

Ethernet

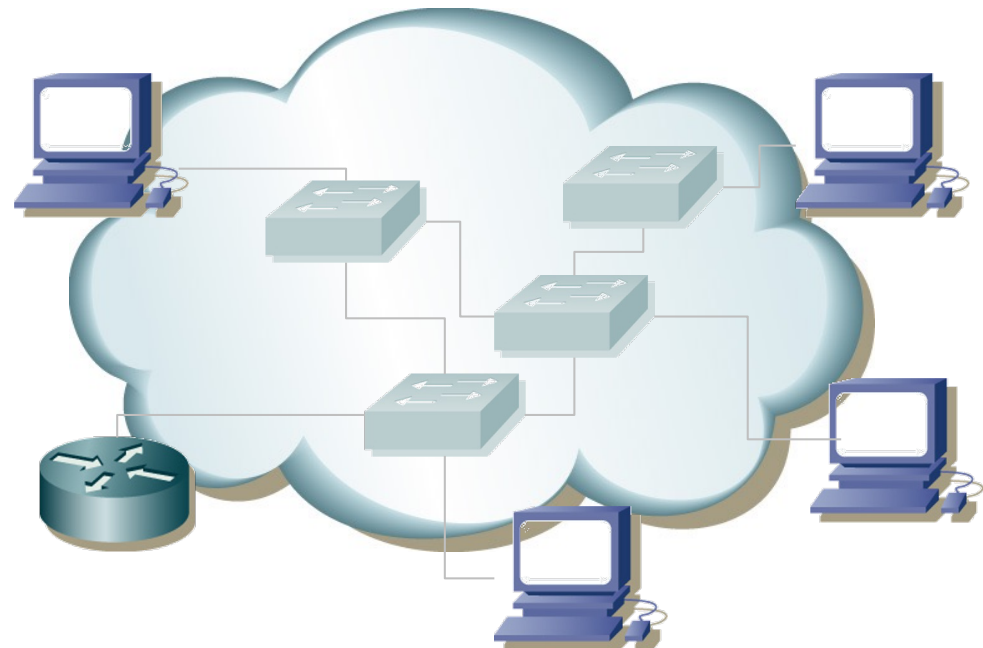
Area de Ingeniería Telemática
<http://www.tlm.unavarra.es>

Arquitectura de Redes, Sistemas y Servicios

Comunicación en la LAN

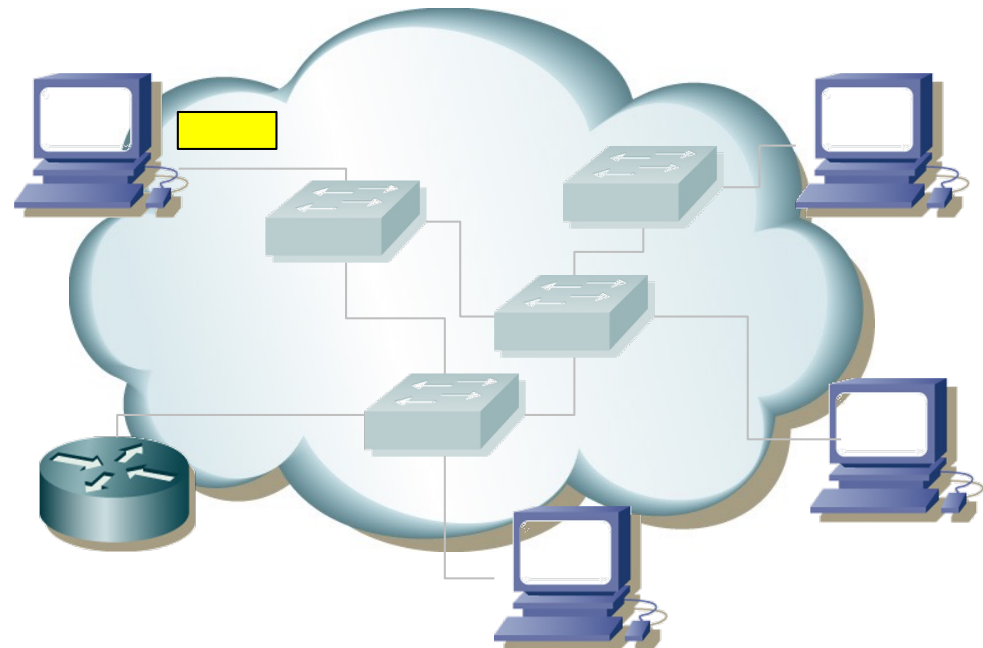
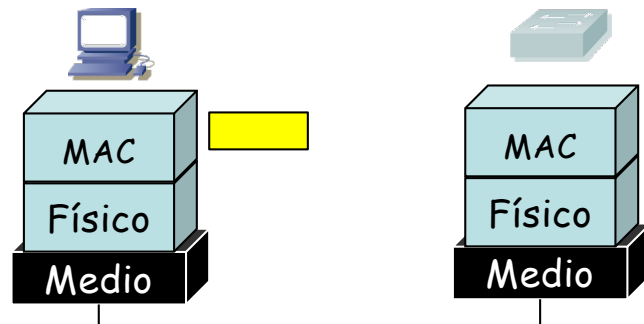
Sistemas finales

- La LAN Ethernet ofrece un servicio de entrega no garantizado para múltiples sistemas finales
- Los PCs son sistemas finales, pero no solo ellos
- Todo lo que no sea un elemento de la infraestructura de la red Ethernet será casi seguro un sistema final, un host
- Cuando veamos equipos del mundo IP, como los routers, veremos que de cara a la Ethernet son un sistema final más, idéntico al resto
- Cada host tiene una interfaz de red, normalmente mediante una NIC (“Network Interface Card”)
- Capas 1 + 2



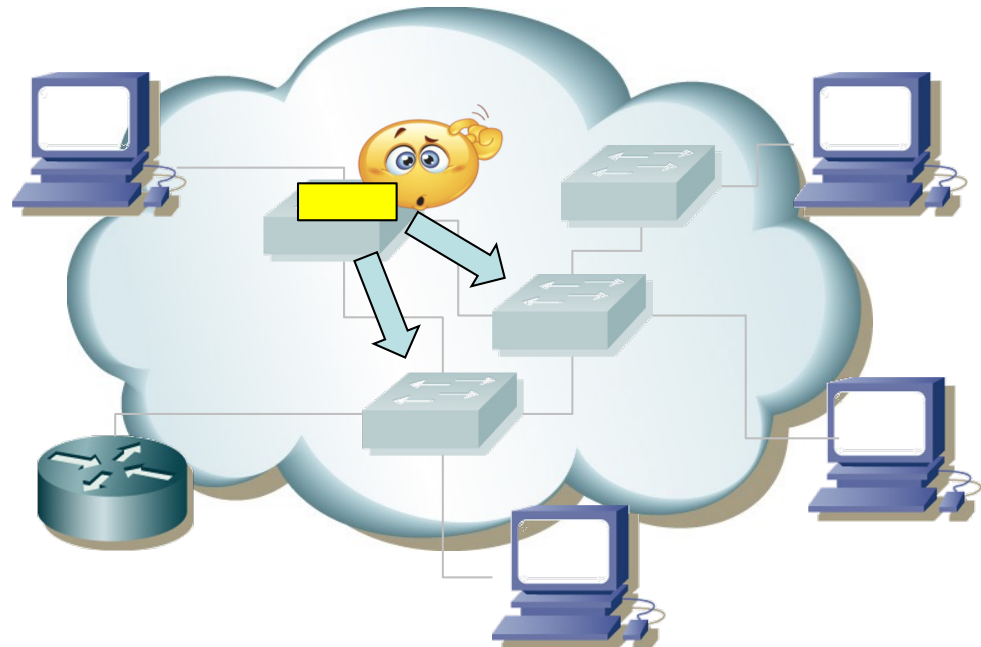
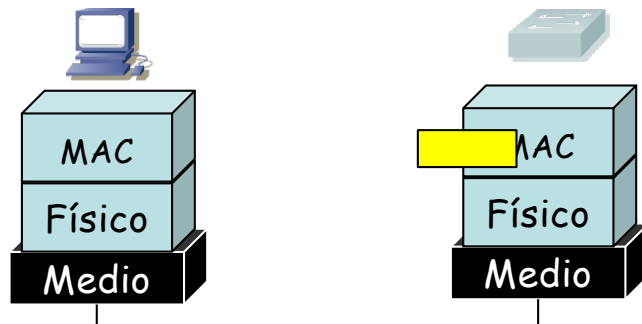
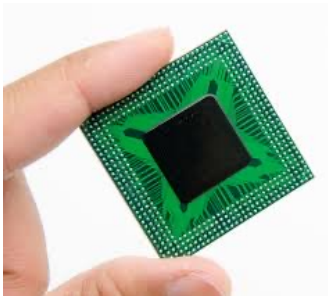
Comunicación en la LAN

- Un host entrega una trama al primer conmutador
- El medio físico va a ser normalmente un cable de cobre o fibra óptica
- El nivel físico resuelve el problema de hacer llegar la trama de un extremo al otro del cable



Comunicación en la LAN

- Normalmente la trama se almacena en memoria del conmutador
- El conmutador debe ahora decidir qué hacer con la trama para que llegue a su destino
- Esto es lógica en el conmutador, un programa
- Normalmente está implementado mediante electrónica digital (puertas lógicas) directamente en un ASIC (aunque hay conmutadores soft)
- ¿Pero cuál es el destino de esa trama?



Un poco de terminología

Términos

- **Conmutación de paquetes**
 - Un paquete es la unidad de datos que atraviesa la red
 - Normalmente suele ser la PDU de la tecnología de la que se esté hablando
 - En este caso es la PDU de nivel MAC Ethernet
 - Veremos más adelante tecnologías que no son de conmutación de paquetes



Términos

- **Conmutación de datagramas**
 - Es un subtipo de conmutación de paquetes
 - El paquete contiene toda la información que necesita la red para hacerlo llegar a su destino
 - Se puede enviar el datagrama sin necesidad de acciones de control previas (esto quedará claro más adelante)
 - En Ethernet el “paquete”, el “datagrama” y la “trama” o “frame” son lo mismo
 - Veremos más adelante tecnologías de conmutación de paquetes que NO son de conmutación de datagramas (son de otro subtipo)



Términos

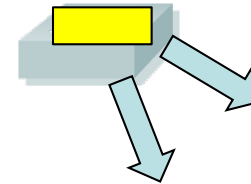
- **Store & forward**

- "Almacenamiento y reenvío"
- Hace referencia al modo de funcionamiento del conmutador
- Recibe completamente el paquete en memoria y una vez que lo tiene toma una decisión
- No es la única forma de hacerlo, pero es en la que nos centraremos en esta asignatura



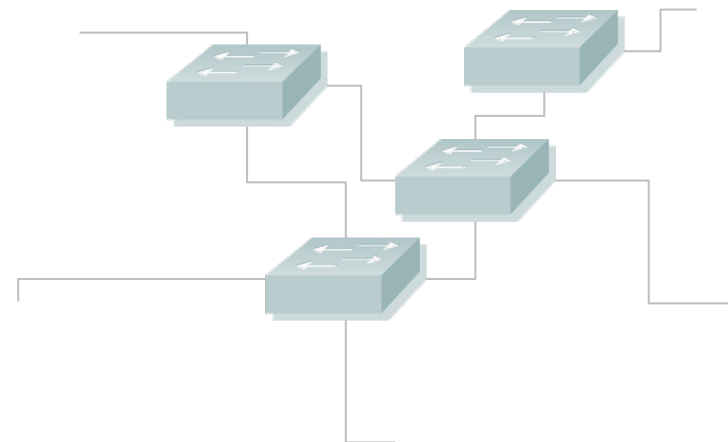
Términos

- **Forwarding (reenvío)**
 - Hace referencia a la decisión de por dónde reenviar el paquete
 - Y a la propia acción de reenviarlo



Términos

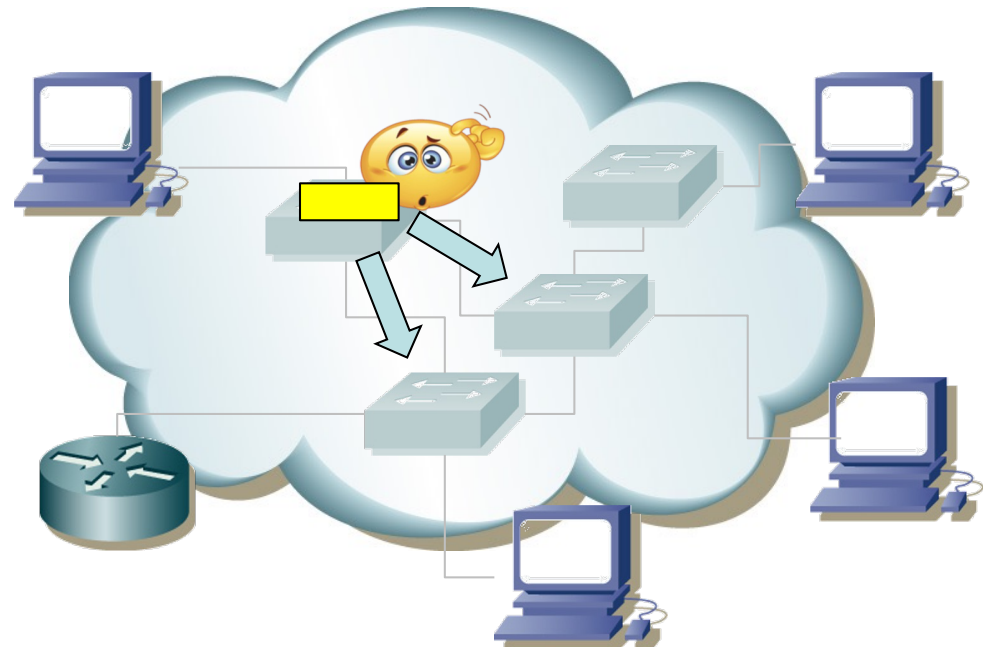
- **Routing (encaminamiento)**
 - Hace referencia al proceso de cálculo de los caminos a emplear
 - El routing es calcular el camino, el forwarding es la acción de reenviar el paquete por el camino calculado
 - Veremos que el routing lo podemos hacer a mano (calcular nosotros los caminos)
 - O podemos dejar que lo calculen programas (algoritmos)
 - Esos programas pueden ejecutarse en ordenadores centralizados o de forma distribuida en los conmutadores



Direccionamiento

El problema

- El conmutador debe decidir qué hacer con la trama para que llegue a su destino
- ¿Pero cuál es el destino de esa trama?



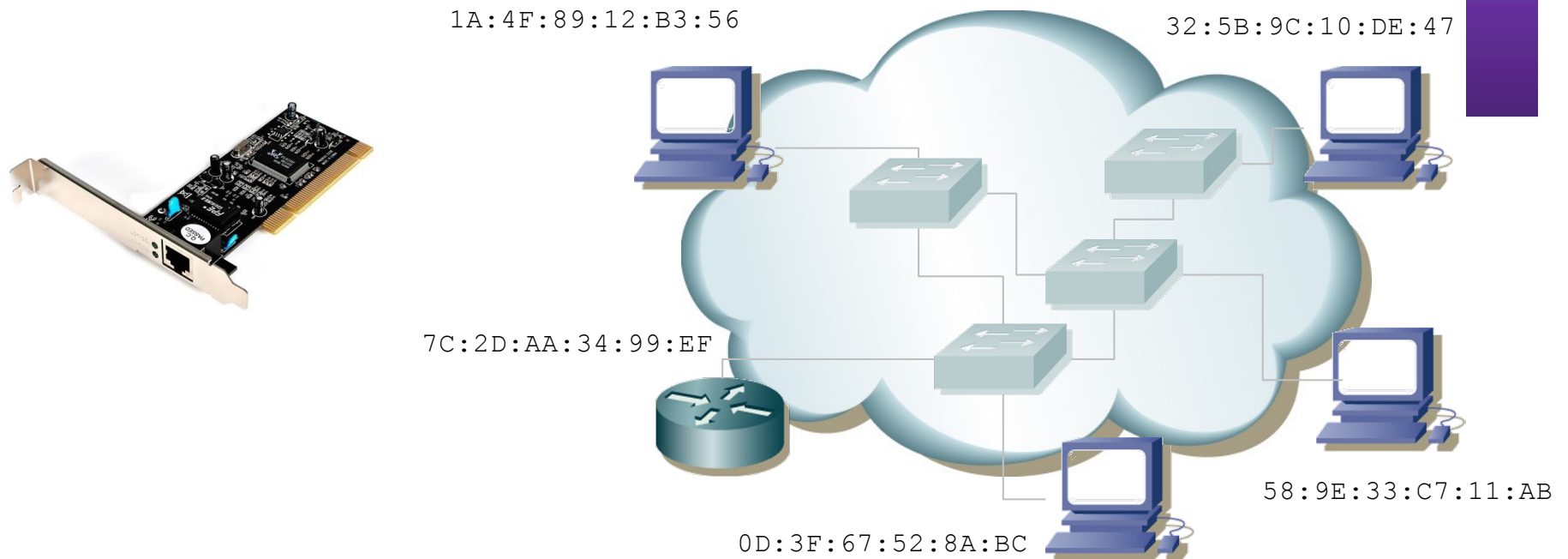
Direccionamiento

- Hemos dicho que Ethernet es una tecnología de conmutación de paquetes, en concreto de datagramas
- Entonces la trama Ethernet debe contener la información que necesita el conmutador para tomar la decisión de encaminamiento
- Ethernet emplea “direccionamiento”: Cada sistema final va a tener una dirección única
- En la trama especificamos la dirección del destinatario
- El encaminamiento calcula las rutas a los destinos en la red y el forwarding las aplica
- El reenvío se lleva a cabo en base a la dirección destino contenida en la cabecera del paquete
- En Ethernet esa cabecera la introduce el subnivel MAC



Direcciones MAC

- Son números de 48 bits
- Algo como:
011011000101110100101011010011011001010110101001
- Solemos representarlas en hexadecimal, separando por bytes:
6c:5d:2b:4d:95:a9 ó 6c5d.2b4d.95a9
- Asignada a la NIC por el fabricante



Ejemplo

- Interfaz Ethernet en Unix

```
daniel.morato@t1m11:~$ ifconfig eth0
```

```
eth0      Link encap:Ethernet  HWaddr 00:1e:37:41:44:c6
          inet addr:10.1.1.11  Bcast:10.1.255.255  Mask:255.255.0.0
          inet6 addr: fe80::21e:37ff:fe41:44c6/64  Scope:Link
          UP BROADCAST RUNNING MULTICAST  MTU:1500  Metric:1
          RX packets:532721 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
          TX packets:103880 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
          collisions:0 txqueuelen:1000
          RX bytes:65601118 (65.6 MB)  TX bytes:17790803 (17.7 MB)
          Interrupt:16 Memory:d0680000-d06a0000
```

Direcciones MAC

- Espacio plano de direcciones, gestionados por el IEEE
- Los primeros 24 bits identifican al fabricante

00:00:0C (y otros) = Cisco Systems

E0:73:E7 = HP

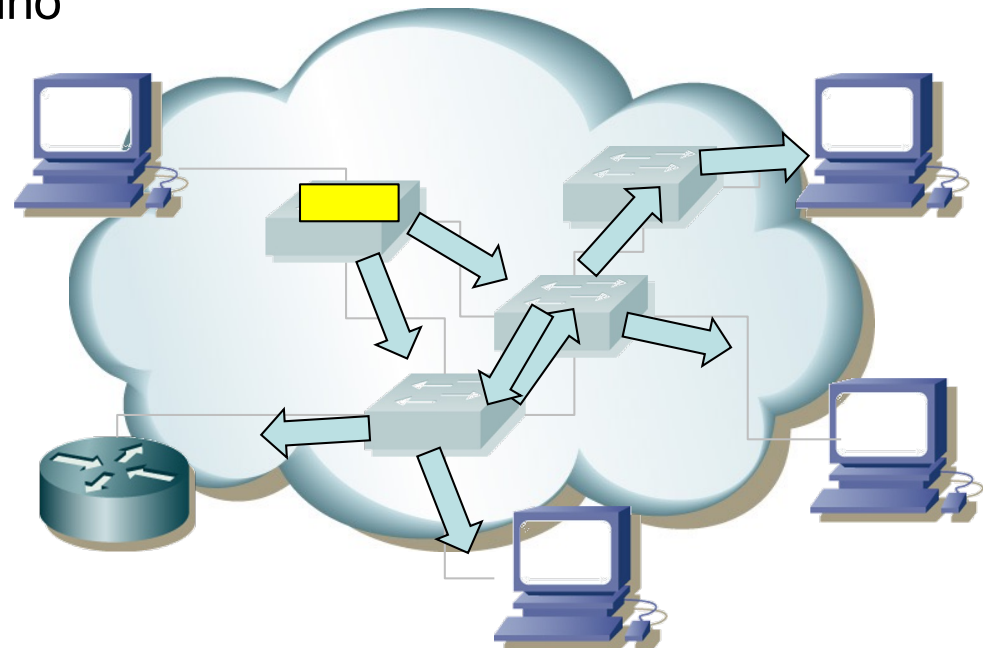
00:20:AF (y otros) = 3Com

<https://standards-oui.ieee.org>



Direcciones MAC

- Tipos de direcciones
 - Individual/Grupo: octavo bit está a 0/1
 - Broadcast: todos los bits están a 1
 - Universal/Local: séptimo bit está a 0/1
- Ethernet ofrece un servicio de multidifusión y de broadcast
- Envío de la trama una sola vez y que la red la haga llegar a múltiples / todos los hosts
- La dirección de broadcast es: `FF:FF:FF:FF:FF:FF`
- Solo tiene sentido como destino



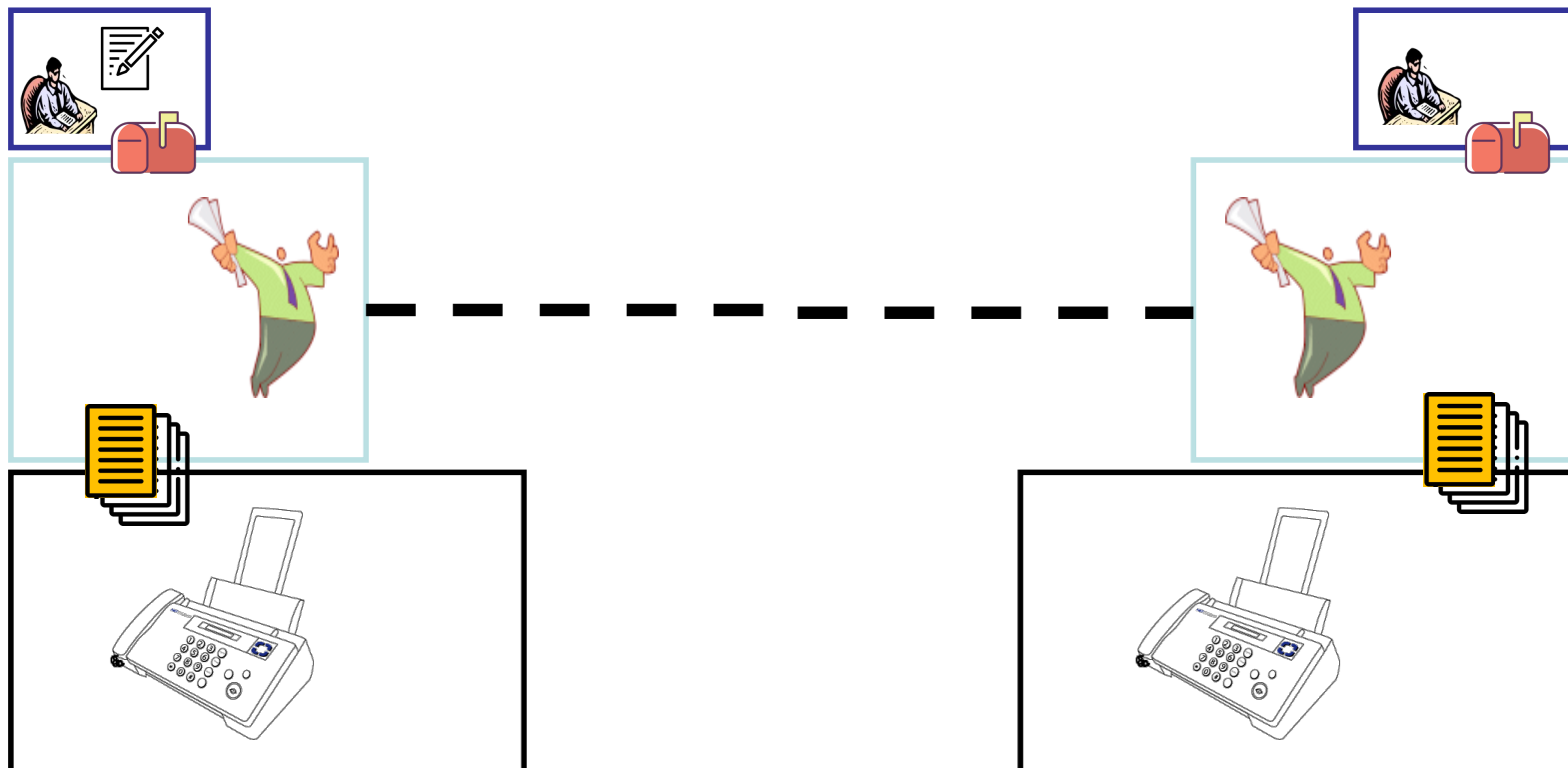
Direccionamiento

- Vamos a ver muchos protocolos que lo ofrecen
- Se repetirá el esquema de una cabecera que contiene la dirección de un origen y un destino
- Las direcciones podrán ser físicas (asignadas a una interfaz física) o lógicas (asignado a un elemento software)
- El origen puede ser directamente un programa y el destino otro
- Serán de mayor o menor número de bytes, incluso de tamaño variable
- Con significado universal (únicas en el mundo) o con posibilidad de repetirse
- Van a depender del protocolo en cuestión



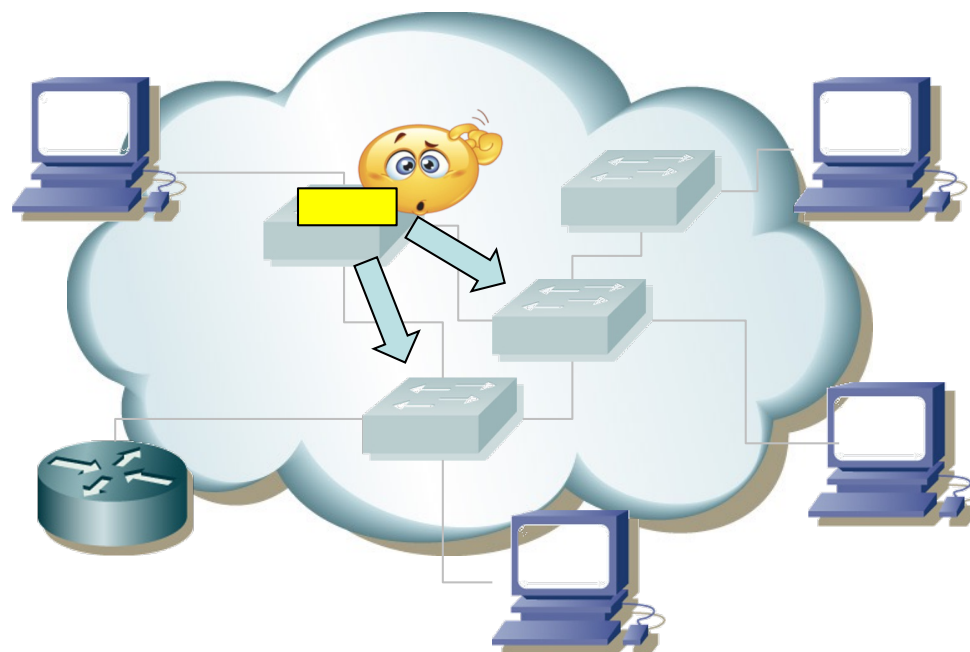
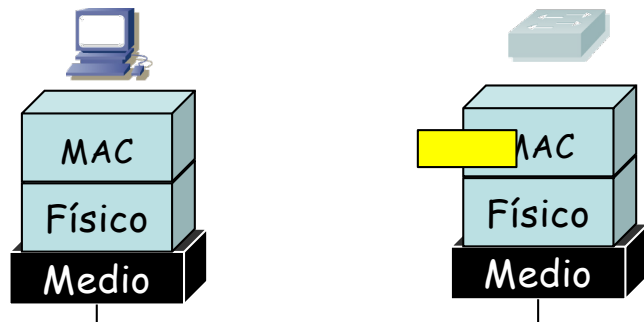
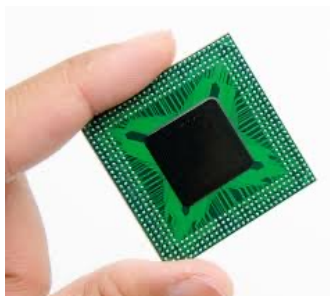
Ejemplo

- En esta comunicación son direcciones:
 - El nombre de remitente y de destinatario
 - El número de teléfono de la oficina destino
- Están en diferente capa



Comunicación en la LAN

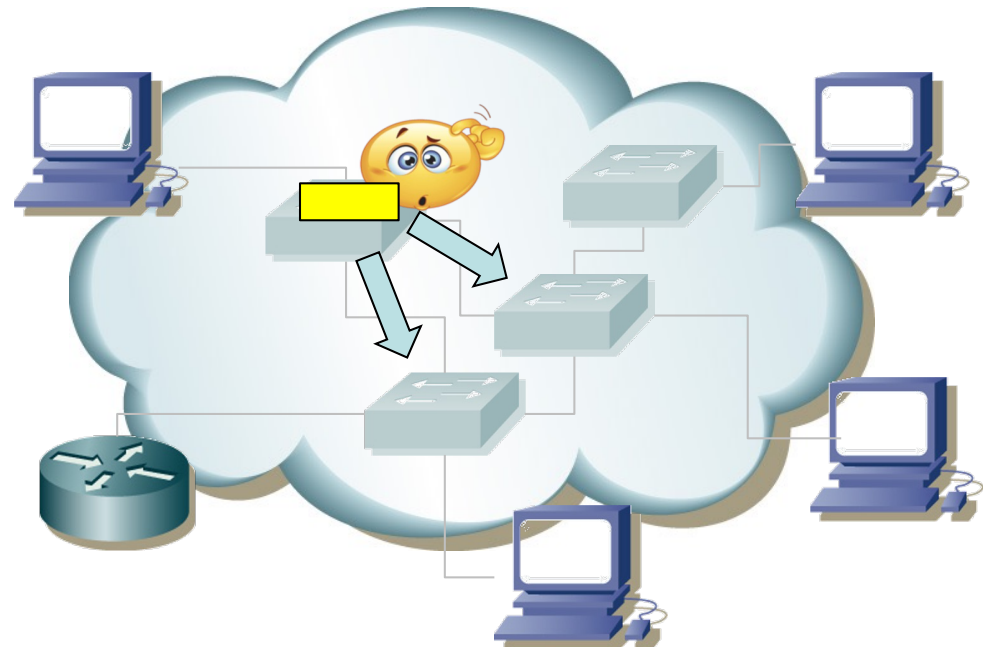
- Así pues, el conmutador sabe cuál es el destino porque lo pone en la cabecera
- ¿Pero por dónde debe reenviarla?



Encapsulado Ethernet

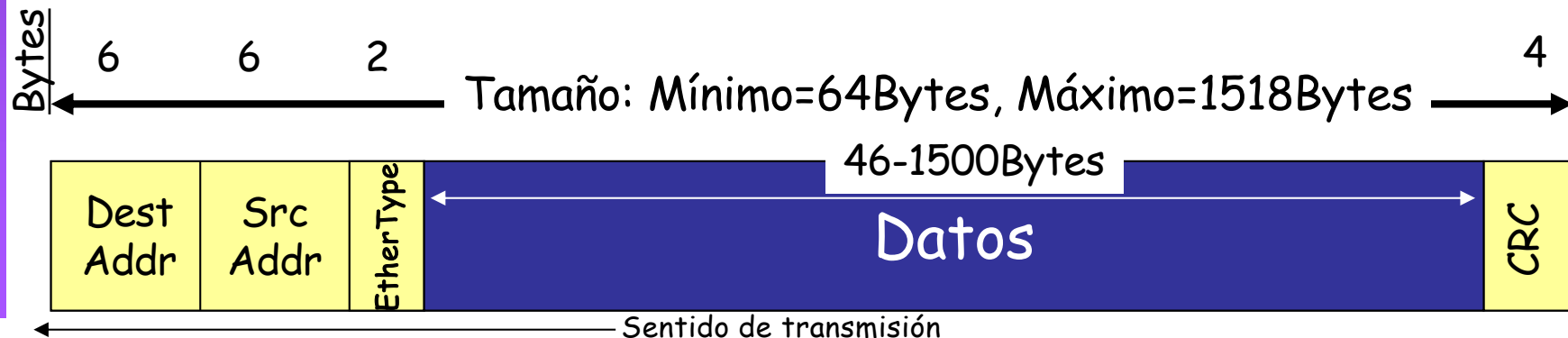
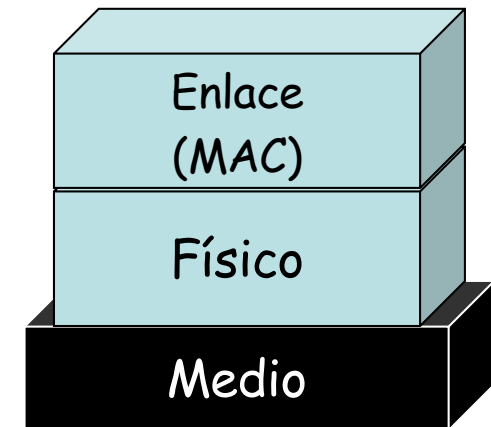
El problema

- El conmutador debe decidir qué hacer con la trama para que llegue a su destino
- Origen y destino de la trama vienen en la cabecera de la misma
- ¿Puede transmitir la trama cuando quiera?
- ¿Por dónde debe reenviarla?
- Antes de eso completemos: ¿Cómo es exactamente la trama?
¿Contiene algo más?



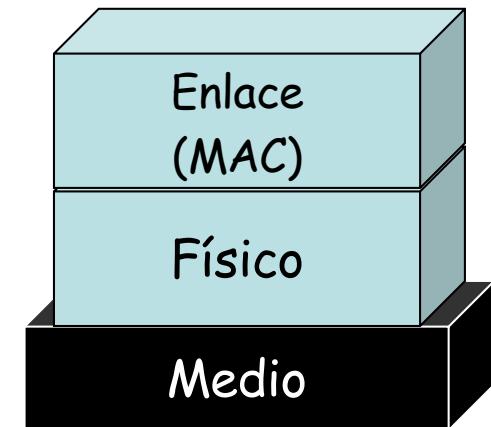
Estándar DIX (Ethernet II)

- DIX = Digital, Intel, Xerox
- Formato de la trama
 - Direcciones MAC
 - Tipo de datos (Ethertype)
 - Datos
 - CRC (Trailer)
- MTU (Maximum Transmission Unit) de 1.500 bytes
- Este es el formato más frecuente
- Hoy en día integrado en el estándar 802.3

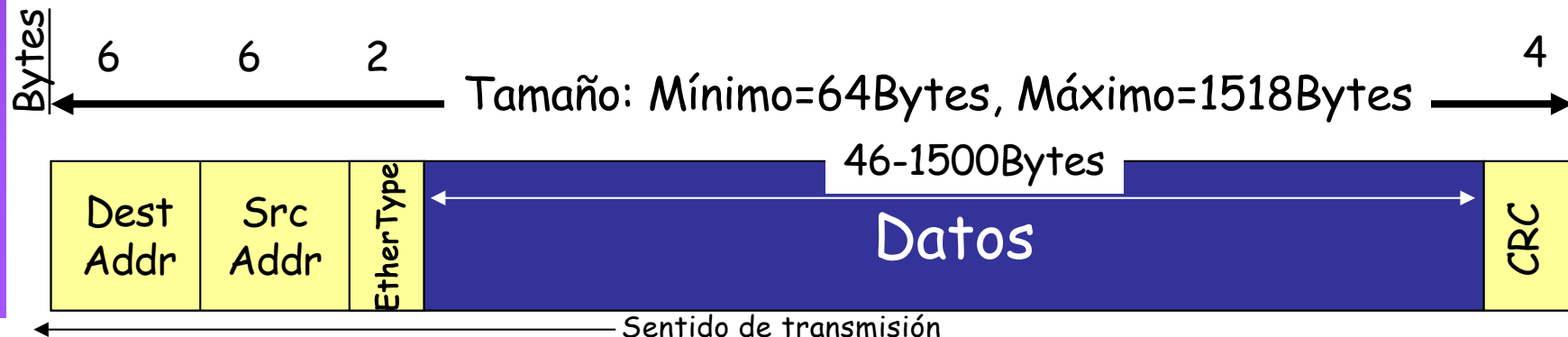


Ethertype

- Ethertype > 1.500
- Identifica el protocolo del contenido
- Ignorado por conmutadores
- Procesado por el destino de la trama
- Ethertype
 - 2048 (0x0800) = IPv4
 - 34525 (0x86DD) = IPv6
 - 32923 (0x809B) = AppleTalk
 - 2054 (0x0806) = ARP
 - 32981 (0x80D5) = IBM SNA

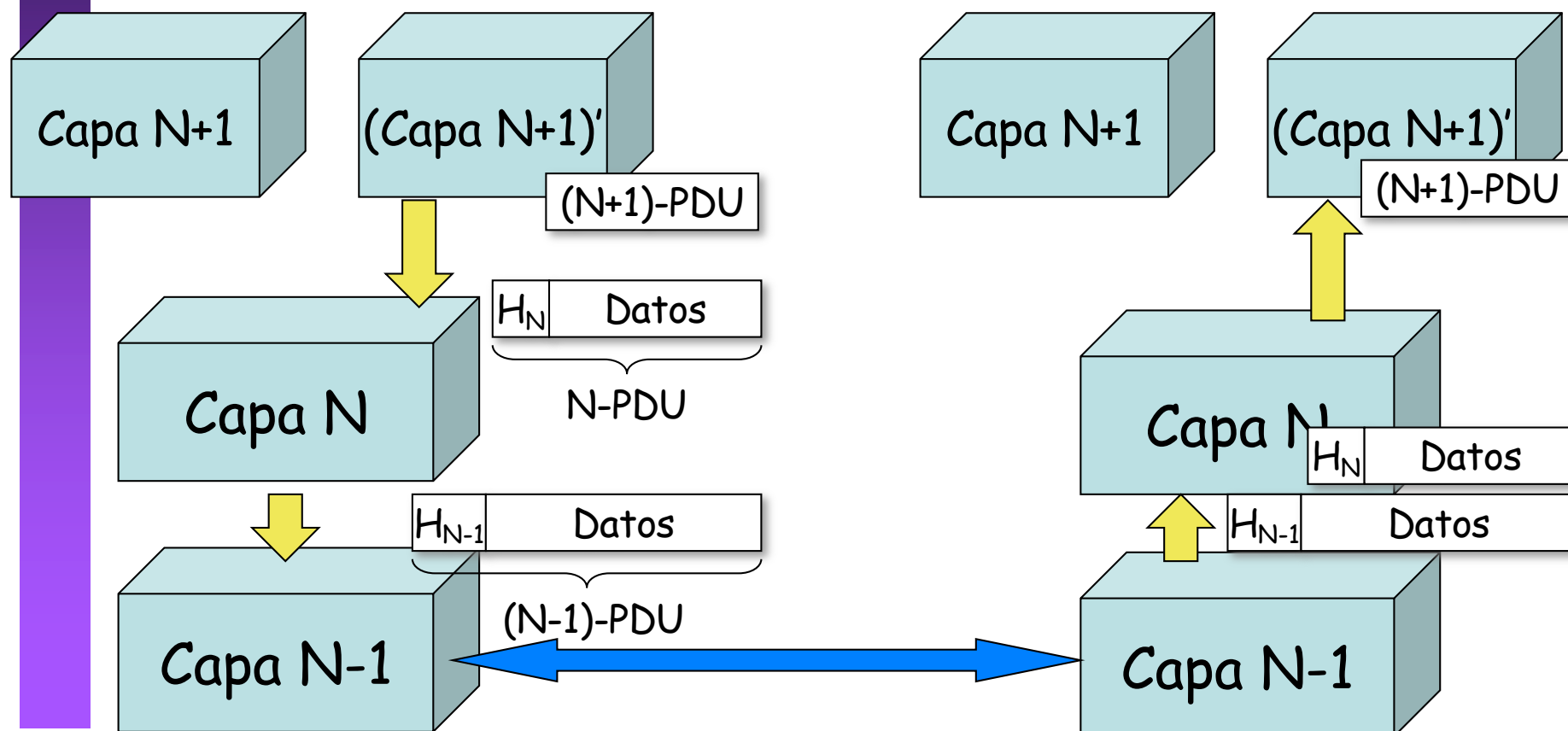


[1] <http://www.iana.org/assignments/ethernet-numbers>



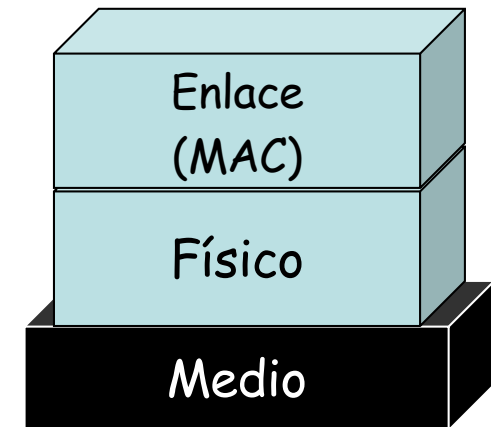
Ethertype: Multiplexación

- Permite que diferentes tramas transporten PDUs de diferentes protocolos
- Lo habitual es que un campo de la cabecera N nos diga qué protocolo de nivel N+1 contiene
- Muchos protocolos van a tener esta opción



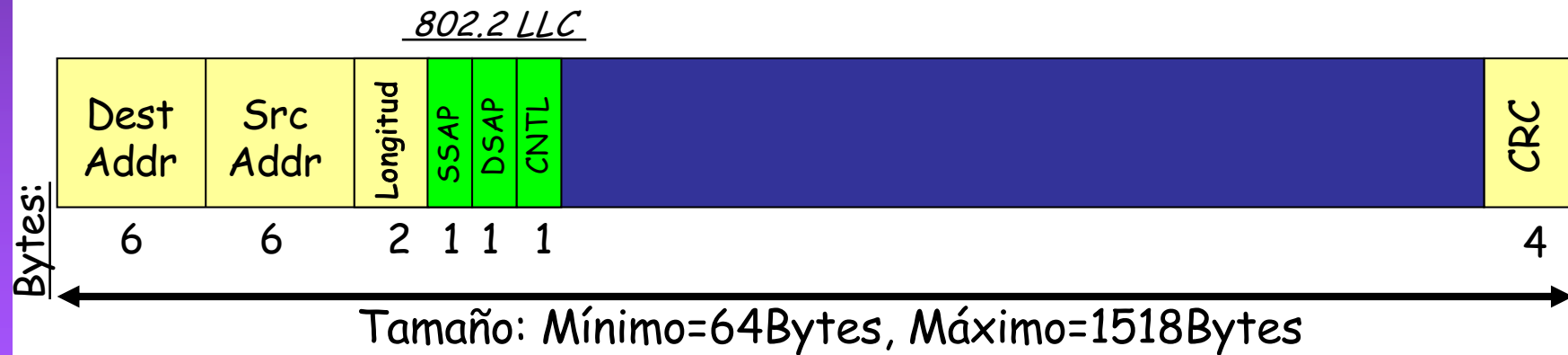
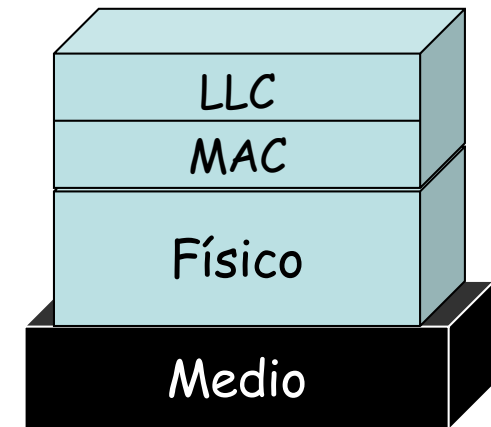
Trama IEEE

- IEEE 802.3 (MAC)
- Formato de la trama
 - Direcciones MAC
 - Longitud
 - Datos
 - CRC
- Campo Longitud (de lo que le sigue, sin el CRC)



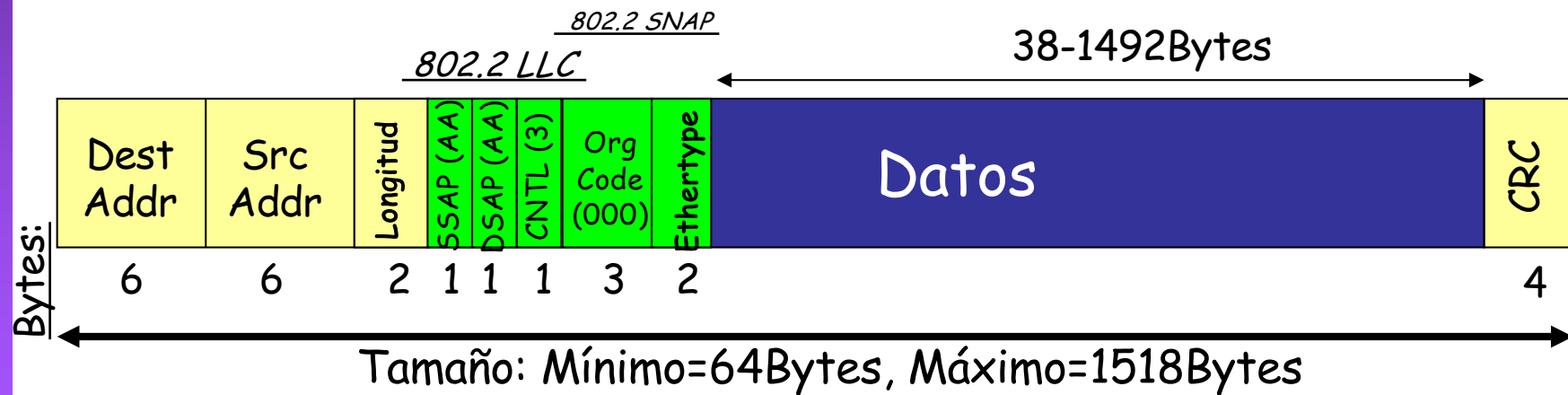
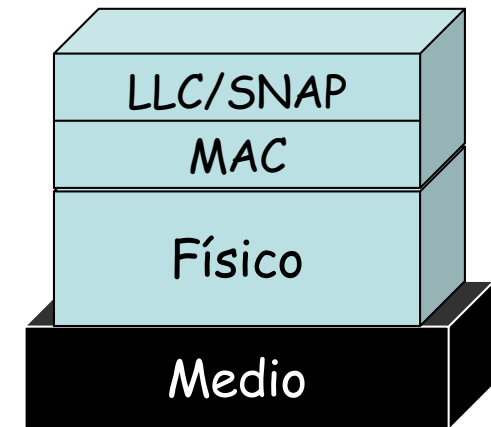
Trama IEEE

- IEEE 802.3 + 802.2 (LLC)
- *Unacknowledged connectionless*



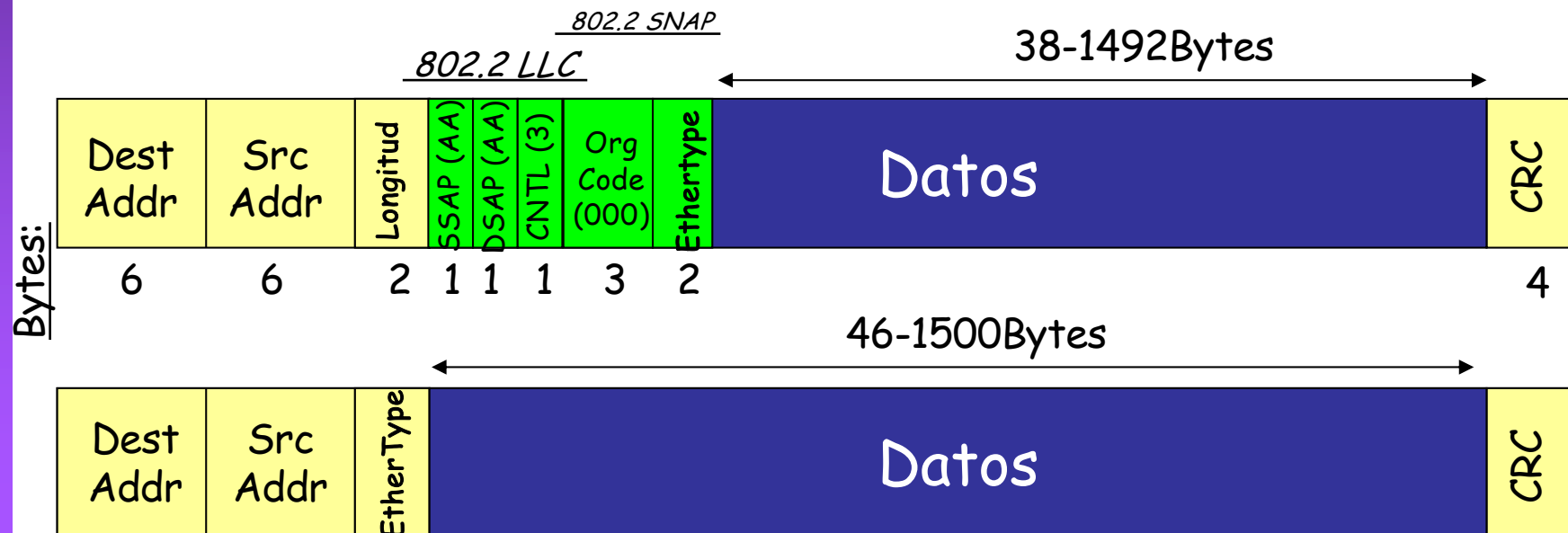
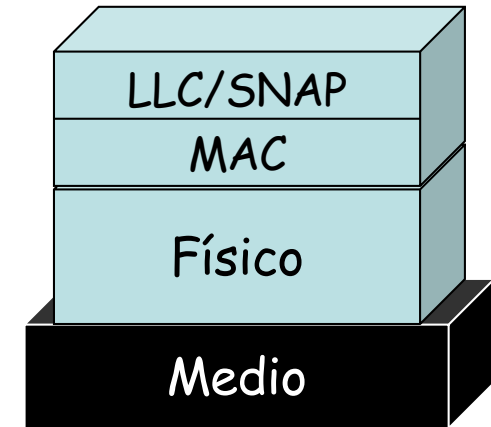
Trama IEEE

- IEEE 802.3 + 802.2 (LLC/SNAP)
- MTU 1.492 bytes
- Encapsulado con Ethertype



Ambos formatos

- Ethertype > 1.500 para distinguir los formatos (en realidad $\geq 1536 = 0x0600$)



Ejemplo de encapsulado

Ejemplo de encapsulado

```

0000 0c07 ac03 000d 9331 59fa 0800 4500 0262 5983 4000 4006 5fbc 82ce
a99f d155 8193 d19a 0050 6a45 0f75 28d8 c360 8018 ffff 81ab 0000
0101 080a 2a86 df2e 1426 9e6d 4745 5420 2f20 4854 5450 2f31 2e31
0d0a 486f 7374 3a20 7777 772e 676f 6f67 6c65 2e65 730d 0a55 7365
722d 4167 656e 743a 204d 6f7a 696c 6c61 2f35 2e30 2028 4d61 6369
6e74 6f73 683b 2055 3b20 5050 4320 4d61 6320 4f53 2058 204d 6163
682d 4f3b 2065 6e2d 5553 3b20 7276 3a31 2e38 2e30 2e37 2920 4765
636b 6f2f 3230 3036 3039 3131 2043 616d 696e 6f2f 312e 302e 330d
0a41 6363 6570 743a 2074 6578 742f 786d 6c2c 6170 706c 6963 6174
696f 6e2f 786d 6c2c 6170 706c 6963 6174 696f 6e2f 7868 746d 6c2b
786d 6c2c 7465 7874 2f68 746d 6c3b 713d 302e 392c 7465 7874 2f70
6c61 696e 3b71 3d30 2e38 2c69 6d61 6765 2f70 6e67 2c2a 2f2a 3b71
3d30 2e35 0d0a 4163 6365 7074 2d4c 616e 6775 6167 653a 2065 732c
656e 3b71 3d30 2e39 2c64 653b 713d 302e 372c 6672 3b71 3d30 2e36
2c6e 6c3b 713d 302e 342c 6974 3b71 3d30 2e33 2c6a 613b 713d 302e
310d 0a41 6363 6570 742d 456e 636f 6469 6e67 3a20 677a 6970 2c64
6566 6c61 7465 0d0a 4163 6365 7074 2d43 6861 7273 6574 3a20 4953
4f2d 3838 3539 2d31 2c75 7466 2d38 3b71 3d30 2e37 2c2a 3b71 3d30
2e37 0d0a 4b65 6570 2d41 6c69 7665 3a20 3330 300d 0a43 6f6e 6e65
6374 696f 6e3a 206b 6565 702d 616c 6976 650d 0a43 6f6f 6b69 653a
2050 5245 463d 4944 3d35 3164 3636 3038 3832 3362 3839 3831 653a
544d 3d31 3135 3031 3239 3033 333a 4c4d 3d31 3135 3031 3239 3033
333a 533d 7939 7575 7a66 4452 416a 396d 4e32 2d77 0d0a 4361 6368
652d 436f 6e74 726f 6c3a 206d 6178 2d61 6765 3d30 0d0a 0d0a

```

Lo mismo pero en hexadecimal, por comodidad

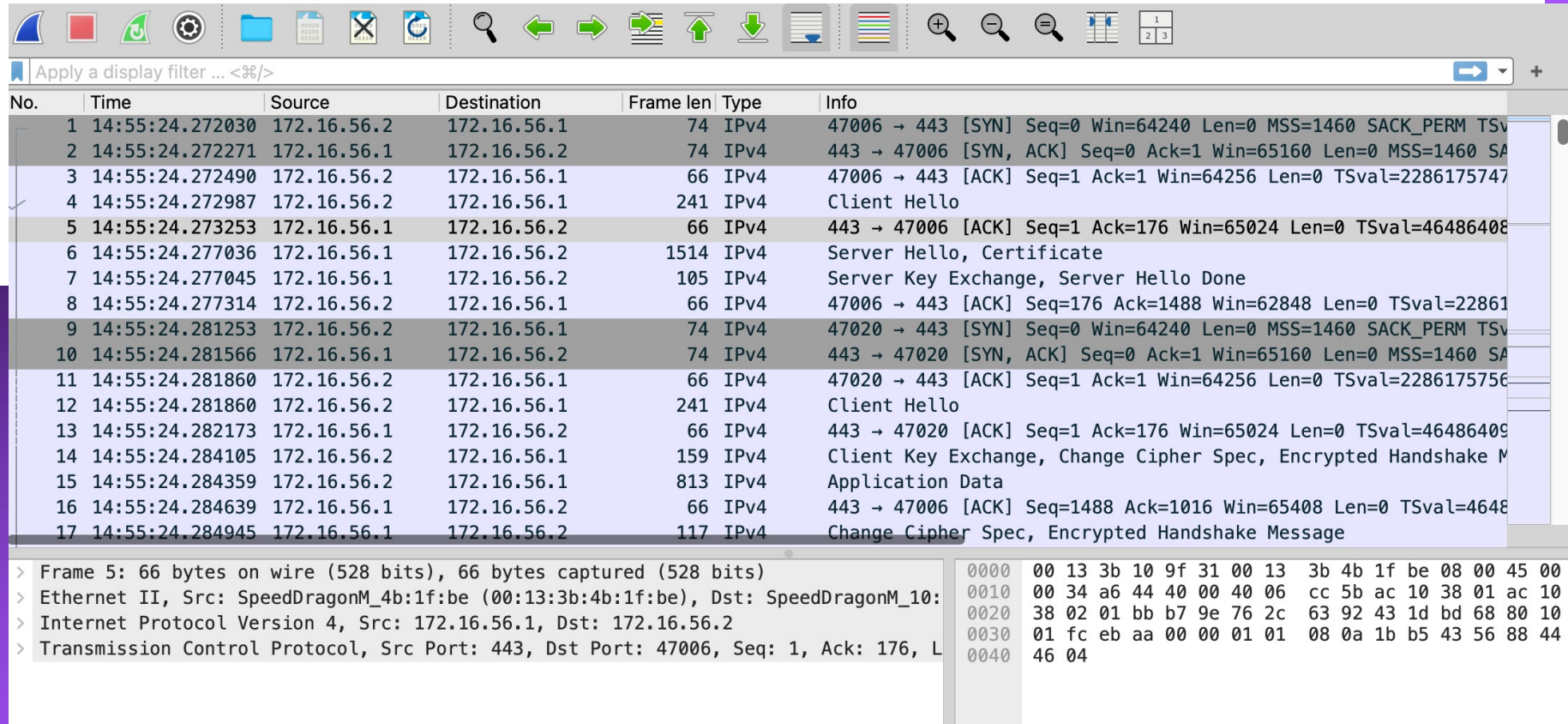
Ejemplo de encapsulado

0000	0c07	ac03	000d	9331	59fa	0800	4500	0262	5983	4000	4006	5fbc	82ce
a99f	d155	8198	d19a	0050	6a45	0f75	28d8	c360	8018	ffff	81ab	0000	
0101	080a	2a86	df2e	1426	9e6d	4745	5420	2f20	4854	5450	2f31	2e31	
0d0a	486f	7374	3a20	7777	772e	676f	6f67	6c65	2e65	730d	0a55	7365	
722d	4167	656e	743a	204d	6f7a	696c	6c61	2f35	2e30	2028	4d61	6369	
6e74	6f73	683b	2055	3b20	5050	4320	4d61	6320	4f53	2058	204d	6163	
682d	4f3b	2065	6e2d	5553	3b20	7276	3a31	2e38	2e30	2e37	2920	4765	
636b	6f2f	3230	3036	3039	3131	2043	616d	696e	6f2f	312e	302e	330d	
0a41	6363	6570	743a	2074	6578	742f	786d	6c2c	6170	706c	6963	6174	
696f	6e2f	786d	6c2c	6170	706c	6963	6174	696f	6e2f	7868	746d	6c2b	
786d	6c2c	7465	7874	2f68	746d	6c3b	713d	302e	392c	7465	7874	2f70	
6c61	696e	3b71	3d30	2e38	2c69	6d61	6765	2f70	6e67	2c2a	2f2a	3b71	
3d30	2e35	0d0a	4163	6365	7074	2d4c	616e	6775	6167	653a	2065	732c	
656e	3b71	3d30	2e39	2c64	653b	713d	302e	372c	6672	3b71	3d30	2e36	
2c6e	6c3b	713d	302e	342c	6974	3b71	3d30	2e33	2c6a	613b	713d	302e	
310d	0a41	6363	6570	742d	456e	636f	6469	6e67	3a20	677a	6970	2c64	
6566	6c61	7465	0d0a	4163	6365	7074	2d43	6861	7273	6574	3a20	4953	
4f2d	3838	3539	2d31	2c75	7466	2d38	3b71	3d30	2e37	2c2a	3b71	3d30	
2e37	0d0a	4b65	6570	2d41	6c69	7665	3a20	3330	300d	0a43	6f6e	6e65	
6374	696f	6e3a	206b	6565	702d	616c	6976	650d	0a43	6f6f	6b69	653a	
2050	5245	463d	4944	3d35	3164	3636	3038	3832	3362	3839	3831	653a	
544d	3d31	3135	3031	3239	3033	333a	4c4d	3d31	3135	3031	3239	3033	
333a	533d	7939	7575	7a66	4452	416a	396d	4e32	2d77	0d0a	4361	6368	
652d	436f	6e74	726f	6c3a	206d	6178	2d61	6765	3d30	0d0a	0d0a		

Cabecera Ethernet

Ethertype 2048 (IP)

Ejemplo en Wireshark

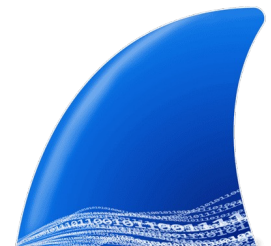


Apply a display filter ... <#>/>

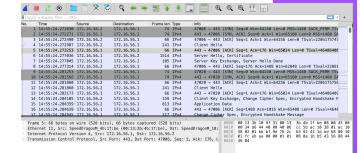
No.	Time	Source	Destination	Frame len	Type	Info
1	14:55:24.272030	172.16.56.2	172.16.56.1	74	IPv4	47006 → 443 [SYN] Seq=0 Win=64240 Len=0 MSS=1460 SACK_PERM TSv
2	14:55:24.272271	172.16.56.1	172.16.56.2	74	IPv4	443 → 47006 [SYN, ACK] Seq=0 Ack=1 Win=65160 Len=0 MSS=1460 SA
3	14:55:24.272490	172.16.56.2	172.16.56.1	66	IPv4	47006 → 443 [ACK] Seq=1 Ack=1 Win=64256 Len=0 TSval=2286175747
4	14:55:24.272987	172.16.56.2	172.16.56.1	241	IPv4	Client Hello
5	14:55:24.273253	172.16.56.1	172.16.56.2	66	IPv4	443 → 47006 [ACK] Seq=1 Ack=176 Win=65024 Len=0 TSval=46486408
6	14:55:24.277036	172.16.56.1	172.16.56.2	1514	IPv4	Server Hello, Certificate
7	14:55:24.277045	172.16.56.1	172.16.56.2	105	IPv4	Server Key Exchange, Server Hello Done
8	14:55:24.277314	172.16.56.2	172.16.56.1	66	IPv4	47006 → 443 [ACK] Seq=176 Ack=1488 Win=62848 Len=0 TSval=22861
9	14:55:24.281253	172.16.56.2	172.16.56.1	74	IPv4	47020 → 443 [SYN] Seq=0 Win=64240 Len=0 MSS=1460 SACK_PERM TSv
10	14:55:24.281566	172.16.56.1	172.16.56.2	74	IPv4	443 → 47020 [SYN, ACK] Seq=0 Ack=1 Win=65160 Len=0 MSS=1460 SA
11	14:55:24.281860	172.16.56.2	172.16.56.1	66	IPv4	47020 → 443 [ACK] Seq=1 Ack=1 Win=64256 Len=0 TSval=2286175756
12	14:55:24.281860	172.16.56.2	172.16.56.1	241	IPv4	Client Hello
13	14:55:24.282173	172.16.56.1	172.16.56.2	66	IPv4	443 → 47020 [ACK] Seq=1 Ack=176 Win=65024 Len=0 TSval=46486409
14	14:55:24.284105	172.16.56.2	172.16.56.1	159	IPv4	Client Key Exchange, Change Cipher Spec, Encrypted Handshake M
15	14:55:24.284359	172.16.56.2	172.16.56.1	813	IPv4	Application Data
16	14:55:24.284639	172.16.56.1	172.16.56.2	66	IPv4	443 → 47006 [ACK] Seq=1488 Ack=1016 Win=65408 Len=0 TSval=4648
17	14:55:24.284945	172.16.56.1	172.16.56.2	117	IPv4	Change Cipher Spec, Encrypted Handshake Message

> Frame 5: 66 bytes on wire (528 bits), 66 bytes captured (528 bits)
 > Ethernet II, Src: SpeedDragonM_4b:1f:be (00:13:3b:4b:1f:be), Dst: SpeedDragonM_10:
 > Internet Protocol Version 4, Src: 172.16.56.1, Dst: 172.16.56.2
 > Transmission Control Protocol, Src Port: 443, Dst Port: 47006, Seq: 1, Ack: 176, L

0000 00 13 3b 10 9f 31 00 13 3b 4b 1f be 08 00 45 00
 0010 00 34 a6 44 40 00 40 06 cc 5b ac 10 38 01 ac 10
 0020 38 02 01 bb b7 9e 76 2c 63 92 43 1d bd 68 80 10
 0030 01 fc eb aa 00 00 01 01 08 0a 1b b5 43 56 88 44
 0040 46 04



Ejemplo en Wireshark

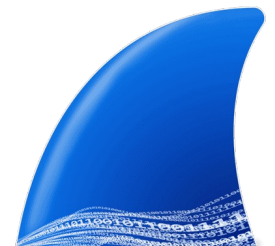


```

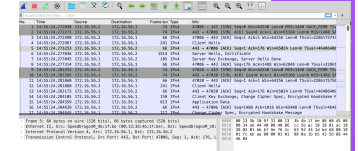
0000  00 13 3b 4b 1f be 00 13 3b 10 9f 31 08 00 45 00  ..;K...;..1.E.
0010  00 e3 d5 7e 40 00 40 06 9c 72 ac 10 38 02 ac 10  ..~@.@..r.8..
0020  38 01 b7 9e 01 bb 43 1d bc b9 76 2c 63 92 80 18  8.....C..v,c..
0030  01 f6 46 1f 00 00 01 01 08 0a 88 44 46 04 1b b5  ..F.....DF..
0040  43 55 16 03 01 00 aa 01 00 00 a6 03 03 d5 62 99  CU.....b.
0050  bf c9 97 3b eb f9 5f ad 35 50 b1 de 91 b8 e7 c7  ..;...5P.....
0060  46 85 5d cb 23 ed 39 a7 bf c7 68 e9 73 00 00 1a  F.]#9..h.s..
0070  9a 9a c0 2b c0 2f c0 2c c0 30 cc a9 cc a8 c0 13  ..+./,0.....
0080  c0 14 00 9c 00 9d 00 2f 00 35 01 00 00 63 ba ba  ...../5..c..
0090  00 00 00 0b 00 02 01 00 ff 01 00 01 00 00 12 00  .....
00a0  00 00 05 00 05 01 00 00 00 00 00 1b 00 03 02 00  .....
00b0  02 00 10 00 0b 00 09 08 68 74 74 70 2f 31 2e 31  .....http/1.1
00c0  00 0d 00 12 00 10 04 03 08 04 04 01 05 03 08 05  .....
00d0  05 01 08 06 06 01 00 17 00 00 00 23 00 00 00 0a  .....#...
00e0  00 0a 00 08 ea ea 00 1d 00 17 00 18 2a 2a 00 01  .....**..
00f0  00

```

- > Frame 4: 241 bytes on wire (1928 bits), 241 bytes captured (1928 bits)
- > Ethernet II, Src: SpeedDragonM_10:9f:31 (00:13:3b:10:9f:31), Dst: SpeedDragonM_4b:1f:be (00:13:3b:4b:1f:be)
- > Internet Protocol Version 4, Src: 172.16.56.2, Dst: 172.16.56.1
- > Transmission Control Protocol, Src Port: 47006, Dst Port: 443, Seq: 1, Ack: 1, Len: 175
- > Transport Layer Security



Ejemplo en Wireshark



- > Frame 5: 66 bytes on wire (528 bits), 66 bytes captured (528 bits)
- ▼ Ethernet II, Src: SpeedDragonM_4b:1f:be (00:13:3b:4b:1f:be), Dst: SpeedDragonM_10:
 - > Destination: SpeedDragonM_10:9f:31 (00:13:3b:10:9f:31)
 - > Source: SpeedDragonM_4b:1f:be (00:13:3b:4b:1f:be)
 - Type: IPv4 (0x0800)
 - [Stream index: 0]
- > Internet Protocol Version 4, Src: 172.16.56.1, Dst: 172.16.56.2
- > Transmission Control Protocol, Src Port: 443, Dst Port: 47006, Seq: 1, Ack: 176, L

```

0000  00 13 3b 10 9f 31 00 13 3b 4b 1f be 08 00 45 00
0010  00 34 a6 44 40 00 40 06 cc 5b ac 10 38 01 ac 10
0020  38 02 01 bb b7 9e 76 2c 63 92 43 1d bd 68 80 10
0030  01 fc eb aa 00 00 01 01 08 0a 1b b5 43 56 88 44
0040  46 04
  
```

- > Frame 5: 66 bytes on wire (528 bits), 66 bytes captured (528 bits)
- ▼ Ethernet II, Src: SpeedDragonM_4b:1f:be (00:13:3b:4b:1f:be), Dst: SpeedDragonM_10:
 - > Destination: SpeedDragonM_10:9f:31 (00:13:3b:10:9f:31)
 - > Source: SpeedDragonM_4b:1f:be (00:13:3b:4b:1f:be)
 - Type: IPv4 (0x0800)
 - [Stream index: 0]
- > Internet Protocol Version 4, Src: 172.16.56.1, Dst: 172.16.56.2
- > Transmission Control Protocol, Src Port: 443, Dst Port: 47006, Seq: 1, Ack: 176, L

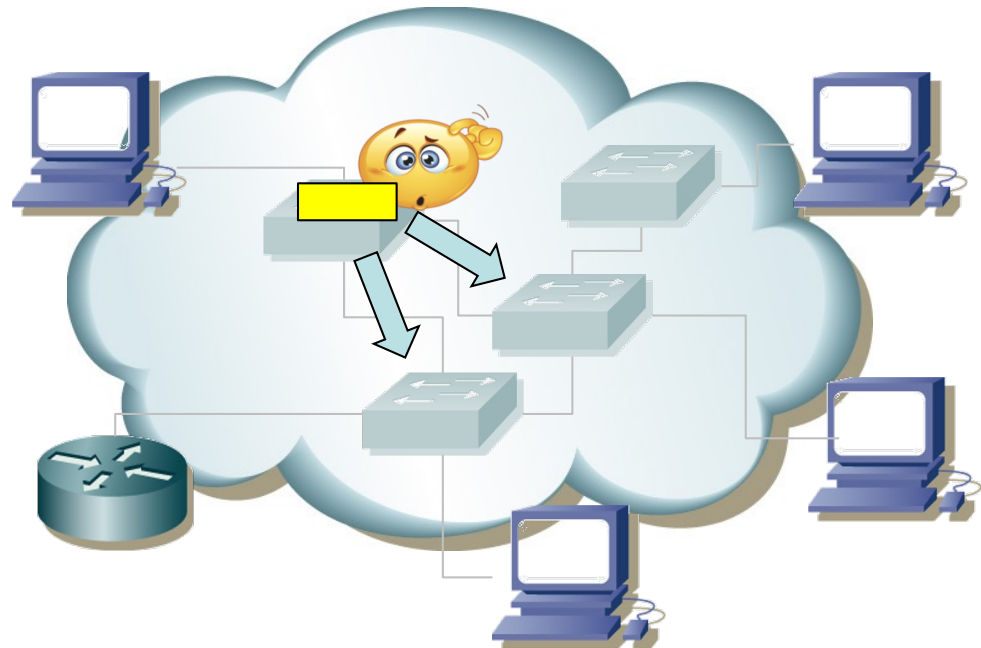
```

0000  00 13 3b 10 9f 31 00 13 3b 4b 1f be 08 00 45 00
0010  00 34 a6 44 40 00 40 06 cc 5b ac 10 38 01 ac 10
0020  38 02 01 bb b7 9e 76 2c 63 92 43 1d bd 68 80 10
0030  01 fc eb aa 00 00 01 01 08 0a 1b b5 43 56 88 44
0040  46 04
  
```

Control de acceso al medio

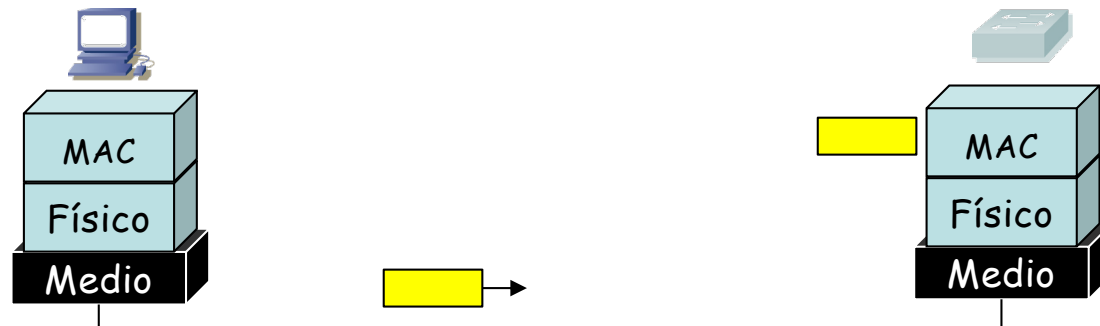
El problema

- ¿Puede transmitir la trama cuando quiera?



MAC

- ¿Cuándo se puede enviar una trama? (“Access Control”)
- En enlace Ethernet no permite enviar más de una trama a la vez
- Deben ir una tras otra con una separación mínima (IFG = Inter Frame Gap)
- Hoy en día la mayoría de los enlaces Ethernet soportan full-dúplex
- Eso quiere decir que sí puede haber tramas simultáneamente, si son en distinto sentido del enlace
- Un enlace puede también funcionar en modo half-dúplex
- En ese caso el problema es de coordinación entre los dos extremos para no enviar a la vez
- Veremos este problema más adelante en la asignatura
- Va a depender de cuánto tiempo nos lleve transmitir una trama y que llegue al otro extremo, lo cual también estudiaremos



MAC

- Half-dúplex es el funcionamiento de la Ethernet tradicional (veremos por qué)
- Pero hoy en día lo normal es que todos los enlaces sean full-duplex
- ¿Ha perdido relevancia el problema del acceso al medio al desaparecer el half-duplex?
- WiFi es half duplex

