Aufgabe 1:

Um ein beliebiges IPv4-Protokoll zu finden, kann der Suchstring "ip" verwendet werden. Ein beliebiges Paket ist:

```
5375 108.770196 52.114.244.3 192.168.178.175 TLSv1.2 100 Application Data
5376 108.819206 192.168.178.175 52.114.244.3 TCP 54 21144 → 443 [ACK] Seq=115 Ack=93 Win=511 Len=0
5377 108.924285 162.159.135.234 192.168.178.175 TLSv1.2 213 Application Data
5378 108.924285 102.168.178.175 162.185.175 TLSv1.2 213 Application Data
5379 108.924285 102.168.178.175 162.185.175 TCP 54 21144 → 443 [ACK] Seq=115 Ack=93 Win=511 Len=0
Frame 5375: 100 bytes on wire (800 bits), 100 bytes captured (800 bits) on interface \Device\NPF {DABA4F92-5DAC-4457-ACCF-367E77D81BAA}, id

Ethernet II, Src: AVM_14:b2:03 (9c:c7:a6:14:b2:03), Dst: MicroStarINI 8b:2c:ff (d8:bb:c1:8b:2c:ff)

Internet Protocol Version: 4
.... 9010 .... = Version: 4
.... 9010 .... = Version: 4
.... 9010 .... = Version: 4
.... 9000 0000 0000 = Fragment Offset: 0
Time to Live: 118
Protocol: TCP (6)
Header Checksum: 0x455f [validation disabled]
[Header checksum status: Univerified]
Source Address: 52.114.244.3
Destination Address: 192.168.178.175

Transmission Control Protocol, Src Port: 443, Dst Port: 21144, Seq: 47, Ack: 115, Len: 46

Transport Layer Security
```

Es können die folgenden Daten ausgelesen werden:

Version: 4

Header Length: 20 bytes (5)Identification: 0x2375 (9077)

Time to Live: 118Protocol: TCP (6)

Header Checksum: 0x455f [validation disabled]

Source Address: 52.114.244.3

Destination Address: 192.168.178.175

Differentiated Services Field: 0x00 (In der VL als "tos" betitelt)

Für UPD wird analog verfahren:

Es können die folgenden Daten ausgelesen werden:

Source Port: 51933Destination Port: 3702

Length: 664

Checksum: 0x3989 [unverified]

Für TCP wird analog verfahren:

```
124_ 223.213508 192.168.178.175 51.21.117.220 TCP 54.21415 + 443 [ACK] Seq-1 Ack-1 Win-132096 Len-0
124_ 223.213508 192.168.178.175 51.21.117.220 TCP 54.21415 + 443 [ACK] Seq-1 Ack-1 Win-132096 Len-0
124_ 223.213508 192.168.178.175 51.21.117.220 TCP 54.21415 (Min-132096 Len-0
124_ 223.213508 192.168.178.175 51.21.117.220 TCP 54.21415 (Min-132096 Len-0
124_ 223.213508 192.168.178.175 (Min-132096 Len-0
124_ 223.213508 192.168.178 (Min-132096 Len-0
124_ 223.213508 (Min-132096 Len-0
124_ 223.213508 Len-0
124_ 223.213508 Len-0
124_ 223.213508 (Min-132096 Len-0
124_ 223.213508 Len-0
125_ 223.213508 Len-0
```

Es können die folgenden Daten ausgelesen werden:

Source Port: 21415Destination Port: 443

Sequence Number: 1 (relative sequence number)

Sequence Number (raw): 2931986968

Acknowledgment Number: 1 (relative ack number)

Acknowledgment number (raw): 570316364

Window: 516

Checksum: 0x1c64 [unverified]

• Urgent Pointer: 0

Aufgabe 2:

Bei der Adresse 103.161.122.83 handelt es sich um eine IPv4-Adresse.

Die 18 gibt an, dass es sich hier um die CIDR-Notation handelt, das bedeutet, dass die ersten 18 Bits der Subnetzmaske für das Netzwerk verwendet werden und die restlichen 14 Bits werden für Hosts im Netzwerk verwendet.

Die **Subnetzmaske** kann wie folgt ermittelt werden:

Mit der CIDR-Notation geht für die Subnetzmaske einher, dass die ersten 18 Bits auf 1 gesetzt, die folgenden 14 Bits auf 0 gesetzt werden. Die 32 Bits werden dann in 8 Bit-Blöcke unterteilt, damit die Subnetzmaske ermittelt werden kann:

11111111 = 255

11111111 = 255

11000000 = 192

00000000 = 0

Die Subnetzmaske ist also: 255.255.192.0

Die **Netzwerkadresse** erhält man, wenn man ein logisches UND zwischen IP-Adresse und der Subnetzmaske nutzt.

IP-Adresse: 103.161.122.83 → 01100111.10100001.01111010.01010011

Subnetzmaske: 255.255.192.0 → 11111111.1111111.11000000.00000000

Durch ein logisches UND der beiden erhalten wir:

 $01100111.10100001.01000000.000000000 \rightarrow 103.161.64.0$

Die Broadcastadresse erhält man, indem die Host-Bits auf 1 gesetzt werden (die letzten 14 Bits der Adresse):

Netzwerkadresse: 103.161.64.0 → 01100111.10100001.01000000.00000000

Setzen der Host-Bits auf 1: 01100111.10100001.011111111.1111111

Das ergibt die Broadcastadresse:

Um herauszufinden, ob 103.161.122.83/18 und 103.161.193.83/18 im gleichen Netzwerk liegen, werden die Netzwerkadressen ermittelt.

Aus der vorigen Beschreibung ist bekannt, dass die Subnetzmaske für /18 wie folgt ist:

255.255.192.0

Damit kann die Netzwerkadresse für 103.161.122.83/18 berechnet werden, diese ist nach obigen Verfahren:

103.161.64.0

Gleiches wird durchgeführt für 103.161.193.83/18, wir erhalten die Netzwerkadresse:

103.161.192.0

Daraus resultiert, dass 103.161.122.83/18 und 103.161.193.83/18 **nicht** im gleichen Netzwerk liegen, da sie nicht identisch sind.

Aufgabe 3:

UDP: Problematisch ist der Verbindungsaufbau. In meinem Versuch nutze ich die Implementierung von Herrn Sturm und meine eigene. Die Registrierung eines Chatteilnehmers von meiner Implementierung (Peter) bei der Sturm-Implementierung (Horst) ist kein Problem:

Versuche ich jedoch den Sturm-Chatpartner bei mir zu registrieren, so wird eine IndexOutOfBoundsException in der Sturm-Implementierung geworfen:

Dies liegt an unterschiedlichen Registrierungsimplementierungen. Das Verfahren von Sturm erhält 2 Argumente und registriert sich dann bei mir. Meine Implementierung nutzt 3 Argumente und registriert sich dann bei der Sturm-Implementierung. Problematisch ist hier, dass die Sturm-Implementierung nur 2 Argumente erwartet und daher eine IOOB geworfen wird.

Verläuft die Registrierung einwandfrei, dann macht das Senden auch kein Problem. Wichtig ist, dass *register* und *send* bei beiden Implementierungen gleich aufgebaut sind.

TCP: Ebenso wie bei UDP ist der ausschlaggebende Punkt, dass die Registrierung bei beiden Implementierungen gleich ist. Steht die Registrierung, so kann gechattet werden.

Aufgabe 4:

Damit auch andere Implementierungen mit meiner Implementierung arbeiten, wurde sich für den Aufgabenteil a) auf "send all <message>" geeinigt. Die folgende Abbildung zeigt die Funktionalität meiner Implementierung:

```
| CP_Chat_Genery | CP_C
```

4b) Diese Teilaufgabe funktioniert nicht richtig in meiner Implementierung und ich finde den Fehler nicht. Der "ping" wird gesendet, jedoch wird kein "pong" zurückgesendet. Dadurch werden alle Clienten deregistriert und kein Nachrichtenaustausch ist mehr möglich.

```
| CP.Chat.Senve | GBATCP.Chat.Client | GBATCP.Chat.
```

```
| TP_Chat_Grave | G84TP_Chat_Grave | G84TP_Chat_Grave | TP_Chat_Grave | TP_Cha
```