Clase 22

Nivel de Aplicación
WWW

Tema 6.- Nivel de aplicación en Internet

Dr. Daniel Morató
Redes de Computadores
Ingeniero Técnico de Telecomunicación
Especialidad en Sonido e Imagen
3º curso

Temario

1.- Introducción
2.- Nivel de enlace en LANs
3.- Interconexión de redes IP
4.- Enrutamiento con IP
5.- Nivel de transporte en Internet
6.- Nivel de aplicación en Internet
7.- Ampliación de temas

Temario

1.- Introducción

2.- Nivel de enlace en LANs

3.- Interconexión de redes IP

4.- Enrutamiento con IP

5.- Nivel de transporte en Internet

6.- Nivel de aplicación en Internet

» Nivel de aplicación: WWW

» FTP. Telnet. Ejemplos

» E-mail

» DNS. P2P. Mensajería…

7.- Ampliación de temas

Tema 6: Nivel de Aplicación

Objetivos:

- Conceptos detrás de los protocolos de aplicación
  - Paradigma cliente-servidor
  - Paradigma peer-to-peer
  - Servicios den nivel de transporte
- Aprender sobre protocolos analizando protocolos de servicios populares
  - HTTP
  - FTP
  - SMTP / POP3
  - DNS

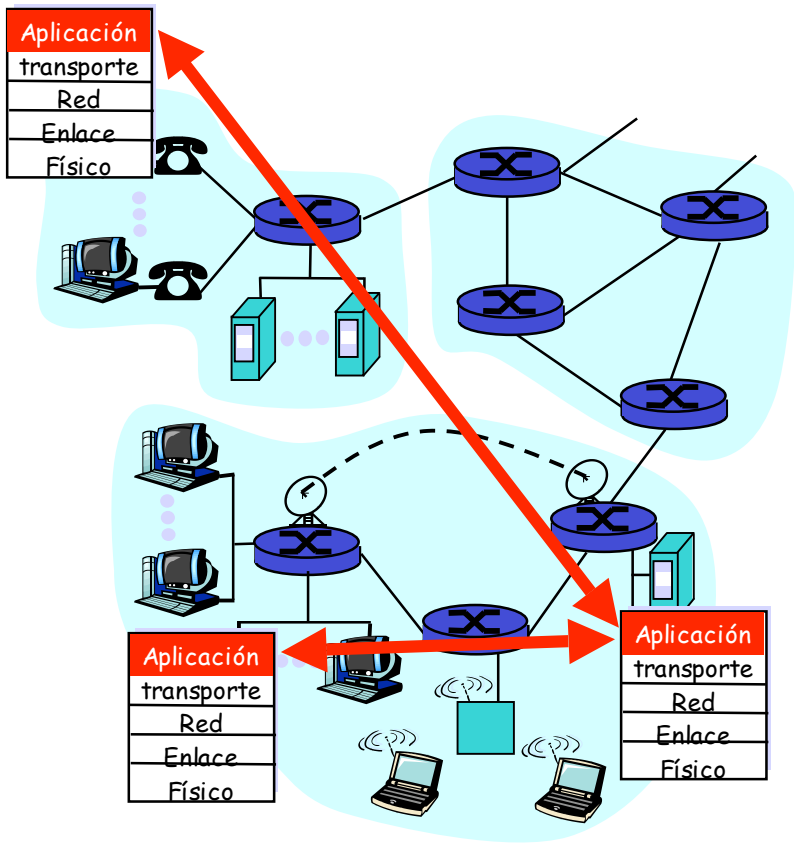
Algunas aplicaciones en red

- E-mail
- Web
- Mensajería instantánea
- login remoto
- Compartición de ficheros P2P
- Juegos multiusuario en red
- Streaming de video clips
- Telefonía por Internet
- Videoconferencia en tiempo real
- Computación masiva en paralelo

Aplicaciones en red

Las aplicaciones

- Son software
- Diferentes máquinas y Sistemas Operativos
- Quienes se comunican son procesos
- IPC: Inter Process Communication
- Nos interesan procesos ejecutándose en diferentes máquinas
- Se comunican a través de una red
- Intercambian mensajes
- Emplean Protocolos de nivel de aplicación (…)



Aplicaciones y Protocolos

Los Protocolos de aplicación son una parte de las aplicaciones de red (... ...)

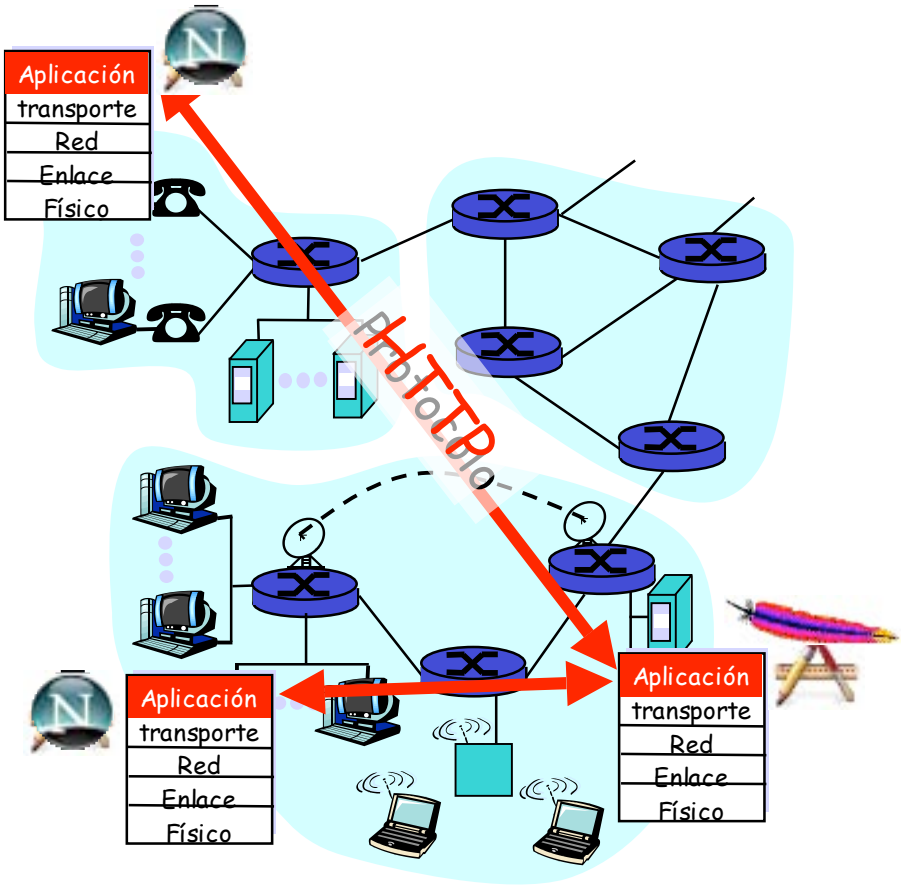
Definen:

- Tipos de mensajes
- Sintaxis/formato de mensajes
- Significado del contenido
- Reglas de funcionamiento

Ejemplo: La Web

- Navegador, Servidor Web (...)
- HTTP (...)

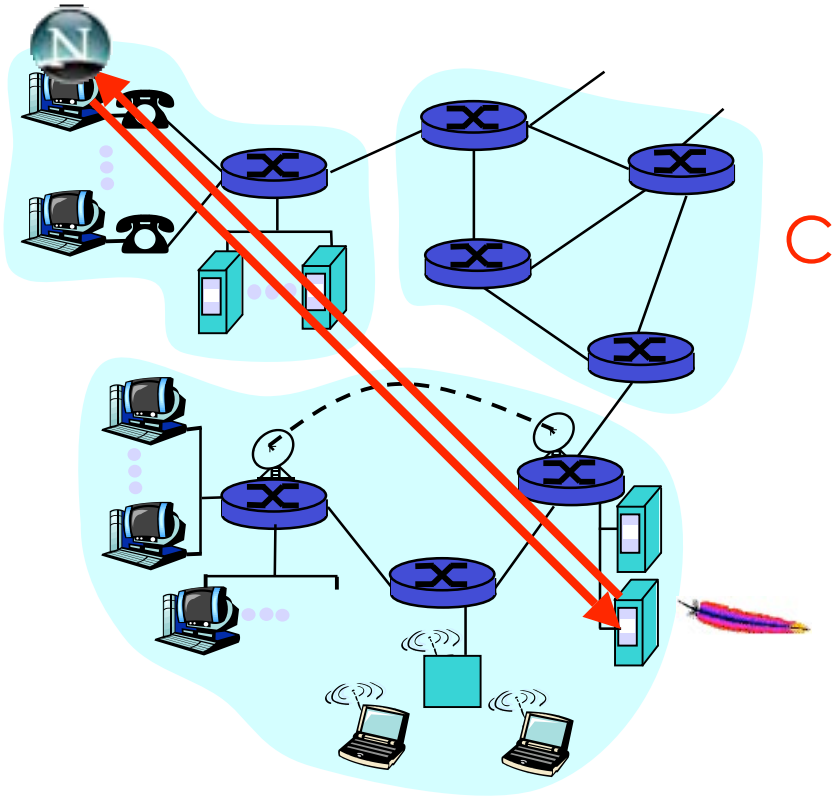
Muchos protocolos son estándares abiertos (en RFCs)



Paradigmas

- Cliente-servidor
- Peer-to-peer (P2P)
- Híbrido de cliente-servidor y P2P

Arquitectura cliente-servidor



Servidor:

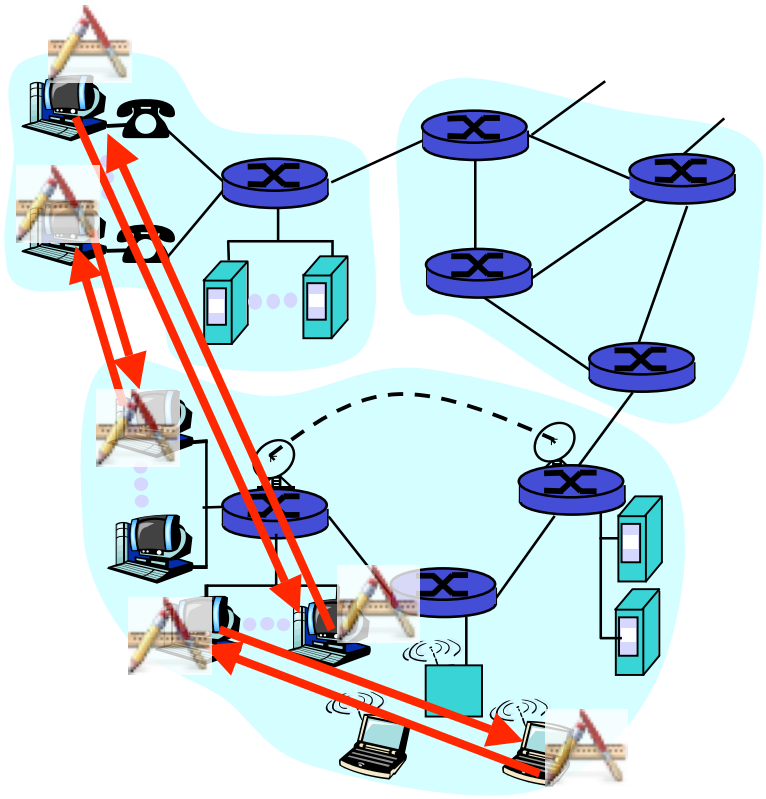
- Comienza a ejecutarse primero (…)
- Espera a ser contactado
- Host siempre disponible
- Dirección permanente

Cliente:

- Lanzado más tarde por el usuario (…)
- Inicia la comunicación con un servidor (…)
- No con clientes
- Termina cuando el usuario deja de usarlo
- Puede no tener siempre la misma dirección

Arquitectura Peer-to-Peer

- No hay un servidor siempre disponible
- Hosts extremos cualesquiera se comunican (peers) (…)
- Pueden no estar siempre conectados (…)
- Los peers pueden cambiar de dirección
- El mismo proceso puede ser cliente o servidor
- Ejemplo: Gnutella



Escalable

Difícil de controlar

Híbrido de cliente-servidor y P2P

Napster

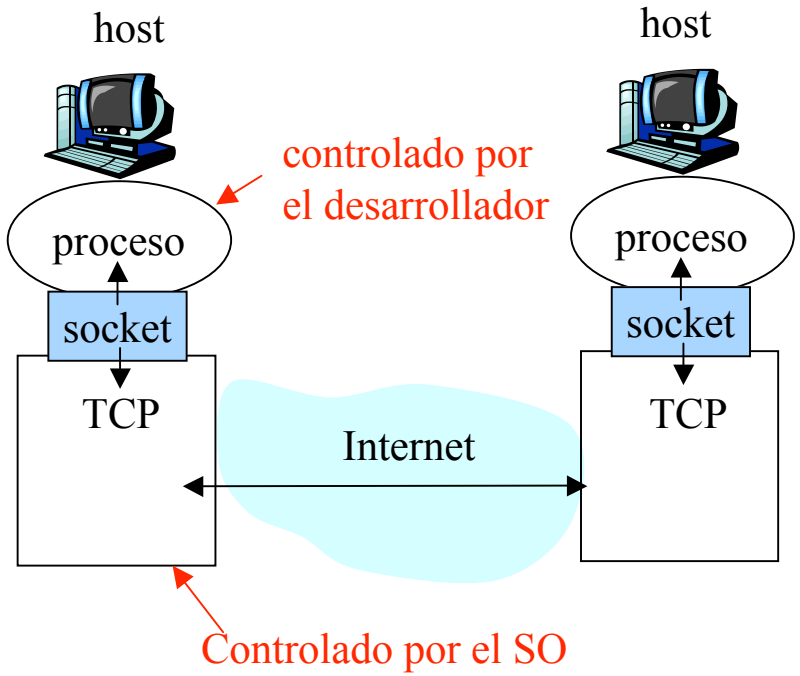
- Transferencia de ficheros P2P
- Búsqueda de ficheros centralizada:
  - » Peers registran el contenido ofrecido en un servidor central
  - » Peers preguntan al mismo servidor para buscar ficheros

Mensajería Instantánea (Instant messaging=IM)

- Conversación entre dos usuarios es P2P
- Detección de presencia y localización centralizada:
  - » Los usuarios registran su dirección en un servidor central cuando se conectan a la red
  - » Contactan con el servidor central para encontrar la dirección actual de sus contactos

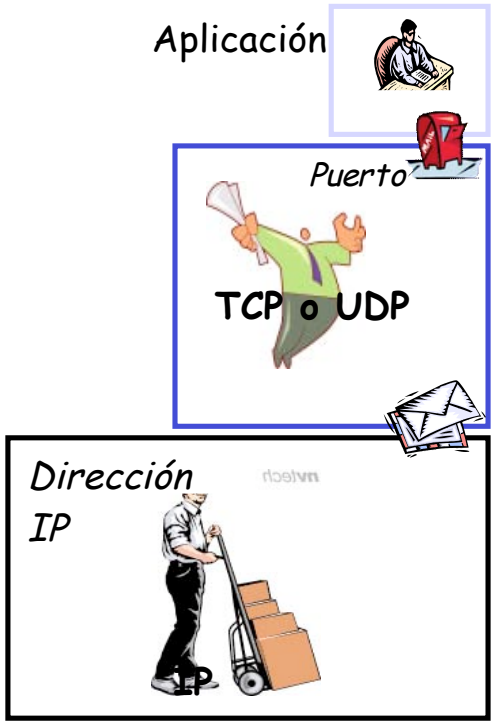
Sockets

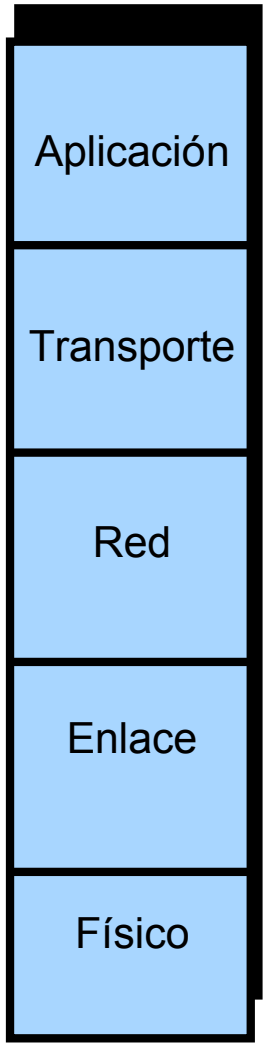
- Los procesos envían y reciben mensajes a través de un socket
- Delega en el nivel de transporte para que haga llegar los mensajes al otro socket
- Acceso a través de un API
- Puede escoger el protocolo de transporte
- Puede configurar algunos parámetros del mismo
- No controla cómo se comporta



Identificando al proceso

- El emisor de un mensaje debe identificar al host receptor
- Un host (interfaz) tiene una dirección IP única (32 bits)
- Muchos procesos en el mismo host
- Debe identificar al proceso receptor que corre en ese host
- Número de puerto diferente asociado a cada proceso
- Ejemplos:
  - Servidor Web: puerto TCP 80
  - Servidor e-mail: puerto TCP 25





Servicios que necesitan las apps

Pérdidas

- Algunas apps soportan pérdidas (ej. audio)
- Otras requieren 100% de fiabilidad (ej. transferencia de ficheros)

Retardo

- Algunas apps requieren bajo retardo (ej. juegos en red)

Ancho de banda

- Algunas apps requieren un mínimo de ancho de banda (ej. audioconf)
- Otras (elásticas) funcionan con cualquier cantidad pero pueden sacar provecho a todo el disponible

Tema 6: Nivel de Aplicación

Objetivos:

- Conceptos detrás de los protocolos de aplicación
  - Paradigma cliente-servidor
  - Paradigma peer-to-peer
  - Servicios den nivel de transporte
- **Aprender sobre protocolos analizando protocolos de servicios populares**
  - **HTTP**
  - FTP
  - SMTP / POP3
  - DNS

Web y HTTP

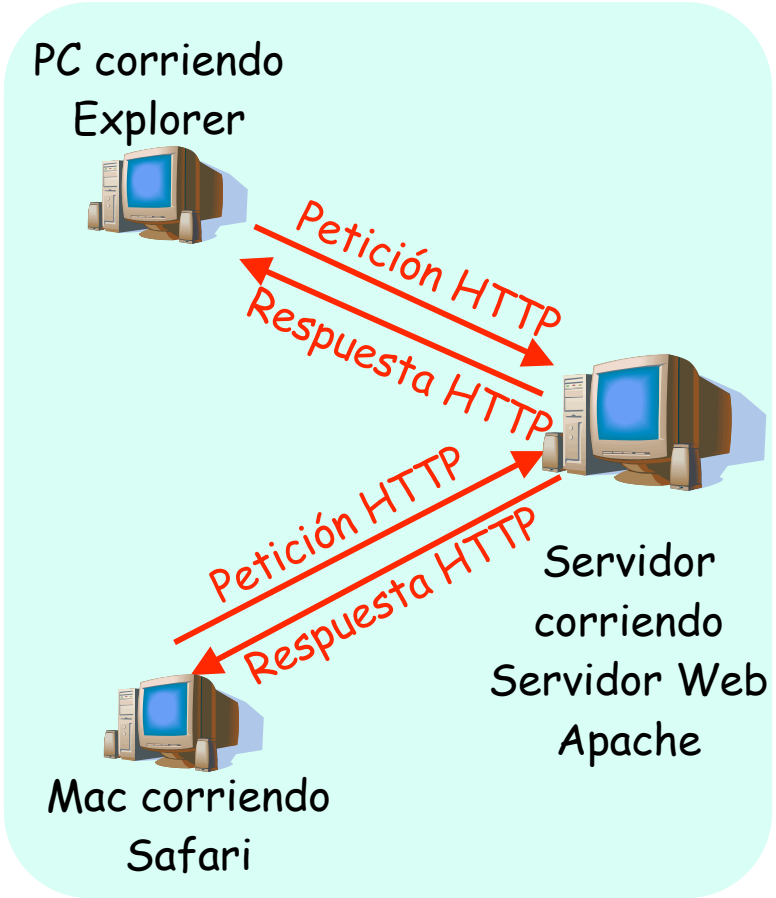
Términos

- Una Página Web está compuesta por objetos
- Un objeto puede ser un fichero HTML, una imagen JPEG, un applet JAVA, un fichero de sonido, etc
- La página Web está compuesta por un fichero HTML base que hace referencia a otros objetos
- Se hace referencia a cada objeto mediante un URL
- Ejemplo de URL:

HTTP

HTTP: HyperText Transfer Protocol

- Protocolo de nivel de aplicación de la Web
- Modelo cliente/servidor
  - cliente: browser (nevegador) que solicita, recibe y muestra objetos de la Web
  - servidor: el servidor Web envía objetos en respuesta a peticiones
- HTTP 1.0: RFC 1945
- HTTP 1.1: RFC 2068



HTTP

- Emplea TCP
- *Well known port*: 80
- Acciones típicas:
  - Cliente conecta con servidor
  - Solicita un objeto mediante su URI
  - Servidor envía el objeto y cierra la conexión
- HTTP es **sin estado**
- El servidor no mantiene ninguna información de peticiones anteriores del cliente
- Los protocolos sin estado son más simples

HTTP no persistente

- En cada conexión TCP se envía como máximo un objeto
- HTTP/1.0

HTTP persistente

- En la misma conexión TCP se pueden enviar varios objetos entre el servidor y el cliente
- HTTP/1.1, funcionamiento por defecto

HTTP no persistente

Supongamos que el usuario solicita el URL:

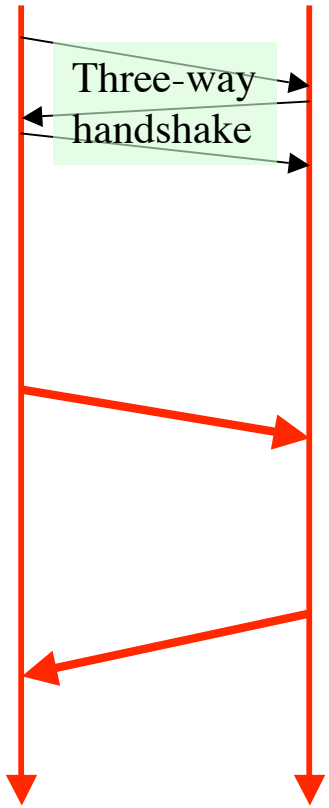
www.tlm.unavara.es/~daniel/index.html

(contiene texto y 1 referencia a una imagen JPEG)

1a: El cliente HTTP inicia la conexión TCP con el servidor en www.tlm.unavarra.es puerto 80

2: El cliente HTTP envía un mensaje de petición

El mensaje indica que el cliente quiere el objeto /~daniel/index.html



1b: El servidor acepta la conexión, notificando al cliente

3: El servidor HTTP recibe el mensaje de petición

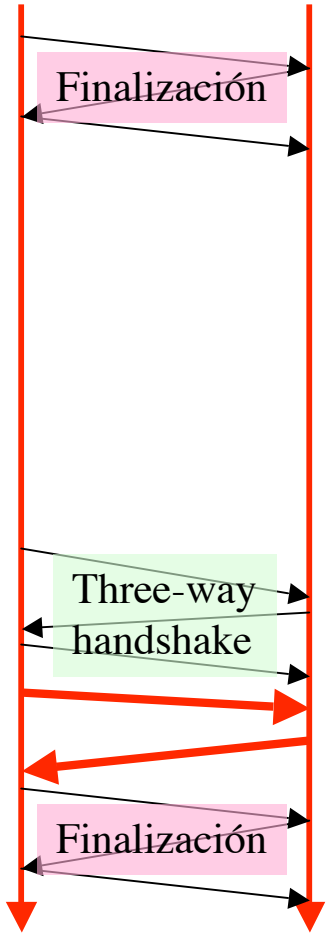
Forma un mensaje de respuesta que contiene el objeto solicitado y lo envía a través de su socket

HTTP no persistente

5: El cliente HTTP recibe el mensaje de respuesta que contiene el fichero HTML

Lo muestra y al interpretarlo encuentra la referencia a un objeto JPEG

6: Los pasos 1-5 se repiten para el objeto JPEG



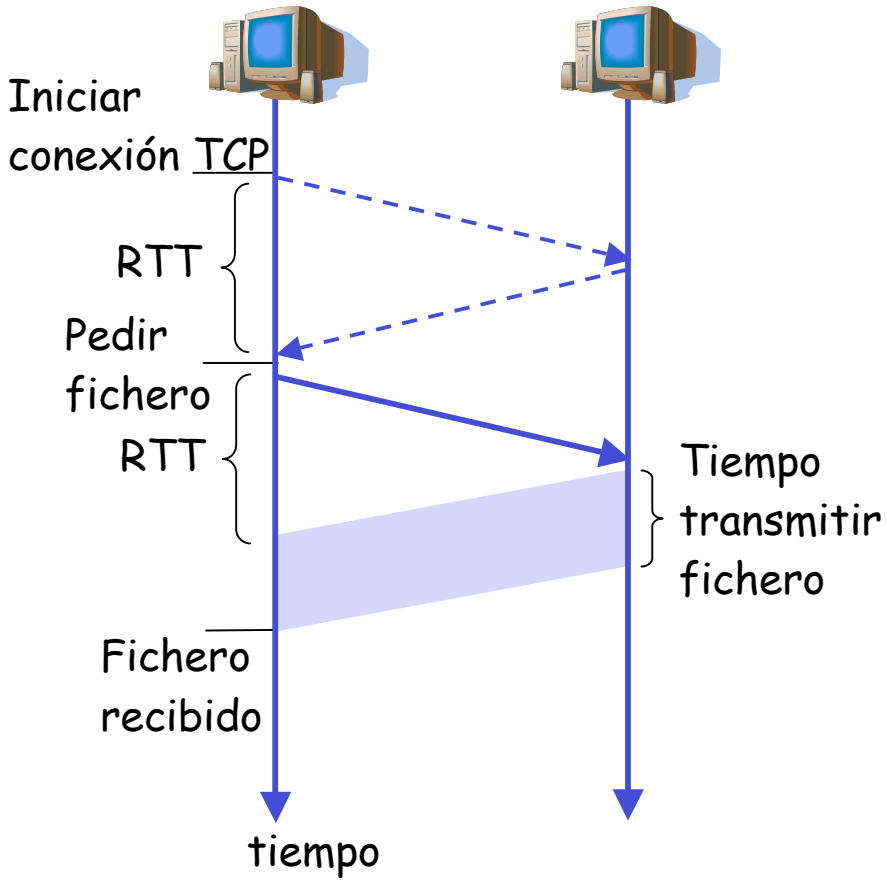
4: El servidor HTTP clierra la conexión TCP

Modelo del tiempo de respuesta

Tiempo de respuesta:

- Un RTT para iniciar la conexión
- Un RTT para la petición HTTP y el comienzo de la respuesta
- Tiempo de transmisión del fichero
- Mejor caso, ignorando mecanismos de TCP

total = 2xRTT + tiempo_transmisión



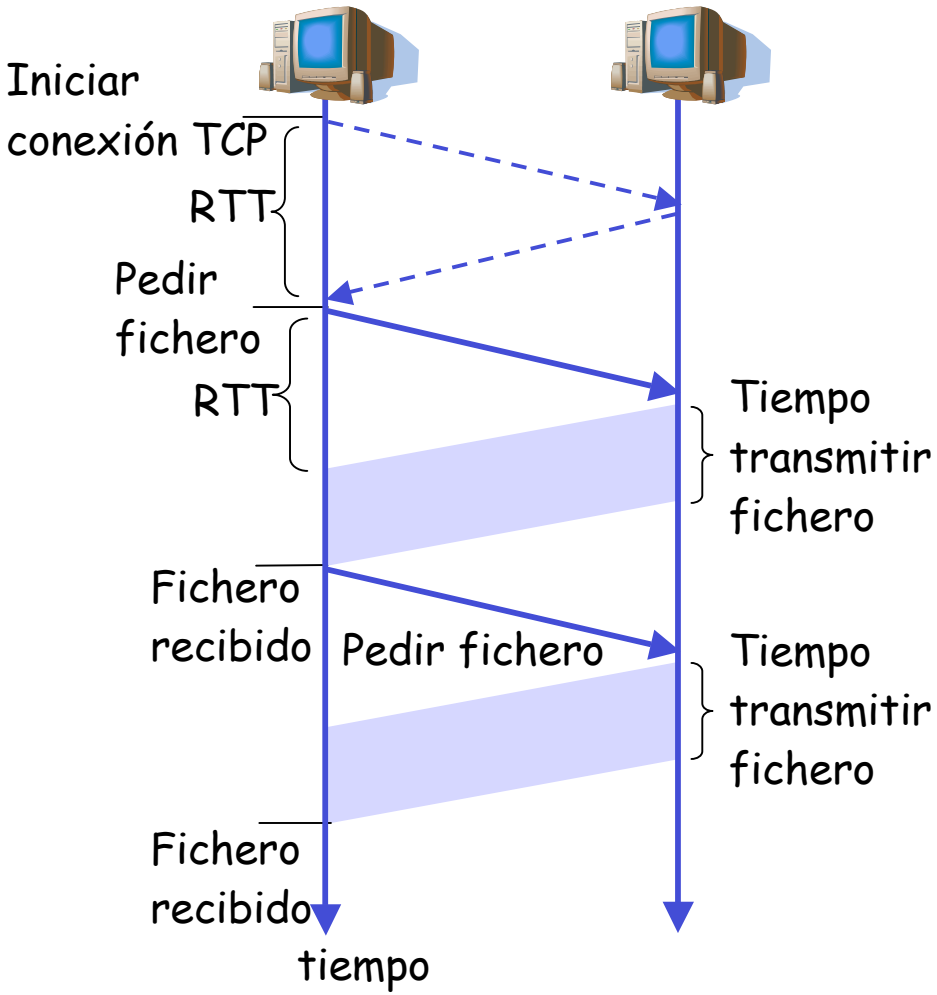
HTTP persistente

HTTP no persistente:

- Requiere 2 RTTs por objecto
- OS debe reservar recursos para cada conexión TCP
- Pero el navegador suele abrir varias conexiones TCP en paralelo

HTTP persistente:

- El servidor deja la conexión abierta tras enviar la respuesta
- Los siguientes mensajes HTTP entre cliente y servidor van por la misma conexión



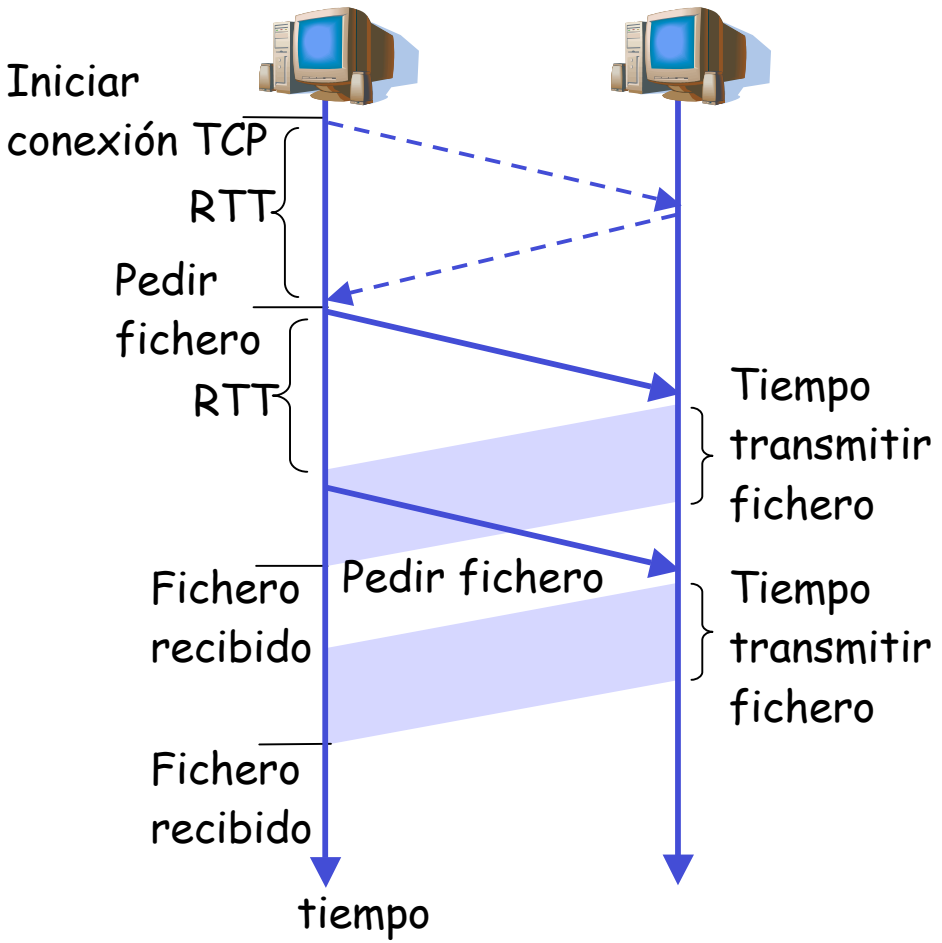
HTTP persistente

Persistente sin pipelining:

- El cliente manda la nueva petición cuando ha terminado de recibir la respuesta anterior
- Al menos un RTT por cada objeto

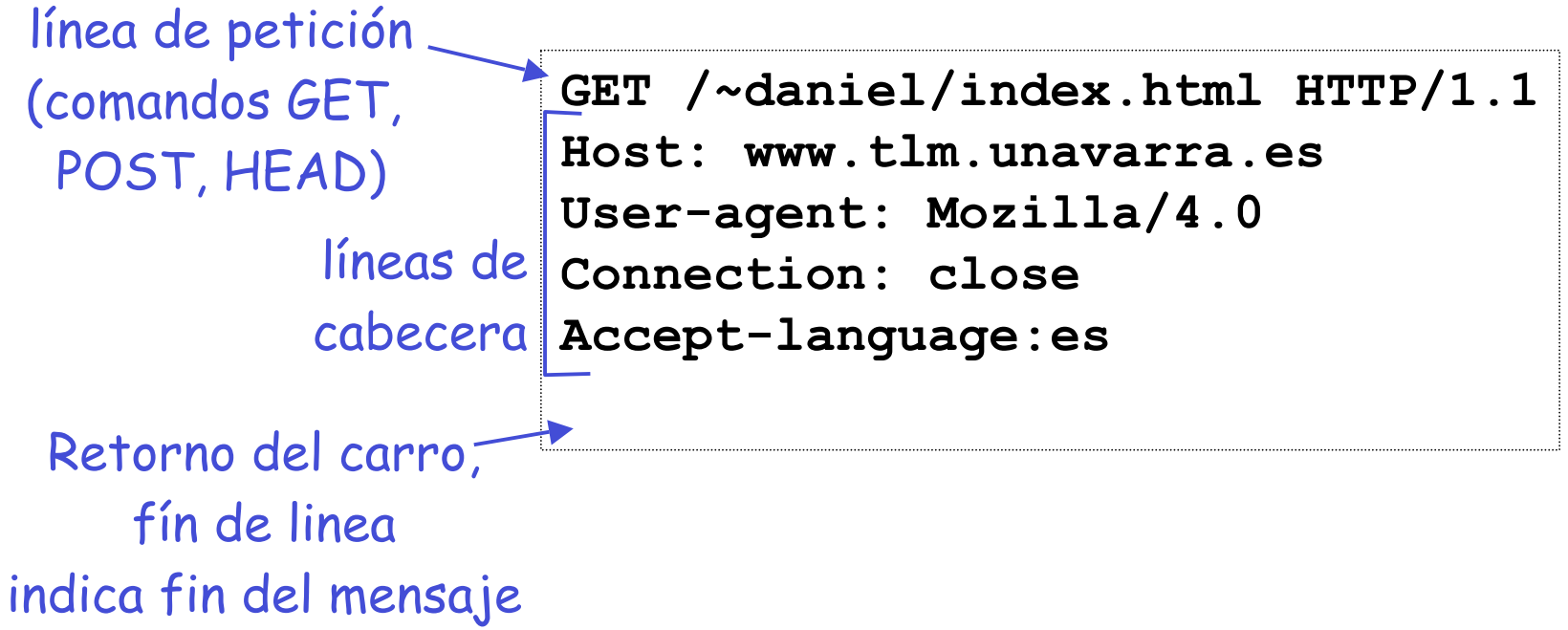
Persistente con *pipelining*:

- *default* en HTTP/1.1
- El cliente envía petición tan pronto como encuentra una referencia a objeto
- Solo un RTT para todos los objetos referenciados en la página base

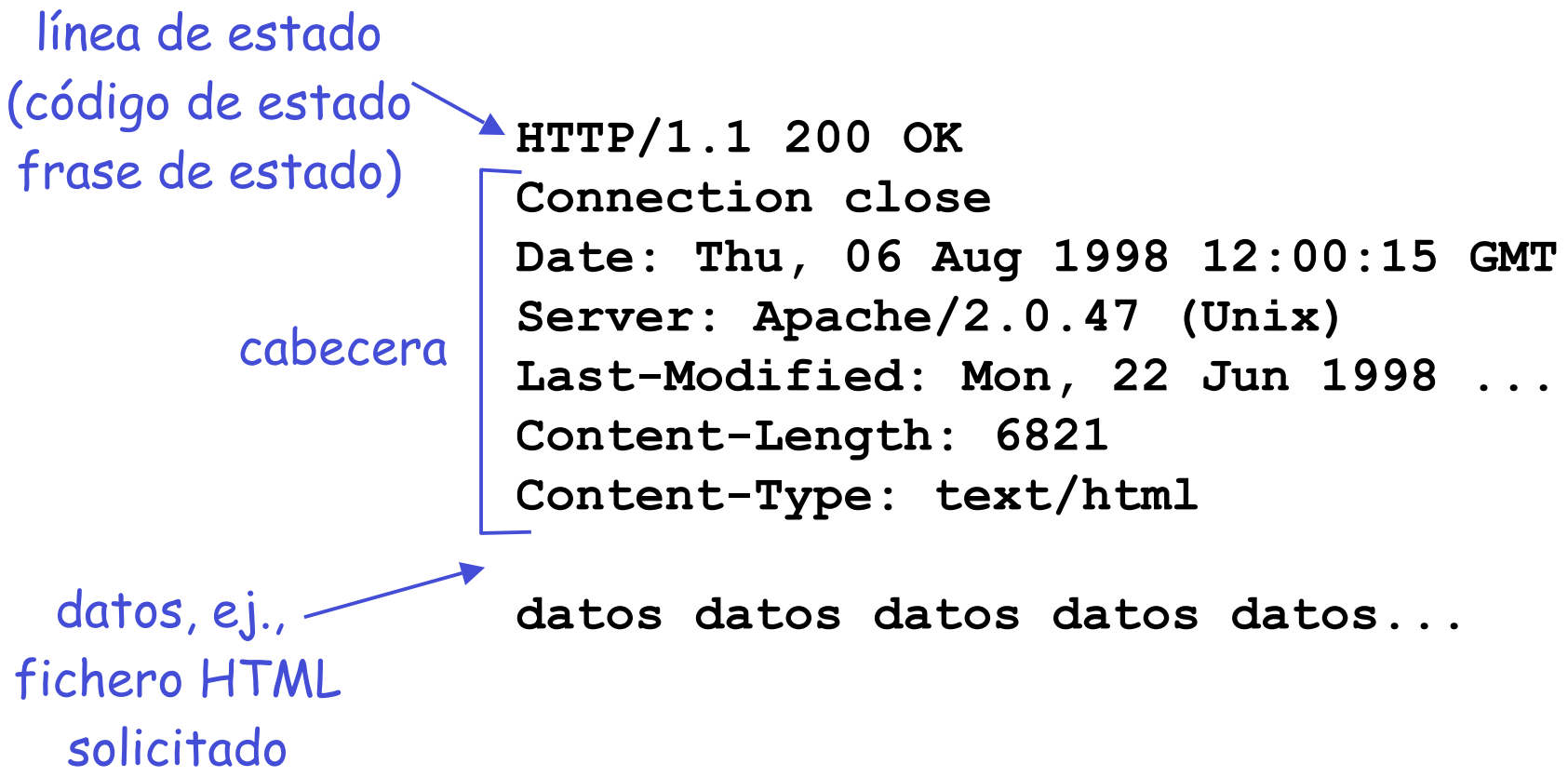


HTTP request message

- Dos tipos de mensajes messages: *request, response*
- Mensaje HTTP request :
  - ASCII (formato legible por humanos)



HTTP response message



Probando HTTP desde el cliente

1. Telnet a su servidor Web favorito:

```
telnet www.tlm.unavarra.es 80
```

Abre una conexión TCP al puerto 80 (puerto por defecto del servidor HTTP) de www.tlm.unavarra.es
Lo que se escriba se envía por la conexión TCP

2. Escribir una petición GET de HTTP:

```
GET /~daniel/ HTTP/1.1
Host: www.tlm.unavarra.es
```

Escribiendo esto (y retorno del carro dos veces) se envía un petición HTTP 1.1 mínima pero completa al servidor

3. Vea el mensaje de respuesta del servidor

Temario

1.- Introducción

2.- Nivel de enlace en LANs

3.- Interconexión de redes IP

4.- Enrutamiento con IP

5.- Nivel de transporte en Internet

6.- Nivel de aplicación en Internet

» Nivel de aplicación: WWW

» FTP. Ejemplos

» E-mail

» DNS. P2P. Mensajería…

7.- Ampliación de temas

Próxima clase

FTP. Ejemplos