

## Willkommen bei Kommunikations- und Netztechnik!

Von Kupferkabel, Glasfaser und Mikrowelle über Telefon, Ethernet und TCP zu E-Mail, Webserver und REST.

Heute: Wege von A nach B über N oder M in einem Netz. Adressen!

## Zusammenfassung MAC I

- ALOHA, pure vs. slotted
  - Warum ist slotted ALOHA doppelt so effizient?
- CSMA: sendet sobald frei; wenn Konflikt warte eine zufällige Zeit
- Länge der Contention Periode =  $2\tau$  erklären können
- Beispiel für Kollisionsfreie Protokolle (Bitmap, Token, Countdown)
- Adaptive Tree Walk Protocol
- Switches: cut through vs. store and forward (Längenbyte!)
- Backward Learning in Switches
- Spanning Tree für Switches

Dr. Arne Babenhausen  
Netztechnik 4: Die Vermittlungsschicht

Einstieg Konzepte Pfade / Routing Überlast Dienstgüte Internetworking IPv4 und IPv6 Zus...

## Ablauf heute

- Konzepte
  - Routing-Algorithmen
  - Überlastüberwachung
  - Dienstgüte
  - Internetworking

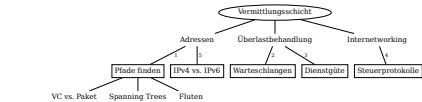
--- PAUSE ---

- IPv4 und IPv6

Dr. Arne Babenhausen  
Netztechnik 4: Die Vermittlungsschicht

Einstieg Konzepte Pfade / Routing Überlast Dienstgüte Internetworking IPv4 und IPv6 Zus...

## Struktur unserer Behandlung der Vermittlungsschicht



An Flipchart oder Tafel skizzieren.

Dr. Arne Babenhausen  
Netztechnik 4: Die Vermittlungsschicht

Einstieg Konzepte Pfade / Routing Überlast Dienstgüte Internetworking IPv4 und IPv6 Zus...

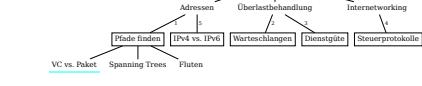
## Ziele heute I

- Sie verstehen Routing mit Quell-Senken Bäumen (spanning trees)
- Sie kennen Unterschiede zwischen VC (virtuelle Verbindung) vs. Paket
- Sie verstehen Fluten und kennen Optimierungen
- Sie kennen die Funktionsweise von Routing-Tabellen
- Sie verstehen Warteschlangen
- Sie kennen Methoden, um Übertragungen zu Drosseln
- Sie kennen die Unterschiede zwischen IPv4 und IPv6

Dr. Arne Babenhausen  
Netztechnik 4: Die Vermittlungsschicht

Einstieg Konzepte Pfade / Routing Überlast Dienstgüte Internetworking IPv4 und IPv6 Zus...

## Konzepte

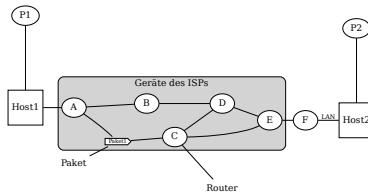


Themenbereich der Konzepte.

Dr. Arne Babenhausen  
Netztechnik 4: Die Vermittlungsschicht

Einstieg Konzepte Pfade / Routing Überlast Dienstgüte Internetworking IPv4 und IPv6 Zus...

## Paketvermittlung: Store-and-Forward



Dr. Arne Babenhausen  
Netztechnik 4: Die Vermittlungsschicht

Einstieg Konzepte Pfade / Routing Überlast Dienstgüte Internetworking IPv4 und IPv6 Zus...

## Dienste der Vermittlungsschicht für die Transportschicht

Anforderungen:

- Unabhängig von Router-Technologie
- Transportschicht von Routern abgeschirmt
  - Art, Anzahl, Topologie
- Netzadressen einheitlich nummeriert

Viel Freiheit  $\Rightarrow$  2 Lager!

Dr. Arne Babenhausen  
Netztechnik 4: Die Vermittlungsschicht

Einstieg Konzepte Pfade / Routing Überlast Dienstgüte Internetworking IPv4 und IPv6 Zus...

ISP: Internet Service Provider.

## Dienst-Arten

Internet: Nur Pakete

- SEND PACKET und RECEIVE PACKET
- Robust
- Ende-zu-Ende
- 40 Jahre Erfahrung mit Rechnernetzen

Telcos: Verbindungen

- Dienstgüte
- Interaktiver Echtzeitverkehr
- Dienste:
  - VLAN
  - MPLS (MultiProtocol Label Switching),
- 100 Jahre Erfahrung mit Telefonnetzen

## Implementierung

Paketorientiert

- Einzelne Pakete (Datagramme, vgl. Telegramm)
- Virtuelle Verbindung (VC: Virtual Circuit)
- Kein Einrichtungs-Aufwand
- Pakete enthalten VC-Nummer

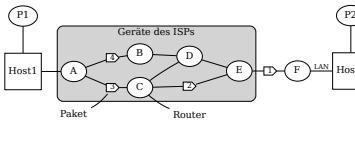
Verbindungsorientiert

- Pfad von Quelle zu Ziel einrichten
- Unabhängig voneinander
- Kein Einrichtungs-Aufwand
- Jedes Paket die volle Adresse

Dr. Arne Babenhausen  
Netztechnik 4: Die Vermittlungsschicht

Einstieg Konzepte Pfade / Routing Überlast Dienstgüte Internetworking IPv4 und IPv6 Zus...

## Datagrammnetz



A (anfang)

A (später)

Tabelle C

A	-	A	A	A	C
B	B	B	B	B	D
C	C	C	C	C	C
D	B	D	D	D	D
E	C	E	E	E	E
F	F	B	F	F	F

Tabelle E

A	C
B	D

Dr. Arne Babenhausen  
Netztechnik 4: Die Vermittlungsschicht

Einstieg Konzepte Pfade / Routing Überlast Dienstgüte Internetworking IPv4 und IPv6 Zus...

## Verbindungsorientiertes Netz

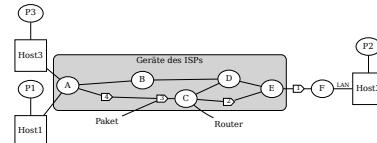


Tabelle von A

Tabelle von C

Tabelle von E

H1	1	$\rightarrow$	C	1	$\rightarrow$	E	1
H3	1	$\rightarrow$	C	2*	$\rightarrow$	E	2

\*:  $H_3 \rightarrow C_2$ : Label Switching. MPLS: 20 Bit. ISPs nach Datenmenge / Güte.

## Vergleich VC-Netze vs. Datagrammnetze

Kriterium	Datagramm	VC
Aufbau	-	Erforderlich
Adressierung	Ziel- und Quell-Adresse*	VC-Nummer
Zustand	-	Ein Eintrag pro VC
Routing	unabhängig	alle gleich
Router-Ausfall	Paketverlust	Verbindungsverlust
Güte / Last	schwierig	Resourcen reservieren

\*: IPv6-Adresse braucht 128 Bit (IPv4 32) — VC-Label bei MPLS nur 20 Bit.

## Zusammenfassung

Pakete

- Alle unabhängig
- brauchen weniger Zustand
- Robuster

Verbindungen

- Gleiche Route
- brauchen weniger Bandbreite
- können Dienstgüte reservieren

Dr. Arne Babenhausen  
Netztechnik 4: Die Vermittlungsschicht

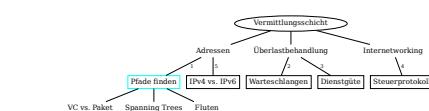
Einstieg Konzepte Pfade / Routing Überlast Dienstgüte Internetworking IPv4 und IPv6 Zus...

## ONLINE-PAUSE

## Routing-Algorithmen

„Welche Ausgabeleitung für welches Paket?“

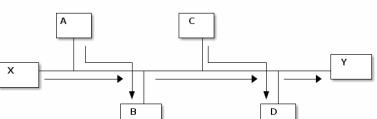
- Datagramm: Für jedes Paket neu entscheiden
- Verbindung: Session-Routing



## Wünschenswerte Eigenschaften

- korrekt, einfach klar
- robust Ausfälle verkraften
- stabil konvergiert in endlicher Zeit
- fair, efficient oft im Widerspruch

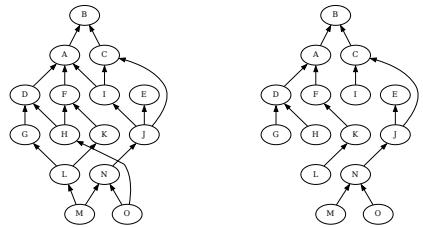
## Fairness vs. Effizienz



- Maximale Bandbreite?
- Maximale Fairness?
- Wieviel für X/Y?

## Grundlage: Transitive Optimalität

$I \rightarrow J \rightarrow K$  optimal  $\Rightarrow J \rightarrow K$  optimal  $\Rightarrow$  Quelle-Senke-Baum (sink-tree)



## Fluten

- Einfachster Algorithmus
- Hops to Live
- Schleifen verhindern: Sequenznummern pro Quelle
- Robust
- Extrem Teuer

Die Erste Version von Gnutella (0.4) verwendete Fluten. 0.6 strukturierte sich, um auf 50 Millionen Knoten zu skalieren.

## Grundlage: Was ist kurz?

- Entfernung
- Übertragungszeit
- Bandbreite
- Durchschnittsverkehr
- Übertragungskosten
- ...

## Distanzvektoralgorithmus

### Routing Tabelle: Ein Eintrag für jeden Router im Netz

- Ausgangsleitung
- Geschätzte Entfernung ( $\rightarrow$  was ist kurz?)

### Entfernung:

- Direkte Nachbarn: ECHO-Paket.
- Nachbarn schicken ihre Tabellen.
- Pro Router besten Nachbarn + Kosten merken.

### Nachteil: Langsame Information über Ausfall

## Link-State-Routing

Ersetzen seit 1979 Distanzvektoralgorithmen.

Andere Namen: IS-IS und OSPF.

Fünf Schritte:

- Nachbarn ermitteln
- Kosten zu Nachbarn ermitteln
- Informationen über die Nachbarn an ALLE schicken
- Wissen von ALLEN empfangen
- Kürzeste Pfade berechnen

## Link-State-Paket

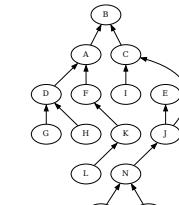
- Identität
- Sequenz-Nummer (lang genug)
- Alter (Lebensdauer, z.B. 10s)
- Nachbarn mit Kosten

## Hierarchisches Routing

- Optimierung: Regionen werden zusammengefasst.
- In IP-Adressen mit Netzmasken realisiert.
- Nicht immer die optimalen Pfade, aber berechenbar.

## Broadcast

- Fluten
- Reserse Path Forwarding (RPF): Verteile an alle, was von der optimalen Route kommt.
- Sender verwenden Spannbaum (z.B. Quelle-Senke-Baum = sink-tree): Nur auf die Routen schicken, auf denen RPF es annimmt.



## \*cast

- Multicast: Gestützte Bäume, enthalten nur Pfade zu Zielen
- Anycast: Bäume in denen mehrere Empfänger als einer betrachtet werden, meist um Anfragen zu schicken; z.B. "von irgendeinem Zeitserver".

## Mobiles Routing

- Heimagent (home agent)
- Mobiler Host teilt dem Heimagent die Care-of-Adresse mit
- Heimagent wird zuerst kontaktiert
- Gibt die Care-of-Adresse weiter

## Ad-hoc Netze

- Ein eigenes Thema, hoffentlich nächstes Jahr in Verteilten Systemen :-)
- Fluten geht immer

## Zusammenfassung

- Fairness vs. Effizienz
- Optimale Verbindungen als Baum (sink tree)
- Distanzvektoralgorithmus erfährt spät von Ausfällen
- Link-State-Routing verteilt vollständige Informationen
- Fluten geht immer (aber selten gut)
  - Broadcast/Multicast/Anycast reduzieren die Pfade beim Fluten

Mobiles Routing: Care-of-Adresse von Heimagent verwaltet.

## ONLINE-PAUSE

Sammeln: Wünscht euch Anwendungen zum Besprechen für die letzten beiden Vorlesungen

## Überlast aushalten



## Überlastkontrolle: Der Warteschlangen-Algorithmus

$$T = \frac{1}{\mu} \times \frac{1}{1 - \rho} \quad (1)$$

T Verzögerung der Pakete (Zeit in Warteschlange)  
 $\mu$  unbelastete Paketrate (N / Sekunde)  
 $\Rightarrow \frac{1}{\mu}$ : Verarbeitungszeit eines Pakets  
 $\rho$  Auslastung

Bei 50% Last ist die Wahrscheinlichkeit 50%, dass ich bei Ankunft eines Paketes gerade an einem anderen arbeite.

Bei 95% Last, ist die Verzögerung durchschnittlich die 20-fache Verarbeitungsdauer eines Paketes.

## Prinzipien der Überlastüberwachung

Von langsam zu schnell:

**Provisioning** Neue Geräte kaufen

**Verkehrsabhängiges Routing** Nach Bandbreite und Übertragungsverzögerung. Last verursacht Oszillationen.

**Zugangskontrolle** Keine E-Mail zur WM

**Drosselung** Rückmeldung der Überlast

**Lastabwurf** Pakete verwerfen.

## Zugangssteuerung

- Virtuelle Verbindungen ablehnen.
- Einfach: Statische Anteile. Ineffizient durch variable Nutzung.
- Token Bucket: Durchschnittliche Datenrate + begrenzte Burst-Größe.
- Virtuelle Verbindungen über unbelastete Pfade
- Oft mit Dienstgüte: Bevorzugten Diensten

Weswegen Sie bei manchen Providern keine E-Mail schicken können, wenn Ihre Nachbarn alle Fernsehen.

## Zugangssteuerung: Token Bucket

Vertraglich vereinbarte Nutzung: Burst + Durchschnittsraten.

Virtueller Zusatzpuffer, um den Knoten die vereinbarte Paketzahl pro Sekunde überschreiten dürfen, ohne aus dem Netz zu fliegen.

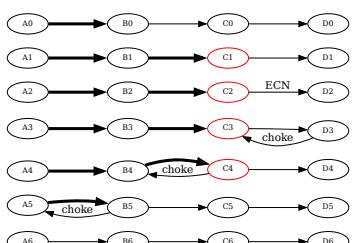
Wird auch zur Definition von Dienstgüte verwendet.

## Drosseln

- Überlast vorhersehen: Verbindungsauslastung, Pufferfüllstand, Paketverlust
- Moving Average glättet Bursts.
- Ab Schwellwert:
  - ECN (Explicit Congestion Notification): Zwei Bits in Paket zeigen dem Empfänger Überlast.
  - Empfänger schickt Choke-Antwort an Sender
  - Hop-by-hop Rückstau: Knoten auf Zwischenstationen drosseln bereits

Grundprinzip aus p2p-Entwicklung: Alle Warteschlangen sind immer voll.

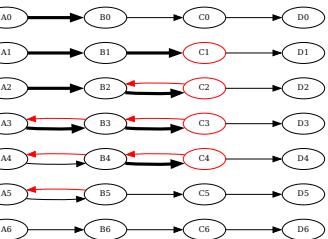
## Drosseln, Beispiel



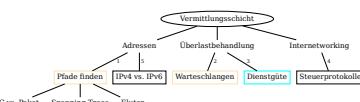
## Lastabwurf

- Welches Paket behalten?
  - Lieber alt als neu (Wein): Dateiübertragungen (Neuübertragung)
  - Lieber neu als alt (Milch): Echtzeit-Streaming (Verlust OK)
  - Paketart (z.B. keine key-frames von Videos)
- Früherkennung nach Zufallsprinzip (RED: Random Early Detection)
  - Nur Verlust ist ein zuverlässiger Indikator für Überlast
  - Zufall: Wahrscheinlich vom schnellsten Sender.
  - Wie ein Choke-Paket, nur ohne Paket.
- Ersetze Choke: <https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc1812#section-5.3.6>

## Lastabwurf: RED, Beispiel



## Dienstgüte



## Beschreibung von Dienstgüte

**Token Bucket** was versprochen wird, was genutzt werden darf

**Prioritäten** Forderung: für stärkere Annäherung bestimmter Nutzer an Minimal-Latenz und Maximal-Bandbreite.

**Flussspezifikation** Token-Bucket-Rate, Token-Bucket-Größe, Spitzendatenrate, Minimale Paketgröße, Maximale Paketgröße.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Beispiel nach RFC 2210 und 2211.

## Zusammenfassung

- Unterschiedliche Anforderungen. V.a. Latenz vs. Bandbreite.
- Beschreibung von Versprechen und erlaubter Nutzung
- Scheduling realisiert die Dienstgüte

## Zusammenfassung

- Provisioning: Mehr Hardware kaufen
- Route nach Bandbreite und Verzögerung
- Zugangsbegrenzung durch definiertes Verhalten (Token Bucket)
- Drosseln durch Rückmeldung (ECN, Choke)
- Lastabwurf mit Paketauswahl, zufälliges Verwerfen als Indikator für Überlast

## Leistung garantieren

Unterschiedliche Anforderungen:

- Latenz / Jitter: Interaktives
- Bandbreite: Alles andere

Stichworte:

- Integrated Service: Reservieren von Verbindungen
- Differentiated Service: Klassenbasiert (z.B. Expresspakete)

Priorisierung oft im Streit mit Netzneutralität.

## Scheduling

Round Robin:

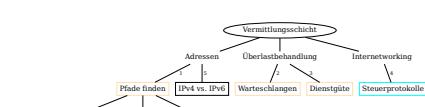
- Ein Paket aus jeder Quelle
- Bevorzugt große Pakete

Fair Queueing:

- Das Paket zuerst, das zuerst fertig gewesen wäre, wenn es bei seiner Ankunftszeit gestartet wäre.
- Annäherung an Multiplexing auf Byte-Ebene.
- Mehr Rechenaufwand, auf sehr schnellen Leitungen zu viel.

Es gibt noch viele weitere.

## Internetworking



## Bezeichnungen

**Repeater, Hub** Analog, verschieben Bits

**Bridge, Switch** Sicherungsschicht, verbinden ähnliche Netze (z.B. 100 MBit Ethernet mit 10 MBit Ethernet)

**Router** Pakete aufteilen (fragmentieren), Header tauschen, Pakete verpacken (tunneling).

Oft nicht sauber abgegrenzt.

## Internetwork-Routing

- Autonome Systeme
- Interne Informationen verstecken
- Geregt über Geschäftsvereinbarungen

## IPv4 Optionen

Bis zu 40 Byte für Optionen:

**Security** ignoriert

**Strict Source Routing** Explizite Route in IP-Addressen (debug)

**Loose Source Routing** Router, die getroffen werden müssen (debug)

**Record Route** Router hängen ihre Addressen an

**Timestamp** IP-Addressen + Zeitstempel

heutzutage nur noch schlecht unterstützt.

## IPv4-Adressen

Hierarchisch: Netz-Präfix + Host-ID

Abschnitt	Präfix = L Bit (z.B. 24)	32 - L Bit
Netz		Host

Netzmaske: 11111111111111111111111111111111 00000000

Netz-Adresse: Netzmaske UND IP-Adresse

Router braucht nur den Netz-Abschnitt. Angabe der Adresse mit Präfix-Länge (Anzahl von Einsen).

## Internetsteuerprotokolle (Praxis)

ARP (Address Resolution Protocol) „Wem gehört diese IP?“

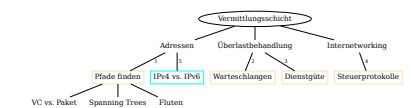
ICMP (Internet Control Message Protocol) Zustandsinfos an den Sender, z.B. Ziel unerreichbar, oder ECHO Ping.

MPLS (Label Switching) Verbindungs-Infos in Zwischen-Netzen vor dem IP-Header: Label + Quality of Service

OSPF (Open Shortest Path First) Link-State-Routing innerhalb von ISP-Netzen. Alternativ IS-IS.

**BGP (Border Gateway Protocol)** Routing Zwischen ISPs (u.a.), mit Durchsetzung von Regeln, z.B. geschäftliche

## IPv4 und IPv6



## IPv4-Adresse, Beispiel

192.168.2.105/24

- Netzmaske: /24 = 255.255.255.0
- Netz = 192.168.2.0
- Host-Teil: 105

255.255.255.255 geht an alle Hosts im Netz.

192.168.2.255 an alle im Subnetz 192.168.2.0

Subnetze: Zusätzliche Netzmasken im Host-Teil für lokale Router (nach Außen unsichtbar).

## CIDR (classless inter-domain routing)

Automatische Zusammenfassung von Netzmasken.

Früher verwendete Klassen:

A 0... 128 Netze mit 16 Millionen Hosts

B 10... 163854 Netze mit 65536 Hosts

C 110... 2 Millionen Netze mit 256 Hosts

D 1110... Multicast

E 1111... reserviert

B ist für die meisten Unternehmen zu groß, C zu klein. CIDR: Dynamische Klassen.

## Adressen im Internet

### IP Internet Protocol

**IPv4** 32 Bit Adressen, fester 20 Byte Anfang, Options 0-40 Byte.

**IPv6** 128 Bit Adressen, fester 40 Byte Anfang, "Next Header"-Feld

## IPv4

Version	IHL	Diff. Serv.	Total Length
Identification	x	DF	MF
Time to Live	Protocol	Header Checksum	
Source Address			
Destination Address			
Options: 0 bis 10 Zeilen			

Version 4

IHL Header-Länge in Zeilen, 5-15 (4 bit).

Differentiated Services ■ Expedited Forwarding (Expresspaket)

- Assured Forwarding (nicht fallen lassen)
- ECN (Überlastung erfahren?)

Total length Header + Daten, bis zu 65535 Byte

## NAT

Router ersetzt IP und Port von Paketen, damit mehrere Rechner nach außen mit der gleichen IP auftreten können.

- Verwaltet Zustand der Verbindungen
- Interne IP ohne Hilfe vom Router nicht von Außen auffindbar. Ein Fluch für Peer-to-Peer-Anwendungen.
- Bricht die Abstraktion (Router sollte nichts von Ports wissen müssen)
- IP-Adressen werden auch innerhalb von Protokollen verwendet

## IPv6

Am 1. Februar 2011 vergab IANA die letzten beiden freien IPv4-Adressblöcke 39/8 und 106/8 an das Asia-Pacific Network Information Centre APNIC. Am 3. Februar 2011 starteten IANA und ICANN daraufhin die sog. „Exhaustion Phase“, in der je einer der letzten fünf Adressblöcke für die RIRs reserviert wurde. Damit ist der IPv4-Adresspool der internationalen Vergabestelle IANA ausgeschöpft.

■ [https://de.wikipedia.org/wiki/Internet\\_Protocol](https://de.wikipedia.org/wiki/Internet_Protocol)

2019-10: Etwa 40% der Hosts haben IPv6, Indien 58%<sup>2</sup>

2020-10: Etwa 31% der Google-Nutzer haben IPv6<sup>3</sup>, Indien 62%<sup>2</sup>

2022-11: Etwa 40% der Google-Nutzer, Indien 64%<sup>3</sup>

<akamai.com/de/about/our-thinking/state-of-the-internet-report/state-of-the-internet-ipv6-adoption-visualization.jsp>

<google.com/intl/en/ipv6/statistics.html#tab=ipv6-adoption>

## IPv4, Fragmentierungs-Felder

Version	IHL	Diff. Serv.	Total Length
Identification	x	DF	MF
Time to Live	Protocol	Header Checksum	
Source Address			
Destination Address			
Options: 0 bis 10 Zeilen			

Identification Fragment-ID

x Ungenutztes Bit

DF Don't Fragment (= Fehler statt Fragmentieren)

MF More Fragments (kommen)

Fragment Offset Index in 8-Byte Blöcken. 13 Bit -f 8192 Fragmente.

## IPv4, weitere Felder

Version	IHL	Diff. Serv.	Total Length
Identification	x	DF	MF
Time to Live	Protocol	Header Checksum	
Source Address			
Destination Address			
Options: 0 bis 10 Zeilen			

Time to Live (TTL) Lebensdauer in Hops, ursprünglich mal Sekunden

Protocol Protokoll-Nummer, z.B. TCP oder UDP (RFC 1700, iana.org)

Header Checksum Bringt die Einerkomplement-Summe des Headers auf 0, bei jeder Übermittlung neu berechnet

Source Address 32 Bit IP-Adresse

Destination Address 32 Bit IP-Adresse

## IPv6 Ziele

- Milliarden von Hosts
- Kleinere Routing-Tabellen
- Einfacheres Protokoll für schnellere Router
- Authentifizierung und Datenschutz
- Diensttypen, v.a. Echtzeitdaten
- Umfang von Multicasting angeben
- Mobilität ohne Address-Änderung
- Koexistenz mit IPv4

## IPv6 Header

Version	differentiated services	flow label
payload length	next header	hop limit
Source Address		
Source Address		
Source Address		
Destination Address		
Destination Address		
Destination Address		

