

Rechnernetze Organisation

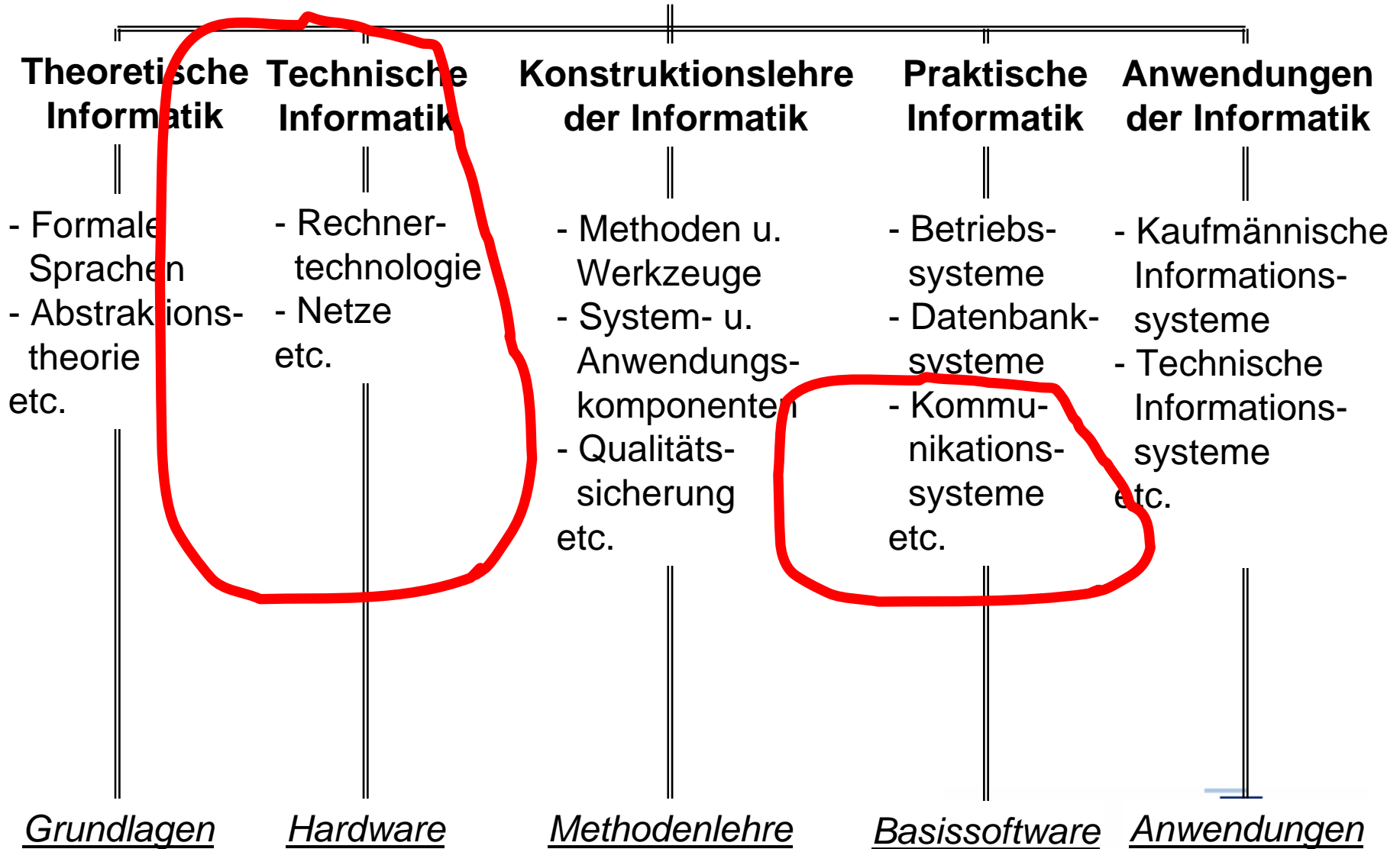
AG Internet-Technologien

Prof. Dr. Thomas Schmidt

schmidt@informatik.haw-hamburg.de



Informatik



Anforderungen

- Betriebssysteme (BS/BSP)
da in diesen Umgebungen die Kommunikationssysteme arbeiten
- Programmierung, insbesondere C
- Algorithmen und Datenstrukturen



Vorlesungszyklus des Fachgebiets

Eigene
Werke

Bachelor Projekt

WPs
&
POs

Peer-2-Peer Netzwerke

Webarchitekturen

Netzwerkmanagement

Aktuelle Internettechnol.

Verteilte Systeme

Grundlagen

Rechnernetze

Betriebssysteme



Arbeitsgruppe Internet-Technologien



o Arbeitsgebiete:

- IPv6, Mobiles Internet, P2P Netze
- Multimediakommunikation, Hypermedia, Web 2.0

o Sie finden uns in:

- Raum 580 & Raum 780

o Messen & Ausstellungen:

- CeBIT, LEARNTEC, NdW

o Auslandskooperationen

- Wir vermitteln gerne



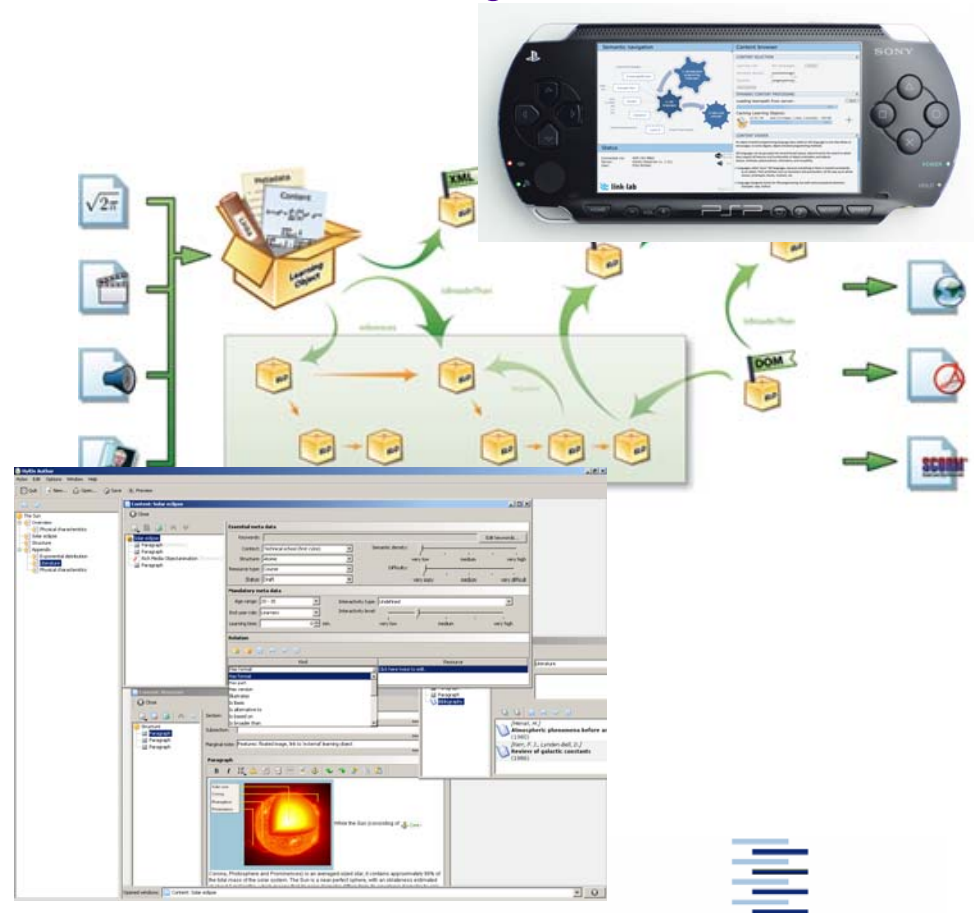
Mitarbeit in aktuellen Projekten

als studentischer Mitarbeiter, Bacheland, Masterand oder Doktorand ...

Moviecast



Mindstone / hylOs



Praktikum / PVL

- 4 Praktikumsaufgaben
 - Packetaufbau ersniffen
 - IP Routing
 - Socket Programmierung
 - Netzwerkmanagement
- Gruppeneinteilung: **2 Studierende** in einer Gruppe
- **PVL-Bedingungen**
 - Erfolgreiche Bearbeitung **aller** Aufgaben: siehe Aufgabenstellungen
 - Erfordert **vorbereitende Arbeit** – Lösungsweg vorab planen!
 - **Abgabeleistung bis Freitag nach dem Praktikum (Mail):**
 - **Protokoll:** Sprachlich ausgearbeitete Dokumentation, alle **Beobachtungen** müssen **erläutert** sein, alle **Behauptungen** müssen **begründet** sein.
 - **Code:** bei Programmieraufgaben



Anmerkung zu den Folien

- ▶ Die Folien enthalten alle Themen und Gegenstände der Vorlesung
 - ▶ Themen sind nummeriert (in Übersicht und Folien)
- ▶ Aber sie sind kein Buch - Sie enthalten *nicht*:
 - ▶ ausführliche Herleitungen
 - ▶ die Gedanken & Diskussionen, die in der Vorlesung entstehen
- ▶ Deshalb sollten Sie:
 - ▶ eigene Notizen / Ergänzungen machen
 - ▶ in Bücher schauen.



Literatur zur Vorlesung

Diese Vorlesung orientiert sich unmittelbar an:

- Andrew Tanenbaum: *Computer Networks*, 4th Ed., Prentice Hall 2003

Leider ist das Buch (wie viele andere auf Deutsch verfügbare) etwas veraltet, so dass sich immer wieder auch der Blick in Bücher der nachfolgenden Liste lohnt.



Weitere Literatur

- ▶ R. Stevens/(R.Wright): *TCP/IP Illustrated*, Vol 1-3, Addison-Wesley, 2nd ed. 1994/1995.
- ▶ D. Comer, (D. Stevens): *Internetworking with TCP/IP* Vol 1-3, 5th /3rd ed., Pearson, 2005/2000.
- ▶ J. Kurose, K. Ross: *Computer Networking*, 5th ed., Pearson Education 2009.
- ▶ B. Forouzan: *Data Communications and Networking*, 4th Mc Graw Hill, 2007.
- ▶ G. Krüger, D. Reschke: *Lehr- und Übungsbuch Telematik*, 3. Auflage, Hanser, 2004.
- ▶ A. Badach, E. Hoffmann: *Technik der IP-Netze*, 2. Auflage, Hanser, 2007.



Rechnernetze

Begriffe - Modelle - Protokolle

1. Aufgaben und Arten von Rechnernetzen
2. Grundeigenschaften der Kommunikation
3. Protokolle
4. OSI- und DoD-Modell
5. Standardisierung



Zum Inhalt

In diesem Kapitel lernen Sie die grundlegenden Aufgaben und Arten von Rechnernetzen kennen und sollen eine Vorstellung erhalten, wie Kommunikation im Netz stattfinden kann und wie sie mithilfe von Protokollen aufgebaut wird. Die (abstrakten) Modelle des modernen Protokollaufbaus begegnen Ihnen hier gemeinsam mit dem Kommunikationsablauf zwischen ihren Protokollschichten.

Das dazugehörige Kapitel im Tanenbaum ist 1.



1. Aufgaben von Rechnernetzen

Lastverbund

- ▶ Verteilung von Aufgaben an mehrere Rechner
- ▶ Beseitigung von Engpässen / Nutzung freier Ressourcen

Leistungsverbund

- ▶ Zusammenarbeit von Rechnern verschiedener Funktionalitäten
- ▶ Virtuelle Universalmaschine

Verfügbarkeitsverbund

- ▶ Redundanz durch Systemdoppelung
- ▶ Problem: Datenredundanz



1. Aufgaben von Rechnernetzen (2)

Funktionsverbund

- ▶ Geteilte Ressourcennutzung (Massenspeicher, Software,...)
- ▶ Virtualisierte Funktionsumgebung (e.g. Walking User Support)

Datenverbund

- ▶ Gemeinsamer Zugriff auf Datenbestände (e.g. DB-Anwendungen)
- ▶ Redundanzfreie, ortsungebundene Datenhaltung

Nachrichtenverbund

- ▶ Austausch von Nachrichten / Kommunikation
- ▶ Ortsungebundene Erreichbarkeit

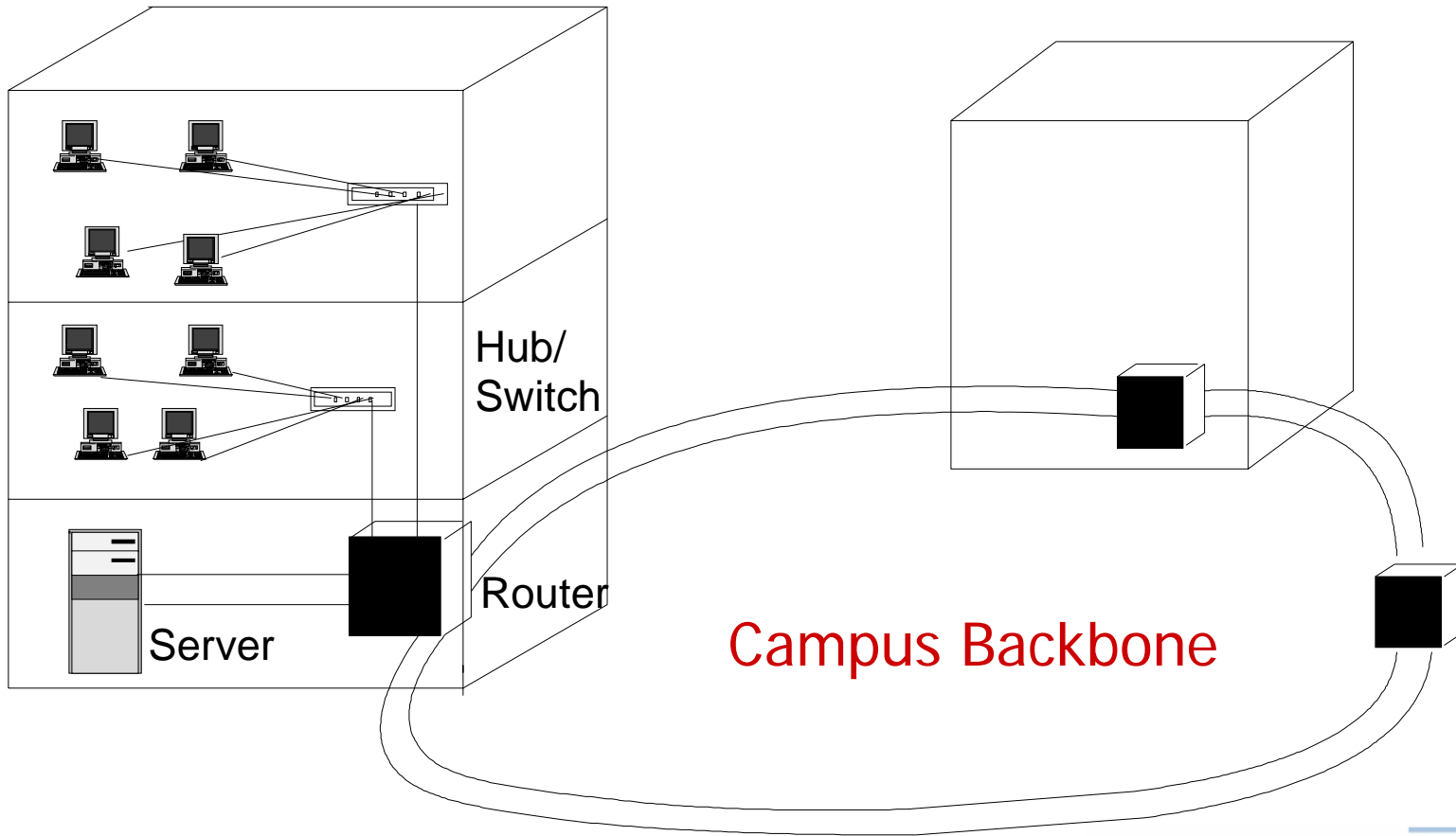


1. Klassifizierung von Rechnernetzen

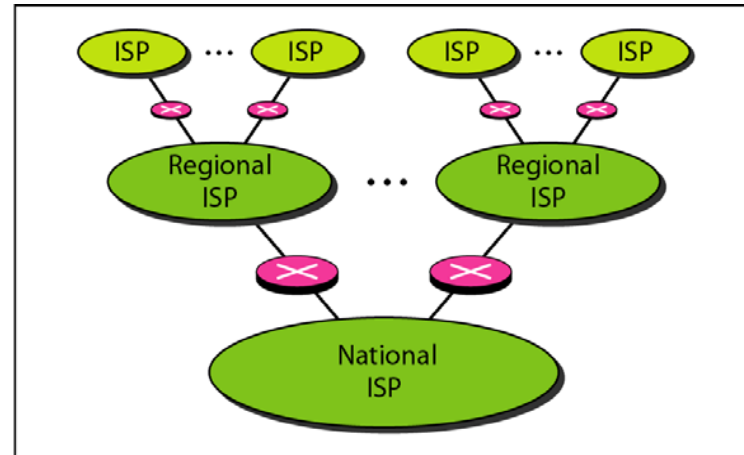
- GAN** Global Area Network
Welweit ausgedehnt wie das AOL-Netz oder Internet
- WAN** Wide Area Network
Rechnernetze etwa auf Landesebene
- MAN** Metropolitan Area Network
Netze einer Stadt wie etwa Hamburg
- LAN** Local Area Network
Netze im Nahbereich (Häuser, Häusergruppen)
Besonderheiten: viele Endgeräte, gemeinsam genutzte Übertragungsmedien



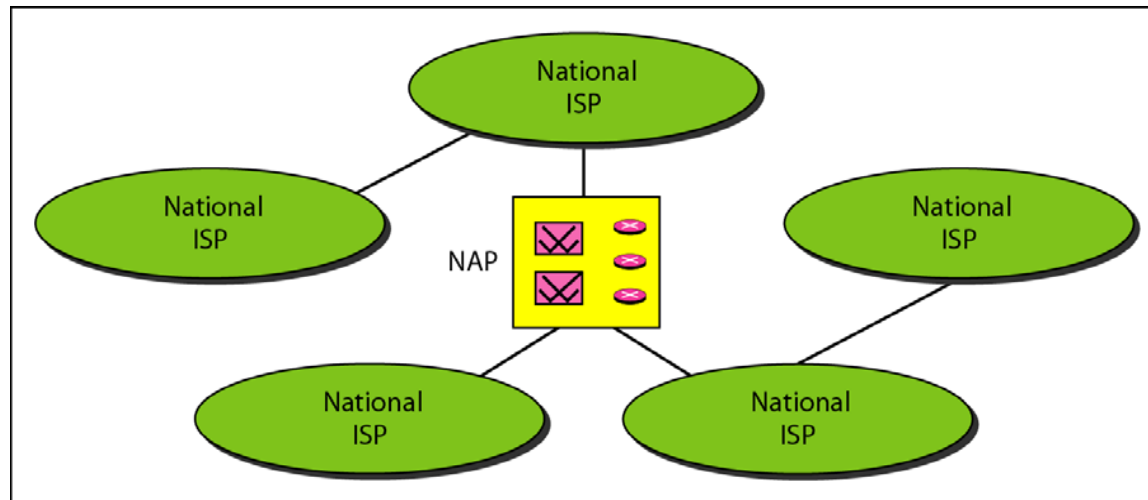
1. Lokale Rechnernetze in der Praxis



1. Globales Rechnernetz (Internet)



a. Structure of a national ISP



b. Interconnection of national ISPs



2. Kommunikation

- ▶ Die Aufgabe von Rechnernetzen ist es, Kommunikation zwischen den Teilnehmern zu ermöglichen
- ▶ Solche Kommunikation kann sehr vielfältig sein:
 - ▶ Prozesse können einander **Nachrichten schicken**
 - ▶ Rechner (Betriebssysteme) können **Aufträge** an einen Dienst **vergeben** und eine Antwort erwarten
 - ▶ Mitglieder einer **Gruppe** können ihren Informationsstand **synchronisieren**
 - ▶ ...



2. Kommunikationsmodi

Synchron

- ▶ Gemeinsame Aktion von Sender und Empfänger
- ▶ Erfordert (Warten auf) Kommunikationsbereitschaft aller Partner
- ▶ Bsp: Telefonie, Terminalsitzung, Videokonferenz

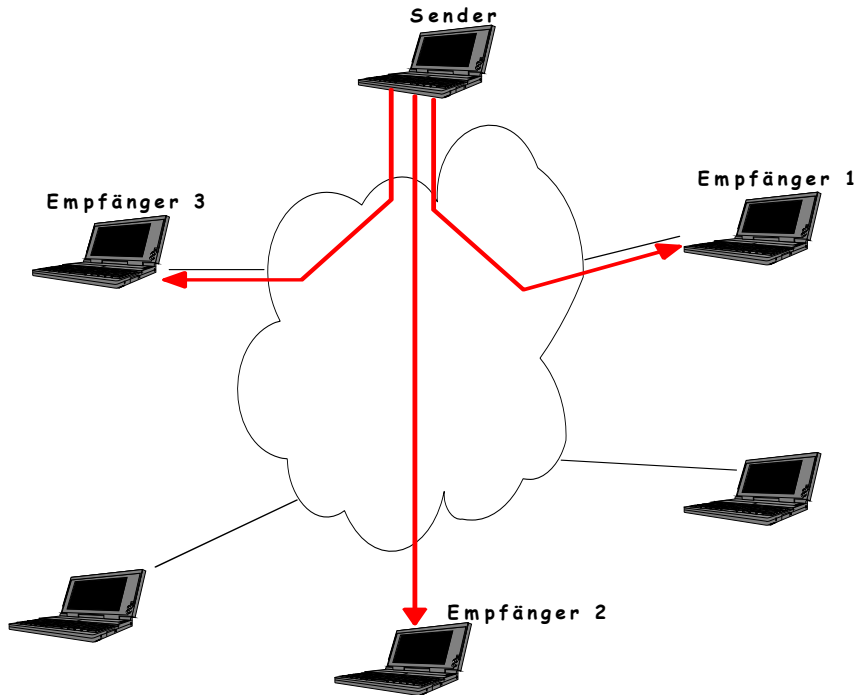
Asynchron

- ▶ Sender und Empfänger operieren losgelöst voneinander
- ▶ Erfordert Puffermechanismen
- ▶ Bsp: SMS, eMail, Instant Messaging

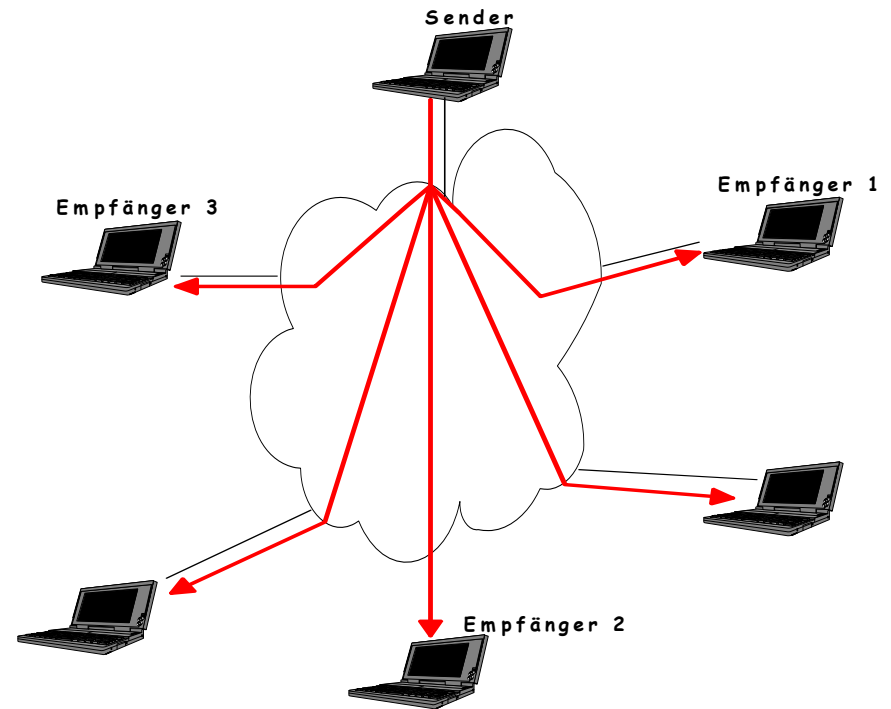


2. Kommunikationsformen

Unicast

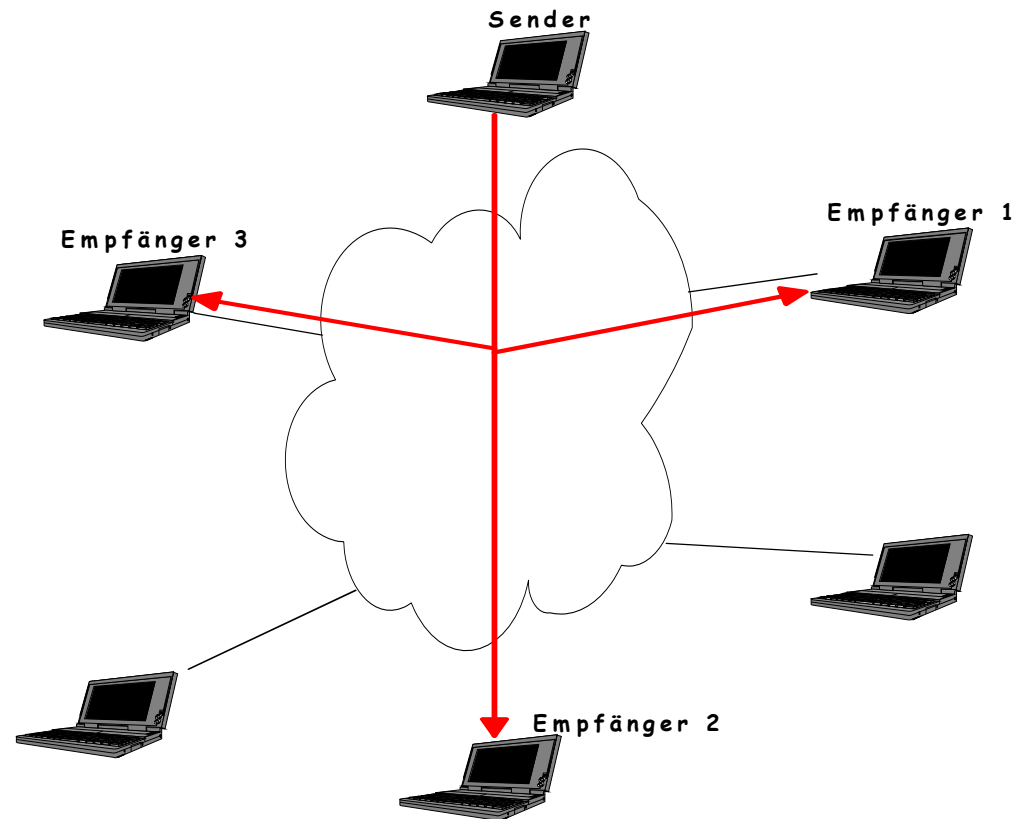


Broadcast



2. Spezifische Gruppenkommunikation

Multicast



Neu: Anycast



2. Grundtypen von Netzwerken

► **Punkt-zu-Punkt** Netzwerke

Netzwerk zwischen zwei Vermittlungsknoten über dedizierte Leitungen

Bsp: Mietleitungen, Telefon, Richtfunk

► **Broadcast** Netzwerke

Netzwerk zwischen vielen Hosts/Gateways über geteilte Leitungen

Bsp: Typische LAN-Technologien, WLAN



2. Dienste

Wohldefinierte, allgemein benötigte Funktionen

- ▶ ausgelagertes Leistungspaket beim Dienstgeber (Server)
- ▶ Bestandteile: Dienstfunktion, Dienstprimitiven, Dienstprozeduren
- ▶ Inanspruchnahme durch Dienstnehmer (Client)

Dienstgüte

- ▶ Angemessenheit/Zugänglichkeit
- ▶ Technische Leistung: Antwortzeit, Genauigkeit, ...
- ▶ Kosten
- ▶ Zuverlässigkeit
- ▶ Sicherheit/Vertraulichkeit



2. Dienstmodelle

Client-Server Modell

- Rollenzuweisung: Server erbringt, Client erfragt einen Dienst
- Kommunikationsform: 1 Server : 1 + n Clients (einer mit vielen)
- Bsp: WWW, ftp, Mail (fast alle Internetdienste)

Peer-to-Peer Modell

- Aufgabenverteilung zwischen gleichartigen Teilnehmern
- Kommunikationsform: m : n (viele mit vielen)
- Bsp: Filesharing, Tauschbörsen, VCoIP



3. Protokolle

Zur Kommunikation untereinander benötigen Rechner gemeinsame ‚Sprachen‘, sogenannte Protokolle.

- Protokolle regeln den Datenaustausch zwischen Partnern
- Unterschiedliche Anforderungen/Kontexte führen zur Existenz vieler Protokolle
- Protokolle erbringen definierte Dienstleistungen gegenüber dem Nutzer / der übergeordneten Schicht
- Damit Protokolle universell einsetzbar sind, müssen sie in offenen Standards verabredet werden



3. Aufgaben der Protokolle

Funktionsmechanismen höherer Kommunikations-Protokolle sind:

- Adressierung
- Einbettung von Daten (encapsulation)
- Segmentierung + Reassemblierung von Datenpaketen
- Fehlererkennung und -behebung
- Flußsteuerung (flow control)
- Verbindungskontrolle (connection control)



3. Verbindungskontrolle

Protokolle können Daten mit unterschiedlicher Zielsetzung übertragen. Deshalb sind Protokolle entweder

- **Verbindungsorientiert** (connection-oriented)
 - zustandsbehaftet, (gesichert)
 - drei ausgezeichnete Phasen zwischen Partnern:
Verbindungsaufbau - Datentransfer – Verbindungsabbau
 - Transfer zwischen beteiligten Partnern

oder

- **Verbindungslos** (connectionless)
 - zustandslos, ungesichert
 - Transfer zwischen unabhängigen Partnern



3. Zuverlässigkeit

Protokolle können unterschiedlich zuverlässig sein

► Zuverlässige Protokolle

- bieten Schutz vor Datenverlust/-zerstörung
- verifizieren Pakete nach Erhalt und quittieren
- haben Overhead, der verlangsamen kann

► Unzuverlässige Protokolle

- beachten Datenverluste nicht
- verifizieren und quittieren Pakete nicht
- Überprüfung und Korrektur kann in übergeordneten Schichten erfolgen

► k-zuverlässige Protokolle

- stellen sicher, dass k (aus $k+1$) Paketen zuverlässig ankommen



3. Flusskontrolle

Protokolle können den tatsächlichen Datenfluss an die Ressourcen von **Sender**, **Empfänger** und das **Netzwerk** anpassen, indem sie

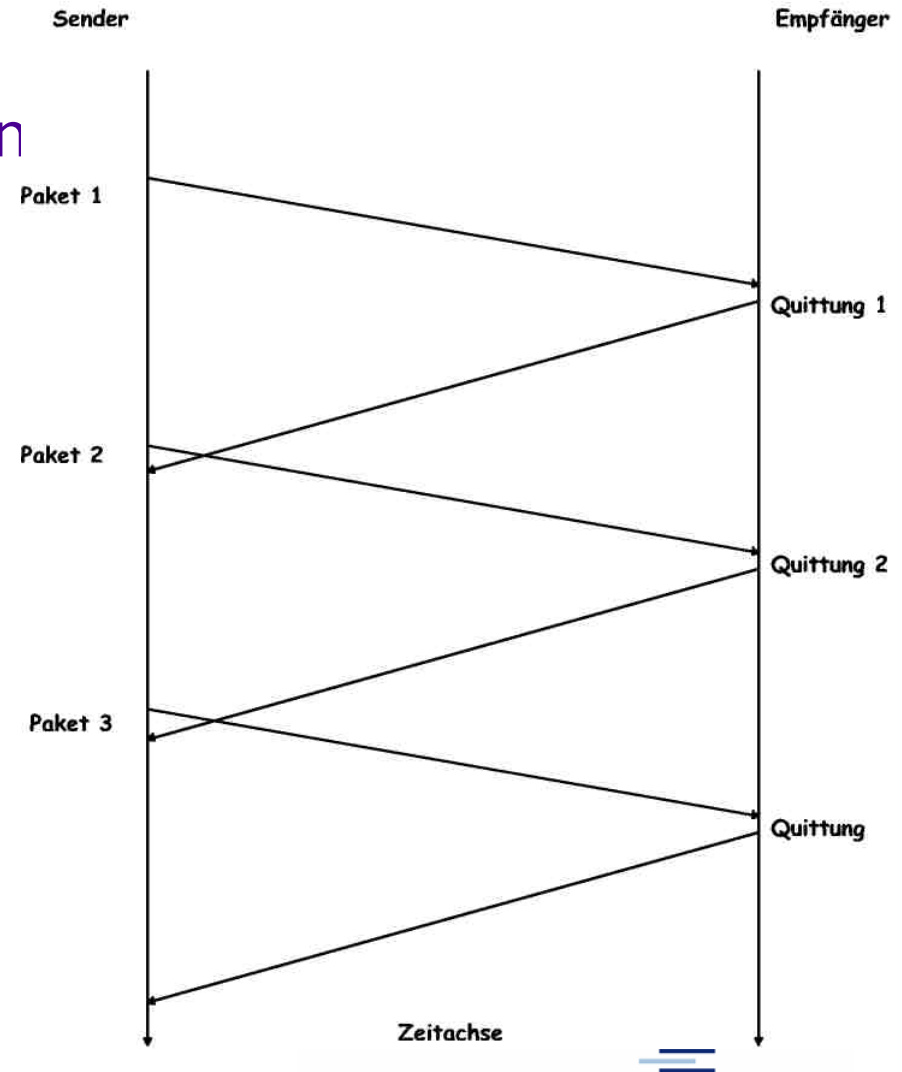
- ▶ Sende- und Empfangspuffer miteinander abgleichen
- ▶ Das Übertragungsverhalten im Netz messen und interpretieren
- ▶ Ihr Kommunikationsverhalten auf alle Leistungsgrößen einstellen



3. Realisierung in einer Verbindung

Empfänger sendet Quittungen

- Zustandsmeldungen (Verbindungskontrolle)
- Empfangsbestätigung (Sicherung)
- Bekanntgabe von Empfangspuffern (Flußkontrolle)



3. Das Kommunikationsproblem

- ▶ Heterogene Netzwerk-Infrastruktur
- ▶ Heterogene Rechnerarchitekturen
- ▶ Heterogene Anwendungslandschaft
- ▶ Verteilte Applikationen

Jeder 'Teilnehmer' des Netzes soll mit jedem anderen Teilnehmer sprechen können!



4. Der Lösungsansatz

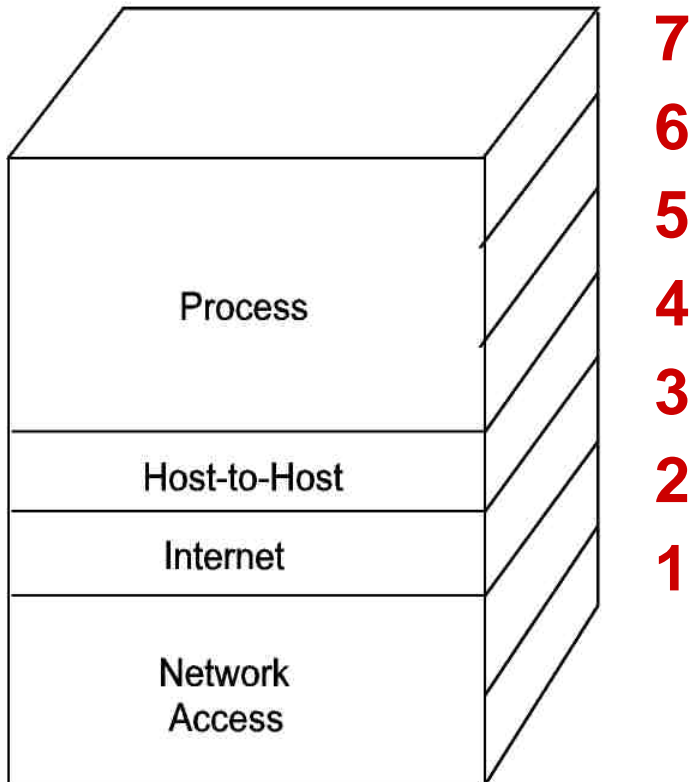
Für die Kommunikation in heterogenen, offenen Systemen ist eine konzeptionelle Gliederung der Funktionalitäten unerlässlich:

- ▶ Gliederung des Gesamtproblems in Teile (Ebenen)
- ▶ Jede Ebene löst einen Teil des Gesamtproblems
- ▶ Jede Ebene arbeitet mit den direkt benachbarten Ebenen zusammen
- ▶ Voraussetzung dafür sind kompatible Implementierungen (präzise definierte Schnittstellen)

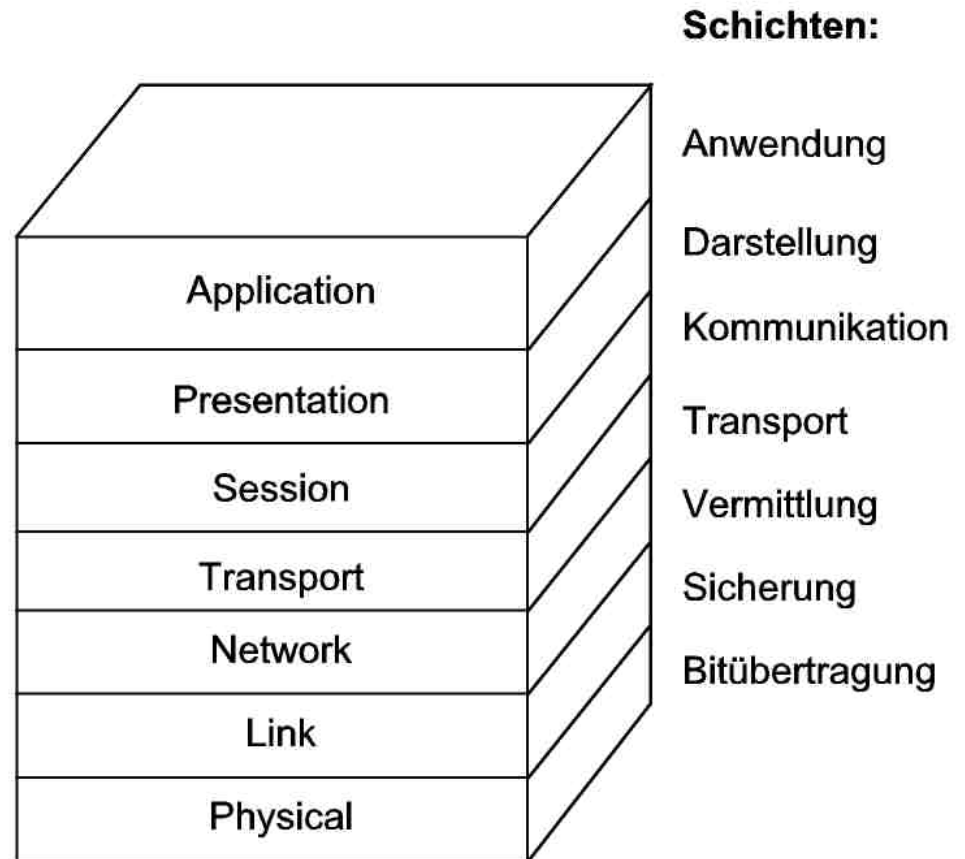


4. Referenzmodelle

DoD Internet Referenzmodell



ISO/OSI 7 Schichten Referenzmodell



4. OSI-Modell

- ISO (International Organization of Standardization) beauftragte 1977 einen Unterausschuß mit der Entwicklung einer Kommunikationsarchitektur zwischen offenen Systemen
- Aufgabe des Modells:
 - Referenz zur Beschreibung von Protokollen und Funktionen
 - Standardisierungsgrundlage für OSI-Protokolle
 - Keine Spezifikation für Implementierungen

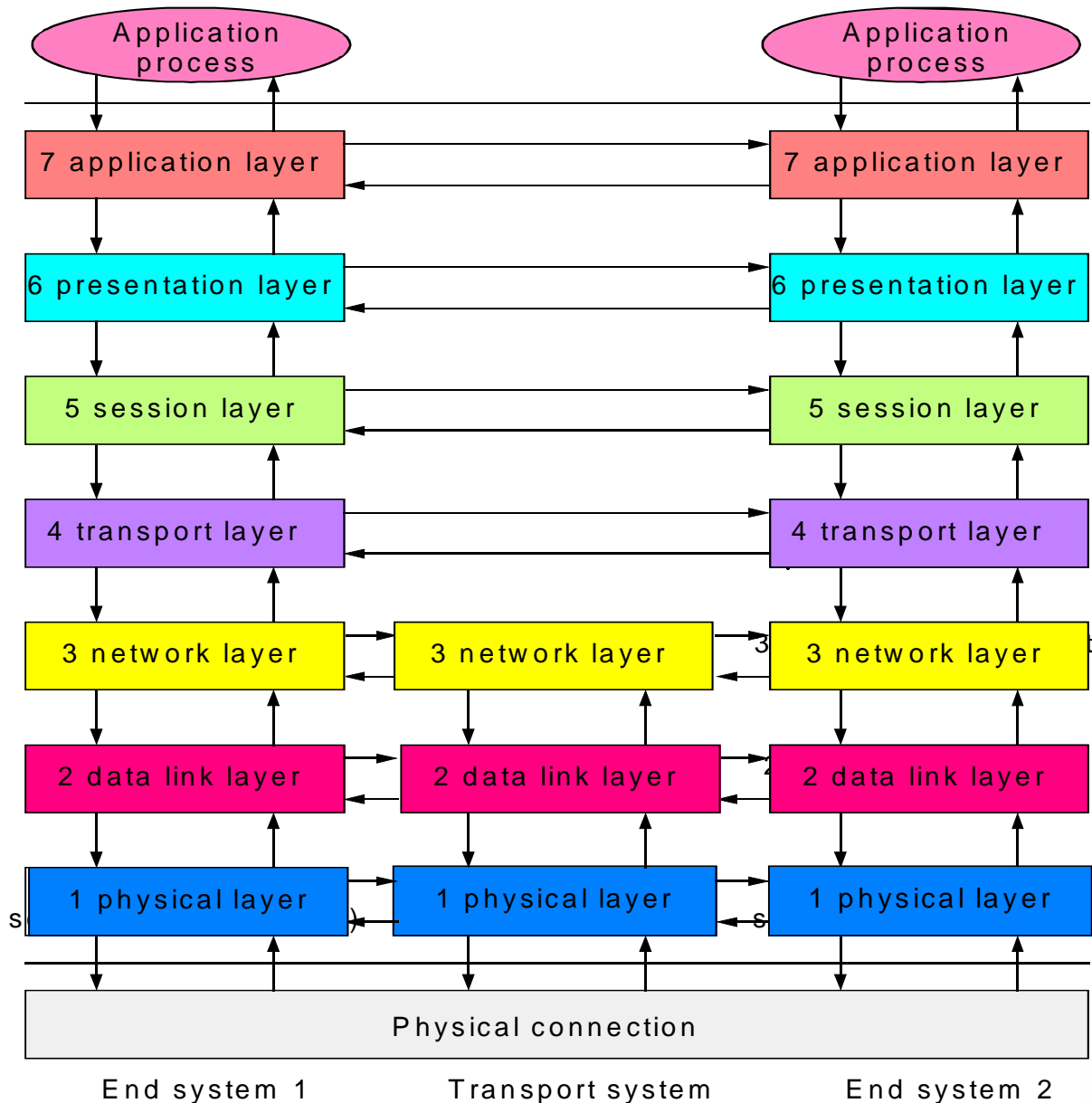
Standard-Konformität und Interoperabilität problematisch



4. Entitäten des OSI-Modells

- SAP** Service access point – Dienstzugangspunkt
- SDU** Service data unit - Nutzdaten eines Dienstes
- ICI** Interface control information – Steuerinformation für einen Dienst
- PDU** Protocol data unit - Nutzdaten des Protocols
- PCI** Protocol control information - Steuerinformation





Kommunikation im ISO-OSI Reference Model



4. DoD Internet-Modell

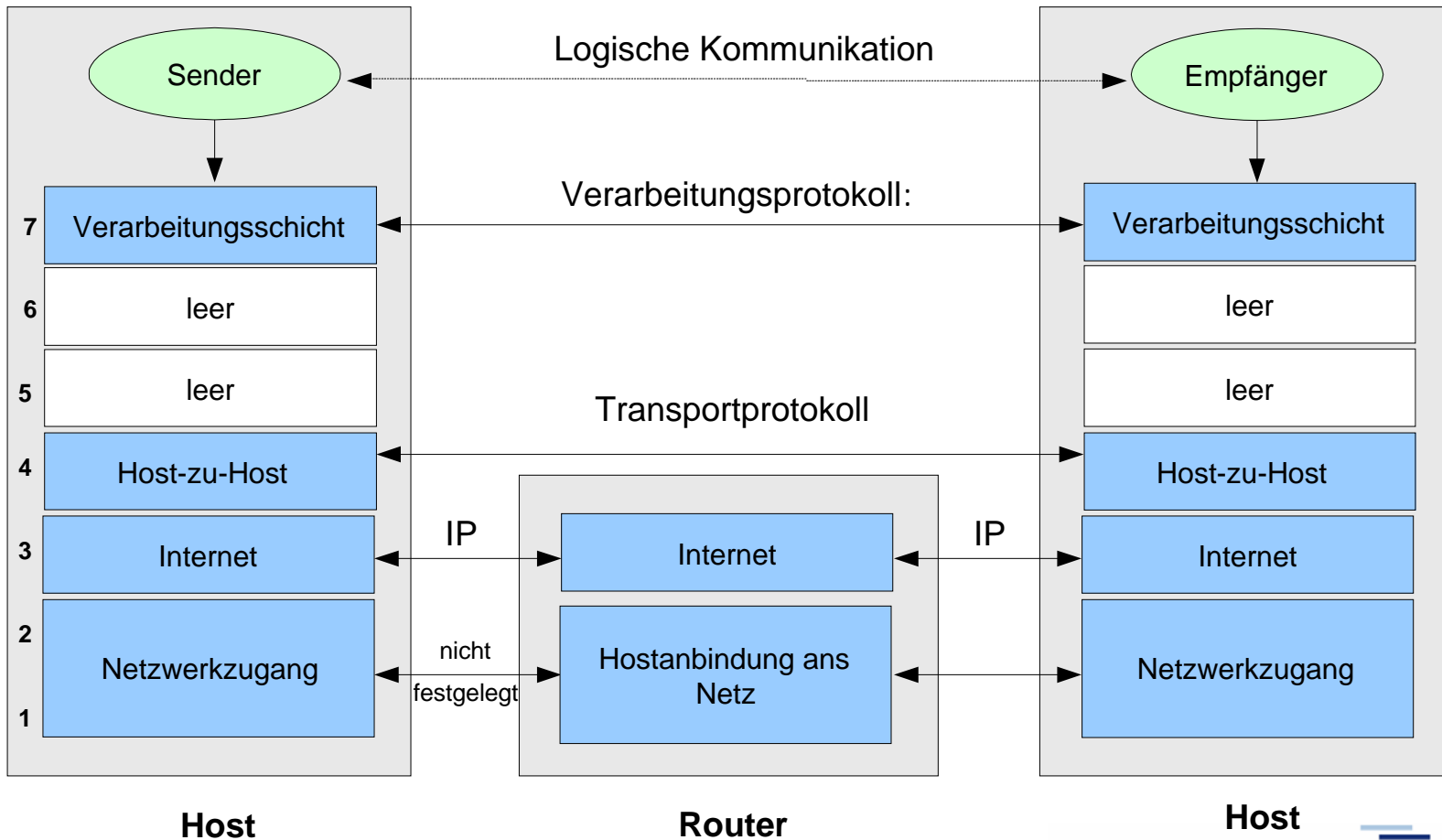
DoD (Department of Defense) - Kommunikationsarchitektur

➤ Bestandteile des Modells:

- **Process:** Implementiert durch Anwendungsprogramme
- **Host-to-Host:** Bietet die Ablaufumgebung für kommunizierende Prozesse
- **Internet:** Ermöglicht die Kommunikation/Vermittlung zwischen Rechnern (hosts)
- **Network Access:** Stellt Zugriff auf Übertragungsmedien bereit (10/100/1000 Base T, FDDI, etc.)



4. Kommunikation im DoD Internet Modell



5. Standardisierer

CCITT Comité Consultatif International de Télégraphique et Téléphonique

ISO International Organisation for Standardization

ITU International Telecommunication Union

ANSI American National Standards Institute

CEN Comité Européen de Normalisation

DIN Deutsches Institut für Normung

IEEE Institute of Electrical and Electronics Engineers

ETSI European Telecommunications Standards Institute

ECMA European Computer Manufacturers Association



Selbsteinschätzungsfragen

1. Weshalb ist eine umfassende Standardisierung im Bereich der Rechnernetze besonders wichtig?
2. Was sind Protokolle? Welche grundlegenden Eigenschaften besitzen sie?
3. Welche Protokolleigenschaften sind für welche Kommunikationsform erforderlich?
4. Inwieweit unterscheiden sich die konzeptionellen Ansätze des OSI und des DoD Internet Modells?

