

Universidade Federal de Minas Gerais
DCC023: Redes de Computadores
TP2 – DCCRIP: Protocolo de Roteamento por
Vetor de Distância

Última modificação: 29 de abril de 2019

1 Introdução

Neste trabalho iremos desenvolver o DCCRIP, um roteador que utiliza roteamento por vetor de distância. O DCCRIP tem suporte a pesos nos enlaces, balanceamento de carga, medição de rotas e outras funcionalidades.

2 Topologia Virtual

Você deve implementar um programa que emulará um roteador em uma topologia virtual. Cada roteador será associado (bind) a um endereço IP local; em particular, iremos criar endereços IP na subrede 127.0.1.0/24 na interface de *loopback* (lo) de seu computador. Cada roteador utilizará um soquete UDP associado ao seu respectivo endereço para trocar mensagens de roteamento e dados com outros roteadores (associados a outros endereços IP).

Seu programa deve ter uma interface de linha de comando e suporte a dois comandos de gerência da topologia de enlace virtual:

`add <ip> <weight>` — Este comando adiciona um enlace virtual entre o roteador corrente e o roteador associado ao endereço <ip>. Ao calcular rotas com menor distância, o peso de transmitir no enlace virtual (do roteador corrente para o roteador associado ao endereço <ip>) é dado por <weight>.

`del <ip>` — Este comando remove o enlace virtual entre o roteador corrente e o roteador associado ao endereço <ip>.

Enlaces virtuais serão utilizados para transmitir dados. Os pesos serão utilizados no cálculo das rotas mais curtas. Os comandos acima servem para configurar a topologia virtual; além disso, eles podem ser utilizados durante a execução de testes para emular falhas de rede ou mudar a topologia.

2.1 Criando Endereços IP na Interface de *Loopback*

Você pode adicionar um endereço IP a uma interface usando o comando abaixo. Note que o endereço IP deve conter o prefixo identificando a rede à qual a interface está conectada:

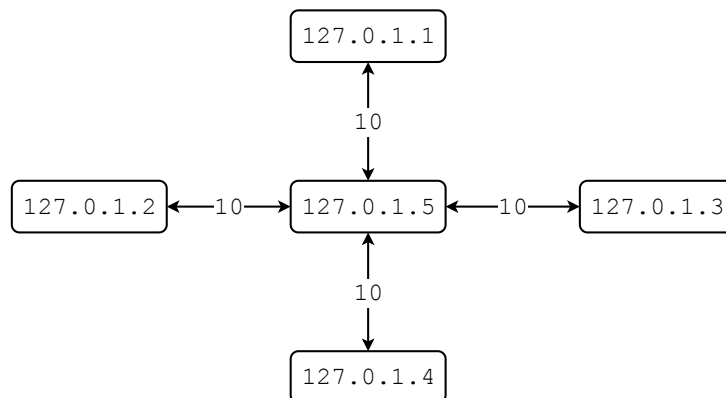
```
ip addr add <ip>/<prefixlen> dev <interface>
```

Para adicionar endereços IP à interface de *loopback* no contexto deste trabalho, executaremos comandos como abaixo. O material disponibilizado para o desenvolvimento do trabalho inclui o *script* `lo-addresses.sh`, que executa os comandos necessários para adicionar e remover endereços da interface de *loopback*.

```
ip addr add 127.0.1.1/32 dev lo
ip addr add 127.0.1.2/32 dev lo
...
ip addr add 127.0.1.16/32 dev lo
```

2.2 Exemplo

Neste trabalho iremos utilizar a topologia virtual abaixo como exemplo:



Para criarmos esta topologia, precisamos executar os seguintes comandos na interface interativa do programa associado ao endereço 127.0.1.5:

```
add 127.0.1.1 10
add 127.0.1.2 10
add 127.0.1.3 10
add 127.0.1.4 10
```

Em todos os outros dispositivos, precisamos executar o comando abaixo:

```
add 127.0.1.5 10
```

3 Codificação de Mensagens de Roteamento

Neste trabalho, todas as mensagens serão codificados utilizando JSON¹, um formato para codificação de dados amplamente utilizado em aplicações Web. Você pode utilizar bibliotecas para codificação e decodificação de dados para o formato JSON no desenvolvimento deste

¹<https://www.json.org/>

trabalho. Alunos desenvolvendo o trabalho em linguagens compiladas como C e C++ devem documentar o processo de compilação e ligação com as bibliotecas utilizadas. O formato JSON utiliza apenas texto e pode ser facilmente inspecionado por humanos, o que deve facilitar o desenvolvimento do trabalho. Todas as mensagens trocadas neste trabalho são dicionários (JSON *objects*) com pelo menos três campos:

`source` — Especifica o endereço IP do programa que originou a mensagem.

`destination` — Especifica o endereço IP do programa destinatário da mensagem.

`type` — Especifica o tipo da mensagem, sua semântica, e quaisquer campos adicionais. Neste trabalho implementaremos quatro tipos de mensagem: `data` (seção 3.1), `update` (seção 4.1), `trace` (seção 5) e `table` (seção 6).

3.1 Mensagens de Dados

Mensagens de dados devem ter o campo `type` preenchido com o *string* `"data"`. Mensagens de dados contêm os três campos acima e um campo `payload`, cujo valor é um *string* qualquer. Seu programa deve imprimir na tela o `payload` de todas as mensagens `data` que receber. Abaixo mostramos um exemplo de mensagem de dados:

```
{
  "type": "data",
  "source": "127.0.1.2",
  "destination": "127.0.1.1",
  "payload": "[\"127.0.1.1\", \"127.0.1.5\", \"127.0.1.2\"]"
}
```

4 Roteamento por Vetor de Distância

Seu roteador deve implementar um protocolo de roteamento por vetor de distância. Seu roteador deve enviar uma mensagem de atualização para seus vizinhos (seção 4.1), manter informações de rotas em uma tabela de roteamento e calcular rotas mais curtas para encaminhamento de dados (seção 4.2).

4.1 Mensagens de Atualização de Rotas

Seu roteador deve enviar uma mensagem de atualização de rotas, chamada também de `update`, periodicamente para cada um de seus vizinhos. Um vizinho é um outro roteador que está diretamente conectado. Vizinhos são adicionados pelo comando `add` e removidos pelo comando `del` da interface iterativa de teclado (seção 2).

Mensagens de `update` devem ter o campo `type` preenchido com *string* `"update"`. Os campos `source` e `destination` devem ser preenchidos com o endereço IP do roteador corrente e do roteador vizinho destinatário, respectivamente.

Mensagens de `update` devem ter um quarto campo `distances` contendo um dicionário informando ao vizinho as melhores rotas conhecidas pelo roteador corrente. Mais especificamente, o campo `distances` deve ser um dicionário contendo pares chave-valor mapeando um endereço IP de destino à menor distância conhecida para alcançar aquele destino.

Atualizações Periódicas. Seu roteador deve enviar mensagens de update periodicamente para todos seus vizinhos a cada π segundos. O valor de π é constante durante uma execução do roteador, mas pode ser alterado entre diferentes execuções através de um parâmetro de linha de comando.

Split Horizon. As mensagens de update devem implementar a otimização *split horizon*. Mensagens de update enviadas ao vizinho x não devem incluir rotas para x e rotas aprendidas de x . Esta otimização reduz a probabilidade de ocorrência do problema de contagem ao infinito.

4.1.1 Exemplo

Abaixo mostramos uma mensagem de update enviada do roteador 127.0.1.5 na topologia exemplo mostrada na seção 2.2.

```
{
  "type": "update",
  "source": "127.0.1.5",
  "destination": "127.0.1.1",
  "distances": {
    "127.0.1.4": 10,
    "127.0.1.5": 0,
    "127.0.1.2": 10,
    "127.0.1.3": 10
  }
}
```

4.2 Tabela de Roteamento e Encaminhamento de Dados

Seu roteador deve armazenar informações sobre todas as rotas conhecidas em uma tabela de roteamento. Ele deve utilizar as informações disponíveis na tabela de roteamento para encaminhar dados a um destino através da rota mais curta. O encaminhamento de dados deve implementar as seguintes funcionalidades:

Balanceamento de Carga. Se múltiplas rotas estiverem empatadas com a menor distância até um destino, seu roteador deve dividir o tráfego uniformemente entre as rotas. Na topologia de exemplo, se criarmos um enlace de peso 20 entre os roteadores 127.0.1.1 e 127.0.1.2, teríamos duas rotas empatadas com distância 20. Neste caso, metade do tráfego entre estes roteadores deve passar pelo enlace direto e metade deve passar pelo enlace através do roteador 127.0.1.5.

Reroteamento Imediato. Quando a rota mais curta para um destino deixa de existir (por exemplo, por que o enlace para o vizinho foi removido utilizando o comando `del`), seu programa deve encaminhar dados através da rota remanescente de menor custo. Em outras palavras, a remoção de um enlace da topologia não deve impactar encaminhamento de dados caso existam rotas alternativas.

Remoção de Rotas Desatualizadas. Seu programa deve remover da tabela de roteamento informações de rotas que não foram informadas por um período de tempo igual a 4π , onde π é o período entre envio de mensagens de update (seção 4.1).

O roteador deve descartar mensagens destinadas a endereços pros quais o roteador não conhece nenhuma rota. Valendo pontos extras, alunos podem implementar funcionalidade na qual um roteador envia uma mensagem de erro informando à origem que não existe rota até o destino.

5 Mensagens de Rastreamento

Além das mensagens de data e update, seu roteador também deve processar mensagens de trace. Mensagens de trace são utilizadas para medir a rota utilizada entre dois roteadores na rede. Além dos campos type, source e destination, mensagens de trace possuem um campo hops, que armazena a lista de roteadores por onde a mensagem de trace já passou.

Ao receber uma mensagem de trace, o roteador deve adicionar seu endereço IP ao final da lista no campo hops da mensagem. Após isso, o roteador deve verificar se é o destino do trace. Se o roteador *não* for o destino do trace, ele deve encaminhar a mensagem através de um dos caminhos mais curtos que conhece para o destino. (Mensagens de trace estão sujeitas a balanceamento de carga.)

Se o roteador for o destino do trace, ele deve enviar uma mensagem data para o roteador que originou o trace; o payload da mensagem data deve ser um *string* contendo a lista de hops da mensagem de trace. Em outras palavras, o resultado do trace deve ser enviado no payload de uma mensagem data até o solicitante. Um exemplo de mensagem de dados contendo o resultado de um trace é mostrado na seção 3.1.

Um roteador deve criar uma mensagem de rastreamento para o roteador com endereço <ip> quando receber um comando de teclado com o formato abaixo:

```
trace <ip>
```

5.1 Exemplo

Abaixo mostramos uma mensagem de trace originada pelo roteador 127.0.1.1 e recebida pelo roteador 127.0.1.2 na topologia de exemplo. O roteador 127.0.1.2 deve encapsular o resultado do trace em uma mensagem de dados, como mostrado na seção 3.1.

```
# Mensagem recebida por 127.0.1.2:
{
  "type": "trace",
  "source": "127.0.1.1",
  "destination": "127.0.1.2",
  "hops": ["127.0.1.1", "127.0.1.5"]
}
# Resultado do trace enviado como payload a 127.0.1.1:
["127.0.1.1", "127.0.1.5", "127.0.1.2"]
```

6 Mensagens de Requisição de Tabela

Outro tipo de mensagem a ser processada por seu roteador é a de requisição de tabela (table). Mensagens de requisição de tabela são utilizadas para se ter acesso às tabelas de roteamento

dos roteadores na rede. Elas são compostas somente pelos campos `type` (preenchido com o *string* "table"), `source` e `destination`. Ao receber uma mensagem de requisição de tabela, o roteador deve verificar se é o destino da mensagem. Se o roteador *não* for o destino da mensagem, ele deve encaminhar a mensagem através de um dos caminhos mais curtos que conhece para o destino, assim como é feito com as mensagens de trace. Caso ele seja o destino, ele deve enviar uma mensagem data para o roteador que originou a requisição. Neste caso, o payload da mensagem data deve ser um *string* contendo uma lista de tuplas correspondentes às entradas da tabela. Cada tupla deve ser da forma (destino, próximo_hop, custo). Por questões de padronização, a lista de tuplas deve estar ordenada em ordem crescente por endereços de destino (primeiro critério de ordenação) e endereços de próximo_hop (segundo critério de ordenação).

Um roteador deve criar uma mensagem de requisição de tabela para o roteador com endereço <ip> quando receber um comando de teclado com o formato abaixo:

```
table <ip>
```

6.1 Exemplo

Abaixo mostramos uma mensagem de requisição de tabela originada pelo roteador 127.0.1.1 e recebida pelo roteador 127.0.1.5 na topologia de exemplo.

```
# Mensagem de requisição recebida por 127.0.1.5:
{
  "type": "table",
  "source": "127.0.1.1",
  "destination": "127.0.1.5"
}
# Mensagem de resposta recebida por 127.0.1.1:
{
  "type": "data",
  "source": "127.0.1.5",
  "destination": "127.0.1.1",
  "payload": "[(\\"127.0.1.1\\", \\"127.0.1.1\\", 10), (\\"127.0.1.2\\",
\\"127.0.1.2\\", 10), (\\"127.0.1.3\\", \\"127.0.1.3\\", 10), (\\"127.0.1.4\\",
\\"127.0.1.4\\", 10), (\\"127.0.1.5\\", \\"127.0.1.5\\", 0)]"
```

7 Implementação e Interface com o Usuário

Você deverá implementar o DCCRIP usando soquetes UDP². Seu roteador deve interoperar com outros emuladores; teste com roteadores de colegas. O trabalho pode ser implementado em Python, C, C++, ou Java, mas deve interoperar com emuladores escritos em outras linguagens.

²Utilize `socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0)`, ou equivalente, para criar o soquete.

7.1 Inicialização

O roteador DCCRIP deve ser inicializado como segue:

```
./router.py <ADDR> <PERIOD> [STARTUP]
```

Onde ADDR indica a qual endereço IP o roteador deve se associar (bind) e PERIOD representa o período entre envio de mensagens de update (π). O parâmetro STARTUP é opcional e deve ser o nome de um arquivo contendo comandos de teclado para adicionar links. Arquivos de STARTUP são utilizados para montar a topologia virtual no início da execução dos roteadores. Todos os roteadores *devem* usar a porta 55151 para comunicação.

7.2 Execução e Terminação

Seu roteador deve ler comandos add, del, trace e table (seção 2) da entrada padrão, isto é, digitados do teclado. Cada roteador só deve imprimir na saída padrão o conteúdo (payload) de mensagens de dados endereçadas a ele. Se você precisar imprimir mensagens para auxiliar a depuração, utilize algum arquivo ou biblioteca de *logging*. O roteador deve parar de executar quando receber um sinal de interrupção de teclado (ctrl-c) ou quando receber o comando quit do teclado.

8 Avaliação

Qualquer incoerência ou ambiguidade na especificação deve ser apontada para o professor; se confirmada a incoerência ou ambiguidade, o aluno que a apontou receberá um ponto extra.

8.1 Grupos

Este trabalho pode ser executado em grupos de até dois alunos (todos os alunos são responsáveis por dominar todos os aspectos do trabalho).

8.2 Entrega

A data de entrega está disponível no Moodle. O programa deve ser entregue como apenas um arquivo fonte na linguagem escolhida (router.c, router.cpp, router.py ou router.java). Para programas em linguagens compiladas, a entrega deve conter documentação ou metadados (por exemplo, um Makefile) explicando como compilar o programa. Além disso, deve ser entregue também um arquivo PDF de documentação, descrito a seguir.

8.3 Documentação

Cada grupo deverá entregar documentação em PDF de *até* 6 páginas (duas folhas), sem capa, utilizando fonte tamanho 10, e figuras de tamanho adequado ao tamanho da fonte. A documentação deve discutir desafios, dificuldades e imprevistos de projeto, bem como as soluções adotadas para os problemas. Em particular, sua documentação deve discutir, utilizando trechos de código, como foram implementadas as seguintes funcionalidades:

- Atualizações Periódicas

- *Split Horizon*
- Balanceamento de Carga
- Reroteamento Imediato
- Remoção de Rotas Desatualizadas