

Spanning Tree Protocol

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

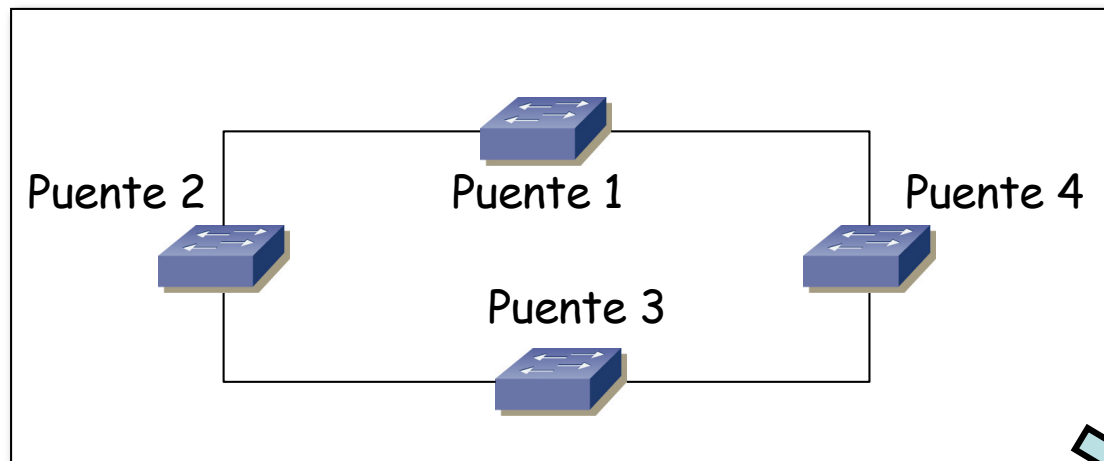
Grado en Ingeniería en Tecnologías de
Telecomunicación, 3º

Bucles en LANs con puentes

Spanning-Tree Protocol

Spanning-Tree Protocol (STP)

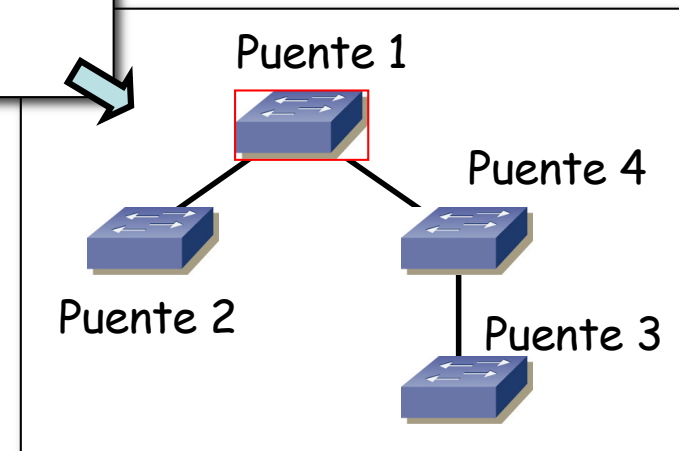
- Calcula una topología libre de ciclos
- A partir del grafo de la topología crea un árbol
- ¿Cómo? Seleccionan un puente como “raíz” y desde él calculan un árbol
- Bloquean puertos de enlaces que no están en el árbol



Radia Perlman

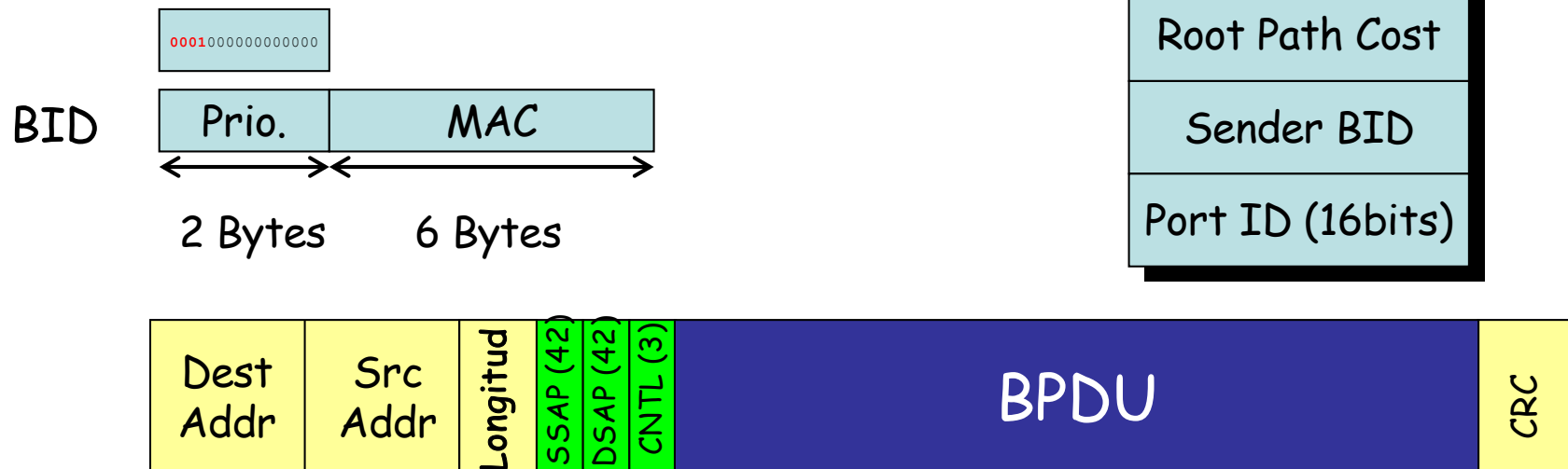


802.1D



STP: BPDUs

- Bridge Protocol Data Units
- Enviadas periódicamente por los puentes, por todos sus puertos
- Destino 01:80:C2:00:00:00 (Bridge Group Address)
- No son reenviadas
- BID = Bridge ID = { Prioridad, MAC }
- Prioridad (default: 32768) en múltiplos de 4096
- En la BPDUs se anuncia el coste que este switch cree tener hasta el puente raíz



STP: BPDUs

No.	Time	Source	Destination	Total L	Source Port	Request Method	Status Code	Info
1	1193234155...	Cisco_87:85:...	Spanning-tree...					Conf. Root
2	1193234157...	Cisco_87:85:...	Spanning-tree...					Conf. Root

> Frame 1: 60 bytes on wire (480 bits), 60 bytes captured (480 bits)
 > IEEE 802.3 Ethernet
 > Logical-Link Control
 > Spanning Tree Protocol

Protocol Identifier: Spanning Tree Protocol (0x0000)
 Protocol Version Identifier: Spanning Tree (0)
 BPDU Type: Configuration (0x00)
 > BPDU flags: 0x00
 > Root Identifier: 32768 / 100 / 00:1c:0e:87:78:00
 Root Path Cost: 4
 > Bridge Identifier: 32768 / 100 / 00:1c:0e:87:85:00
 Port identifier: 0x8004
 Message Age: 1
 Max Age: 20
 Hello Time: 2
 Forward Delay: 15

Root BID
 Root Path Cost
 Sender BID
 Port ID (16bits)

0000	01 80 c2 00 00 00 00 1c 0e 87 85 04 00 26 42 42	&BB
0010	03 00 00 00 00 00 80 64 00 1c 0e 87 78 00 00 00	d....x...
0020	00 04 80 64 00 1c 0e 87 85 00 80 04 01 00 14 00	...d.....
0030	02 00 0f 00 00 00 00 00 00 00 00 00	

Spanning Tree Protocol (stp), 35 bytes

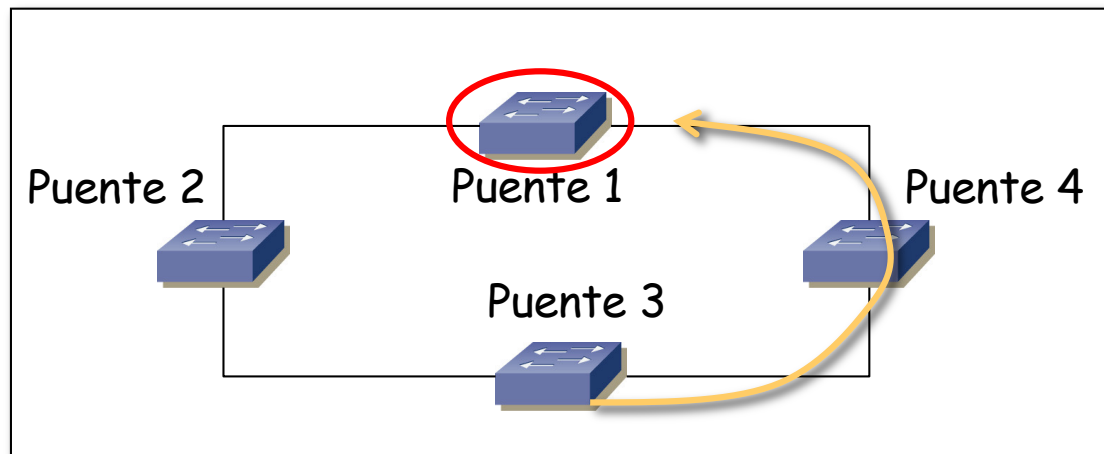
Packets: 96 · Displayed: 96 (100.0%)

Profile: Default



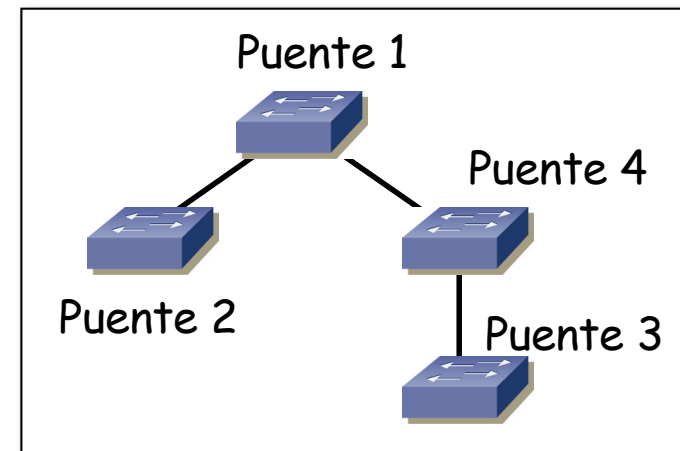
STP: BPDUs

- Se pueden “comparar” entre sí y decidir si una BPDU recibida por un puerto es “mejor” que otra
- “Mejor” en el sentido de “mejor” camino a la raíz
- Para ello cada enlace tendrá un coste y se suman
- El coste de un enlace se configura por defecto en función de su velocidad pero **debe ser configurable**



Dos detalles importantes

- Los conmutadores siguen enviando BPDUs tras calcular árbol
 - Un conmutador no tiene forma de saber que se ha alcanzado una topología estable
 - Seguir enviando y aceptando BPDUs permite recalcular el árbol ante fallos
- El plano de datos del conmutador no cambia
 - Es decir, los conmutadores siguen reenviando los paquetes de usuario en función de sus tablas
 - Y siguen aprendiendo igual
 - Simplemente algunos puertos descartan las tramas que reciben y no se reenvían tramas de usuario por ellos
 - Para decidir por dónde va una trama necesitamos saber qué puertos están bloqueados pero por lo demás sigue la misma lógica de siempre

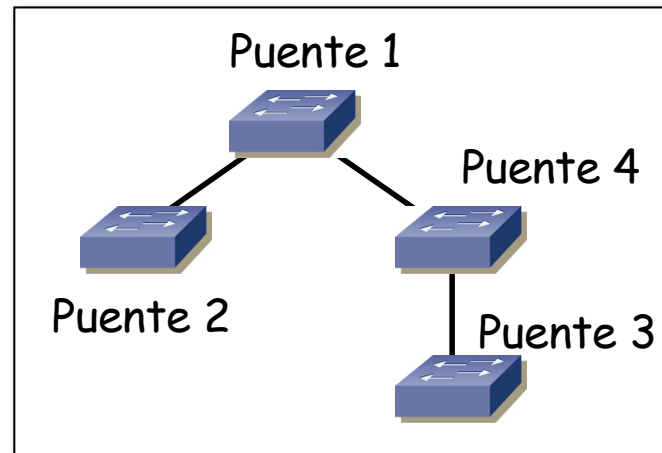


STP/RSTP: Mecanismos

Root bridge

Mecanismos

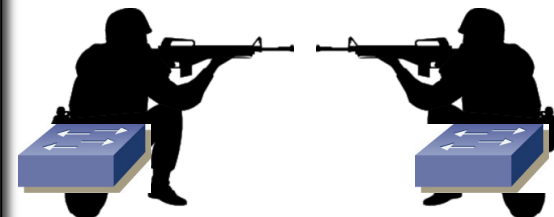
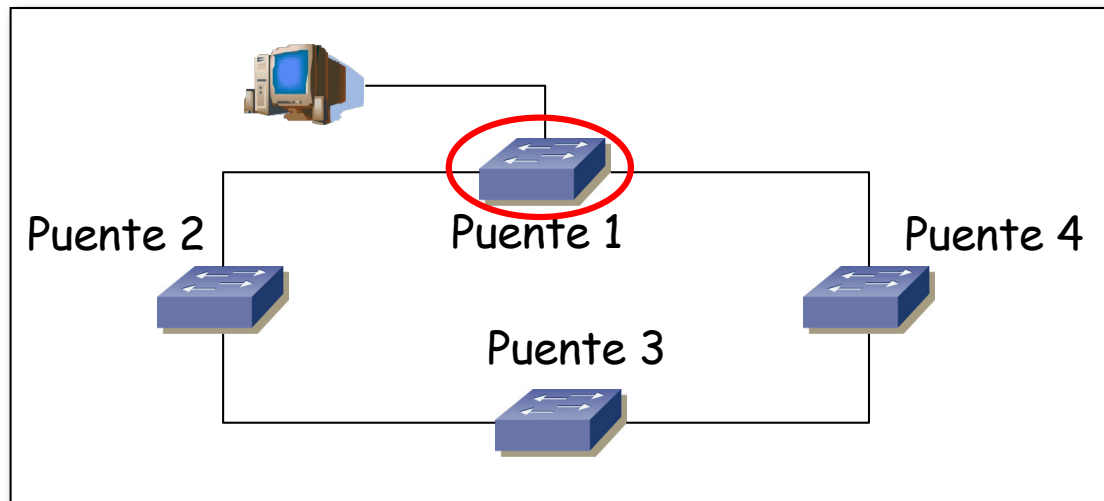
- Vamos a intentar entender cómo se calcula el árbol
- No nos interesa el “transitorio” sino solamente el estado final
- El mecanismo es básicamente *distance-vector* (Bellman-Ford distribuido)



STP: Root Bridge

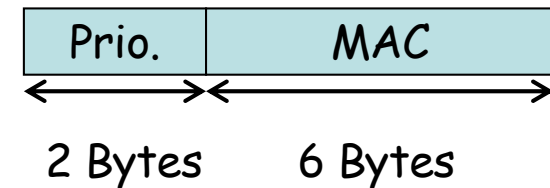
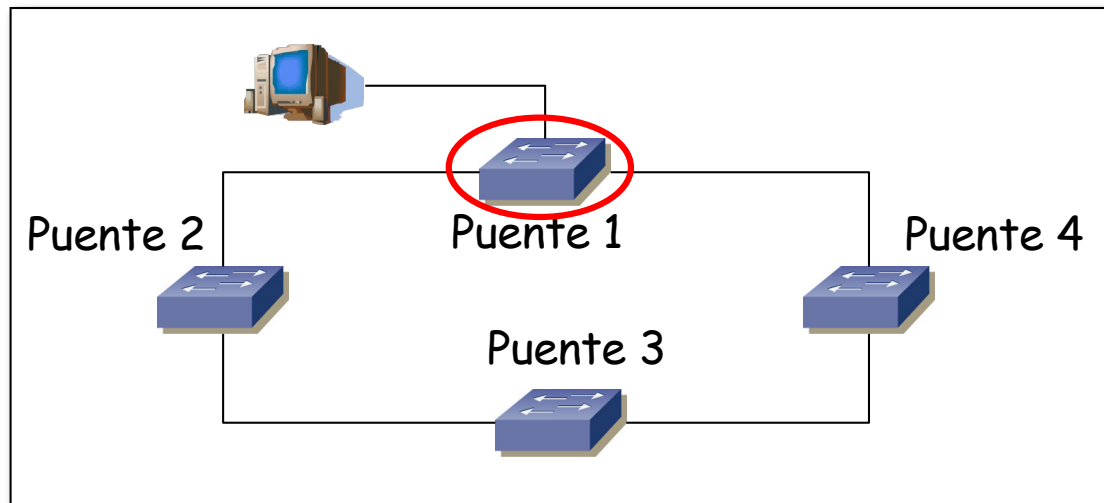
Selección de un *Root Bridge* (Root War !!!)

- Raíz para el árbol
- No es un primer paso sino que para cualquier BPDU que se recibe se decide si anuncia mejor root
- A partir de un valor de prioridad y una MAC del puente
 - Vienen en las BPDU
 - Puente de prioridad más baja (def. 0x8000 = 32768)
 - MAC más baja en caso de empate



STP: Root Bridge

- Por defecto todos los puentes la misma prioridad
- Gana el de dirección MAC más baja
- Primeros 3 bytes de la MAC son el OUI
- ¡ Luego el ganador depende del fabricante !
- Cuidado pues puede ser el conmutador más lento
- Selección manual con el campo de prioridad



Path cost

STP: Path Cost

- Asociado a cada LAN; según su velocidad o **administrativamente**
- Se va agregando en un camino creando el *Root Path Cost*
- En un switch se calcula a partir de los anuncios recibidos en cada puerto, sumando el coste del puerto por el que han llegado
- 802.1D-1998:

Table 8-5—Path Cost Parameter Values

Parameter	Link Speed	Recommended value	Recommended range	Range
Path Cost	4 Mb/s	250	100–1000	1–65 535
Path Cost	10 Mb/s	100	50–600	1–65 535
Path Cost	16 Mb/s	62	40–400	1–65 535
Path Cost	100 Mb/s	19	10–60	1–65 535
Path Cost	1 Gb/s	4	3–10	1–65 535
Path Cost	10 Gb/s	2	1–5	1–65 535

- ¿Y si tuviéramos un enlace de 2x10Gbps? ¿Coste 1?
- ¿Y si tuviéramos un enlace de 4x10Gbps?

STP: Path Cost

- Estos valores recomendados cambian en 802.1t
- 802.1D-2004 (desde 802.1t-2001):
 - Recomendado $2 \times 10^7 / \text{Link_Speed_en_Mbps}$
 - Podemos acumular al menos 20 saltos del peor coste sin exceder el máximo de un contador de 32bits

Table 17-3—Port Path Cost values

Link Speed	Recommended value	Recommended range	Range
<=100 Kb/s	200 000 000 [*]	20 000 000–200 000 000	1–200 000 000
1 Mb/s	20 000 000 ^a	2 000 000–200 000 000	1–200 000 000
10 Mb/s	2 000 000 ^a	200 000–20 000 000	1–200 000 000
100 Mb/s	200 000 ^a	20 000–2 000 000	1–200 000 000
1 Gb/s	20 000	2 000–200 000	1–200 000 000
10 Gb/s	2 000	200–20 000	1–200 000 000
100 Gb/s	200	20–2 000	1–200 000 000
1 Tb/s	20	2–200	1–200 000 000
10 Tb/s	2	1–20	1–200 000 000

^{*}Bridges conformant to IEEE Std 802.1D, 1998 Edition, i.e., that support only 16-bit values for Path Cost, should use 65 535 as the Path Cost for these link speeds when used in conjunction with Bridges that support 32-bit Path Cost values.