



Table des matières

1	Fondamentaux – réseaux diffusion et point-à-point	1
	Le réseau TCP/IP	
	Adressage des matériels : Adresse IPv4 et Adresse MAC	
	Routage direct & indirect, encapsulation	
	Le DNS, «Domain Name Server» : Principe de délégation	
2	Abstraction du réseau : les «couches»	11
	La notion de protocole	
	La pile TCP/IP	
3	La programmation Socket ou la programmation de la couche 4	14
	Notion de port : multiplexage et identification d'un processus	
	Le protocole TCP : connexion et échanges	
	Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP	
	Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP : version Python	

Plan de la partie Fondamentaux

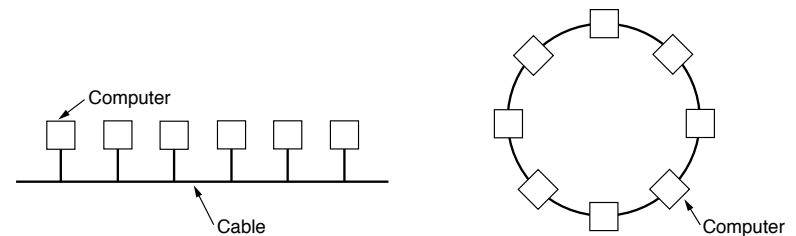
Éléments importants

- ▷ Deux topologies théoriques : diffusion et «point-à-point» ;
- ▷ Les réseaux utilisés et le matériel d'interconnexion ;
- ▷ La gouvernance d'Internet : les organisations et les RFCs ;
- ▷ Le réseau TCP/IP : adressage, encapsulation, routage direct & indirect ;
- ▷ Le DNS : global et local ;
- ▷ La configuration du poste de travail.

1 Fondamentaux – réseaux diffusion et point-à-point

Le réseau en mode «diffusion»

Les réseaux à diffusion, *broadcast network*, n'ont qu'un **seul canal de communication** que toutes les machines partagent.



Une machine envoie de **petits messages** qui sont reçus par toutes les autres machines :

- * dans le message un **champ d'adresse** permet d'identifier le destinataire
- * à la réception du message, une machine teste ce champ :
 - ◊ si le message est pour elle, elle le traite ;
 - ◊ sinon, elle l'ignore.

Exemple :

un couloir sur lequel débouche un certain nombre de portes de bureau.
quelqu'un sort dans le couloir et appelle une personne,
tout le monde entend l'appel mais une seule personne répond à l'appel
cas des annonces dans les gares ou les aéroports

L'adressage dans un réseau à diffusion

Dans le cas d'Ethernet, mais aussi de WiFi, de Bluetooth...

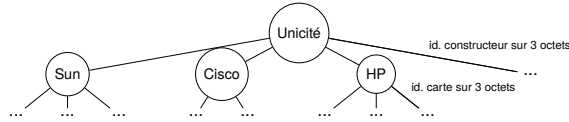
Chaque carte réseau possède une adresse matérielle appelée adresse MAC (Medium Access Control) :

- ▷ **unique** par rapport à toutes les cartes réseaux existantes !
- ▷ **exprimée sur 48 bits** ou 6 octets.
 - ◊ **Syntaxe** : 08 : 22 : EF : E3 : D0 : FF
 - ◊ **Adresse de Broadcast** : FF:FF:FF:FF:FF:FF (en IPv4).

Pour garantir l'**unicité** :

- a. des «tranches d'adresses» sont affectées aux différents constructeurs :

00:00:0C:XX:XX:XX	Cisco
08:00:20:XX:XX:XX	Sun
08:00:09:XX:XX:XX	HP
00:09:BF:XX:XX:XX	Nintendo
00:D0:F1:XX:XX:XX	Sega



Ce préfixe est appelé **OUI**, «*Organization Unique Identifier*».

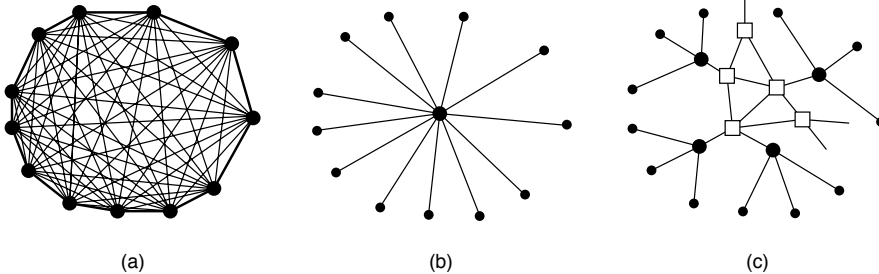
La liste est consultable à <http://standards.ieee.org/regauth/oui/index.shtml>.

- b. **chaque constructeur** numérote différemment chaque carte réseau qu'il construit.

Avantage	impossible de trouver deux fois la même adresse dans un même réseau
Inconvénient	elle ne donne aucune information sur la localisation d'une machine «dans quel réseau est la machine avec qui je veux parler?»
Solution	utilisation de l'adresse IP !

Les caractéristiques des réseaux «point-à-point»

Réseaux en mode «point à point»



Ces réseaux sont formés d'un **grand nombre de connexions** entre les machines prises **deux à deux**.

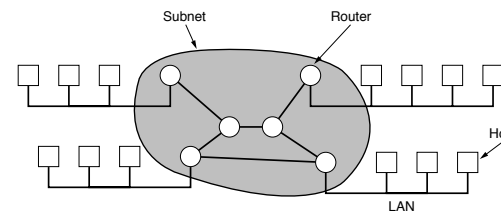
Le trajet des communications est rendu plus complexe :

- ▷ pour aller de la source au destinataire, un message doit alors **passer par un plusieurs intermédiaires**.
- ▷ il existe plusieurs routes de **longueurs différentes** pour joindre ces deux machines, il est nécessaire d'utiliser de **bons algorithmes d'acheminement des messages** ;

Inconvénient

- ▷ le **temps de transfert** d'un message devient presque impossible à prévoir.
- ▷ il est nécessaire de faire du **routing** des messages dans le réseau.

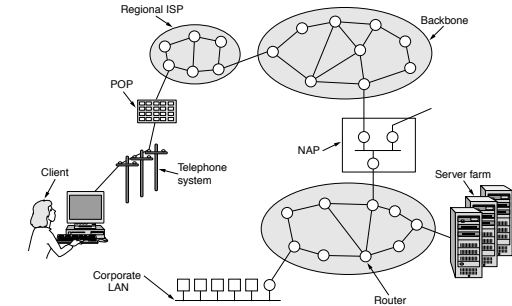
Réseau de grande taille : combiner «point-à-point» et «diffusion»



- ▷ **diffusion** : réseau de petite taille, LAN, *Local Area Network* ;
Exemple : Ethernet
- ▷ **point-à-point** : réseau d'**interconnexion**, constitué uniquement de routeur et de ligne de transmission
Exemple : liaison satellite.
- ▷ la **combinaison des deux** : WAN, *Wide Area Network*.

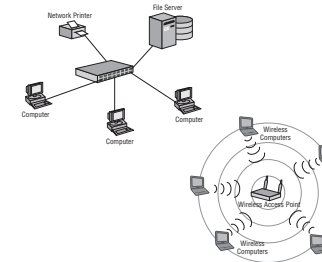
Inter(connex)Net(work) :

- * du client à la maison ;
- * de la ligne téléphonique au POP, «*Point of Presence*» vers ATM ;
- * ou en passant par de la fibre optique pour une liaison IP directe vers l'ISP ;
- * en passant par l'ISP, *Internet Service Provider* ;
- * au réseau national : *backbone* ;
- * par une connexion à un réseau, *Network Access Point* ;
- * vers le LAN de l'entreprise...



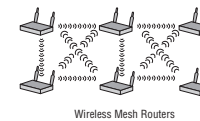
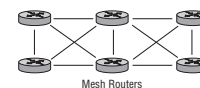
Les différents types de réseaux utilisés

Étoile ou «star»



- * la topologie la plus courante pour définir un LAN : plusieurs matériels connectés à un nœud de connexion central :
 - ◊ un «hub» : un seul **domaine de diffusion** ;
 - ◊ un «switch» ou un point d'accès sans fil : le nœud a la capacité de mettre en relation deux matériels voulant communiquer entre eux (commutation ou «switching») ;
- * avantage : si un matériel est en panne, le réseau continue à fonctionner.

Réseau maillé ou «Mesh»

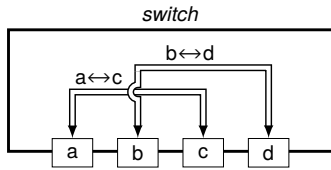


- * chaque matériel possède une ou plusieurs connexions avec les autres matériels ;
- * cette topologie offre une meilleur :
 - ◊ une meilleure résistance, «*resilience*», en cas de rupture d'un lien de connexion ou de panne d'un matériel ;
 - ◊ une économie de moyens par rapport à une redondance totale (maillage complet) ;
- * les liens peuvent être filaire ou sans fil ou un mélange des deux. Dans le cas du WDS, «*Wireless Distribution System*», un AP, «*access point*», du maillage sert d'intermédiaire de connexion vers des APs connectés au réseau filaire «*backbone*».

Le Switch

Réalise de la commutation

- ▷ **supprime les collisions de paquets** lors de la **compétition** pour l'accès au réseau ;
- ▷ **réalise plusieurs communications simultanées** ce qui améliore le débit global :

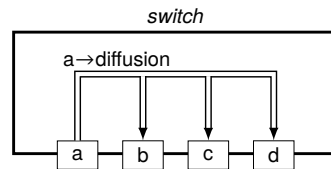


Les machines connectées aux ports «a» et «c» peuvent communiquer en même temps que les machines connectées sur les ports «b» et «d».

⇒ deux communications simultanées au lieu d'une seule !

Réalise de la diffusion

Lorsque la machine connectée au port «a» envoie une trame en **diffusion**, le switch diffuse cette trame à tous les ports.



- ▷ le switch représente un **seul domaine de diffusion** : c'est le réseau local !
- ▷ le switch **découpe les domaines de collision** : seules les machines en communication sont concernées, pas de risque de collisions.

Les liens de communication

Le lien point à point, «point to point»

- * un seul émetteur d'un côté du lien ;
- * un seul récepteur de l'autre côté du lien ;
- * contrôle des échanges MAC «Medium Access Control» : «flow control» ou contrôle de flux ;
- * exemples : PPP, tunnels, Ethernet Gigabit, switch full duplex...

Le lien à diffusion, «broadcast link»

- * de multiples matériels accèdent en émission et en réception au support de communication, «Multiple Access» ;
- * chaque matériel reçoit une copie du message émis ;
- * contrôle des échanges MAC «Medium Access Control» : CSMA/CD «Carrier sense Multiple access with Collision Detection», CSMA/CA «...with Collision avoidance» ;
- * exemples : Ethernet 100Mbps/1Gbps, switch, WiFi...

Les différents types de liens sous Linux

```
root@starfox:~# ip link
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP mode
  DEFAULT qlen 1000
    link/ether 00:0c:29:89:01:44 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
8: mon_pt_a_pt: <POINTOPOINT,NOARP> mtu 1480 qdisc noop state DOWN mode DEFAULT
  link/sit 10.1.1.1 peer 192.168.1.1
```

- ▷ BROADCAST : lien à diffusion avec support du multicast ;
- ▷ POINTOPOINT : lien point à point sans support du protocole ARP.

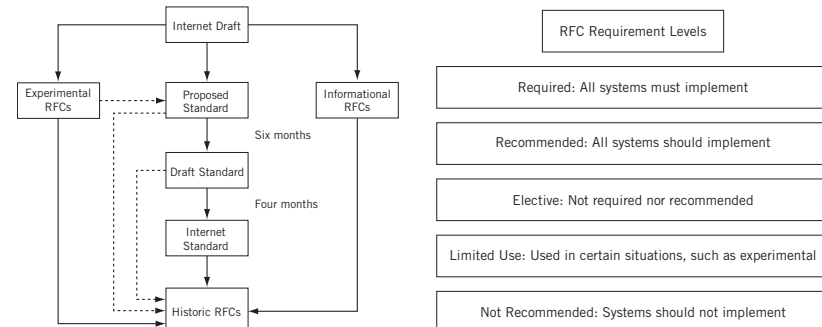
Différentes organisations

- * **IEEE**, «Institute of Electrical and Electronics Engineers» : organisation internationale chargée de superviser le développement et l'adaptation de standards internationaux.
Par exemple dans le cadre des communications sans fil avec l'IEEE 802.11.
- * **ANSI**, «American National Standards Institute» : organisation non gouvernementale à but non lucratif contribuant à l'élaboration de standards pour l'industrie en protégeant les intérêts du public.
Par exemple, le code ASCII, American Standard Code for Information Interchange.
- * **EIA**, «Electronic Industries Association» : organisation à but non lucratif proche de l'ANSI dédiée à la résolution des problèmes de fabrication de composants électroniques.
La prise du «twisted-pair» appelé RJ-45.
- * **ISO**, «International Standards Organization» : le nom vient du grec «isos» qui veut dire «égaux», organisation de standardisation internationale dont les membres appartiennent à des comités de standardisation de différents pays. Elle est basée sur le volontariat (pour les Etats-Unis, c'est l'ANSI qui participe).
Dans le cadre des réseaux, sa contribution principale est le modèle OSI : «Open Systems Interconnection Reference Model» qui sert de base à l'analyse et la conception des **protocoles** de communication.
- * **ITU-T**, «International Telecommunications Union-Telecommunication Standards Sector» : permettre une infrastructure mondiale non seulement dans les réseaux de données mais également dans la téléphonie, PSTN, «public switched telephone network». Les Nations Unies ont formées un comité le CCITT, «Consultative Committee for International Telegraphy and Telephony» compris dans l'ITU, «International Telecommunications Union».
Tout communication qui traverse les frontières d'un pays doit se conformer aux recommandations de l'ITU-T.
Une technologie comme ATM, «Asynchronous Transfer Mode» est un standard ITU-T.
- * Des *forums* : promouvoir une technologie et sa standardisation.
Exemple le MEF, «Metro Ethernet Forum».
- * Obligations de se conformer aux régulateurs nationaux, comme le FCC, «Federal Communications Commission» qui surveille, par exemple, l'utilisation des différents fréquences dans le cas de transmission sans fil.

Les documents de références

Les «Request for Comment» & l'IETF, «Internet Engineering Task Force»

- IETF : organisme responsable du développement des standards de l'Internet.
 - son propre système de standardisation des **protocoles** utilisés par les matériels connectés à Internet.
Les protocoles concernés sont plus proches de l'utilisateur (applications) que du matériel.
- Les standards Internet : des spécifications testées et qui doivent être suivies.
 - la procédure d'élaboration est stricte :
 - * «Internet draft» : document de travail, souvent modifié sans statut particulier et de durée de vie d'au plus 6 mois ;
 - * les développeurs travaillent à partir de ces «drafts» ;
 - * un draft peut être publié sous la forme d'un RFC (juste une appellation, il n'y a plus besoin de retour ou *feedback*).
 - Tous les RFCs ne sont pas des standards, même ceux définissant des protocoles entiers.
 - Après un certain temps, la RFC peut arriver à maturité et finir dans les «RFC historiques».



La gouvernance d'Internet : les organismes responsables

- ☐ **InterNIC**, «*Internet Network Information Center*» entre 1992-1998 :
 - ◊ organisme public américain chargé de la gestion centrale des adresses et des noms de domaines Internet et de l'accréditation d'un organisme homologue dans chaque pays, les organismes délégués :
 - * AfriNIC (Afrique),
 - * APNIC (Asie, Pacifique),
 - * ARIN (Amérique du Nord),
 - * LACNIC (Amérique du Sud, îles Caraïbes),
 - * RIPE NCC (Europe, Moyen-Orient)
 - * NIC France ou afnic, NIC Angleterre, etc.
- 
- ☐ **ICANN**, «*Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*» :
 - ◊ Organisation créée en octobre 1998, pour s'ouvrir à la concurrence
 - ◊ traite les noms de domaine et leur délégation (par exemple VERISIGN Inc. : zone « .com ») ;
 - ◊ exploitation des serveurs de la racine du DNS (ceux qui font autorité) ;
 - ◊ allocation de blocs de numéro IP ;
 - ◊ en France, les prestataires (fournisseurs d'accès) font l'intermédiaire avec l'afnic
 - ☐ **IANA**, «*Internet Assigned Numbers Authority*» :
 - ◊ tient l'annuaire : adresses IP & numéros de protocoles ;
 - ◊ adresses IP et numéros d'AS : déléguées aux RIR régionaux, «*Regional Internet Registries*» ;
 - ◊ numéros de protocoles et de ports (entre 1 et 1023) ;
 - ◊ déléguées aux LIRs, «*Local Internet Registry*» (eg. FAI).
 - ☐ Les «**Registrar**» :
 - ◊ Un registrar (bureau d'enregistrement) est une société ou une association permettant le dépôt de noms de domaine internet, dans les TLD, «*Top Level Domain*», où il n'y a pas de vente directe.
 - ◊ Il faut payer un certain montant pour acquérir et protéger un nom de domaine.
 - ☐ **GIP Renater** (Groupement d'Intérêt Public) :
 - ◊ Réseau de la recherche en France, «*Réseau National de télécommunications pour la Technologie l'Enseignement et la Recherche*»

Le réseau TCP/IP

La conception

Contraintes du protocole IP «*Internet Protocol*» RFC 791 :

- * utiliser la topologie réseau **point à point** (pour permettre de franchir des grandes distances c'est obligatoire) ;
- * la panne d'un équipement du **sous-réseau d'interconnexion** ne doit pas entraîner une rupture du réseau ;
- * privilégier la **disponibilité** du réseau : il doit servir au **maximum**.

Le but est que les **échanges persistent** :

- ▷ du moment que l'ordinateur **source** et l'ordinateur **destination fonctionnent** ;
- ▷ même si certains **routeurs** ou certaines **lignes de transmission tombent en panne** (origine militaire de la création d'Internet par le DoD, «*Department of Defense*», états-unis).

Les moyens

- ◊ privilégier la **décentralisation** : pas de nœud central, redondance et distribution des informations nécessaires au fonctionnement du réseau (routeurs, DNS par exemple) ;
- ◊ privilégier le côté **dynamique** : chaque appareil connecté au réseau recherche/découvre tout le temps les matériels nécessaires à sa communication (routeurs, lignes de transmission, chemins, etc.) ;
- ◊ définir une **architecture très souple** pour pouvoir mettre en œuvre des applications très diverses comme le transfert de fichiers ou la transmission de la parole en temps réel (TCP et UDP) ;
- ◊ faciliter le **routing** : construire une méthode simple et rapide (opérations binaires par exemple) ;
- ◊ permettre le **regroupement de machines** pour les gérer ensemble (regroupement en réseau) ;
- ◊ faciliter le travail de l'administrateur (*sis...*).

Adressage des matériels : Adresse IPv4 et Adresse MAC

Adressage pour le protocole IP (IPv4)

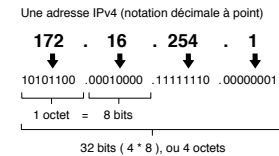
Chaque ordinateur et chaque routeur du réseau Internet possède une adresse IP.

L'adresse IP est une **adresse binaire** composées de deux parties <id. réseau><id. machine> :

- * un **identifiant de réseau** ;
- * un **identifiant machine** pour la distinguer dans le réseau.
 - ◊ Chaque adresse IP doit être unique pour permettre de la localiser sur la planète.
- * Il existent **différentes répartitions** des 32 bits entre identifiant réseau et identifiant machine :
 - ◊ ces **différentes répartitions** définissent un ensemble de **classes de réseaux** ;
 - ◊ ces classes **ne sont plus utilisées** en CIDR, où on indique uniquement le nombre de bits de la partie réseau ;

Propriétés

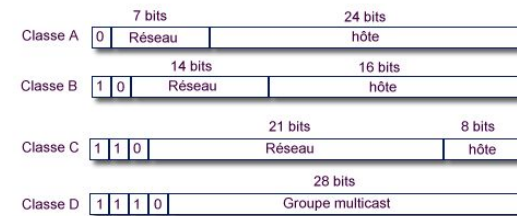
- ▷ Codée sur **32 bits**.
- ▷ Représentée par **commodité** en «*décimale pointée*» : 4 entiers variant entre 0 et 255 séparés par des points
exemple : 164.81.1.4



- ▷ un **organisme officiel**, le NIC, «*Network Information Center*», est seul habilité à délivrer des numéros d'identification des réseaux.
- ▷ il y a, **en général**, une **seule adresse IP** par interface réseau.
 - ◊ Dans le cas d'un routeur interconnectant 2 réseaux différents, il possède une adresse IP pour chacune de ses interfaces connectées à un réseau.

Répartition (adresse réseau, adresse machine)

Les classes de réseaux définies par un «**préfixe**»



Les adresses de classe A sont peu utilisées. Exemple : 3 . 0 . 0 . 0 / 8, AS80, GE-CRD - General Electric Company.

Aux niveaux des adresses IP

	32-bit Address Starts with:	Number of Addresses:	% of Address Space
Class A	0 (0-127)	$2^{31} = 2,147,483,648$	50
Class B	10 (128-191)	$2^{30} = 1,073,741,824$	25
Class C	110 (192-223)	$2^{29} = 536,870,912$	12.5
Class D	1110 (224-239)	$2^{28} = 268,435,456$	6.25
Class E	1111 (240-255)	$2^{28} = 268,435,456$	6.25

First byte Second byte Third byte Fourth byte

Adresses IP réservées pour des usages particuliers

Ces adresses permettent :

- * des envois de messages **multi-destinataires** ;
- * désigner la **machine courante** ;
- * désigner le **réseau courant**.

Tout à zéro	L'ordinateur lui-même	
Tout à zéro	Id. de machine	Un ordinateur sur le réseau lui-même
Tout à 1	Diffusion limitée au réseau lui-même	
Id. de réseau	Tout à 1	Diffusion dirigée vers ce réseau
127	Nombre quelconque	Boucle

L'adresse de «**boucle**» (127.X.Y.Z) permet d'effectuer :

- ◊ des communications inter-programme sur la même machine
- ◊ des tests de logiciels réseaux. *Dans ces cas là, les paquets ne sont pas réellement émis sur le réseau.*

D'autres adresses particulières :

- ◊ 0.0.0.0 est utilisé par une machine pour connaître sa propre adresse IP lors d'un processus d'amorçage (BOOTP). *Elle devra se procurer une adresse IP par l'intermédiaire d'une autre machine.*
- ◊ 255.255.255.255 est une adresse de diffusion locale car elle désigne toutes les machines du réseau auquel appartient l'ordinateur qui utilise cette adresse ⇒ **pas besoin de connaissance du réseau.**

Réseaux privés, RFC1918

Les adresses pour **réseau privé** ou **intranet** (sans accès direct à l'extérieur) :

- * 10.0.0.0/8 : de 10.0.0.0 à 10.255.255.255 ⇒ **classe A**
- * 172.16.0.0/12 : 172.16.0.0 à 172.31.255.255 ⇒ **pas de classe**
- * 192.168.0.0/16 : 192.168.0.0 à 192.168.255.255 ⇒ **classe B**

Ces réseaux ne sont pas «*routables*» !

Correspondance entre @MAC et @IP : le protocole ARP

Transmission physique des datagrammes IP

La **couche liaison de données** est chargée de :

- ▷ la mise en correspondance des **@IP** avec les **@MAC** des interfaces physiques.
- ▷ l'**encapsulation** des datagrammes IP afin qu'ils puissent être transmis sur un support physique particulier. *Lorsque le protocole IP doit envoyer un datagramme à un équipement relié à un réseau à diffusion, la couche liaison de donnée doit construire une trame ethernet avec l'@MAC du destinataire.*

Correspondance entre adresses physiques, @MAC, et adresses IP, @IP

Le **protocole ARP**, «*Address Resolution Protocol*» fournit une **correspondance dynamique** entre une adresse IP connue et l'adresse matérielle correspondante.

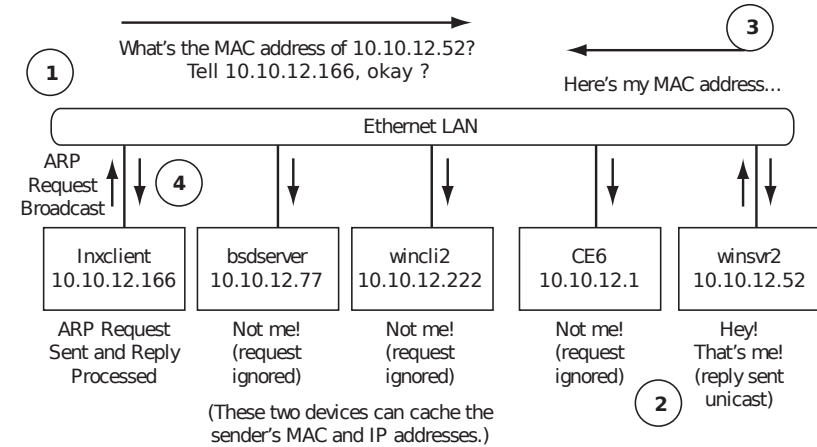
Fonctionnement :

- ▷ ARP dispose d'une **mémoire cache** : lors de la demande de l'@MAC associée à une @IP, il consulte sa **mémoire cache ARP** pour voir si l'@IP distante y est mise en correspondance avec @MAC.
 - ◊ Si c'est le cas le datagramme IP est émis immédiatement, enveloppé dans une **trame Ethernet** envoyée à l'adresse physique destination (@MAC).
 - ◊ Sinon la couche liaison de données construit une **requête ARP**.
- ▷ ARP utilise le principe de «*diffusion*» du réseau local : la requête ARP est transmise en «*broadcast*».
- ▷ Lorsqu'un **message ARP** est reçu, la couche liaison de donnée fait :
 - ◊ une **première vérification** pour voir si c'est une **requête ARP** et que l'@IP demandée correspond à l'@IP locale alors une **réponse ARP** est renvoyée à destination de l'@MAC de l'expéditeur. *La machine répond parce qu'elle est concernée : c'est son adresse qui est demandée.*
 - ◊ une **seconde vérification** pour vérifier si l'adresse IP de l'émetteur se trouve déjà dans la **mémoire cache ARP locale** sinon il y a **mise à jour** de la mémoire cache avec cette nouvelle association. *Elle apprend l'association, comme dans le cas d'un «*gratuitous ARP*», c-à-d une réponse ARP non sollicitée envoyée en **broadcast**.*

Illustration d'ARP

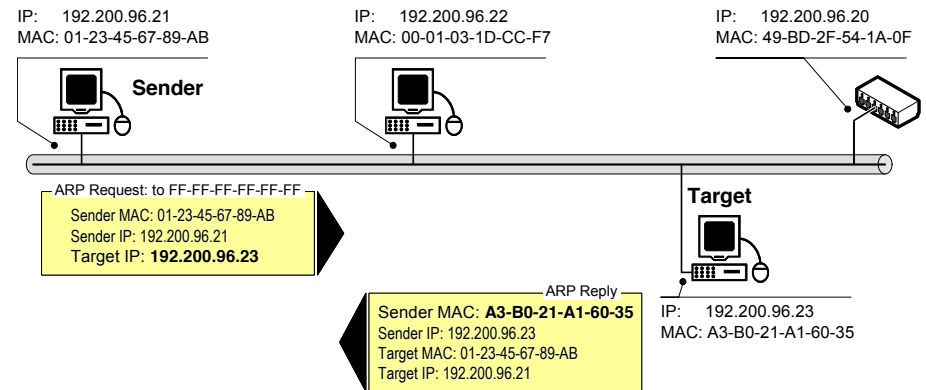
Comment échanger réellement sur un réseau local à diffusion ?

- * Les machines ont chacune une carte réseau ;
- * Chaque carte a une **adresse MAC unique** donnée par le constructeur ;
- * Chaque machine dispose d'une **adresse IP** donnée par l'administrateur du réseau.



La machine 10.10.10.166 demande l'@MAC de la machine 10.10.12.52.

Illustration d'ARP : les échanges



- ◊ La requête de la machine «192.200.96.21» demande l'@MAC de la machine 192.200.96.23 ;
- ◊ La réponse de la machine 192.200.96.23 donne la réponse @MAC A3 : B0 : 21 : A1 : 60 : 35.

Illustration d'ARP

Le protocole RARP «Reverse Address Resolution Protocol»

Il réalise l'opération inverse :

- une machine sans adresse IP connue peut envoyer une requête RARP pour demander son adresse IP.
- une machine particulière (un serveur gérant le réseau) lui répond et lui affecte son adresse IP.
- cette machine dispose d'une table de correspondance : (adresse physique, adresse IP).

Le protocole RARP est utile pour amorcer une station sans disque, un Terminal X-Window, ou une imprimante.

Pour consulter la table ARP

Sous Linux

```
xterm
pef@solaris:~$ ip neighbor
192.168.42.254 dev eth0 lladdr 00:07:cb:cc:d4:e5 STALE
192.168.42.122 dev eth0 lladdr 64:b9:e8:d2:23:ba REACHABLE
```

Sous Windows

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Documents and Settings\PeF>arp -a
Interface : 192.168.144.128 --- 0x20002
Adresse Internet      Adresse physique      Type
192.168.144.254       08-50-56-e5-45-36    dynamique
C:\Documents and Settings\PeF>
```

Routing direct & indirect, encapsulation

Pour envoyer un datagramme d'une source vers une destination, il faut savoir **localiser** la machine destination.

Deux possibilités :

- ▷ les deux machines **font partie** du même réseau local : on parle de **routing direct** (sur Ethernet, on utilisera le protocole ARP et l'envoi direct sur le réseau à diffusion) ;
- ▷ les deux machines **ne font pas partie** du même réseau local : on parle de **routing indirect**.
On doit passer par un intermédiaire qui permet de sortir du réseau local pour aller vers l'extérieur : le **routeur** (ou appelé « passerelle » ou *gateway*).

Pour faire du routing direct ou indirect pour un datagramme

- ▷ savoir si les deux machines font **partie du même réseau** local ;
- ▷ connaître l'@IP d'un **routeur de sortie** ;
- ▷ remettre **directement** le datagramme à la machine destination si elles sont dans le même réseau locale ;
- ▷ remettre le datagramme **au routeur sinon**.

Comment savoir si Source et Destination sont dans le même réseau ?

Il faut **comparer** l'<id. réseau> des deux adresses : si c'est **la même** ⇒ les deux sont dans le **même réseau local**.

Comment remettre le datagramme au routeur

Il faut utiliser le mécanisme d'**encapsulation** d'un datagramme dans une trame :

- ▷ la **trame** sert à remettre des données d'une machine connectée à un réseau local à une autre machine connectée au même réseau local ;
- ▷ la **trame** possède une @MAC de destination **indépendante** de l'@IP : il est possible d'envoyer la trame à une machine dont l'@IP **ne correspond pas** à son @IP !

Par exemple : on peut envoyer une datagramme à destination de l'extérieur du réseau local à l'@MAC du routeur.

Attention : les attaques MITM, «Man-in-the-Middle», opèrent sur l'association @MAC ⇔ @IP du routeur !

Savoir si deux machines appartiennent au même réseau local

En utilisant la notion de classe

Il suffisait de comparer les <id. réseau> des deux @IP suivant la **répartition donnée par la classe**, mais...

La notion de sous-réseau ou Subnetting

But

Partition d'un réseau en **différents sous-réseaux**.

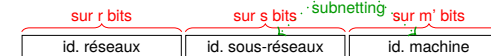
Avantages

Utiliser le réseau global fourni par le NIC à l'entité pour disposer de **réseaux autonomes** au sein de cette même entité

Exemple : l'université de Limoges avec les machines du site de Condorcet, du campus de Vanteaux, de La Borie...

Mise en œuvre

Définition de sous-réseaux en découpant <id. machine> en deux parties :



avec $r + s + m' = 32$.

Le découpage par multiple de 8bits facilite le travail des routeurs, mais n'est pas obligatoire.

Une machine connectée à un sous-réseau doit connaître :

- son @IP ;
- le nombre de bits attribués à l'<id. réseau + sous-réseau> ;

Remarque : l'ensemble des sous-réseaux d'un même réseau est vu de l'extérieur comme un **unique réseau** (routing, courrier...).

Masque de sous-réseau (subnet mask)

c'est un mot de 32 bits contenant :

- * des bits à 1 à la place de l'identifiant réseau/sous-réseau,
- * des bits à zéro en lieu et place de l'identifiant machine.

Ainsi, $255.255.255.0$ indique que les premiers 24bits désignent le sous-réseau.

Nouvelle notation CIDR : @IP / nombre de bits pour identifiant réseau

Exemple : $164.81.55.0/24$ pour désigner un réseau ou bien $164.81.55.12/24$ pour une machine.

Algorithme de routage : choix entre direct ou indirect

Localisation de la machine destinataire

- Chaque ordinateur connecté au réseau Internet dispose :
 - ▷ d'une @IP sur 32 bits ;
 - ▷ d'un **masque de sous-réseau** : répartition des 32 bits d'@IP entre <id. réseau><id. machine>.

Algorithme de choix routage direct/indirect

Envoi d'un datagramme :

- ▷ de S : $164.81.128.34$ et masque $255.255.192.0$;
- ▷ à destination de D : $193.50.185.12$.

Le masque de réseau de la machine D n'est pas connu de S.

- * combinaison avec l'opérateur binaire «ET», &, du **masque de sous-réseau de S** et des @IP de S et D ;

@IP de S : $164.81.128.34$ $10100100|01010001|10000000|00100010$ @IP de D : $193.50.185.12$ $11000001|00110010|10111001|00001100$

masque de S : $255.255.192.0$ $11111111|11111111|11000000|00000000$ masque de S : $255.255.192.0$ $11111111|11111111|11000000|00000000$

id. réseau = id. réseau

@IP réseau : $164.81.128.0$ $10100100|01010001|10000000|00000000$ @IP réseau : $193.50.128.0$ $11000001|00110010|10000000|00000000$

- * comparaison des @IP réseau d'appartenance des adresses de S et D :

$164.81.128.0$ $10100100|01010001|10000000|00000000$ $193.50.128.0$ $11000001|00110010|10000000|00000000$

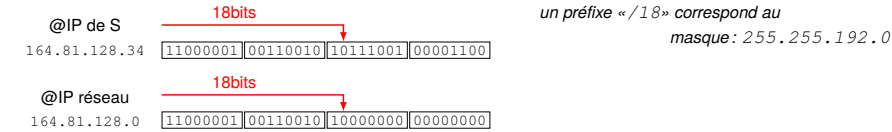
- Si **égalité** alors la destination D est **dans le même réseau local** : ⇒ **routage direct**
Si ce n'est pas vrai alors il y a un problème de choix de l'adresse réseau : l'administrateur s'est planté !
- Si **différence** alors D n'est pas dans le réseau local ⇒ **routage indirect** :
⇒ envoi par l'intermédiaire d'un routeur de sortie du réseau local.
Sur l'exemple, $164.81.128.0 \neq 193.50.128.0$ ⇒ **routage indirect**.

Algorithme de choix routage direct/indirect

Nouvelle version : la notion de préfixe CIDR : *Classless Inter-Domain Routing*

Plus de notion de *classe* : on indique la répartition <id. réseau><id. machine> directement à l'aide d'un «/n».

Exemple : 164.81.128.34/18 où /18 indique l'affectation des 18 premiers bits de l'adresse pour indiquer le réseau.
un préfixe «/18» correspond au masque : 255.255.192.0



- Si :
- ▷ (@IP réseau de S) = (@IP réseau de D suivant le préfixe de S) ⇒ **routage direct**.
 - ▷ (@IP réseau de S) ≠ (@IP réseau de D suivant le préfixe de S) ⇒ **routage indirect**.

Mise en œuvre du routage direct

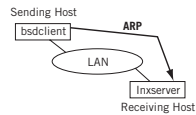
Utilisation du réseau à diffusion et donc de la fameuse @MAC et du protocole ARP...

Mise en œuvre du routage indirect

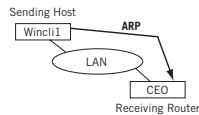
- ▷ il faut connaître l'adresse d'un **routeur de sortie** ;
- ▷ il faut remettre le datagramme à ce **routeur en routage direct**.

Routage & ARP : Quatre cas de figure

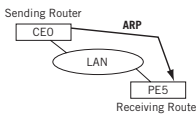
Case 1: Find the address of a host on the same subnet as the source.



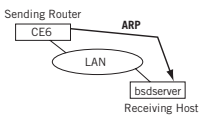
Case 2: Find the address of a router on the same subnet as the source.



Case 3: Find the address of a router on the same subnet as the source router.



Case 4: Find the address of a host on the same subnet as the source router.



1. **hôte vers hôte** : l'émetteur est un hôte qui veut envoyer un paquet à un autre hôte dans le même réseau local.
Dans ce cas, l'@IP de destination est connue et l'@MAC de destination doit être trouvée.

2. **hôte vers routeur** : l'émetteur est un hôte et veut envoyer un paquet à un autre hôte n'appartenant pas au réseau local.

Il doit consulter la table de routage, «*forwarding table*» ou «*Forwarding Information Base*», pour trouver l'@IP du routeur.
L'@IP du routeur est connue et l'@MAC du routeur destination doit être trouvée.

3. **routeur vers routeur** : l'émetteur est un routeur et veut «faire suivre» un paquet à un autre routeur connecté dans le même réseau local.

La table de routage est utilisée pour trouver l'@IP du routeur.
L'@IP du routeur est connue et l'@MAC du routeur destination doit être trouvée.

4. **routeur vers hôte** : l'émetteur est un routeur et veut «faire suivre», «*forward*», un paquet vers un hôte dans le même réseau local.

L'@IP de l'hôte est connue, elle est contenue dans le paquet et l'@MAC de l'hôte doit être trouvée.

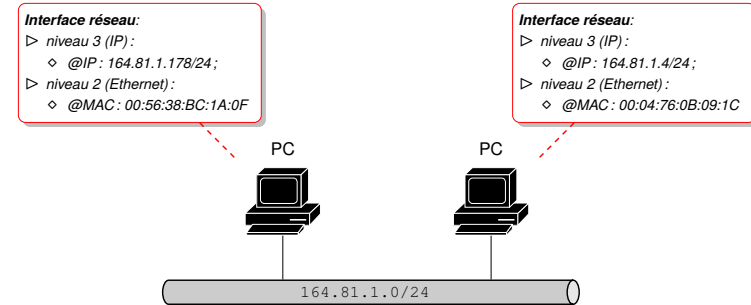
Attention

«...dans le même réseau local» ! ⇒ ARP ne sert quand dans un réseau local.

Routage direct illustré

Chaque machine est identifiée par :

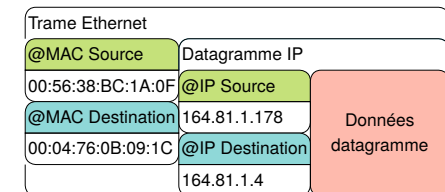
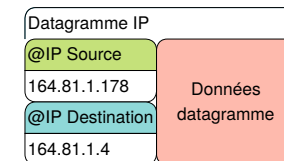
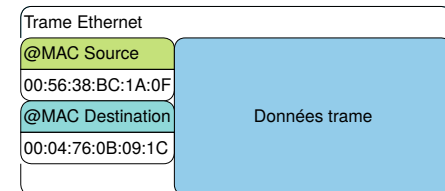
- * une adresse de niveau 2 (@MAC) ;
- * une adresse de niveau 3 (@IP) ;
- * un réseau d'appartenance connu :
 - ◊ à l'aide du **préfixe** «/n indiquant n le nombre de bits de l'identifiant réseau»
 - ◊ ou à l'aide du **masque réseau**, *netmask*, adresse où chaque bit de l'identifiant réseau est à 1, les autres sont à 0.



Routage direct illustré

Pour être échangé, les datagrammes IP sont encapsulés dans des trames Ethernet

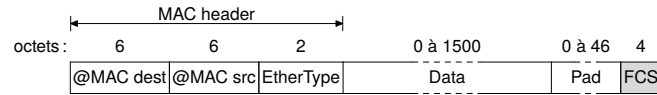
- * la **trame** contient :
 - ◊ une @MAC source ;
 - ◊ une @MAC de destination ;
- * le **datagramme** contient :
 - ◊ une @IP source ;
 - ◊ une @IP destination et des **données** ;
- * la **trame encapsule** le datagramme IP :



Encapsulation en technologie Ethernet : les détails

Le réseau à diffusion utilise une technologie différente du réseau IP :

- * il dispose de **ses propres adresses** : @MAC ;
- * il utilise des messages sous un **format particulier** : la trame Ethernet ou IEEE 802.3 :



Où :

- ◊ **@MAC destination puis @MAC source** : ⇒ le récepteur détermine immédiatement s'il est destinataire ;
- ◊ **EtherType** (valeur > 1536) :
 - * 0x0800 pour un datagramme IPv4, 0x08DD pour un datagramme IPv6, 0x806 pour un message ARP, 0x888E pour du 802.1x, 0x8100 pour du VLAN...
 - * **mais, si la valeur < 1500** ⇒ **trame 802.3 avec LLC**, «Logical Link Control» ;
- ◊ **Data** : les données de la trame, complétées éventuellement par du bourrage (la longueur de ce champ est comprise entre 0 et 1500 octets) ;
- ◊ **PAD** ou bourrage : octets de bourrage sans signification, insérés **si la longueur du champ Data est insuffisante** (inférieure à 46 octets) ;
- ◊ **FCS**, *frame check sequence* ou Checksum : champ pour la **détection d'erreurs** (rarement transmis aux programmes).

Attention

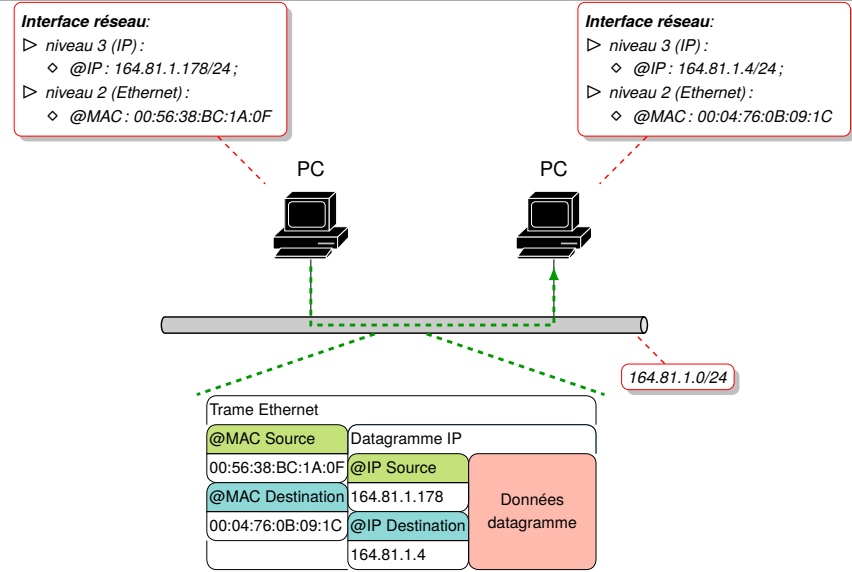
- * Si le FCS est incorrect alors la trame n'est **pas transmise** par la carte réseau au système d'exploitation.
- * La trame a une taille de 64 à 1518 octets ($6 + 6 + 2 + 46 + 4 = 64$ à $6 + 6 + 2 + 1500 + 4 = 1518$).

Encapsulation en technologie Ethernet vu dans Wireshark

Un datagramme IP est contenu dans une trame, par exemple une trame Ethernet :

La datagramme IP encapsule lui-même un datagramme UDP...

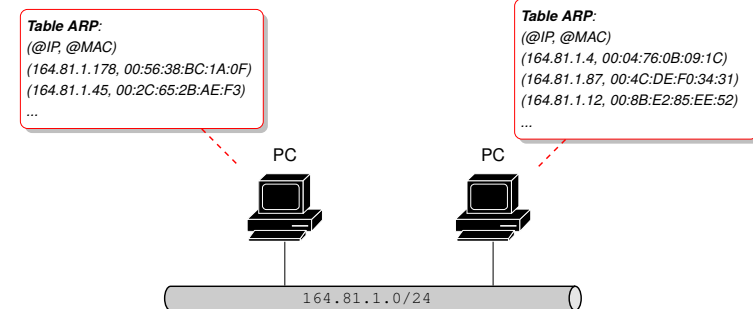
Routage direct illustré



Routage direct illustré & ARP

Pour connaître la correspondance entre adresse IP et adresse MAC :

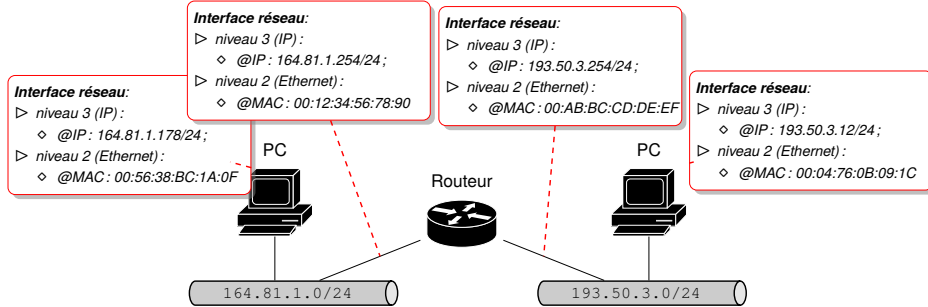
- ▷ mise en oeuvre du protocole ARP (Address Resolution Protocol) ;
- ▷ construction d'une table de correspondance entre @ IP et MAC sur chaque machine (cache ARP).



La **modification malveillante** de cette table est possible : «ARP Spoofing» (usurpation d'identité), «ARP Cache Poisoning» (insertion d'association erronée).

Routage indirect illustré

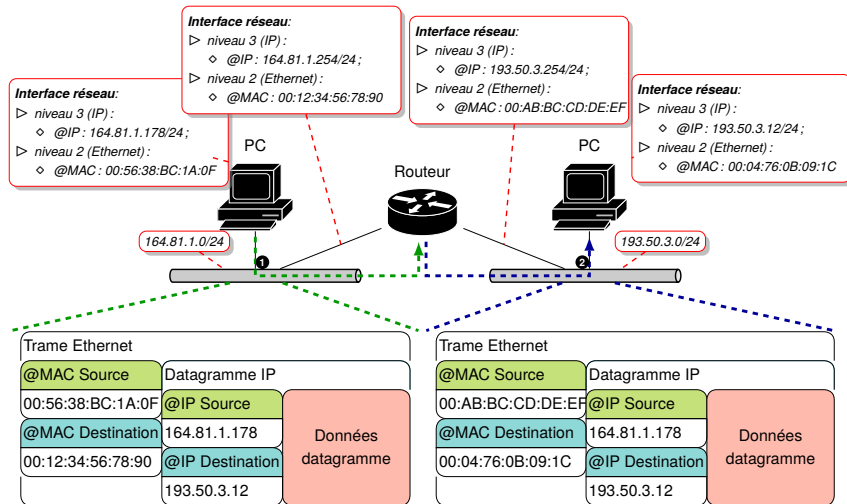
Le paquet de la machine 164.81.1.178 est routé par l'intermédiaire du routeur vers la machine 193.50.3.12.



Routage indirect illustré

Le datagramme IP est **encapsulé**:

- ▷ par la machine 164.81.1.178, dans une trame à destination du routeur;
- ▷ puis, par le routeur, dans une nouvelle trame à destination de la machine 193.50.3.12.

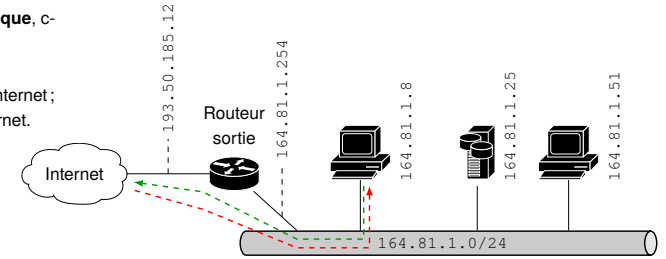


L'encapsulation permet la redirection vers le routeur sans modifier les @IP du datagramme.

Le NAT, «Network Address Translation»

Utilisation d'adresses réseaux publiques

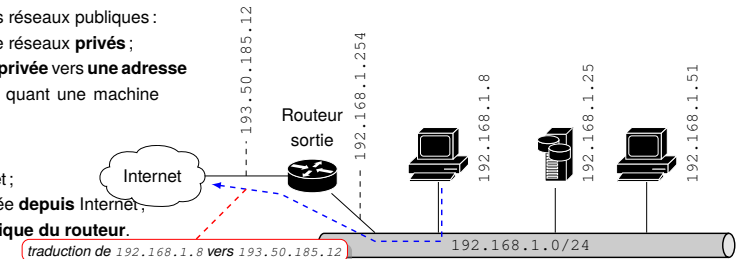
- Le réseau utilise une **adresse publique**, c-à-d «routable» sur Internet.
- Une machine :
- ▷ communique directement **vers** Internet;
 - ▷ **peut** être contactée **depuis** Internet.



Utilisation d'adresses réseaux privées

- On **économise** des adresses réseaux publiques :
- ▷ on utilise des adresses de réseaux **privés** ;
 - ▷ on «traduit» une **adresse privée** vers une **adresse publique** et inversement quant une machine veut accéder à Internet.

- Une machine :
- ▷ communique **vers** Internet;
 - ▷ **ne peut pas** être contactée **depuis** Internet;
 - ▷ emprunte l'**adresse publique du routeur**.



- Le NAT :
- ▷ **Économise** les adresses publiques car il **n'existe plus** d'adresses IPv4 libres ;
 - ▷ **Protège** les machines du réseau : elles **ne sont pas accessibles** directement depuis Internet.

Le DNS, «Domain Name Server» : Principe de délégation

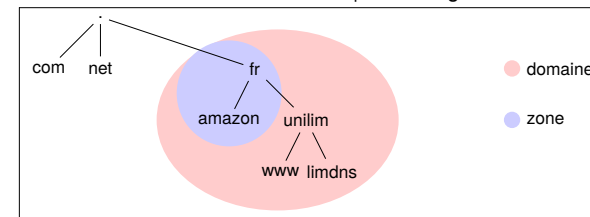
Le système DNS est entièrement distribué au niveau planétaire en utilisant la **délégation de domaine**.

À tout domaine est associé une **responsabilité administrative**.

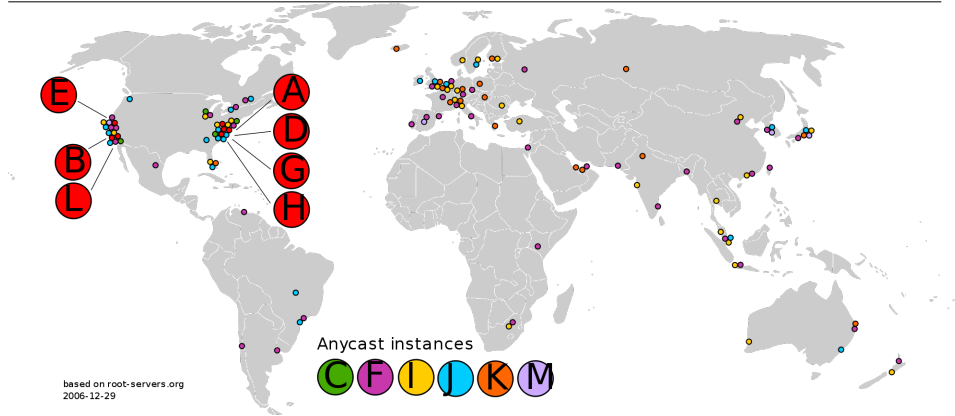
Une organisation responsable d'un domaine peut :

- ▷ **découper** le domaine en sous-domaines ;
- ▷ **déléguer** les sous-domaines à d'autres organisations :
 - ◊ qui deviennent responsables du (des) sous-domaine(s) qui leurs sont délégué(s) peuvent, à leur tour, déléguer des sous-domaines des sous-domaines qu'elles gèrent.
 - ◊ *Le domaine parent contient alors seulement un pointeur vers le sous-domaine délégué;*

- * Les serveurs de nom enregistrent les données propres à une partie de l'espace nom de domaine dans une **zone**.
- * le serveur de nom à **autorité administrative** sur cette zone ;
- * un serveur de nom peut avoir **autorité** sur plusieurs zones ;
- * une **zone** contient les informations d'un domaine **sauf** celles qui sont **déléguées** :



Les 13 serveurs racines



Le terme «anycast» permet d'offrir des services DNS de proximité à l'aide de cette capacité offerte par IPv6.

On peut remarquer que ce service de proximité permet même de délocaliser géographiquement les serveurs et améliore la disponibilité et la sécurité du système DNS.

Exemple : une requête DNS vers «google.com»

```
xterm
bonnefoi@msi:~$ dig +short +trace @164.81.1.5 www.google.com
;<<> DiG 9.7.3 <<> +trace @164.81.1.5 www.google.com
(1 server found)
;; global options: +cmd
. 344794 IN NS j.root-servers.net.
. 344794 IN NS g.root-servers.net.
. 344794 IN NS l.root-servers.net.
. 344794 IN NS k.root-servers.net.
. 344794 IN NS c.root-servers.net.
. 344794 IN NS f.root-servers.net.
. 344794 IN NS e.root-servers.net.
. 344794 IN NS m.root-servers.net.
. 344794 IN NS b.root-servers.net.
. 344794 IN NS d.root-servers.net.
. 344794 IN NS h.root-servers.net.
. 344794 IN NS a.root-servers.net.
. 344794 IN NS i.root-servers.net.
;; Received 272 bytes from 164.81.1.5#53(164.81.1.5) in 1 ms
com. 172800 IN NS a.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS b.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS c.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS d.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS e.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS f.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS g.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS h.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS i.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS j.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS k.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS l.gtld-servers.net.
com. 172800 IN NS m.gtld-servers.net.
;; Received 492 bytes from 193.0.14.129#53(k.root-servers.net) in 31 ms
google.com. 172800 IN NS ns2.google.com.
google.com. 172800 IN NS ns1.google.com.
google.com. 172800 IN NS ns3.google.com.
google.com. 172800 IN NS ns4.google.com.
;; Received 168 bytes from 192.12.94.30#53(e.gtld-servers.net) in 34 ms
www.google.com. 604800 IN CNAME www1.google.com.
www1.google.com. 300 IN A 209.85.227.147
www1.google.com. 300 IN A 209.85.227.106
www1.google.com. 300 IN A 209.85.227.103
www1.google.com. 300 IN A 209.85.227.99
www1.google.com. 300 IN A 209.85.227.105
www1.google.com. 300 IN A 209.85.227.104
;; Received 148 bytes from 216.239.32.10#53(ns1.google.com) in 26 ms
```

* la configuration de la machine msi.unilim.fr :

```
xterm
bonnefoi@msi:~$ more /etc/resolv.conf
search msi.unilim.fr unilim.fr
nameserver 164.81.60.1
nameserver 164.81.1.4
nameserver 164.81.1.5
```

* la requête fait appel au serveur DNS 164.81.1.5 connu de la machine msi.unilim.fr, mais demandé explicitement dans l'utilisation de l'outil dig.

* le serveur, resolver, 164.81.1.5 réalise une requête à différents «root servers»

* il obtient une réponse de la part du serveur racine «k.root-servers.net» qui lui donne la liste des serveurs «GTLD», «Generic Top Level Domain», chargés du domaine «.com» ;

* le serveur «e.gtld-servers.net» lui renvoi la liste des serveurs DNS en charge du domaine google.com ;

* le serveur DNS «ns1.google.com» renvoi une liste d'adresse correspondant à la machine google.com.

Les serveurs racines présents dans le système d'exploitation

```
Cache file:
. IN NS A.ROOT-SERVERS.NET.
A.ROOT-SERVERS.NET. IN A 198.41.0.4
. IN NS B.ROOT-SERVERS.NET.
B.ROOT-SERVERS.NET. IN A 128.9.0.107
. IN NS C.ROOT-SERVERS.NET.
C.ROOT-SERVERS.NET. IN A 192.33.4.112
. IN NS D.ROOT-SERVERS.NET.
D.ROOT-SERVERS.NET. IN A 128.8.10.90
. IN NS E.ROOT-SERVERS.NET.
```

Certains champs correspondent à des services

Le serveur de courrier

MX = Mail eXchanger Permet l'adressage email sur la base du nom de domaine plutôt que sur l'adresse du (des) serveur(s) de mail :

- ◇ bonnefoi@unilim.fr plutôt que bonnefoi@msi.unilim.fr ;
- ◇ permet à l'émetteur d'ignorer quelle est la machine serveur de mail ;
- ◇ permet le déplacement du gestionnaire de mail vers une autre machine ;
- ◇ permet la gestion de plusieurs serveurs de mail avec priorité dans l'ordre de consultation des serveurs

L'enregistrement MX est utilisé par les MTA, «Mail Transfer Agent», en tenant compte des priorités :

Exemple pour l'Université de Limoges :

```
xterm
bonnefoi@msi:~$ dig +short mx unilim.fr
50 mail.unilim.fr.
le serveur d'envoi de courrier de l'Université
```

Exemple pour Google :

```
xterm
bonnefoi@msi:~$ dig +short mx google.com
30 alt2.aspmx.l.google.com.
10 aspmx.l.google.com.
20 alt1.aspmx.l.google.com.
50 alt4.aspmx.l.google.com.
40 alt3.aspmx.l.google.com.
```

Le MTA utilise le protocole SMTP, «Simple Mail Transfer Protocol», en tant que client.

Le DNS : utilisation de la commande dig

Une requête plus concise

```
xterm
bonnefoi@msi:~$ dig +noall +answer web.unilim.fr
web.unilim.fr. 83023 IN A 164.81.1.61
```

Pour IPv6 avec des champs adresses 4 fois plus grand (AAAA)

```
xterm
bonnefoi@msi:~$ dig +short AAAA www.renater.fr
2001:660:3001:4002::10
```

Interrogation du SOA

```
xterm
bonnefoi@msi:~$ dig soa unilim.fr
;<<> DiG 9.7.3 <<> soa unilim.fr
;; global options: +cmd
;; Got answer:
;; ->HEADER<<- opcode: QUERY, status: NOERROR, id: 36568
;; flags: qr rd ra; QUERY: 1, ANSWER: 1, AUTHORITY: 3, ADDITIONAL: 6
;; QUESTION SECTION:
;unilim.fr. IN SOA
;; ANSWER SECTION:
unilim.fr. 86400 IN SOA limdns.unilim.fr. postmaster.unilim.fr. 2011091501 28800 7200 3600000 86400
;; AUTHORITY SECTION:
unilim.fr. 78813 IN NS cnduds.cines.fr.
unilim.fr. 78813 IN NS limdns2.unilim.fr.
unilim.fr. 78813 IN NS limdns.unilim.fr.
;; ADDITIONAL SECTION:
cnduds.cines.fr. 2583 IN A 193.48.169.40
cnduds.cines.fr. 2583 IN AAAA 2001:660:6301:301::2:1
limdns.unilim.fr. 73317 IN A 164.81.1.4
limdns.unilim.fr. 85383 IN AAAA 2001:660:6201:1::4
limdns2.unilim.fr. 73317 IN A 164.81.1.5
limdns2.unilim.fr. 85383 IN AAAA 2001:660:6201:1::5
;; Query time: 18 msec
;; SERVER: 164.81.60.1#53(164.81.60.1)
;; WHEN: Thu Sep 15 13:25:13 2011
;; MSG SIZE rcvd: 276
```

2 Abstraction du réseau : les «couches»

Organisation en série de couches

But réduire la complexité de conception.

Les réseaux sont organisés en série de couches ou niveaux, chacune étant construite sur la précédente.

Rôle d'une couche offrir certains services aux couches plus hautes, en leur masquant l'implémentation de ces services.

Relation entre couches sur différentes machines

La couche n d'une machine gère la conversation avec la couche n d'une autre machine.

Notion de «protocole»

Les règles et conventions utilisées pour cette conversation sont connues sous le nom de «protocole de la couche n » :

- ▷ un **protocole** est un accord entre les parties sur la façon de communiquer ;
- ▷ toute **violation** du protocole rend la communication extrêmement difficile voire impossible.

Notion de «processus pairs»

Les couches correspondantes sur différentes machines sont appelés **processus pairs**, *peer*.

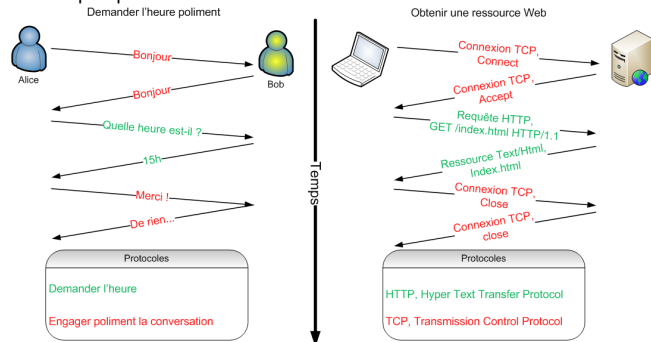
Ce sont les processus pairs qui **communiquent** à l'aide du protocole.

En réalité, aucune donnée ne passe directement de la couche n d'une machine à la couche n d'une autre machine, mais chaque couche passe par les données et les contrôle à la couche qui lui est immédiatement inférieure.

La notion de protocole

Un protocole humain et un protocole machine

« demander l'heure à quelqu'un » et « demander une ressource sur un serveur Web ».



Les protocoles définissent :

- * le **format** des données échangées ;
- * l'**ordre** des messages émis et reçus entre les entités réseaux;
- * ainsi que les **réactions** à ces messages.

Un protocole correspond à un **comportement** qui évolue en fonction des données échangées.

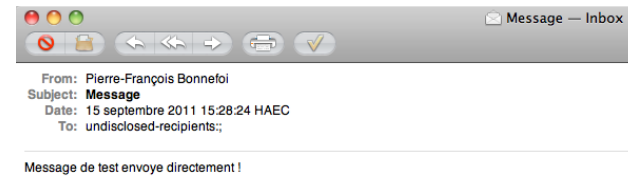
Exemple de protocole

Le protocole SMTP, «Simple Mail Transfer Protocol»

```
xterm
bonnefoi@msi:~$ socat - tcp:smtp.unilim.fr:25
220 smtp.unilim.fr ESMTP Sendmail 8.13.1/8.13.1; Thu, 15 Sep 2011 15:28:24 +0200
HELO msi.unilim.fr
250 smtp.unilim.fr Hello www.msi.unilim.fr [164.81.60.6], pleased to meet you
MAIL FROM: <bonnefoi@unilim.fr>
250 2.1.0 <bonnefoi@unilim.fr>... Sender ok
RCPT TO: <bonnefoi@unilim.fr>
250 2.1.5 <bonnefoi@unilim.fr>... Recipient ok
DATA
354 Enter mail, end with "." on a line by itself
Subject: Message

Message de test envoye directement !
.
250 2.0.0 p8FDS0Je031646 Message accepted for delivery
QUIT
221 2.0.0 smtp.unilim.fr closing connection
bonnefoi@msi:~$
```

La commande «*socat*» permet de simplement établir une connexion TCP avec le serveur que l'on a désigné sur le port indiqué.



Exemple de protocole

Le protocole HTTP, «Hyper Text Transfer Protocol»

```
xterm
pef@darkstar-8:~/Users/pef$ socat - tcp:www.unilim.fr:80
HEAD / HTTP/1.0

HTTP/1.1 301 Moved Permanently
Server: nginx
Date: Mon, 11 Sep 2017 10:53:33 GMT
Content-Type: text/html
Content-Length: 178
Connection: close
Location: http://www.cryptis.fr/
```

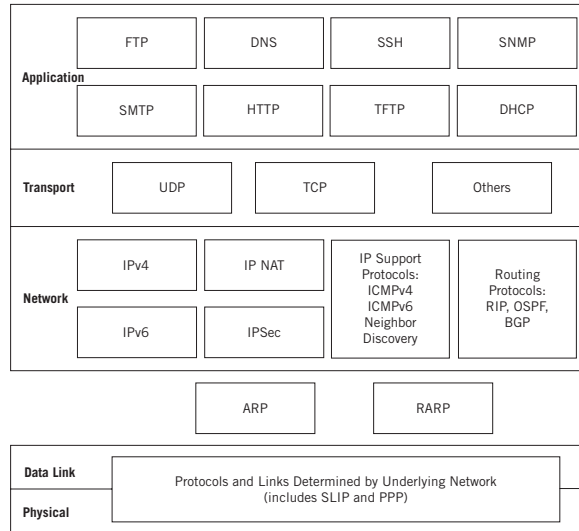
Le protocole POP, «Post Office Protocol»

```
xterm
bonnefoi@msi:~$ socat - tcp:pop.unilim.fr:110
+OK courriel Cyrus POP3 v2.2.13-Debian-2.2.13-14.xm.1 server ready <299345444.1316380363@courriel>
USER bonnefoi
+OK Name is a valid mailbox
PASS bob
-ERR [AUTH] Invalid login
^C
bonnefoi@msi:~$
```

Ce protocole est utilisé pour consulter son courrier et le récupérer dans son logiciel de messagerie.

On lui préfère le protocole IMAP, port 143 en version non sécurisée, qui permet de consulter son courrier tout en le laissant sur le serveur.

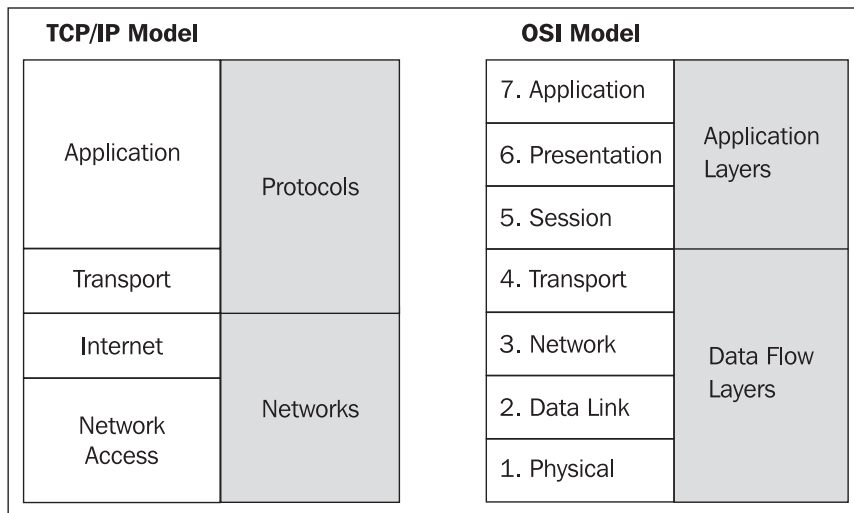
La pile TCP/IP



Attention :

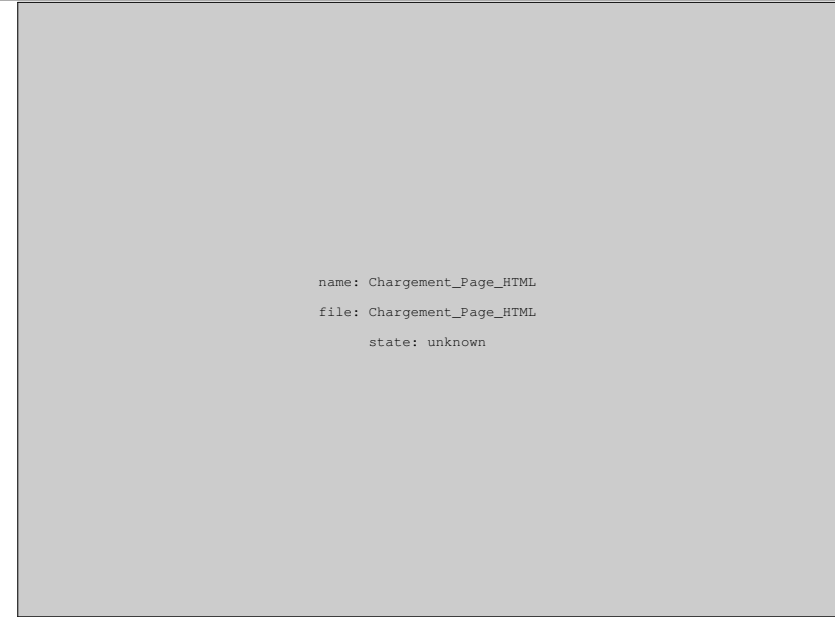
- * certains protocoles comme RIP, OSPF, BGP utilisent des protocoles de niveau 4, «Transport».
- * le protocole ARP est entre les couches 2 et 3.

TCP/IP vs OSI



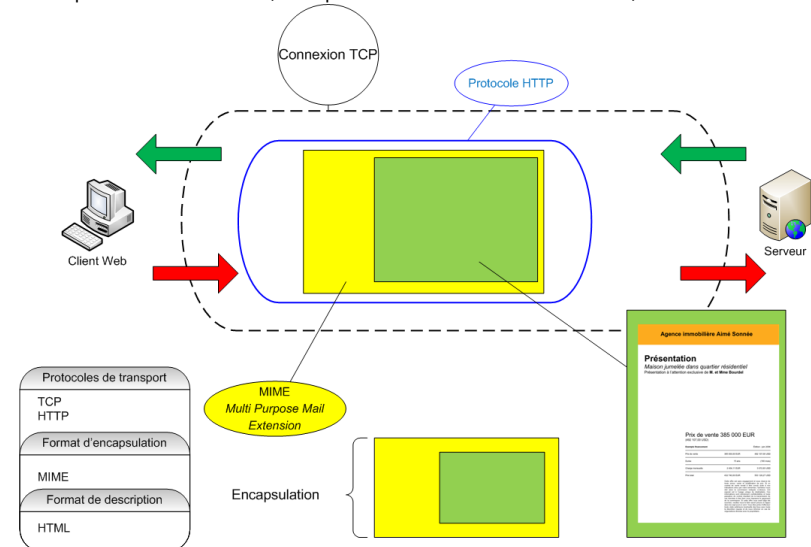
Pas de couche «Présentation» et de couche «session» dans TCP/IP par rapport à OSI.

Le protocole HTTP, «HyperText Transfer Protocol», RFC 1945



Le protocole HTTP

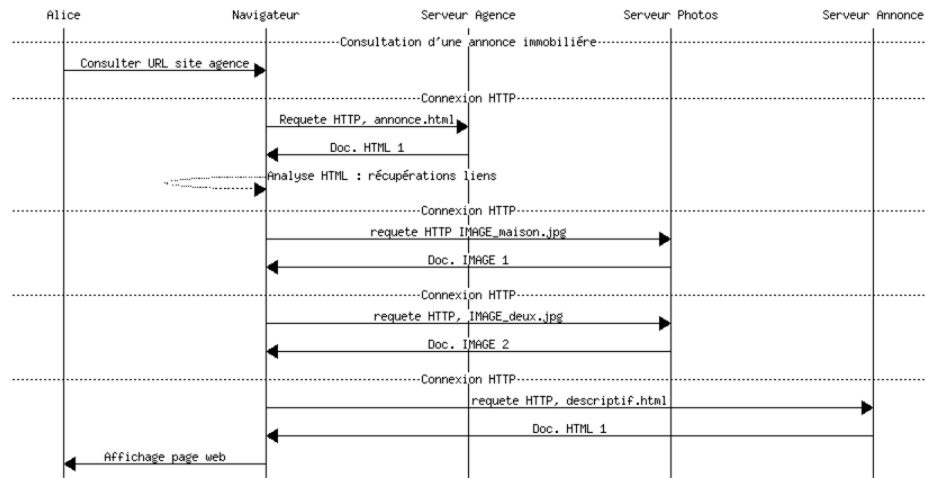
Utilisation du «mode connecté» : protocole de transport TCP, encapsulant le protocole HTTP pour échanger un descripteur de format MIME, encapsulant un contenu formaté HTML, ...



Le protocole HTTP

Une pile de protocole

- * protocole « utilisateur » ou abstrait : consultation d'une page web ;
- * protocole de transport : TCP ;
- * protocole d'échange : HTTP ;
- * format d'échange : MIME.



Le protocole HTTP

Rapport entre les différents protocoles

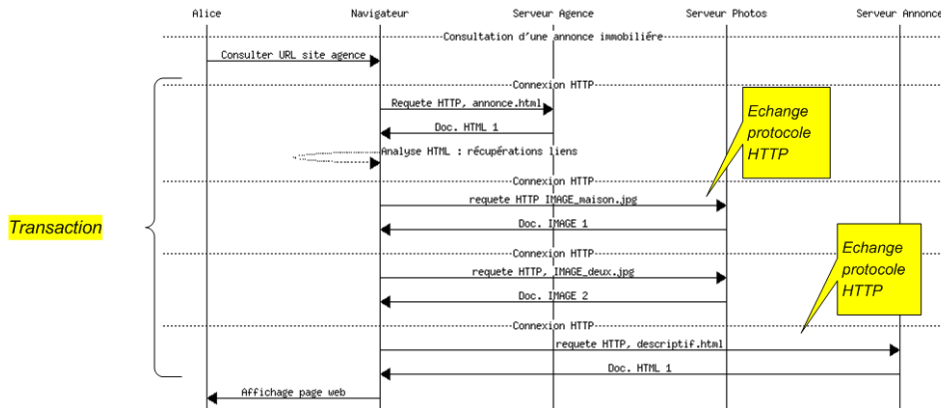
Le protocole abstrait est celui qui intéresse l'utilisateur (ici, Alice), c-à-d. « naviger sur le Web ».

L'unité élémentaire de ce protocole est la transaction (Alice charge une page Web).

Le navigateur d'Alice réalise plusieurs échanges au format HTTP pour récupérer les contenus multimédia.

La notion de session décrit l'ensemble des transactions qui ont un certain lien entre elles.

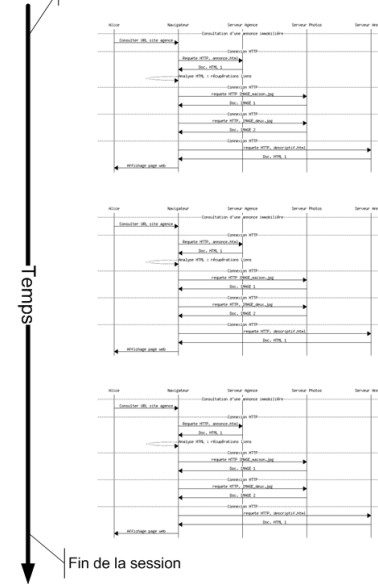
Par exemple : entrer dans le magasin virtuel, s'identifier, remplir son caddie, payer et quitter le site.



Le protocole HTTP : la notion de session

Utilisation de cookies, de données de formulaires, de contenus JSON, d'URL particulière (REST), etc.

Début de la session : navigation sur le site de l'agence immobilière

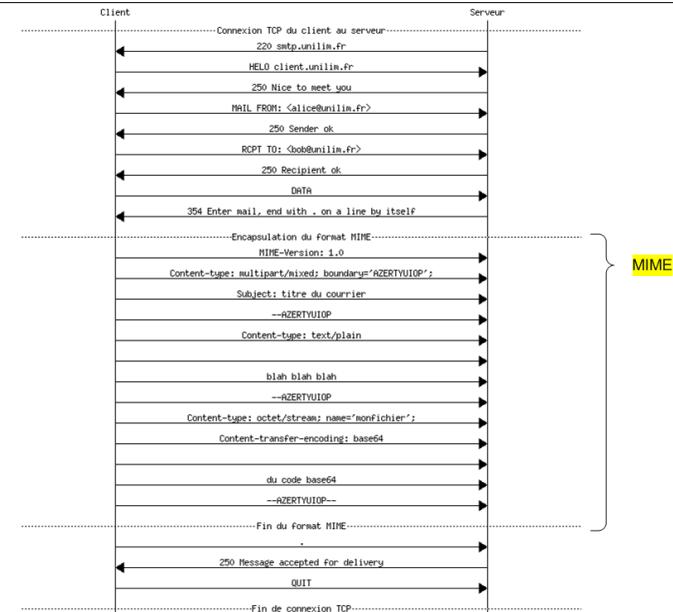


Session : plusieurs transactions

Une session est composée de plusieurs transactions.

Chaque transaction peut donner lieu à un ou plusieurs échanges.

Le protocole SMTP



Éléments importants

- ▷ TSAP, «*Transport Service Access Point*» ;
- ▷ Mode «orienté connexion» vs mode datagramme ;
- ▷ Protocoles TCP et UDP ;
- ▷ Mode «client/serveur» ;

3 La programmation Socket ou la programmation de la couche 4

Une **interface de programmation** définie pour mettre en place **simplement** des communications :

- * chaque communication a lieu avec :
 - ◊ **un interlocuteur** : communication «point à point», ou «unicast» ;
 - ◊ **plusieurs interlocuteurs** : communication par «diffusion» ou «multicast» ;
- * la communication correspond à l'échange de données entre les interlocuteurs :
 - ◊ des **données en continu** : flux d'octets de taille indéfinie, non connue à l'avance ;
 - ◊ des **paquets** : données de taille fixe et réduite connue à l'avance.

Deux types de communication uniquement en TCP/IP

1. mode «**connecté**»
 - ◊ elle ne concerne que **deux interlocuteurs** : un de chaque côté (point à point) ;
 - ◊ les données arrivent les unes après les autres dans «l'ordre d'émission» ;
 - ◊ la communication est **bi-directionnelle** (dans les deux sens) ;
 - ◊ elle est «full-duplex», les deux interlocuteurs peuvent échanger **simultanément** ;
 - ◊ il y a une **garantie contre la perte de données**.
C'est le mode offert par le protocole TCP, «Transmission Control Protocol».
2. mode «**datagramme**»
 - ◊ elle peut concerner un ou plusieurs interlocuteurs (unicast ou multicast) ;
 - ◊ les données sont groupées dans des **paquets de taille limitée** ;
 - ◊ il peut y avoir des **pertes de paquets**.
C'est le mode offert par le protocole UDP, «User Datagram Protocol».

Attention

Le mode «connecté» est simulé par TCP sur un réseau en mode «datagramme».

Notion de port : multiplexage et identification d'un processus

Modèle Client/Serveur

Un logiciel «serveur» **attend** la communication en provenance d'un logiciel «client».

Localisation du logiciel serveur

- ◊ un ordinateur est localisable sur Internet grâce à son adresse IP ;
- ◊ un ordinateur ne possède habituellement qu'une adresse IP joignable ;
- ◊ un ordinateur peut exécuter plusieurs programmes qui peuvent vouloir communiquer simultanément ;
- ◊ il faut **multiplexer ces communications** en «sachant» avec quel programme communiquer : notion de «port» !

À chaque processus communiquant est associé un port

Pour une communication en «mode connecté» :

- * un Serveur qui **attend** la connexion du client ;
- * un Client qui **effectue** la connexion au serveur.

Pour localiser le Serveur ? Connaître le numéro de port où attend la communication !

Comment connaître le numéro de port ?

Le point sur les communications sur un ordinateur :

- * chaque communication est associée à **un seul programme donné** (logiciel de messagerie, navigateur web, client de chat, etc) ;
- * chaque communication se fait suivant un **protocole donné** (SMTP, POP pour récupérer le courrier, HTTP, etc) ;
- * chaque protocole est associé à un «serveur» particulier : serveur SMTP pour l'envoi de courrier, serveur Web, serveur FTP, etc.
- * un **numéro de port identifie un serveur donné** : il faut rendre **standard** les numéros de port !
Exemple : http : 80, ftp : 21, smtp : 25, DNS : 53 etc, la liste dans le fichier /etc/services.

Le client veut communiquer avec un serveur donné ? il utilise le port standard associé !

La notion de numéro de port : «multiplexer» les communications

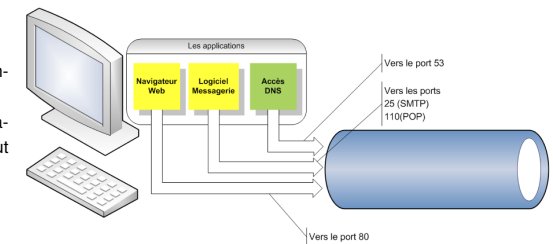
Notion de numéro de port

- ◊ différentes communications peuvent avoir lieu pour des protocoles différents, donc des programmes différents, donc des numéros de port différents ;
- ◊ chaque communication sur une machine est identifiée par un **TSAP**, «*Transport Service Access Point*», c-à-d un couple (@IP, numéro de port).

Comment un ordinateur peut-il voir plusieurs communications simultanément ?

On ajoute également la notion de **numéro de port** :

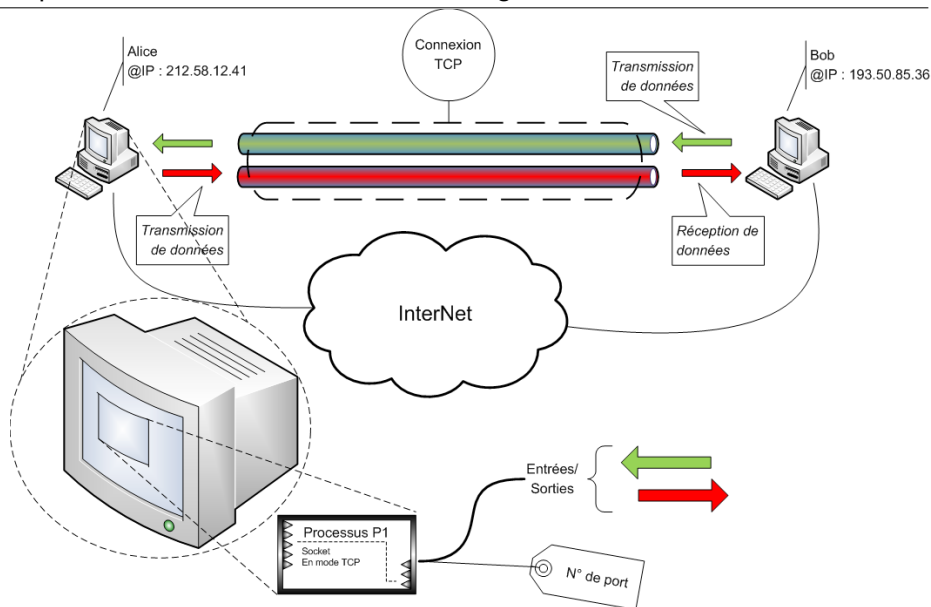
- * il varie de 1 à 65535 (sur 16 bits) ;
- * il est associé à un seul programme ;
- * du côté de la machine *cliente*, il peut prendre n'importe quelle valeur ;
- * du côté de la machine *serveur*, il permet à la machine cliente de désigner le programme que l'on veut contacter ;



Le port permet de **multiplexer** les communications :

- ◊ chaque datagramme sera identifié par le TSAP_{source} duquel il transporte les données ;
- ◊ tous les datagrammes utilisent le même lien de communication ;
- ◊ lors de leur arrivée sur la machine destination, ils sont identifiés par leur TSAP_{destination} et remis au bon processus.

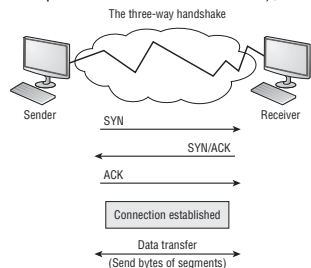
Le protocole TCP : connexion et échanges



Le protocole TCP ou la communication «orientée connexion»

Une communication «orientée connexion» correspond à :

- ▷ une **demande d'accord** de la part de l'interlocuteur **avant de lui envoyer des données**, c-à-d une 1/2 connexion ;
- ▷ un envoi de données **sans perte** et **sans erreur** ;
- ▷ une communication **bi-directionnelle** (d'un interlocuteur vers l'autre et vice-versa) et «full duplex» (chaque interlocuteur peut communiquer simultanément avec l'autre) ;



Celui qui **initie** la communication est le client.
Celui qui **attend** la communication est le serveur.

Firewall & Filtrage

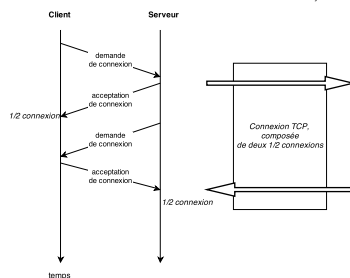
Communication autorisée (non filtrée) :

Si le client est dans le LAN et le serveur sur Internet ⇒
Communication Intérieur → Extérieur

L'appartenance du Client au LAN est déduite grâce à la présence du «SYN».

«The three-way handshake», correspond à l'établissement d'une communication depuis le client vers le serveur :

- une demi-connexion du client vers le serveur ;
- une demi-connexion du serveur vers le client ;



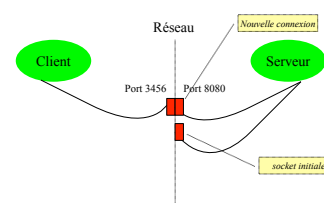
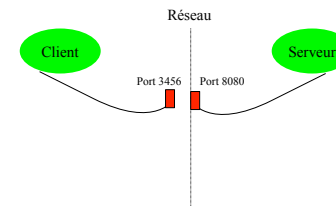
À noter : la demande de 1/2 connexion du serveur (SYN), ainsi que son acceptation de la demande de 1/2 connexion du client (ACK), sont transmises dans le même message, d'où la simplification en 3 échanges seulement.

Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP

Les différentes étapes pour l'établissement de la connexion :

Les instructions réseaux à utiliser sont indiquées dans un cadre en fin de ligne.

1. Le serveur attend sur le SAP [`@IP serveur, numéro de port`]
`socket, bind, listen, accept`
2. Le client obtient automatiquement un numéro de port libre (par ex. 3456)
`socket`



3. Le client se connecte au serveur
`connect`

Le système d'exploitation du client et du serveur, mémorise la connexion par un couple :

($TSAP_{client}$ ↔ $TSAP_{serveur}$)
[`@IP client, 3456`] ↔ [`@IP serveur, 8080`]
Cette connexion peut être affichée avec la commande Unix «`netstat`» ou «`ss`» sous Linux.

Remarques :

- La primitive de programmation `accept` retourne au serveur une nouvelle `socket` associée à la connexion avec le client. C'est par cette `socket` que l'on communique avec le client.
- Le serveur peut recevoir la connexion de nouveaux clients sur la `socket` initiale. Un serveur peut avoir plusieurs communications simultanées avec différents clients. Chacune de ces communications correspond à un couple différent de `TSAP` (le même du côté du serveur associé à un `TSAP` côté client différent pour chaque communication).

Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP

Schéma de fonctionnement en TCP

Serveur

```
1 socket
2 bind
3 listen
4 accept
5   recv, send
6 close
```

Client

```
1 socket
2 connect
3   recv, send
4 close
```

Le protocole UDP

- C'est un protocole de transport **non fiable, sans connexion**.
- L'échange de données se fait par datagrammes : un «datagramme UDP» = un «datagramme IP».
- L'ordre dans lequel les paquets sont envoyés peut ne pas être respecté lors de leur réception.

Schéma de fonctionnement en UDP

Serveur

```
1 socket
2 bind
3   recvfrom, sendto
4 close
```

Client

```
1 socket
2   recvfrom, sendto
3 close
```

Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP : version Python

Le client

```
1 import socket, sys
2
3 adresse_symbolique_serveur = 'localhost' # la machine elle-meme
4 numero_port_serveur = 6688 # le numéro de port sur le serveur
5
6 # réalisation de la requête DNS pour obtenir l'adresse IP
7 adresse_serveur = socket.gethostbyname(adresse_symbolique_serveur)
8
9 ma_socket = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
10
11 try:
12     ma_socket.connect((adresse_serveur, numero_port_serveur)) #TSAP designant le serveur
13
14 except Exception as e:
15     print (e.args)
16     sys.exit(1)
17
18 while 1:
19     entrée_clavier = input(':>')
20     if not entrée_clavier:
21         break
22     ma_socket.sendall(bytes(entrée_clavier, encoding='UTF-8')+b'\n')
23
24 ma_socket.close()
```

Les «Sockets» Berkeley utilisées dans TCP/IP : version Python

Le serveur

```
1 import socket
2
3 masque_acces = '' # filtre les clients, ici aucun n'est filtre
4 numero_port_serveur = 6688 # identique à celui du client
5
6 # création de la socket d'attente de connexion
7 ma_socket = socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM, socket.IPPROTO_TCP)
8
9 # Permet de ne pas attendre pour réutiliser le numéro de port
10 ma_socket.setsockopt(socket.SOL_SOCKET, socket.SO_REUSEADDR, 1)
11
12 # Accroche le numéro de port à la socket
13 ma_socket.bind((masque_acces, numero_port_serveur))
14
15 # Configure la file d'attente
16 ma_socket.listen(socket.SOMAXCONN)
17
18 # L'accept renvoie une nouvelle socket
19 (nouvelle_connexion, tsap_depuis) = ma_socket.accept()
20 print ("Nouvelle connexion depuis ", tsap_depuis)
21 while 1:
22     ligne = nouvelle_connexion.recv(1000) # au plus 1000
23     if not ligne :
24         break
25     print (ligne)
26 nouvelle_connexion.close() # fermeture de la connexion vers le client
27
28 ma_socket.close() # fermeture de la socket d'attente de connexion
```