# Климанов. Лекция 10

6 ноября 2018 г.

# 1 Динамическая маршрутизация

Маршрутизирующие протоколы - участвующие в маршрутизации.

Маршрутизируемые протоколы - очев.

# 1.1 Протокол RIP

Работает через протокол *UDP* через 520 порт, не устанавливает соседства (сессии)

#### Routing Information Protocol Существует 2 версии:

 ${f v1}$  - выполняет классовую маршрутизацию, без использования масок, более древний. Не используется в реальных сетях.

 ${\bf v2}$  - использует маски, более новый, но все еще наследует много свойств от  ${\bf v1}$ . Все еще используется но не очень популярен в реальных сетях. Также существует  ${\bf RIPng}$  - для  $ipv\theta$ 

#### 1.1.1 Метрики

Функция, считающая тем или иным способом расстояние.

Меньшее значение метрики означает лучшую достижимость узла.

В RIPv2 используется в качестве метрики число L3-переходов (между роутерами)

Максимальное значение метрики в RIPv2 - 15.

16 - означает недостижимый узел.

K сожалению, такая метрика не учитывает важные параметры сети вроде пропускной способности, задержки, загруженности и m d.

## 1.2 Таймеры

UPDATE-timer 30 секунд, частота рассылки RIP-database всем узлам.

INVALID-timer 180 секунд - время жизни маршрута

## 1.3 Оптимизации протокола

В классическом RIP, тк UPDATE- таймеры продолжают отправляться пока не закончится invalid-таймер, в результате мы теряем по 3 минуты на каждом узле при распространении информации о недоступности сети. Что бы этого избежать, используется:

**Root-posing** - при получении информации о недоступности сети, роутер отправляет в датабазу метрику для этого пути **16**, база соответственно рассылается всем при UPDATE.

Из-за вероятности потери пакета, был введен еще один механизм -

Possibly down - маршрут помечается как возможно недоступный уже при наступлении Hold down-таймера.

Flush timer (Cisco) - сколько времени должно пройти до удаления маршрута (default -240 сек.) У CISCO

**Метод split horizon** , в UPDATE, отправляющийся в определенный порт не вкладывается информация о сети, от которой пришла информация, через этот порт. (надеюсь, понятно). (тут я немного заснул)...