Oppgave 1. Generelt (35%)

a)
Micro computer – de minste av datamaskiner. Økonomiske og brukervennlige, PCer (personlige computere passer inn her)

Mini computer – kraftigere og dyrere computere. Populære blant litt større firmaer som trenger mer kraft.

Mainframe computer – store computer som kan håndtere store mengder data. Disse hører hjemme i større organisasjoner som har behov for mye lagring og høy hastighet.

Super computer – de største computerne. Disse er ekstremt dyre, men høyst effektive. Disse blir som regel brukt på nasjonalt nivå for lagring av data av f.eks. personalia i Kina.

Micro computere er enkeltbruker da de kun benyttes av en bruker av gangen. De andre computerene som er nevnt er multibruker typer. Det vil si at flere brukere kan koble seg på computeren samtidig, som en server.

- b)
 Enkel-prosessering betyr at maskinvaren kan kun behandle en prosess av gangen. Maskinen kan da ikke kjøre en ny prosess før den forrige er ferdig. Det vil da si at ved multiprosessering (multi-tasking), kan maskinen motta flere handlinger av gangen. Multitasking har muligheten til å motta flere prosesser, starte og avbryte en prosess utfra hvilken viktighetsgrad den har og ha flere prosesser delvis behandlet, liggende i mente og ventende for å bli tatt opp igjen. Dette er noe begrenset, da en CPU-kjerne kan fortsatt kun behandle en prosess av gangen. Det vil si at jo flere kjerner, jo flere prosesser kan CPU'en utføre samtidig.
- c)
 En switch er en enhet som kobler sammen enheter i et data-nettverk. Disse behandler data som vi ønsker å sende gjennom data-nettverket til den enheten som datapakken er ment for.

Den viktigste forskjellen mellom en hub og en switch er at en hub oppfører seg som en form for kringkastingsenhet og vil sende ut informasjonen til alle enheter som er koblet til nettverket. En switch er derimot mer presis. Denne benytter ligger på link-layeret, det vil si at den har muligheten til å benytte seg av MAC adressene til enhetene på nettverket og kan sende informasjon til kun de enhetene som informasjonen er ment for.

d)
NAT fungerer som døren mellom det lokale nettverket og internettet. Denne koblingen fungerer som en retur-adressen for en postboks på et brev. Når en data-pakke blir sendt fra et lokalt nettverk, stempler NAT denne pakken med retur-adressen til postboksen, IKKE senderen, slik at destinasjonen vet hvor data-pakken har kommet fra og kan sende en respons tilbake. Dette vil da sørge for at returen vil komme til riktig person, men oppgir ikke den private tilkoblingen.

For eksempel. Hvis du ønsker å åpne en nettside, er det kun du som ønsker å få opp den siden på din maskin. Hvis du ikke har kartlagt pakken din med denne retur-adressen (IP adressen) vet ikke nettsiden hvem som har spurt om denne. Det ville vært dumt om alle enheter fikk opp siden du spurte om, eller at du ikke fikk den opp i det hele tatt. Derfor er det viktig at dette blir merket straks det blir sendt ut.

Dette åpner for muligheten til at private IP-adresser kan bli gjenbrukt og at private nettverk er tryggere fordi den er skjult for offentligheten.

e)
Vi må ha en kilde- og destinasjonsport i TCP og UDP er å fortelle hvilken applikasjon det kommer fra, og den destinasjonen vi ønsker å oppnå.

Se for deg at du har solgt noe på Finn.no. Når du møter selgeren for å overlevere varen og motta penger har dere avtalt på forhånd at dere skal overføre pengene via vipps. Da starter dere noe kalt en «handshake». Selger oppgir telefonnummeret som kjøper skal betale til. Dette telefonnummeret forteller da om kilden til TCP og hvor «svaret» (pengene) skal overføres til. Kjøper bekrefter da ved å lese opp navnet til vipps-kontoen og sånn, er koblingen opprettet og dere er klare for å sende det som skal bli sendt.

f)
Flytkontroll (flow) er en mate for mottakeren å håndtere flyten av trafikken fra senderen.
Mens metningskontroll (congestion) er en trafikken fra senderen til nettverket kontrollert.
Det er TCP som tar i bruk disse to kontrollene.

g)

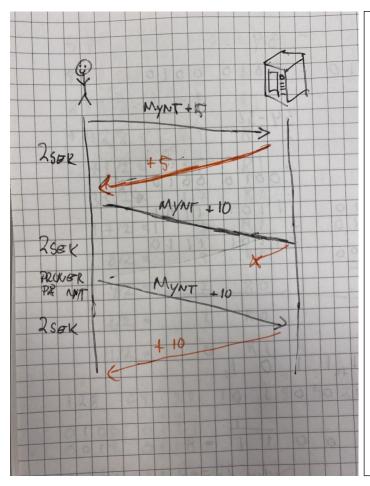
Når TCP har sendt informasjon til mottakeren, tar den regelmessig en pause hvor den venter på et svar fra mottakeren om at pakken er levert, før den fortsetter igjen. For eksempel.

Du skal kjøpe en brus i en brus-automat med mynter. Når du putter på penger, oppdaterer verdien seg og du vet hvor mye du har puttet på. Du putter på en mynt, venter til den oppdaterer seg før du putter på en ny.

Hva skjer når denne mynten ikke blir registrert av maskinen?

Du har ventet så lenge du mener det burde tatt før den skulle oppdatert seg. Du tar da mynten ut av retur-hullet og sender putter den på nytt for den ble ikke mottatt forrige gang.

På samme måte sjekker TCP om at data er mottatt ved at mottaker sender en bekreftelse. Hvis den ikke får dette innen rimelig tid vil den forsøke å sende forrige pakke på nytt.



BESKRIVELSE:

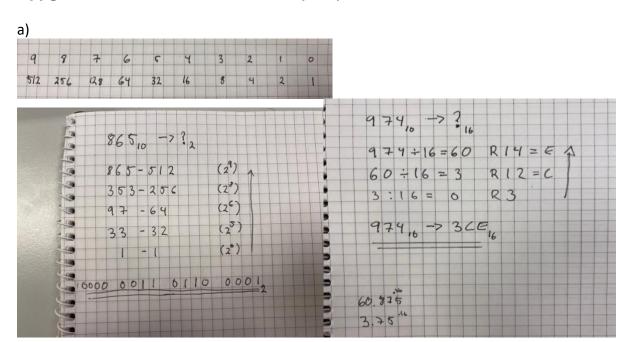
Bruker putter på 5kr,-Venteperiode 2 sek. Maskin oppdaterer display med +5.

Bruker putter på 10kr,-Venteperiode på 2 sek. Maskin oppdateres ikke.

Bruker prøver på nytt med samme pakke på 10kr,-

Maskin oppdater display med +10

Oppgave 2. Formater and binære tall (35%)

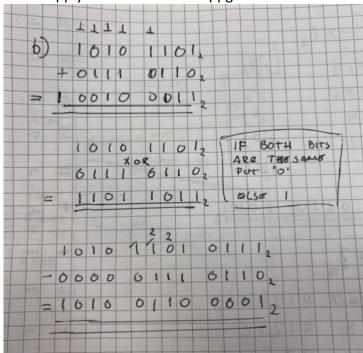


 $865_{10} = 0000\ 0011\ 0110\ 0001_2$

 $974_{10} = 3CE_{16}$

b)

Jeg tar utgangspunkt i at det er 16-bit presisjon, som presisert i forrige oppgave, siden det ikke er opplyst om noe annet i oppgave B.



c)

Et sterkt passord er et passord som tar lang tid å finne ut av ved «brute-force». Dette passordet inneholder gjerne spesielle karakterer, en kombinasjon av upper-case og lowercase, tall og har ingen meningsfull rekkefølge eller et betydningsfullt ord. F.eks. *Passord123* = Dårlig, *T1g€r_ch4IR12* = Sterkt

Vi kan sammenligne dem ved å se på mulige karakterer som er brukt og lengden på passordet.

Passord 1 er 8 karakterer langt og a-z = 26 bokstaver. Passord 2 er 4 karakterer langt og har a-å = 29 bokstaver og 0-9 = 10

Ganger vi dette sammen ser vi at passord 1 har 208 muligheter og passord 2 har 1160 mulige kombinasjoner og er derfor sterkere.

d)

Alice til Bob:

Never tell anyone that my password is the first 2 words!

Bob til Alice:

You did it right now!

e) $O \times O A B O$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times O A O = O \times O B$ $O \times$

Oppgave 3. Praktiske oppgave (30%)

1)

```
MacBook-Pro ~ % ping www.vg.no
PING www.vg.no (195.88.55.16): 56 data bytes
64 bytes from 195.88.55.16: icmp_seq=0 ttl=248 time=160.282 ms
^C
--- www.vg.no ping statistics ---
1 packets transmitted, 1 packets received, 0.0% packet loss
round-trip min/avg/max/stddev = 160.282/160.282/160.282/0.000 ms
ulrikholtan@Ulriks-MacBook-Pro ~ %
```

Jeg pinget <u>www.vg.no</u>. Med: ping www.vg.no Jeg fikk tilbake IP-adressen 195.88.55.16, 56 data bytes og det tok 160.282 ms for pakken å bli sendt, mottatt, returnert og mottatt av min datamaskin igjen.

2.

Lokal IP ved: ipconfig getifaddr en0 Resultat: 172.26.41.133

Offentlig IP ved: curl ifconfig.me Resultat: 77.88.122.226

```
ulrikholtan — -zsh — 80×24

——acBook-Pro ~ % ipconfig getifaddr en0

172.26.41.133

—MacBook-Pro ~ % curl ifconfig.me

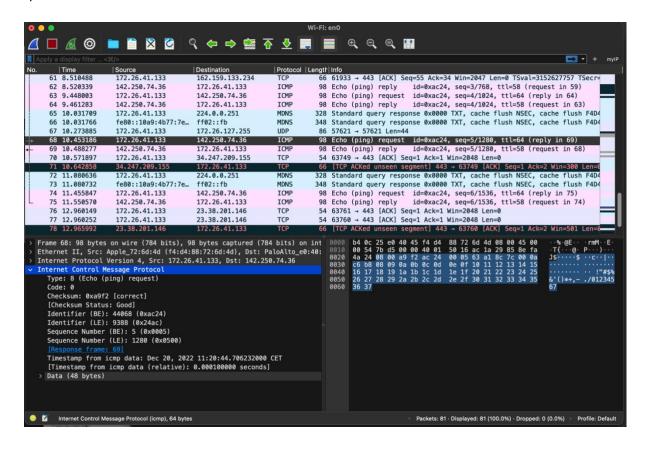
77.88.112.226%

—MacBook-Pro ~ %
```

d)

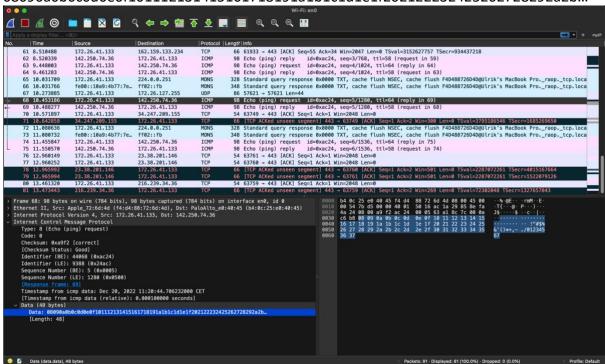
Google sin IP er 142.250.74.36, funnet i terminal.

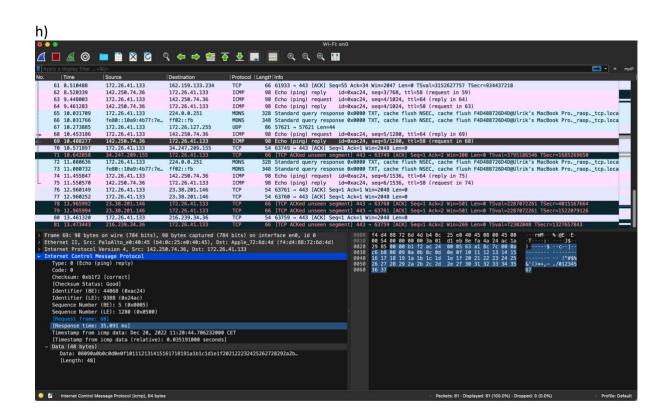
```
64 bytes from 142.250.74.36: icmp_seq=5 ttl=58 time=35.263 ms
^C
--- www.google.com ping statistics ---
```



g) Data:

08090a0b0c0d0e0f101112131415161718191a1b1c1d1e1f202122232425262728292a2b...





i)
Innholdet i pakken som ble sendt fra min IP og fra Google sin IP er identiske.

08090a0b0c0d0e0f101112131415161718191a1b1c1d1e1f202122232425262728292a2b...

