



ARQUITECTURA DE REDES, SISTEMAS Y SERVICIOS
Área de Ingeniería Telemática

E-Mail

Area de Ingeniería Telemática
<http://www.tlm.unavarra.es>

Arquitectura de Redes, Sistemas y Servicios
3º Ingeniería de Telecomunicación



Temario

1. Introducción
2. Protocolos y arquitectura
3. Redes de área local
4. Protocolos de Internet
5. Conmutación de circuitos
6. Conmutación de paquetes
7. Gestión de recursos en conmutadores
8. Protocolos de control de acceso al medio



Temario

1. Introducción
2. Protocolos y arquitectura
3. Redes de área local
4. Protocolos de Internet
 - Nivel de red
 - Nivel de transporte
 - Servicios
 - La Web
 - **E-Mail**. FTP. Telnet
 - Otros
 - Desarrollo de clientes y servidores
5. Conmutación de circuitos
6. Conmutación de paquetes
7. Gestión de recursos en conmutadores
8. Protocolos de control de acceso al medio



Contenido

- Arquitectura
- SMTP
- Formato de los mensajes
- Protocolos de acceso al mail



Contenido

- **Arquitectura**
- SMTP
- Formato de los mensajes
- Protocolos de acceso al mail

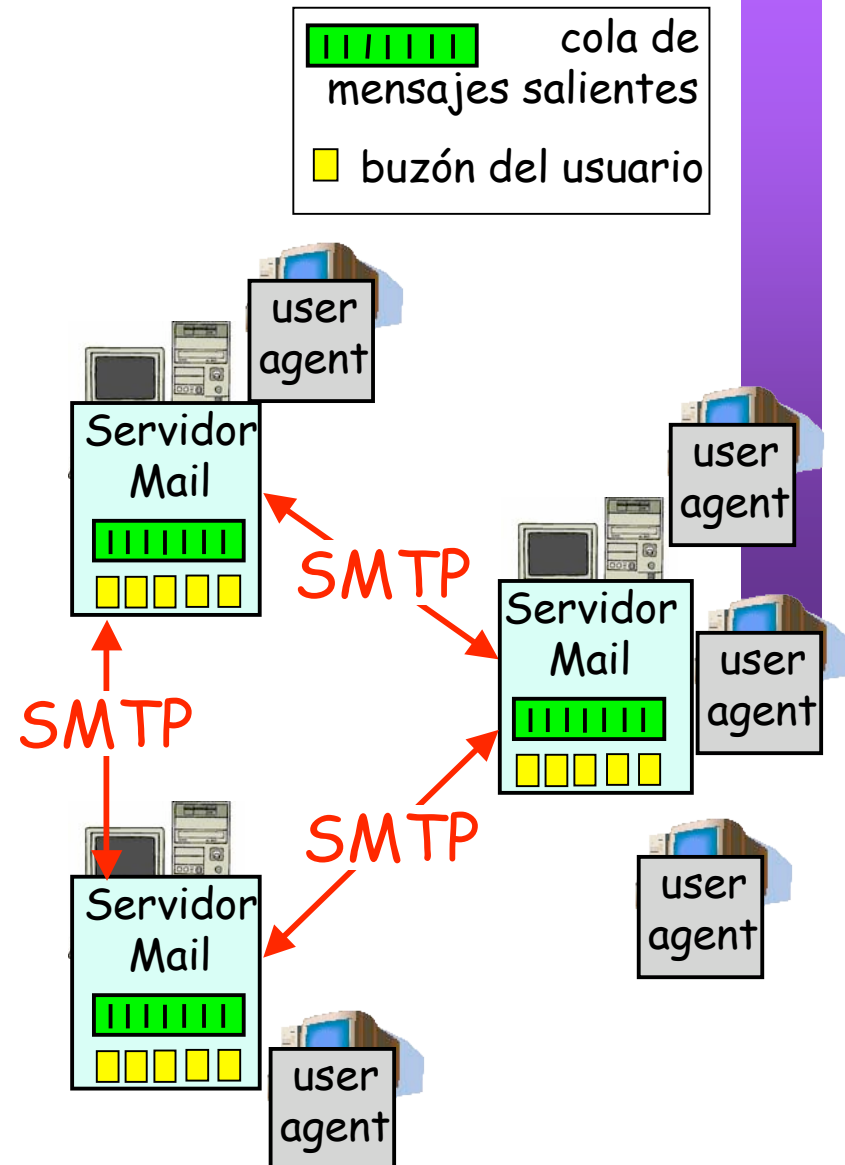
Electronic Mail

Tres elementos principales:

- Agentes de usuario (*user agents*)
- *Mail servers*
- Simple Mail Transfer Protocol: **SMTP**

User Agent

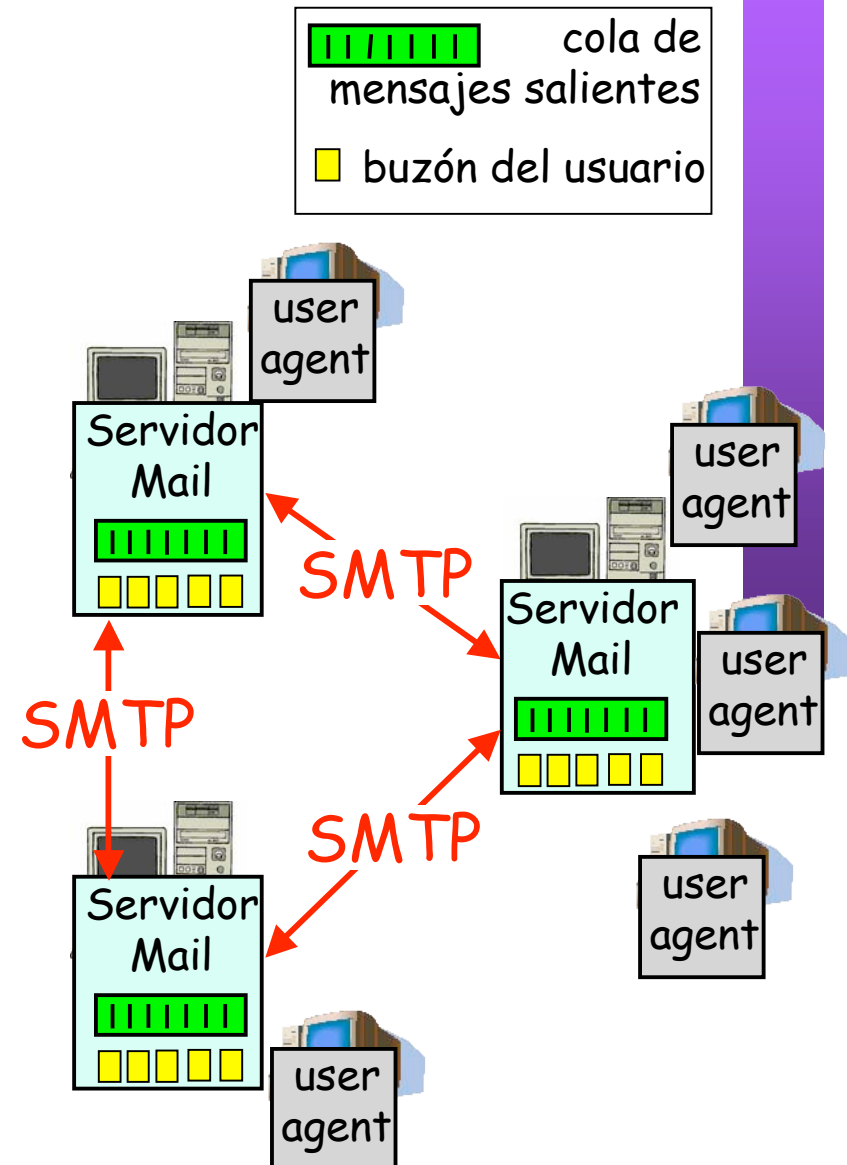
- alias “programa de correo”
- Componer, editar, leer mensajes de correo
- ej., Eudora, Outlook, elm, Netscape Messenger
- Mensajes salientes y entrantes en el servidor



E-Mail: Servidores

Servidores de Mail:

- **Mailbox** contiene los mensajes entrantes para el usuario
- **Cola de mensajes** salientes (a enviar)
- **Protocolo SMTP** entre servidores de correo para enviar mensajes
 - cliente: el servidor de correo que envía
 - “servidor”: el servidor de correo que recibe





Contenido

- Arquitectura
- **SMTP**
- Formato de los mensajes
- Protocolos de acceso al mail

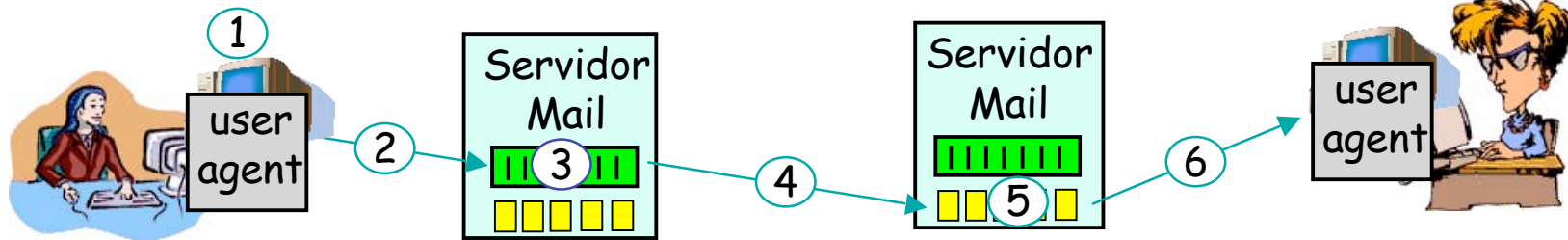


E-Mail: SMTP [RFC 2821]

- Emplea **TCP** para entregar de forma fiable los mensajes entre el cliente y el servidor
- Puerto **25**
- Transferencia directa: del servidor del emisor al servidor del receptor
- **Tres fases** en la transferencia
 - handshaking (el saludo)
 - transferencia de mensajes
 - cierre
- Interacción mediante comandos y respuestas
 - comandos: texto ASCII
 - respuestas: código de estado y frase de estado (texto ASCII)
- Los mensajes deben estar en **ASCII** de 7 bits

Ejemplo: Usuario 1 envía mensaje a Usuario 2

- 1) Usuario 1 emplea un UA para crear el mensaje para usuario2@micasa.com
- 2) El programa envía el mensaje a su servidor de correo y lo coloca en una cola de mensajes
- 3) El Servidor de Mail, como cliente, abre una conexión TCP con el Servidor de Usuario 2
- 4) Envía el mensaje de Usuario 1 empleando SMTP sobre esa conexión TCP
- 5) El servidor de mail de Usuario 2 coloca el mensaje en su buzón
- 6) Usuario 2 lanza su UA para leer el mensaje (volveremos a esta parte)





Ejemplo de SMTP

[Conexión del cliente con el servidor (puerto 25)]

- 220 unavarra.es ESMTP Sendmail 8.9.3/8.9.1 (IRIS 3.0); Fri, 29 Apr 2005 14:00:19 +0200 (MET DST)
- **HELO daniel.tlm.unavarra.es**
- 250 unavarra.es Hello s169m159.unavarra.es [130.206.169.159], pleased to meet you
- **MAIL FROM: <daniel.morato@unavarra.es>**
- 250 <daniel.morato@unavarra.es>... Sender ok
- **RCPT TO: danielmorato@yahoo.com**
- 250 danielmorato@yahoo.com... Recipient ok
- **DATA**
- 354 Enter mail, end with "." on a line by itself
- **Hola**
- **Aqui, saludandome a mi mismo**
- **.**
- 250 OAA24057 Message accepted for delivery
- **QUIT**
- 221 unavarra.es closing connection

[Cierre de la conexión TCP]



Probando SMTP

- `nc servername 25`
- ó
- `telnet servername 25`
- Pruebe los comandos HELO, MAIL FROM, RCPT TO, DATA, QUIT
- Con esos comandos puede enviar un email sin emplear un programa de email
- Si el servidor de SMTP es el programa `sendmail` incluso ofrece ayuda con el comando HELP



Algo más sobre SMTP

- Conexiones persistentes
- Requiere que el mensaje (cabecera y contenido) esté en ASCII de 7 bits
- El servidor de SMTP emplea **CRLF.CRLF** para reconocer el final del mensaje

Comparación con HTTP:

- HTTP: pull
- SMTP: push
- Ambos emplean comandos y respuestas en ASCII



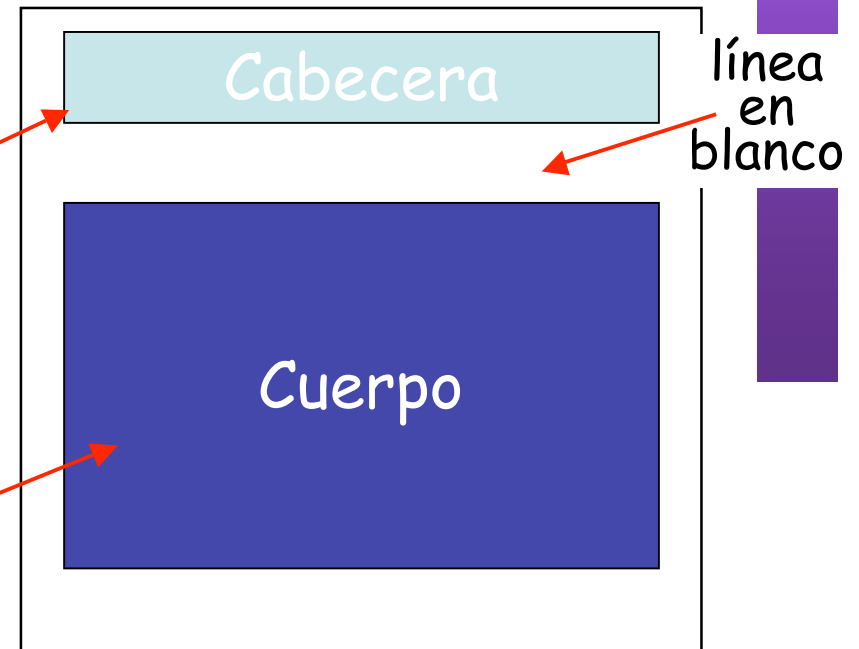
Contenido

- Arquitectura
- SMTP
- **Formato de los mensajes**
- Protocolos de acceso al mail



Formato del mensaje de email

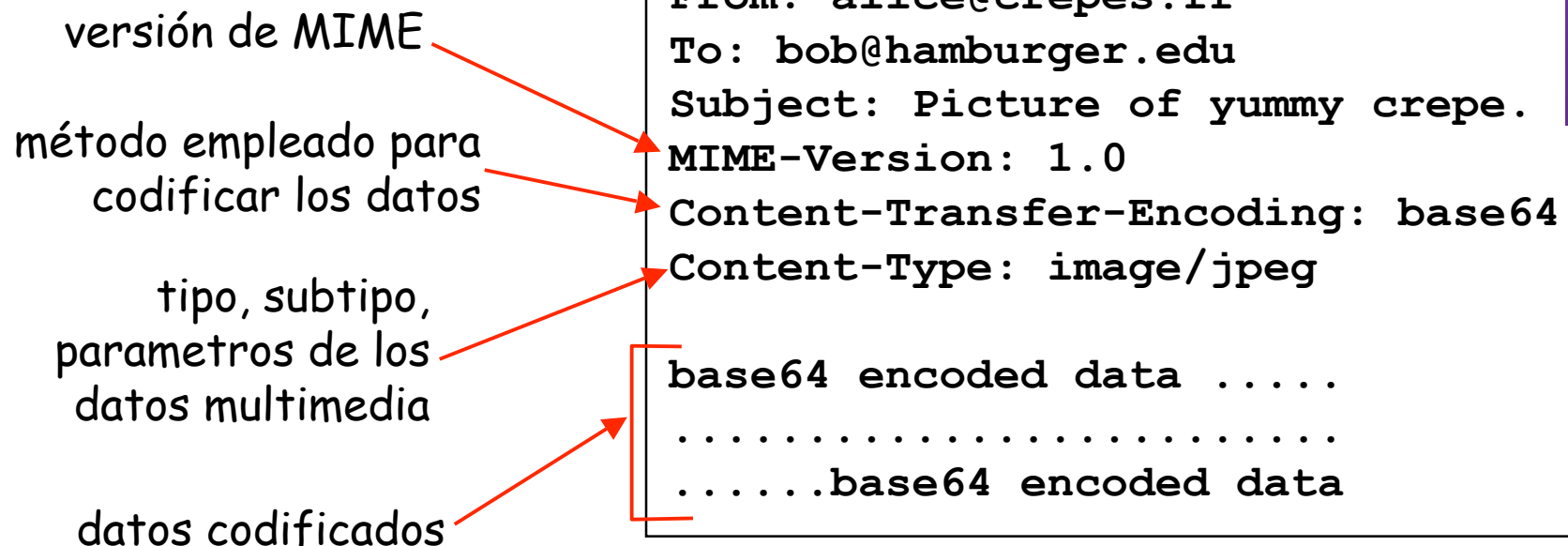
- SMTP: protocolo para intercambiar mensajes de email (RFC 2821)
- RFC 822: estándar para el formato del mensaje:
- Líneas de cabecera, ej.,
 - **To:**
 - **From:**
 - **Subject:**Diferentes de los comandos de SMTP
- Cuerpo
 - el “mensaje”, solo caracteres ASCII





Formato del mensaje: Multimedia Extensions

- MIME: Multimedia Mail Extension, RFC 2045, 2056
- Permite mandar contenido que no sea texto ASCII
- Líneas adicionales en la cabecera del mensaje para declarar el tipo del contenido

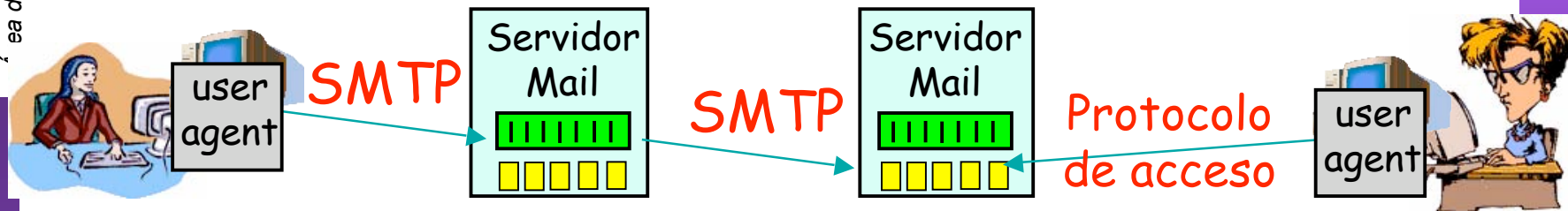




Contenido

- Arquitectura
- SMTP
- Formato de los mensajes
- **Protocolos de acceso al mail**

Protocolos de acceso al Mail



- SMTP: entrega/almacena en el servidor del receptor
- Protocolo de acceso al Mail: obtención de mensajes del servidor
 - POP: Post Office Protocol [RFC 2821]
 - Autorización (agente ↔ servidor) y descarga
 - IMAP: Internet Message Access Protocol [RFC 3501]
 - Más funcionalidades (más complejo)
 - Manipulación de mensajes almacenados en el servidor
 - HTTP: Hotmail , Yahoo! Mail, etc.



Protocolo POP3

Autorización

- Comandos del cliente:
 - user** : declara el nombre de usuario
 - pass** : clave
- Respuestas del servidor:
 - +OK**
 - ERR**

Fase de transacción, cliente:

- list** : lista números de mensajes
- retr** : descarga mensaje por número
- dele** : borrar
- quit**

```
+OK Qpopper (version 4.0.5) at si starting.  
user daniel.morato  
+OK  
pass hungry  
+OK daniel.morato has 412 visible messages (0  
hidden) in 35020509 octets.  
list  
1 498  
2 912  
.  
retr 1  
<contenido mensaje 1>  
.  
dele 1  
retr 2  
<contenido mensaje 2>  
.  
dele 2  
quit  
+OK POP3 at si signing off
```



Más sobre POP3 e IMAP

Más sobre POP3

- El ejemplo anterior era “descargar y borrar”
- Bob no puede volver a leer los mensajes si cambia de cliente
- “Descargar y mantener”: copia el mensaje pero no lo borra. Permite descargarlos en otro cliente
- POP3 es sin estado entre sesiones
- Puerto 110

IMAP

- Mantiene todos los mensajes en un lugar: el servidor
- Permite al usuario organizar los mensajes en carpetas
- IMAP mantiene el estado entre sesiones:
 - Nombres de carpetas y relación entre ID de mensaje y carpeta en la que está