

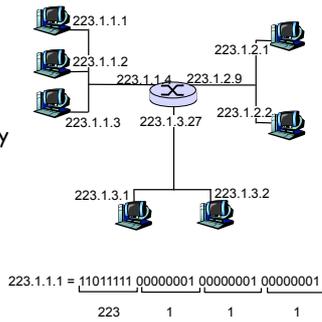
Cap. 4: Capa de red

- 4.1 Introducción
- 4.2 circuitos virtuales y datagramas
- 4.3 dentro de un router
- 4.4 IP: Internet Protocol
 - formato de datagramas
 - direccionamiento IPv4
 - ICMP
 - IPv6
- 4.5 Algoritmos de enrutamiento
 - Link state
 - Distance Vector
 - Enrutamiento jerárquico
- 4.6 Enrutamiento en Internet
 - RIP
 - OSPF
 - BGP
- 4.7 Broadcast y multicast

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-37

Direccionamiento IP: introducción

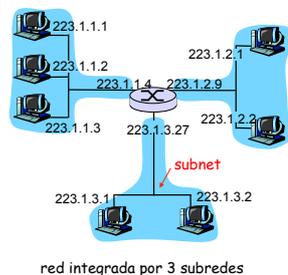
- dirección IP: identificador de 32-bit para una interfaz de host o router
- interfaz: conexión entre el host/router y el enlace físico
 - un router tiene típicamente muchas interfaces
 - un host tiene típicamente una sola interfaz
 - una dirección IP asociada a cada interfaz



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-38

Subredes

- dirección IP:
 - subred (bits de mayor orden)
 - host (bits de menor orden)
- ¿qué es una subred?
 - dispositivos cuya parte de subred de la dirección IP coincide...
 - ... pueden alcanzarse sin la intervención de un router (están en el "mismo cable", como una LAN hogareña)

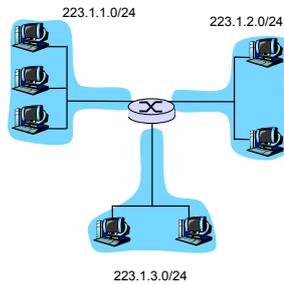


Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-39

Subredes

"Receta"

- Para determinar las subredes, desconectar cada interfaz de su host o router, creando islas de redes aisladas. Cada una de ellas en una **subred**.

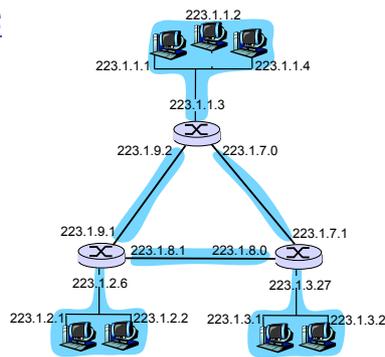


Máscara de subred: /24

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-40

Subredes

Cuántas?



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-41

direccionamiento IP: CIDR

CIDR: Classless InterDomain Routing

- porción de subred de la dirección de largo arbitrario
- formato de la dirección: **a.b.c.d/x**, donde x es el no. de bits en la parte de subred de la dirección



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-42

cómo obtener una dirección IP?

P: Cómo hace un host para obtener una dirección IP?

- "hard-coded" por el administrador de sistemas
 - Windows: "control-panel->network->configuration->tcp/ip->properties"
 - UNIX: /etc/rc.config o similar
- **DHCP:** Dynamic Host Configuration Protocol: obtención dinámica de una dirección, entregada por un servidor
 - "plug-and-play"

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-43

DHCP: Dynamic Host Configuration Protocol

objetivo: permite a un host obtener una dirección IP *dinámicamente* de un servidor cuando se une a la red

Renueva "lease" si la dirección está en uso

Permite reuso de direcciones (solo se mantiene una dirección mientras el host está conectado y "encendido")

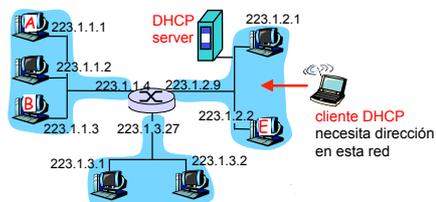
Soporte de usuarios móviles cuando "llegan" a una red

Características del DHCP:

- host hace broadcast de mensaje "DHCP discover"
- servidor DHCP responde con mensaje "DHCP offer"
- host pide una dirección IP con el mensaje "DHCP request"
- servidor DHCP envía dirección en mensaje "DHCP ack"

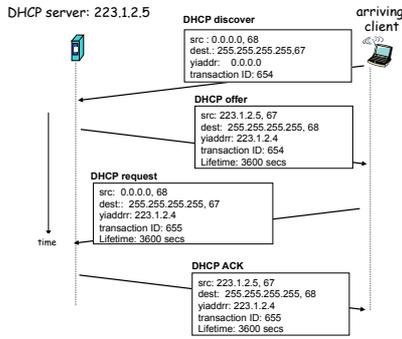
Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-44

Escenario DHCP cliente-servidor



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-45

Escenario DHCP cliente-servidor



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-46

cómo obtener una dirección IP?

P: como hace la red para obtener la parte de sudred de la dirección IP?

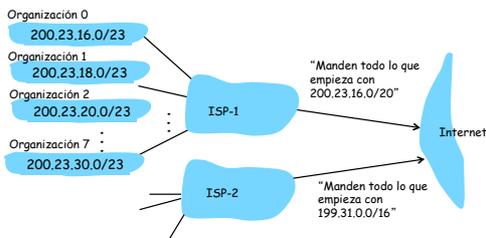
R: recibe una porción del espacio de direccionamiento de su proveedor (ISP)

Bloque del ISP	11001000	00010111	00010000	00000000	200.23.16.0/20
Organización 0	11001000	00010111	00010000	00000000	200.23.16.0/23
Organización 1	11001000	00010111	00010010	00000000	200.23.18.0/23
Organización 2	11001000	00010111	00010100	00000000	200.23.20.0/23
...
Organización 7	11001000	00010111	00011110	00000000	200.23.30.0/23

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-47

Direccionamiento jerárquico: agregación de rutas

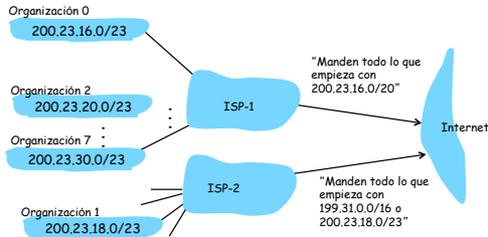
El direccionamiento jerárquico permite publicar en forma eficiente la información de enrutamiento:



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-48

Direccionamiento jerárquico: rutas más específicas

Organización 1 se mueve de ISP-1 a ISP-2



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-49

“gobierno” de la internet...

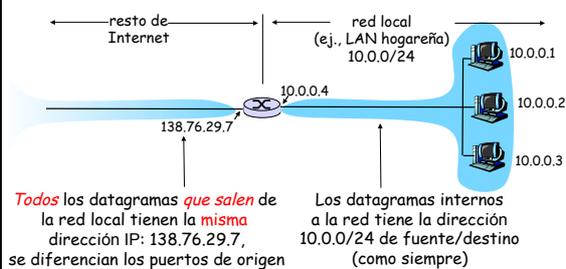
P: Cómo obtiene un ISP un bloque de direcciones?

R: ICANN: Internet Corporation for Assigned Names and Numbers

- asignar direcciones
- gestionar DNS
- asignar nombres de dominio, resolver disputas
- Regionalización
 - AFRINIC, RIPE NCC, ARIN, APNIC, LACNIC

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-50

NAT: Network Address Translation



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-51

NAT: Network Address Translation

- **Motivación:** la red local utiliza una sola dirección IP visto desde el mundo exterior:
 - no es necesario solicitar un rango de direcciones al ISP: solo una dir. IP para todos los dispositivos
 - se pueden cambiar direcciones de los dispositivos en la red local sin notificar al “resto del mundo”
 - Se puede cambiar de ISP sin modificaciones en la red local
 - los dispositivos en la red local no son “visibles” desde el mundo exterior (un extra de seguridad).

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-52

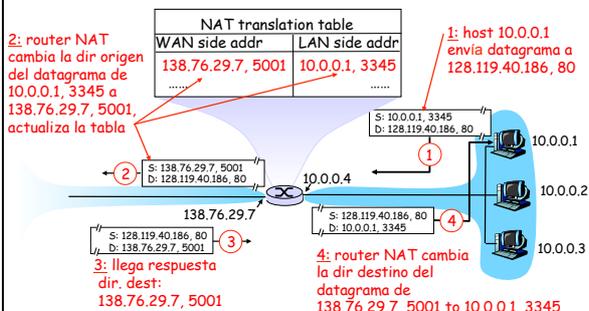
NAT: Network Address Translation

Implementación: un router NAT debe:

- *datagramas salientes:* *reemplazar* (dir IP origen, port #) de cada datagrama a (dir IP del NAT, new port #)
... clientes/servidores remotos responderán usando (NAT IP address, new port #) como destino.
- *recordar (en la NAT translation table)* cada par de traslaciones (dir IP origen, port #), (dir IP del NAT, new port #)
- *datagramas entrantes:* *reemplazar* (dir IP NAT, new port #) en campos destino al correspondiente (dir IP origen, port #) almacenado en la tabla de NAT

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-53

NAT: Network Address Translation



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-54

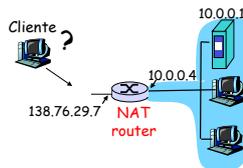
NAT: Network Address Translation

- campo *port-number* de 16 bits:
 - 60,000 conexiones simultáneas con una sola dirección IP!
- NAT es contradictorio:
 - los routers solo deberían procesar hasta capa 3
 - viola la abstracción de extremo a extremo
 - el NAT debe ser tenido en cuenta por los diseñadores de aplicaciones, por ej. P2P
 - la carencia de direcciones debería resolverse por métodos más "limpios", como IPv6

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-55

como atravesar un NAT?

- un cliente se quiere conectar al servidor con dirección 10.0.0.1
 - pero esa dir. es local a la LAN, no se puede usar como dir. de destino
 - Solo se puede usar la dir del NAT: 138.76.29.7
- solución 1: configuración estática de *port forwarding*
 - ej., (138.76.29.7, port 2500) siempre se traduce a 10.0.0.1 port 25000

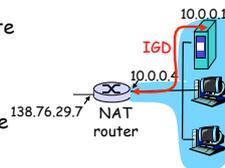


Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-56

como atravesar un NAT?

- solución 2: Universal Plug and Play (UPnP) Internet Gateway Device (IGD) Protocol. Permite a un host detrás de un NAT a:
 - ❖ aprender la dirección IP pública (138.76.29.7)
 - ❖ agregar/remover mapeos de puertos (con tiempos de lease)

es decir, automatiza la configuración estática del port forwarding del NAT



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-57

como atravesar un NAT?

- solución 3: "relaying" (usado en Skype)
 - cliente "NATeado" establece conexión al relay
 - clientes externos se conectan al relay
 - relay hace "bridge" de paquetes entre conexiones



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-58

Cap. 4: Capa de red

- 4.1 Introducción
- 4.2 circuitos virtuales y datagramas
- 4.3 dentro de un router
- 4.4 IP: Internet Protocol
 - formato de datagramas
 - direccionamiento IPv4
 - ICMP
 - IPv6
- 4.5 Algoritmos de enrutamiento
 - Link state
 - Distance Vector
 - Enrutamiento jerárquico
- 4.6 Enrutamiento en Internet
 - RIP
 - OSPF
 - BGP
- 4.7 Broadcast y multicast

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-59

ICMP: Internet Control Message Protocol

- usado por hosts & routers para comunicar información e nivel de red
 - reporte de errores:
 - unreachable host, red, puerto, protocolo
 - echo request/reply (usado por el ping)
- capa de red "encima" de IP:
 - mensajes ICMP transportado en datagramas IP
- mensajes ICMP: tipo, código, más los primeros 8 bytes del datagrama IP que causó el error

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-60

Traceroute e ICMP

- fuente envía una serie de segmentos UDP al destino
 - el 1o tiene TTL =1
 - el 2o tiene TTL=2, etc.
 - no. de puerto "raro"
- cuando el n-simo datagrama arriba al n-simo router:
 - el router descarta el datagrama...
 - ..y envía a la fuente un mensaje ICMP (type 11, code 0)
 - el mensaje incluye el nombre y dir IP del router
- cuando llega el mensaje ICMP, la fuente calcula el RTT
- traceroute repite esta operación 3 veces
- **criterio de parada**
- el segmento UDP eventualmente llega al host destino
- este retorna el mensaje ICMP "host unreachable" (type 3, code 3)
- cuando la fuente recibe este paquete ICMP, para.

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-61

Cap. 4: Capa de red

- 4.1 Introducción
- 4.2 circuitos virtuales y datagramas
- 4.3 dentro de un router
- **4.4 IP: Internet Protocol**
 - formato de datagramas
 - direccionamiento IPv4
 - ICMP
 - IPv6
- 4.5 Algoritmos de enrutamiento
 - Link state
 - Distance Vector
 - Enrutamiento jerárquico
- 4.6 Enrutamiento en Internet
 - RIP
 - OSPF
 - BGP
- 4.7 Broadcast y multicast

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-62

IPv6

- **motivación inicial:** el espacio de direcciones de 32 bits "se está por agotar."
- **motivación adicional:**
 - formato del cabezal ayuda a acelerar el procesamiento/forwarding del paquete
 - cambios en el cabezal facilitan QoS
- **formato del datagrama IPv6:**
 - cabezal de largo fijo: 40 bytes
 - no se permite fragmentación

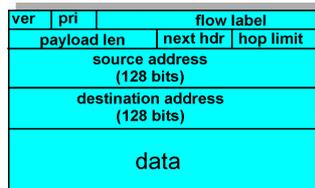
Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-63

Cabezal IPv6

Priority: identifica prioridad entre datagramas en un flujo

Flow Label: identifica datagramas en el mismo flujo (concepto de "flujo"...).

Next header: identifica el protocolo de capa superior



← 32 bits →

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-64

Otros cambios con respecto a IPv4

- ❑ **Checksum:** eliminado para reducir procesamiento en cada hop
- ❑ **Options:** permitido, pero fuera del header, indicado por el campo "Next Header"
- ❑ **ICMPv6:** nueva versión de ICMP
 - Tipos de mensajes adicionales, por ej. "Packet Too Big"
 - Funciones de gestión de grupos de multicast

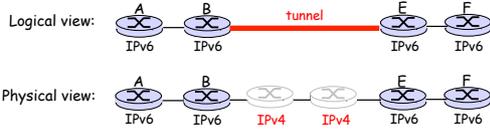
Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-65

Transición de IPv4 a IPv6

- ❑ No se puede hacer una actualización de todos los routers simultáneamente
 - no hay "día D"
 - Cómo puede operar una red con routers IPv4 e IPv6 mezclados?
- ❑ **Tunneling:** IPv6 transportado como *payload* en datagramas IPv4

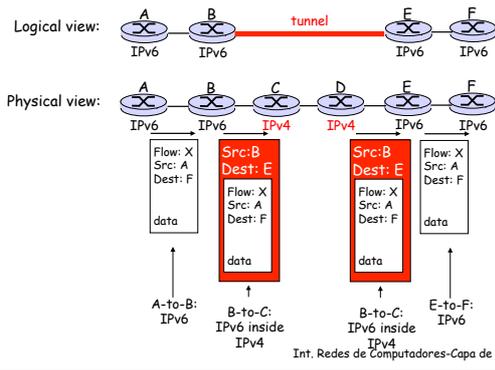
Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-66

Tunneling



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-67

Tunneling



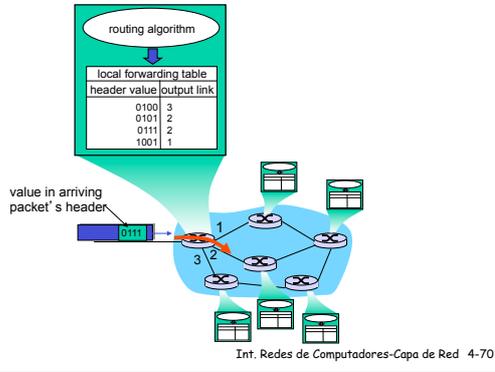
Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-68

Cap. 4: Capa de red

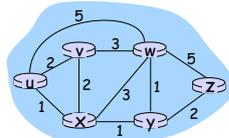
- 4.1 Introducción
- 4.2 circuitos virtuales y datagramas
- 4.3 dentro de un router
- 4.4 IP: Internet Protocol
 - formato de datagramas
 - direccionamiento IPv4
 - ICMP
 - IPv6
- 4.5 Algoritmos de enrutamiento
 - Link state
 - Distance Vector
 - Enrutamiento jerárquico
- 4.6 Enrutamiento en Internet
 - RIP
 - OSPF
 - BGP
- 4.7 Broadcast y multicast

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-69

Interacción entre routing & forwarding



Abstracción de grafo



Graph: $G = (N, E)$

N = conjunto de routers = { u, v, w, x, y, z }

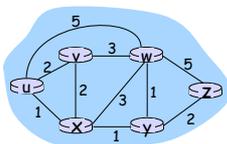
E = conjunto de enlaces = { (u,v), (u,x), (v,x), (v,w), (x,w), (x,y), (w,y), (w,z), (y,z) }

Nota: esta abstracción es útil en otros contextos de red

Ejemplo: P2P, donde N es el conjunto de pares y E el conjunto de conexiones TCP

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-71

Abstracción de grafo: costos



$c(x, x')$ = costo del enlace (x, x')

- por ej., $c(w, z) = 5$

• algunas opciones para el costo:
puede ser 1, con relación inversa al ancho de banda, con relación inversa a la congestión, entre otras

costo del camino $(x_1, x_2, x_3, \dots, x_p) = c(x_1, x_2) + c(x_2, x_3) + \dots + c(x_{p-1}, x_p)$

pregunta: cual es el camino con menor costo entre u y z ?

Algoritmo de enrutamiento:
encuentra el camino de costo mínimo

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-72

Clasificación de algoritmos de enrutamiento

Información global o descentralizada?

Global:

- todos los routers conocen la topología completa, y el costo de los enlaces

- algoritmos "link state"

Descentralizada:

- los routers conocen los vecinos directamente conectados, y el costo de los enlaces a estos vecinos

- proceso de cómputo iterativo, con intercambio de información entre vecinos

- algoritmos "distance vector"

Estático o dinámico?

Estático:

- las rutas cambian lentamente

Dinámico:

- Cambios más frecuentes en rutas

- actualización periódica

- en respuesta a cambios en topología o costo de los enlaces

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-73

Cap. 4: Capa de red

- 4.1 Introducción

- 4.2 circuitos virtuales y datagramas

- 4.3 dentro de un router

- 4.4 IP: Internet Protocol

- formato de datagramas
- direccionamiento IPv4
- ICMP
- IPv6

- 4.5 Algoritmos de enrutamiento

- Link state
- Distance Vector
- Enrutamiento jerárquico

- 4.6 Enrutamiento en Internet

- RIP
- OSPF
- BGP

- 4.7 Broadcast y multicast

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-74

Algoritmo de enrutamiento Link-State

Algoritmo de

- Topología de la red y costos de los enlaces conocidos por todos los nodos

- mediante "link state advertisements"
- todos los nodos **Dijkstra** tienen la misma información

- se computan los caminos de costo mínimo entre un nodo (raíz) al resto de los nodos
- determina la tabla de forwarding para ese nodo

- iterativo: luego de k iteraciones, se conocen los caminos de costo mínimo a k destinos

Notación:

- $C(x,y)$: costo del enlace entre nodos x,y ; $= \infty$ si no son vecinos directos

- $D(v)$: valor actual del costo del camino desde origen al destino v

- $p(v)$: nodo predecesor en el camino desde fuente a destino v

- N' : conjunto de nodos cuyo costo de camino se ha computado

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-75

Algoritmo de Dijkstra

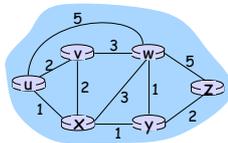
```

1 Initialization:
2 N' = {u}
3 for all nodes v
4   if v adjacent to u
5     then D(v) = c(u,v)
6   else D(v) = ∞
7
8 Loop
9   find w not in N' such that D(w) is a minimum
10  add w to N'
11  update D(v) for all v adjacent to w and not in N' :
12    D(v) = min( D(v), D(w) + c(w,v) )
13  /* new cost to v is either old cost to v or known
14     shortest path cost to w plus cost from w to v */
15 until all nodes in N'
    
```

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-76

Algoritmo de Dijkstra: ejemplo

Step	N'	D(v),p(v)	D(w),p(w)	D(x),p(x)	D(y),p(y)	D(z),p(z)
0	u	2,u	5,u	1,u	∞	∞
1	ux	2,u	4,x		2,x	∞
2	uxy	2,u	3,y			4,y
3	uxyv		3,y			4,y
4	uxyvw					4,y
5	uxyvwz					



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-77

Algoritmo de Dijkstra: ejemplo (cont)

"Shortest-path tree" resultante desde u:

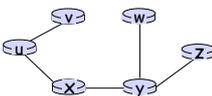


Tabla de forwarding resultante en u:

destino	enlace
v	(u,v)
x	(u,x)
y	(u,x)
w	(u,x)
z	(u,x)

Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-78

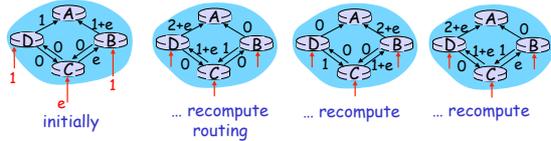
Algoritmo de Dijkstra: discusión

Complejidad del algoritmo: n nodos

- cada iteración: necesita chequear todos los nodos, w , que no están en N
- $n(n+1)/2$ comparaciones: $O(n^2)$
- implementación más eficiente posible: $O(n \log n)$

Posibles oscilaciones:

- por ej., costo del enlace = cantidad de tráfico transportado



Int. Redes de Computadores-Capa de Red 4-79
