

# Laboratorio di Reti e Sistemi Distribuiti

## 1. Introduzione e Packet Analysis

Roberto Marino, PhD<sup>1</sup>  
`roberto.marino@unime.it`

<sup>1</sup>Dipartimento di Matematica, Informatica, Fisica e Scienze della Terra  
Future Computing Research Laboratory  
Università di Messina

Last Update: 24th February 2025

- 1 Introduzione
- 2 Reti a commutazione di pacchetto
- 3 Packet Analysis

# Perchè questo corso?

- Perché imparare ad **osservare ed utilizzare** l'architettura di rete dei sistemi UNIX-like è un requisito fondamentale per chi vuole andare oltre la "teoria" delle Reti a Commutazione di Pacchetto e vuole inserirsi nel mondo della tecnologia e della ricerca scientifica.
- Perché il modello distribuito sottende un gran numero di tecnologie oggi allo stato dell'arte: **dall'apprendimento distribuito, alle reti di sensori, alla robotica.**

- Parte 1: Programmazione di Rete
- Parte 2: Sistemi Shared Memory e Programmazione Concorrente
- Parte 3: Sistemi Message Passing ed Algoritmi Distribuiti
- Course fil-rouge: Unix network toolkit

## Roberto Marino, PhD

### Education:

- B.Sc. Ingegneria Informatica e Telecomunicazioni, UniME
- M.Sc. Ingegneria Robotica - UniGE
- M.Sc. Automatica, Robotica, Segnali e Immagini - Ecole Centrale de Nantes
- Ph.D. Ingegneria Robotica - UniGE

Interessi di ricerca: Robotics, AI e Scientific Machine Learning,  
Data-Driven Control, Distributed Systems

Email: [roberto.marino@unime.it](mailto:roberto.marino@unime.it)

Telegram group: [LabReSiD24-25@unime](https://t.me/LabReSiD24-25@unime)



Achille Pattavina

Internet e Reti. Fondamenti

Pearson, 3rd edition



Kurose, Ross

Reti di Calcolatori ed Internet. Un approccio Top-down

Pearson, 8th edition



Andrew S. Tanenbaum

Sistemi Distribuiti. Principi e paradigmi

Pearson



Simone Piccardi

Guida alla programmazione in Linux  
on-line

E' caldamente consigliato installare

Ubuntu 22.04 LTS (Jammy)

Wireshark

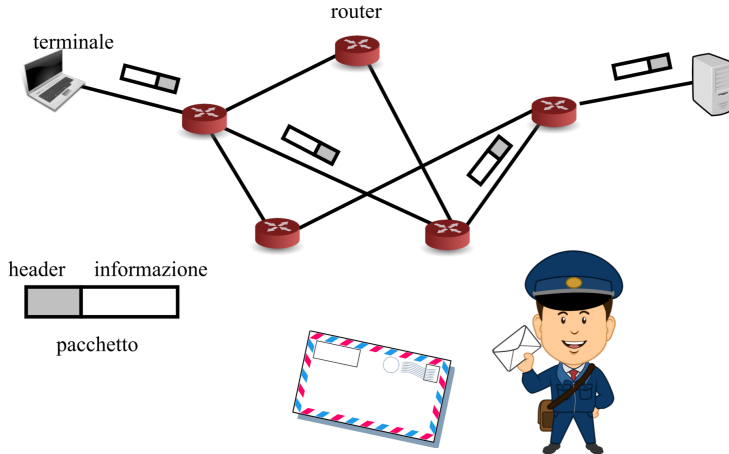
GCC e Python3

net-tools

Ray.io

QUESTO E' UN LABORATORIO, NON UN CORSO DI RETI O DI SISTEMI OPERATIVI. La frequenza non è obbligatoria ma caldamente consigliata. E' necessario, per accedere alla prova finale (progetto + orale) consegnare i report di tutte le esperienze di laboratorio

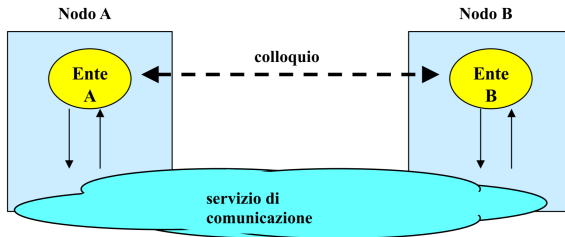
# Internet: definizioni e concetti





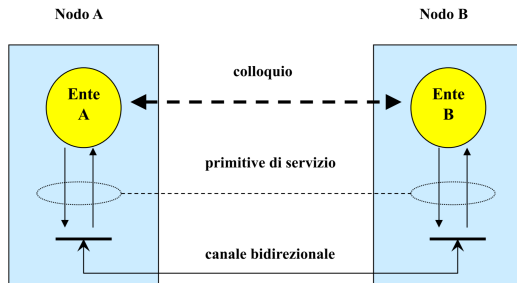
# Il Servizio di Comunicazione: Entità, Protocollo, Primitive

La differenza tra protocollo e primitiva di servizio è fondamentale nel contesto delle reti di comunicazione e dei sistemi distribuiti.



# Primitive di servizio

Una primitiva di servizio è un'operazione elementare fornita da un livello di un sistema di comunicazione (ad esempio, un livello del modello OSI) per permettere ai livelli superiori di utilizzare i servizi offerti. Le primitive di servizio sono le "azioni" che un livello può eseguire, come richiedere una connessione, inviare dati o chiudere una connessione.



Tipi di primitive di servizio:

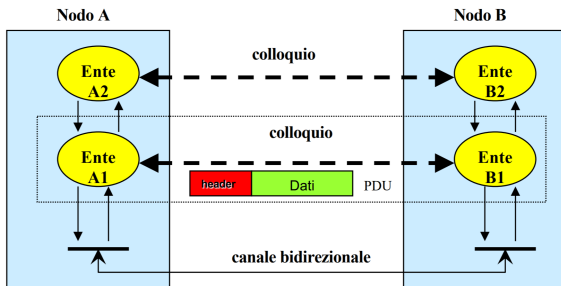
- Request (Richiesta): Un'entità richiede un servizio al livello sottostante.
- Indication (Indicazione): Il livello sottostante informa un'entità di un evento (ad esempio, una richiesta in arrivo).
- Response (Risposta): Un'entità risponde a una precedente indicazione.
- Confirm (Conferma): Il livello sottostante conferma il completamento di una richiesta.

Esempi di primitive di servizio: Socket API: Le primitive come `connect()`, `send()`, `recv()`, e `close()` sono esempi di primitive di servizio per la comunicazione di rete.

# PROTOCOLLI

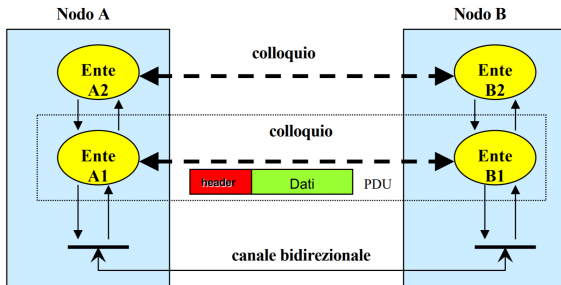
Un **protocollo** è un insieme di regole e convenzioni che definiscono come avviene la comunicazione tra due o più entità (ad esempio, dispositivi, sistemi o applicazioni). I protocolli specificano:

- Il formato dei messaggi (ad esempio, intestazioni, campi, checksum).
- La sequenza delle operazioni (ad esempio, handshake, conferme, ritrasmissioni).
- Le azioni da intraprendere in caso di errori o situazioni particolari.



# STACKING

Le entità che colloquiano in un servizio di telecomunicazione possono anche offrire un servizio di comunicazione a entità terze, dette di **livello superiore**. Le entità di un livello **collaborano** per fornire il servizio di comunicazione al livello superiore e si **scambiano messaggi** mediante il servizio offerto dal livello inferiore.

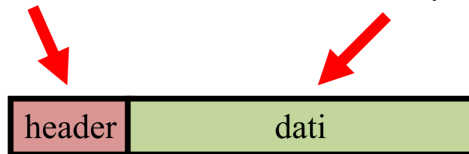


# PACKET DATA UNIT

Un protocollo utilizza per il colloquio tra entità dello stesso livello delle **unità di trasferimento dati** dette PDU, che possono contenere:

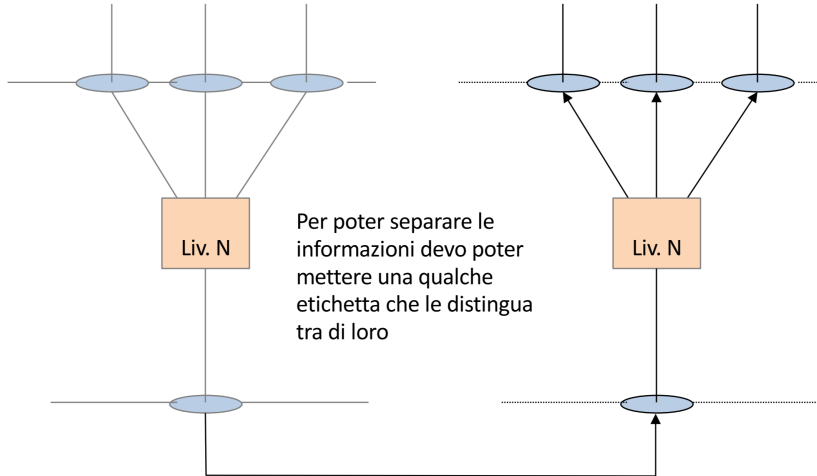
informazione di servizio  
necessaria al  
coordinamento tra le  
entità

informazione vera e  
propria ricevuta dai  
livelli superiori



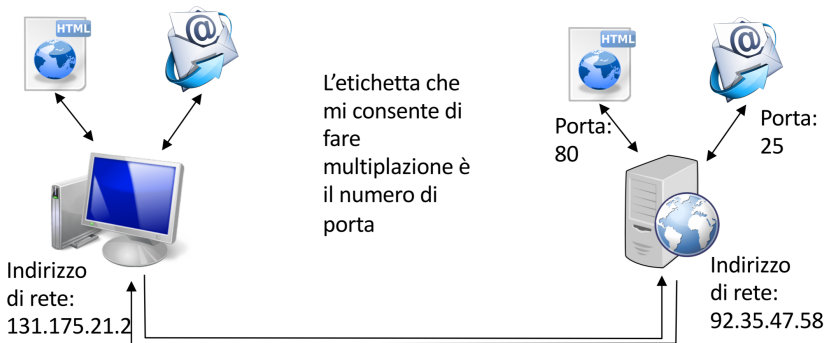
# MULTIPLAZIONE

Più livelli superiori possono condividere lo stesso servizio di comunicazione



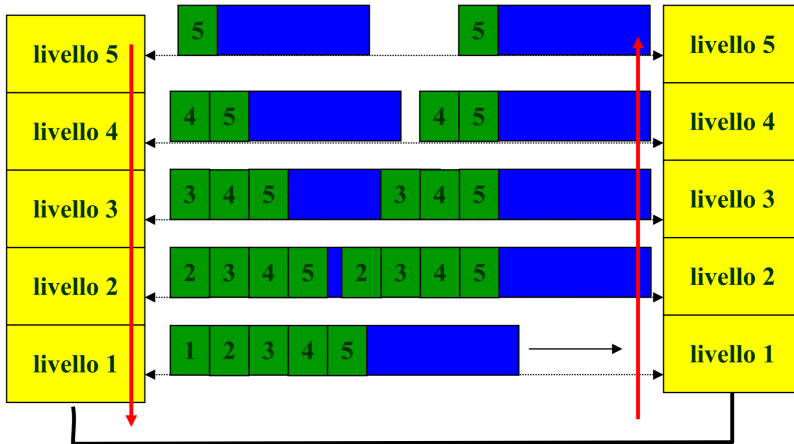
# MULTIPLAZIONE

Più applicazioni condividono la stessa interfaccia di rete e sono distinte in base ad un numero di porta

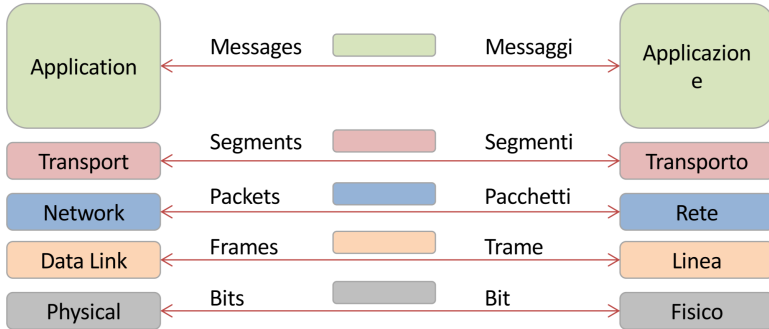




# INCAPSULAMENTO ED ESTRAZIONE



# Nomenclatura



# Request For Comment (<https://datatracker.ietf.org/>)

Un RFC (Request for Comments) è un documento tecnico che descrive standard, protocolli, metodi o concetti relativi a Internet e alle reti di computer. Gli RFC sono pubblicati dalla Internet Engineering Task Force (IETF), un'organizzazione internazionale che si occupa dello sviluppo e della promozione di standard per Internet.

## Storia

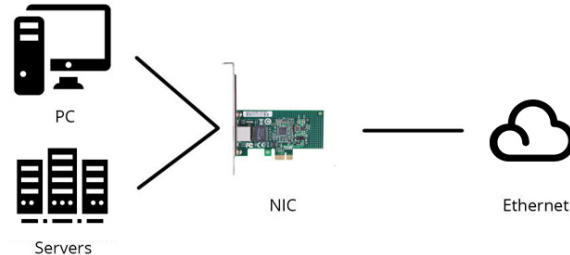
Gli RFC sono nati nel 1969, durante lo sviluppo di ARPANET, il precursore di Internet. Il nome "Request for Comments" riflette l'approccio collaborativo e aperto della comunità tecnica: i documenti venivano inizialmente distribuiti per raccogliere feedback e suggerimenti prima di diventare standard ufficiali.

## Scopi degli RFC:

- Definire standard: Descrivere protocolli di rete e formati di dati.
- Fornire linee guida: Offrire best practice per l'implementazione di tecnologie.
- Documentare idee: Presentare nuove proposte o concetti per la discussione.
- Condividere informazioni: Fornire dettagli tecnici su aspetti specifici di Internet.

# Network Interface Card (NIC)

Un'interfaccia di rete è un punto di connessione tra un dispositivo (come un computer, un server, un router o un dispositivo IoT) e una rete. Funge da "porta" attraverso la quale il dispositivo può inviare e ricevere dati sulla rete. Ogni interfaccia di rete è associata a un indirizzo IP univoco (nella maggior parte dei casi) e a un indirizzo MAC (Media Access Control), che ne consentono l'identificazione e la comunicazione all'interno della rete.



# Network Interface Card (NIC)



- Ethernet (eth0, enpXsY): Utilizzate per connessioni cablate (ad esempio, cavo Ethernet).
- Wi-Fi (wlan0, wlpXsY): Utilizzate per connessioni wireless.
- Interfacce PPP/PPPoE: Utilizzate per connessioni dial-up o DSL.

- Loopback (lo): Un'interfaccia virtuale utilizzata per la comunicazione interna del dispositivo (ad esempio, l'indirizzo 127.0.0.1).
- Veth (Virtual Ethernet): Coppie di interfacce virtuali utilizzate per collegare namespace di rete (ad esempio, nei container).
- Tunnel (tun0, tap0): Interfacce virtuali utilizzate per creare tunnel VPN o altre connessioni crittografate.
- Bridge (br0): Un'interfaccia virtuale che funge da switch di rete, collegando più interfacce fisiche o virtuali.

# Apparati di rete: HUB

Un hub è un dispositivo di base che opera al livello fisico (Layer 1) del modello OSI. Quando un hub riceve un pacchetto di dati da un dispositivo collegato, lo invia a tutti gli altri dispositivi connessi, indipendentemente dal destinatario effettivo. Questo processo è noto come broadcasting. Non tiene traccia degli indirizzi MAC dei dispositivi collegati.



# Apparati di rete: SWITCH

Uno switch opera al livello di collegamento dati (Layer 2) del modello OSI e può anche funzionare a livelli superiori (Layer 3 o superiore) negli switch più avanzati. Quando uno switch riceve un pacchetto di dati, lo invia solo al dispositivo di destinazione, utilizzando l'indirizzo MAC per identificare il destinatario corretto. Mantiene una tabella degli indirizzi MAC (MAC address table) per gestire in modo efficiente il traffico di rete.

# APPARATI DI RETE: ROUTER

Un router è un dispositivo di rete che opera al livello di rete (Layer 3) del modello OSI e viene utilizzato per collegare reti diverse, come una rete domestica o aziendale a Internet. A differenza di hub e switch, che gestiscono il traffico all'interno di una singola rete locale (LAN), il router è progettato per instradare i dati tra reti diverse, come ad esempio tra una LAN e una WAN (Wide Area Network, come Internet).

# Apparati di rete: Confronto

Caratteristica	Hub	Switch	Router
<b>Livello OSI</b>	Layer 1 (Fisico)	Layer 2 (Collegamento dati)	Layer 3 (Rete)
<b>Funzione principale</b>	Invia dati a tutti i dispositivi	Invia dati solo al destinatario	Instrada dati tra reti diverse
<b>Gestione del traffico</b>	Nessuna gestione intelligente	Gestisce il traffico in base ai MAC	Gestisce il traffico in base agli IP
<b>Sicurezza</b>	Bassa	Media	Alta (firewall integrato)
<b>Utilizzo</b>	Obsoleto	Reti locali (LAN)	Collegamento tra reti (LAN/WAN)

Table: Confronto tra Hub, Switch e Router

Un bridge (in italiano "ponte") è un dispositivo di rete che opera al livello di collegamento dati (Layer 2) del modello OSI. Il suo scopo principale è quello di collegare due segmenti di rete separati, facendoli apparire come un'unica rete. A differenza di un router, che opera a livello di rete (Layer 3) e instrada i pacchetti tra reti diverse, un bridge lavora a livello di collegamento dati e utilizza gli indirizzi MAC per decidere se inoltrare o meno i frame tra i segmenti di rete.

## Nota bene

Un bridge ha un numero limitato di porte (solitamente 2-4) e opera in modo più semplice. Uno switch è essenzialmente un bridge multiporta, con molte più porte e funzionalità avanzate come VLAN e gestione del traffico più efficiente. I bridge oggi sono ampiamente sostituiti dagli switch

Il comando `ip addr` (o `ip address`) è utilizzato nei sistemi Linux per visualizzare e configurare gli indirizzi IP delle interfacce di rete. L'output di questo comando fornisce informazioni dettagliate sulle interfacce di rete presenti nel sistema, inclusi gli indirizzi IP, gli indirizzi MAC, lo stato delle interfacce e altre informazioni di configurazione.

```
1: lo: <LOOPBACK,UP,LOWER_UP> mtu 65536 qdisc noqueue state UNKNOWN group default qlen 1000
    link/loopback 00:00:00:00:00:00 brd 00:00:00:00:00:00
    inet 127.0.0.1/8 scope host lo
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 ::1/128 scope host
        valid_lft forever preferred_lft forever

2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP group default qlen
1000
    link/ether 08:00:27:53:8b:dc brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    inet 192.168.1.100/24 brd 192.168.1.255 scope global dynamic eth0
        valid_lft 86384sec preferred_lft 86384sec
    inet6 fe80::a00:27ff:fe53:8bdc/64 scope link
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

# Loopback output parameters

- `1:` `lo::` Indica che questa è l'interfaccia di loopback, utilizzata per la comunicazione interna all'interno del sistema.
- `<LOOPBACK,UP,LOWER_UP>`: L'interfaccia è di tipo loopback, è attiva (UP) e il collegamento fisico è attivo (LOWER\_UP).
- `mtu 65536`: La Maximum Transmission Unit (MTU) è impostata a 65536 byte, valore standard per l'interfaccia di loopback.
- `qdisc noqueue state UNKNOWN`: La coda di disciplina (qdisc) è noqueue e lo stato dell'interfaccia è UNKNOWN.
- `link/loopback 00:00:00:00:00:00 brd 00:00:00:00:00:00`: L'indirizzo MAC dell'interfaccia di loopback è sempre 00:00:00:00:00:00.
- `inet 127.0.0.1/8 scope host lo`: L'indirizzo IPv4 dell'interfaccia di loopback è 127.0.0.1 con una maschera di rete /8. Lo scope è host, valido solo per il sistema locale.
- `inet6 ::1/128 scope host`: L'indirizzo IPv6 dell'interfaccia di loopback è ::1 con una maschera di rete /128. Anche questo è valido solo per il sistema locale.

# Eth0 output parameters

- 2: `eth0::` Indica che questa è l'interfaccia di rete Ethernet, utilizzata per la comunicazione con la rete esterna.
- `<BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP>`: L'interfaccia supporta la trasmissione broadcast e multicast, è attiva (`UP`) e il collegamento fisico è attivo (`LOWER_UP`).
- `mtu 1500`: La MTU è impostata a 1500 byte, valore standard per le interfacce Ethernet.
- `qdisc pfifo_fast state UP`: La coda di disciplina (`qdisc`) è `pfifo_fast` e lo stato dell'interfaccia è `UP`.
- `link/ether 08:00:27:53:8b:dc brd ff:ff:ff:ff:ff:ff`: L'indirizzo MAC dell'interfaccia Ethernet è `08:00:27:53:8b:dc` e l'indirizzo broadcast è `ff:ff:ff:ff:ff:ff`.

# Eth0 output parameters

- `inet 192.168.1.100/24 brd 192.168.1.255 scope global dynamic eth0`: L'indirizzo IPv4 dell'interfaccia è 192.168.1.100 con una maschera di rete /24. L'indirizzo broadcast è 192.168.1.255. Lo scope è `global`, valido per la rete esterna. L'indirizzo è ottenuto dinamicamente (ad esempio, tramite DHCP).
- `valid_lft 86384sec preferred_lft 86384sec`: Indica il tempo di vita valido e preferito per l'indirizzo IP (in secondi).
- `inet6 fe80::a00:27ff:fe53:8bdc/64 scope link`: L'indirizzo IPv6 link-local dell'interfaccia è `fe80::a00:27ff:fe53:8bdc` con una maschera di rete /64. Lo scope è `link`, valido solo per il collegamento locale.



L'analisi del traffico di rete si compone di due momenti fondamentali:

1. **la cattura del traffico;**
2. **l'analisi vera e propria dei dati raccolti.** In genere è difficile attuare l'analisi in tempo reale, mentre il traffico viene prodotto sulla rete, perché i volumi sono eccessivi per un operatore umano (ma in alcuni casi perfino per uno strumento di analisi automatico). Il problema esiste perfino per la semplice raccolta, perché la presa in carico dei pacchetti da parte del kernel e la successiva registrazione introducono dei ritardi ineliminabili: i tool di raccolta a volte segnalano che un certo numero di pacchetti sono stati scartati (dropped by kernel): quando l'analisi è particolarmente critica (p.es. in ambito forense), bisognerà tenerne conto.

## Metodologia

La comprensione personale dei protocolli di rete può essere approfondita **vedendoli in azione, osservando** la sequenza di messaggi scambiati tra due entità di protocollo, **approfondendo** i dettagli delle operazioni e forzando i protocolli a effettuare determinate azioni per verificarne le conseguenze.

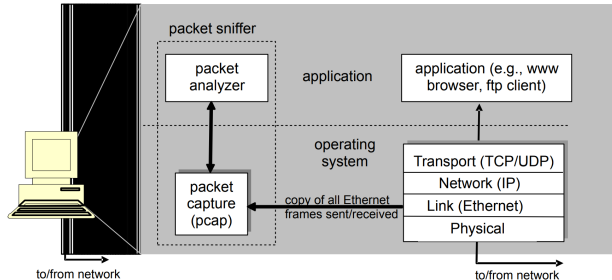
## Packet Sniffing

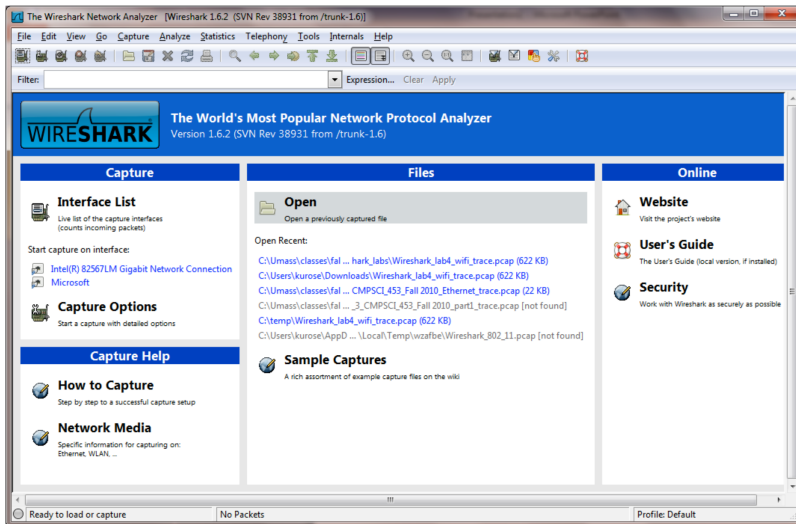
Lo strumento di base per osservare i messaggi scambiati tra entità di protocollo in esecuzione è chiamato **packet sniffer**. Come suggerisce il nome, esso copia passivamente (ossia “sniffa, annusa”) i messaggi che vengono inviati e ricevuti dal vostro computer; inoltre, mostra i contenuti dei vari campi di protocollo e dei messaggi catturati. Un packet sniffer è una **entità passiva**: osserva i messaggi inviati e ricevuti dalle applicazioni e dai protocolli in esecuzione sul vostro computer, ma non manda mai egli stesso dei pacchetti. Allo stesso modo, i pacchetti che riceve non sono mai stati inviati esplicitamente al packet sniffer. Al contrario, il packet sniffer riceve una copia dei pacchetti che sono spediti/ricevuti dalle applicazioni e dai protocolli in esecuzione.

# Wireshark Architecture

## Component

- Capture Packet Library (libpcap @ UNIX)
- Packet Analyzer







tcpdump raccoglie traffico di rete (non solo TCP). E' basato sulle **librerie pcap** il cui uso e molto diffuso anche in altre applicazioni per l'analisi e manipolazione del traffico e che sono lo standard de-facto per la cattura dei pacchetti. Le operazioni di raccolta necessitano dei privilegi di amministrazione, perche occorre utilizzare l'interfaccia di rete in **modalita promiscua**. tcpdump puo essere usato anche per analizzare traffico (conservato in un file pcap): in questo caso non servono particolari privilegi (oltre ai permessi di lettura sul file!). La modalita promiscua dell'interfaccia di rete fa si che non vengano scartati i pacchetti con destinatari diversi (si ricordi che sul mezzo trasmissivo condiviso di una LAN arrivano tutti i pacchetti, almeno all'interno dello stesso collision domain)

# TCPDUMP: USE CASES

Sniffare tutto il traffico di rete

```
tcpdump -i eth0
```

Filtrare il traffico proveniente da un ip

```
tcpdump host x.x.x.x
```

Filtrare per sorgente o destinazione

```
tcpdump src x.x.x.x
```

```
tcpdump dst x.x.x.x
```



# TCPDUMP: USE CASES

Filtrare il traffico da o per una rete

```
tcpdump net x.x.x.x/24
```

Filtrare il traffico relativo ad una porta

```
tcpdump port 3389
```

```
tcpdump src port 1025
```

```
tcpdump portrange 21-23
```

Filtrare per protocollo

```
tcpdump icmp
```

# TCPDUMP: USE CASES

Ottenere il contenuto in esadecimale

```
tcpdump -c 1 -X icmp
```

Leggere da o scrivere su un file

```
tcpdump port 80 -w capturefile  
tcpdump -r capturefile
```

HARDCORE: logica booleana

```
tcpdump -nnvvs src x.x.x.x and dst port 3389  
tcpdump dst x.x.x.x and src net and not icmp
```