



PB001: Úvod do informačních technologií

Luděk Matyska (Eva Hladká)

podzim 2020



Obsah přednášky

Úvod

- Počítačové sítě
- Komunikační protokoly
- Standardizace

Síťové modely

- ISO/OSI Model
- ISO/OSI vs. TCP/IP Model

TCP/IP Model

- L1 – Fyzická vrstva
- L2 – Vrstva datového spoje
- L3 – Síťová vrstva
- L4 – Transportní vrstva
- L7 – Aplikační vrstva

Obsah přednášky

Úvod

- Počítačové sítě
- Komunikační protokoly
- Standardizace

Síťové modely

- ISO/OSI Model
- ISO/OSI vs. TCP/IP Model

TCP/IP Model

- L1 – Fyzická vrstva
- L2 – Vrstva datového spoje
- L3 – Síťová vrstva
- L4 – Transportní vrstva
- L7 – Aplikační vrstva

Počítačové sítě – Úvod

- skupina počítačů a zařízení propojená komunikačními kanály, které napomáhají vzájemné komunikaci mezi uživateli a umožňují jim sdílet dostupné zdroje
- mohou být využity k mnoha účelům:
 - podpora komunikace (různé způsoby – přenos textu, řeči, videa, atd.)
 - sdílení hardwarových zdrojů
 - sdílení souborů, dat a informací
 - sdílení software
- základní vlastnosti počítačové sítě:
 - **Vlastní doručení dat (Delivery)** – systém musí data doručit správnému příjemci
 - **Správnost doručení (Accuracy)** – systém musí data doručit nepoškozená
 - **Včasnost doručení (Timeliness)** – systém musí data doručit včas

Počítačové sítě – Ideální vs. skutečné sítě

Ideální sítě

- transparentní pro uživatele/aplikace
 - pouze tzv. **end-to-end vlastnosti**
- neomezená propustnost
- žádné ztráty
- žádné zpoždění a rozptyl zpoždění
- zachovává pořadí paketů
- data nemohou být poškozena

Skutečné sítě

- mají vnitřní strukturu, která ovlivňuje doručení dat
- omezená propustnost
- (občas) dochází ke ztrátám dat
- (občas) poskytuje variabilní zpoždění a rozptyl zpoždění
- (občas) nezachovává pořadí paketů
- data mohou být poškozena

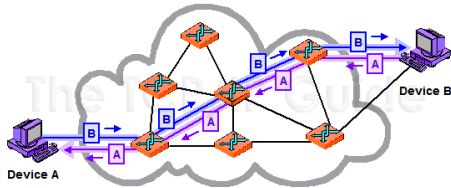
Počítačové sítě – Požadované vlastnosti

- **efektivita** – efektivní/maximální využití dostupné přenosové kapacity
- **spravedlivost** – stejný přístup ke všem datovým tokům všech uživatelů (se stejnou prioritou)
- **decentralizovaná správa**
- **rychlá konvergence při adaptaci na nový stav**
- **multiplexing/demultiplexing**
- **spolehlivost**
- **řízení toku dat** – ochrana proti zahlcení sítě a přijímajícího uzlu

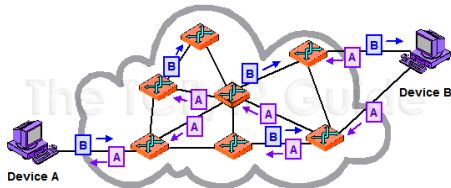
Počítačové sítě – Základní přístupy I.

- **spojované sítě** (přepínání okruhů)
 - před začátkem přenosu ustaveno **spojení (okruh)**, které je udržováno během celé komunikace
 - informace o spojení jsou udržovány sítí – síť musí uchovávat **stav**
 - okruh může být pevný (předem) nebo vytvářen na žádost
 - jednoduchá (víceméně automatická) implementace kvality služby
 - např. analogové telefonní sítě
- **nespojované sítě** (přepínání paketů)
 - není využita definovaná cesta – data jsou rozdělena do malých částí (nazývány **pakety**), které jsou odeslány do sítě
 - libovolné/různé cesty, pakety slučovány či fragmentovány
 - přijímající strana znovu skládá data do původní podoby
 - není potřeba uchovávat stav v síti
 - velmi problematická implementace QoS (tzv. **best-effort služba**)
 - např. Internet

Počítačové sítě – Základní přístupy II.



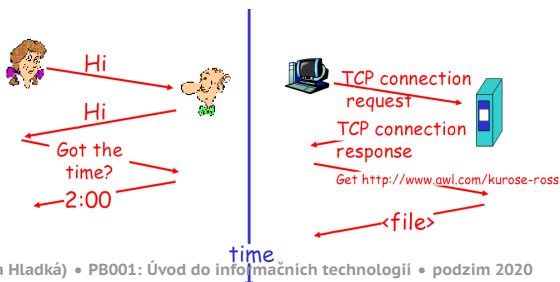
spojované síť



nespojované síť

Komunikační protokoly – Motivace

- motivovány potřebou komunikace a **domluvy** mezi (dvěma či více) entitami
 - **entita** = cokoli, co je schopno přijímat a odesílat informace
- forma komunikace/domluvy musí být známa všem zúčastněným stranám
 - musí se **domluvit na komunikačním protokolu**
- analogie z lidského světa:



Síťové komunikační protokoly II.

- protokol určuje „Co“ je předmětem komunikace, „Jak“ daná komunikace probíhá a „Kdy“ probíhá
- definuje:
 - **syntaxi** = strukturu/formát zasílaných dat
 - **sémantiku** = význam každé sekce bitů (jak mají být daná data interpretována, jaká akce má s nimi být provedena, atd.)
 - **časování** = kdy je potřeba zaslat kterou zprávu
- příklady síťových protokolů:
 - UDP, TCP, IP, IPv6, SSL, TLS, SNMP, HTTP, SSH, Aloha, CSMA/CD, ...

Síťový protokol

Síťový protokol definuje formát a pořadí zpráv vyměřovaných mezi dvěma či více komunikujícími entitami, stejně jako akce vykonané při odeslání/příjmu daných zpráv.

Standardizace

- stanovení norem/standardů popisujících nejrůznější akce, činnosti, formy či způsoby komunikace, atp. (nejen v IT)
- hlavní cíle standardizace:
 - kvalita
 - bezpečnost
 - kompatibilita
 - interoperabilita
 - portabilita
- typy standardů:
 - **de facto** – technická řešení, která se svým úspěchem na trhu prosadila do té míry, že jsou akceptována většinou výrobců jako příklad hodný následování
 - **de jure** – standardy vypracované a schválené oficiálním mezinárodním nebo národním normalizačním orgánem
- nejznámější standardizační instituce působící v oblasti IT:
 - ISO, ITU-T, ANSI, IEEE, IETF (**RFCs**), IEC, atd.



Obsah přednášky

Úvod

Počítačové sítě

Komunikační protokoly

Standardizace

Sítové modely

ISO/OSI Model

ISO/OSI vs. TCP/IP Model

TCP/IP Model

L1 – Fyzická vrstva

L2 – Vrstva datového spoje

L3 – Sítová vrstva

L4 – Transportní vrstva

L7 – Aplikační vrstva

ISO/OSI Model I.

- **7-vrstvý model** navržen organizací OSI – kompatibilita a interoperabilita komunikačních systémů různých výrobců
- důvody vrstevnaté architektury:
 - **zodpovědnost za určitou (definovanou) funkcionalitu**
 - aby vrstva mohla požadovanou funkcionalitu zajistit, přidává si do přenášených dat své řídicí informace
 - **komunikuje pouze mezi přímo sousedícími vrstvami**
 - využití služeb z nižší vrstvy a poskytnutí vyšší vrstvě
 - funkcionalita je **izolována** v rámci příslušné vrstvy
 - data prochází všem nižšími vrstvami, komunikují jen sousední vrstvy
 - abstrakce a implementace funkcionality se může lišit
- 7 vrstev nebylo komunitou široce akceptováno ⇒ TCP/IP model

ISO/OSI Model II.

ISO / OSI

Application Layer

network applications

Presentation Layer

data representation

Session Layer

sessions, session restoration

Transport Layer

process-process communication, reliability

Network Layer

network addressing (logical), routing

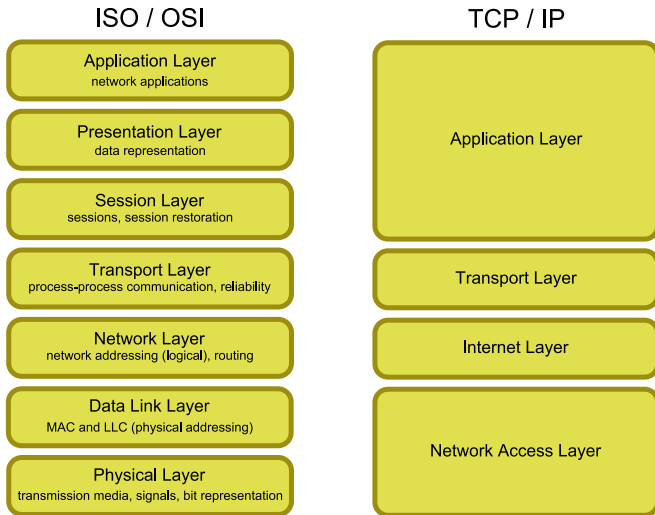
Data Link Layer

MAC and LLC (physical addressing)

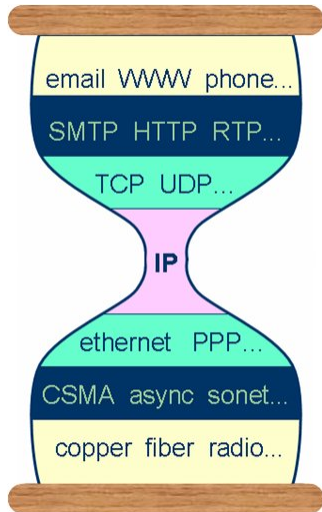
Physical Layer

transmission media, signals, bit representation

ISO/OSI Model vs. TCP/IP Model



TCP/IP model přesýpacích hodin





Obsah přednášky

Úvod

Počítačové sítě
Komunikační protokoly
Standardizace

Síťové modely

ISO/OSI Model
ISO/OSI vs. TCP/IP Model

TCP/IP Model

L1 – Fyzická vrstva
L2 – Vrstva datového spoje
L3 – Síťová vrstva
L4 – Transportní vrstva
L7 – Aplikační vrstva

Fyzická vrstva – Přehled

ISO / OSI

Aplikační vrstva
Síťové aplikace

Prezentační vrstva
Reprezentace dat

Relační vrstva
Relace, meziuzlová komunikace

Transportní vrstva
End-to-end spoje, zajištění spolehlivosti

Síťová vrstva
Výběr cesty a IP (logické adresování)

Vrstva datového spoje
MAC a LLC (fyzické adresování)

Fyzická vrstva
Přenosová média, signály, přenos binárních dat

Co nás nyní čeká...

- představení L1, poskytované služby
- analogové/digitální signály
- přenos binárních dat – modulace, kódování
- přenosová média, multiplexing

Fyzická vrstva z pohledu sítě – kde se pohybujeme?



- pouze point-to-point spoje
- bez možnosti adresace stanic

Fyzická vrstva – Úvod I.

- data mezi komunikujícími uzly přenášeny **přenosovým médiem**
 - přenosové médium = pasivní entita, žádná logika řízení
- **Fyzická vrstva:**
 - poskytuje služby pro **vrstvu datového spoje**
 - vrstva datového spoje předává do (získává z) fyzické vrstvy data vyjádřená posloupností 0 a 1, seskupená do **rámců**
 - fyzická vrstva transformuje bitový obsah rámců do **signálů** šířených přenosovým médiem
 - poskytuje funkcionalitu pro spolupráci s přenosovým médiem
 - řídí děje v přenosovém médiu; rozhoduje např. o:
 - vysílání/příjmu přenášených dat (signálů)
 - kódování dat do signálů
 - počtu logických kanálů přenášejících data z různých zdrojů souběžně

Fyzická vrstva – Úvod II.

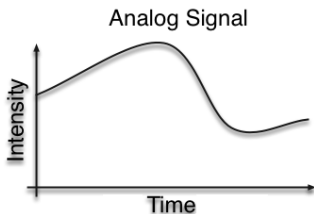
- **hlavní cíl:** zajistit přenos jednotlivých bitů (= obsahu předaných rámců) mezi odesílatelem a příjemcem
 - zprostředkovává tak logickou cestu, kterou cestují zasílané bity
- nejrůznější standardy (RS-232-C, CCITT V.24, CCITT X.21, **IEEE 802.x**) definující elektrické, mechanické, funkční a procedurální vlastnosti rozhraní pro připojení různých přenosových prostředků a zařízení; například:
 - parametry přenášených signálů, jejich význam a časový průběh
 - vzájemné návaznosti řídicích a stavových signálů
 - zapojení konektorů
 - a mnoho dalšího

Fyzická vrstva – Signály

- data jsou přenosovým médiem přenášeny ve formě (elektromagnetických) **signálů**
 - binární data (přenášené bity) musí být na signály transformována
- **signál** = časová funkce reprezentující změny fyzikálních (elektromagnetických) vlastností přenosového média
- data určená k přenosu – **digitální** (binární)
- signály šířené přenosovým médiem – **analogové** nebo **digitální**
 - některá média vhodná pro analogový i digitální přenos – drátový vodič (koaxiál, kroucená dvoulinka), optické vlákno
 - některá média vhodná pouze pro analogový přenos – éter

Fyzická vrstva – Analogový signál

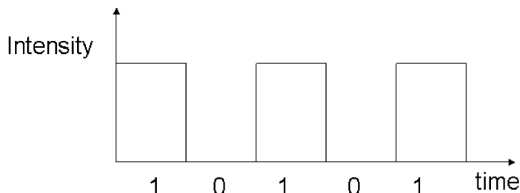
- spojitý v čase (mění se hladce)
- lze jej šířit jak vodiči, tak bezdrátovým prostředím
- např. hlas, hudba, ...



Přenášené bity jsou **modulovány** na analogový signál (např. amplitudová/frekvenční/fázová modulace).

Fyzická vrstva – Digitální signál

- diskrétní v čase (mění se skokově)
- lze jej šířit pouze vodiči
- data diskrétní v hodnotách, např. znaky, prvky abecedy, ...



Přenášené bity musí být **transformovány** do specifického kódování přenášeného digitálním signálem (přímé kódování, NRZ, Manchester, 4B/5B, aj.).

- nezbytné pro překonání problému **synchronizace vysílače a přijímače**

Fyzická vrstva – Přenosová média

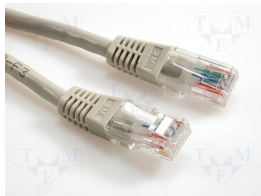
- poskytují prostředí pro činnost fyzické vrstvy
- základní členění:
 - **voděná média**
 - poskytují fyzický kanál od jednoho zařízení ke druhému
 - kroucená dvoulinka (LANs, až 10 Gbps), koaxiální kabel, optické vlákno (páteře, stovky Gbps), atp.
 - **nevoděná média**
 - přenáší elektromagnetické vlnění bez použití fyzického vodiče
 - signály se šíří éterem (vzduch, vakuum, voda)
 - rádiové vysílání, mikrovlnné vysílání, infračervené vysílání, atp.

Fyzická vrstva – Přenosová média

Voděná média



(a) Optický kabel.



(b) Kroucená dvoulinka.

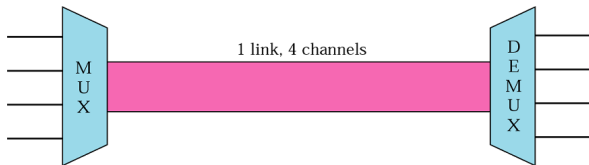


(c) Koaxiální kabel.

Obrázek: Vybraná voděná přenosová média.

Fyzická vrstva – Multiplexing

- **multiplexing** – technika sdílení dostupné přenosové kapacity přenosového média souběžnými komunikacemi
 - cílem je efektivnější využití média
 - uplatněn zejména u optických vláken a bezdrátů



- pro analogové signály:
 - **Frequency-Division Multiplexing (FDM)**
 - **Wave-Division Multiplexing (WDM)**
- pro digitální signály:
 - **Time-Division Multiplexing (TDM)**

Fyzická vrstva – Rekapitulace

- zajišťuje přenos jednotlivých bitů mezi odesílatelem a příjemcem
- přenášené bity jsou transformovány do signálů šířených přenosovým médiem
 - pro přenos analogovým signálem je zapotřebí modulace
 - pro přenos digitálním signálem je zapotřebí transformace kódování
 - zejména kvůli problémům synchronizace
- média mohou být voděná (např. kroucená dvoulinka, optické vlákno) a nevoděná (éter)
 - každé z nich vhodné pro jiné přenosové prostředí
 - sdílení média souběžnými přenosy provedeno technikou multiplexingu

Vrstva datového spoje – Přehled

ISO / OSI

Aplikační vrstva
Síťové aplikace

Prezentační vrstva
Reprezentace dat

Relační vrstva
Relace, meziuzlová komunikace

Transportní vrstva
End-to-end spoje, zajištění spolehlivosti

Síťová vrstva
Výběr cesty a IP (logické adresování)

Vrstva datového spoje
MAC a LLC (fyzické adresování)

Fyzická vrstva
Přenosová média, signály, přenos binárních dat

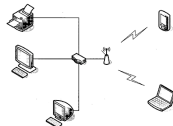
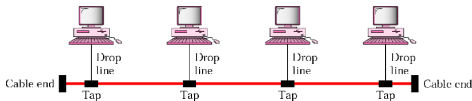
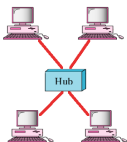
Proč nestačí L1?

- nezajišťuje opakování chybně přenesené informace
- nepodporuje určení entity mající právo vysílat do média
- nepodporuje ovládání toku dat ze zdroje do média
- nepodporuje komunikaci mezi definovanými partnery

Co nás nyní čeká...

- představení L2, poskytované služby
- detekce a korekce chyb
- řízení přístupu k médiu
- L2 sítě

Vrstva datového spoje z pohledu sítě – kde se pohybujeme?



- lokální síť – **Local Area Networks (LAN)**
- přenosové médium sdíleno více stanicemi (nutnost adresace stanic)
- tzv. **node-to-node delivery**

Vrstva datového spoje – Úvod

■ Vrstva datového spoje:

- přijímá **pakety** od síťové vrstvy, které transformuje do **rámců**
- ve spolupráci s fyzickou vrstvou zajišťuje přenos rámců mezi dvěma komunikujícími uzly propojenými **(sdíleným) přenosovým médiem**
 - tj. pouze doručení na stejném segmentu (stejně LAN)
- zaručuje spolehlivost přenosu mezi těmito uzly
- zajišťuje, aby cílový uzel nebyl zahlcován proudícím tokem dat
- řídí přístup uzlů ke sdílenému přenosovému médiu

Vrstva datového spoje – Služby

- **Tvorba rámců (Framing)**
 - pakety přicházející ze síťové vrstvy jsou „baleny“ do **rámců (frames)**
- **Adresování (Addressing)**
 - adresy entit vrstvy fyzického spoje – **fyzické/MAC adresy**
 - rámce obsahují zdrojovou a cílovou fyzickou adresu komunikujících entit
- **Chybové řízení (Error Control)**
 - chyby ve fyzické vrstvě nelze zcela eliminovat
 - L2 vrstva zajišťuje požadovanou úroveň spolehlivosti datového spoje (detekce a korekce chyb)
- **Řízení přístupu k médiu (Medium Access Control – MAC)**
 - nezbytné v prostředí, ve kterém přenosové médium sdílí více entit
 - eliminuje kolize způsobené násobným vysíláním

Vrstva datového spoje – Služby (Tvorba rámců, adresace)

- příklad Ethernetového rámce:



- preambule:
 - identifikace počátku rámce (synchronizační prvek)
- adresace:
 - každá stanice (síťová karta) „jednoznačně“ identifikována MAC adresou
 - např. 01 : 23 : 45 : 67 : 89 : ab

Vrstva datového spoje – Služby (Chybové řízení)

- fyzická vrstva je vždy (pravděpodobnost) předmětem chyb
 - chyba = změna hodnoty bitu
 - např. optická vlákna cca 10^{-12} , wireless cca 10^{-5}
- vrstva datového spoje provádí detekci/korekci chyb
 - vysílač přidá bity, jejichž hodnota je funkcí přenášených dat
 - přijímač spočte stejnou funkci a v případě rozdílu hodnoty detekuje (pokusí se opravit) chybu
 - opakování přenosu při nemožnosti opravy
 - **Error Detection, Automatic Request for Retransmission (ARQ)**
 - detekce chyby a zajištění opakování přenosu
 - vhodné pro málo chybuující přenosová média
 - **Forward Error Correction (FEC)**
 - detekce i korekce (s využitím redundance dat)
 - často chybuující přenosová média či média s velkou latencí
 - např. **Hammingův kód**

Vrstva datového spoje – Služby

Řízení přístupu k médiu (MAC)

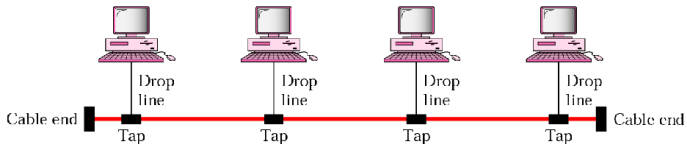
- funkcionalita odpovědná za koordinaci přístupu více stanic ke sdílenému přenosovému médiu
- **Cíl:** eliminace kolizí (konfliktů) při vysílání
 - tj. souběžného vysílání do jediného přenosového prostředí
- protokoly řízení přístupu:
 - **protokoly neřízeného přístupu** – Aloha, CSMA/CD, CSMA/CA
 - **protokoly řízeného přístupu** – založeny na rezervacích, vyptávání se, tokenech, atp.
 - **protokoly multiplexově-orientovaného přístupu** – FDMA, TDMA, atd.

Vrstva datového spoje – L2 síť

- lokální počítačové síť (LANs)
 - systematická topologie pro jednoduché síť
 - topologie = fyzické uspořádání stanic na médiu
 - sběrnice, kruh, hvězda, strom, mesh atp.
 - rozlehlejší síť tvořeny vzájemným propojováním jednoduchých topologií
- **kolizní doména**
 - určena stanicemi sdílejícími přenosové médium
 - kdykoliv začne v kolizní doméně více stanic vysílat, dojde ke **kolizi** (znehodnocení signálu ⇒ nutnost opakování přenosu)

Vrstva datového spoje – L2 síť

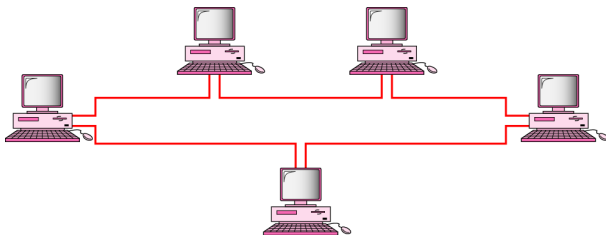
Sběrníková topologie (**bus topology**)



- relativně jednoduše instalovatelná
- kolizní doména tvořena všemi připojenými stanicemi
- CSMA/CD jako protokol řízení přístupu k médiu
- náchylná k defektům (výpadek kabelu = výpadek celé sítě)

Vrstva datového spoje – L2 síť

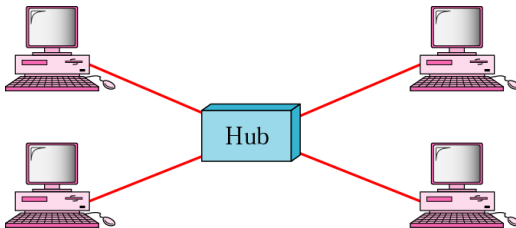
Kruhá topologie (**ring topology**)



- všechny zprávy putují v jednom směru
- kolizní doména tvořena všemi připojenými stanicemi
- právo vysílat určuje metoda „peška“
- velmi náchylná k defektům (výpadek kabelu/zařízení = výpadek celé sítě)

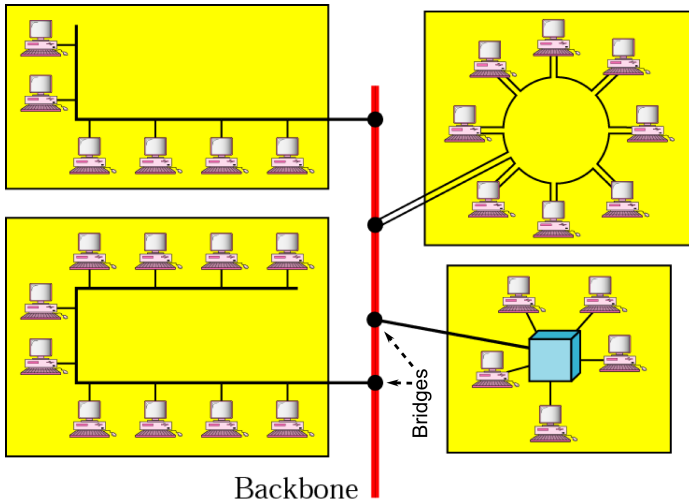
Vrstva datového spoje – L2 síť

Hvězdicová topologie (**star topology**)



- centrální propojovací bod (hub, bridge, switch)
- hůře instalovatelná
- kolizní doména v závislosti na propojovacím bodu
 - **hub** – (L1) – kolizní doména = všechny připojené stanice
 - **bridge, switch** – (L2) – kolizní doména = 2 sousedící stanice
- nepříliš náchylná k defektům
 - (výpadek kabelu = výpadek pouze daného zařízení)

Vrstva datového spoje – L2 síť (Ilustrace)



Vrstva datového spoje – Rekapitulace

- zajišťuje přenos rámců mezi dvěma komunikujícími uzly (určeny MAC adresami) propojenými sdíleným přenosovým médiem
 - se zajištěním spolehlivosti přenosu
 - s ochranou přijímajícího uzlu proti zahlcení
 - s řízením přístupu k médiu (MAC protokoly)
- L2 síť (LANs):
 - sběrníková, kruhová, hvězdicová topologie
 - základní stavební prvky pro rozsáhlé sítě: můstky, switche

Síťová vrstva – Přehled

ISO / OSI

Aplikační vrstva
Síťové aplikace

Prezentační vrstva
Reprezentace dat

Relační vrstva
Relace, meziuzlová komunikace

Transportní vrstva
End-to-end spoje, zajištění spolehlivosti

Síťová vrstva
Výběr cesty a IP (logické adresování)

Vrstva datového spoje
MAC a LLC (fyzické adresování)

Fyzická vrstva
Přenosová média, signály, přenos binárních dat

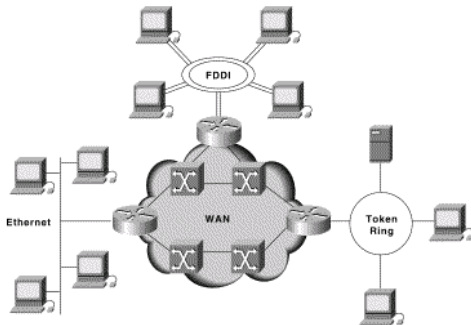
Proč nestačí L2?

- nemožnost vybudování geograficky libovolně rozlehlé sítě
- neuniformní prostředí

Co nás nyní čeká...

- představení L3, poskytované služby
- Internetworking, modely zajištění síťových služeb
- adresace na L3, přidělování adres
- protokoly IPv4, ARP, ICMP
- protokoly IPv6, ICMPv6
- směrování, směrovací techniky

Síťová vrstva z pohledu sítě – kde se pohybujeme?



- propojování lokálních sítí do komplexních sítí (např. Internet)
- komunikace mezi „libovolnými“ stanicemi
 - skrze více samostatných fyzických sítí (LANs)
 - tzv. **host-to-host delivery**

Síťová vrstva – Úvod

- **Síťová vrstva:**
 - poskytuje služby pro **transportní vrstvu**:
 - přijímá **segmenty** od transportní vrstvy, které transformuje do **paketů**
 - ve spolupráci s vrstvou datového spoje zajišťuje přenos paketů mezi komunikujícími uzly (**i mezi různými fyzickými LAN sítěmi**)
 - logicky spojuje samostatné heterogenní LAN sítě
 - vyšším vrstvám poskytuje iluzi uniformního prostředí jediné velké sítě (**WAN – Wide Area Network**)
 - poskytuje možnost jednoznačné identifikace (adresace) každého PC/zařízení na Internetu
 - zajišťuje **směrování** procházejících paketů
 - ve spolupráci s vrstvou datového spoje mapuje adresy síťové vrstvy na fyzické adresy (MAC adresy)
 - další služby: multicast

Síťová vrstva – Služby

- **Propojování fyzických sítí (Internetworking)**
 - iluze uniformního prostředí jediné velké sítě
- **Tvorba paketů (Packetizing)**
 - přijaté segmenty transformovány na pakety (IP protokol)
- **Fragmentace paketů (Fragmenting)**
 - rozdělování pakety podle vlastností schopností sítě
- **Adresace (Addressing)**
 - adresy entit síťové vrstvy – tzv. **IP adresy**, jedinečné skrze celou síť
 - pakety obsahují zdrojovou a cílovou IP adresu komunikujících
- **Mapování IP adres na/z fyzické adresy (Address Resolution)**
 - ARP, RARP protokoly
- **Směrování (Routing)**
 - nalezení nejvhodnější cesty mezi komunikujícími, reakce na chyby
- **Metody základního monitoringu stavu sítě (Control Messaging)**
 - základní informace o nedoručitelnosti paketů, stavu sítě, uzlů, atp.
 - ICMP protokol

Síťová vrstva – Služby

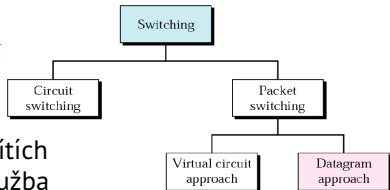
Propojování sítí (Internetworking)

- vzájemné propojování celých sítí i jednotlivých kabelových segmentů (hierarchie)
- propojením vzniká tzv. **internetwork**, zkráceně **internet**
 - **internet** = jakékoliv propojení dvou či více sítí
 - **Internet** = jméno jedné konkrétní sítě (celosvětového Internetu)
- důvody pro internetworking:
 - překonání technických omezení/překážek – např. omezený dosah kabelových segmentů
 - optimalizace fungování sítě – snaha regulovat tok dat, zamezení zbytečného šíření provozu
 - zpřístupnění vzdálených zdrojů – přístup ke vzdáleným serverům
 - zvětšení dosahu poskytovaných služeb – elektronická pošta, internetové telefonování, ...

Síťová vrstva – Internetworking

Modely zajištění síťových služeb

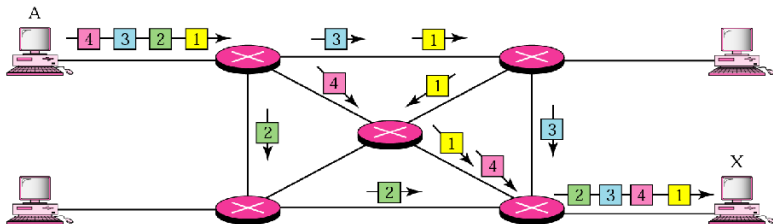
- přepínání okruhů (**Circuit Switching**):
 - ustavení přímého fyzického spojení mezi odesílatelem a příjemcem
 - bez potřeby paketizace
 - vrstva L1, využito ve spojovaných sítích
 - spojovaná (**connection-oriented**) služba
- přepínání paketů (**Packet Switching**):
 - zasílání nezávislých datových jednotek (paketů)
 - **virtuální kanály (Virtual Circuits Approach)**:
 - na začátku přenosu ustavena cesta (implementováno na L2/L3)
 - všechny pakety jedné relace putují po stejné trase
 - spojovaná (**connection-oriented**) služba
 - **datagramový přístup (Datagram Approach)**:
 - každý paket obsluhován zcela nezávisle na ostatních
 - nespojovaná (**connectionless**) služba
 - pakety jsou zde nazývány **datagramy**
 - Internet



Síťová vrstva – Internetworking

Datagramový přístup

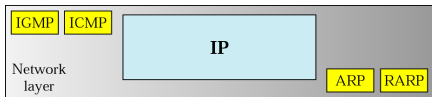
Internet na síťové vrstvě využívá **datagramový přístup** k přepínání paketů, komunikace je **nespojovaná**.



Obrazek: Ilustrace datagramového přístupu k přepínání paketů.

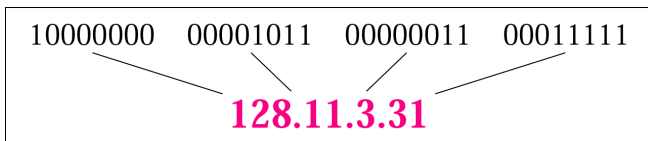
Internet Protocol (IP protokol)

- nejrozšířenější protokol síťové vrstvy
 - doprava dat (datagramů) na místo jejich určení, a to i přes mezilehlé uzly (směrovače) – **host-to-host delivery**
 - uzly/rozhraní v rámci IP protokolu jednoznačně identifikovány IP adresami
 - využívá **datagramový přístup** k přepínání paketů, komunikace je **nespojovaná**
 - ⇒ směrování (příští přednáška)
 - poskytuje nespolehlivou (tzv. **best-effort**) službu
 - doplněn dalšími podpůrnými protokoly (ICMP, ARP, RARP, IGMP)
 - ošetření nestandardních situací, šíření informací potřebných ke korektnímu směrování, identifikace rozhraní na LAN atd.
- navržen a standardizován ve dvou verzích:
 - **Internet Protocol verze 4 (IPv4)** – 1981, RFC 791
 - **Internet Protocol verze 6 (IPv6)** – 1998, RFC 2460



IPv4 – Adresace

- požadavek **jednoznačné identifikace** každého zařízení připojeného k Internetu
- nutnost **systematického přidělování adres**
 - za účelem snadnějšího směrování
- každému zařízení/rozhraní přiřazena **Internetová adresa (IP adresa)**
 - **IPv4 adresa** (32 bitů) vs. **IPv6 adresa** (128 bitů)



IPv4 – Adresace

Typy adres

- **Individuální (unicast) adresy** – identifikace jednoho síťového rozhraní
 - identifikace jediného odesílatele/příjemce
- **Broadcast adresy** – slouží pro zasílání dat všem možným příjemcům na dané LAN („all-hosts broadcast“)
 - zdrojová adresa datagramu (identifikace odesílatele) je unicastová
- **Skupinové (multicast) adresy** – slouží pro adresování skupiny příjemců (síťových rozhraní), kteří o data **projevili zájem**
 - data směrovači rozesílána všem členům skupiny
 - zdrojová adresa datagramu (identifikace odesílatele) je unicastová

IPv4 – Fragmentace datagramů

■ **situace:**

- zdrojový uzel chce odeslat datagram, který je větší než MTU výstupní linky
- směrovač přijme datagram, který je větší než MTU výstupní linky

■ **řešení:** provedení tzv. **fragmentace IP datagramu**

- původní datagram je rozdělen na několik menších datagramů (tzv. **fragmenty**)
 - každý fragment získá svou vlastní IP hlavičku (= stane se z něj nový, plnohodnotný datagram)
 - fragmenty na cílovém uzlu složeny do původního datagramu (před předáním transportnímu protokolu)
- ### ■ složení fragmentů do původního datagramu vyžaduje:
- identifikaci datagramu, kterému fragmenty náleží
 - znalost počtu fragmentů
 - znalost pozice každého fragmentu v původním datagramu

IPv4 – Internet Control Message Protocol (ICMP)

- IP protokol poskytuje nespolehlivou (best-effort) službu
 - bez mechanismů pro informování odesílatele o vzniklých chybách
 - bez podpůrných mechanismů pro zjišťování stavu sítě
- **Internet Control Message Protocol (ICMP)**
 - RFC 792
 - doprovodný protokol IP protokolu
 - poskytuje informace o chybách při přenosu IP datagramů
 - poskytuje základní informace o stavu sítě
- např.
 - oznamy o chybách:
 - **Destination unreachable** – „Destination“ může být protokol, port, uzel nebo celá síť
 - **Time exceeded** – informace o vypršení TTL či informace o vypršení času pro znovusložení fragmentů IP datagramu
 - dotazy na stav sítě/uzlu:
 - **Echo request/reply** – požadavek na odpověď

IP protokol verze 6 (IPv6) – Proč nový protokol?

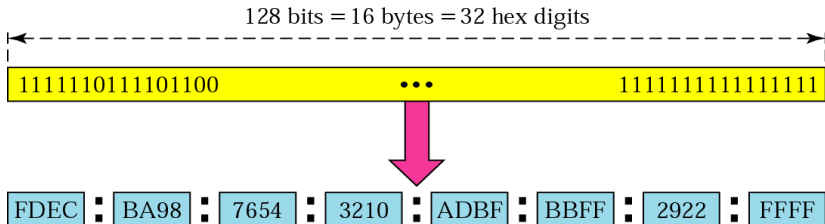
- **hlavní impuls pro návrh nového IP protokolu:** relativně rychlé vyčerpávání adresního prostoru IPv4 protokolu
- další důvody: problémy IPv4, které vyvstaly s rozvojem Internetu, zejména
 - slabá podpora přenosů aplikací reálného času
 - žádná podpora zabezpečené komunikace na úrovni IP
 - žádná podpora autokonfigurace zařízení
 - žádná podpora mobility
 - atp.
- (mnoho vlastností do IPv4 zpětně doimplementováno)

IP protokol verze 6 (IPv6) – Vlastnosti

- **rozšířený adresní prostor** – 128-bitová IPv6 adresa, 2^{128} jedinečných adres
- **jednodušší formát hlavičky** – základní 40B hlavička obsahující pouze nejnútnejší informace
- **možnosti dalšího rozšíření** – skrze tzv. **rozšiřující hlavičky**
- **podpora přenosů reálného času** – značkování toků, prioritizace provozu
- **podpora zabezpečení přenosu** – podpora autentizace, šifrování a verifikace integrity přenášených dat
- **podpora mobility** – skrze tzv. **domácí agenty**
- **podpora autokonfigurace zařízení** – stavová a bezstavová konfigurace

IPv6 – Adresace

- adresy využívané protokolem IPv6 (viz dále)
- (prozatím) finální řešení nedostatku IP adres
- IPv6 adresa má 128 bitů (= 16 bajtů):
 - 2^{128} možných adres ($\approx 3 \times 10^{38}$ adres $\Rightarrow \approx 5 \times 10^{28}$ adres na každého obyvatele Země)
 - hexadecimální zápis místo dekadického (po dvojicích bajtů oddělených znakem „:“)



IPv6 – Adresace

Zkracování zápisu

Úvodní nuly lze ze zápisu každé skupiny vynechat:

- 0074 lze psát jako 74, 000F jako F, ...
- 3210 **nelze** zkracovat!

Unabbreviated

FDEC : BA98 : 0074 : 3210 : 000F : BBFF : 0000 : FFFF



FDEC : BA98 : 74 : 3210 : F : BBFF : 0 : FFFF

Abbreviated

Sekvence po sobě jdoucích nulových skupin lze vynechat:

- vždy však **pouze jednu** sekvenci takovýchto nulových skupin!

Abbreviated

FDEC : 0 : 0 : 0 : 0 : BBFF : 0 : FFFF



FDEC : : BBFF : 0 : FFFF

More Abbreviated

IPv6 – Adresace

Typy adres

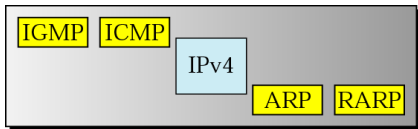
- **Individuální (unicast) adresy** – totéž co v IPv4, identifikace jednoho síťového rozhraní
- **Skupinové (multicast) adresy** – totéž co v IPv4, slouží pro adresování skupin počítačů či jiných síťových zařízení
 - data jsou vždy doručena všem členům skupiny
 - prefix `ff00::/8`
- **Výběrové (anycast) adresy** – novinka v IPv6
 - také označují skupinu příjemců
 - data se však doručí jen jedinému jejímu členovi (tomu, který je nejbližší)

- broadcast adresy IPv4 protokolu se v IPv6 nevyžívají
 - nahrazeny speciálními multicastovými skupinami (např. všechny uzly na dané lince)

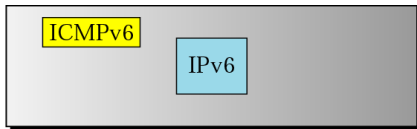
IPv6 – ICMP protokol verze 6

■ ICMP protokol verze 6 (ICMPv6)

- založen na stejných principech/mechanismech jako ICMPv4
- navíc zahrnuje funkcionalitu protokolů ARP a IGMP
 - s využitím **Neighbour Discovery** protokolu operujícím nad ICMPv6



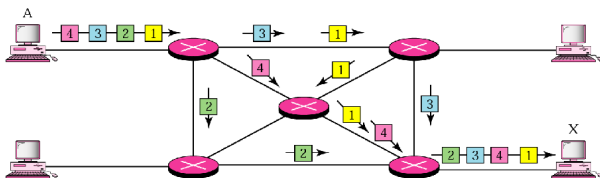
Network layer in version 4



Network layer in version 6

Síťová vrstva – Směrování

- **směrování (Routing)** = proces nalezení cesty mezi dvěma komunikujícími uzly
 - cesta musí splňovat určité omezující podmínky
 - ovlivňující faktory:
 - **statické:** topologie sítě
 - **dynamické:** zátěž sítě



Směrování – Problém globálního pohledu

- globální znalost topologie celé sítě je problematická
 - je složité ji získat
 - když už se to podaří, není aktuální
 - musí být lokálně relevantní
- lokální představu o topologii reprezentuje směrovací tabulka
- rozpor mezi lokální a globální znalostí může způsobit
 - cykly (černé díry)
 - oscilace (adaptace na zátěž)

Směrování – Cíl

- úkolem směrování je:
 - vyhledávat optimální směrovací trasy
 - kriteriem optimality je metrika
 - dopravit datový paket určenému adresátovi
- zpravidla se nezabývá celou cestou paketu
 - směrovač řeší jen jeden krok – komu paket předat jako dalšímu
 - někomu “blíže” cíli
 - tzv. **hop-by-hop**
 - ten pak rozhoduje, co s paketem udělat dál

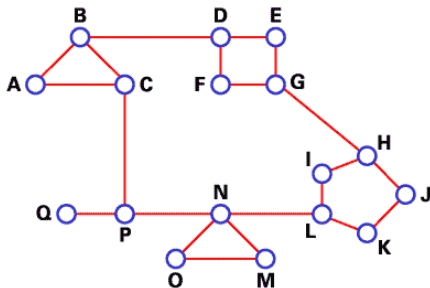
Směrování – Směrovací tabulky

- základní datovou strukturou je **směrovací tabulka (routing table)**
 - sada ukazatelů, podle kterých se rozhoduje, co udělat s kterým paketem
 - obsahují cesty k „prefixům“
 - počáteční IP adresa a blok
 - agregace záznamů – hledá se nejdelší prefix, který vyhovuje požadavku
 - existence více vyhovujících prefixů ⇒ použije se nejdelší
 - tzv. **Longest-prefix Match Algorithm**

	Mask	Destination address	Next-hop address	Interface
	/8	14.0.0.0	118.45.23.8	m1
Host-specific →	/32	192.16.7.1	202.45.9.3	m0
	/22	193.14.4.0	84.12.6.20	m1
	/24	193.14.5.0	84.78.4.12	m2
Default →	/0	/0	145.11.10.6	m0

Směrování – Matematický pohled

- na směrování lze nahlížet jako na problém teorie grafů
- síť reprezentována grafem, kde:
 - uzly reprezentují směrovače (identifikovány svými IP adresami)
 - hrany reprezentují vzájemné propojení směrovačů (linku)
 - ohodnocení hran = cena komunikace
 - **cíl:** nalezení minimální cesty v grafu mezi libovolnými dvěma uzly



Směrování – Žádané vlastnosti směrovacího algoritmu

Žádané vlastnosti směrovacího algoritmu:

- správnost
- jednoduchost
- efektivita a škálovatelnost
 - minimalizace množství řídicích informací (\approx 5% provozu!)
 - minimalizace velikosti směrovacích tabulek
- robustnost a stabilita
 - nezbytný je distribuovaný algoritmus
- spravedlivost (fairness)
- optimálnost
 - **“Co je to nejlepší cesta?”**

Směrování – Základní přístupy

Členění dle způsobu vytvoření/udržování směrovací tabulky:

- **statické (neadaptivní)**
 - administrátorem ručně editované záznamy
 - vhodné pro statickou topologii
- **dynamické (adaptivní)** – reagují na změny v síti
 - složité (většinou distribuované) algoritmy
 - např.
 - **centralizované** – vše řídí centrum
 - **izolované** – každý sám za sebe
 - **distribuované** – kooperace uzlů

Směrování – Další možná členění

distribuované

vs. centralizované

"krok za krokem"

vs. zdrojové

deterministické

vs. stochastické

jedno

vs. více cestné

dynamický

vs. statický výběr cest

INTERNET

Směrování – Základní distribuované směrování

Třídy distribuovaných směrovacích protokolů:

- **Distance Vector (DV)** – Bellman-Fordův algoritmus
 - sousední směrovače si v pravidelných intervalech či při topologické změně (např. výpadek zařízení) vyměňují kompletní kopie svých směrovacích tabulek
 - na základe obsahu přijatých updatů si pak doplňují nové informace a inkrementují své **distance vektor číslo**
 - metrika udávající počet hopů k dané síti
 - čili **“všechny informace jen svým sousedům”**
- **Link State (LS)**
 - jednotlivé směrovače si zasílají pouze informace o stavu linek, na něž jsou bezprostředně připojeni
 - udržují si tak kompletní informace o topologii dané sítě – zařízení jsou si vědoma všech ostatních zařízení na síti
 - pak se počítá nejkratší cesta (Dijkstruv algoritmus)
 - čili **“informace o svých sousedech všem”**

Směrování – Distance Vector

Protokol RIP

- hlavní představitel DV směrování
 - RIPv1 (RFC 1058)
 - RIPv2 (RFC 1723) – přidává např. autentizaci směrovacích informací
- sítě identifikovány s využitím mechanismu CIDR
- jako metrika se využívá počet hopů
 - přenos paketu mezi 2 sousedními směrovači má délku 1
 - nekonečno = 16
 - \Rightarrow nelze použít pro sítě s minimálním počtem hopů mezi libovolnými dvěma směrovači > 15
- směrovače zasílají informaci každých 30 sekund
 - triggered update při změně stavu hrany
 - časový limit 180s (detekce chyb spojení)
- použití:
 - vhodné pro malé sítě a stabilní linky bez redundance

Směrování – Link State

Protokol OSPF

- **Open Shortest Path First**
- nejpoužívanější LS protokol současnosti
- metrika: **cena (cost)**
 - číslo (v rozsahu 1 až 65535) přiřazené ke každému rozhraní směrovače
 - čím menší číslo, tím má cesta lepší metriku (bude tedy preferována)
 - standardně je ke každému rozhraní přiřazena cena automaticky odvozená z šířky pásma daného rozhraní
 - $cost = 100000000 / bandwidth$ (ta v bitech za sekundu)
 - možno ručně měnit
- rozšíření:
 - autentizace zpráv
 - směrovací oblasti – další úroveň hierarchie
 - load-balancing – více cest se stejnou cenou

Směrování – Link State vs. Distance Vector

Link State

- **Složitost:**
 - každý uzel musí znát cenu každé linky v síti $\Rightarrow O(nE)$ zpráv
 - změnu ceny některé z linek potřeba vypropagovat na **všechny** uzly
- **Rychlost konvergence:**
 - $O(n^2)$ alg., zasílá $O(nE)$ zpráv
 - trpí na oscilace
- **Robustnost:**
 - špatně fungující/kompromitovaný směrovač může šířit nesprávné informace jen o k němu přímo připojených linkách
 - každý směrovač si přepočítává směrovací tabulky sám za sebe \Rightarrow odděleno od vlastního šíření informací \Rightarrow forma robustnosti
- **Použití:**
 - vhodné i pro rozsáhlé sítě

Distance Vector

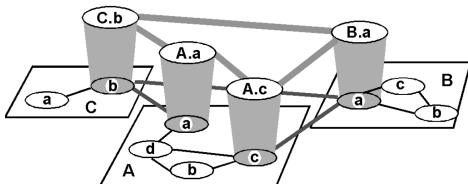
- **Složitost:**
 - po změně ceny některé z linek je toto zapotřebí vypropagovat jen **nejbližšímu sousedovi**; dále se propaguje jen tehdy, pokud daná změna znamená změnu stromu nejkratších cest
- **Rychlost konvergence:**
 - může konvergovat pomaleji než LS
 - problémy se směrovacími cykly, **count-to-infinity** problém
- **Robustnost:**
 - nesprávný výpočet je postupně šířen sítí \Rightarrow může znamenat "zmatení" ostatních směrovačů a nesprávně vypočtené směrovací tabulky
- **Použití:**
 - vhodné jen pro menší sítě

Autonomní systémy

- cílem rozdělení Internetu na **autonomní systémy** je
 - snížení směrovací reže
 - jednodušší směrovací tabulky, snížení množství vyměňovaných směrovacích informací, atp.
 - zjednodušení správy celé sítě
 - správa jednotlivých internetů různými organizacemi
- autonomní systémy = domény
 - každému AS/doméně přiřazen 16bitový identifikátor
 - **Autonomous System Number (ASN)** – RFC 1930
 - přiřazuje organizace **ICANN (Internet Corporation For Assigned Names and Numbers)**
 - odpovídají administrativním doménám
 - sítě a směrovače uvnitř jednoho AS spravovány jednou organizací
 - např. CESNET, PASNET, ...
 - dělení v závislosti na způsobu připojení AS do sítě:
 - **Stub AS**
 - **Multihomed AS**
 - **Transit AS**

Směrování mezi autonomními systémy

- oddělené směrování z důvodů škálovatelnosti
 - intradoménové – **interior routing**
 - směrování uvnitř AS
 - plně pod kontrolou správce AS
 - primárním cílem výkon
 - tzv. **Interior Gateway Protocols (IGP)** (např. RIP, OSPF)
 - interdoménové/mezidoménové – **exterior routing**
 - směrování mezi AS
 - primárním cílem podpora definovaných politik a škálovatelnost
 - tzv. **Exterior Gateway Protocols (EGP)** (např. EGP, BGP-4)
- nutná spolupráce interior a exterior směrovacích protokolů



Směrování mezi autonomními systémy – Exterior Routing

Protokol BGP

- **Border Gateway Protocol**
 - aktuálně verze 4 (BGP-4)
- navržen v důsledku růstu Internetu a požadavků na podporu komplexnějších topologií
 - podporuje redundantní topologie, vypořádá se s cykly
- využívá **Path Vector** směrování
 - nevyměňují se ceny cest, ale popis celých cest zahrnující všechny skoky
- umožňuje definici pravidel směrování
- pracuje nad spolehlivým protokolem (TCP)
- používá CIDR pro agregaci cest

IP Multicast

Klasické řešení skupinové komunikace v síti.

- Každým spojem nejvýše jedna kopie dat
- Vlastnost sítě (hop by hop, nikoliv end-to-end služba)
- Doručení nezaručené (best effort, UDP, skupinová adresa)
- Rozsah šíření omezen TTL (Time To Live) paketů

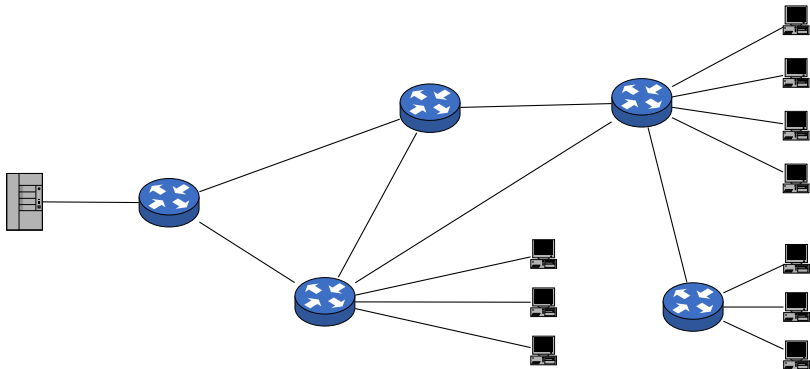
Jak identifikovat skupinu?

- \Rightarrow multicastová IP adresa
 - **IPv4**: třída D (224.0.0.0 – 239.255.255.255)
 - **IPv6**: prefix ff00::/8

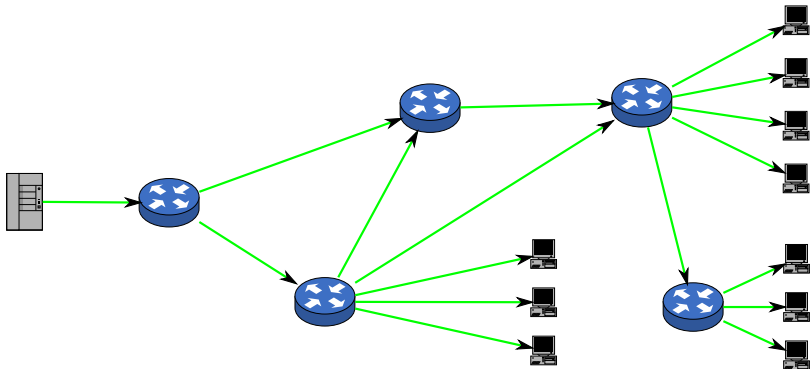
Dva základní přístupy k multicastovému směrování:

- **Source Based Tree**
- **Shared Tree (Core Based Tree)**

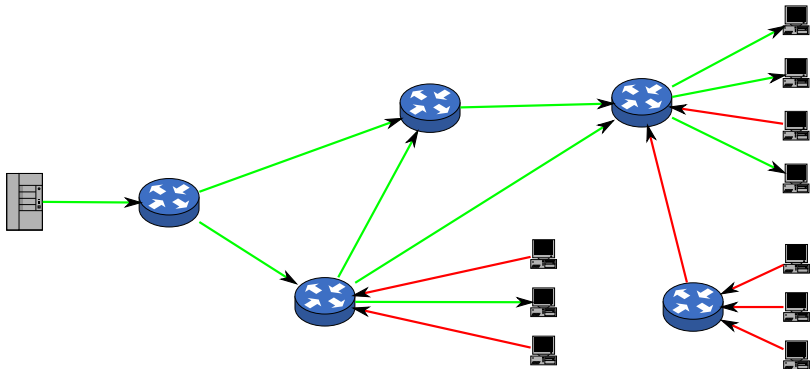
IP Multicast – Source Based Tree



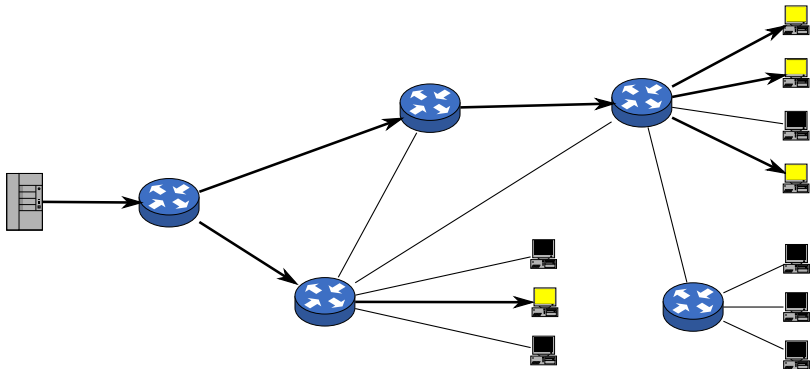
IP Multicast – Source Based Tree



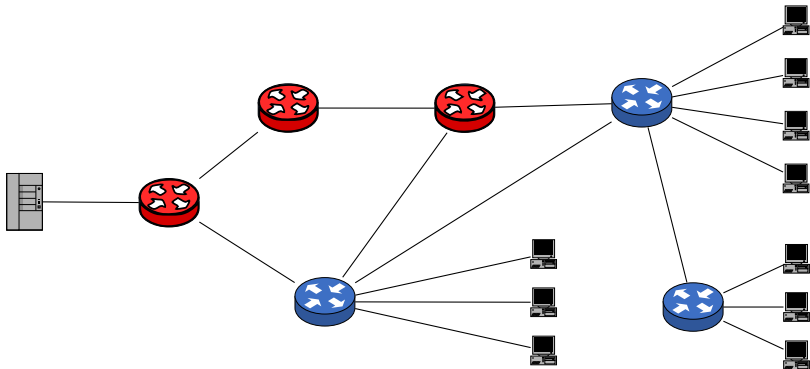
IP Multicast – Source Based Tree



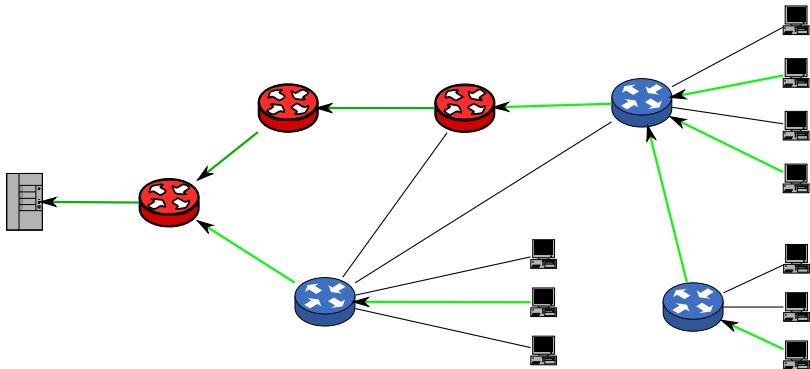
IP Multicast – Source Based Tree



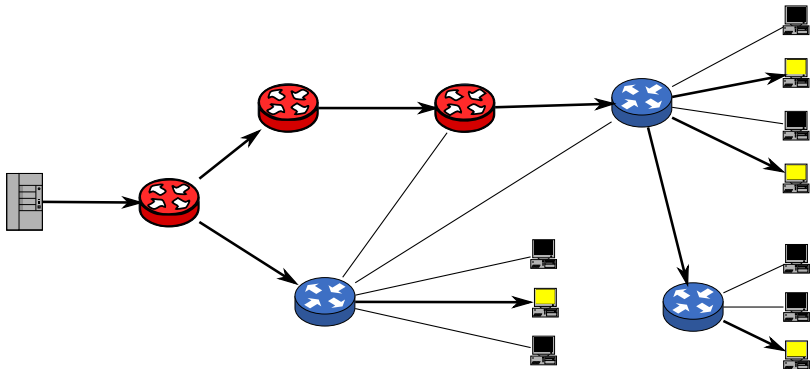
IP Multicast – Core Based Tree



IP Multicast – Core Based Tree



IP Multicast – Core Based Tree



IP Multicast – Source Based Tree vs. Core Based Tree

Source Based Tree

- Aktivita shora od zakládajícího
- Periodický broadcast
- Ořezávání větví bez členů
- Omezení šířky – TTL
- Pro úzce lokalizované skupiny
- Nevýhoda: reže, záplava broadcasty
- Protokoly: DVMRP (RIP), MOSPF (OSPF), PIM-DM

Core Based Tree

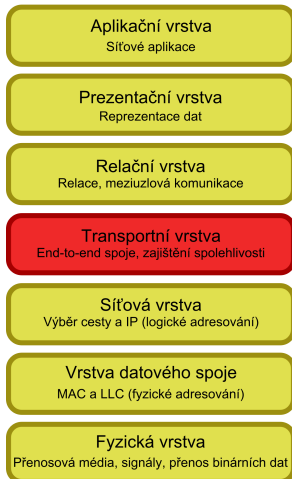
- Ustaveno jádro – body setkání (MP)
- Zájemce o skupinu kontaktuje MP
- Aktivita zdola od příjemce
- Redukce broadcastu → lépe škáluje
- Nevýhoda: závislost na dostupnosti jádra
- Protokoly: CBT, PIM-SM (protokolově nezávislé)

Síťová vrstva – Résumé

- logicky spojuje samostatné heterogenní LAN sítě
 - poskytuje iluzi uniformního prostředí jediné velké sítě
- poskytuje možnost jednoznačné identifikace (= adresace) každého zařízení na Internetu
- zajišťuje směrování procházejících paketů
- další služby:
 - základní monitoring sítě
 - multicast
- **další informace:**
 - PB156: Počítačové sítě (doc. Hladká)
 - PA159: Počítačové sítě a jejich aplikace I. (prof. Matyska, doc. Hladká)
 - grafové algoritmy – PB165: Grafy a sítě (prof. Matyska, doc. Hladká, dr. Rudová)
 - atd.

L4. Transportní vrstva – Přehled

ISO / OSI



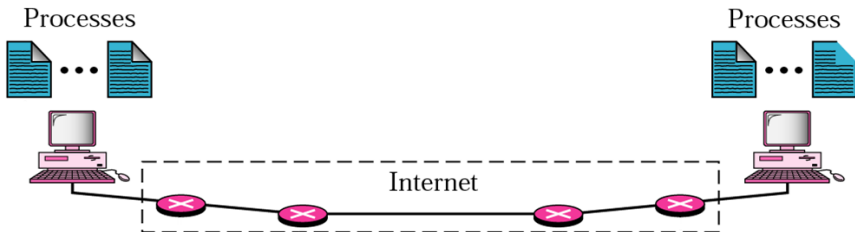
Proč nestačí L3?

- nemožnost identifikovat aplikaci, které jsou data určena
 - na každém uzlu by tak mohla běžet maximálně jedna aplikace
- neřeší defekty sítě (ztrátu/znásobení datagramu, zahlcení sítě, atp.)

Co nás nyní čeká...

- představení L4, poskytované služby
- protokoly UDP, TCP

L4 z pohledu sítě – kde se pohybujeme?



- komunikace konkrétních aplikací (identifikovány transportní vrstvou) na konkrétních uzlech sítě (identifikovány síťovou vrstvou)
 - na uzlech tak může běžet více služeb
- možnosti zajištění spolehlivého přenosu nad nespolehlivou (best-effort) IP sítí

Transportní vrstva – Úvod

Transportní vrstva:

- poskytuje služby pro **aplikační vrstvu**:
 - přijímá data odesílací aplikace, které transformuje do **segmentů**
 - přijaté segmenty pak předává cílové aplikaci
- ve spolupráci se síťovou vrstvou zajišťuje doručení dat (segmentů) mezi komunikujícími **aplikacemi/procesy**
 - s případným zajištěním spolehlivosti přenosu
 - poskytuje jim logický komunikační kanál
 - iluze fyzického propojení (přímého komunikačního kanálu)
 - tzv. **process-to-process delivery**
- nejnižší vrstva poskytující tzv. **end-to-end** služby
 - hlavičky generované na straně odesílatele jsou interpretovány “jen” na straně příjemce
 - směrovače vidí data transportní vrstvy jako payload přenášených paketů

Transportní vrstva – Služby

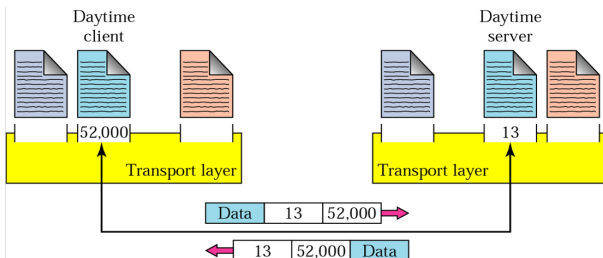
- **Tvorba paketů (Packetizing)**
 - aplikací zasláná data transformována na pakety (s přidanou transportní hlavičkou)
- **Řízení spojení (Connection Control)**
 - **spojované (connection-oriented)** a **nespojované (connectionless)** služby
- **Adresace (Addressing)**
 - adresy entit transportní vrstvy (= síťových aplikací/služeb) – tzv. **porty**
 - pakety obsahují zdrojový a cílový port (identifikaci zdrojové a cílové aplikace)
 - aplikace tak jsou v síti jedinečně identifikovány dvojicí **IP_adresa:port**

Transportní vrstva – Služby

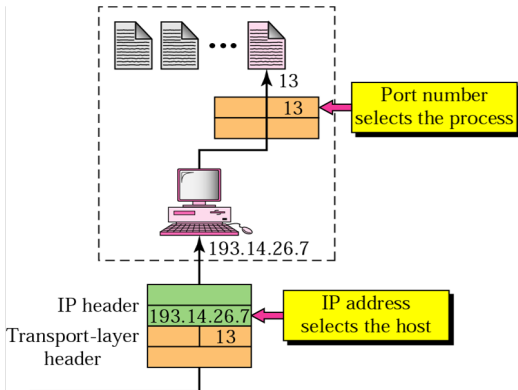
- **Zajištění spolehlivosti přenosu (Reliability)**
 - řízení toku (Flow Control) a řízení chyb (Error Control)
 - na nižších vrstvách poskytováno node-to-node, zde **end-to-end**
 - zajištění spolehlivosti nad **best-effort** službou (IP)
- **Řízení zahlcení sítě (Congestion Control) a zajištění kvality služby (Quality of Service, QoS)**

Transportní vrstva – Adresace (porty) I.

- adresy na L4 – **čísla portů (ports, port numbers)**
 - \approx adresy služeb
 - identifikují odesílací aplikaci na zdrojovém uzlu (identifikován IP adresou)
 - identifikují přijímající aplikaci na cílovém uzlu (identifikován IP adresou)
- identifikace portu **16bitovým číslem**
 - rozsah **0 – 65535**



Transportní vrstva – Adresace (porty) II.



Obrázek: Doručení dat cílové aplikaci – IP adresa a port.

Transportní vrstva – Spojované vs. Nespojované služby

Spojované služby

- na začátku přenosu ustaveno spojení (udržováno po celou dobu přenosu dat)
- pakety jsou číslovány
 - jejich doručení/nedoručení je explicitně potvrzováno

Nespojované služby

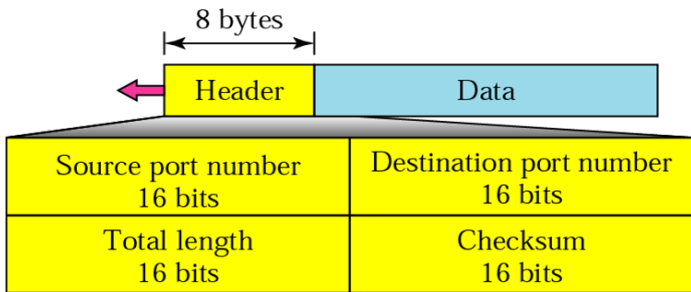
- pakety zasílány cílové aplikaci bez ustaveného spojení
- pakety nejsou číslovány (\Rightarrow nejsou ani potvrzovány)
 - mohou se ztratit, dorazit se zpožděním, dorazit mimo pořadí, atp.

User Datagram Protocol (UDP)

User Datagram Protocol (UDP)

- nejjednodušší transportní protokol poskytující **nespojovanou a nespolehlivou (= nezajištěnou)** službu
 - poskytuje **best-effort** službu
 - ke službám IP vrstvy přidává pouze process-to-process komunikaci a jednoduchou kontrolu chyb
 - případné zajištění spolehlivosti přenosu je na aplikaci
- **hlavní přednosti:** jednoduchost, minimální režie
 - žádná nutnost ustavení spojení (přináší zpoždění na začátku přenosu)
 - žádná nutnost uchovávání stavových informací na komunikujících stranách
 - malá hlavička
- vybrané aplikace:
 - procesy vyžadující jednoduchou komunikaci stylu “dotaz – odpověď” (služba DNS (Domain Name Service))
 - procesy/protokoly s interním řízením toku a kontrolou chyb (např. protokol TFTP (Trivial File Transport Protocol))
 - real-time přenosy
 - multicastové přenosy

UDP hlavička



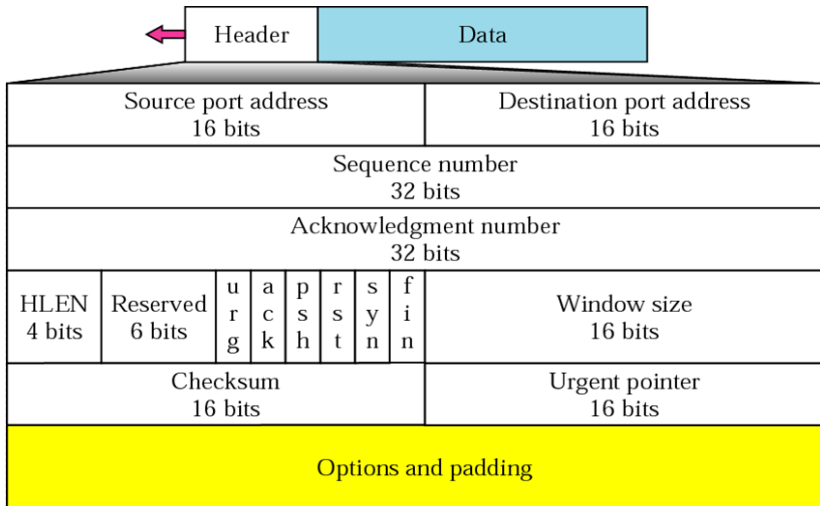
- **zdrojový port (source port)** – identifikace odesílací služby
- **cílový port (destination port)** – identifikace přijímající služby
- **délka UDP paketu (length)** – celková délka UDP paketu
- **kontrolní součet (checksum)** – kontrolní součet UDP paketu (hlavička + data)

Transmission Control Protocol (TCP)

Transmission Control Protocol (TCP)

- transportní protokol poskytující **spojovanou** a plně **spolehlivou (= zajištěnou)** službu
 - pokud je to možné, odeslaná data budou přijímající aplikaci doručena kompletní a ve správném pořadí
 - oproti UDP orientován na přenos proudu bytů (UDP orientováno na přenos bloků dat)
- před začátkem přenosu nutnost ustavení **spojení** mezi odesílatelem a přijímajícím
 - tzv. **handshake** před začátkem přenosu zahrnuje výměnu všech potřebných parametrů
 - spojení rozeznatelné jen na koncových uzlech (end-to-end služba)
 - směrovače tato spojení "nevidí"
 - ustavené spojení možno využít pro plně duplexní komunikaci
 - řídicí data přibalována do dat jdoucích opačným směrem (piggybacking)
 - spojení může být pouze **dvoubodové (point-to-point)**
 - komunikace mezi více partnery (ala multicast) není podporována

TCP hlavička I.



TCP hlavička II.

- **zdrojový port (source port)** – identifikace odesílací služby/aplikace
- **cílový port (destination port)** – identifikace přijímající služby/aplikace
- **sekvenční číslo (sequence number)** – sekvenční číslo segmentu
- **číslo potvrzovaného segmentu (acknowledgement number)**
 - číslo bajtu, který přijímající strana očekává jako následující
 - **piggybacking**
- **délka hlavičky (header length)** – délka TCP hlavičky ve 4B slovech
- **rezervovaná pole (reserved)**

TCP hlavička III.

- **řídící data (control)** – 6 bitů identifikujících nejrůznější řídicí informace

URG: Urgent pointer is valid	RST: Reset the connection
ACK: Acknowledgment is valid	SYN: Synchronize sequence numbers
PSH: Request for push	FIN: Terminate the connection



- **velikost okna (window size)** – velikost okna, které musí komunikující strana spravovat
 - určeno pro účely řízení toku (viz dále)
- **kontrolní součet (checksum)** – kontrolní součet TCP segmentu (hlavička + data)
- **urgentní data (urgent pointer)** – zasílání dat mimo pořadí
- **volby (options)**

TCP – Řízení toku vs. Řízení zahlčení I.

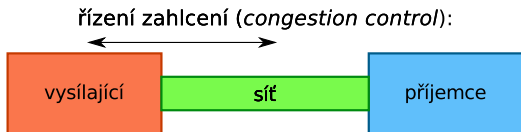
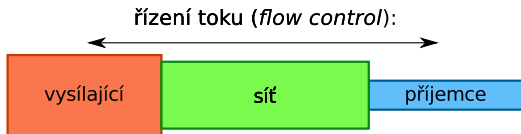
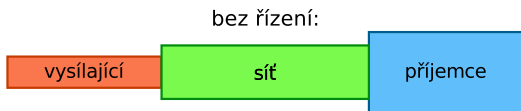
TCP řídí množství zasílaných dat tak, aby:

- **zabránilo zahlčení příjemce** = řízení toku (Flow Control)
- **zabránilo zahlčení sítě** = řízení zahlčení (Congestion Control)

Množství dat, které je možno zaslat do sítě je definováno:

- velikostí okna příjemce (řízení toku)
- velikostí tzv. **okna zahlčení (congestion window)** (řízení zahlčení)
 - na straně odesílatele
- množství skutečně vysílaných dat ohraničeno **menší hodnotou z obou jmenovaných**

TCP – Řízení toku vs. Řízení zahlcení II.



Transportní vrstva

Résumé

- zajišťuje komunikaci konkrétních aplikací
- s volitelnou spolehlivostí přenosu
 - protokol UDP pro rychlý, avšak nespolehlivý paketový přenos
 - pouze kontrola neporušenosti paketu kontrolním součtem
 - protokol TCP pro zcela spolehlivý proudový přenos dat
 - spolehlivost přenosu zajištěna opakovaným přeposíláním (ARQ mechanismy)
 - mechanismus pro řízení toku (zábrana zahlcení příjemce) – explicitní informace od příjemce
 - mechanismus pro řízení zahlcení (zábrana zahlcení sítě) – odhady dostupné kapacity sítě (algoritmus AIMD)
- **další informace:**
 - PB156: Počítačové sítě (doc. Hladká)
 - PA159: Počítačové sítě a jejich aplikace I. (doc. Hladká)
 - PA160: Počítačové sítě a jejich aplikace II. (prof. Matyska)

L7. Aplikační vrstva – Přehled

ISO / OSI



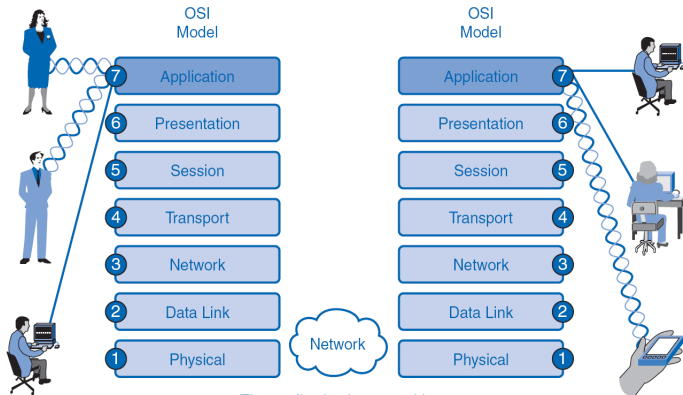
Proč nestačí L4?

- z pohledu sítě stačí, z pohledu uživatele potřebujeme síťové aplikace

Co nás nyní čeká...

- představení L7
- základní členění aplikací
- vybrané síťové aplikace

L7 z pohledu sítě – kde se pohybujeme?



The application layer provides the interface to the network.

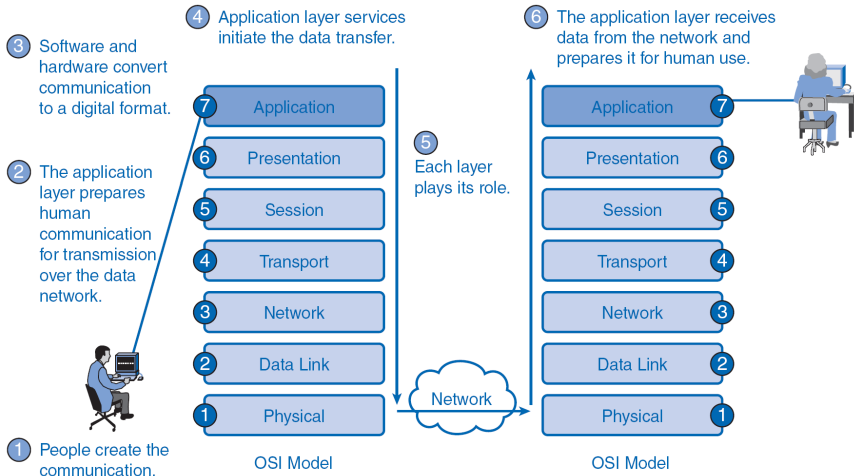
- aplikační programy – interface pro uživatele

Aplikační vrstva – Úvod I.

Aplikační vrstva:

- poskytuje služby pro **uživatele**:
 - aplikační programy (aplikace) specifické pro požadovaný účel
 - např. elektronická pošta, WWW, DNS, atd. atd.
 - aplikace = hlavní smysl existence počítačových sítí
- zahrnuje **síťové aplikace/programy** a **aplikační protokoly**
 - aplikační protokoly (HTTP, SMTP, atd.) jsou **součástí** síťových aplikací (web, email)
 - nejedná se o aplikace samotné
 - protokoly definují formu komunikace mezi komunikujícími aplikacemi
 - aplikační protokoly definují:
 - typy zpráv, které si aplikace předávají (**request/response**)
 - syntaxi přenášených zpráv
 - sémantiku přenášených zpráv (jednotlivých polí)
 - pravidla, kdy a jak aplikace zprávy vysílají

Aplikační vrstva – Úvod II.



Aplikační vrstva – Základní členění aplikací

Dle využitého komunikačního modelu:

- Client-Server model
 - Thin vs. Fat clients
- Peer-to-peer model

Dle přístupu k informacím:

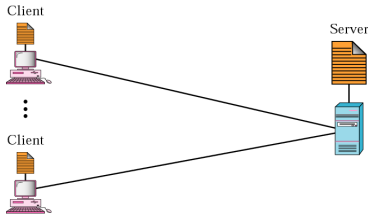
- pull model – přenos dat iniciován klientem
- push model – přenos dat iniciován serverem

Dle nároků na počítačovou síť:

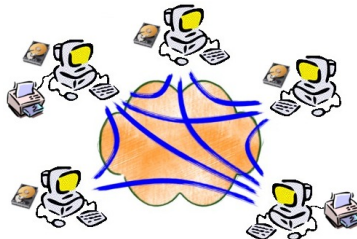
- aplikace s nízkými nároky na přenosovou síť
- aplikace s vysokými nároky na přenosovou síť

Aplikační vrstva – Client-Server vs. Peer-to-peer

Client-Server



Peer-to-peer



Aplikační vrstva – Résumé

- poskytuje služby pro uživatele
 - rozhraní mezi uživatelem a počítačovou sítí
- aplikace lze členit dle nejrůznějších hledisek
 - klient/server vs. peer-to-peer, pull vs. push model, nároky na počítačovou síť, atp.
- příklady stěžejních aplikací a aplikačních protokolů Internetu:
 - jmenná služba (DNS)
 - World-Wide-Web (HTTP)
 - elektronická pošta (SMTP)
 - přenos souborů (FTP)
 - multimediální přenosy (RTP/RTCP)
- **další informace:**
 - PA159: Počítačové sítě a jejich aplikace I. (doc. Hladká)
 - PA160: Počítačové sítě a jejich aplikace II. (prof. Matyska)
 - PV188: Principy zpracování a přenosu multimédií (doc. Hladká, dr. Liška, Ing. Šiler)