

Réseaux

Réseaux à diffusion

E. Jeandel

Emmanuel.Jeandel at lif.univ-mrs.fr

Résumé des épisodes précédents

- On sait comment transmettre un message de façon fiable entre deux machines physiquement reliées par un câble.
- Que se passe-t-il si le médium est *partagé* ?

- Plusieurs machines se partagent un même canal de communication
- Réseau à medium partagé
- Canaux à accès multiple

Exemple 1

Réseau sans fil



Exemple 1

Réseau sans fil

- Chaque station fait office d'émetteur et de récepteur
- Chacune a une portée radio
- Si deux machines émettent en même temps, interférences



A



B

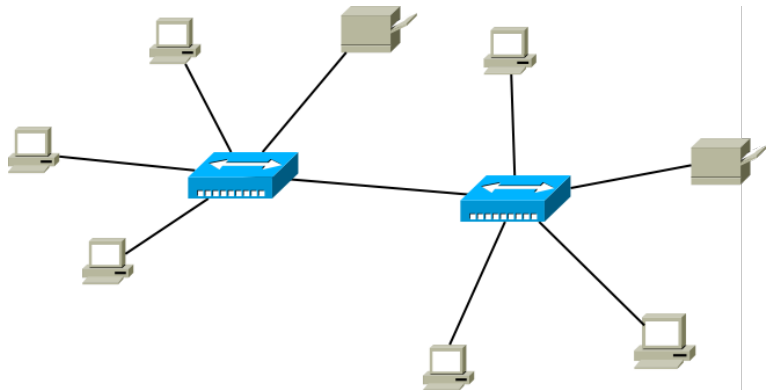


C

A émet vers B. C, hors de portée de A, croit qu'il peut émettre vers B.

Exemple 2

Réseau local (LAN)



Exemple 2

Réseau local (LAN)

- Machines reliées par des *hub*
- Un hub se contente de transmettre un message reçu sur un port vers chacun des autres ports (souvent en l'amplifiant)
- Si une machine envoie un message, toutes les autres le reçoivent.
- Le hub fonctionne au niveau de la couche 1 (physique)
- Si le hub reçoit deux messages en même temps, il y a collision

Que faut-il faire ?

- Un moyen d'adresser les machines
- Gestion du temps de parole (ex : Assemblée Nationale)

- La couche liaison est divisée en deux sous-couches
 - Sous-couche d'accès au canal (Medium Access Control), dépendante de la couche physique
 - Sous-couche indépendante de la couche physique (Logical Link Control)

- Chaque interface d'une machine dispose d'une adresse différente, codée en dur (i.e. obtenue par la compagnie auprès de l'IEEE)
- Adresse LAN ou encore Adresse MAC

- 1 **Protocoles**
- 2 La pratique
- 3 Connecter des réseaux

- N machines qui veulent communiquer ...
- ... par un unique medium
- Si deux trames sont transmises simultanément, il y a *collision*.
- Chaque équipement peut détecter une collision

- Optionnel : On peut écouter le canal pour savoir si quelque chose est en train d'être émis

- N machines qui veulent communiquer ...
- ... par un unique medium
- Si deux trames sont transmises simultanément, il y a *collision*.
- Chaque équipement peut détecter une collision

- Optionnel : On peut écouter le canal pour savoir si quelque chose est en train d'être émis

- 1 **Protocoles**
 - Multiplexage
 - Sans écoute de porteuse
 - Avec écoute de la porteuse

- 2 **La pratique**
 - Ethernet
 - Réseau sans fil

- 3 **Connecter des réseaux**

- Assimiler le canal à N canaux (un par machine)
- Solution en couche physique

Plusieurs méthodes

- Diviser le temps en N parties
- N fréquences différentes pour chacune des machines.
- Codes de Walsh

Codes de Walsh

- On suppose que deux messages envoyés par deux machines se *superposent* (s'additionnent)
- Les machines sont synchronisées

Chaque machine i a un *code* $T_i \in \{-1, 1\}^8$. On a un produit scalaire :

$$x \cdot y = x_1y_1 + x_2y_2 + \dots + x_8y_8$$

Le code vérifie

- $T_i \cdot T_i = 8$
- $T_i \cdot T_j = 0$ si $i \neq j$.

Pour envoyer le bit 0/1, la machine i envoie $T_i / -T_i$.

Pour obtenir le trafic de la machine i , il suffit donc de faire le produit scalaire avec T_i .

Codes de Hadamard-Walsh

Réalisation

- Uniquement pour des puissances de 2
- Le code de la machine i est la i -ème ligne de la matrice de Hadamard de taille 2^n .
- Le coefficient en v, w est (-1) si $\sum_i v_i w_i$ est impair, 1 sinon.

$$\begin{pmatrix} & 00 & 01 & 10 & 11 \\ 00 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 01 & 1 & -1 & 1 & -1 \\ 10 & 1 & 1 & -1 & -1 \\ 11 & 1 & -1 & -1 & 1 \end{pmatrix}$$

Le code de Walsh est un code $(n, 2^n)$ qui corrige $2^{n-1} - 1$ erreurs.

1 Protocoles

- Multiplexage
- Sans écoute de porteuse
- Avec écoute de la porteuse

2 La pratique

- Ethernet
- Réseau sans fil

3 Connecter des réseaux

- Chaque machine émet quand elle veut
- Si elle repère une collision, elle attend un temps aléatoire puis réémet

Utilisation du canal :

- Si une seule machine communique : 100%
- Si toutes communiquent : 18% (quelque soit le nombre de machines)

- Le temps est divisé en slot
- Chaque machine émet au début d'un slot
- Si elle repère une collision, elle attend un temps aléatoire puis réémet

Utilisation du canal :

- Si une seule machine communique : 100%
- Si toutes communiquent : 37%
- Preuve en TD.

- 1 **Protocoles**
 - Multiplexage
 - Sans écoute de porteuse
 - **Avec écoute de la porteuse**

- 2 **La pratique**
 - Ethernet
 - Réseau sans fil

- 3 **Connecter des réseaux**

Systeme centralisé

- Un noeud arbitre A
- A dit successivement aux autres noeuds quand ils peuvent parler et pour combien de messages
- A utilise la porteuse pour savoir quand il autorise le noeud suivant à parler

Utilisé par IBM. Décentralisé

- Topologie en anneau reliant des machines
- Une seule machine, qui possède un jeton peut parler
- Chaque machine relaie le message à la machine suivante
- La machine avec le jeton se charge de jeter elle-même le message qu'elle a envoyé.

Priorités pour décider qui peut parler

Ecoute de la porteuse

Facile ?

- Si on détecte un message, on ne fait rien
- Sinon, on émet

Problème ?

Ecoute de la porteuse

Facile ? Non

A

B

C

D

Ecoute de la porteuse

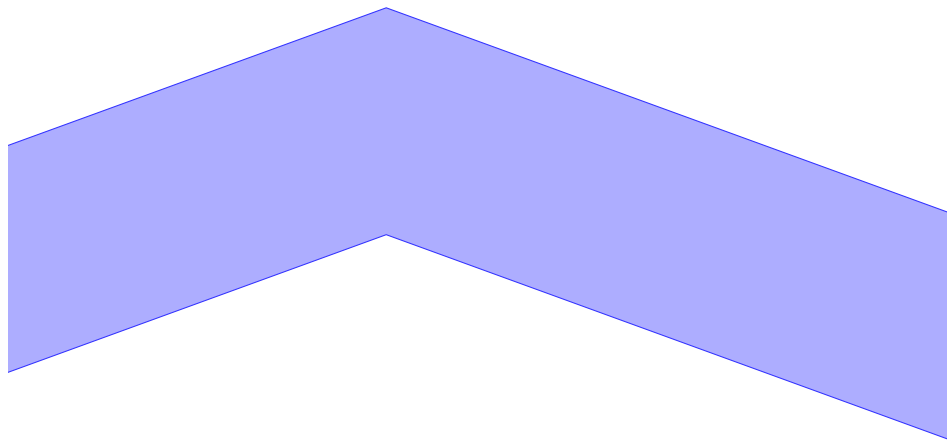
Facile ? Non

A

B

C

D



Ecoute de la porteuse

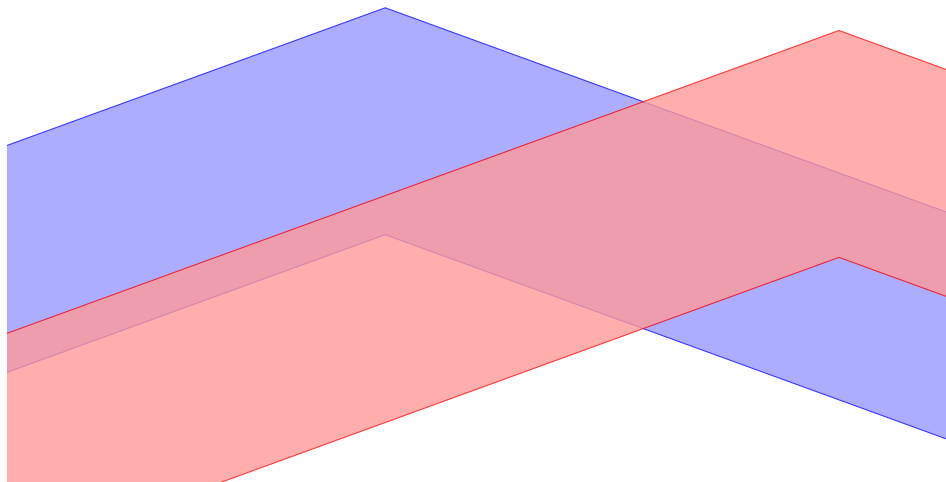
Facile ? Non

A

B

C

D



Ecoute de la porteuse

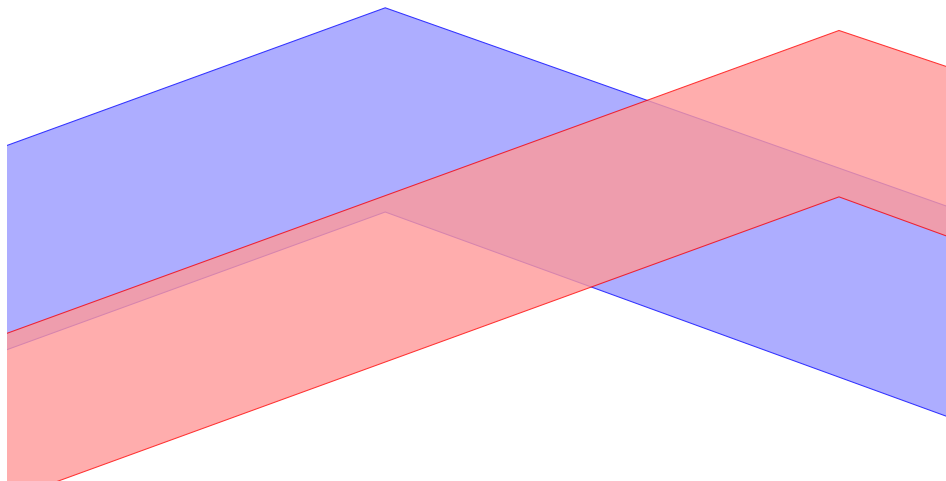
Avec détection des collisions

A

B

C

D



CSMA/CD

Carrier-Sense Multiple Access / Collision Detection

- On teste si le canal est vide
- On envoie la trame
- Si on détecte une collision, on arrête d'envoyer et on envoie un signal de collision
- On attend avant de la renvoyer

Attente exponentielle : Lors du n -ème réenvoi de la trame, on attend un temps compris entre 0 et 2^n (limité à 1024).

- Pourquoi envoyer un signal de collision ?

- 1 Protocoles
- 2 La pratique**
- 3 Connecter des réseaux

1 Protocoles

- Multiplexage
- Sans écoute de porteuse
- Avec écoute de la porteuse

2 La pratique

- Ethernet
- Réseau sans fil

3 Connecter des réseaux

Exemple

```
ifconfig eth0
```

```
eth0  Link encap:Ethernet  HWaddr 00:11:D8:8D:51:F9  
      [snip]  
      UP BROADCAST RUNNING MULTICAST  MTU:1500  Metric:1  
      RX packets:94686301 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0  
      TX packets:82880491 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0  
      collisions:0 txqueuelen:1000  
      RX bytes:400469386 (381.9 MiB)  TX bytes:3207666956 (2.9 GiB)  
      Interrupt:4
```


- Adresse sur 2^{48} bits
- Dans l'exemple `00:11:D8:8D:51:F9`
- Mais seulement 2^{46} adresses potentielles
 - Un bit pour adresses globales/locales
 - Autre bit pour le multicast

Certaines adresses ont des significations précises :

- `FF:FF:FF:FF:FF:FF` Broadcast (destiné à toutes les machines)

Trame

IEEE 802.3

Flag	Destination	Source	Type	Données	CRC
8	6	6	2	46-1500	4

- Une trame Ethernet transporte au maximum 1500 octets (Maximum Transfer Unit (MTU))
- Au minimum 46 caractères
- Taille max de 1518 (sans compter le Flag)

Protocole d'accès au canal

- CSMA/CD
- Unité : le bit time (bt) : temps pour envoyer un bit.
- 100 Mb/s \Rightarrow 1 bt = 10 ns
- Attente minimum de 96 bt avant d'envoyer une trame, et de 512 bt avant de la réenvoyer
- Mesure de la tension dans le câble pour repérer trames et collisions.

Efficacité (pourcentage de temps utile)

$$\frac{1}{1 + 5t_1/t_2}$$

- t_1 : temps pour qu'une trame arrive à sa destination
- t_2 : temps pour transmettre la trame. $t_2 = k \times 8 \times bt$ avec $64 \leq k \leq 1518$

1 Protocoles

- Multiplexage
- Sans écoute de porteuse
- Avec écoute de la porteuse

2 La pratique

- Ethernet
- Réseau sans fil

3 Connecter des réseaux

- CSMA/CA (Collision Avoidance)
- Difficulté d'émettre et recevoir en même temps
- Pas moyen de détecter les collisions, ni si le message est arrivé
- ACK du destinataire
- On prévient qu'on va transmettre, et pendant combien de temps
- Trame fragmentée pour ajouter des CRC.

- 1 Protocoles
- 2 La pratique
- 3 Connecter des réseaux

Hub

Once more, with feeling

- Machines reliées par des *hub*
- Un hub se contente de transmettre un message reçu sur un port vers chacun des autres ports (souvent en l'amplifiant)
- Si une machine envoie un message, toutes les autres le reçoivent.
- Le hub fonctionne au niveau de la couche 1 (physique)
- Si le hub reçoit deux messages en même temps, il y a collision

Commutateurs/Ponts

Switch, Bridge

- Le switch fonctionne au niveau de la couche 2 (liaison)
- Lorsqu'il reçoit un paquet, le switch ne l'envoie que là où se trouve la machine destinataire
- Le switch possède une table disant, pour chaque adresse MAC, sur quel port rediriger le paquet
- Le switch utilise CSMA/CD pour envoyer les paquets
- Attention, un switch n'a pas d'adresse MAC.

Commutateurs/Ponts

Table

```
brctl showmacs br
```

port	no	mac addr	ageing timer
1		00:c0:ff:ee:00:00	16.64
1		0a:ba:d0:ba:be:00	0.51
2		ca:fe:d0:0d:00:00	0.42
3		00:00:de:ad:be:ef	13.37

Commutateurs/Ponts

Table

- Table vide au début
- Quand on reçoit un paquet d'une adresse MAC inconnue, on l'ajoute dans la table
- Quand on reçoit un paquet vers une adresse MAC inconnue, on l'envoie sur tous les ports
- Quand on reçoit un paquet vers l'adresse MAC située sur le port i depuis le port i , on le supprime.

Comment connecter les réseaux ?



110



109

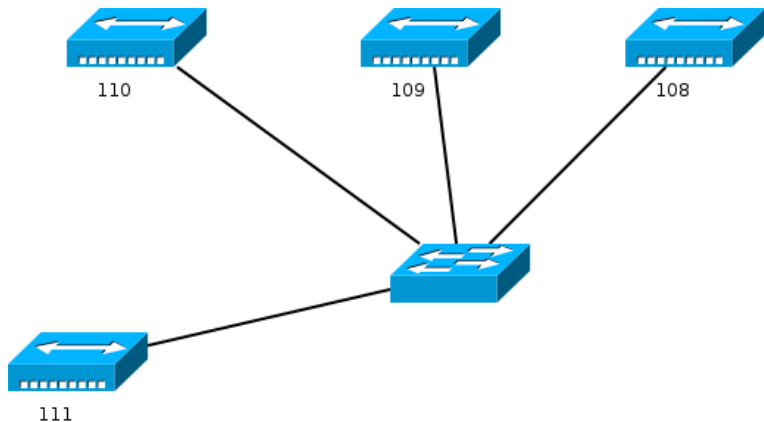


108

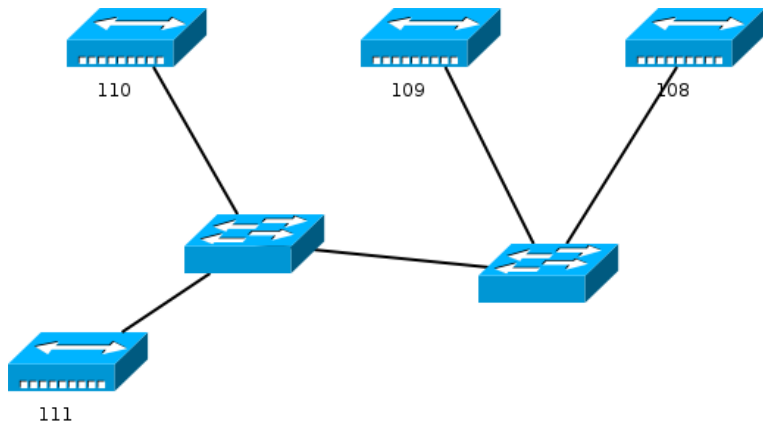


111

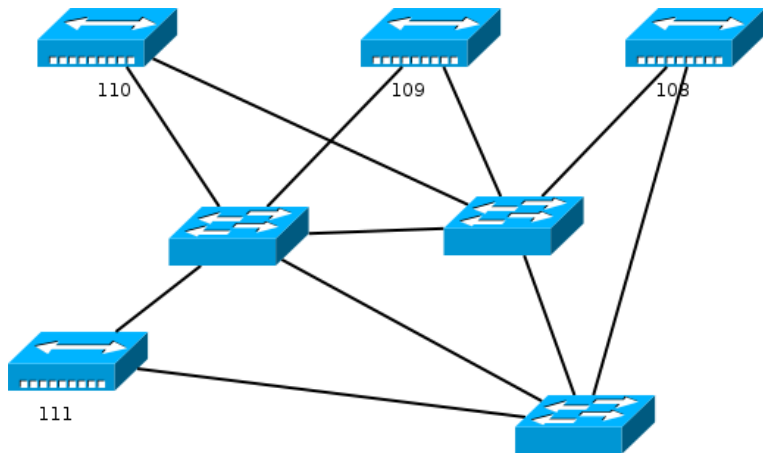
Comment connecter les réseaux ?



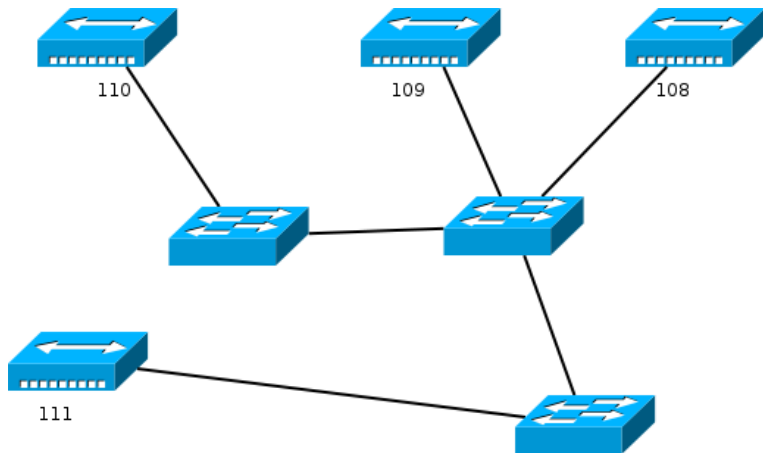
Comment connecter les réseaux ?



Comment connecter les réseaux ?



Comment connecter les réseaux ?



Comment connecter les réseaux ?

Les routeurs doivent collaborer entre eux pour établir un arbre couvrant de poids minimal

- Arbre : pas de cycle
- Couvrant : passe par tous les sommets
- De poids minimal. Poids d'une arête inversement corrélé à son débit. (Norme IEEE : 10 Mb/s \rightarrow 100, 100 Mb/s \rightarrow 19)

Problématique de l'*algorithmique distribuée*

- Réseau nommé
- Asynchrone
- Election

L'arbre couvrant change potentiellement dynamiquement (toutes les 2 secondes) pour réparer les pannes si un noeud (resp. un câble) disparaît.

La démo

- IP
- Comment marche La Poste