

# Cahier des charges

KostiTeam

24 octobre 2016

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Problématique</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Solution</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>LXC</b>	<b>3</b>
3.1	Définition . . . . .	3
3.2	Pourquoi LXC ? . . . . .	4
3.3	Fonctionnement de LXC . . . . .	4
3.3.1	Les containers, leur fonctionnement . . . . .	4
3.3.2	Bridges et fonctionnement réseau . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Architecture du programme</b>	<b>6</b>
4.1	Vues . . . . .	6
4.2	Diagrammes . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Etapes prévues</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Notice d'utilisation</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>Rapport de bug</b>	<b>6</b>

# 1 Problématique

La virtualisation est le fait de créer une version virtuelle d'une entité physique, ces versions virtuelles sont alors appelées Machines virtuelles ou VM (Virtual Machine). Nous pouvons prendre comme exemple Virtual Box, qui est un outil de virtualisation permettant d'émuler un système d'exploitation (linux ou autre). Les différentes ressources de la machine hôte sont alors partagées et allouées dynamiquement aux différentes machines virtuelles par des logiciels appelés hyperviseur.

La virtualisation peut être utile dans diverses situations. En effet, virtualiser un environnement/un objet permet de trouver ses caractéristiques optimales à moindre coût. De plus, cela permet aussi d'acquérir des compétences sans pour autant disposer de matériel. Dans le cadre d'études informatiques, il peut être pratique de simuler des réseaux dans lesquels des machines dialoguent. Marionnet est un exemple de logiciel de simulation de réseaux. Cependant, après l'avoir utilisé un tant soit peu, il s'avère que plusieurs défauts gênent son utilisation :

- crashes assez fréquents ;
- impossible de changer les configurations des machines en marche ;
- processus d'arrêt des machines trop fastidieux ;
- interface peu ergonomique ;
- logiciel trop gourmand en ressources.

Face à ces problèmes, nous avons donc décidé de créer un nouveau simulateur de réseaux.

# 2 Solution

Pour pallier les problèmes exposés précédemment, il nous semble pertinent de ne pas virtualiser les machines utilisées (VM) mais uniquement les environnements (VE).

Les VM ont un défaut pour nous : elles simulent tout le matériel d'une machine (processeur, RAM...). Nous préférons donc utiliser des VE (Virtual Environment). Les VE permettent de ne simuler que le système d'exploitation, et de partager le même noyau que la machine hôte, et donc, de répartir les ressources entre machine hôte et les différents environnements virtuels. Cette solution correspondrait donc plus à nos besoins, grâce à un gain notable de performance, notamment lorsque le nombre de machines est important.

Pour virtualiser les environnements, nous avons choisi d'utiliser la technologie de LXC.

# 3 LXC

## 3.1 Définition

LXC est un outil de virtualisation permettant de créer des environnements virtuels, différents systèmes d'exploitations sont mis à disposition (Ubuntu, Debian...). Ces Environnements sont appelés containers. Le partage des ressources

est assuré par l'outil Cgroups du noyau, qui permet de limiter, compter et isoler l'utilisation des ressources.

Chaque environnement virtuel est isolée, de la même manière que l'isolement d'un programme avec "*chroot*" : chaque environnement est créé de manière à ce qu'ils n'aient pas accès au système d'exploitation de la machine hôte. En revanche, la machine hôte, elle, a accès aux machines virtuelles. Cette isolation entre les machines virtuelles et la machine hôte, permet de garantir une certaine sécurité.

## 3.2 Pourquoi LXC ?

LXC possède sa propre API, notamment en C/C++, ce qui nous permet de l'intégrer ) notre projet efficacement. Il est plus léger que des technologies comme Docker (qui hérite de LXC) et convient à notre utilisation.

## 3.3 Fonctionnement de LXC

### 3.3.1 Les containers, leur fonctionnement

Les environnements virtuels, ou, containers (conteneurs en français) doivent, en premier temps, être créés à l'aide de la commande "*lxc-create ...*" (voir notices pour plus de précisions sur les commandes). De nombreux systèmes d'exploitation seront alors proposés, (nous avons choisi de prendre Debian, Jessie, i386). Par défaut, les machines créées ne sont pas configurées : elles n'ont pas d'interfaces, elles n'ont pas de compilateur, et les utilitaires préinstallés sont très rudimentaire (pas de ping, ifconfig, tcpdump...).

Chaque container possède un fichier de configuration situé à l'emplacement suivant : "*/var/lib/lxc/<nom du container>/config*". Il est possible de configurer de nombreux aspect du container dans ce fichier (par exemple : modifier les variables d'environnement, ou changer le nom d'hôte ("*hostname*") du container. Voir "*man lxc*" pour en savoir plus). Ce fichier va notamment permettre de paramétrer la configuration réseau du container à son démarrage (c'est ce qui va nous intéresser en priorité avec ce fichier).

Les containers se lancent avec la commande "*lxc-start ...*"; il est préférable de les lancer en démons (en arrière-plan), puis d'y "*attacher*" un terminal avec "*lxc-attach*", afin d'être connecté en super utilisateur (ou root) car, premièrement, par défaut, aucun profil d'utilisateur n'est créé sur le container, et, de plus, cela permet d'avoir l'entier contrôle du container afin de, par exemple, modifier son adresse ipv4.

### 3.3.2 Bridges et fonctionnement réseau

#### 3.3.2.1 fichier de configuration

Comme expliqué plus haut, les paramètres réseaux du container peuvent être modifiés via le fichier config. Dans ce fichier, chaque "*block*" permet de

définir une interface. Un block commence toujours par la définition du type de réseau, nous allons donc nous intéresser tout d'abord au type de réseau ("*lxc.network.type*"). Plusieurs types de réseaux sont disponibles, mais, nous allons choisir le type veth, qui signifie Virtual Ethernet, ce type permet d'établir un lien entre l'interface virtuelle du container et un pont, préalablement créé sur la machine host (nous verrons cette liaison plus en détail par la suite).

Ce fichier permet aussi d'établir des adresses ipv4 ("*lxc.network.ipv4*"), ipv6 ("*lxc.network.ipv6*"), et mac ("*lxc.network.hwaddr*"), ainsi que leurs Broadcast. Cela permet de mettre en place le réseau virtuel avant de lancer les machines ; bien que ces paramètres puissent être modifiés une fois la machine lancée à l'aide de l'outil "*ifconfig*". Attention, les tables de routage ne peuvent pas être configurées d'avance, il faut les configurer une fois le VE lancé.

Le dernier paramètre que nous verrons pour ce fichier est le lien ("*lxc.network.link*") ; ce paramètre va permettre d'indiquer à quel bridge nous voulons connecter notre interface.

### 3.3.2.2 Bridges

Les bridges (ou pont en français) sont des équipements réseaux qui permettent de relier deux (ou plus) interfaces de manière complètement transparente : en observant les paquets qui transitent, le pont peut connaître les adresses mac des interfaces, et ainsi, rediriger les paquets. Les ponts peuvent par exemple, être utilisés pour rediriger une connexion Ethernet : une machine se connecte en Ethernet, une seconde machine se connecte à la première, elles établissent un pont entre deux de leurs interfaces (une interface de la première machine, et une interface de la deuxième machine), et, ainsi, la deuxième machine peut avoir accès à internet.

Lorsqu'un VE se lance, une interface se crée sur la machine hôte pour chaque interface présente sur le VE. Ces interfaces créées ont un nom qui commence toujours par "*VETH*" suivi de quatre caractères. Ces interfaces sur la machine hôte représentent les interfaces de l'environnement virtuels, et nous nous permettons de relier les environnements entre eux ; il est possible de voir la correspondance entre les interfaces d'un container et les interfaces de la machine hôte grâce à la commande "*lxc-info ...*".

Il est donc nécessaire de relier ces interfaces sur la machine hôte à un même bridge pour que les containers puissent communiquer !

## 4 Architecture du programme

### 4.1 Vues

### 4.2 Diagrammes

## 5 Etapes prévues

## 6 Notice d'utilisation

## 7 Rapport de bug