

Przekazywanie pakietu od nadawcy do odbiorcy

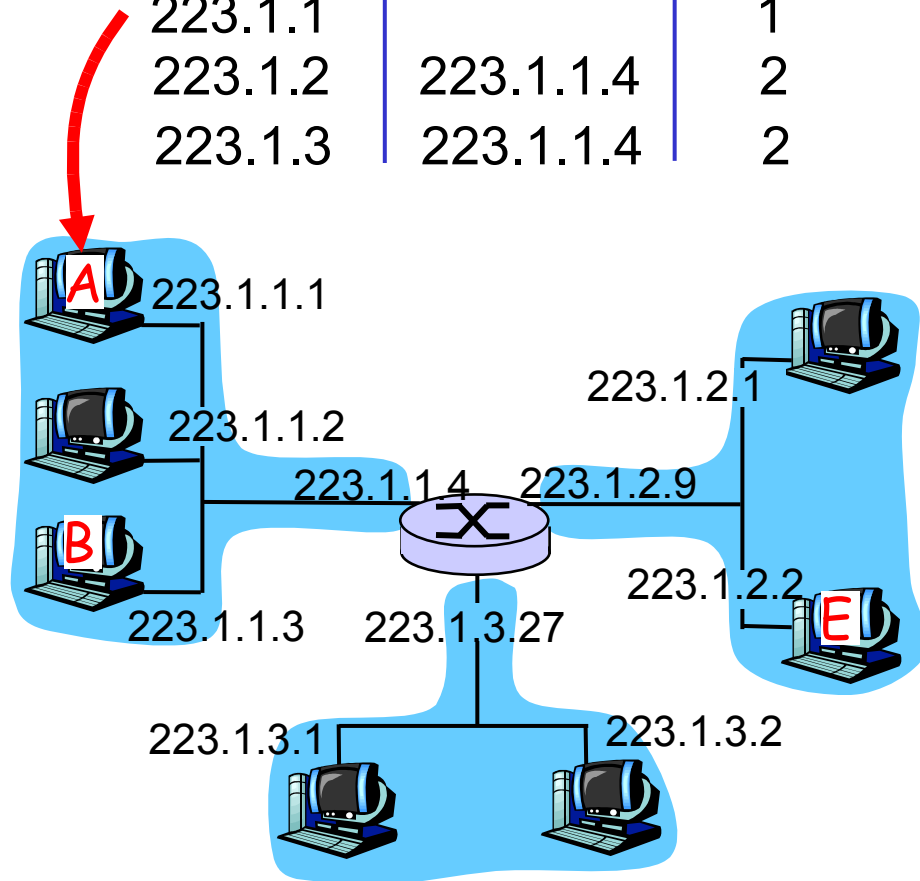
Pakiet IP:

różne pola	adres IP źródła	adres IP celu	dane
------------	-----------------	---------------	------

- ❑ pakiet się nie zmienia podczas przekazywania od źródła do celu
- ❑ ważne jest pole adresu celu
- ❑ dopiero ostatni ruter wie, czy pakiet dotarł na miejsce. Dlatego potrzeba sposobu na powiadomienie nadawcy o błędzie

tablica routingu w A

Sieć celu	nast. ruter	Odległość
223.1.1		1
223.1.2	223.1.1.4	2
223.1.3	223.1.1.4	2



Przekazywanie pakietu od nadawcy do odbiorcy

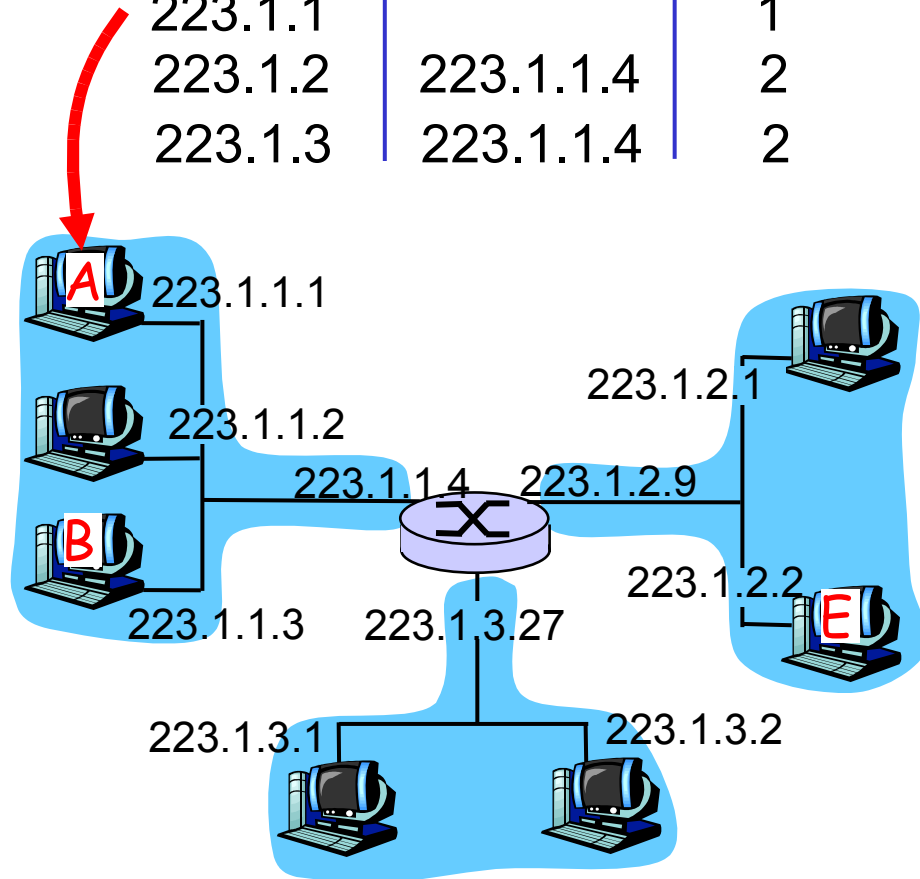
misc fields	223.1.1.1	223.1.1.3	data
-------------	-----------	-----------	------

Wyślij pakiet IP od A do B:

- ❑ poszukaj adresu podobnego do B w tablicy routingu
- ❑ w tablicy zapisano, że B jest w tej samej sieci co A
- ❑ warstwa łącza wyśle pakiet bezpośrednio do B w ramce protokołu warstwy łącza
 - B i A są połączone bezpośrednio

tablica routingu w A

Sieć celu	nast. ruter	Odległość
223.1.1		1
223.1.2	223.1.1.4	2
223.1.3	223.1.1.4	2



Przekazywanie pakietu od nadawcy do odbiorcy

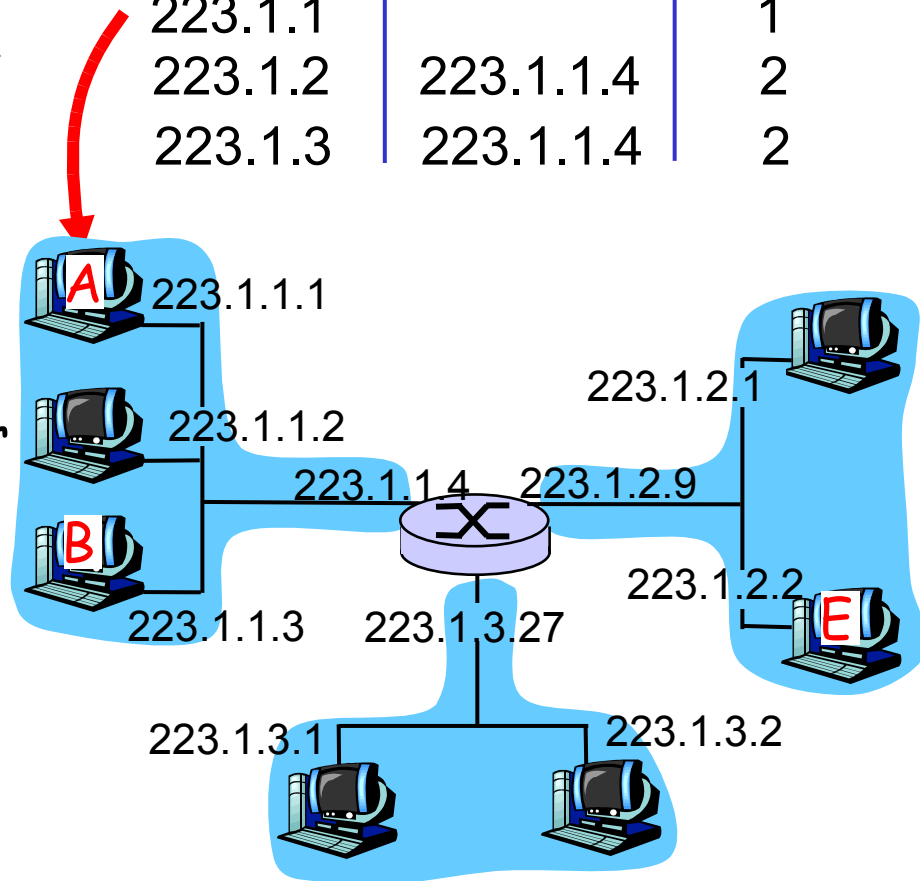
misc fields	223.1.1.1	223.1.2.3	data
-------------	-----------	-----------	------

Od A do E:

- ❑ poszukaj adresu podobnego do E w tablicy routingu
- ❑ E jest w *innej* sieci
 - A, E nie są połączone bezpośrednio
- ❑ z tablicy routingu: następny ruter w kierunku E to 223.1.1.4
- ❑ warstwa łącza wysyła pakiet do rutera 223.1.1.4 w ramce protokołu warstwy łącza
- ❑ pakiet jest odbierany przez 223.1.1.4
- ❑ c.d.n.....

tablica routingu w A

Sieć celu	nast. ruter	Odległość
223.1.1		1
223.1.2	223.1.1.4	2
223.1.3	223.1.1.4	2



Przekazywanie pakietu od nadawcy do odbiorcy

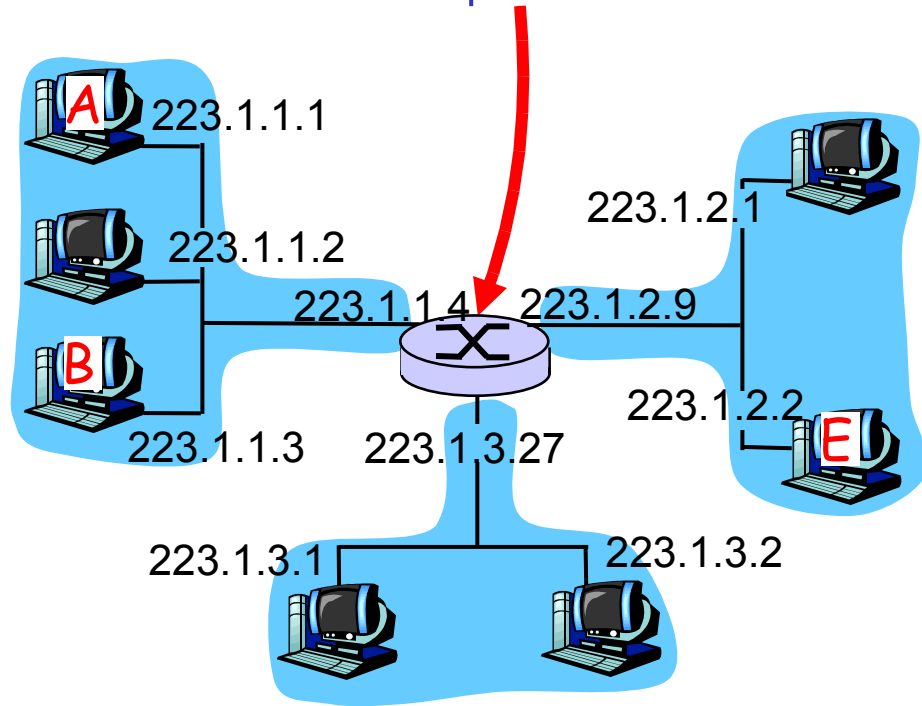
misc fields	223.1.1.1	223.1.2.3	data
-------------	-----------	-----------	------

Pakiet doszedł do 223.1.4,
przeznaczony do 223.1.2.2

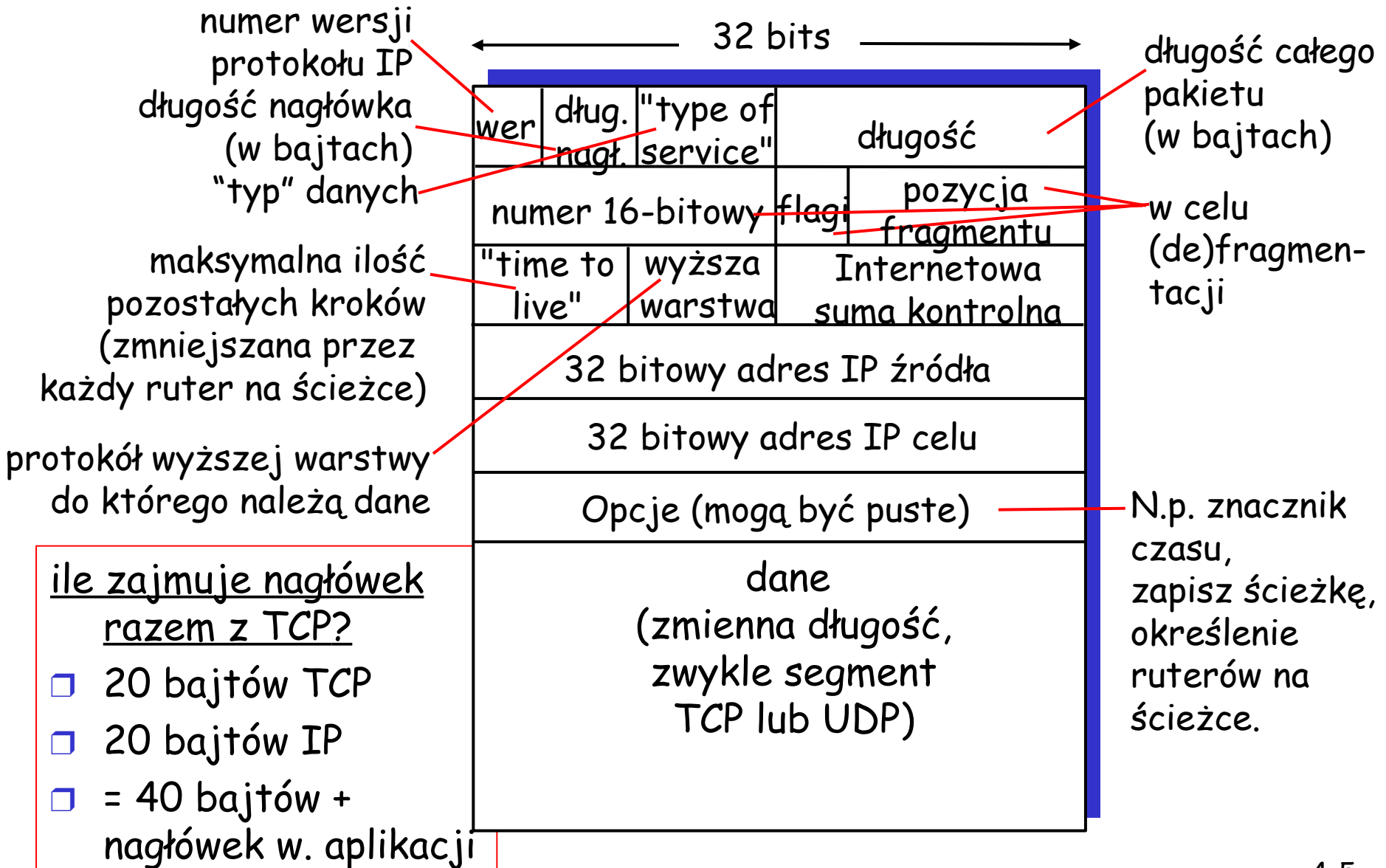
- poszukaj adresu podobnego do E w tablicy routingu rutera
- E jest w tej samej sieci co interfejs 223.1.2.9 rutera
 - ruter i E są połączone bezpośrednio
- warstwa łącza wyśle pakiet do 223.1.2.2 w ramce protokołu warstwy łącza przez interfejs 223.1.2.9
- pakiet dociera do 223.1.2.2 (czyli tam, gdzie trzeba).

tablica routingu w routerze

Sieć celu	ruter	odległ.	interfejs
223.1.1	-	1	223.1.1.4
223.1.2	-	1	223.1.2.9
223.1.3	-	1	223.1.3.27

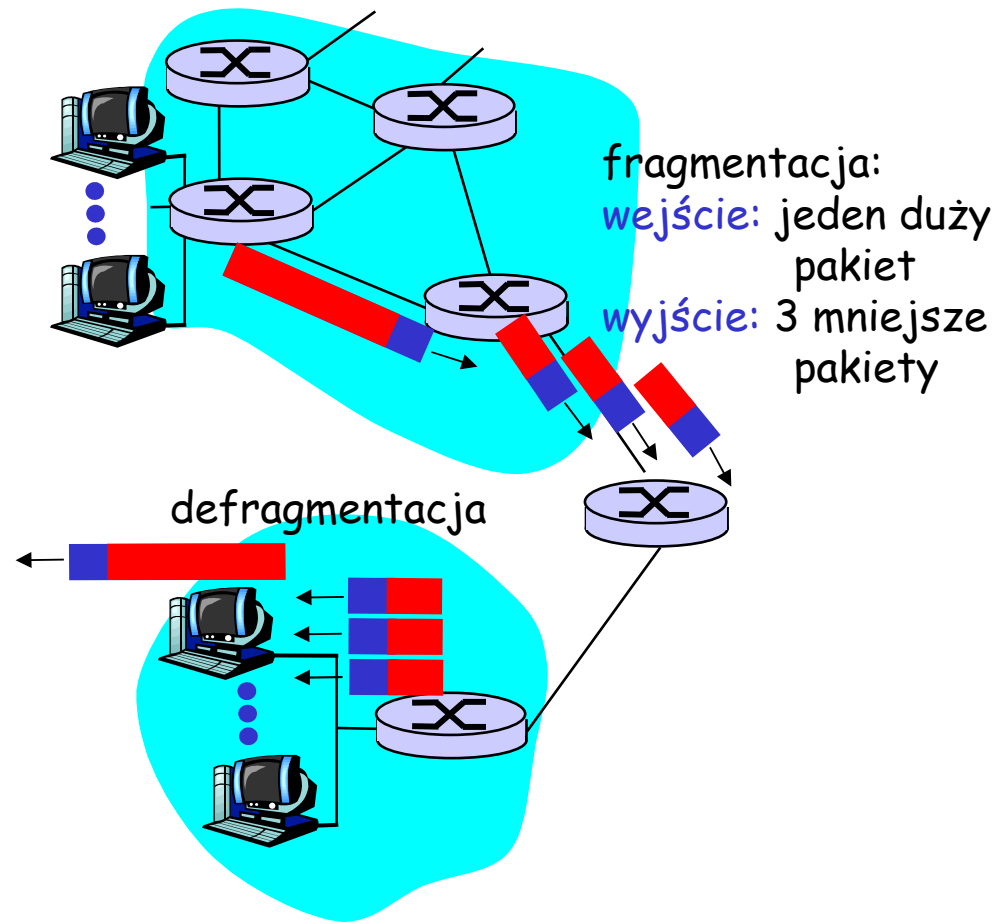


Format pakietu IP



Fragmentacja i defragmentacja IP

- ❑ łącza mają MTU (ang. *maximum transfer size*) - największa możliwa wielkość ramki warstwy łącza.
 - różne typy łącz, różne MTU
- ❑ duże pakiety IP są dzielone ("fragmentowane") w sieci
 - jeden pakiet jest dzielony na wiele pakietów
 - "łączone" dopiero u celu
 - nagłówek IP używany do rozpoznania, uporządkowania powiązanych fragmentów



Fragmentacja i defragmentacja IP

Przykład

- ❑ pakiet 4000 bajtów
- ❑ MTU = 1500 bajtów
- ❑ MTU: łącza czy ścieżki?

- ❑ fragmentacja może wyglądać inaczej w innych protokołach (lub warstwach)
 - łączenie nie zawsze jest na końcu
 - dzielenie nie zawsze następuje w warstwie wyższej

długość	ID	flaga Frag	pozycja
=4000	=x	=0	=0

Z jednego dużego pakietu tworzone są trzy mniejsze pakiety

długość	ID	flagaFrag	pozycja
=1500	=x	=1	=0

długość	ID	flagaFrag	pozycja
=1500	=x	=1	=1480

długość	ID	flagaFrag	pozycja
=1040	=x	=0	=2960

ICMP: Internet Control Message Protocol

- używany przez hosty, rutery, bramy do komunikacji informacji z warstwy sieci

- zgłaszanie błędów: niedostępny host, sieć, port, protokół
- żądanie/odpowiedź echo (używane przez ping)

- podwarstwa sieci "nad" IP:

- komunikaty ICMP przekazywane w pakietach IP

- **komunikat ICMP:** typ, kod plus pierwszych 8 bajtów pakietu IP, który spowodował błąd

<u>Typ</u>	<u>Kod</u>	<u>Opis</u>
0	0	odpowiedź echo (ping)
3	0	sieć celu niedostępna
3	1	host celu niedostępny
3	2	protokół celu niedostępny
3	3	port celu niedostępny
3	6	sieć celu nieznana
3	7	host celu nieznan
4	0	spowolnienie źródła (kontrola przeciążenia - nie jest używane)
8	0	żądanie echo (ping)
9	0	ogłoszenie ścieżki
10	0	poszukiwanie rutera
11	0	wygaśnięcie TTL
12	0	zły nagłówek IP

Zastosowania ICMP: traceroute i ping

□ Jak działa ping?

- tyle razy, ile chciał użytkownik, wykonaj:
 - włącz zegar
 - wyślij pakiet ICMP, typ 8, kod 0 na adres odbiorcy
 - odbierz pakiet ICMP, typ 0, kod 0, od odbiorcy i zmierz czas RTT
 - Jeśli upłynęło za dużo czasu, zgłoś stratę i nie czekaj na odpowiedź (wykonuj dalej pętlę)
- podsumuj wyniki: częstość strat

Zastosowania ICMP: traceroute i ping

□ Jak działa traceroute?

- $n = 1$
- W pętli, aż nadejdzie pakiet ICMP typ 3, kod 3
 - Włącz zegar
 - Wyślij do odbiorcy 3 pakiety IP z TTL= n , zawierające segment UDP na dziwny port
 - Odbierz 3 pakiety ICMP, typ 11, kod 0
 - Jeśli dla któregoś pakietu zostanie przekroczony timeout, zgłoś stratę i nie czekaj na odpowiedź
 - Pokaż adres IP nadawcy pakietu ICMP (rutera na ścieżce do odbiorcy, o n kroków od nadawcy), czasy RTT lub informacje o stratach
 - $n = n + 1$

DHCP: Dynamic Host Configuration Protocol

Cel: pozwól hostom *dynamicznie* uzyskiwać adresy IP z serwera w chwili dołączania do sieci

Można też przedłużyć czas korzystania z adresu

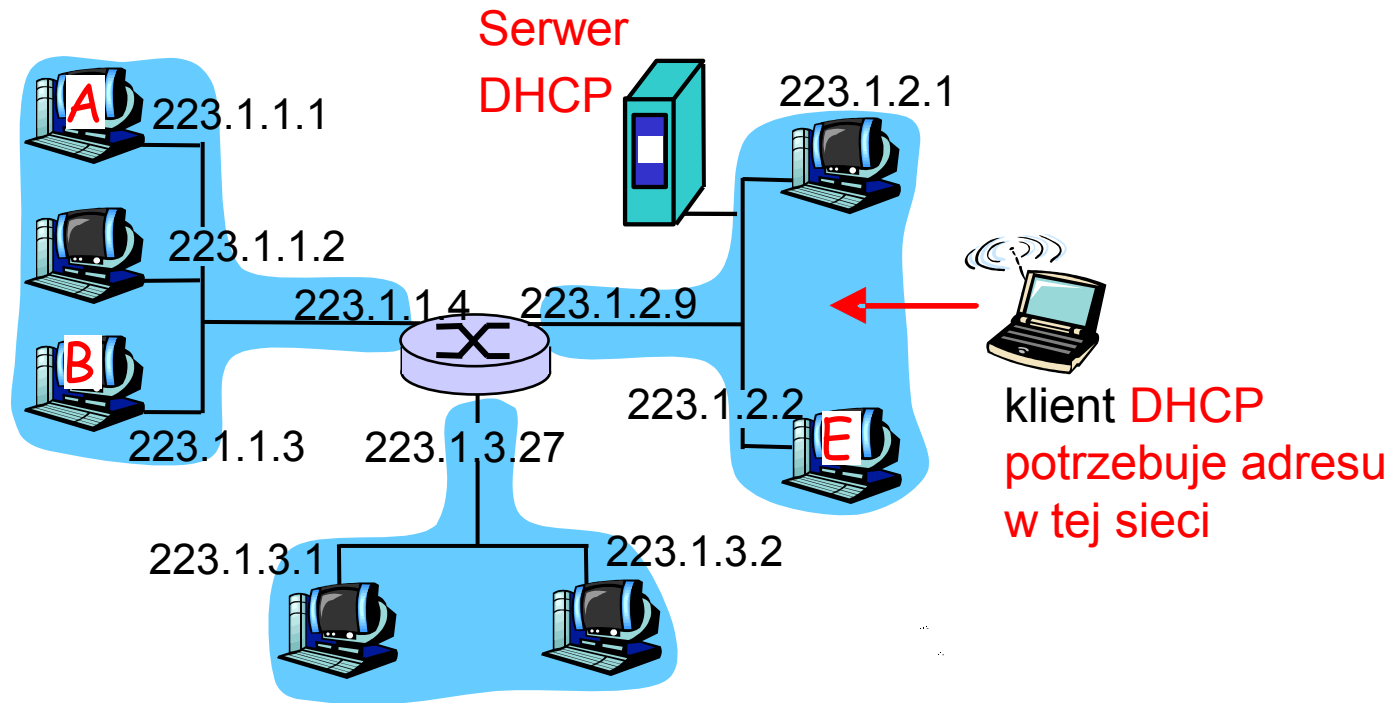
Pozwala na wielokrotne wykorzystanie adresu (adres jest zajęty tylko, gdy host jest podłączony i włączony)

Obsługa mobilnych użytkowników, chcących dołączyć się do sieci (więcej wkrótce)

Przegląd DHCP:

- host rozgłasza komunikat "DHCP discover"
- serwer DHCP odpowiada komunikatem "DHCP offer"
- host żąda adresu IP: komunikat "DHCP request"
- serwer DHCP wysyła adres: komunikat "DHCP ack"

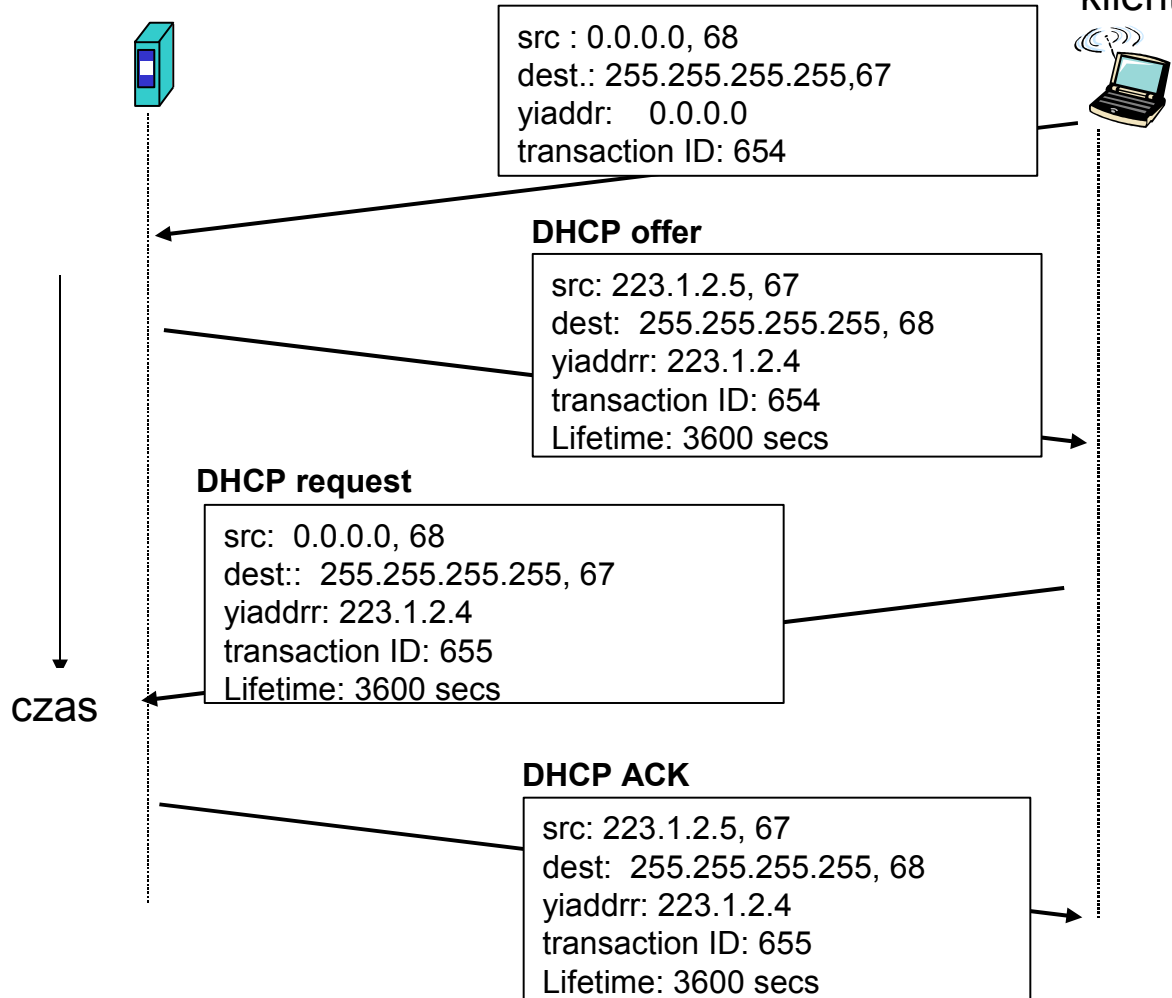
Scenariusz z klientem i serwerem DHCP



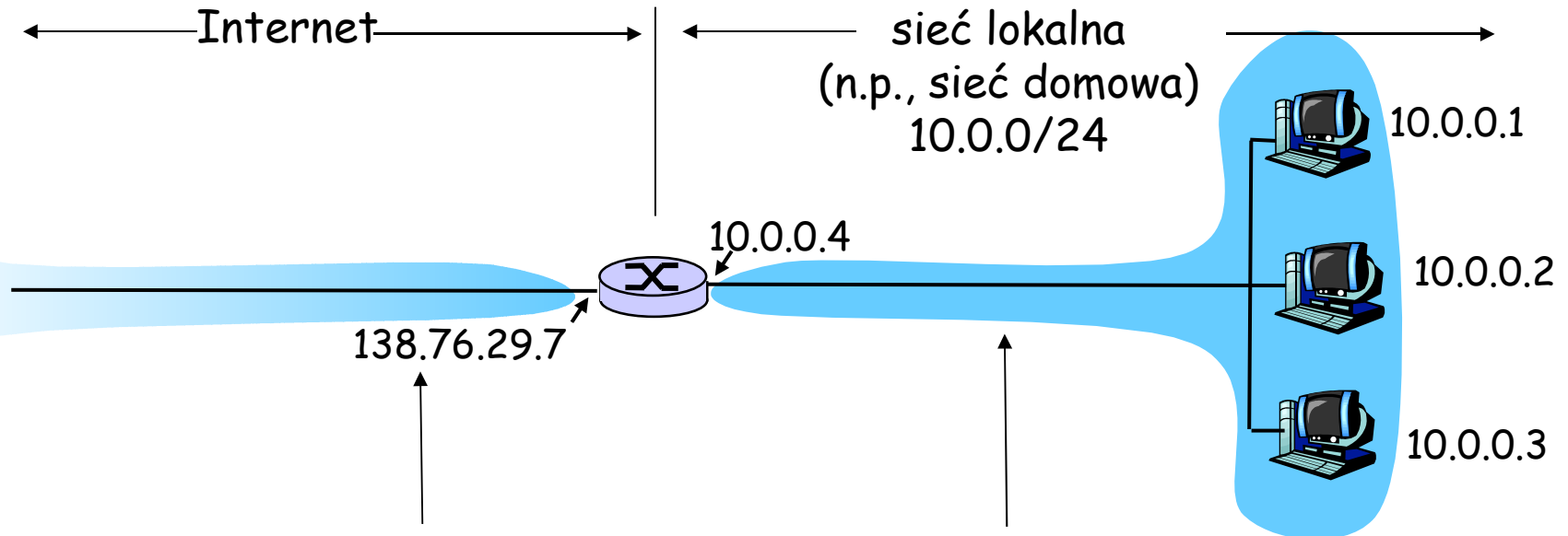
Scenariusz z klientem i serwerem DHCP

Serwer DHCP: 223.1.2.5

nowy klient



NAT: Network Address Translation



Wszystkie pakiety *opuszczające* sieć lokalną mają *jednakowy* adres IP źródła: 138.76.29.7, różne numery portów źródła

Pakiety z źródłem i celem w tej sieci mają adres z puli 10.0.0/24 (jak zwykle)

NAT: Network Address Translation

- **Uzasadnienie:** lokalna sieć używa tylko jednego adresu IP z punktu widzenia świata zewnętrznego:
 - nie ma potrzeby przydzielać zakresu adresów przez DI: - tylko jeden adres IP jest używany przez wszystkie urządzenia
 - można zmieniać adresy urządzeń w sieci lokalnej bez zawiadamiania świata zewnętrznego
 - można zmienić DI bez zmiany adresów urządzeń w sieci lokalnej
 - urządzenia w sieci lokalnej nie są widoczne ze świata zewnętrznego, dopóki same nie wyślą pakietu (zwiększa bezpieczeństwo).

NAT: Network Address Translation

Implementacja: Ruter NAT musi wykonać następujące czynności dla:

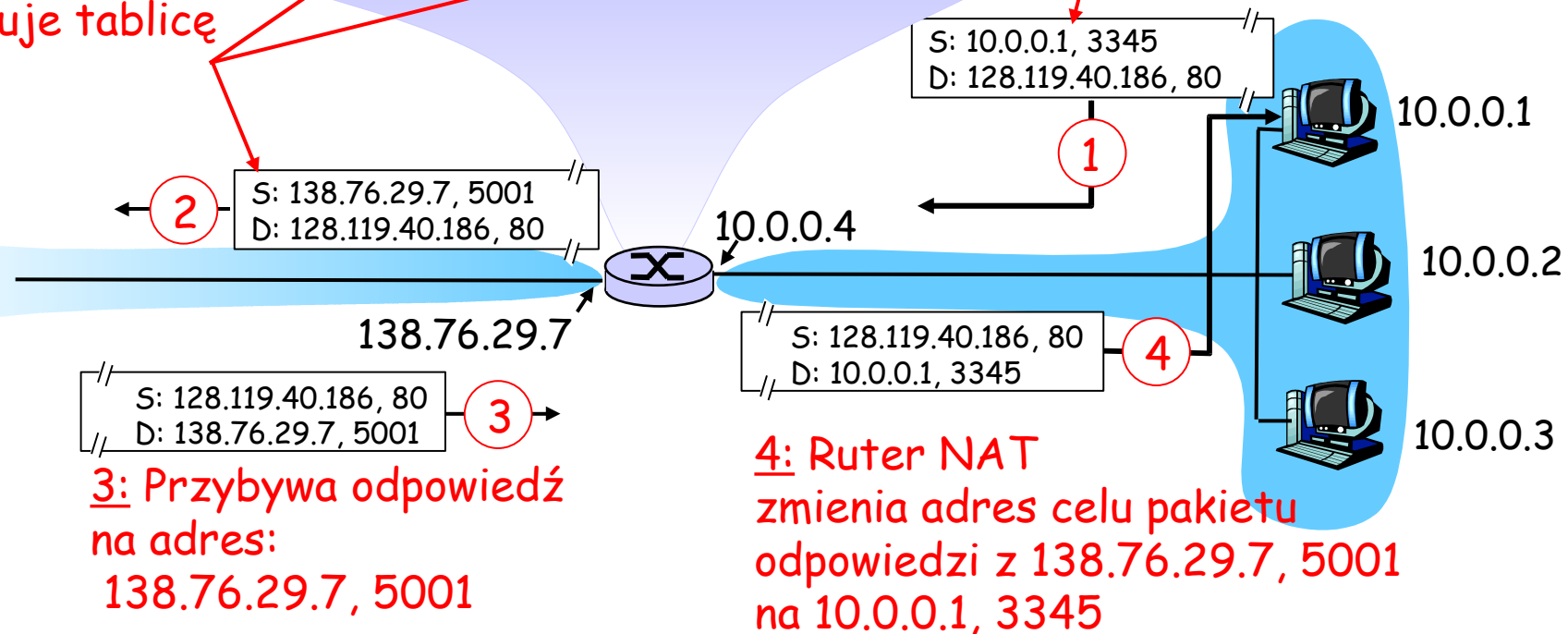
- *wychodzących pakietów: zastąp* (adres IP źródła, numer portu) przez (adres IP NAT, nowy numer portu)
 - ... zdalne hosty będą odpowiadały na adres (adres IP NAT, nowy numer portu).
- *zapamiętaj (w tablicy translacji NAT)* każdą parę:
 - część 1:** (adres IP źródła, numer portu) zastąpioną przez **część 2:** (adres IP NAT, nowy numer portu)
- *przychodzących pakietów: zastąp* (adres IP NAT, nowy numer portu) w polach celu przez odpowiednią część 1 pary: (adres IP źródła, numer portu) zapisaną w tablicy translacji NAT

NAT: Network Address Translation

Tablica translacji NAT	
Adresy zewn.	Adresy wewn.
138.76.29.7, 5001	10.0.0.1, 3345
.....

2: Ruter NAT zmienia adres źródła z 10.0.0.1, 3345 na 138.76.29.7, 5001, aktualizuje tablicę

1: host 10.0.0.1 wysyła pakiet do 128.119.40, 80



3: Przybywa odpowiedź na adres: 138.76.29.7, 5001

4: Ruter NAT zmienia adres celu pakietu odpowiedzi z 138.76.29.7, 5001 na 10.0.0.1, 3345

NAT: Network Address Translation

- 16-bitowy numer portu:
 - 60,000 jednoczesnych połączeń z jednego adresu w sieci wewnętrznej!
 - ograniczenie wydajnościowe: rozmiar tablicy translacji
- NAT jest kontrowersyjny:
 - routery powinny przetwarzać informację warstwy 3
 - zasada koniec-koniec jest naruszona
 - możliwość użycia NAT musi być brana pod uwagę przez projektantów aplikacji, n.p., aplikacji P2P
 - hosty w sieci wewnętrznej nie mogą uruchamiać usług
 - braki adresów powinny być rozwiązane przez IPv6

Mapa wykładu

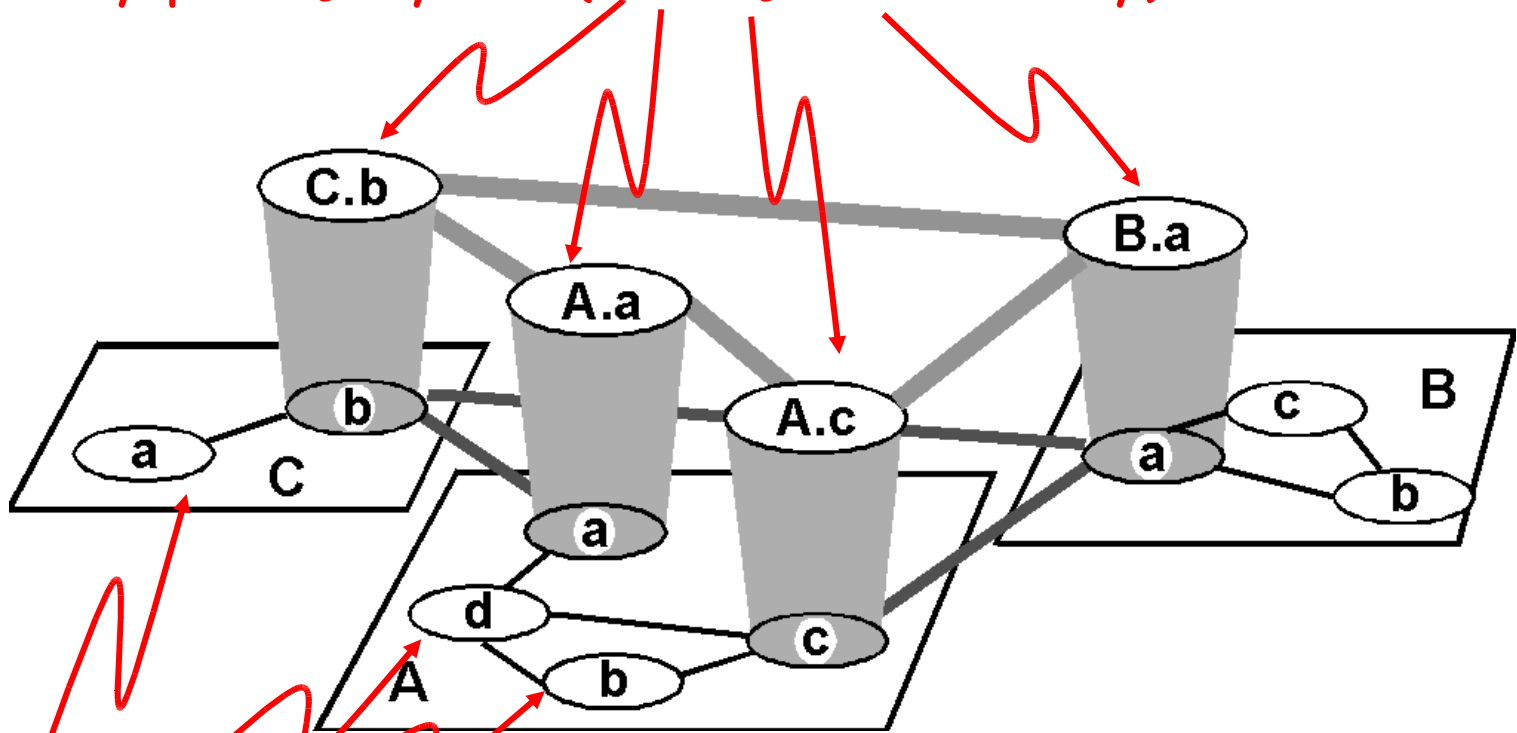
- ❑ 4.1 Usługi warstwy sieci z komutacją pakietów
- ❑ 4.2 Zasady działania routingu
- ❑ 4.3 Routing hierarchiczny
- ❑ 4.4 Protokół Internetu (IP)
- ❑ 4.5 Routing w Internecie
 - Routing RIP i OSPF
 - Routing BGP
- ❑ 4.6 Co jest w routerze
- ❑ 4.7 IPv6
- ❑ 4.8 Routing rozsiewczy (multicast)
- ❑ 4.9 Mobilność

Ruting w Internecie

- Globalny Internet składa się z **Systemów Autonomicznych (AS)** połączonych ze sobą:
 - **AS z jednym połączeniem:** mała organizacja: jedno połączenie do innego systemu autonomicznego
 - **AS z wieloma połączeniami:** duża organizacja (bez tranzytu): wiele połączeń z innymi systemami autonomicznymi
 - **AS tranzytowy:** DI poziomu 1 lub 2, łączący wiele systemów autonomicznych
- Dwupoziomowy ruting:
 - **Wewnętrzny:** administrator wybiera algorytm routingu wewnątrz systemu autonomicznego
 - **Zewnętrzny:** jeden standard routingu pomiędzy systemami autonomicznymi: BGP

Hierarchia AS w Internecie

Rutery pomiędzy AS (zewnętrzne bramy)



Rutery wewnątrz AS

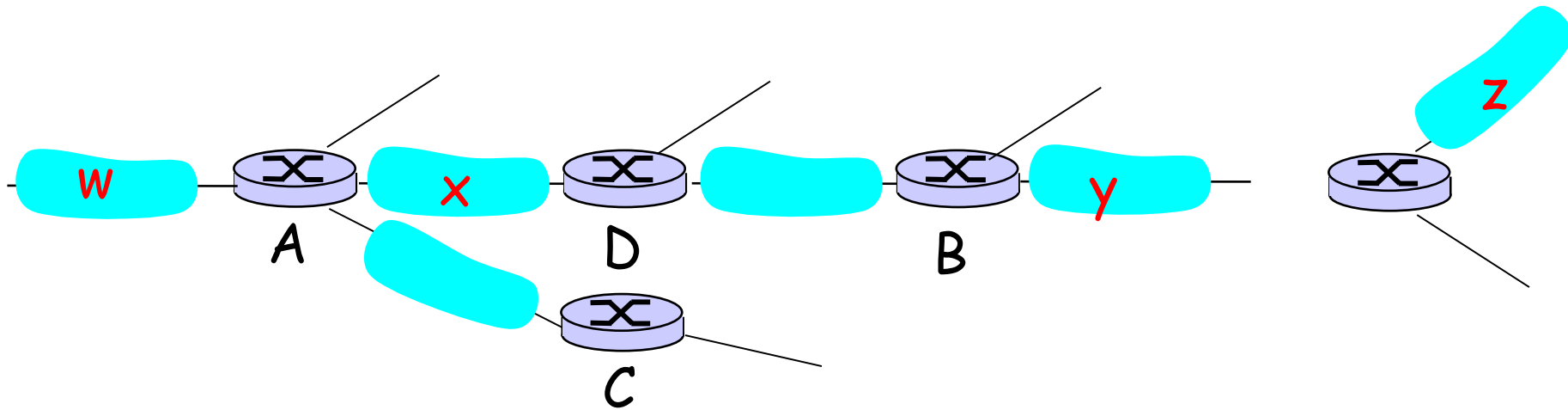
Ruting Wewnętrzny

- Interior Gateway Protocols (IGP)
- Najczęściej używane protokoły routingu wewnętrznego:
 - RIP: Routing Information Protocol
 - OSPF: Open Shortest Path First
 - IGRP: Interior Gateway Routing Protocol (własny protokół firmy Cisco)

RIP (Routing Information Protocol)

- ❑ Algorytm wektora odległości
- ❑ Był częścią dystrybucji BSD-UNIX w 1982 roku
- ❑ Miara odległości: ilość kroków (maksimum = 15 kroków)
 - *Czy potraficie zgadnąć, dlaczego?*
- ❑ Wektory odległości: wymieniane przez sąsiadów co 30 sekund przez komunikat odpowiedzi (także nazywany **ogłoszeniem**)
- ❑ Każde ogłoszenie: lista najwyżej 25 sieci będących celami w jednym systemie autonomicznym

RIP: Przykład



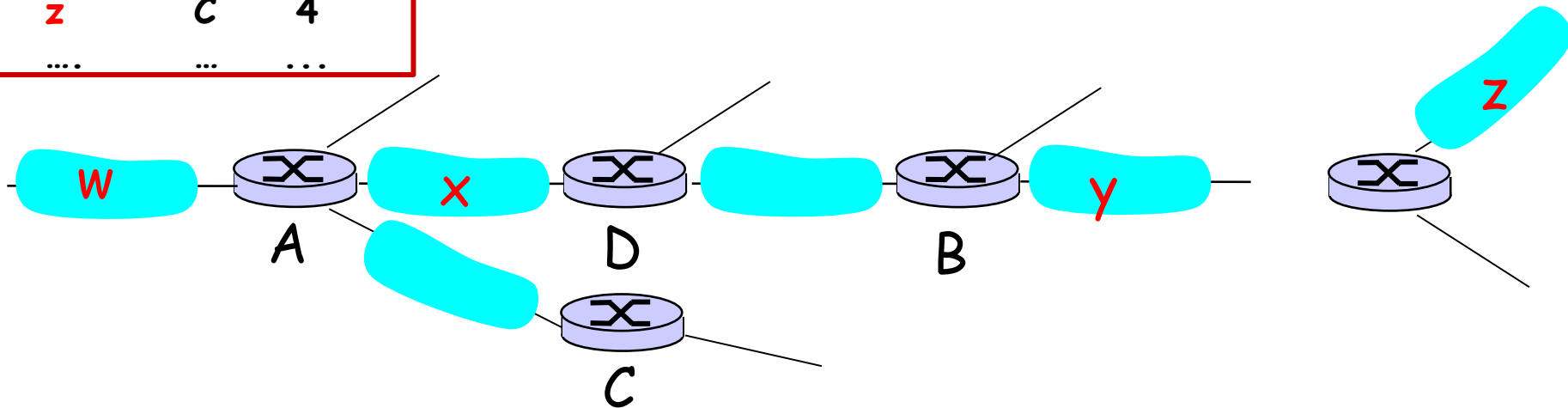
Sieć Celu	Następny ruter	Ilość kroków do celu
W	A	2
Y	B	2
Z	B	7
X	--	1
...

Routing table in D

RIP: Przykład

Cel	Nast.	Kroki
w	-	-
x	-	-
z	C	4
....

Ogłoszenie od A do D



Sieć Celu	Następny ruter	Ilość kroków do celu
w	A	2
y	B	2
z	B A	7 5
x	--	1
....

Routing table in D

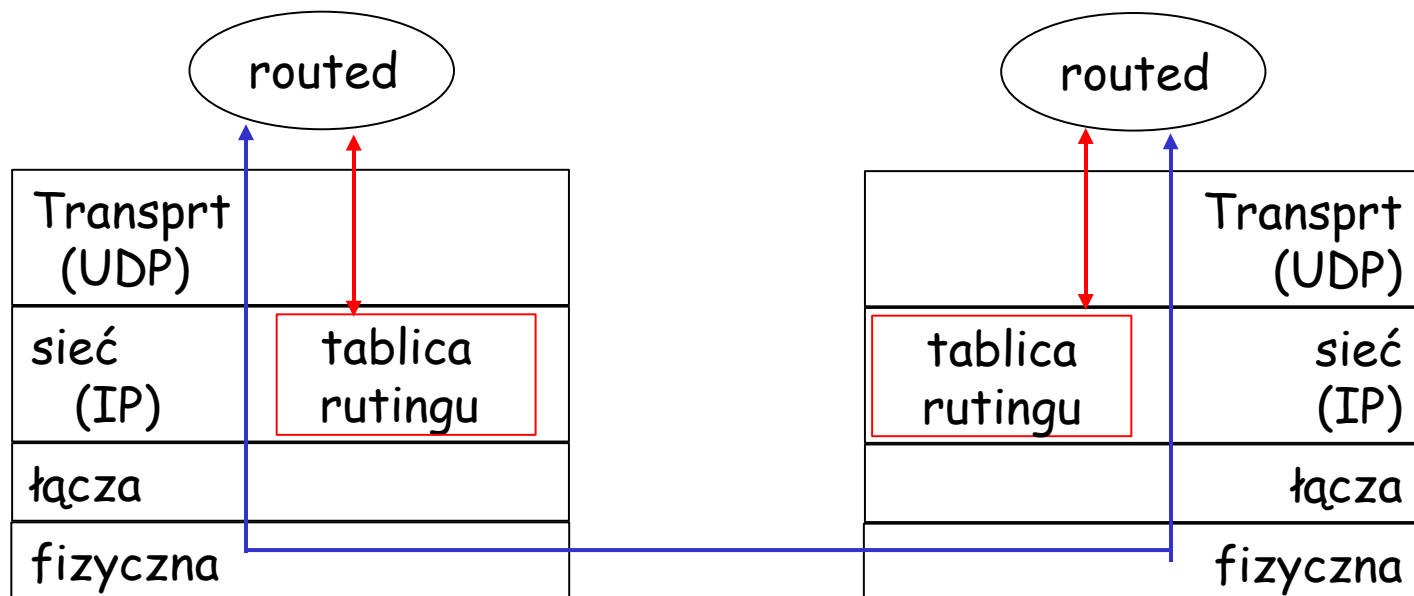
RIP: Awaria łącza i jej naprawa

Jeśli nie ma ogłoszenia przez 180 sekund --> uznaje się, że łącze do sąsiada uległo awarii

- ścieżki przez sąsiada stają się nieważne
- wysyłane jest nowe ogłoszenie do sąsiadów
- następnie, sąsiedzi wysyłają ogłoszenia do swoich sąsiadów (jeśli tablice routingu uległy zmianie)
- informacja o awarii łącza rozprzestrzenia się szybko w sieci
- zatruty powrót jest używany, żeby uniknąć nieskończonych pętli (odległość nieskończona = 16 kroków)

RIP Przetwarzanie tabel

- Tablice routingu RIP są zarządzane przez proces **warstwy aplikacji** nazywany route-d (demon)
- ogłoszenia posyłane są w pakietach UDP, okresowo powtarzanych



Przykład tabeli RIP

Ruter: *giroflée.eurocom.fr*

Cel	Brama	Flagi	Ref	Use	Interfejs
127.0.0.1	127.0.0.1	UH	0	26492	lo0
192.168.2.	192.168.2.5	U	2	13	fa0
193.55.114.	193.55.114.6	U	3	58503	le0
192.168.3.	192.168.3.5	U	2	25	qaa0
224.0.0.0	193.55.114.6	U	3	0	le0
default	193.55.114.129	UG	0	143454	

- ❑ Trzy podłączone sieci klasy C (sieci LAN)
- ❑ Ruter zna drogę tylko do dołączonych sieci
- ❑ W celu przesłania "w sieć", używana jest brama domyślna
- ❑ Adres multicast ścieżki: 224.0.0.0
- ❑ Interfejs loopback (dla testowania)

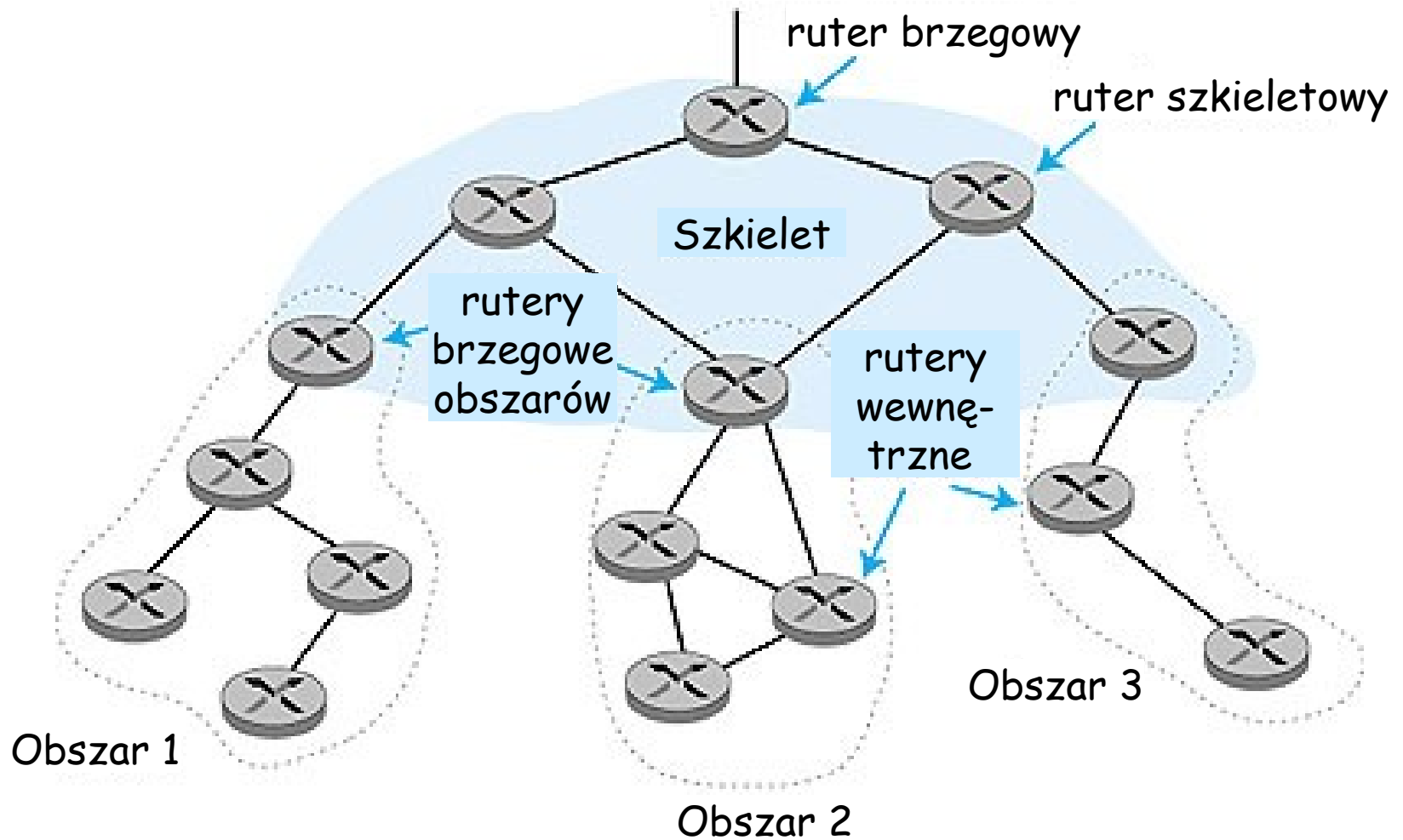
OSPF (Open Shortest Path First)

- ❑ "open": otwarty, czyli dostępny dla wszystkich (nieodpłatny, o ogólnie znanej specyfikacji)
- ❑ Używa algorytmu stanu łącza
 - rozsyła pakiety (ogłoszenia) SŁ
 - Mapa topologii w każdym węźle
 - Obliczanie ścieżek przy użyciu algorytmu Dijkstry
- ❑ Ogłoszenie OSPF ma jeden wpis dla każdego sąsiadującego rutera
- ❑ Ogłoszenia są rozsyłane do **całego** AS (przez zalew)
 - Wysyłane w komunikacji OSPF bezpośrednio przez IP (zamiast TCP lub UDP)

"Zaawansowane" cechy OSPF (niedostępne w RIP)

- ❑ **Ochrona informacji:** każdy komunikat OSPF jest uwierzytelniany (żeby zapobiec złośliwym zmianom)
- ❑ Może istnieć wiele ścieżek o tym samym koszcie (w RIP mogła być tylko jedna) - ang. **multipath**
- ❑ Dla każdego łącza, wiele miar kosztu dla różnych rodzajów usług **TOS** (n.p., koszt łącza satelitarnego dla usług "best effort" jest "niski"; "wysoki" dla usługi czasu rzeczywistego)
- ❑ Zintegrowany routing unicast i **multicast**:
 - Multicast OSPF (MOSPF) używa tej samej bazy danych o topologii sieci co OSPF
- ❑ **Hierarchiczny** OSPF w dużych sieciach.

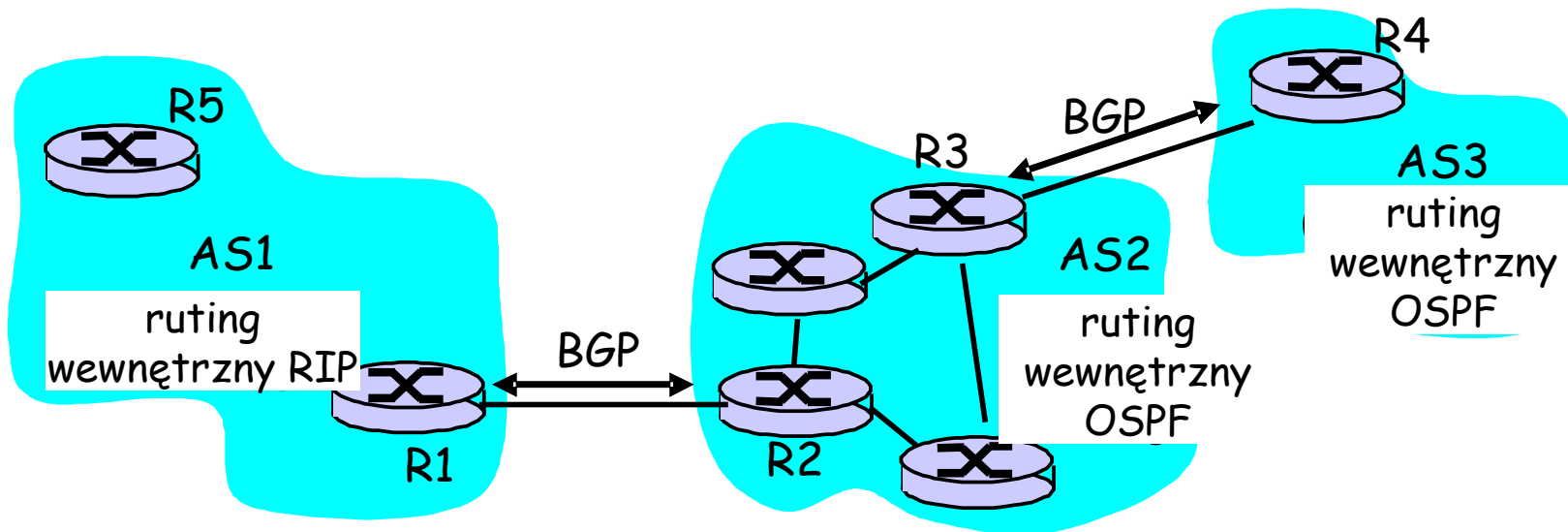
Hierarchiczny OSPF



Hierarchiczny OSPF

- **Dwupoziomowa hierarchia:** obszar lokalny, szkielet.
 - Ogłoszenia stanu łączy tylko w obszarze lokalnym
 - każdy węzeł ma szczegółową topologię obszaru; zna tylko kierunek (najkrótszą ścieżkę) do sieci w innych obszarach.
- **Rutery brzegowe obszarów:** "podsumowują" odległości do sieci w swoim obszarze, ogłaszają tę informację innym routerom brzegowym obszarów.
- **Rutery szkieletowe:** realizują ruting OSPF w sieci szkieletowej.
- **Rutery brzegowe:** łączą się z innymi AS.

Ruting pomiędzy AS w Internecie: BGP



Ruting pomiędzy AS w Internecie: BGP

- **BGP (Border Gateway Protocol):** *standard de facto*
- Protokół **Wektora Ścieżek** :
 - podobny do protokołu Wektora Odległości
 - każda Brama Brzegowa (Border Gateway) rozsyła sąsiadom (partnerom) *całą ścieżkę* (czyli ciąg systemów autonomicznych) do celu
 - BGP rutuje do systemów autonomicznych (AS), a nie poszczególnych hostów
 - N.p., Brama X może wysłać ścieżkę do celu Z:

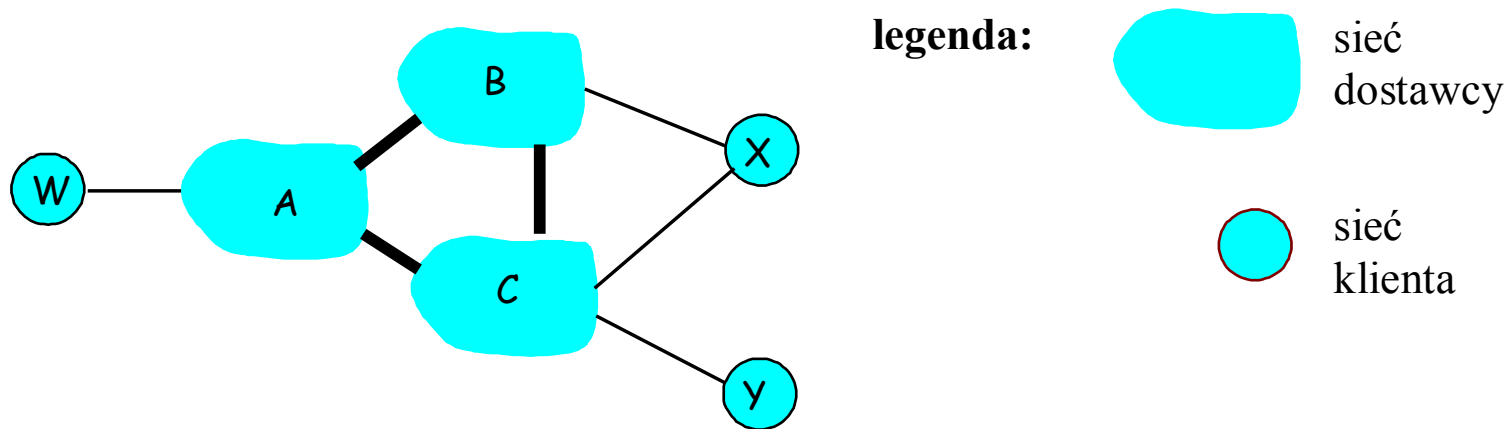
Ścieżka (X, Z) = X, Y1, Y2, Y3, ..., Z

Ruting pomiędzy AS w Internecie: BGP

Przypuśćmy: brama X wysyła ścieżkę do sąsiedniej bramy W

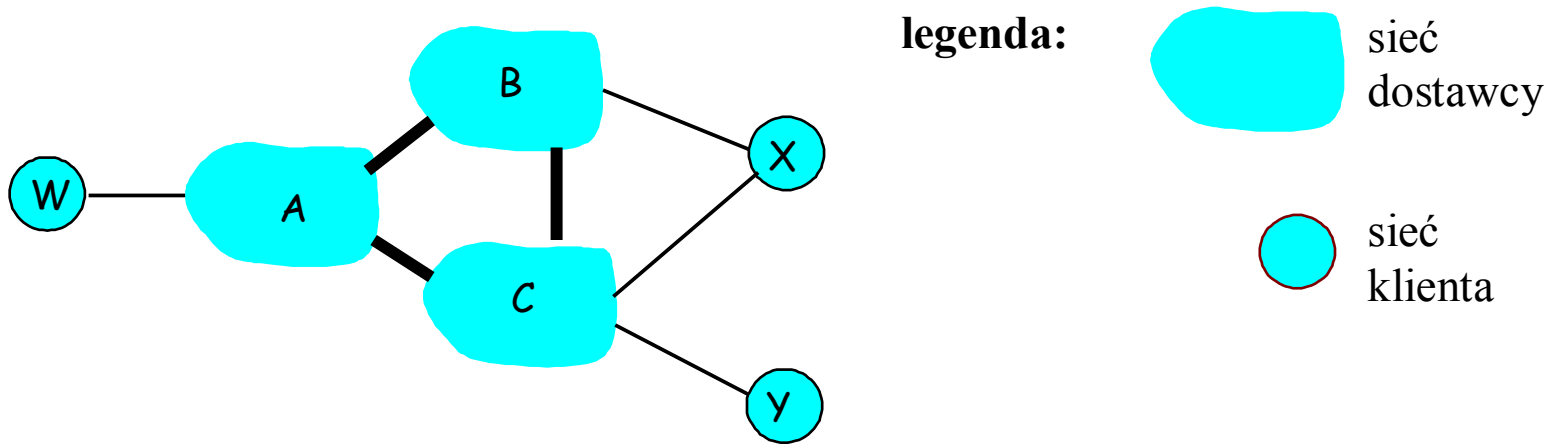
- W może, ale nie musi wybrać ścieżki oferowanej przez X
 - z powodów kosztu, polityki (nie kierować ruchu przez AS konkurencji), w celu unikania pętli.
- Jeśli W wybierze ścieżkę ogłaszaną przez X, to:
Ścieżka (W,Z) = w, Ścieżka(X,Z)
- Uwaga: X może sterować przychodzącym ruchem za pomocą ogłoszeń ścieżek wysyłanych do sąsiadów:
 - n.p., nie chcę kierować ruchu do Z -> nie ogłaszam żadnych ścieżek do Z

BGP: jak kontrolować, kto do nas rutuje



- A,B,C są **sieciami dostawców**
- X,W,Y are sieciami klientów
- X jest **podwójnie połączona**: dołączona do 2 sieci
 - X nie chce przekazywać ruchu z B do C
 - .. zatem X nie ogłosi B ścieżki do C

BGP: jak kontrolować, kto do nas rutuje



- ❑ A ogłasza B ścieżkę AW
- ❑ B ogłasza X ścieżkę BAW
- ❑ Czy B powinien ogłosić C ścieżkę BAW?
 - Na pewno nie! B nie uzyska "zapłaty" za rutinyg CBAW ponieważ ani W, ani C nie są klientami B
 - B chce zmusić C do rutowania do w przez A
 - B chce rutować *tylko* do/od swoich klientów!

Działanie BGP

Pytanie: co robi ruter BGP?

- ❑ Otrzymuje i filtruje ogłoszenia ścieżek od bezpośrednio podłączonych sąsiadów.
- ❑ Wybór ścieżek.
 - Żeby kierować ruch do celu X, jaka ścieżka (z wielu ogłoszonych) zostanie wybrana?
- ❑ Wysyłanie ogłoszeń ścieżek do sąsiadów.

Komunikaty BGP

- ❑ BGP wysyła komunikaty przez TCP.
- ❑ Komunikaty BGP:
 - **OPEN**: otwiera połączenie TCP do sąsiada i uwierzytelnia nadawcę
 - **UPDATE**: ogłasza nową ścieżkę (lub usuwa starą)
 - **KEEPALIVE** utrzymuje otwarte połączenie w braku komunikatów UPDATE; także potwierdza komunikat OPEN
 - **NOTIFICATION**: zgłasza błędy w poprzednim komunikacie; także używane do zamknięcia połączenia

Czemu ruting wewnętrzny i zewnętrzny się różnią?

Polityka:

- ❑ Ruting zewnętrzny: administrator chce mieć kontrolę nad tym, kto kieruje ruch przez jego sieć.
- ❑ Ruting wewnętrzny: jeden administrator kontroluje całą sieć, więc zagadnienia polityczne są nieistotne

Skalowalność:

- ❑ ruting hierarchiczny zmniejsza rozmiar tablic oraz ruch w sieci komunikujący aktualizacje tablic

Wydajność:

- ❑ Ruting wewnętrzny: może się skupiać na wydajności
- ❑ Ruting zewnętrzny: polityka może być ważniejsza od wydajności

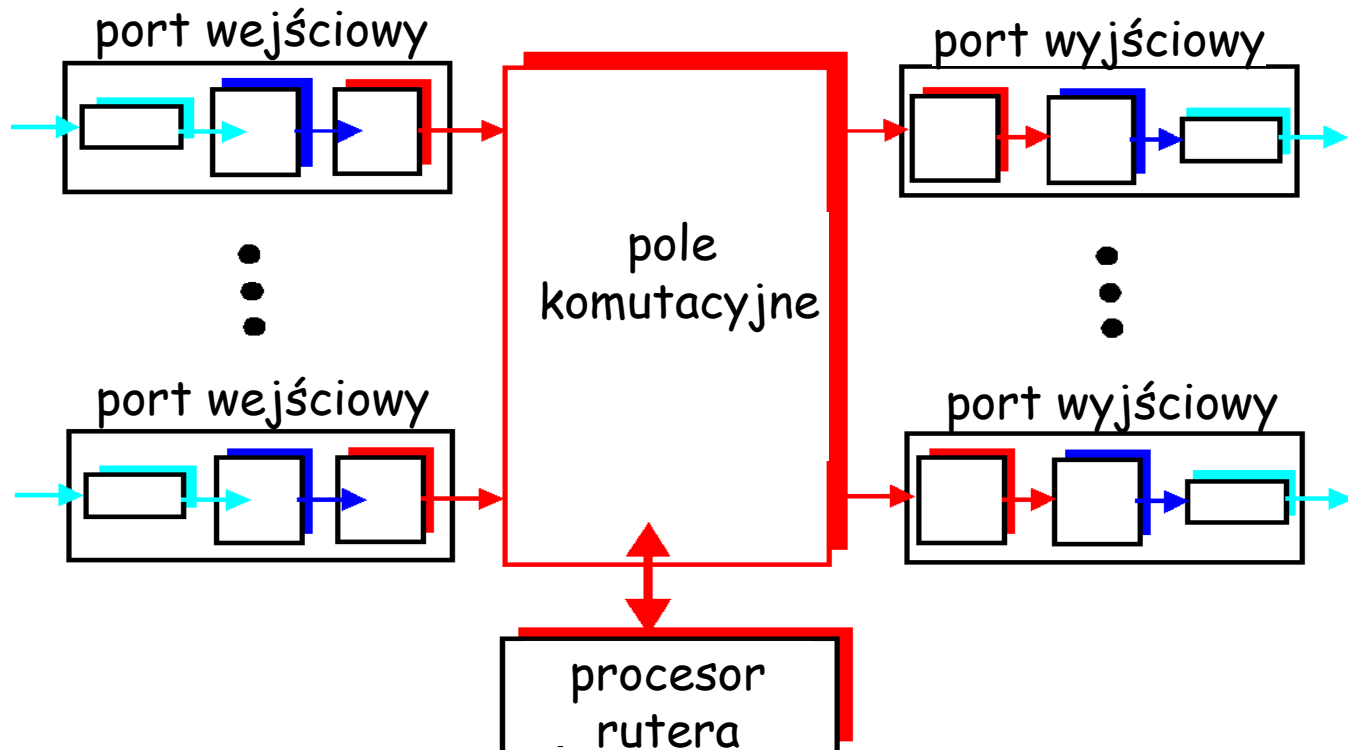
Mapa wykładu

- ❑ 4.1 Usługi warstwy sieci z komutacją pakietów
- ❑ 4.2 Zasady działania routingu
- ❑ 4.3 Routing hierarchiczny
- ❑ 4.4 Protokół Internetu (IP)
- ❑ 4.5 Routing w Internecie
- ❑ 4.6 Co jest w routerze
- ❑ 4.7 IPv6
- ❑ 4.8 Routing rozsiewczy (multicast)
- ❑ 4.9 Mobilność

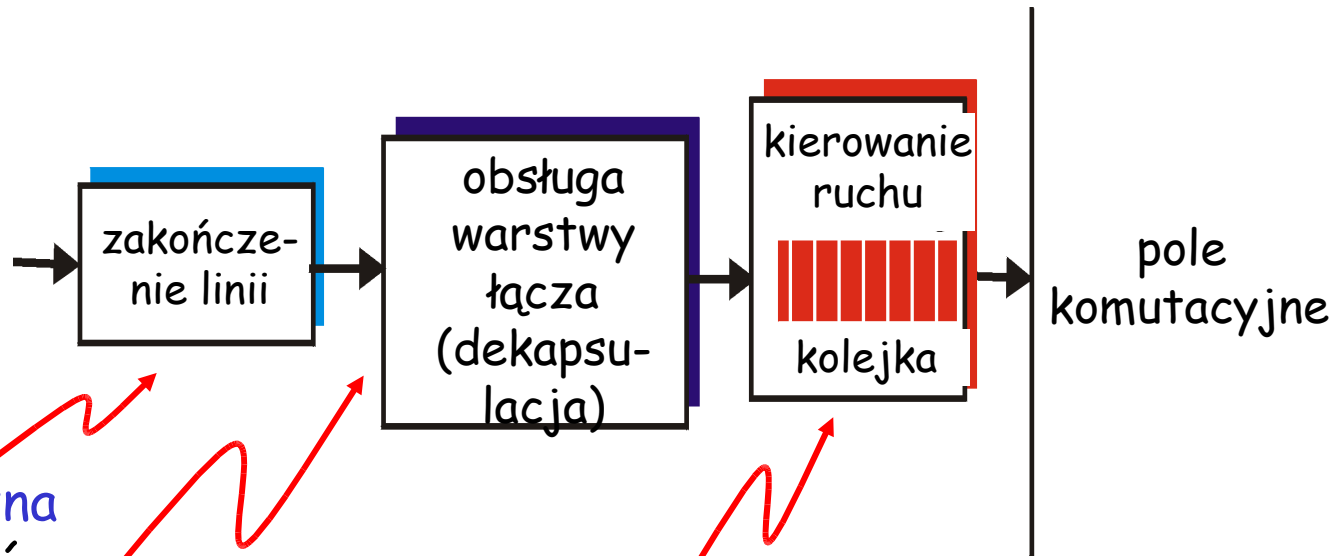
Przegląd architektury routera

Dwie główne funkcje routera:

- algorytm routingu (RIP, OSPF, BGP)
- *przekazywanie* pakietów z łącz wejściowych na wyjściowe



Funkcje portu wejściowego



Warstwa fizyczna
odbiór sygnałów

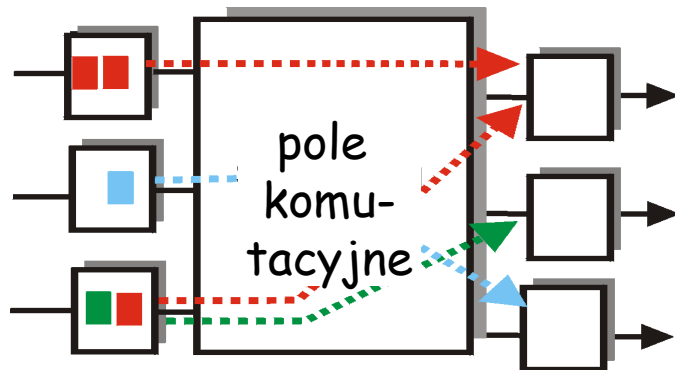
Warstwa łącza:
n.p., Ethernet
(patrz nast. część
wykładu)

Zdecentralizowane przełączanie:

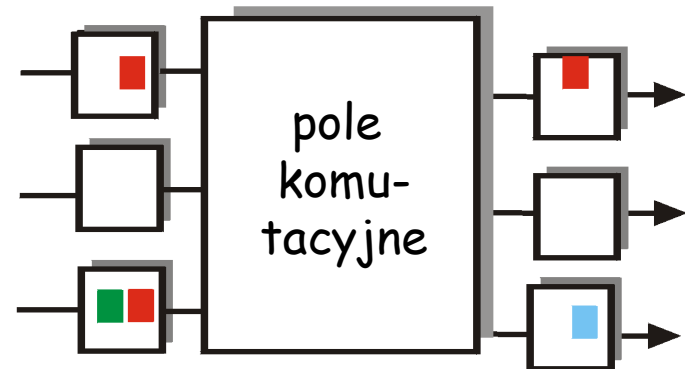
- znając odbiorcę pakietu, znajdź port wyjściowy używając tablicy routingu w pamięci portu wejściowego
- cel: zakończyć obsługę w porcie wejściowym 'z szybkością łącza'
- kolejkowanie: jeśli pakiety przybywają szybciej niż szybkość przekazywania do pola komutacyjnego

Kolejkowanie w portach wejściowych

- Gdy pole komutacyjne wolniejsze niż połączony ruch z portów wejściowych -> mogą się pojawić kolejki w portach wejściowych
- **blokowanie w kolejce:** pakiet z przodu kolejki może uniemożliwić przekazanie dalej pakietów za nim
- **opóźnienie i straty spowodowane przez przepiętnienie buforów portów wejściowych!**

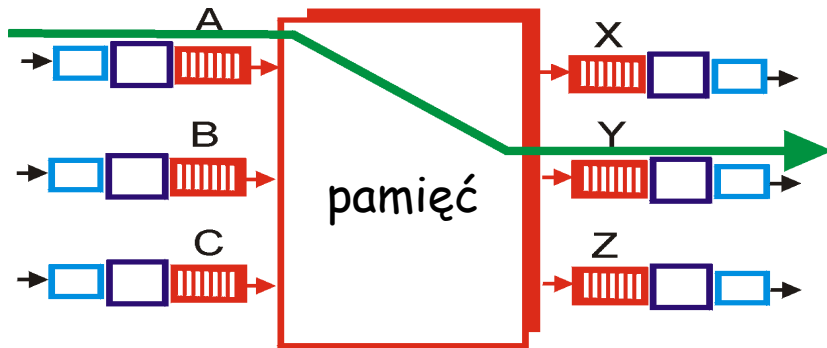


konkurencja o porty wyjściowe: tylko jeden czerwony pakiet może zostać wysłany na raz

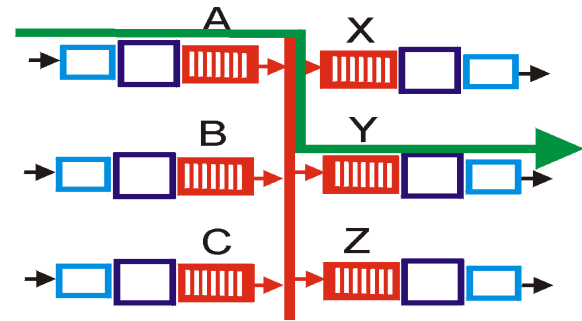


zielony pakiet jest zablokowany w kolejce

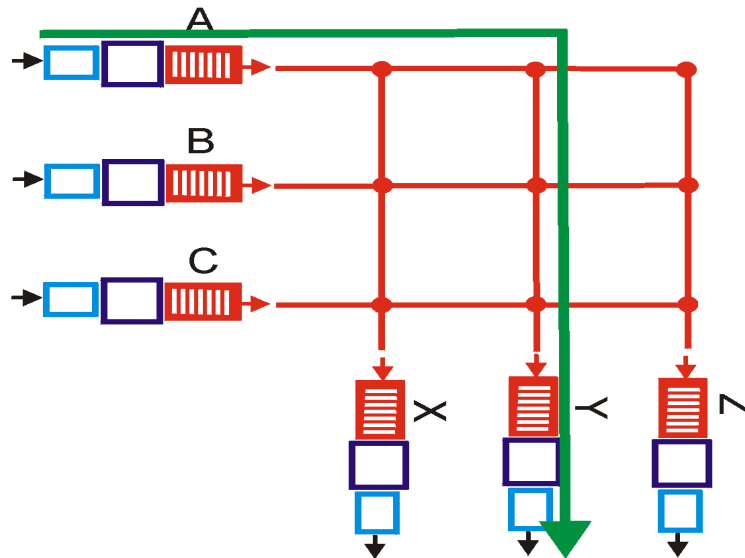
Trzy rodzaje pól komutacyjnych



pamięciowe



szyna

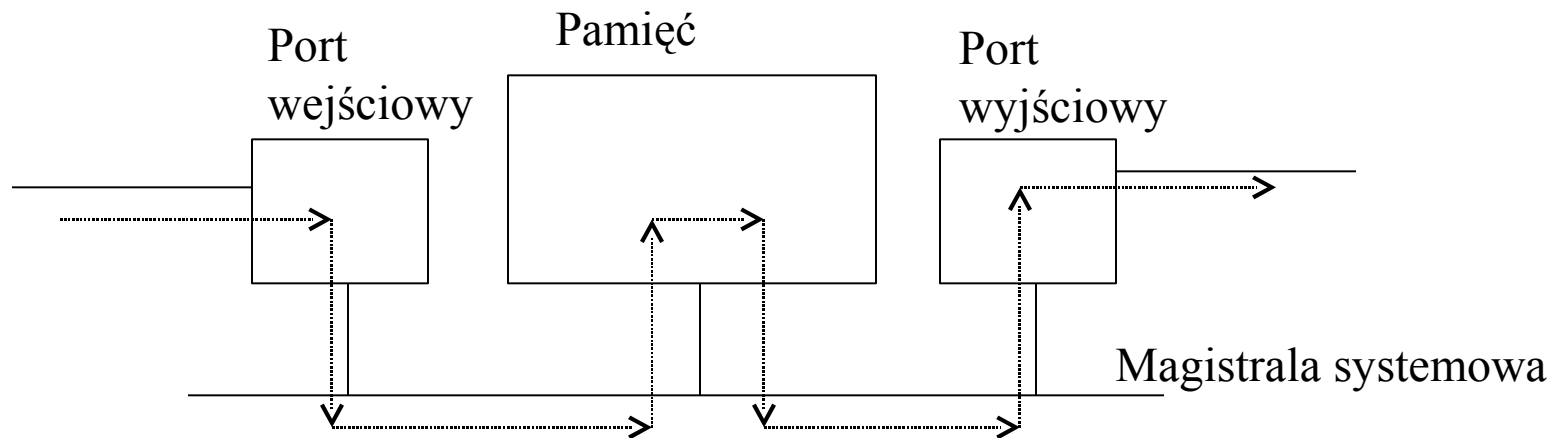


krata

Przetwarzanie w pamięci

Pierwsza generacja ruterów:

- pakiet kopiowany przez (pojedynczy) procesor routera
- prędkość ograniczona przez przepustowość pamięci (2 przejścia przez magistralę dla każdego pakietu)

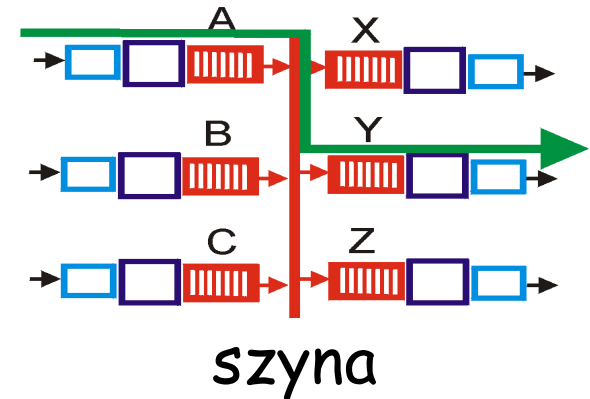


Nowoczesne routery:

- procesor portu wejściowego zagląda do tablic routingu, kopiuje pakiet do pamięci
- Cisco Catalyst 8500

Przełączanie za pomocą szyny

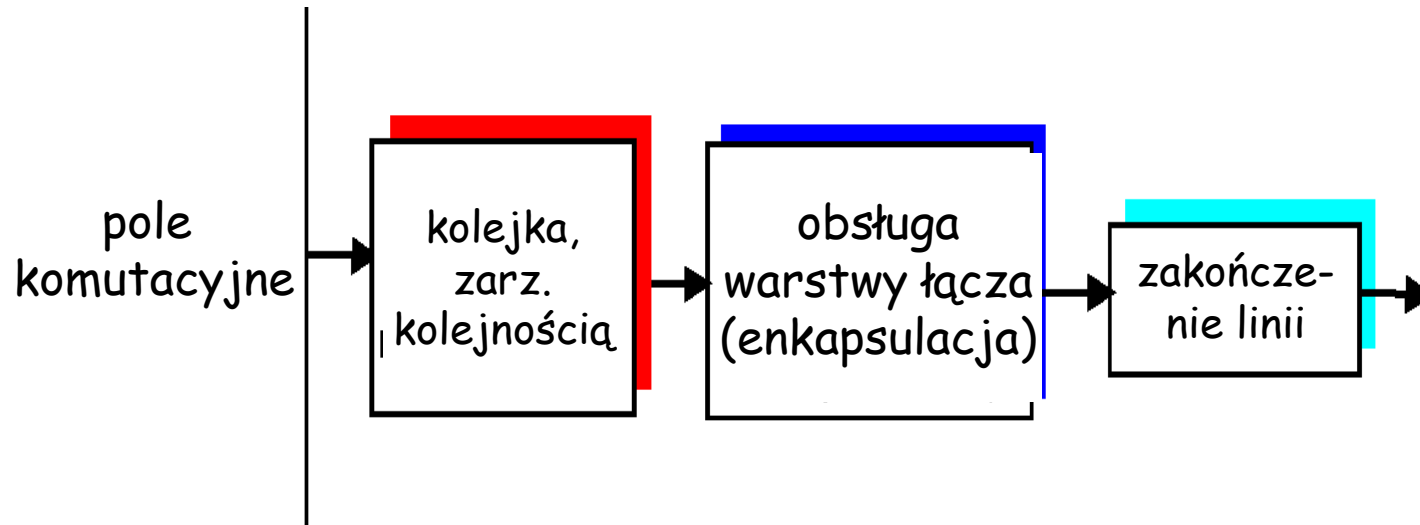
- ❑ pakiet przesyłany z pamięci portu wejściowego do pamięci portu wyjściowego przez wspólną szynę
- ❑ **konkurencja o szynę:** szybkość ograniczona przez przepustowość szyny
- ❑ szyna 1 Gb/s, Cisco 1900: dostatecznie szybka dla ruterów dostępowych i ruterów małych organizacji (nie dla ruterów regionalnych i szkieletowych)



Przetwarzanie za pomocą kraty

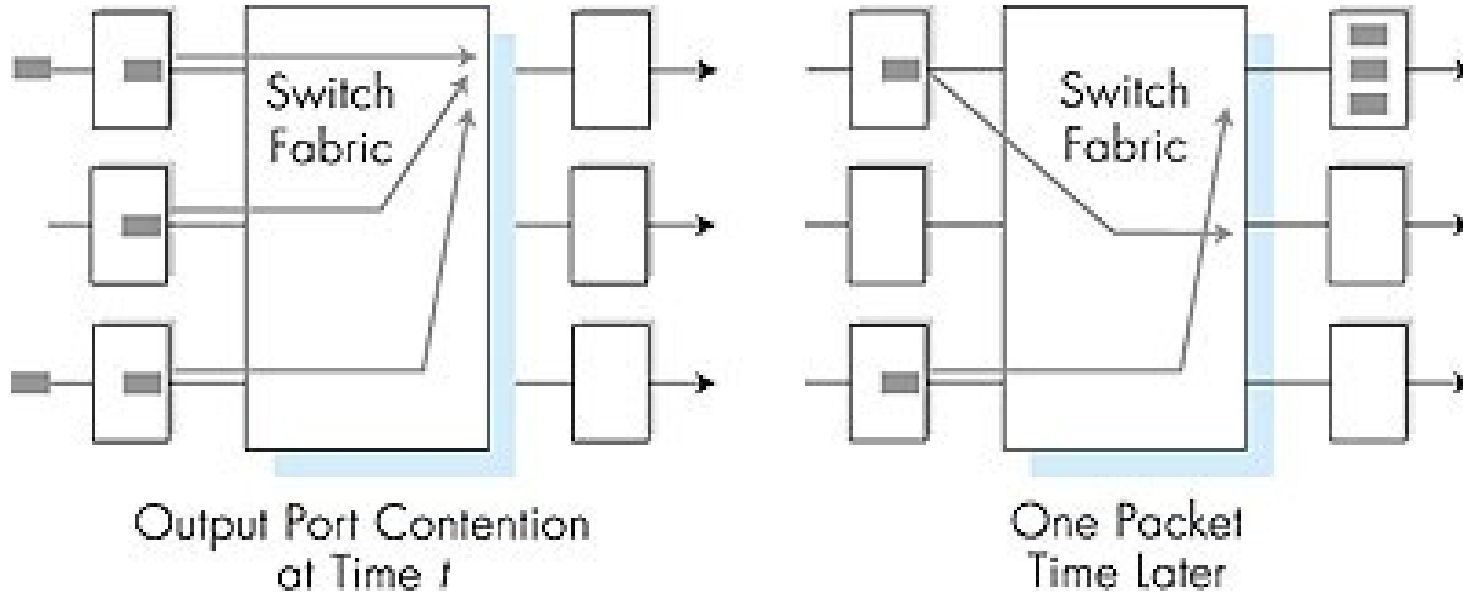
- przewycięża ograniczenie przepustowości szyny
- sieci Banyan, inne sieci połączeń zaprojektowane początkowo do łączenia procesorów w superkomputerach
- Zaawansowana technologia: podział pakietu na komórki ustalonej wielkości, przetwarzanie komórek przez kratę.
- Cisco 12000: przetwacza z szybkością Gb/s przez kratę

Porty wyjściowe



- ❑ *Kolejkowanie* jest potrzebne, gdy pakiety przybywają z pola komutacyjnego szybciej, niż prędkość transmisji łącza
- ❑ *Zarządzanie kolejnością* wybiera pakiety z kolejki do transmisji

Output port queueing



- ❑ buffering when arrival rate via switch exceeds output line speed
- ❑ *queueing (delay) and loss due to output port buffer overflow!*

Mapa wykładu

- ❑ 4.1 Usługi warstwy sieci z komutacją pakietów
- ❑ 4.2 Zasady działania routingu
- ❑ 4.3 Routing hierarchiczny
- ❑ 4.4 Protokół Internetu (IP)
- ❑ 4.5 Routing w Internecie
- ❑ 4.6 Co jest w routerze
- ❑ 4.7 IPv6
- ❑ 4.8 Routing rozsiewczy (multicast)
- ❑ 4.9 Mobilność