

Enrutamiento

Introducción y Distance-Vector

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

Arquitectura de Redes, Sistemas y Servicios
Grado en Ingeniería en Tecnologías de Telecomunicación, 2º

Temario

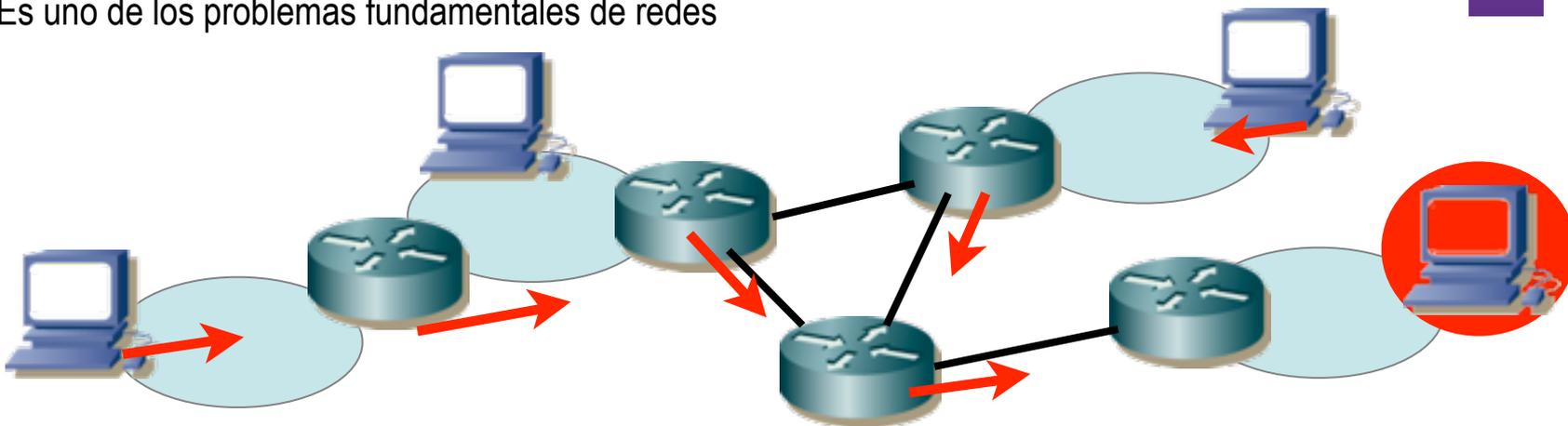
1. Introducción
2. Arquitecturas de conmutación y protocolos
3. Introducción a las tecnologías de red
4. Control de acceso al medio
5. Conmutación de circuitos
6. Transporte fiable
7. Encaminamiento

Temario

1. Introducción
2. Arquitecturas de conmutación y protocolos
3. Introducción a las tecnologías de red
4. Control de acceso al medio
5. Conmutación de circuitos
6. Transporte fiable
7. **Encaminamiento**

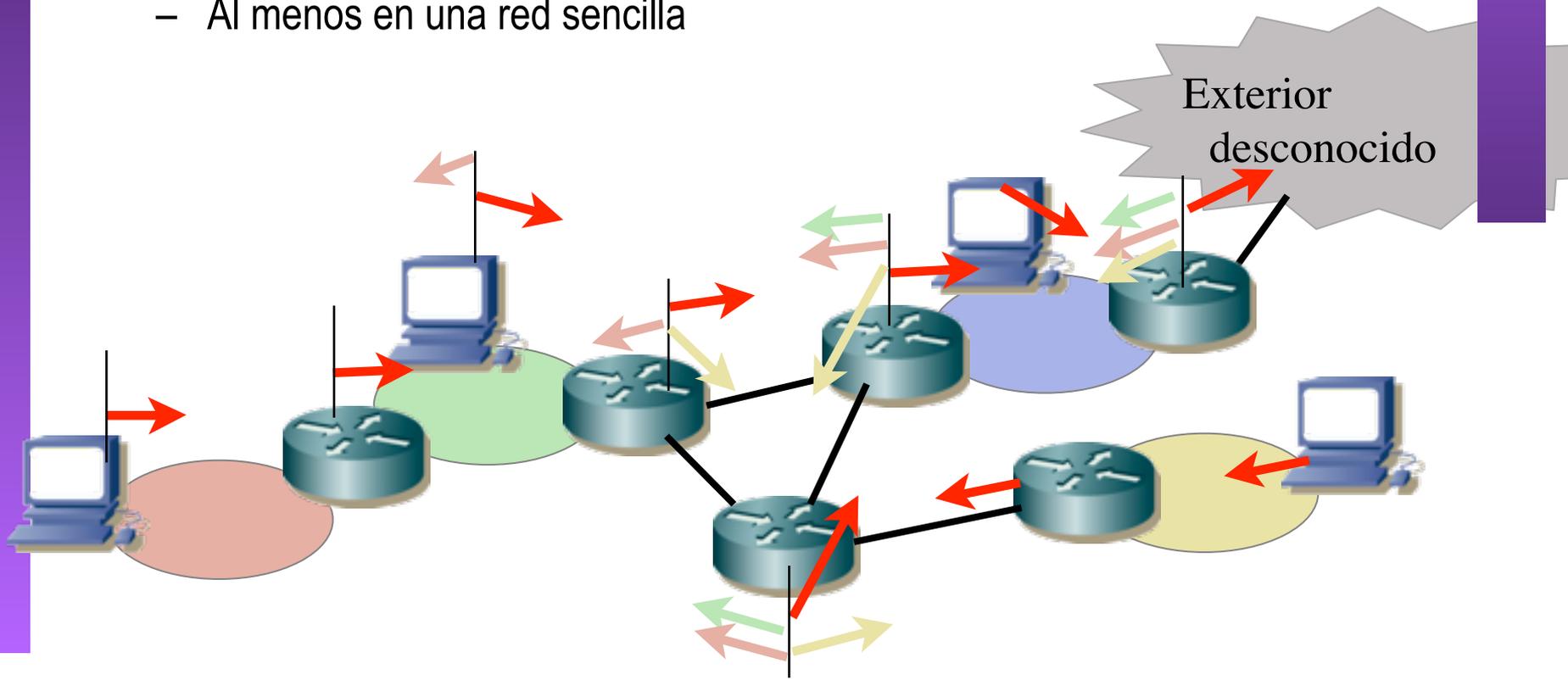
El problema del encaminamiento

- El nivel de red reenvía paquetes hacia su destino
- Usando el nivel de enlace que permite enviar a los vecinos
 - Al otro lado de un enlace
 - Vecinos en la misma red de área local
- Nivel de red : reglas de reenvío basadas en el destino del datagrama
 - Si el destino es vecino enviar usando el nivel de enlace
 - Si el destino no es vecino decidir el mejor vecino al que delegar y enviarle el datagrama para que el se encargue
- **Encaminamiento / enrutamiento / routing**
 Cómo decidir que caminos poner en las tablas de reenvio (tabla de rutas)
- Es uno de los problemas fundamentales de redes



Enrutamiento estático

- Solución más fácil: let the human do it
 - ¿En esta red cual deberían ser las tablas de rutas?
- Parece fácil de pensar con un poco de paciencia
 - Se pueden resumir redes
 - Se pueden usar rutas por defecto
 - Al menos en una red sencilla



Enrutamiento estático: problemas

- No es tan fácil cuando no hay exterior
- No es tan fácil cuando el número de nodos crece
- No es tan fácil cuando hay caminos alternativos y ciclos
- Los administradores se equivocan
- Los administradores pertenecen a diferentes empresas que no confían entre sí
- ¿Qué hacemos para poner un nuevo router, una nueva red, añadir enlaces?
- ¿Se puede hacer que el encaminamiento funcione de forma automática?
- **Encaminamiento dinámico**

Enrutamiento dinámico

- En redes de datagramas
 - Cada paquete es reenviado según la información de enrutamiento que hay en cada nodo en cada momento.
 - Si cambian las condiciones de la red entre un paquete y otro los paquetes pueden seguir distintos caminos
 - Robusto, se adapta rápido a los cambios
- En redes de circuitos/circuitos virtuales
 - Al establecer el circuito/camino se utiliza la información de enrutamiento disponible en ese momento
 - Una vez establecido el circuito se reenvía más rápido. Pero si cambian las condiciones de la red el camino ya no es el mejor
 - Las decisiones de enrutamiento son menos frecuentes (=podemos la misma capacidad en usar algoritmos mas complicados para decidir el camino)

¿Cuál es el destino?

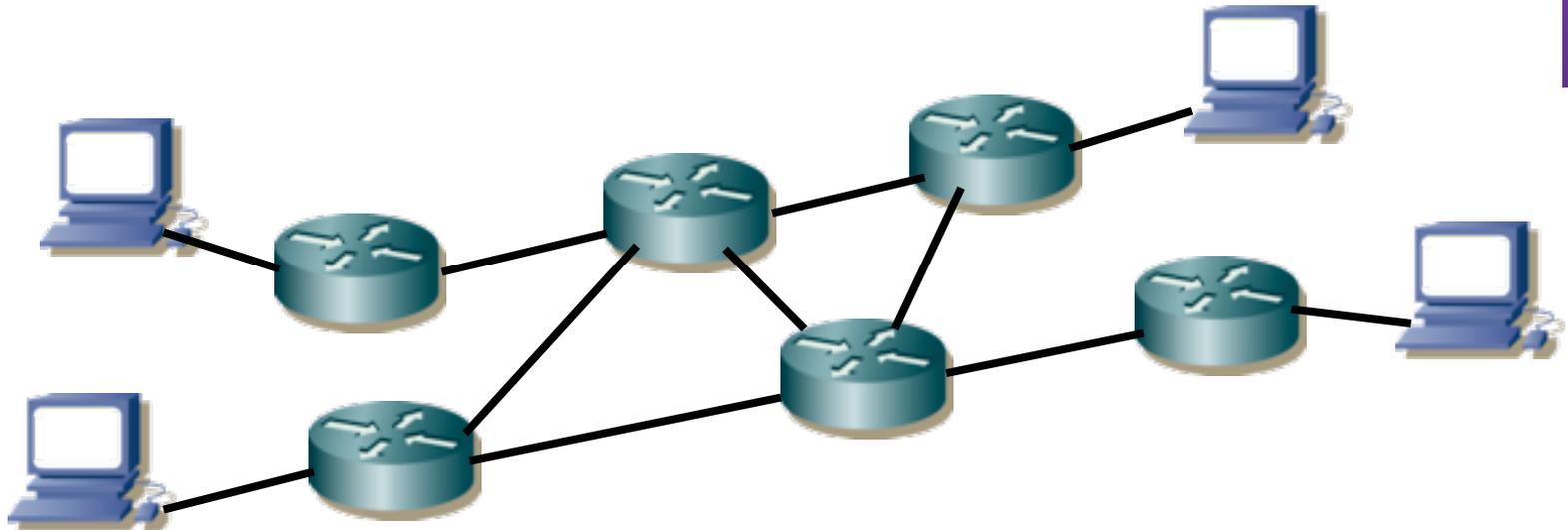
- **Unicast:** un solo destino
 - **Broadcast:** el destino son todos los nodos
 - **Multicast:** el destino es un conjunto de nodos, un mensaje tiene que llegar a todo el conjunto
 - **Anycast:** el destino es un conjunto de nodos, un mensaje tiene que llegar a uno cualquiera del conjunto
-
- Nos centraremos en unicast
 - Las herramientas/algoritmos son también la base del enrutamiento broad-, multi-, any- cast

Enrutamiento dinámico

- ¿Qué información necesitamos de la red?
 - Un mapa de la red entera?
 - Se puede hacer algo con información parcial?
 - Se puede hacer algo sin información?
- Para programar y mantener lo mejor es lo mas simple...

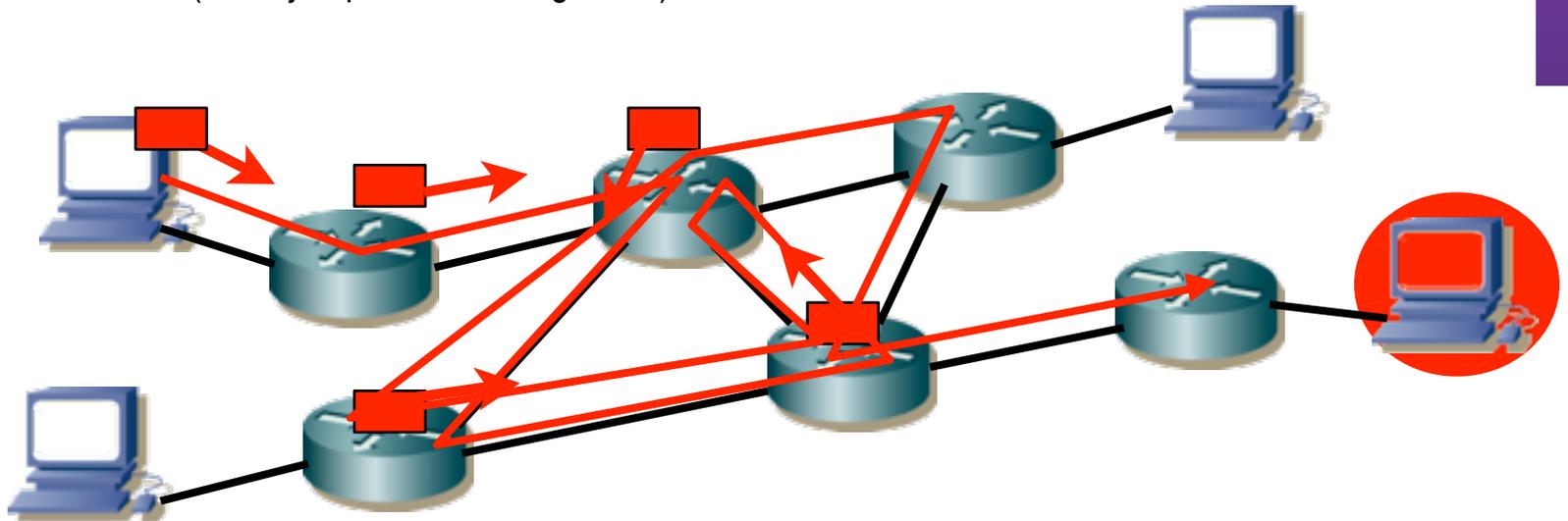
Empezando desde cero

- ¿Hay algún algoritmo simple que permita que los paquetes lleguen a su destino, sin mucha complicación?
- En realidad si
- Y con información mínima en cada router
(sin tabla de rutas)



Enrutamiento aleatorio !!

- Cuando tengo que reenviar un paquete que no es para mi (podria extenderse a ni para mis redes conectadas)...
 elige un **siguiente salto aleatorio** entre todos los posibles y envíaselo a el
- No es muy eficiente
- El paquete puede tardar mucho en llegar pero al final llega (con TTL infinito) o bien podemos jugar con TTLs y probabilidades de entrega
- Puede pasar mas de una vez por los nodos
- Normalmente no llega por el camino mas corto
- Ni todos los paquetes que llegan van por el mismo camino =no mantiene el orden de paquetes
- Pero funciona (es mejor que no tener algoritmo)

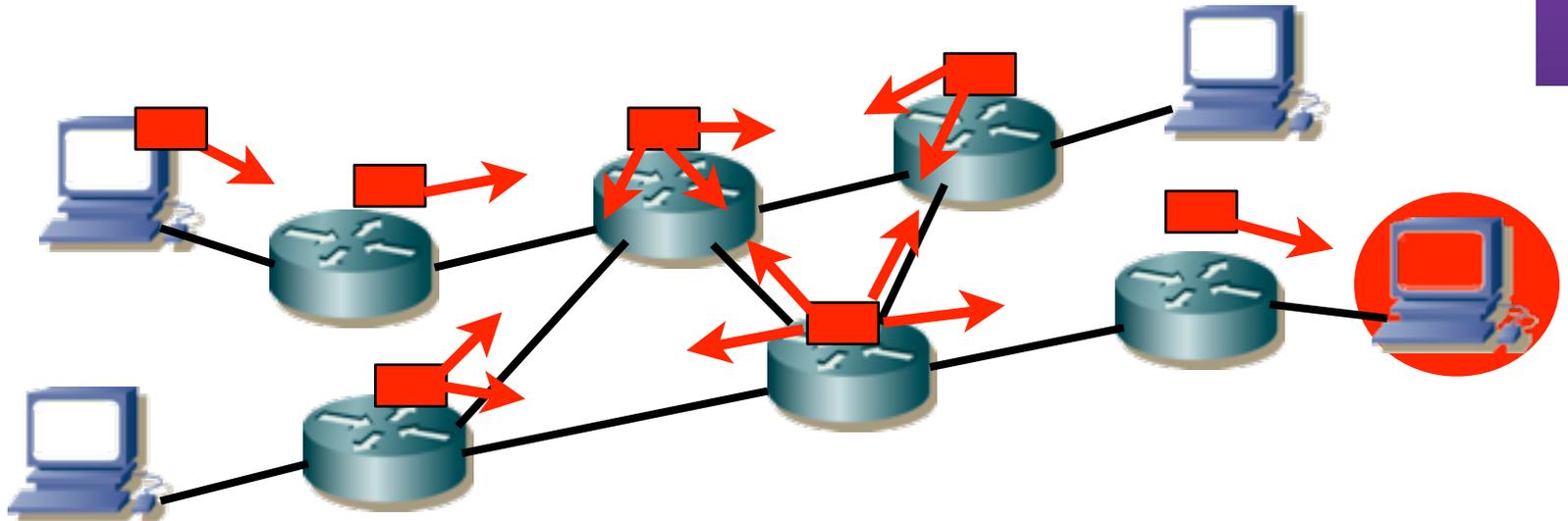


Enrutamiento por inundación

- Cuando tengo que reenviar un paquete que no es para mi (podria extenderse a ni para mis redes conectadas)...

envíalo a todos los siguientes saltos menos por el que llego

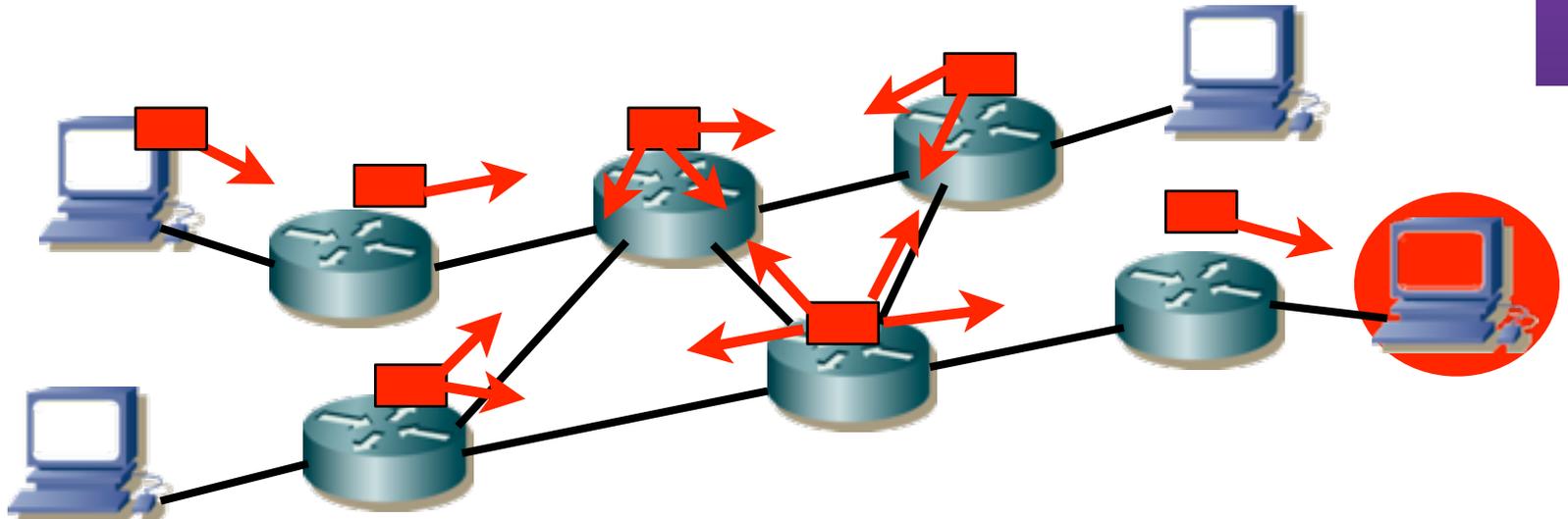
- Genera tráfico extra. Cuanto?
- El paquete llega seguro (salvo que se usen TTLs)
- El paquete llega por el camino mas corto
- El paquete llega probablemente mas de una vez. Hay que usar técnicas para garantizar que solo se entrega una vez (identidad del paquete)



Enrutamiento por inundación

- ¿Podemos resolver todos los problemas?
- El paquete llega probablemente mas de una vez. No queremos entregar duplicados
 - Campo de Identidad en el paquete. Hay que garantizar que no se use de nuevo la misma identidad en el marco de tiempo en que podría confundirse con una copia
- Si hay ciclos en el grafo la inundación genera tráfico infinito
 - TTL en los paquetes (facil, pero ya no podemos garantizar que llegue seguro)
 - No reenviar paquetes recientes

Parece facil... pero... que es un paquete reciente? Implica guardar los paquetes que hemos reenviado en los últimos T segundos. Estado en el router

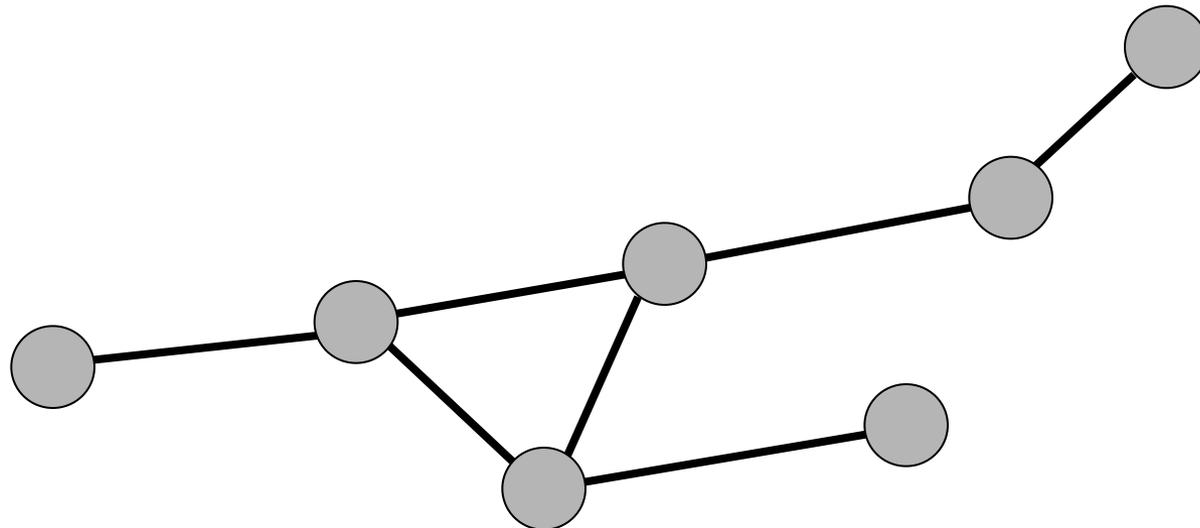


Enrutamiento sin información

- **Enrutamiento aleatorio y por inundación**
- Presentan problemas de poca eficiencia/mucho tráfico extra
- Pero son simples y funcionan
- Hay situaciones en las que tiene sentido usarlos
- Incluso hoy en día
- A veces combinados con otros sistemas de enrutamiento
 - Por ejemplo la inundación se puede controlar más fácil si estamos en un entorno en que hay otro protocolo de enrutamiento funcionando
Esto se usa para conseguir broadcast y multicast
 - Por ejemplo la inundación puede ser aceptable si solo se usa al establecer un circuito porque garantiza encontrar el camino mas corto.
- Pero en general en una red tan compleja y de la extensión de Internet los protocolos de este tipo no escalan.
 - Mejor mantener los paquetes a que vayan solo por un camino hacia el destino
Mejor si es el mas corto
 - Para eso hace falta utilizar información en el enrutamiento

Enrutamiento con información de la red

- Tenemos un grado en el que los elementos son reenviadores de paquetes: nodos
- Los enlaces son conexiones entre estos (punto a punto, LAN...)
- Los nodos son posibles orígenes y destinos
- ...



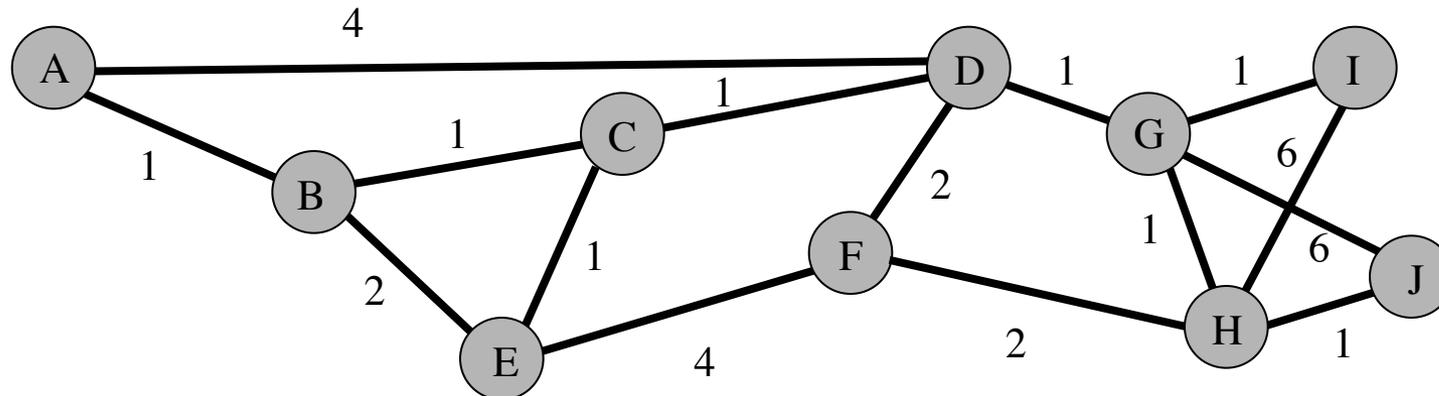
Enrutamiento con información de la red

- Los enlaces pueden ser iguales o no
- Normalmente asignamos un peso a cada enlace que mide cuanto nos cuesta o queremos evitar ese enlace comparado con otro

Se supone que el peso es aditivo

Preferimos A-B-C-D (1+1+1) que A-D (4)

- Si asignamos pesos 1 lo que nos interesa es el numero de saltos del camino total
- Por simplicidad suponemos un grafo no dirigido
 (= los enlaces son bidireccionales)



Enrutamiento con información de la red

- La red puede cambiar
 - Los enlaces pueden crearse y destruirse
 - Los pesos de los enlaces pueden cambiar (pueden depender de la carga que este atravesando el enlace por ejemplo)
- El enrutamiento dinámico debe adaptarse a estos cambios
- Los protocolos reales se han centrado más en adaptarse a los cambios en la topología que a los cambios de la carga.
 - La carga puede cambiar muy rápido
 - Es malo que el enrutamiento cambie demasiado rápido

Compromiso robusto vs estable

- Cambiar rápido: robusto, ante una caída reacciona rapido encontrando nuevos caminos
- En los periodos de cambio pueden generarse situaciones anómalas, bucles de enrutamiento
- Resistencia a cambiar: sistema más estable y condiciones mas predecibles

Clasificación

- Distribuido vs Centralizado
- Centralizado
 - Un ente recopila toda la información de la red y decide las rutas
 - Este ente puede tomar decisiones conociendo toda la red
- Distribuido
 - Cada nodo se comunica con el resto de nodos y utiliza la información que obtiene para calcular su tabla de rutas
 - Los nodos pueden calcular la tabla de rutas con información parcial o conseguir toda la información

Clasificación

- Proactivo vs reactivo
- Enrutamiento **proactivo**
 - Los protocolos de enrutamiento funcionan de forma continua rellenando las tablas de rutas para todos los caminos y cambiandolas cada vez que hay un cambio en la topología
 - Al enviar un paquete a un destino ya existe la entrada en la tabla
 - Este es el caso normal en Internet
- Enrutamiento **reactivo**
 - Las tablas de rutas se calculan solo para los destinos que se están usando
 - El calculo se dispara cuando hace falta enviar a un destino
 - Asociado a redes de circuitos
 - O bien a redes donde se intenta evitar enviar información (i.e. inalámbricas)
 - Por ejemplo:
 - red de circuitos virtuales sin tablas de rutas.
 - cuando se va a establecer circuito a un destino que no es vecino
 - enviamos inundación preguntando por el destino
 - cada nodo que reenvía la información añade su dirección
 - por lo que el paquete que recibe el destino tiene el camino

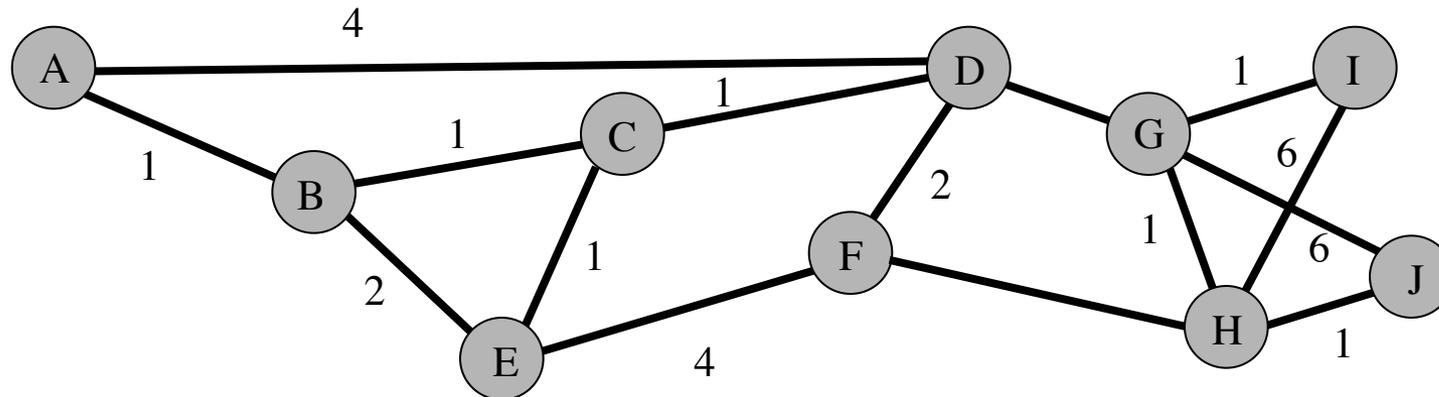
Características avanzadas

- Confianza/seguridad
- Broadcast y multicast
- Un solo camino o caminos paralelos
- Con calidad de servicio
- Usando información geográfica

El modelo hasta ahora

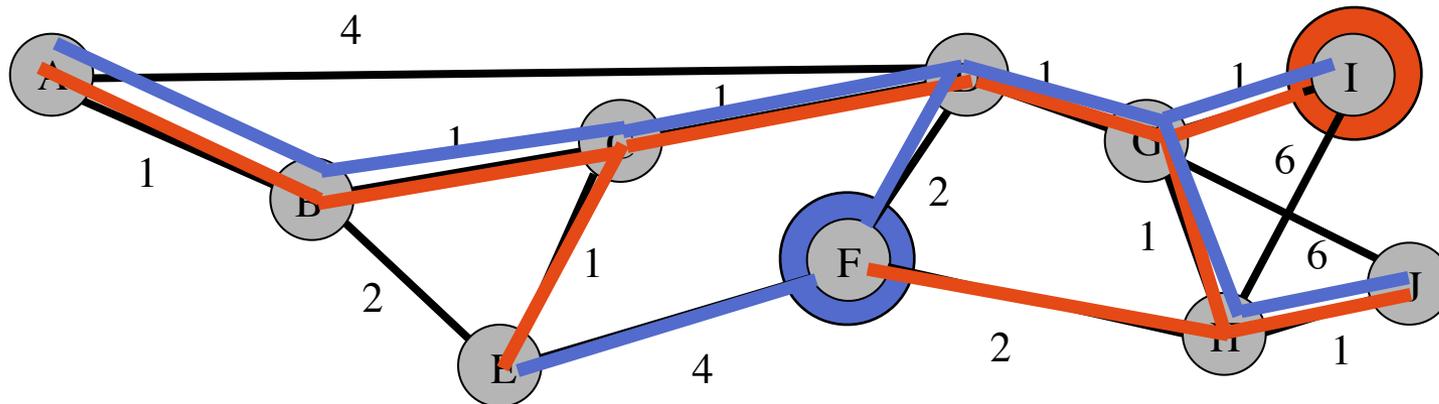
- Tenemos un grafo que representa nuestra red
- Queremos un sistema de enrutamiento...

proactivo, adaptativo que debe buscar caminos unicast desde todos los nodos a todos los nodos para que estén calculadas todas las tablas de rutas. Se asume que la topología no va a variar en un tiempo prudencial y los pesos de los enlaces tampoco...



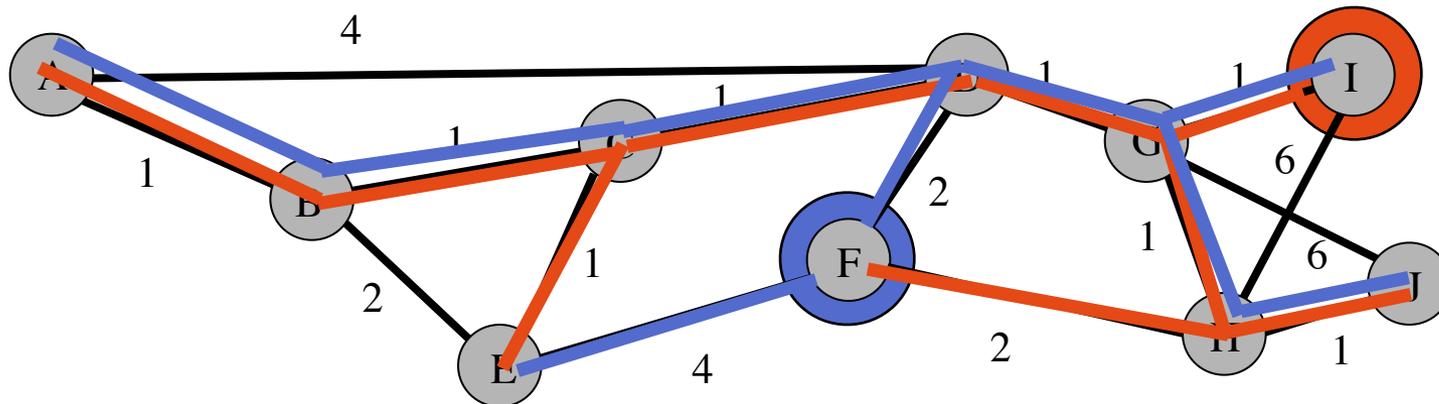
El resultado...

- Todos los caminos a un destino forman un arbol de expansión de coste mínimo del grafo
- Los caminos a cada destino son un árbol pero no tienen por que coincidir sus enlaces
- Con esto rellenaríamos la tabla de rutas de cada nodo



Adaptativo

- Como hacemos para que el enrutamiento centralizado se adapte a cambios en la red?
 - Cambio en los pesos
 - Cambio en la existencia de nodos o enlaces
- Si un ente central tiene toda la información: trivial
 - Volver a calcular los arboles con el nuevo grafo cuando se detectan cambios
 - Periodicamente obtener toda la información de la red y calcular las tablas de rutas



Distribuido

- Como hacemos para hacer el calculo de forma distribuida
 - Se puede hacer un algoritmo para que cada nodo calcule la parte del arbol que le interesa (quien es el siguiente salto) sin generar el resto del arbol
 - SI, pero no con el algoritmo de Dijkstra
 - Además se adapta naturalmente a los cambios de la red
 - Pero tiene algunos problemas
 - O bien podemos generar todo el arbol en cada nodo
- En cualquier caso cada nodo necesita recibir información de otros nodos... al menos de sus vecinos
- En esto se basa el enrutamiento de Internet y los protocolos clásicos
 - Algoritmos de calculo de rutas con más o menos información
 - Protocolos para comunicar información de enrutamiento a otros nodos
 - Reciben el nombre genérico de **protocolos de enrutamiento**
i.e. RIP, OSPF, IS-IS, EGP, BGP ...

Temas avanzados

- Como hacemos para hacer el calculo de los arboles...
 - Para que puedan usarse también para multicast, broadcast, anycast...
 - De forma que sea resistente a que algunos nodos funcionen mal y envíen información incorrecta... o bien que algunos nodos quieran atacar la red y funcionen deliberadamente mal
 - En un entorno de routing reactivo (normalmente inalámbrico o peer-to-peer)
 - En un entorno en el que los parametros de red/topologia cambien muy rapidamente
 - Que calculen mas de un camino al mismo destino, para garantizar redundancia, calidad de servicio...
 - ...