبان معادل در طرف دیگر (IN1 به IN3 و IN1) ارسال می کنند. دقت کنید هر اختصاص منابع توسط شبیهساز یک طرف (معادل یک شعبه) را در اختیار شما قرار می دهد و شما می توانید حداکثر دو نوبت منابع در اختیار بگیرید (بدون آزاد کردن). با توجه به اینکه وجود تعداد کمی گره برای اطمینان از صحت کار کرد تونل کافیست، هر شبیهسازی دو میزبان (IN1 و IN2) در محدودهی شبکهی داخلی را برای شما شبیهسازی می کند.

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_IP_protocol_numbers ²

6. نحوهی کارکرد برنامه

برای اجرای برنامه میبایست bash script مربوط را اجرا کنید (این اسکریپت برنامه کی کامپایل شده می شما را با توجه به چارچوب پرتو اجرا می کند). فایلهای tunnel1.sh و tunnel2.sh در اختیار شما قرار خواهد گرفت. آدرس عمومی (واسط متصل به دروازه) تونل کننده را می توانید از اطلاعاتی که در ابتدای اجرای برنامه چاپ می شود به دست آورید. برنامه ی شما می بایست تمامی بسته هایی که به شما می رسد و یا از طرف شما ارسال می شود را چاپ نماید. برنامه باید در ابتدای اجرا آدرس معتبر طرف دیگر تونل را از کاربر دریافت کند.

./tunnel1.sh

/* PARTOV related information ... */

Waiting for other side tunnel IP:

برای چاپ اطلاعات ابتدا hex dump بسته را چاپ نمایید و سپس در زیر آن را parse کنید. ترتیب چاپ باید به ترتیب قرارگیری سرآیندها باشد. نمایش اطلاعات اصلی شامل آدرسها در پروتکل اینترنتی، MAC آدرسها، هر دو آدرس در پروتکل ARP و واسط دریافتی/خروجی باشد. به عنوان نمونه (اطلاعات صحیح نمی باشند و فقط جهت بیان ساختار نمایش نوشته شده اند):

Packet being sent at interface 0: 01 02 03 04 05 06 ... ff fe fd fc fb fa

Ethernet

Source: 01:02:03:04:05:06 Destination: ff:ff:ff:ff:ff

ARP Request

Who has 192.168.1.2? tell 192.168.1.1

Packet arrived at interface 1: 01 02 03 04 05 06 ... ff fe fd fc fb fa

Ethernet

Source: 01:02:03:04:05:06 Destination: 01:02:03:04:05:07

ΙP

Source: 10.10.1.11 Destination: 10.10.1.12

ΙP

Source: 192.168.2.2 Destination: 192.168.1.2

ICMP

اطلاعات دلخواه به ساختار زیر در قالب یک رشته (string) <mark>توسط پرتو به ش</mark>ما داده میشود:

 Custom information³:
 Example:

 <Subnet-IP>
 192.168.1.0

 <Subnet-mask>
 255.255.255.0

 <GW-IP>
 192.168.1.4

³ اطلاعات دلخواه. این اطلاعات با استفاده از چارچوب کاربری پرتو، با استفاده از متد <mark>()getCutomInformation قابل</mark> دسترسی است.

٧. توصهها

نکات زیر در انجام هر چه بهتر این تمرین به شما کمک می کند (الزامی در رعایت آن **نیست**):

- ۱- ابزارهای مورد نیاز خود را در کنار فایل سرآیندها که به شما داده می شود تهیه کنید. این ابزارها شامل تابعها، کلاسها، ساختارها و ماکروهای مورد نیاز برای کار بر روی بستههای شبکه و قابلیت نمایش اطلاعات به صورت قابل فهم برای انسان است.
 - ۲- تا جای ممکن تعداد ریسه ها در برنامه خود را کم نگه دارید. در زمینهی همگام سازی نهایت تلاش خود را انجام دهید.
- ۳- دقت کنید بستههایی که در محیط شبیه ساز دریافت می کنید مال شما نیستند!^۴ هم چنین به constructor و copy و constructor
- ۴- در هنگام استفاده از دادهساختارها و کتابخانههای زبان ++C به ویژه STL، بسیار دقت کنید. در مورد چگونگی کارکرد آنها اطمینان حاصل کنید و از ساختارهای پیچیده تا جای ممکن پرهیز کنید (اگر چندین نمونه شی را با استفاده از template به صورت تودرتو استفاده می کنید حتما دقت کنید و گرنه با مشکلات زیادی روبهرو خواهید شد).
- ۵- به نظم نمایش اعداد توجه کنید (Byte Endianness). هنگامی که در محیط شبکه داده ارسال می کنید از نظم بایتی شبکه و هنگامی که در میزبان (یا گرهی تونل کننده) در حال پردازش هستید از نظم بایتی میزبان استفاده کنید.
 - ۶- روند زیر برای پیادهسازی توصیه میشود (در هر مرحله از صحت مرحلهی قبل اطمینان حاصل کنید):
 - Tunnel < Checksum < ARP < ایجاد داده ساختارها > شناسایی ورودی و مقدمات و ایجاد داده ساختارها

1. نکات ضروری

- در صورتی که هر مشکل یا پرسشی داشتید که فکر می کنید پاسخ آن برای همه مفید خواهد بود، آن را به گروه پستی درس ارسال کنید. در صورتی که میخواهید بصورت خصوصی سوال خود را مطرح کنید به roozbehketabi@gmail.com پست الکترونیکی ارسال کنید.
 - از فرستادن جواب تمرین به گروه پستی خودداری کنید.
- فرستادن کل یا قسمتی از برنامه تان برای افراد دیگر، یا استفاده از کل یا قسمتی از برنامه ی فرد دیگری به نام خود، تقلب محسوب می شود. محسوب می شود.
- پس از اتمام کارتان لازم است که پوشهی user را به همراه Makefile فشرده کرده و بر روی سایت زیر upload کنید. /http://partov.sharif.edu

⁴ در متد ()processFrame یک frame به شما داده شده که برای دریافت همهی بستهها به صورت مشترک مورد استفاده است. در صورتی که نیاز به نگهداری بسته دارید آن را کپی کنید و در حافظهای که خود در اختیار دارید قرار دهید.

Ethernet Frame

| Preamble | Start of frame delimiter | MAC destination | MAC source | 802.1Q tag (optional) | Ethertype (Ethernet II) or length (IEEE 802.3) | Payload | Frame check sequence (32-bit CRC) | Interframe gap |
|----------|--------------------------|--------------------|------------|--------------------------|---|-------------------------------------|-----------------------------------|----------------|
| 7 octets | 1 octet | 6 octets | 6 octets | (4 octets) | 2 octets | 42 ^[note 2] _1500 octets | 4 octets | 12 octets |
| | | | | | 64-1522 octets | | | |
| | | * | | | 72-1530 octets | | | |
| | | | | | 84-1542 octets | | | |

شکل فوق بیانگر نحوهی قرارگیری سرآیند و اطلاعات از دید Ethernet است.

تنها سه فیلد زیر (به صورت پشت سر هم) به محیط کاربری داده می شود:

| - توضیحات | نام | بیت ها |
|-----------------------------|-------------|--------|
| MAC آدرس مقصد (گرهی بعدی) | DST ADDRESS | 0-47 |
| MAC آدرس مبدا (گرهی فعلی) | SRC ADDRESS | 48-95 |
| نوع پروتکل لایهی بالاتر | ETHERTYPE | 96-111 |

IP

نسخهی ۴ پروتکل اینترنت مورد استفاده است.

IPv4 Header Format

| Offsets | Octet | | | | - |) | | 1 | | | | | | 2 | | | | | | | | | 3 | | | | | | | | | | |
|---------|-------|---|-----|-----|------|------|------|----|--------------------------|----------|---|---|------|----------------|----------------|-------|-------|-----------------|------|------|----|----|----|----|----|------|---|----|----|----|----|----|------|
| Octet | Bit | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 1 | 0 11 | 12 | 13 | 14 1 | 5 1 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 2: | 3 24 | 4 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 3 |
| 0 | 0 | ١ | /er | sio | 7 | | 11 | HL | | DSCP ECN | | | | N Total Length | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | 32 | | | | | | | ld | lentification Flags Frag | | | | | | ragment Offset | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | 64 | | | Tin | ne i | To I | Live | , | | | | | Pro | toco | o/ | | | Header Checksum | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | 96 | | | | | | | | | | | | | | S | ource | IF. | A | ddre | ess | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | 128 | | | | | | | | | | | | | ı | Des | tinat | on | ΙP | Ad | dre | ss | | | | | | | | | | | | |
| 20 | 160 | | | | | | | | | | | | | | 0 | ption | s (ii | f II | IL > | > 5) | | | | | | | | | | | | | |

برای آشنایی با نحوهی محاسبهی فیلد Checksum به آدرس زیر مراجعه کنید:

http://en.wikipedia.org/wiki/IPv4_header_checksum

برای اطلاع بیشتر از سرآیند این پروتکل به آدرس زیر مراجعه کنید:

http://en.wikipedia.org/wiki/IPv4#Packet structure

| lr | nternet Protocol (IPv4) over | Ethernet ARP packet | | | | | | | | |
|---------------|---|--------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|
| bit offset | 0 – 7 8 – 15 | | | | | | | | | |
| 0 | Hardware ty | pe (HTYPE) | | | | | | | | |
| 16 | Protocol typ | oe (PTYPE) | | | | | | | | |
| 32 | Hardware address length (HLEN) Protocol address length (PLEN) | | | | | | | | | |
| 48 | Operation | ı (OPER) | | | | | | | | |
| 64 | Sender hardware addre | ss (SHA) (first 16 bits) | | | | | | | | |
| 80 | (next 1 | 6 bits) | | | | | | | | |
| 96 | (last 1 | 6 bits) | | | | | | | | |
| 112 | Sender protocol addre | ss (SPA) (first 16 bits) | | | | | | | | |
| 128 | (last 1 | 6 bits) | | | | | | | | |
| 144 | Target hardware addre | ss (THA) (first 16 bits) | | | | | | | | |
| 160 | (next 1 | 6 bits) | | | | | | | | |
| 176 | (last 1 | 6 bits) | | | | | | | | |
| 192 | Target protocol addres | ss (TPA) (first 16 bits) | | | | | | | | |
| 208 | (last 1 | 6 bits) | | | | | | | | |

برای ارسال بسته ها، لازم است که آدرس MAC برای گره ی مقصد را در اختیار داشته باشید (در سرآیند Ethernet باید آدرس فرستنده و «بعدی» قرار گیرد؛ این در حالی است که در سرآیند IP آدرس فرستنده و گیرنده قرار دارد). در صورتی که مقصد بسته شبکه ی بیرونی است، این آدرس MAC، آدرس Gateway خواهد بود. برای اینکه بتوانیم از روی IP مقصد، آدرس MAC مقصد را بدست آوریم، از پروتکل ARP کمک می گیریم. در این پروتکل با داشتن یک آدرس IP می توانیم آدرس MAC هدف را بدست آوریم.

در این تمرین، برای بدست آوردن آدرسهای MAC باید پروتکل ARP را IP/MAC پیادهسازی کنید. می توانید برای سادگی یک جدول از زوجهای ARP استفاده نگهداری نمایید و برای هر آدرس IP تنها یکبار از پروتکل ARP استفاده کنید.

پروتکل ARP مبتنی بر یک سیستم پیام ساده است که هر پیام شامل درخواست یا پاسخ به یک درخواست میباشد. اندازه ی بسته ی ARP وابسته به اندازه ی آدرسهای لایه ی پایین تر (مثلاً ۱۹۷۹) و لایه ی بالاتر (مثلاً ۱۹۷۹) است. سرآیند ARP نوع این لایه ها و اندازه ی آدرسها را در خود مشخص می کند. همچنین یک کد Operation در قسمت سرآیند قرار دارد که مشخص می کند بسته درخواست است یا پاسخ به درخواست.

فرمت کلی بستههای ARP در جدول زیر آمده است:

| توضيحات | نام | بیتها |
|---|-------|-----------|
| این فیلد نوع پروتکل لایهی پایین تر را مشخص می کند. برای نمونه در Ethernet این | HTYPE | 0 – 15 |
| مقدار برابر با 1 است. | | |
| نوع پروتکل لایهی بالاتر توسط این بخش مشخص می شود. برای IPv4 این مقدار برابر 0x8000 خواهد بود. | PTYPE | 16 – 31 |
| طول آدرس لایهی پایین تر (آدرس سختافزار) را به بابت مشخص می کند. برای نمونه | HLEN | 32 – 39 |
| در Ethernet این مقدار برابر با 6 است. | | |
| طول آدرس لایهی بالاتر (که نوع آن را PTYPE معین کرده است). برای نمونه در IPv4 | PLEN | 40 – 47 |
| این مقدار 4 است. | | |
| نوع عملیات؛ مقدار 1 برای درخواست و 2 برای پاسخ آن. | OPER | 48 – 63 |
| آدرس سختافزاری (برای نمونه آدرس MAC برای Ethernet) فرستنده. | SHA | 64 - 111 |
| آدرس لایهی بالاتر فرستنده. | SPA | 112 - 143 |
| آدرس سختافزاری گیرنده. برای درخواست مقدار این فیلد اهمیتی ندارد (بهتر است | THA | 144 – 191 |
| صفر در نظر گرفته شود). | | |
| آدرس لایهی بالاتر فرستنده. برای درخواست، مقدار این فیلد را برابر آدرسی قرار | TPA | 192 – 224 |
| میدهیم که میخواهیم MAC آن را به دست آوریم. | | |

دقت کنید که بستهی درخواست باید در شبکه Broadcast شود؛ به این منظور باید MAC address مقصد برابر با ff:ff:ff:ff:ff:ff:ff قرار داده شود.

برای آشنایی بیشتر به آدرسهای زیر مراجعه کنید:

http://en.wikipedia.org/wiki/Address Resolution Protocol

http://lostintransit.se/2010/07/30/arp-address-resolution-protocol/

TCP & UDP

| | | | | | | | | | | | | | | T | CP | Hea | der | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------|-------|----|-------|-----|----|----|-----|------|-----|---------|------|-----|------|------|------|------|-------|-------|-------|-------|------|-------|------|------|--------|-----|------|----|----|----|----|----|
| Offsets | Octet | | | | (|) | | | Ī | | | | 1 | | | | | | | | 2 | | | | | | | | 3 | | | |
| Octet | Bit | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 7 | 1 | 3 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 0 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 0 | 0 | | | | | | | Soi | urc | ce p | oort | | | | | | | | | | | | Des | tina | tion | por | t | | | | | |
| 4 | 32 | | | | | | | | | | | | | | , | Seq | uend | e n | umb | oer | | | | | | | | | | | | |
| 8 | 64 | | | | | | | | | _,,,,,, | | | Ac | kno | wle | dgm | ent | nun | nber | (if 2 | ACE | K set |) | | | | | | | | | |
| | | | | | | Da | con | ed N | | E | U | A | P | R | S | F | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | 96 | Da | ata c | ffs | et | | 0 1 | | T | v C | R | C | S | S | Y | I | | | | | | | W | indo | w S | ize | | | | | | |
| | | | | | | U | 0 | 0 3 | 1 | RE | G | K | Н | T | N | N | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | 128 | | | | | | | Ch | ec | ksı | ım | | | | | | | | | | | Urge | nt p | oint | er (it | UR | G se | t) | | | | |
| 20 | 160 | | | | | | | Opt | ioi | ns (| if D | ata | Offs | et > | 5, p | oadd | led a | at th | ne ei | nd v | vith | "0" | byte | s if | nec | ess | ary) | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| Offset (bits) | Field | | | | | | | |
|---------------|-------------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| 0 | Source Port Number | | | | | | | |
| 16 | Destination Port Number | | | | | | | |
| 32 | Length | | | | | | | |
| 48 | Checksum | | | | | | | |
| 64+ | Data | | | | | | | |
| 04+ | 1 | | | | | | | |

UDP فقط شمارهی پورت مقصد و طول بسته را مشخص می کند. فیلد Checksum و پورت Source در UDP اختیاری است.

این سرآیندها را در ویکیپدیا به دقت بررسی کنید:

http://en.wikipedia.org/wiki/User Datagram Protocol#Packet structure

http://en.wikipedia.org/wiki/Transmission Control Protocol#TCP segment structure