

## Úvod do počítačových sítí (NSWI141)

**Libor Forst, SISAL MFF UK**

- Základní pojmy z oblasti komunikací
- Vrstevnatý model sítě (OSI vs. TCP/IP, adresace, multiplexing, ...)
- Aplikační vrstva (DNS, FTP, email, web, VoIP, ...)
- Transportní vrstva
- Síťová vrstva (IPv4, IPv6, směrování, firewall, ...)
- Linková a fyzická vrstva (switch vs. repeater, Ethernet, Wi-Fi, kabeláž, ...)

## Literatura

- D. E. Comer, D. L. Stevens: Internetworking With TCP/IP; Prentice Hall 1991
- A. S. Tanenbaum: Computer Networks; Prentice Hall 2003
- C. Hunt: TCP/IP Network Administration; O'Reilly & Associates 1992
- P. Satrapa, J. A. Randus: LINUX - Internet server; Neokortex 1996; ISBN 80-902230-0-1
- L. Dostálek, A. Kabelová: Velký průvodce protokoly TCP/IP a systémem DNS; Computer Press 2002
- zdroje na internetu
- Request For Comment (RFC)
- <http://www.warriorsofthe.net>

## Obecné atributy komunikace

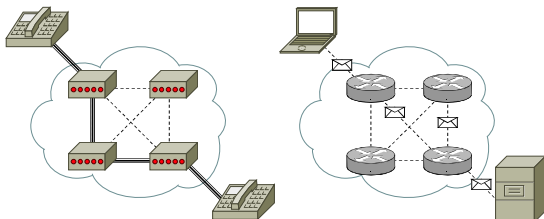
- Identifikace
  - komunikující strany se musí „najít“ (telefonní čísla), představit
- Metoda
  - př.: hluchoněmý u přepážky, zkouší znakovou řeč, recepční napíše na papír, že nerozumí a navrhne psanou formu komunikace
- Jazyk
  - obě strany se musí dohodnout na jazyku, který použijí
- Rychlost
  - obě strany se musí dohodnout na rychlosti komunikace
- Proces
  - požadavky, odpovědi, potvrzení

## Porovnání komunikací

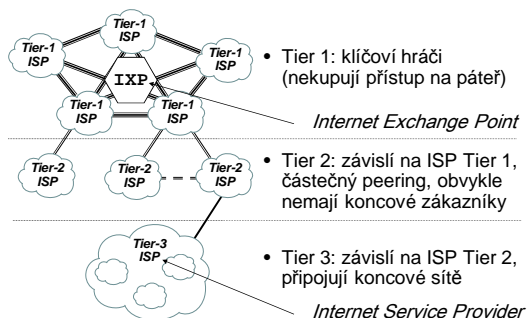
- Běžná komunikace
  - hlas, signály, písmo
  - volná intuitivní pravidla
- Telekomunikace
  - složitá technologie se zabudovanými pravidly
  - řízení má na starosti síť, řídí i koncová zařízení
- Počítačová síť
  - pravidla jsou volně dostupná
  - značná část logiky je v koncových zařízeních
  - síť se stará jen o přenos
- Konvergovaná síť
  - spojuje svět spojů a počítačů (cena, efektivita...)
  - úspěšnější je konvergence na bázi počítačové sítě

## Požadavky - odolnost

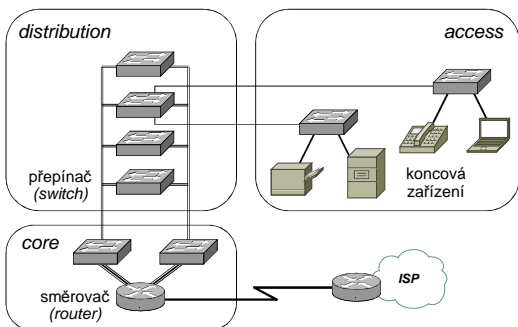
- přepojování okruhů: rychlejší, plynulejší, ale při výpadku uzlu se spojení rozpadne
- přepojování paketů: každý může jít jinou cestou, liší se doba přenosu, ale výpadek uzlu není fatální



## Požadavky - rozšiřitelnost (WAN)



## Požadavky - rozšiřitelnost (LAN)



## Požadavky - bezpečnost

- Relativně nové kritérium, staré technologie byly naivní:
  - otevřená komunikace (odposlech)
  - důvěra v identitu protistrany
  - důvěra ve správnost obsahu
- Základní dělení:
  - bezpečnost infrastruktury
  - bezpečnost dat
- Současné metody:
  - ověřování uživatelů a kontrola přístupových práv
  - ověřování počítačů (serverů, příp. i klientů)
  - inspekce dat (aplikační proxy, antiviry, antispamy, ...)
  - kryptografie (šifrování a podpisy)

## Požadavky - kvalita služeb

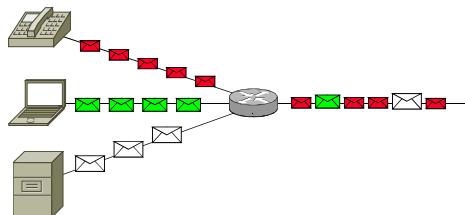
- Různé aplikace mají různé požadavky
  - zpoždění (*latence, delay*)
  - pravidelnost doručování (*jitter, rozptyl zpoždění*)
    - oba parametry kritické pro multimediální aplikace
  - ztrátovost dat
    - kritická pro přenos dat (WWW, pošta)
  - šířka pásma (*bandwidth, „rychlost“*)
- Cíl:
  - garance vymezeného toku pro konkrétní typ provozu
  - garance rychlejšího doručení prioritních zpráv

## Quality of Service

- Externí faktory:
  - kvalita a zaplnění komunikačního kanálu
  - změny formy (hlas  $\Rightarrow$  text  $\Rightarrow$  obrázek)
  - přeposílání (změny adresy)
  - čas vymezený pro komunikaci
- Interní faktory:
  - velikost, složitost, důležitost zprávy
- Implementace:
  - data obsahují klasifikaci QoS
  - strategie *garance kvality*: vyhrazená šířka pásma
    - zaručená kvalita, plýtvání kapacitou
  - strategie *best effort*: prioritní fronty
    - efektivní využití média, není záruka kvality

## Segmentace a multiplexing

- Médium není dedikované pro jeden přenos
- Uzly segmentují data do menších jednotek
- Všechny přenosy sdílejí společné médium



## Současná síťová komunikace

### Příklady:

- dopravní spojení
- předpověď počasí
- zpravodajství
- kuchařské recepty
- internetbanking
- elektronická pošta
- publikování, blog
- chat, IP telefonie
- spolupráce
- vzdělávání

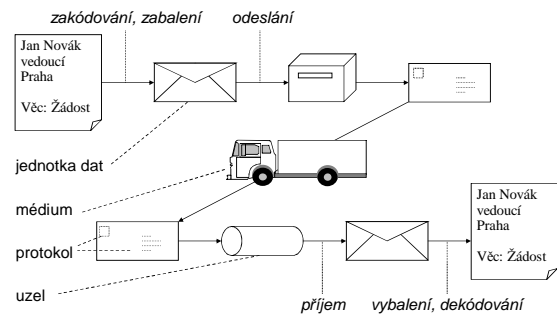
### Výhody:

- aktuálnost
- dostupnost
- cena
- integrace sítí

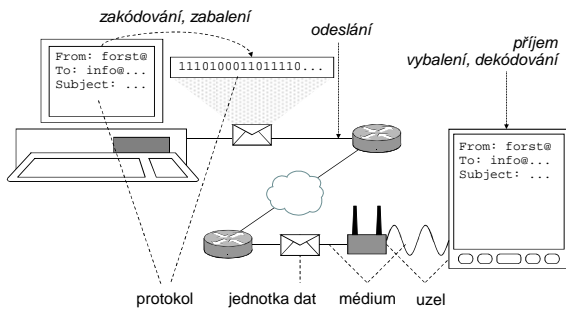
## Prvky síťové komunikace

- Protokoly (pravidla)
  - normy
  - standardy
  - doporučení
- Média
  - drát
  - optika
  - „vzduch“
- Jednotky dat
  - zpráva
  - paket
  - bit
- Uzly
  - koncová zařízení
  - síťová zařízení

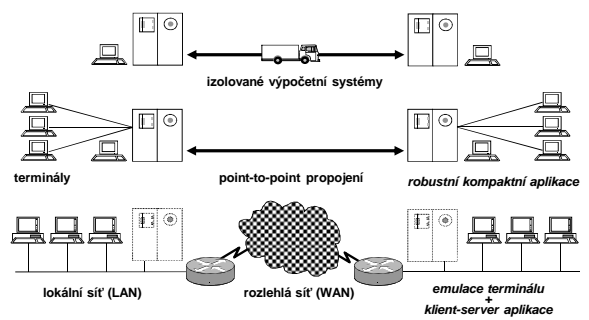
## Přenos zprávy (pošta)



## Přenos zprávy (e-mail)



## Vznik počítačových sítí

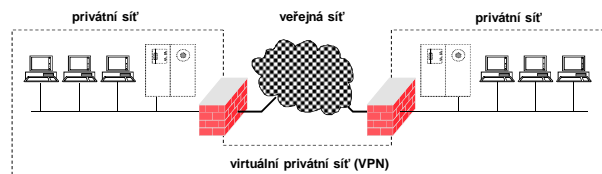


## Základní dělení sítí

- Lokální síť (Local Area Network)
  - sdílení prostředků (souborové a databázové servery, tiskárny)
  - menší vzdálenosti, malé zpoždění
  - jednotné vlastnictví a řízení
- Rozlehlé síť (Wide Area Network)
  - vzdálený přístup, komunikace
  - velké vzdálenosti, větší zpoždění
  - mnoho vlastníků, distribuované řízení
- Dnes:
  - rozdíly se stírají (nejmarkantnější jsou ve vlastnictví)
  - vznikají mezistupně (MAN)
- Není to dělení technické (neexistuje definice), ale logické

## Veřejné a privátní sítě

- Většina LAN je privátních (uživatel je vlastníkem)
- Většina non-LAN je veřejných (uživatel není vlastníkem)

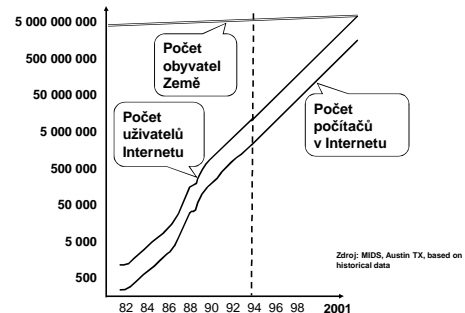


- Motivace VPN: bezpečnost, cena
- Typické použití VPN: propojení poboček, připojení (mobilních) koncových uživatelů

## Historie Internetu

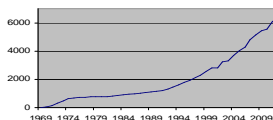
- zač. 60. let - koncepce „packet switching“
- 60. léta - US DoD podporuje koncept „packet switching“ pro odolnost proti fyzickému útoku
- 1969 - ARPANET - financuje Defense Advanced Research Project Agency, provozují akademická pracoviště, point-to-point, pevné linky
- 1974 - termín „Internet“ (zkratka „internetworking“) použit v RFC 675 definujícím TCP
- 1977 - na ARPANET páteř se připojuje první síť
- 1983 - TCP/IP nahrazuje NCP v ARPANETu
- pol. 80. - TCP/IP součástí BSD UNIXu

## Vývoj Internetu v číslech



## Request for Comments (RFC)

- Prostředek „standardizace“ Internetu
- RFC 1 zveřejněno 7.4.1969



- Jsou volně šiřitelné (<http://www.ietf.org/rfc.html>)
- Různý charakter: standardy, informace, návody
- Návrh textu se předkládá IAB → IETF, IRTF → WG
- Dokumenty se nemění, aktualizace mají nové číslo (SMTP: 772, 780, 788, 821, 2821, 5321)
- Aktuální stav lze najít v indexovém souboru
- Zdaleka ne všichni RFC dodržují

## Vrstevnatá filozofie

- Příklad: rozeslání zápisu z obchodní porady
  - vrstva Zapisovatel
    - vytvoří zápis z porady
    - pravidla: formát zápisu
    - požadavek na Sekretářku: poslat dopis [zápis; osoba]
  - vrstva Sekretářka
    - vyhledá adresu, doplní záhlaví, podpis ... vloží do obálky
    - pravidla: formát obchodního dopisu
    - požadavek na Podatelnu: odeslat poštou [dopis; adresa]
  - vrstva Podatelna
    - dopis ofrankuje a zařadí do balíku pro transport na poštu
    - pravidla: odesílání pošty
- Výhody:
  - snazší dekompozice a popis
  - snadná změna technologie (pošta/email, pošta/kurýr)

## Síťový model, síťová architektura

- Síťový (referenční) model:
  - počet a struktura vrstev
  - rozdělení práce mezi vrstvy
  - pří.: ISO/OSI
- Síťová architektura (protocol suite):
  - síťový model
  - komunikační technologie
  - služby a protokoly
  - pří.: TCP/IP

## OSI model

- Budovaný shora, megalomanský, nepraktický
- Vhodný jako teoretický model

Pořadí	Vrstva	Úkol
7	aplikační	komunikace mezi programy
6	prezentační	datové konverze pro aplikace
5	relační	řízení dialogu mezi koncovými uzly
4	transportní	end-to-end přenos datových celků
3	síťová	dosažení cílového počítače
2	linková	přenos dat mezi sousedy
1	fyzická	fyzický přenos (bitů) mezi uzly

## X.400, X.500

- Implementace služeb na základě OSI se opírala o řadu podobně (shora) navržených standardů
  - X.400: Message Handling System (pošta), nějakou dobu byl základem Microsoft Exchange Serveru
  - X.500: Directory Access Protocol (adresářové služby, tlf. seznam), *perlička: implicitní položkou osoby je oblíbený nápoj*
- Jediným živým pozůstatkem je identifikace osob a organizací v X.509 (mimo protokoly X.500) jako identifikace vlastníků klíčů používaných při autentikaci:
 

```
G=Labor; S=Forst;
O=Charles University;
OU=Faculty of Mathematics and Physics;
OU=SISAL;
C=CZ
```

## Rodina protokolů TCP/IP

- Vyrostly z potřeb praxe, od jednoduchých ke složitějším

OSI	Vrstva	Příklady protokolů			
7	aplikační	FTP, HTTP	DNS	NFS	
6				XDR	
5				RPC	
4	transportní	TCP	UDP	ICMP	
3	síťová	IP			ARP
2	síťové rozhraní	Ethernet, FDDI, ATM, Wi-Fi, SLIP, PPP, ...			
1					

## Spojované/nespojované služby

- Spojované (connection-oriented) služby
  - obdoba telefonního spojení
  - zaručeno doručení paketů ve správném pořadí (*stream*)
  - aplikace je jednodušší, ale nemůže řídit komunikaci
  - nepravidelné, ale bezztrátové doručování
  - velká režie, TCP je komplikované
- Nespojované (connectionless) služby
  - obdoba poštovního spojení
  - není zaručeno pořadí ani doručení paketů
  - kontrolu musí provádět aplikace, zato může řídit komunikaci
  - pravidelný tok, za cenu vyšší ztrátovosti
  - malá režie, IP i UDP jsou jednodušší

## Aplikační modely

- Model klient-server
  - klient zná pevnou adresu serveru
  - klient navazuje komunikaci, zadává požadavky
  - server obvykle obsluhuje více klientů
  - tok dat server  $\Rightarrow$  klient: download
  - tok dat klient  $\Rightarrow$  server: upload
  - př. DNS, WWW, SMTP
- Model peer-to-peer (P2P)
  - partneři neznají pevné adresy „zdroje dat“
  - nejsou vyhraněné role
  - každý je zároveň klientem i serverem (**=šifí data!**)
  - Napster, Gnutella, BitTorrent

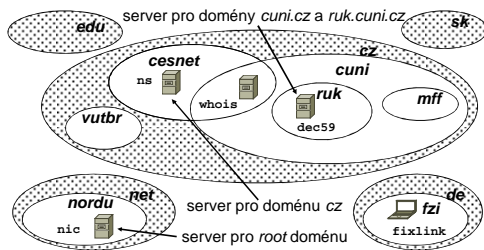
## Adresování služeb

- Uniform Resource Identifier (URI, RFC 3986)
    - jednotný systém odkazů
    - jeden klient pro více služeb (FTP ve WWW)
    - historické členění: URL (umístění), URN (název)
- URI = schéma: // autorita [cesta] [?dotaz] [#fragment]**  
**autorita = [jméno] : [heslo] @ [adresa] : port]**
- př.: **ftp://sunsite.mff.cuni.cz/Net/RFC**  
**http://www.cuni.cz:8080/q?ID=123#Local**  
**mailto:forst@cuni.cz**

## Adresování počítačů

- HW** (linková vrstva)
  - fyzická, MAC adresa** (např. ethernetová: 8:0:20:ae:6:1f)
    - dána výrobcem (dřívě), nastavitelná (dnes)
    - nerespektuje topologii
- SW** (síťová vrstva)
  - IP adresa** (např.: 194.50.16.71, ::1)
    - přidělována podle topologie sítě
    - určuje jednoznačně síť a v jejím rámci počítač
- Lidé** (aplikační vrstva)
  - doménová adresa** (např.: whois.cuni.cz)
    - přidělována podle organizační struktury
    - snazší zapamatování

## Doménový systém

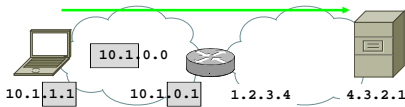


## Správa domén

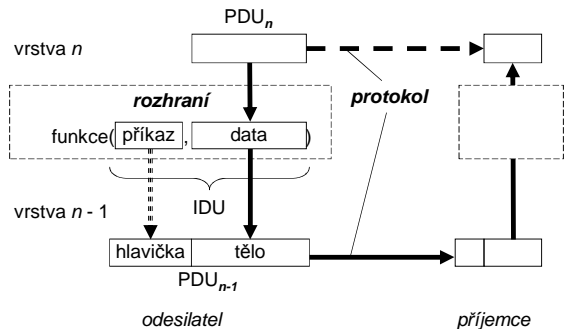
- Domény nejvyšší úrovně (spravuje ICANN):
  - administrativní (**arpa**)
  - původně čistě americké „rezortní“ (**com**, **net**, **org**, **edu**, **mil**, **gov**); postupně uvolněny a doplněny o další (**info**, **biz**, **aero**, ...); o další už mohou žádat privátní subjekty
  - ISO kódy zemí (**cz**, **sk**, ...); a několik výjimek (**uk**, **eu**); některé „zajímavé“ státní jména prodávají (**nu**, **to**)
  - internacionalizované kódy (.中国 = .xn--fiqs8s, .рф)
- TLD **.cz**:
  - CZ.NIC (sdružení ISP), dohoda s vládou o správě
  - není zavedena struktura, cca 3/4 mil. jmen pod **.cz**
  - nejsou podporována lokalizovaná jména (IDN)
- Nižší domény:
  - spravuje sám vlastník (ms.[mff].[cuni.cz])

## IP adresy

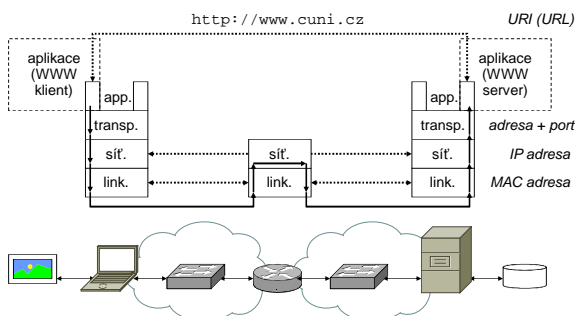
- Každý koncový uzel v síti TCP/IP musí mít IP adresu
- V současnosti:
  - IP verze 4: 4 bytů (např. 195.113.19.71)
  - IP verze 6: 16 bytů (např. 2001:718:1e03:a01::1)
- Přiřazení adresních bloků:
  - veřejné adresy přiděluje ISP
  - uvnitř LAN lze používat privátní adresy nedostupné zvenku (bezpečnost vs. interoperabilita), *překlad adres* (NAT)



## Protokol vs. rozhraní



## Adresace v TCP/IP



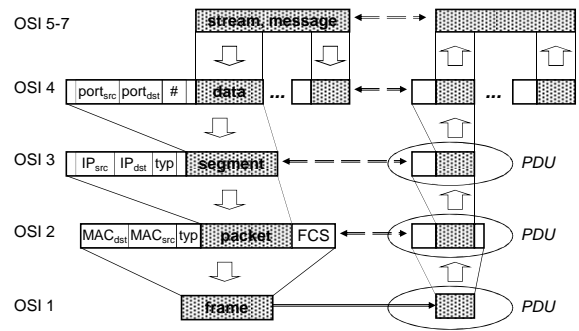
## Port, socket

- Port**
  - ... 16bitové číslo identifikující jeden konec spojení - aplikaci, proces, který má zpracovávat příchozí pakety
  - destination-port** musí klient znát, typicky je to některý z tzv. *well-known services*
  - source-port** navazovatele (>1024) spojení přiděluje lokální systém
- Socket**
  - ... jeden konec komunikačního kanálu mezi klientem a serverem
  - ... označení (adresa) jednoho konce kanálu **<IPadresa, port>**

## Příklady well-known services

- **21/TCP: FTP** - File Transfer Protocol (přenos souborů)
- **22/TCP: SSH** - Secure Shell (vzdálené přihlášení a přenos souborů)
- **23/TCP: telnet** - Telecommunication network (vzdálené přihlášení)
- **25/TCP: SMTP** - Simple Mail Transfer Protocol (přenos elektronické pošty)
- **53/\*: DNS** - Domain Name System (překlad jmen na IP adresy a naopak)
- **67,68/UDP: DHCP** - Dynamic Host Configuration Protocol (vzdálená konfigurace)
- **80,443/TCP: HTTP** - HyperText Transfer Protocol (přenos stránek informačního systému WWW)
- **5060,5061/\*: SIP** - Session Initiation Protocol (VoIP, IP telefonie)

## Multiplexing, zapouzdření



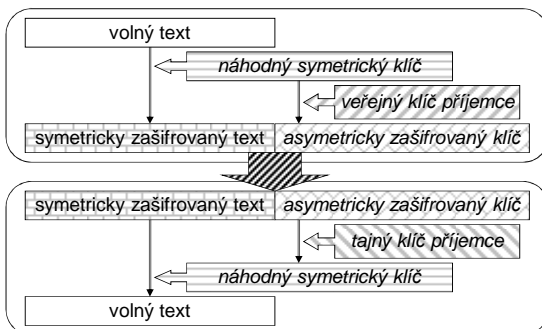
## Tok dat v TCP/IP

- Multiplexing:
  - sdílení komunikačního kanálu více službami
- Demultiplexing:
  - přijímající strana musí data správně distribuovat podle řídicích informací uložených v PDU
- Zapouzdření (encapsulation):
  - do PDU jedné vrstvy se uloží data i řídicí informace jiné vrstvy (typicky  $n+1 \Rightarrow n$ , jsou možné i jiné kombinace)
- Segmentace:
  - rozdělení aplikačních dat na transportní vrstvě
- Fragmentace:
  - další dělení dat na síťové vrstvě díky malé MTU (maximum transmission unit) linkové vrstvy

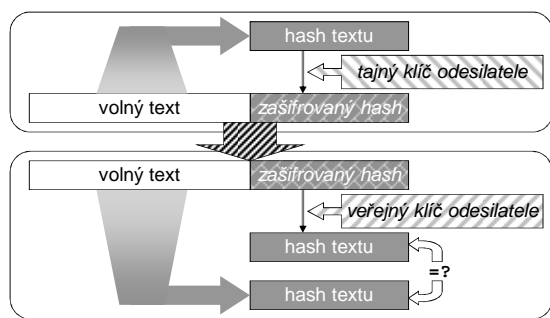
## Základní kryptografické metody

- Symetrické šifrování
  - pro šifrování a dešifrování se používá stejný klíč
  - výhoda: rychlé, vhodné na velká data
  - nevýhoda: partneři si musí klíč předat bezpečnou cestou
- Asymetrické šifrování
  - pro šifrování/dešifrování se používá pár klíčů (tajný a veřejný)
  - výhoda: veřejný lze publikovat, tajný pečlivě uschovat
  - nevýhoda: pomalé, lze šifrovat jen malá data
  - veřejný klíč je třeba **pečlivě ověřovat**
- Hash
  - vytvoření pevného „kódu“ z daného textu
  - malá změna textu = velká změna hashe, „skoro jednoznačný“
  - je jednosměrný, text je z hashe „neodvoditelný“

## Šifrování dat



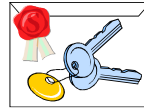
## Elektronický podpis



## Diffie-Hellman algoritmus

- Způsob výměny informací mezi dvěma partnery posílanými nezabezpečeným kanálem tak, aby oba získali sdílenou tajnou informaci (např. symetrický šifrovací klíč)
- Základ řady protokolů založených na symetrické kryptografii
- Postup:
  1. Alice vygeneruje tajné číslo  $a$  a veřejná (prvo)čísla  $p$  a  $g$ .
  2. Spočítá číslo  $A = g^a \bmod p$  a pošle  $p$ ,  $g$ , a  $A$  Bobovi.
  3. Bob zvolí tajné číslo  $b$ , spočte  $B = g^b \bmod p$  a pošle  $B$  Alici.
  4. Alice spočítá  $s = B^a \bmod p$  a Bob totéž  $s = A^b \bmod p$ .
- Princip:
  - $A^b = (g^a)^b = g^{ab} = g^{ba} = (g^b)^a = B^a$
  - Bez znalosti tajných čísel  $a$  a  $b$  a při volbě dostatečně velkých prvočísel  $p$  a  $g$  je i při odchytní čísel  $A$  a  $B$  spočítání čísla  $s$  považováno za neřešitelnou úlohu.

## Autenticita veřejných klíčů



- Je třeba ověřit, že jmenovka patří ke klíči
  - Mezi lidmi lze obvykle snadno ověřit, že komunikují se správným partnerem dřív, než sdělím tajné informace
  - Klíč lze ověřit z více nezávislých zdrojů
  - Mezi komponentami SW je nutno nějak automatizovat
- Autenticitu ověří třetí strana a připojí svůj podpis; je to buďto
  - někdo, koho já osobně znám a mám jeho resp. její klíč ověřený („pavučina důvěry“)
  - veřejně uznávaná certifikační autorita; jejich seznam je např. v prohlížečích, ale věrohodnost takového seznamu není zcela stoprocentní

## Certifikát

- Certifikát je klíč vybavený identifikací a podepsaný certifikační autoritou (CA)
- Pokud důvěřujeme CA, můžeme věřit klíči vlastníka (**ověřovat věrohodnost CA!**)
- Struktura certifikátu podle X.509 (RFC 3280, SSL, ne SSH):
  - certifikát
    - verze certifikátu
    - sériové číslo certifikátu
    - vydavatel
    - doba platnosti
    - vlastník veřejného klíče
    - informace o veřejném klíči vlastníka (algoritmus a klíč)
  - algoritmus pro elektronický podpis
  - elektronický podpis

## Aplikační vrstva TCP/IP

- Spojuje funkce OSI 5, 6 a 7
  - pravidla komunikace mezi klientem a serverem
  - stav dialogu
  - interpretaci dat
- Protokol na aplikační vrstvě definuje
  - průběh zpracování na obou stranách
  - formát zpráv (textový/binární, struktura,...)
  - typy zpráv (požadavků a odpovědí)
  - sémantiku zpráv, sémantiku informačních polí
  - varianty průběhu dialogu
  - interakci s transportní vrstvou

## Domain Name System

- Klient-sever aplikace pro překlad jmen na adresy a naopak
- Binární protokol nad UDP i TCP, port 53, RFC 1034, 1035
  - Běžné dotazy (do velikosti 512B) se vyřizují pomocí UDP
  - Větší datové výměny probíhají v TCP
- Klient se obrací na servery definované v konfiguraci, postupně získává informace o dalších, dokud neví odpověď
- Problematická je bezpečnost, podpisy zabezpečené DNS (DNSSEC) je komplikované a rozšiřuje se pomalu
- Jednotkou dat je „záznam“ (resource record - RR), př.:
 

```
ns.cuni.cz. 3600 IN A 195.113.19.78
```

  - jméno záznamu
  - doba platnosti (TTL)
  - typ a data

## DNS záznamy

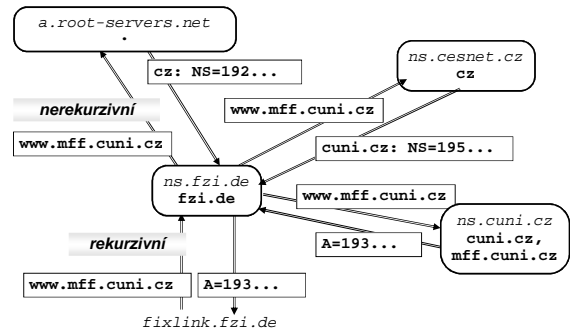
Typ	Jméno	Data
SOA	jméno domény	obecné informace o doméně
NS	jméno domény	jméno nameserveru domény
A	jméno počítače	IPv4 adresa počítače
AAAA	jméno počítače	IPv6 adresa počítače
PTR	reverzní jméno (např. pro IP adresu 1.2.3.4 je to 4.3.2.1.in-addr.arpa, pro ::1 je to 1.0...0.ip6.arpa)	doménové jméno počítače
CNAME	jméno aliasu	kanonické jméno počítače
MX	jméno domény/počítače	jméno poštovního serveru a jeho priorita



## Servery DNS

- Typy serverů:
  - **primární**: spravuje záznamy o doméně
  - **sekundární**: stahuje a uchovává kopii dat o doméně
  - **caching-only**: udržuje jen (ne)vyřešené dotazy po dobu platnosti
- Každá doména (zóna) musí mít alespoň jeden, ale raději více *autoritativních* (primárních nebo sekundárních) nameserverů
- Pro výměnu dat se používá TCP, ale normální formát dotazu a odpovědi (data se posílají jako DNS RR)
- Aktualizaci zónové databáze vyvolává sekundární server, je ale možné z primárního serveru signalizovat její potřebu

## Vyřizování DNS dotazu



## DNS dotaz a odpověď

- **Dotaz:**

```
QUERY:      www.cuni.cz.    IN A
```
- **Odpověď:**

```
FLAGS:      Authoritative, Recursive
QUERY:      www.cuni.cz.    IN A
ANSWER:      www.cuni.cz.    IN CNAME tarantula
              tarantula      IN A      195.113.89.35
AUTHORITY:   cuni.cz.        IN NS     golias
ADDITIONAL:  golias          IN A      195.113.0.2
```
- **Problém:** Příznak Authoritative se nevztahuje na sekci AUTHORITY a ADDITIONAL, server pro nějakou doménu tam může zdánlivě legálně umístit falešné údaje o jiné.

## Konfigurace DNS

### UNIX

lokální doména a nameserver: /etc/resolv.conf

```
domain jméno_domény
nameserver IP_adresa_nameserveru
```

### Windows

Control Panel → Network and Internet  
 → Network Connections  
 → Local Area Connection → Properties  
 → TCP/IPv4 → Properties  
 → General → Advanced → DNS

## Diagnostika DNS

- Program **nslookup**
  - podpříkazy: **set type, server, name, IPadr, ls, exit**

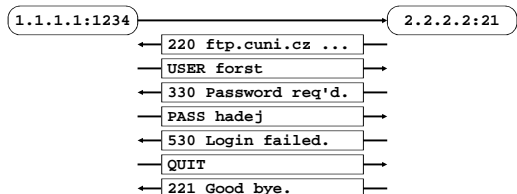
```
> set type=ns
> cuni.cz
Server:      195.113.19.71
Address:     195.113.19.71#53

Non-authoritative answer:
cuni.cz nameserver = golias.ruk.cuni.cz.
cuni.cz nameserver = ns.cesnet.

Authoritative answers can be found from:
```
- Program **dig**
  - **dig [@server] jméno [typ\_RR]**

## File Transfer Protocol

- Jeden z nejstarších protokolů (RFC 959, dodnes platí!)
- Původně přístup k vlastnímu účtu, **otevřený přenos hesla!**
- Dnes hlavně anonymní přístup (uživatel **anonymous** nebo **ftp**, heslo je email) k volně šiřitelným datům
- Ukázka řídicího spojení (příkazy a odpovědi):

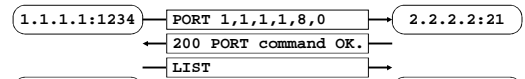


## Kódy odpovědí

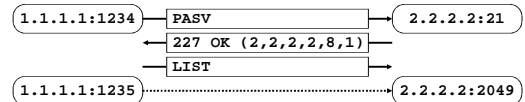
- Pro usnadnění automatického zpracování začíná každá odpověď trojmístným číslem
- První číslice vyjadřuje závažnost odpovědi:
  - 1xx **předběžná kladná odpověď** (akce byla zahájena, budou ještě další odpovědi)
  - 2xx **kladná odpověď** (definitivní)
  - 3xx **neúplná kladná odpověď** (jsou nutné další příkazy)
  - 4xx **dočasná záporná odpověď** (nepodařilo se, ale je možné příkaz opakovat)
  - 5xx **trvalá záporná odpověď** (nepodařilo se a nemá smysl příkaz opakovat)
- Podobné schéma převzala řada následníků

## Aktivní/pasivní datové spojení

- Přenos dat probíhá po jiném (datovém) spojení
- Aktivní navázání datového spojení:



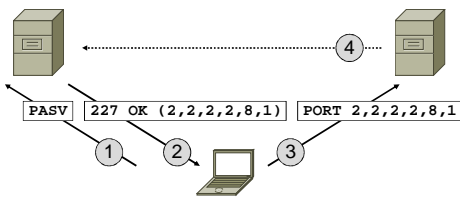
- Pasivní navázání datového spojení:



- Po skončení přenosu se datové spojení uzavře

## Third Party Transfer

- Přímý přenos dat mezi servery (z výkonových, kapacitních nebo bezpečnostních důvodů)



- Bezpečnostní riziko: útočník může podvrhnout adresu a port

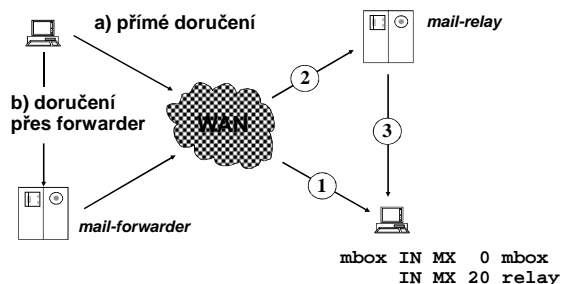
## Aplikace pro FTP

- WWW prohlížeče
- správci souborů (Total Commander)
- řádkový interaktivní příkaz **ftp**
  - navazování relace: **open, user**
  - ukončování relace: **close, quit, bye**
  - lokální příkazy: **lcd, !command** (!cd obecně nefunguje!)
  - vzdálené příkazy: **cd, pwd, ls, dir**
  - přenos souborů: **get, put, mget, mput**
  - typ přenosu souborů: **ascii, binary** (pozor na textové/binární soubory mezi různými OS!)
  - práce se soubory: **delete, rename, mkdir, rmdir**
  - pomocné příkazy: **prompt, hash, status, help...**

## Elektronická pošta

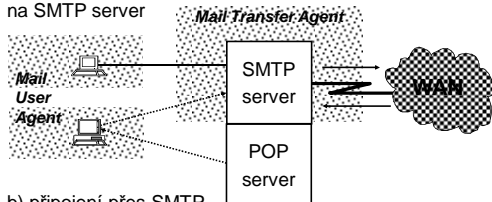
- Obecná služba, existuje i mimo Internet
  - off-line předávání zpráv příp. souborů
  - off-line použití informačních služeb
  - diskusní kluby (mailing-listy, konference)
  - komunikace mimo Internet
- Na Internetu funguje na základě RFC 821, 2821 resp. 5321 (protokol SMTP) a RFC 822, 2822 resp. 5322 (formát zpráv) na portu 25
- E-mailová adresa v Internetu (typicky):
  - `login@počítač` nebo `alias@doména`
  - např.: `forst@ms.ms.mff.cuni.cz`, `Libor.Forst@cuni.cz`

## Příjem a odeslání pošty v SMTP



## Přístup k poště z pohledu uživatele

- a) přímé připojení  
(terminál nebo web)  
na SMTP server



- b) připojení přes SMTP  
a POP nebo IMAP

## Ukázka SMTP protokolu

```

< 220 alfik.ms.mff.cuni.cz ESMTP Sendmail ...
> HELO betynka
< 250 alfik Hello betynka, pleased to meet you
> MAIL FROM: <forst@cuni.cz>... Sender ok
< 250 2.1.0 <forst@cuni.cz>...
> RCPT TO: <libor@forst.cz>... Recipient ok
< 250 2.1.5 <libor@forst.cz>...
> DATA
< 354 Enter mail, end with "." on a line by itself
> From: <forst@cuni.cz>
> To: <libor@forst.cz>
> ...
> .
< 250 2.0.0 h98G9FXT Message accepted for delivery
> QUIT
< 221 2.0.0 alfik closing connection
    
```

## Elektronický dopis

```

Received: from alfik.ms.mff.cuni.cz
        by betynka.ms.mff.cuni.cz...
Date: Thu, 16 Nov 1995 00:54:31 +0100
To: student1@ms.mff.cuni.cz
From: Libor Forst <forst@cuni.cz>
Subject: Test posty
Cc: student2@ms.mff.cuni.cz
MIME-Version: 1.0
Content-Type: multipart/mixed; boundary="=XXX="
    
```

```

--=XXX=
Content-Type: text/plain; charset=Windows-1250
Content-Transfer-Encoding: 8bit
    
```

Čau Petře!

...

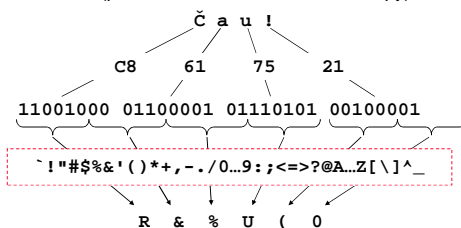
--=XXX=

## Hlavičky dopisu

Date:	datum pořízení dopisu
From:	autor (autoři) dopisu
Sender:	odesílatel dopisu
Reply-To:	adresa pro odpověď
To:	adresát(i) dopisu
Cc:	(carbon copy) adresát(i) kopie („na vědomí“)
Bcc:	(blind cc) tajní adresáti kopie
Message-ID:	identifikace dopisu
Subject:	předmět dopisu
Received:	záznam o přenosu dopisu

## Soubory a diakritika v poště

- Původně pouze 7-bit ASCII, kódování souborů pomocí UUENCODE (pochází z UUCP, unix-to-unix-copy)



- Kódování OK, ale chybí systematické začlenění do dopisu

## Multipurpose Internet Mail Extension

- RFC 2045-2049, umožňuje:
  - Strukturovat dokument
  - Pro každou část
    - Popsat typ a formát obsahu (př. text/html)
    - Zadat znakovou sadu a kódování dokumentu
    - Doplnit další informace ke zpracování
  - Používat diakritiku i v (některých) hlavičkách:
 

```
Subject: =?utf-8?b?SVRBVCAyMDEyIC0gcG96?=
```
- Kódování:
  - Base64: vychází z uuencode, jiná tabulka a formát řádek
  - Quoted-Printable: nonASCII znaky jsou uloženy jako řetězec „HH“, kde HH je jejich hexadecimální hodnota
- Dnes široce používaný i mimo poštu

## Etika poštovního styku

- RFC 1855 (Netiquette Guidelines)
  - přečíst všechny maily, než odpovíte
  - zvažovat zásah do konverzace, pokud jste jen Cc
  - nechat příjemci čas na odpověď (ale ověřit doručení lze)
  - odpovídat rychle, alespoň jako potvrzení
  - pečlivá volba Subjectu, kontrola adresátů
  - volba jazyka, výrazových prostředků, emocí
  - míra zachování původního textu v odpovědi
  - respektování ©, souhlas autora při přeposílání
  - účelné a ověřené posílání souborů, češtiny
  - kontrola toho, co mailer posílá (ne HTML!)
  - přetěžování uživatelů a sítě, řetězové dopisy
  - podpis

## Bezpečnost pošty

- Dopis je vždy **otevřená listovní zásilka**  
(z různých příčin se může dostat do ruky mnoha lidem)  
*Řešení:* šifrovat obsah dopisu (např. PGP - Pretty Good Privacy)
- Nikdy není jistý **odesílatel**, ani shoda údajů v obálce a textu  
*Částečná řešení:* Sender Policy Framework, pokus o zpětné doručení  
*Řešení:* systém výzva/odpověď, elektronický podpis
- Neotevírat soubory neznámého původu!

## Post Office Protocol

- Protokol pro přístup uživatelů k poštovní schránce
- Aktuální je verze 3, RFC 1939, port 110
- Hlavní nevýhody:
  - Otevřené posílání hesla; existuje rozšiřující příkaz pro posílání šifrovaného hesla (APOP), ale řada klientů ho nemá implementovaný
  - Dopisy je nutno stahovat ze serveru celé; existuje příkaz TOP pro stažení začátku dopisu, ale opět je jen řídko implementovaný
  - Není možné pracovat se strukturou dokumentů
- Dnes podporován spíše kvůli zpětné kompatibilitě a nahrazován protokolem IMAP

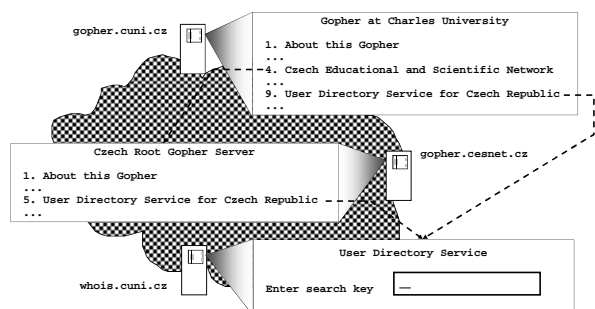
## Ukázka POP3 protokolu

```
← +OK POP3 server ready ...
⇒ USER forst
← +OK User accepted
⇒ PASS heslo
← +OK Pass accepted
⇒ LIST
← +OK 2 messages (1234 octets)
← 1 1111
← 2 123
← .
⇒ RETR 1
← +OK 1111 octets
← From: ...
← .
⇒ DELE 1
← +OK message 1 deleted
```

## Internet Message Access Protocol

- Modernější, ale složitější nástupce POP
- Aktuální verze 4rev1, RFC 3501, port 143
- Hlavní výhody:
  - Zabudována možnost používat šifrované spojení
  - Server uchovává informace o dopisech (stav)
  - Podpora více schránek (složek)
  - Protokol umožňuje vyžádat pouze část dopisu
  - Je možné nechat na serveru v dopisech vyhledávat
  - Možnost zadat paralelní příkazy
- Šifrování:
  - a) navázání spojení na port 993
  - b) vyvoláno příkazem STARTTLS
- IMAP má implementována většina stávajících MUA

## Princip distribuované databáze



## Hypertext

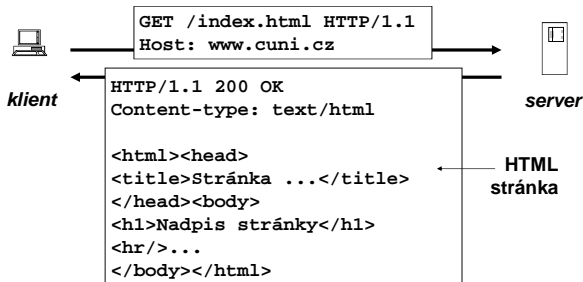
- Základní myšlenka (1945):  
nelineární hierarchický text obsahující vazby, které umožňují pokračovat čtením podrobnější informace nebo příbuzného tématu
- Pozdější rozšíření (1965):  
doplnění samotného textu o netextové informace (obrázky, zvuk, video...), někdy se používá pojem *hypermediální text*
- Praktická implementace (1989):  
systém World Wide Web vyvinutý v CERNu

## World Wide Web

- WWW je distribuovaná hypertextová databáze
- Základní jednotkou je hypertextová *stránka* (dokument), kterou server posílá na žádost klientům
- Dokumenty jsou psány v textovém jazyce HTML (Hypertext Markup Language)
  - popisuje obsah i formu
  - konkrétní zobrazení je v režii klienta resp. uživatele
  - existují staticky nebo se vytvářejí dynamicky
- Přenos stránek se odehrává pomocí protokolu HTTP (Hypertext Transfer Protocol)

## Ukázka protokolu HTTP

URL: `http://www.cuni.cz/index.html`



## Hypertext Transfer Protocol

- V současnosti verze 1.1, RFC 2616, port 80
- Obecný formát zpráv:
  - úvodní řádka (požadavek/odpověď)
  - doplňující hlavičky
    - požadavek: jazyk, kódování, stáří stránky, autentikace,...
    - odpověď: typ dokumentu, kódování, expirace,...
  - (volitelné) tělo dokumentu
- Kódy odpovědí:
  - 1xx **informativní odpověď** (požadavek přijat, zpracovává se)
  - 2xx **kladná odpověď** (definitivní)
  - 3xx **přesměrování** (očekává se další požadavek od klienta)
  - 4xx **chyba na straně klienta** (nesprávný požadavek)
  - 5xx **chyba na straně serveru** (nepodařilo se vyhovět požadavku)

## Metody HTTP

Metoda	Tělo požadavku	Tělo odpovědi
GET	---	požadovaná stránka
HEAD	---	---
POST	parametry stránky	požadovaná stránka
PUT	uploadovaný soubor	---
CONNECT	⇐ ..... <i>tunnel</i> ..... ⇒	

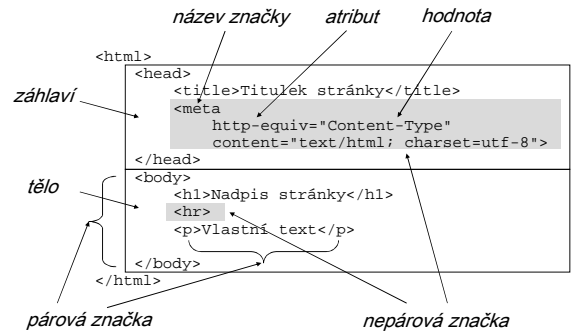
## Vlastnosti HTTP

- Odpověď na jeden požadavek je obvykle jeden dokument (stránka, obrázek,...)
- Po jednom (perzistentním) spojení může jít postupně více požadavků, klienti si obvykle otevírají současně několik spojení
- Požadavky jsou nezávislé, komunikace je bezstavová; stav je nutno přenášet jako dodatečná data, tzv. *cookies*:
  - server vygeneruje cookies s identifikací spojení a pošle je v hlavičkách klientovi
  - klient při dalších požadavcích na stejný server tato data přidává do hlaviček požadavku

## Jazyk HTML

- Hypertext Markup Language, verze 4.01, další vývoj poněkud zamlžený (XHTML vs. HTML 5.0)
- Vlastní textový obsah stránky je doplněn doplňujícími informacemi, značkami: strukturálními (např. odstavec), sémantickými (např. adresa), formátovacími (např. tučně)
- Je aplikací staršího SGML (Standard Generalized ML) a předchůdcem XML (Extensible ML)
- Formát značky: `<značka [atributy]>`
- Volný formát řádek (bílé znaky nevýznamné)
- Speciální znaky - entity (`&lt;`, `&gt;`, `&amp;`, `&nbsp;`...)
- Komentáře (`<!-- ... -->`)

## HTML - struktura dokumentu



## HTML - hypertext

- Odkazy - značka *anchor*:
  - odkaz na jinou stránku: `<a href="cílové URI">...</a>`
  - označení místa v dokumentu: `<a name="jméno"></a>`
  - odkaz na část dokumentu: `<a href="#jméno">...</a>`
- Obrázky - značka *image* (`img`), atributy:
 

<code>src</code>	URI obrázku
<code>alt</code>	alternativní text pro textové klienty
<code>width, height</code>	cílové rozměry obrázku
<code>border</code>	okraje obrázku

## HTML - formátování

- Základní formátování:
  - odstavec (`<p>...</p>`)
  - nadpis (`<h1>` až `<h6>`)
  - pevné odřádkování (`<br>`)
  - vodorovná čára (`<hr>`)
  - vycentrování (`<center>`)
- Písmo:
  - určení fontu: `<font size=... color=... face=...>...`
  - fyzický formát: tučné (`<b>`), kurzíva (`<i>`), podtržení (`<u>`), pevná šířka (`<tt>`), index (`<sub>`)...
  - logický formát: zvýraznit (`<em>`, `<strong>`), ukázka kódu (`<code>`)...

## HTML - seznamy

```

<ul>
  <li>položka A</li>
  <li>položka B</li>
</ul>

<ol>
  <li>položka A</li>
  <li>položka B</li>
</ol>

<dl>
  <dt>termín A</dt>
  <dd>vysvětlení</dd>
  <dt>termín B</dt>
  <dd>vysvětlení</dd>
</dl>

```

- položka A
  - položka B
1. položka A
  2. položka B
- |          |            |
|----------|------------|
| termín A | vysvětlení |
| termín B | vysvětlení |

## HTML - tabulky

```

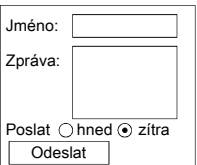
<table border="1">
  <tr>
    <td colspan="2">Období</td>
    <td>Zisk</td>
  </tr>
  <tr>
    <td rowspan="2">2012</td>
    <td>I - III</td>
    <td align="right">10</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>IV - VI</td>
    <td>2000</td>
  </tr>
</table>

```

Období	Zisk
2012	I - III IV - VI
	10 2000

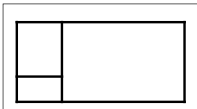
## HTML - formuláře

```
<form action="mailto.cgi" method="post">
Jméno: <input name="jmeno">
Zpráva: <textarea name="zprava"
        rows="3" cols="40"></textarea>
Poslat
<input type="radio"
      name="kdy" value="hned">
hned
<input type="radio"
      name="kdy" value="zitra">
zitra
<input type="submit"
      value="Odeslat">
</form>
```



## HTML - rámy

```
<html>
<head><title>Titulek</title></head>
<frameset cols="20%,*">
  <frame name="obsah" src="obsah.html">
  <frame name="logo" src="logo.html">
</frameset>
<frame name="hlavni" src="titulni.html">
<noframes><body>
  Dokument pro klienty nepodporující rámy.
</body></noframes>
</frameset>
</html>
```



## Kaskádové styly

- Složitější formátování přímo v HTML je komplikované
- Kaskádové styly (CSS) je prostředek, jak
  - definovat vlastnosti pro celé oblasti stránky
  - vytvářet vlastní styly
  - dědit a upravovat vlastnosti jiných stylů
- Umožňují snazší údržbu rozsáhlých souborů stránek dodržujících zadané formátovací konvence
- Příklad:

```
<style type="text/css">
h2 {color: blue; font-style: italic;}
</style>
```

## Zodpovědnost za vzhled stránky

1. Autor stránky
  - vkládá do stránky svou ideu
  - hloubka detailu záleží na něm
2. Typ a verze prohlížeče
  - různé (verze) prohlížeče mohou interpretovat stejný kód mírně odlišným způsobem
  - je žádoucí ověřit vzhled na různých prohlížečích
3. Nastavení klienta
  - uživatel obvykle má možnost nastavením ovlivnit některé atributy vzhledu (např. zvolit strategii používání fontů, barev)

## Dynamické stránky (server)

Dynamika řízena na serveru, na klientovi neběží žádný kód.

- V HTML lze vytvořit formulář, jeho odesláním se na serveru spouští tzv. *cgi-skript*, který za pomoci dat od uživatele (přenášeji se v URI nebo v těle požadavku) vygeneruje text dynamické stránky
- Autor stránky může nechat SW na serveru vložit do textu stránky určité části (tzv. *server-side include*)
- Do textu stránky je možné vložit kód, který zpracuje *HTML preprocesor* (PHP), klient už vidí jen výsledek (datum a čas)

```
<?php
echo date(DATE_RFC822);
?>
```

PHP obsahuje širokou podporu funkcí, např. pro zacházení s databázemi

## Dynamické stránky (klient)

Přenesení dynamiky (spuštění kódu) na klienta.

- Java - jazyk myšlenkově vycházející z C++, s vyššími nároky na bezpečnost, s knihovnamy pro jednoduchou tvorbu uživatelského rozhraní  
Java programy (*applety*) se na klienta přenášejí ve formě **mezikódu** nezávislého na platformě, ten klient interpretuje a vykonává za pomoci lokálních knihoven
- Javascript - analogický princip, na klienta se ale přenáší **zdrojový kód** a on ho interpretuje přímo, př.:

```
<script>
document.write("<b>POZOR</b>");
</script>
```

Dnes umí i komunikovat se serverem.

## Bezpečnost na WWW

- Bezpečnost uživatele
  - komunikace probíhá **otevřeně**, přenos citlivých informací (hesla, údaje ve formulářích) představuje riziko
  - obsah stránky může být podvržen
  - spouštění nebezpečného Java(script) kódu
  - autentikace a šifrování (HTTPS: HTTP+SSL)
  - cookies se ukládají na klientovi, jsou čitelné a mohou být posílány jinému serveru
- Bezpečnost serveru
  - přes WWW server vede řada útoků
  - pečlivě udržovaný systém, minimální práva
- Bezpečnost sítě
  - pokud se klient a server domluví, lze do HTTP zabalit libovolný provoz

## Telnet

- Protokol pro přihlašování na vzdálené stroje, port 23
- Zkratka z *Telecommunication Network*
- Jeden z nejstarších protokolů, poprvé v RFC 97 (1971!)
- Uživatel má k dispozici síťový virtuální terminál (NVT), protokol přenáší oběma směry znaky a příkazy pro řízení NVT (slabiny: např. nerozlišuje příkaz a odpověď)
- Hlavní nevýhoda: otevřený přenos dat (řeší až rozšíření podle RFC 2946, které ale přichází pozdě)
- Dnes:
  - přístup na síťová zařízení v rámci odděleného segmentu LAN
  - ladění jiných protokolů:

```
> telnet alfik 25
220 alfik.ms.mff.cuni.cz ESMTD Sendmail ...
HELO betynka
250 alfik Hello betynka, pleased to meet you
```

## One Time Password

- Obecné označení pro mechanismy umožňující nereplikovatelnou plain-textovou autentikaci uživatele
- Původní varianta:
  - Vytisknutý seznam jednorázových hesel.
- Starší systém:
  - Server vyšle jedinečný náhodný kód, uživatel na klientovi z něj určeným způsobem vyrobí odpověď (např. pomocí speciální HW či SW kalkulačky, kam zadá přijatý kód a svoje heslo a dostane odpověď) a klient ji pošle servru.
- Modernější řešení:
  - Uživatel dostane speciální autentikační předmět (*token*), který na základě přesné časové synchronizace se serverem generuje jednorázový časově omezený kód.

## Secure Shell (SSH)

- Bezpečná náhrada starších protokolů pro vzdálené přihlašování resp. přenos souborů
- Aktuální verze 2, RFC 4250-4254, port 22
- SSHv2 kromě základní funkce umožňuje:
  - otevírat paralelně více zabezpečených kanálů
  - tunelovat zabezpečeným kanálem jiný provoz
  - zpřístupnit souborový systém (SSHFS)
  - ...
- Klienti (windows): putty, winscp
- Příkazy (unix):

```
ssh [user@]host [command]
scp [-pr] [user@[host:]]file1 [user@[host:]]file2
```

## Bezpečnost SSH

- Klient ověřuje server
  - na základě klíče (potvrzuje uživatel)
  - certifikátu (ověřen autoritou)
- Server ověřuje uživatele
  - pomocí hesla
  - pomocí výzev a odpovědí (OTP)
  - pomocí veřejného klíče (server posílá výzvu zašifrovanou klíčem uživatele, klient odpovídá plain textem)
- Strategie používání klíčů
  - důkladně ověřovat klíč serveru, pozor zvl. při změně (nebezpečí útoku „*man-in-the-middle*“)
  - přihlášení bez hesla vázat na privátní klíč s heslem
  - na méně důležité cíle je možné i bez hesla, ale rozhodně nikoliv recipročně (A→B i B→A) - ochrana proti *červům*

## Voice over IP

- Obecné označení technologií pro přenos hlasu po IP
- Lze realizovat různými navzájem nekompatibilními způsoby:
  - standard H.323
  - standard SIP
  - proprietárně (Skype)
- Celá řada problémů:
  - digitalizace hlasu
  - dohadování vlastností zařízení
  - nalezení partnera
  - propojení s běžnou telefonní sítí



## H.323

- Komplexní řešení multimediální komunikace od ITU
- Založeno na ASN.1 (binární, bitové protokoly)
- Zahnuje celou řadu dílčích protokolů, mj.:
  - H.225/RAS (Registration/Admission/Status) pro vyhledávání partnera pomocí tzv. *gatekeeper* uzlů
  - Q.931 (síťová vrstva ISDN) řeší navazování spojení
  - H.245 řeší řízení hovoru (dohodu o používaných vlastnostech zařízení)
  - RTP kanály (Realtime Transport Protocol, RFC 3550) se používají pro vlastní přenos multimediálních dat
  - RTCP (RTP Control Protocol) zabezpečuje jejich řízení
- Dnes postupně nahrazováno SIP

## Abstract Syntax Notation 1

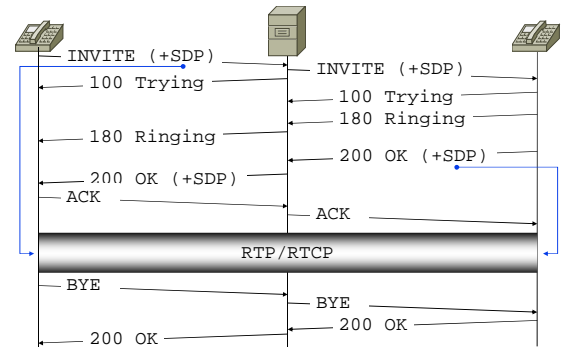
- Formální definice datové struktury, př.:
 

```
Answer ::= CHOICE {
    word PrintableString,
    flag BOOLEAN }
SignedData ::= SEQUENCE {
    version Version,
    digestAlgorithms DigestAlgorithmIdentifiers,
```
- Pochází z 80. let (a je to na ní znát)
  - př.: výčtový typ (enumerace) se zapíše do tolika **bitů**, kolik je třeba, dopředu se přidá bit s hodnotou 0, ale pokud bude mít hodnotu 1, je typ rozšířen a zapsán **jíným** počtem bitů
- Je možné automaticky generovat parser
- Umožňuje přenášet menší objemy dat, ale neprůhledně
- Příklady použití: H.323, X.509

## Session Initiation Protocol

- Náhrada složitější H.323 jednodušším protokolem
- RFC 3261, port TCP i UDP 5060
- Architektura protokolu se podobá HTTP, informace se přenášejí ve formě hlaviček
- Neřeší vlastní přenos dat (obvykle používá RTP/RTCP)
- Řeší jen signalizaci (vyhledání partnera a navazání spojení)
- Dohodu o parametrech datových kanálů obvykle řeší SDP (Session Description Protocol, RFC 4566), jeho data se přenášejí zabalená do těla SIP zpráv
- Koncový uzel se může registrovat u registrátora, tím lze uskutečnit propojení na běžnou telefonní síť

## Příklad SIP session



## Sdílení systému souborů

- Připojení cizího filesystému transparentně do lokálního
- Network File System (NFS)
  - původně vyvinut v Sun Microsystems, dnes IETF
  - poslední verze 4, RFC 3530, port 2049 (UDP i TCP)
  - identifikace zdroje: server:cesta
  - autentikace: Kerberos
  - zajímavost: relační (RPC) a prezentační (XDR) vrstva
- Server Message Block (SMB)
  - původně vyvinut v IBM, posléze přejal Microsoft
  - open implementace Samba (UNIX)
  - identifikace zdroje: UNC (\\jméno\_serveru\jméno\_zdroje)
  - autentikace: obvykle uživatelské jméno a heslo

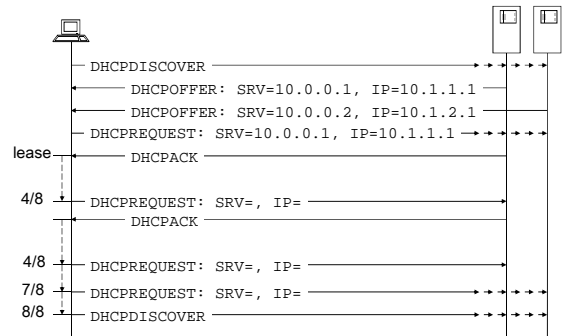
## Network Time Protocol

- Synchronizace času mezi uzly sítě
  - stejné timestamps souborů
  - porovnávání času událostí na různých počítačích
- Aktuální verze 4, RFC 5905, port 123 (UDP)
- Klient kontaktuje servery uvedené v konfiguraci
- Servery mohou mít různou přesnost - *stratum*:
  - 0: atomové hodiny, GPS hodiny
  - 1: servery synchronizované se zdrojem stratum 0, ...
- Problém: odpovědi od serverů mají (různé) zpoždění
  - podle časových známek se pro každý spočítá interval, do něhož pravděpodobně spadá jim udaný čas
  - pomocí Marzullova algoritmu se najde nejlepší průnik intervalů

## BOOTP a DHCP

- Bootstrap Protocol, RFC 951, byl vyvinut pro automatickou konfiguraci bezdiskových stanic
  - stanice pošle (všem) fyzickou adresu síťové karty
  - server najde klienta v seznamu a pošle IP adresu, jméno...
- Nahrazen DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)
  - stejný formát zpráv
  - kromě statické alokace adres i dynamická
  - časově omezený pronájem
  - možnost zapojení více serverů
- RFC 2131, UDP porty 67 (server) a 68 (klient)
- Klient si vybírá nabídku (podle adresy, délky pronájmu...)

## Průběh DHCP



## SSL, TLS

- Secure Socket Layer 3.0 ~ Transport Layer Security 1.0
- Mezivrstva mezi transportní a aplikační vrstvou umožňující autentikaci a šifrování
- Využívá řada protokolů (např. HTTPS na portu 443)
- Princip:
  1. Klient pošle požadavek na SSL spojení + parametry.
  2. Server pošle odpověď + parametry + certifikát serveru.
  3. Klient ověří server a vygeneruje základ šifrovacího klíče, zašifruje ho veřejným klíčem serveru a pošle mu ho.
  4. Server rozšifruje základ šifrovacího klíče. Z tohoto základu vygenerují jak server, tak klient hlavní šifrovací klíč.
  5. Klient a server si navzájem potvrdí, že od teď bude jejich komunikace šifrovaná tímto klíčem.

## Prezentační vrstva (OSI 6)

- Představa o všeobecném modelu popisujícím kódování
  - datových typů: celých čísel, řetězců,...
  - datových struktur: polí, záznamů, pointerů,...
- Obecně velmi složité: kdo a kdy (de)kóduje
- Pokus o realizaci: ASN.1
- TCP/IP obecnou potřebu potlačilo, začlenilo definici výměnného formátu přímo do aplikačních protokolů, konverzi musí provádět aplikace
- Praktické problémy:
  - konce řádek: CRLF (0x0D, 0x0A)
  - pořadí bytů: *big endian* (1 = 0x00, 0x00, 0x00, 0x01), např. Intel má *little endian* (1 = 0x01, 0x00, 0x00, 0x00)

## Relační vrstva (OSI 5)

- Představa o obecném modelu dialogu
  - jeden dialog může obsahovat více spojení
  - po jednom spojení může probíhat více dialogů
- TCP/IP obecnou potřebu potlačilo, začlenilo princip dialogu přímo do aplikačních protokolů, př.:
  - v rámci jednoho SMTP spojení mezi klientem a serverem může být vyřízeno několik mailů
  - SIP (dal by se považovat za protokol relační vrstvy) inicializuje dialog za pomoci více parciálních spojení pro přenos audio či video dat

## Transportní vrstva (OSI 4)

- Funkce OSI 4:
  - zodpovídá za end-to-end přenos dat
  - zprostředkovává služby sítě aplikačním protokolům, které mají rozdílné požadavky na přenos
  - umožňuje provozování více aplikací (klientů a serverů) na stejném uzlu sítě
  - (volitelně) zabezpečuje spolehlivost přenosu dat
  - (volitelně) segmentuje data pro snazší přenos a opětovně je skládá ve správném pořadí
  - (volitelně) řídí tok dat (*flow control*, „rychlost vysílání“)
- V TCP/IP zabezpečují transport
  - TCP (Transmission Control Protocol) pro spojované služby
  - UDP (User Datagram Protocol) pro nespojované služby

## Struktura UDP datagramu

Source Port	Destination Port
Length	Checksum
Data	

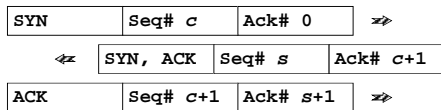
- Data se v UDP přenášejí jako samostatné zprávy
- Aplikace s tím musejí počítat, zabezpečit řízení a uzpůsobit PDU
- V UDP neexistuje pojem „spojení“

## Struktura TCP paketu

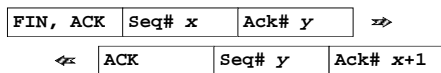
Source Port		Destination Port	
Sequence Number			
Acknowledgement Number			
Data Offset	(rsvd)	Flags	Window
Checksum		Urgent Pointer	
Options			
Data			

## Zahájení a ukončení spojení

- Navázání TCP spojení (three-way handshake):

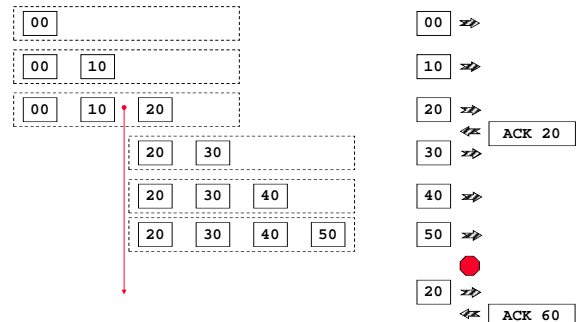


- Uzávěření spojení (jednostranné):



Protistrana (hned nebo později) provede totéž.

## TCP okna



## TCP příznaky

- **SYN** - paket slouží k synchronizaci čísel segmentů (inicializace „Sequence number“)
- **ACK** - paket potvrzuje doručení všech paketů až po „Acknowledgement number“ (nevčetně); paket může ale nemusí obsahovat i data
- **PSH** - informuje příjemce, že obdržel kompletní blok a má ho předat aplikaci („push“)
- **FIN** - odesílatel zavírá svoji stranu spojení, nehodlá už posílat žádná data
- **RST** - odesílatel odmítá přijmout spojení resp. oznamuje okamžité přerušení spojení („reset“)
- **URG** - paket obsahuje urgentní (*out-of-band*) data, jejich adresa je v „Urgent pointer“

## Výpis existujících socketů

```
C:\Users\forst>netstat -an
```

Proto	Local Address	Foreign Address	State
TCP	0.0.0.0:135	0.0.0.0:0	LISTENING
TCP	0.0.0.0:623	0.0.0.0:0	LISTENING
TCP	127.0.0.1:49209	127.0.0.1:49210	ESTABLISHED
TCP	127.0.0.1:49210	127.0.0.1:49209	ESTABLISHED
TCP	192.168.28.73:139	0.0.0.0:0	LISTENING
TCP	192.168.28.73:49167	195.113.19.78:22	ESTABLISHED
TCP	192.168.28.73:49183	195.113.19.78:80	ESTABLISHED
UDP	0.0.0.0:3702	*:*	
UDP	127.0.0.1:1900	*:*	
UDP	192.168.28.73:1900	*:*	

TCP spojení: místní adresa / port vzdálená adresa / port  
poslouchající server

## Síťová vrstva (OSI 3)

- Hlavní funkce OSI 3: přenos dat předaných transportní vrstvou od zdroje k cíli
- Základem této činnosti jsou
  - adresace* - protokol síťové vrstvy definuje tvar a strukturu adres komunikujících partnerů
  - encapsulation (zapouzdření)* - řídící data potřebná pro přenos (zjm. adresy) se musí vložit do PDU
  - routing (směrování)* - vyhledání nejhodnější cesty k cíli přes mezipřehledné sítě
  - forwarding (přeposílání)* - předání dat ze vstupního síťového rozhraní na výstupní
  - decapsulation* - vybalení dat a předání transportní vrstvě
- Příklady protokolů: **IPv4, IPv6, IPX, AppleTalk**

## Internet protokol (IP)

- Vlastnosti:
  - nespojovaná služba (každý datagram běží svou cestou)
  - best effort (nespolehlivá, spolehlivost řeší vyšší vrstvy)
  - nezávislá na médiu (vyšší vrstvy neřeší typ média)
- Adresy:
  - obsahují část s adresou sítě a část s adresou uzlu
  - IPv4: 4 byty
  - IPv6: 16 bytů
- Přidělování:
  - centrální: IANA (Internet Assigned Numbers Authority)
  - regiony: RIR (5x, náš: RIPE NCC)
  - dále: ISP
  - v lokální síti: lokální správa sítě (ručně nebo automaticky)

## IPv4 adresy

- Původně: jeden byte
- 1975 (RFC 687): tři byty („This expansion is adequate for any foreseeable ARPANET growth.“)
- 1976 (RFC 717): jeden byte (sítě) + tři byty (počítač)
- 1981 (RFC 791): třídy A, B a C

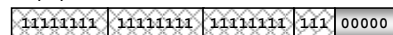
Třída	1. byte	2. byte	3. byte	4. byte	1. byte	Síť	Adres
A	0	net		host	1-126	126	~16 M
B	10	net		host	128-191	~16 k	~64 k
C	110		net	host	192-223	~2 M	254
D	1110		net		224-239		
E	1111				240-255	multicast	experimental

## Subnetting

- Rozdělení sítě na podsítě rozšířením síťové části adresy:



pomocí specifikace tzv. síťové masky (*netmask*), v tomto případě 255.255.255.224:



- Nedoporučuje se používat subnet "all-zeros" a "all-ones", takže zde máme jen 6 x 30 adres (70%)
- Je přípustná nespojitá maska, obvykle se nepoužívá
- V současnosti se často ignorují třídy (*classless* mód) a uvádí jen počet bitů prefixu (např. 193.84.56.71/27)
- Pokud se v síti používají různé masky, hovoříme o síti s *variable length subnet mask* (VLSM)
- Posun hranice sítě opačným směrem: *supernetting*

## Speciální IPv4 adresy (RFC 5735)

- Speciální adresy „by design“
  - this host** (smí být použita pouze jako zdrojová): 0.0.0.0/8
    - adresa rozhraní s dosud nepřipojenou adresou
  - loopback** (RFC 1122): 127.0.0.1/8
    - adresa lokálního počítače, umožňuje vytvoření smyčky
  - network broadcast** (RFC 919) <adresa sítě> - <samé jedničky>
    - „všem v dané síti“, normálně se doručí do cílové sítě
  - limited broadcast** (RFC 919): 255.255.255.255
    - „všem v této síti“, nesmí opustit síť
- Speciální adresy „by definition“
  - privátní adresy** (RFC 1918):
    - 10.0.0.0/8, 172.16-31.0.0/16, 192.168.\*.0/24
    - pro provoz v lokální síti, přiděluje správce, nesmí opustit síť
  - link-local adresy** (RFC 3927): 169.254.1-254.0/16
    - pouze pro spojení v rámci segmentu sítě, uzel si ji sám volí

## Struktura IPv4 datagramu

Vers.	Header Length	Service Type (priorita, QoS)	Packet Length	
Fragment Identification			Flags	Fragment Offset
Time-to-live	Protocol		Header Checksum	
Source IP Address				
Destination IP Address				
Options				Padding
Data				

## Krise Internetu

- Vyčerpávání adresního prostoru
  - Podstata problému: díky hrubému členění dochází k „plýtvání“
  - Částečné řešení: přidělování bloků adres bez ohledu na třídy (tzv. *classless*), vrácení nepoužívaných bloků, privátní adresy + NAT
  - IANA už prostor vyčerpala, APNIC 2011/04, RIPE 2012/09, další budou brzo následovat
- Přepřilňování směrovacích tabulek
  - Podstata problému: velký počet nesouvisle přidělených bloků rychle plní směrovací tabulky
  - Částečné řešení: realokace adres, CIDR (Classless InterDomain Routing) agregace

## IPv6 adresy

- Dlouhý vývoj, konečná podoba: 128 bitů (16 bytů)
- Zápis: `fec0::1:800:5a12:3456`
- Druhy adres:
  - unicastové - adresa jednoho uzlu; zvláštní adresy (RFC 5156):
    - *Loopback* (`::1/128`)
    - *Link-Scope* (`fe80::/10`), dříve *link-local*
    - *Unique-Local* (`fc00::/7`), dříve *site-local*, obdoba privátních adres v IPv4
  - multicastové (`ff00::/8`) - adresa skupiny uzlů (rozhraní)
  - anycastové - formálně se jedná o unicastové adresy, které jsou přiděleny více uzlům (rozhraní); účel: farmy serverů
  - chybějí broadcastové
- Přechod z IPv4 usnadní různé varianty tunelování IPv4 a IPv6

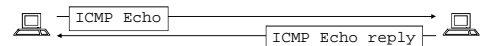
## Internet Control Message Protocol

- ICMP slouží pro posílání řídicích informací pro IP:
  - **Echo, Echo Reply** ... testování dosažitelnosti počítače (příkazem `ping`)
  - **Destination Unreachable** ... nedostupný stroj, služba, síť
  - **Redirect** ... výzva ke změně záznamu v routovací tabulce
  - **Time Exceeded** ... vypršel Time-to-live (chyba v routování)
  - **Source Quench** ... žádost o snížení rychlosti toku datagramů
  - **Parameter Problem** ... chyba v záhlaví datagramu
  - **Timestamp Request, Reply** ... odhad doby přenosu
  - **Information Request, Reply** ... žádost o adresu sítě
  - **Address Mask Request, Reply** ... žádost o síťovou masku
- Používá IP datagramy, ale není to transportní protokol

## Ping

- Základní prostředek pro diagnostiku sítě

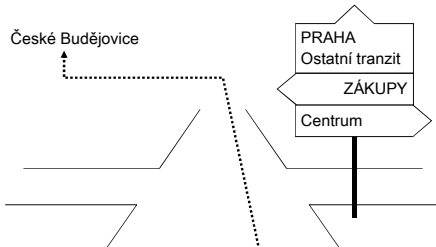
betynka:~> ping alfik



```
PING alfik.ms.mff.cuni.cz (195.113.19.71): 56 data bytes
64 bytes from 195.113.19.71: icmp_seq=0 ttl=64 time=0.214 ms
64 bytes from 195.113.19.71: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.323 ms
64 bytes from 195.113.19.71: icmp_seq=2 ttl=64 time=0.334 ms
^C
--- alfik.ms.mff.cuni.cz ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 packets received, 0.0% packet loss
round-trip min/avg/max/stddev = 0.214/0.290/0.334/0.054 ms
```

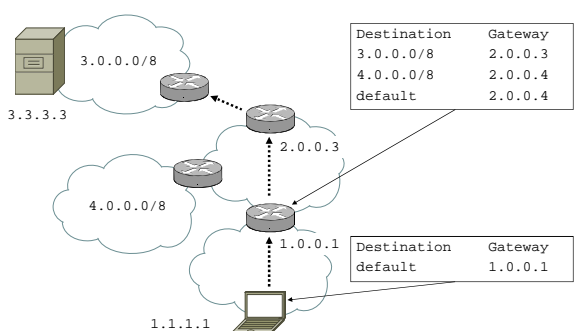
- na cílovém uzlu nemusí běžet žádný speciální program
- nezaručuje dostupnost služeb (pouze síťové vrstvy)

## Směrování (silnice)



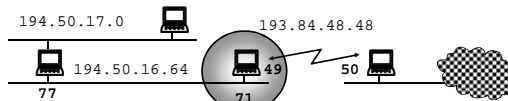
- Na každé křižovatce se rozhodujeme podle směrovek
- Ke správné interpretaci potřebujeme lingvistickou a geografickou znalost

## Směrování (sítě)



## Příklad směrovací tabulky

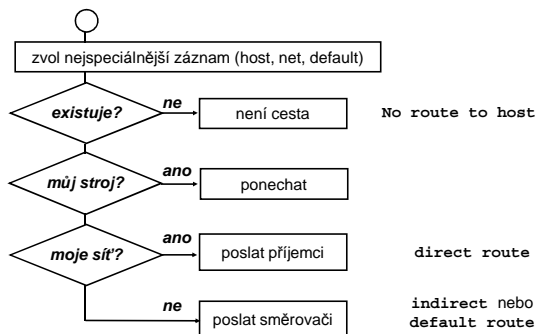
Destination	Gateway	Mask	
193.84.48.50	193.84.48.49	255.255.255.255	<b>direct, host</b>
194.50.16.64	194.50.16.71	255.255.255.224	<b>direct, subnet</b>
194.50.17.0	194.50.16.77	255.255.255.0	<b>indirect, net</b>
default	193.84.48.50	0.0.0.0	<b>default</b>



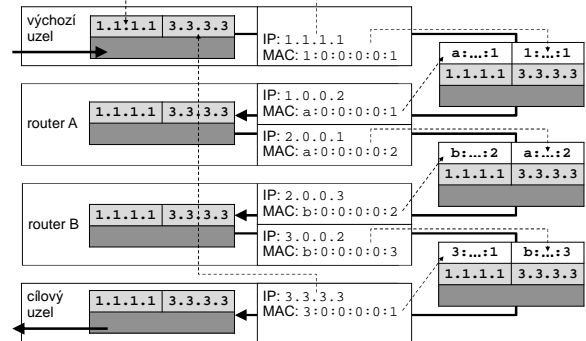
## Principy směrování

- Směrování by měla umět každá stanice v TCP/IP síti
- Záznam ve směrovací tabulce obsahuje „sloupce“: *cíl, maska, gateway*
- Maska vyjadřuje „uvažovanou část“ adresy cíle
- Dřívější členění cílů: host (/32), net, default (/0)
- Typy záznamů:
  - direct* (přímo připojená síť, „gateway“ je vlastní adresa)
  - indirect, default*
- Vznik záznamu:
  - implicitní* (automaticky po přiřazení adresy rozhraní)
  - explicitní* („ručně“ zadán příkazem)
  - dynamický* (v průběhu práce od partnerů v síti)

## Směrovací algoritmus



## Forwardování

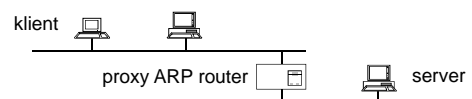


## Address Resolution Protocol

- Konverze MAC (např. Ethernet) a síťových (např. IP) adres
  - Neznámé adresy se zjišťují broadcastovou výzvou:
- |                   |           |           |
|-------------------|-----------|-----------|
| Ethernet=1        | IP=0x0800 | ARPreq=1  |
| Sender MAC        |           | Sender IP |
| FF:FF:FF:FF:FF:FF |           | Target IP |
- Výsledky se ukládají na stanici do ARP cache
  - Unicastová odpověď (odpovídající si nejprve musí přidat informace o tazateli do svojí ARP tabulky)
  - Neexistuje metoda, jak ověřit správnost odpovědi
  - Gratuitous ARP: nevyžádané ARP (rychlejší změny, riziko)
  - Výpis ARP tabulky: `arp -a`
  - Omezení na linkový segment, mezi sítěmi je v činnosti OSI 3

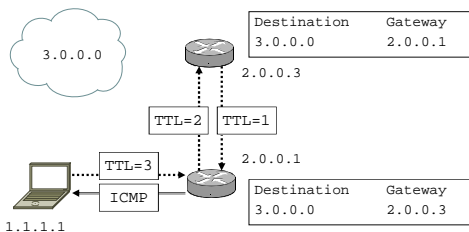
## Proxy ARP

- klient posílá ARP request s IP adresou serveru
- router pozná, že dotaz nebude zodpovězen, proto sám posílá ARP reply s MAC adresou routeru
- MAC routeru přiřazena k IP serveru v ARP na klientovi
- klient posílá data na server s MAC adresou routeru



## Time To Live (IP)

- Prostředek pro ochranu před zacyklením v případě routovací smyčky (chybné konfigurace routerů)
- Udává počet hopů, které smí paket ještě přeskočit
- Při dosažení 0 se posílá ICMP Time Exceeded



Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 133

## Diagnostika směrování

- Výpis směrovací tabulky: `netstat -r[n]`  
příp.: `route print`

Destination	Gateway	Flags	Ipkts ...	Colls	Interface
194.50.16.0	this	U	15943 ...	0	tu0
127.0.0.1	loopback	UH			lo0
default	gw	UG			tu0
193.84.57.0	gate	UGD			tu0

- Kontrola cesty: `tracert`, `tracert`

```

1 gw.thisdomain (194.50.16.222)  2 ms  1 ms  1 ms
2 gw.otherdomain (193.84.48.49) 12 ms 15 ms 15 ms
3 target.net (195.113.0.2)      *    *    *
    
```

Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 134

## Konfigurace sítě

### UNIX

- IP adresa: `ifconfig interface IP_adr [netmask maska]`
- defaultní router: `route add default router`
- často uložené v konfiguračním souboru, liší se podle typu OS

### Windows

Control Panel ⇒ Network and Internet  
⇒ Network Connections  
⇒ Local Area Connection ⇒ Properties  
⇒ TCP/IPv4 ⇒ Properties  
⇒ General

Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 135

## Statické řízení směrovacích tabulek

Cesty se nastavují při startu podle konfigurace

- nepružné při změnách
- problémy se subnettingem
- nesnadné zálohování spojení
- + méně citlivé na problémy v síti
- + dostupné i ve zcela heterogenním prostředí
- ⇒ vhodné pro jednodušší, stabilní síť

```

route {
  add { [[-]host] host }
  delete { [[-]net] net [[-]netmask] mask ] }
  flush | -f { default | 0 }
  [gw] { router }
  [gw] { interface [-interface] } [metric]
}
    
```

Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 136

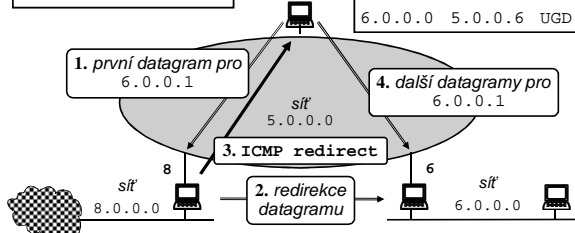
## Redirekce

### původní obsah tabulky:

```
default 5.0.0.8 UG
```

### nový obsah tabulky:

```
default 5.0.0.8 UG
6.0.0.0 5.0.0.6 UGD
```



Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 137

## Dynamické řízení směrovacích tabulek

Routery si navzájem vyměňují informace o síti pomocí *routovacího protokolu*, stanice se jím mohou řídit také

- + jednoduché změny konfigurace
- + síť se dokáže sama „opravovat“
- + směrovací tabulky se udržují automaticky
- citlivější na problémy příp. útoky

- na počítači musí běžet program obsluhující protokol
  - př. routed, gated, BIRD (vyvinutý na MFF),...
  - pro lokální síť (*interní routery*) se používají nejčastěji protokoly RIP a OSPF

Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 138

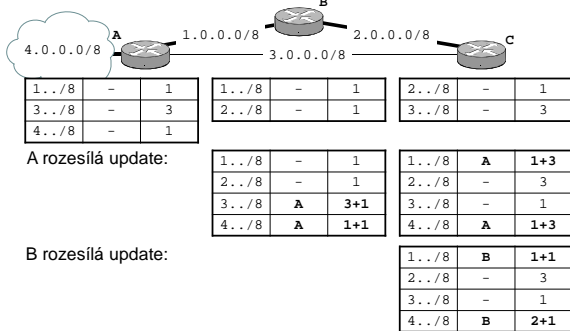
## Distance vector protokoly

- Základní myšlenka:
  - uzel má u záznamů ve směrovací tabulce i „vzdálenosti“
  - svou tabulku periodicky posílá sousedům, ti si upraví svoji tabulku a v dalším taktu ji posílají dál
- Výhody:
  - jednoduché, snadno implementovatelné
- Nevýhody:
  - pomalá reakce na chyby
  - metrika špatně zohledňuje vlastnosti linek (rychlost, spolehlivost, cenu...)
  - omezený rozsah sítě
  - chyba ve výpočtu jednoho routeru ovlivňuje celou síť (možnost vzniku routovacích smyček)

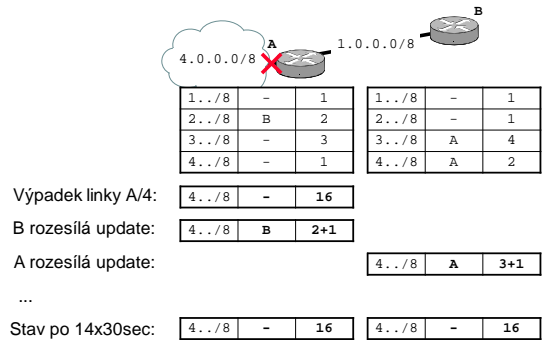
## Routing Information Protocol

- Nejstarší směrovací protokol, RFC 1058
- Vlastnosti:
  - metrikou je počet routerů v cestě (*hop count*)
  - rozsah sítě je omezen na 15 hopů, 16 je „nekonečno“
  - pro výpočet nejkratších cest používá Bellman-Fordův algoritmus
- Aktuálně verze 2
  - používá UDP port 520, multicast adresu 224.0.0.9
  - umí subnetting vč. VLSM
  - obsahuje mechanismy na urychlení detekce chyb (triggered updates, split horizon, poison reverse)
- Dostupný na nejrůznějších systémech
- Nepoužitelný pro velké, složité nebo dynamické sítě

## Metrika a kvalita linek



## Counting to infinity



## Link state protokoly

- Základní myšlenka:
  - každý router zná „mapu“ celé sítě
  - routery si navzájem sdělují stav svých linek a podle toho si každý modifikuje svoji mapu sítě
- Nevýhody:
  - výpočet mapy je náročnější na výkon CPU i na paměť
  - při startu a na nestabilních sítích může výměna dat znamenat významnou zátěž sítě
- Výhody:
  - pružná reakce na změny topologie
  - každý si počítá sám za sebe, chyba neovlivní ostatní
  - síť je možné rozdělit na menší podsítě (rychlost výpočtu!)
  - výměna dat probíhá pouze při změnách

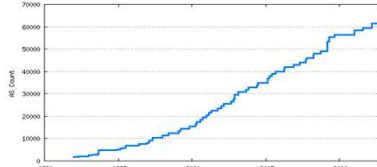
## Open Shortest Path First

- Nejrozšířenější link-state interní routovací protokol
- Vlastnosti:
  - používá Dijkstrův algoritmus nalezení nejkratší cesty
  - používá hierarchický model sítě:
    - oblast (area) 0 tvoří páteř
    - ostatní oblasti se připojují pouze na páteř
    - každý router zná mapu své oblasti a cestu k páteři
  - metrikou je možné konfigurovat, implicitně je to *path cost*, součet „cen“ na cestě, kde cena je dána šířkou pásma
- Používá samostatný protokol transportní vrstvy 89 a multicast adresy 224.0.0.5 a 224.0.0.6
- Aktuální je verze 2 pro IPv4 (RFC 2328) a revize pro IPv6 označovaná jako verze 3 (RFC 5340)



## Autonomní systémy

- Definice: blok sítí se společnou routovací politikou
- Zavedeny v r. 1982: snazší routování na globální úrovni, nasazení *externích routovacích protokolů* (EGP)
- Jako EGP se dnes používá Border Gateway Protocol (BGP)
- Identifikátor: 16bitové číslo, dnes přechod na 32bitová
- V ČR: na počátku 2, nyní stovky



Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 145

## IP filtrování

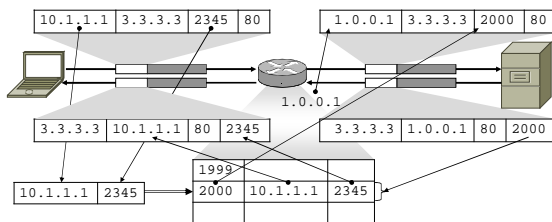
- Router na perimetru obsahuje konfiguraci, jaký provoz je povolen a za jakých podmínek
- Přísná konfigurace: ven vybrané, dovnitř nic
  - dobré pro protokoly s jedním kanálem (HTTP, SMTP)
  - problém u protokolů s více kanály (FTP, SIP)
- Obvyklá konfigurace: ven cokoliv, dovnitř nic
  - naráží např. u FTP s aktivním přenosem
  - nepoužitelné u protokolů s mnoha kanály (SIP)
- Lépe se dá řešit nastavením aplikací a SW na routeru, který musí částečně rozumět aplikační vrstvě
- Problém se službami „uvnitř“ (např. www server, pošta)
  - povolení výjimek je riskantní
  - lepší je oddělený segment, DMZ, demilitarizovaná zóna

Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 146

## Překlad adres (NAT)

- Obecný princip, kdy lokální síť používá *privátní* adresy a ven se představuje *veřejnými* adresami (nebo jinými privátními)
- Jiný termín: *IP masquerading*
- Implementace i terminologie se v detailech liší



Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 147

## Proxy server

- Transparentní varianta:
  - SW na **routeru** zachytí spojení, uloží požadavek, naváže „svým jménem“ spojení na server a požadavek odešle.
  - Odpověď přijde zpět na router, ten ji uloží (pro další klienty) a zároveň odešle původnímu žadateli.
  - Není třeba konfigurovat na klientovi.
- Netransparentní varianta:
  - Klienty je třeba **nakonfigurovat**, aby se požadavky neposílaly přímo, ale proxy-serveru v lokální síti (lze i automaticky po síti).
  - Proxy server nemusí být nutně router.
  - Je nutná podpora v protokolu.
- Významný bezpečnostní a výkonnostní prvek:
  - umožňuje správě sítě efektivně kontrolovat činnost klientů
  - umožňuje omezit objem provozu na přípojně lince

Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 148

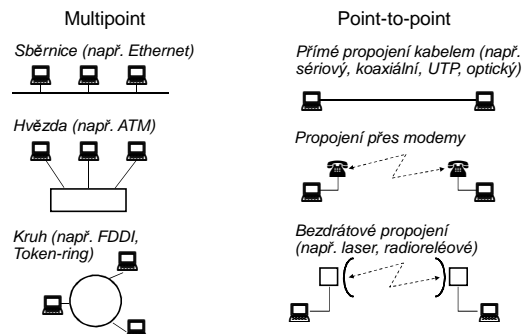
## Linková vrstva (OSI 2)

- Dělí se na dvě podvrstvy:
  - Logical Link Control (LLC) umožňuje různým protokolům síťové vrstvy přístup ke stejnému médiu (multiplexing)
  - Media Access Control (MAC) řídí adresaci uzlů a přístup k médiu: kdo, kdy a jak může data odesílat a jak je přijímat
- TCP/IP už se touto vrstvou („síťového rozhraní“) nezabývá
- Síťový segment (fyzická síť):
  - množina uzlů sdílející stejné médium
- PDU na linkové vrstvě: rámec (frame)
  - liší se podle použitého média
  - obecně obsahuje: synchronizační pole, hlavičku (adresy, typ, příp. řídící data), datové pole a patičku (detekce chyb)

Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 149

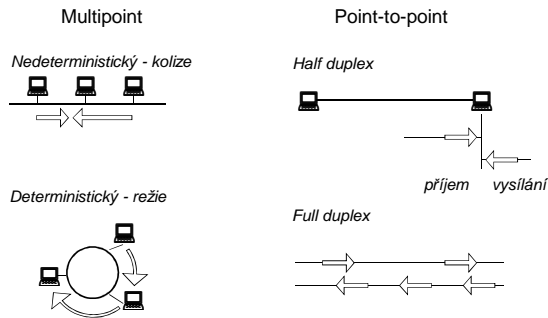
## Typy fyzických topologií



Úvod do počítačových sítí (2014)

SISAL 150

## Typy přístupu k médiu



## Řešení kolizí

- CSMA (Carrier Sense with Multiple Access)
  - uzel poslouchá „nosnou“, a pokud není volno, čeká
- CSMA/CD (Collision Detection), např. Ethernet
  - během vysílání uzel současně detekuje případnou kolizi
  - při kolizi stanice zastaví vysílání, upozorní ostatní, počká určitou (náhodnou!) dobu a pokus opakuje, obvykle se postupně prodlužuje interval čekání (*exponenciální čekání*)
  - doba vysílání rámce < doba šíření po segmentu (*kolizní okénko*); limituje max. délku segmentu a min. velikost rámce
- CSMA/CA (Collision Avoidance), např. WiFi
  - jakmile je volná nosná, odvysílá se celý rámec a čeká se na potvrzení (ACK)
  - pokud není volná nosná nebo nedorazí ACK, zahájí se exponenciální čekání

## Ethernet

- Historie:
  - první pokusy o realizaci LAN ve firmě Xerox
  - standardizaci převzalo IEEE (únor 1980 → IEEE 802)
  - dva nejběžnější formáty Ethernet II, IEEE 802.3
- Momentálně vůdčí technologie pro lokální sítě
  - dokáže pružně reagovat na progresivní vývoj HW
  - přizpůsobí se širokému spektru přenosových médií
- Na multipoint spojích řízení přístupu metodou CSMA/CD
  - při detekci kolize uzel vysílá „jam signal“
  - exponenciální čekání končí po 16 pokusech chybou
- Adresy:
  - 3 byty prefix (výrobce, multicast...), 3 byty adresa
  - dříve „vypálená“ v kartě, dnes nastavitelná

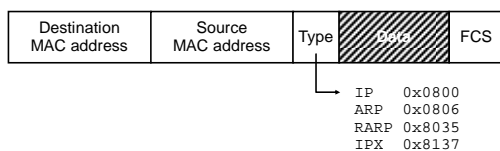
## Standardy IEEE 802.3

Standard	Rok	Označení	Rychlost	Médium
802.3	1983	10BASE5	10 Mbit/s	tlustý koaxiální kabel
802.3a	1985	10BASE2	10 Mbit/s	tenký koaxiální kabel
802.3i	1990	10BASE-T	10 Mbit/s	kroucená dvoulinka (UTP)
802.3j	1993	10BASE-F	10 Mbit/s	optický kabel
802.3u	1995	100BASE-TX,FX	100 Mbit/s	UTP nebo optický kabel
802.3z	1998	1000BASE-X	1 Gbit/s	optický kabel
802.3ab	1999	1000BASE-T	1 Gbit/s	kroucená dvoulinka
802.3ae	2003	10GBASE-SR,...	10 Gbit/s	optický kabel
802.3an	2006	10GBASE-T	10 Gbit/s	kroucená dvoulinka

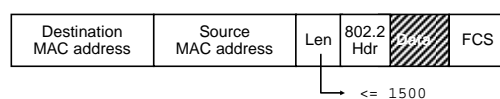
Na rozdíl od RFC jsou normy IEEE vázány licencí.

## Struktura ethernetového rámce

### Ethernet v2:

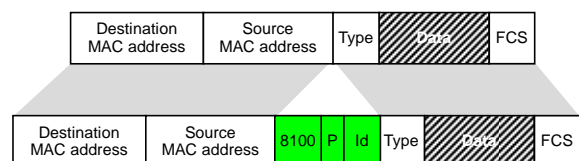


### IEEE 802.3



## Virtuální síť (VLAN)

- Prostředek, jak po jedné fyzické síti provozovat více nezávislých lokálních sítí
- Sítě jsou označeny 12bitovým identifikátorem (VLANID)
- Ethernetový rámec se prodlouží o 32 bitů dlouhý tag (tag protocol identifier 0x8100, QoS prioritu a VLANID)
- Tagovat může switch, pro koncovou stanici transparentně



## Cyclic Redundancy Check

- Hashovací funkce používaná pro kontrolu konzistence dat na mnoha úrovních, např. Frame Check Sequence v Ethernetu
- Posloupnost bitů je považována za koeficienty polynomu (ve dvojkové soustavě)

$$\dots 1 \ 1 \ 0 \ \dots \Rightarrow \dots + 1 \cdot x^{28} + 1 \cdot x^{27} + 0 \cdot x^{26} + \dots$$

- Ten se vydělí tzv. *charakteristickým polynomem* (např. pro CRC-16 je to  $x^{16} + x^{15} + x^2 + 1$ )
- Zbytek po dělení se převede zpět na bity a použije jako hash
- Jednoduchá implementace (i pomocí HW)
- Velká síla,  $n$ -bitový CRC detekuje:
  - na 100% chyby s lichým počtem bitů, chyby kratší než  $n$  bitů
  - s vysokou pravděpodobností i delší chyby

## Wi-Fi

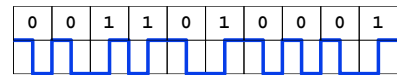
- Bezdrátová síť, jiný název: WLAN (wireless LAN)
- Mnoho různých variant pod souhrnným označením IEEE 802.11 (802.11a, b, g, n, y,...):
  - různá pásma (2,4 až 5 GHz)
  - různé rychlosti (2 až 600 Mbps)
- WiFi zařízení dnes prakticky v čemkoliv
- Struktura sítě:
  - ad-hoc peer-to-peer síť
  - infrastruktura přístupových bodů (access pointů)
- SSID (Service Set ID): řetězec (až 32 znaků) pro rozlišení sítí
- Problém: **zabezpečení!**

## Fyzická vrstva (OSI 1)

- Funkce vrstvy:
  - přenos dat po konkrétním fyzickém médiu
  - převod digitální informace na analogovou a obráceně
- Různé typy médií
  - metalické: elektrické pulzy
  - optické: světelné pulzy
  - bezdrátové: modulace vln

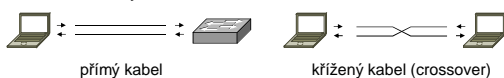
## Druhy přenosu dat

- Analogový vs. digitální
  - ve skutečnosti je vše analogové (přenáší se např. proud)
  - digitální: rozhoduje, zda hodnota signálu spadá do nějakého intervalu (menší vliv zkreslení)
  - převody: D→A a zpět *modem* (modulator/demodulator), A→D *codec* (coder/decoder)
- Baseband vs. broadband
  - baseband přenáší přímo signál a kóduje ho, Ethernet používá tzv. Manchester:



## Nestíněná kroucená dvoulinka (UTP)

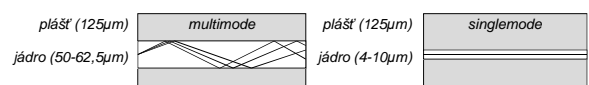
- Dnes standardní prostředek strukturované kabeláže
- 4 páry Cu vodičů navzájem pravidelně zakroucené
  - zakroucení snižuje vyzařování i příjem elektromagnetického záření (nižší rušení)
- 100Mb Ethernet používá jen dva páry (je možno rozdělit)
- Konektory: RJ 45
- Při propojení je třeba zohlednit povahu zařízení
  - dnes obvykle už autodetekce MDI/MDIX



- Alternativa: kabel s kovovým stíněním (STP)

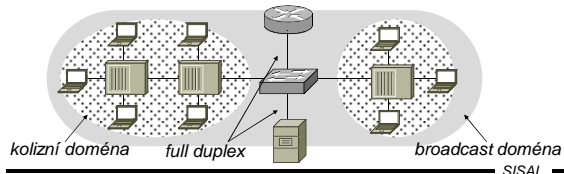
## Optická vlákna

- Signál se šíří jako viditelné světlo vláknem z  $\text{SiO}_2$ 
  - vysoké frekvence, velká šířka přenosového pásma
  - nízký útlum, žádné rušení
- Nevýhody:
  - vyšší cena, náročnější manipulace, **nekoukat do kabelu**
- Druhy vláken:
  - jednovodová (singlemode) vlákna: svítí se laserem => větší dosah, širší pásma („rychlost“, ne rychlost), cena
  - mnohovodová (multimode) vlákna, svítí se LED



## Síťové prvky (repeater, bridge)

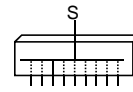
- Repeater (opakovač) spojuje segmenty na fyzické vrstvě
  - řeší: větší dosah (překonává útlum kabelu)
  - neřeší: propustnost (problém kolizí naopak zhoršuje)
  - ve strukturované kabeláži se nazývá *hub*, *rozbočovač*
- Bridge (most) spojuje segmenty na linkové vrstvě
  - řeší: větší propustnost (rozděluje kolizní doménu)
  - ve strukturované kabeláži se nazývá *switch*, *přepínač*



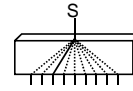
Úvod do počítačových sítí (2014)

163

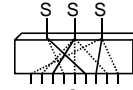
## Porovnání hub vs. switch



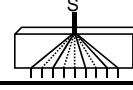
- HUB  
 $\Sigma 10 \text{ Mbit/s}$



- Switch  
 $\Sigma 10 \text{ Mbit/s}$



- Switch, více serverů  
 $\Sigma > 10 \text{ Mbit/s}$

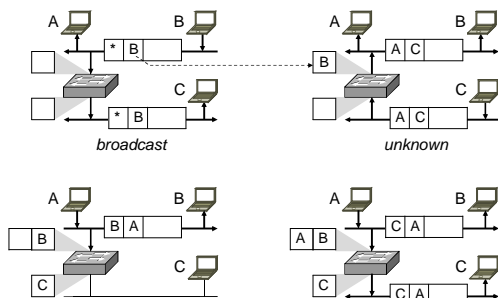


- Switch s uplinkem  
 $\Sigma \text{ up to } 100 \text{ Mbit/s}$

Úvod do počítačových sítí (2014)

S/SAL 164

## Learning bridge

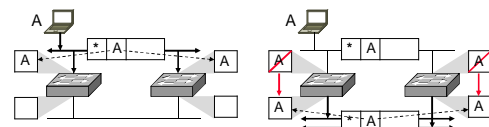


Úvod do počítačových sítí (2014)

165

## Spanning Tree Algorithmus

- Motivace: pokud je v síti záložní switch, learning nefunguje a síť se zahltí přeposíláním rámců



- Důvod: graf je cyklický
- Řešení: najít acyklickou podmnožinu, kostru (spanning tree)
- Switche se musejí dohodnout, který z nich bude mít potlačeno forwardování a bude pouze monitorovat provoz
- Výpočet STA určitou dobu trvá, start portů je pomalý
  - obvykle lze STA na portu potlačit („faststart“), nutno zvážit

Úvod do počítačových sítí (2014)

S/SAL 166

The End

Úvod do počítačových sítí (2014)

S/SAL 167