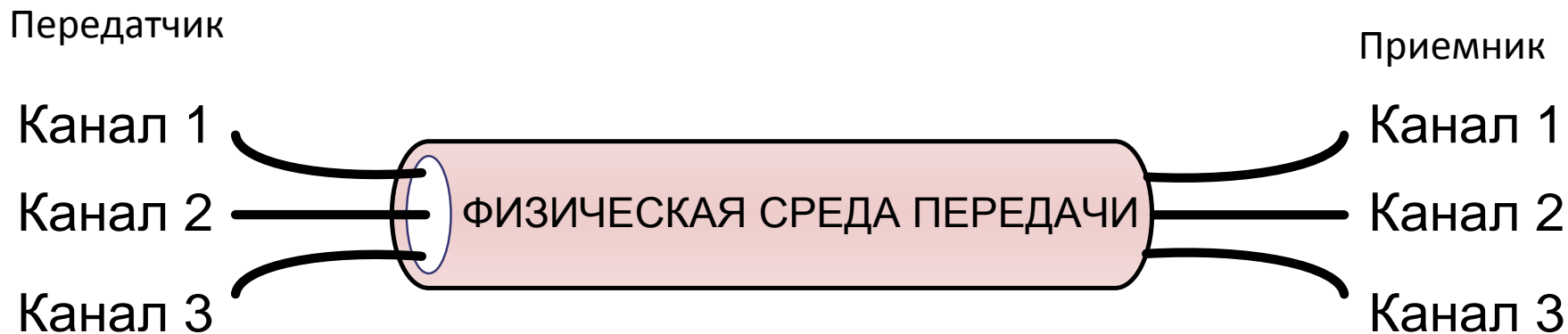


КАНАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ СЕТЕЙ ЭВМ И ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ



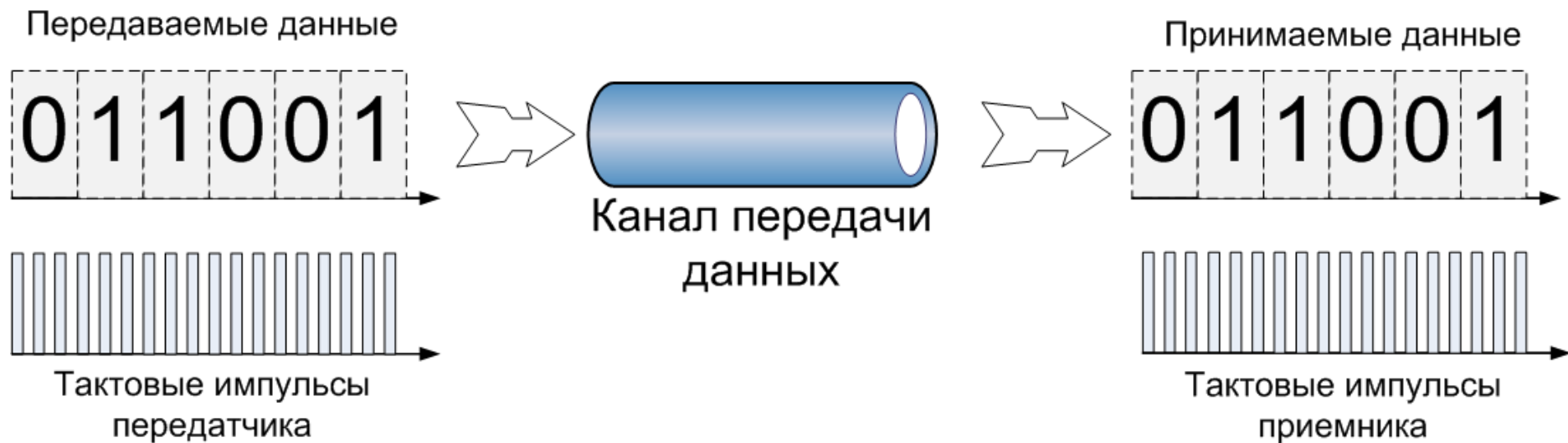
Требуется обеспечить передачу данных от источника(ов)
к приемнику(ам), т.е. сформировать между ними
КАНАЛ(Ы) ПЕРЕДАЧИ.



- **Однонаправленный (simplex) канал** – передача данных осуществляется в одну сторону (от источника к приемнику);
- **Разделяемый (half-duplex)** – источник и приемник по очереди меняются местами;
- **Двунаправленный (full-duplex)** – данные могут одновременно передаваться от источника к приемнику и от приемника к источнику*.

*) По сути, двунаправленный режим работы реализуется путем организации двух параллельных однонаправленных каналов.

Проблема 1. Синхронизация приемника и передатчика



Действия передатчика и приемника определяются генератором тактовой частоты.
Идеального совпадения частот у двух генераторов НЕ БЫВАЕТ.

Проблема 1. Синхронизация приемника и передатчика (продолжение)



Задача – обеспечить гарантированную передачу последовательности бит заданной длины.

Проблема 1. Синхронизация приемника и передатчика (продолжение)

Способ решения 1 – Асинхронная передача.

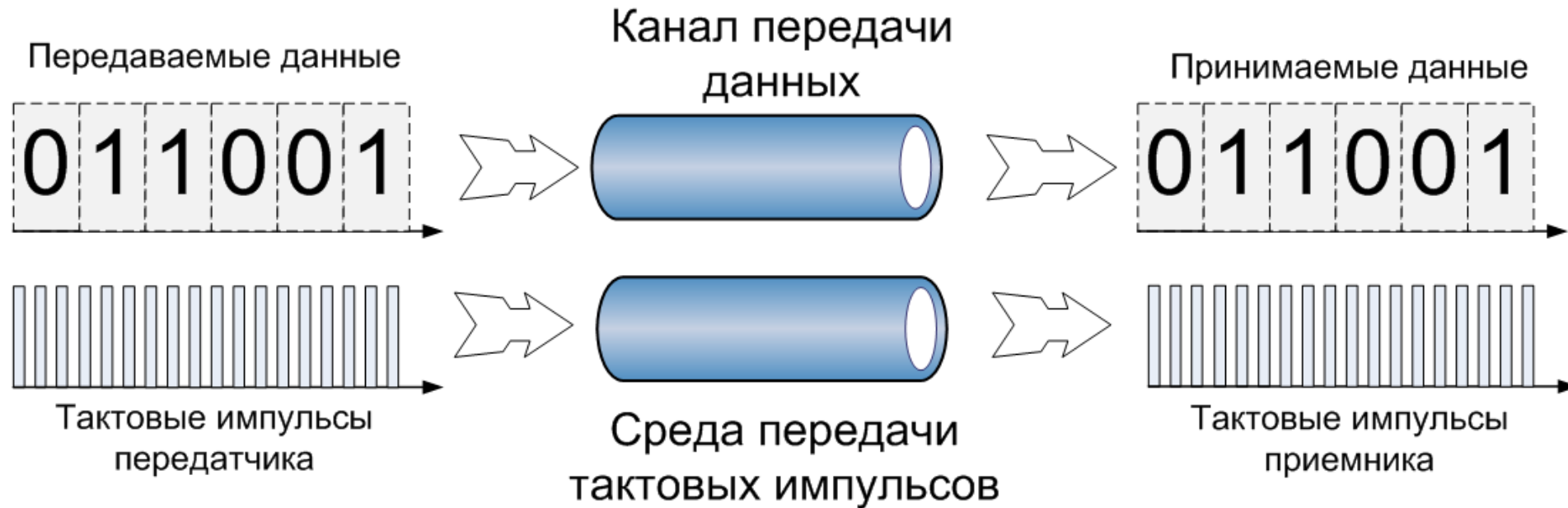


Проблемы:

- Время передачи данных увеличивается (за счет синхронизации).
- Необходимо обеспечить механизм гарантированного определения синхронизирующих бит.
- Данные обычно передаются по 7 или 8 разрядов (байтами)

Проблема 1. Синхронизация приемника и передатчика (продолжение)

Способ решения 2 – Использовать приемником и передатчиком один генератор тактовых импульсов.

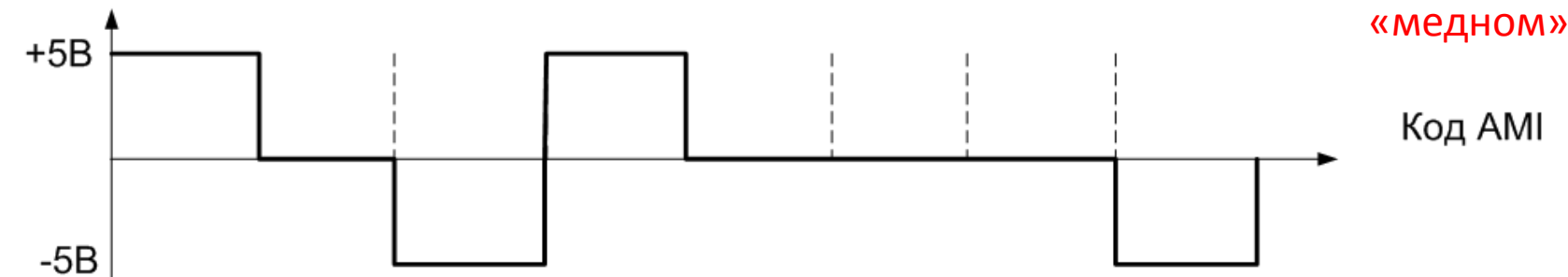
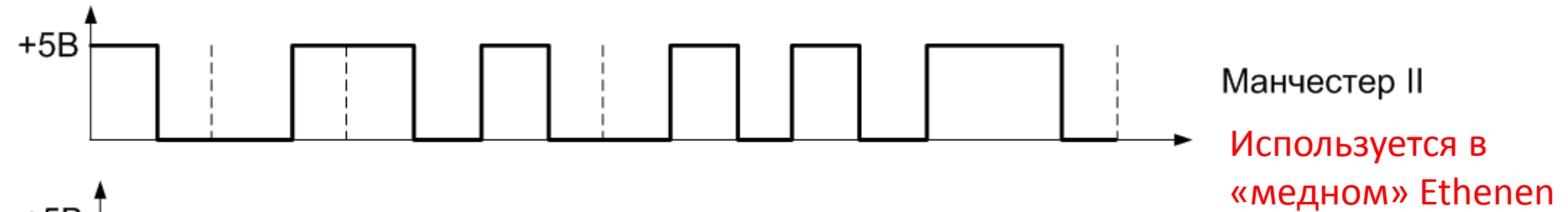
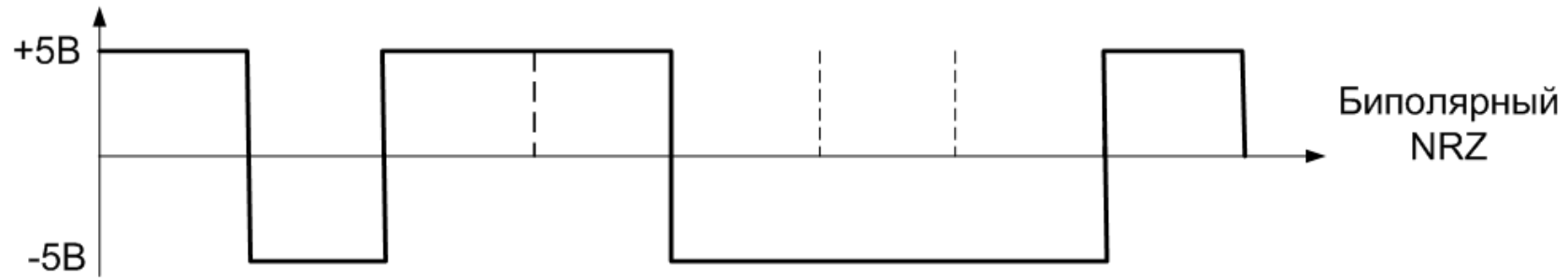


Ограничения связаны с тем, что передача тактовых импульсов должна быть гарантированной.

- Ограничения по длине среды передачи импульсов.

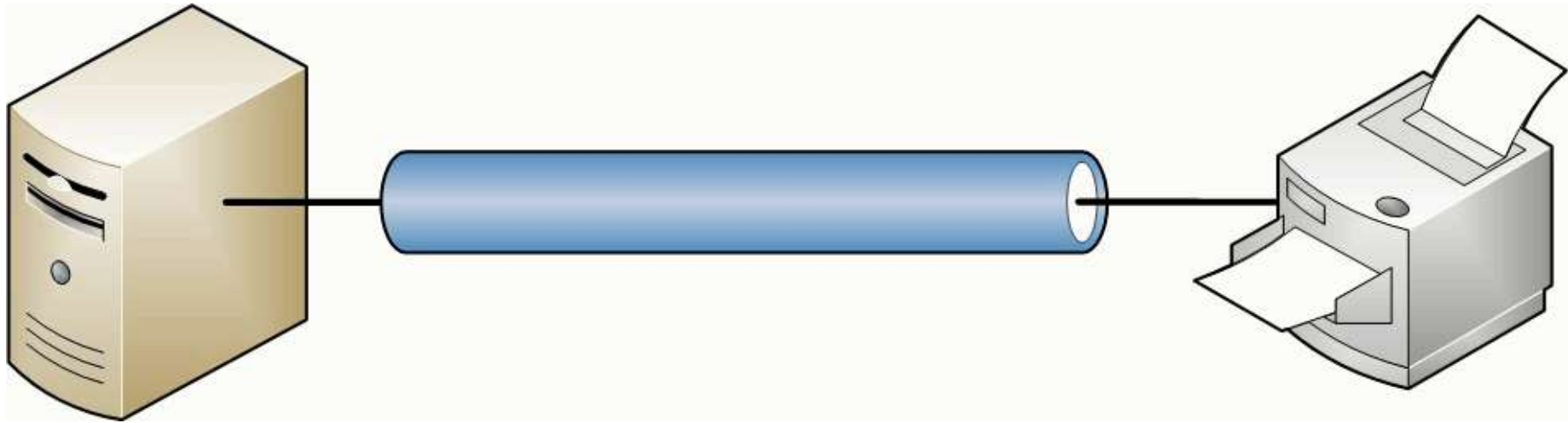
Проблема 1. Синхронизация приемника и передатчика (продолжение)

Способ решения 3 – Интеграция синхронизирующей информации в сигнал.



Проблема 2. Управление потоком информации

Процесс передачи информации предполагает, что приемник готов её принять.



Время на обработку принятого кадра в принимающем устройстве может быть значительно больше времени, требующегося для передачи следующего кадра.

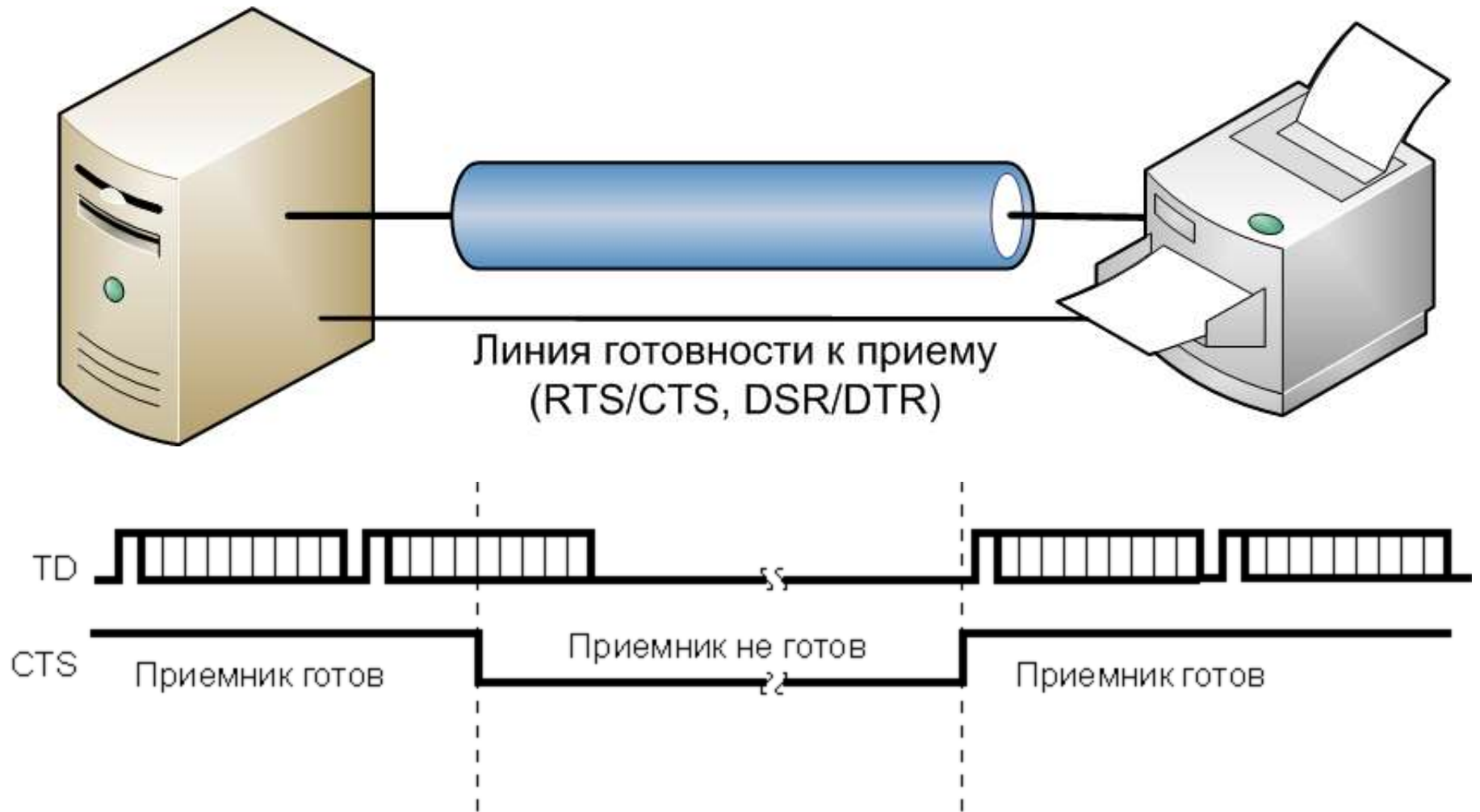
В результате, следующий передающийся кадр будет теряться, т.к. принимающее устройство не будет готово его принять, а передающее устройство ничего об этом не знает.

Управление потоком – возможность принимающей стороны ограничить объем или скорость передачи данных по каналу связи.



Проблема 2. Управление потоком информации

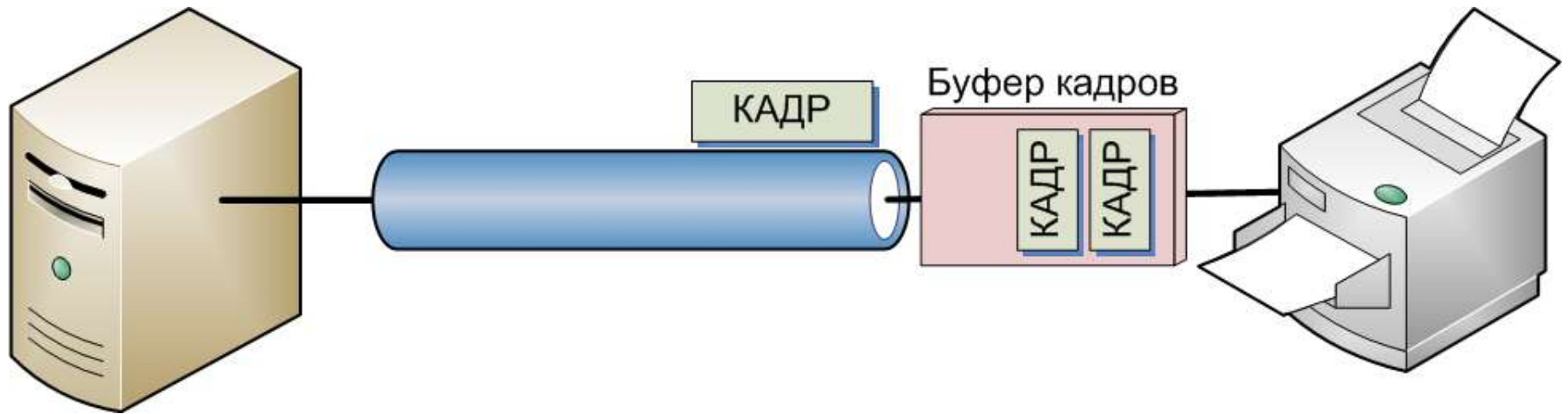
Способ решения проблемы 1 – Аппаратное управление потоком.



Очередной кадр передается только при наличии сигнала о готовности к приему.

Проблема 2. Управление потоком информации

Способ решения проблемы 2 – Организация в принимающем устройстве буфера для входящих сообщений.



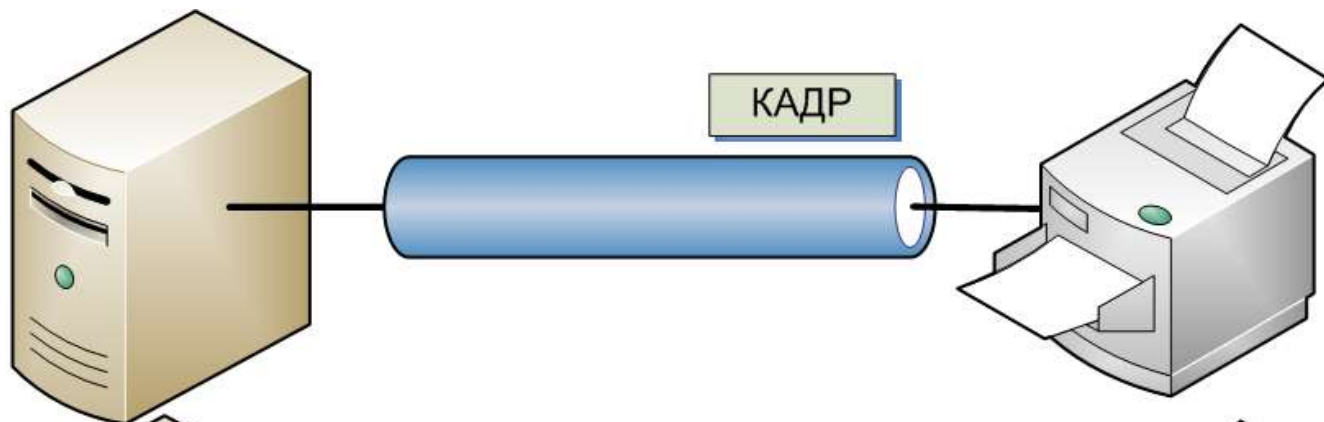
Проблема решена частично: необходимо обеспечить такую длину буфера, чтобы обеспечить гарантированный прием данных при любой продолжительности обработки кадра.

Из-за технических ограничений буфер бесконечной длины организовать нельзя 😊.

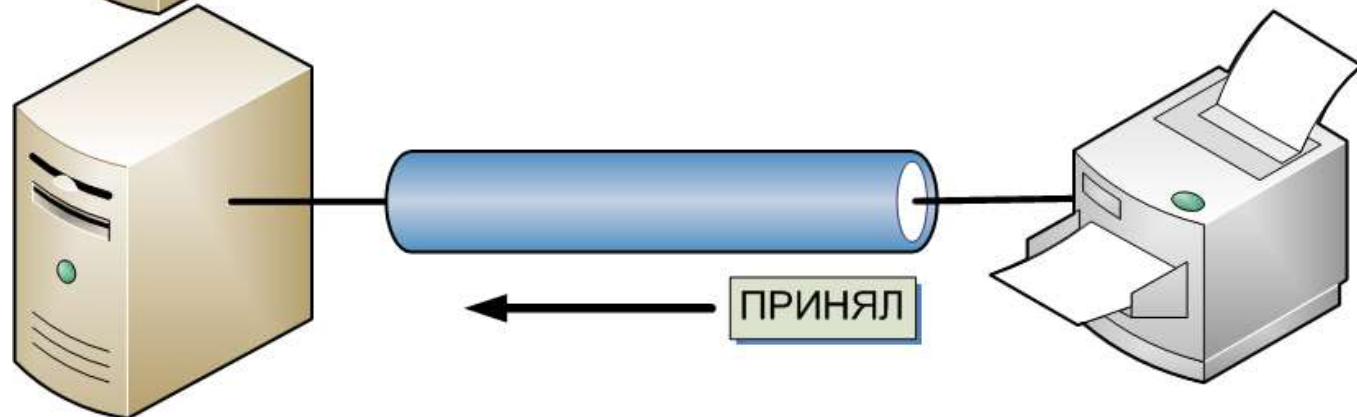
Проблема 2. Управление потоком информации

Способ решения проблемы 3 – Режим «Остановка» – «Ожидание».

Шаг 1. Передается кадр с данными



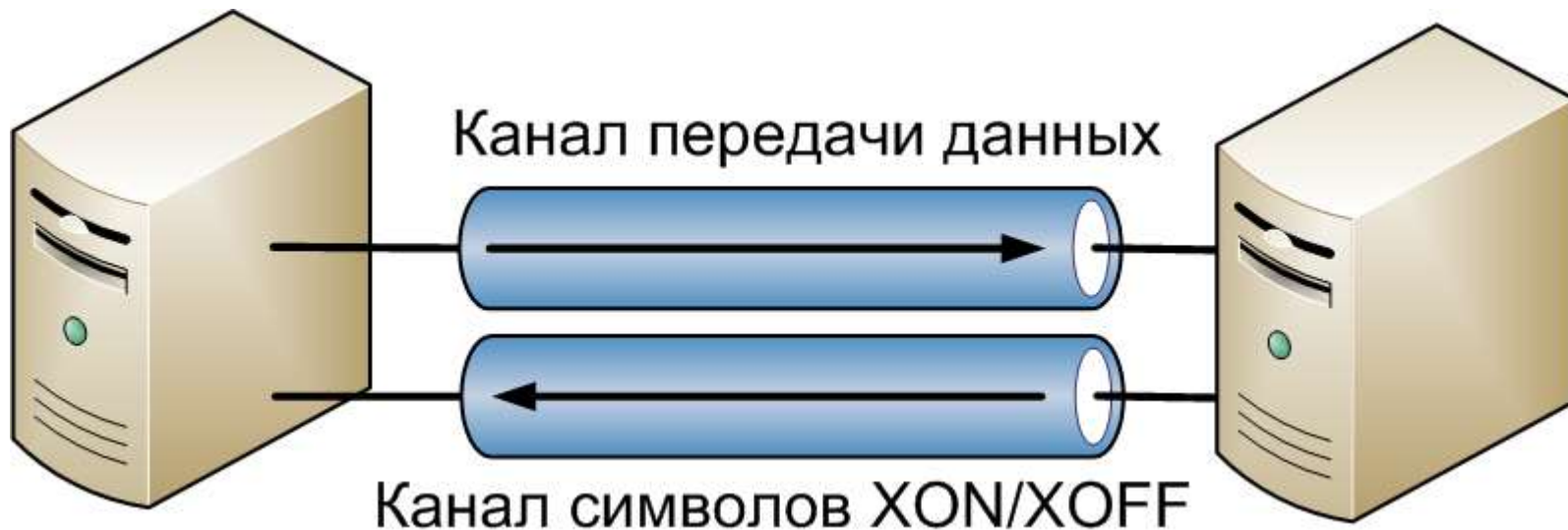
Шаг 2. Принимающая сторона присылает подтверждение приема



Эффективность использования канала передачи данных невысокая.

Проблема 2. Управление потоком информации

Способ решения проблемы 4 – Режим XON/XOFF



- Разновидность режима «Остановка»-«Ожидание» при наличии двунаправленного канала передачи данных.
- В принимающем устройстве необходимо наличие буфера и предсказательной отправки символа XOFF.
- XON = 11h, XOFF = 12h.

Проблема 2. Управление потоком информации

Способ решения проблемы 5 – Режим «скользящего окна»

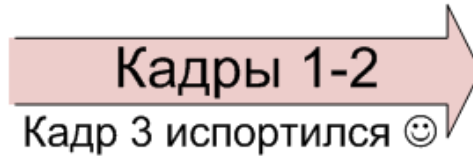
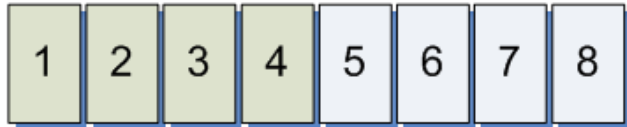


- Комбинирует достоинства режима «остановка» – «ожидание» и ХОН/ХОФФ.
- Кадры нумеруются (номер указывается в специальном поле кадра).
- Допускает запрос на повторную передачу кадра (кадров).

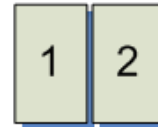
Проблема 2. Управление потоком информации

Способ решения проблемы 5 – Режим «скользящего окна» (продолжение)

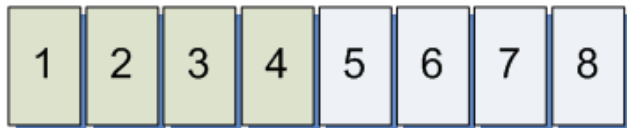
Буфер передающего устройства



Буфер принимающего устройства



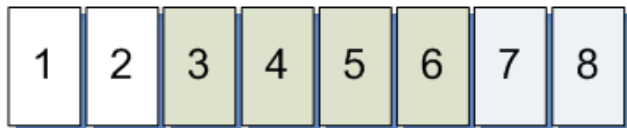
Буфер передающего устройства



Буфер принимающего устройства



Буфер передающего устройства



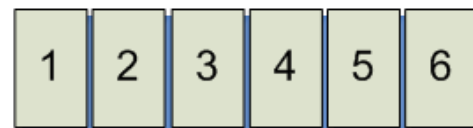
Буфер принимающего устройства



Буфер передающего устройства



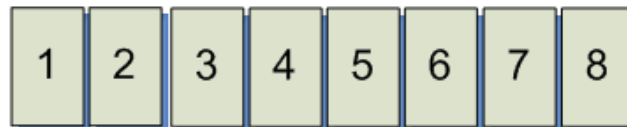
Буфер принимающего устройства



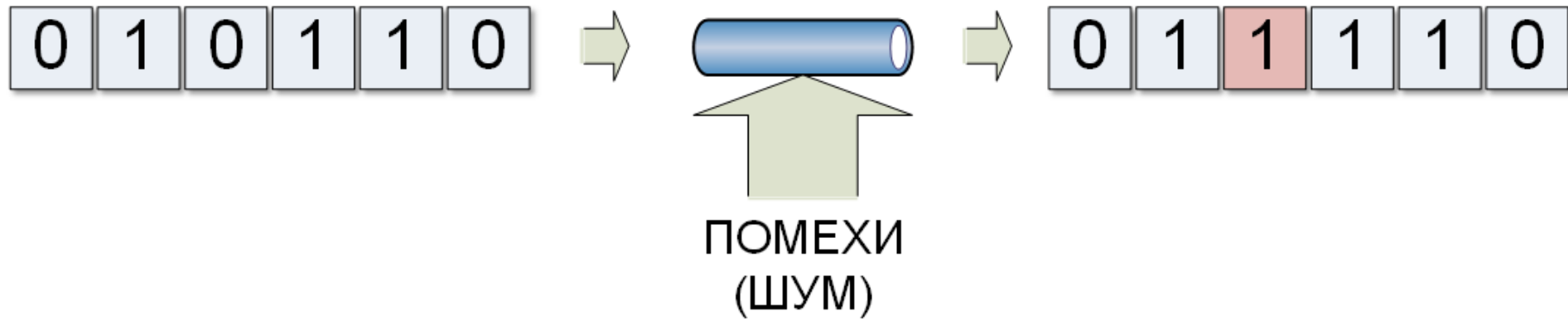
Буфер передающего устройства



Буфер принимающего устройства



Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений



- Идеальных каналов связи не существует
- При передаче данные могут искажаться
- Необходимо на стороне приемника убедиться, что данные получены без искажения
- При необходимости данные следует запросить повторно

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Общий подход к решению проблемы – формирование контрольной суммы кадра

Суть методов определения ошибок при передаче кадров – формирование и передача дополнительных полей, содержащих информацию о передаваемых данных.

Дополнительные поля называются **контрольной последовательностью** или **контрольной суммой** кадра (FCS, Frame Check Sequence)

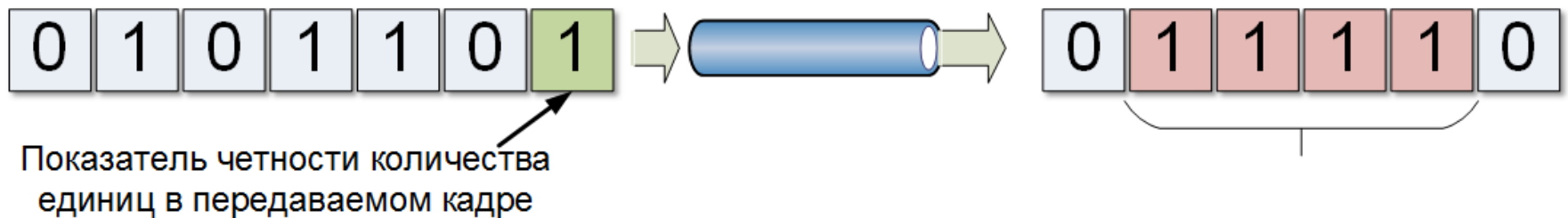


Неудобство – появление служебной информации (накладных расходов).

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 1. Контроль по паритету

Функция контрольной суммы по паритету $= x_1 \otimes x_2 \dots \otimes x_n$,
где \otimes - сложение по модулю 2.



Метод контроля четности количества единиц в передаваемом кадре:

- Позволяет определить факт единичного (или нечетного) изменения количества разрядов в кадре
- Используется для передачи небольших кадров (RS-232, например).
- Известна модификация метода – матричный паритет

Видео про двоичную арифметику (отвлечемся 😊)

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC)

Функция контрольной суммы -

деление двух чисел по модулю 2 без учета переносов разрядов.

```
001100010011001000110011001101000011
010100110110001101110011100000111001
```

CRC32 =

```
11001011111101000011100100100110
```

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение

Сложение с переносом

$$\begin{array}{r} 11001010 = 202 \\ + 10011011 = 155 \\ \hline 101100101 = 357 \end{array}$$

Сложение без переноса

$$\begin{array}{r} 11001010 = 202 \\ + 10011011 = 155 \\ \hline 01010001 = 81 \end{array}$$

Результат – операция XOR.

Вычитание с переносом

$$\begin{array}{r} 11001010 = 202 \\ - 10011011 = 155 \\ \hline 00101111 = 47 \end{array}$$

Вычитание без переноса

$$\begin{array}{r} 11001010 = 202 \\ - 10011011 = 155 \\ \hline 01010001 = 81 \end{array}$$

Результат – операция XOR.

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение

```
      1100001010
-----
10011 ) 11010110110000
  10011.....
-----
    10011.....
    10011.....
-----
      00001.....
      00000.....
-----
      00010.....
      00000.....
-----
      00101.....
      00000.....
-----
      01011....
      00000....
-----
      10110...
      10011...
-----
      01010..
      00000..
-----
      10100.
      10011.
-----
      1110
```

Остаток

```
      x 1101
        1011
        ----
          + 1101
          + 1101.
          + 0000..
          1101...
          -----
          11111111
```

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение

В регистр загружается начальное значение

Сообщение выстраивается в заданном порядке и дополняется нулями в количестве W (длина остатка)

Пока (есть необработанные биты в сообщении)

Регистр сдвигается (алгоритмически) на 1 разряд влево

Очередной бит последовательности помещается в младший разряд регистра

Если (в старшем разряде регистра до сдвига была 1) Тогда

Регистр = Регистр XOR Полином-делитель

КонецЕсли

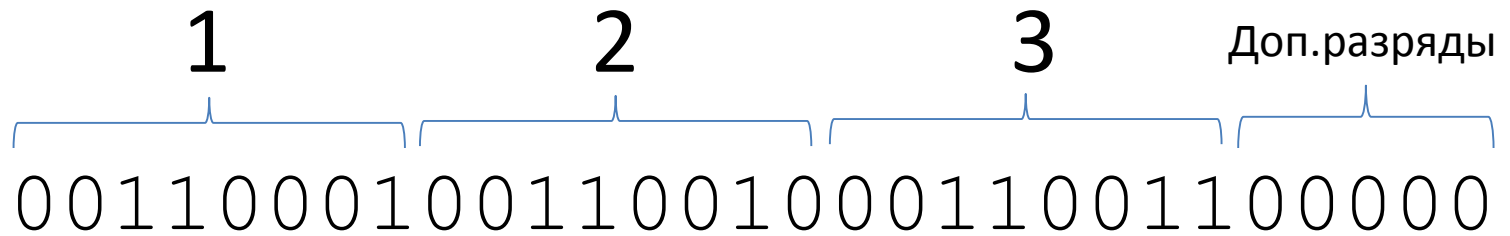
КонецЦикла

Остаток от деления выстраивается в заданном порядке

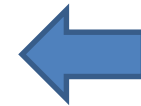
Остаток от деления суммируется с заданным значением

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение

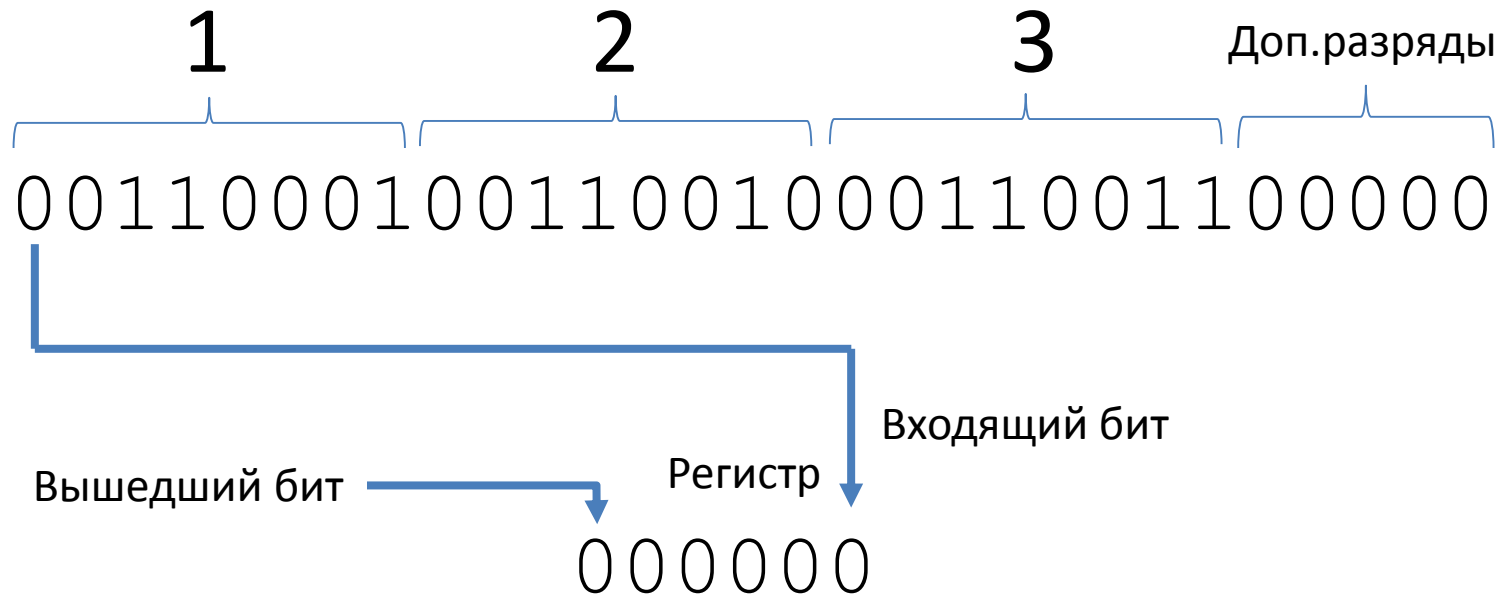


Регистр
00000

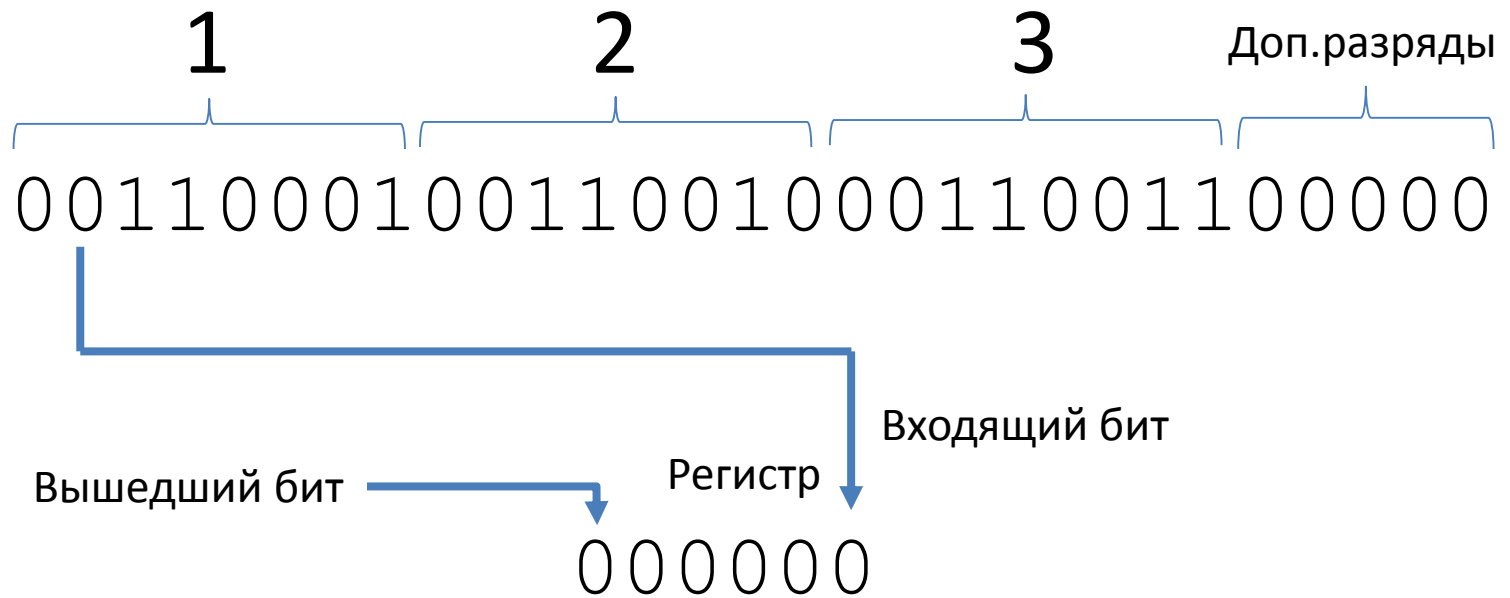


Регистр,
в котором будет
храниться
результат
вычисления
остатка

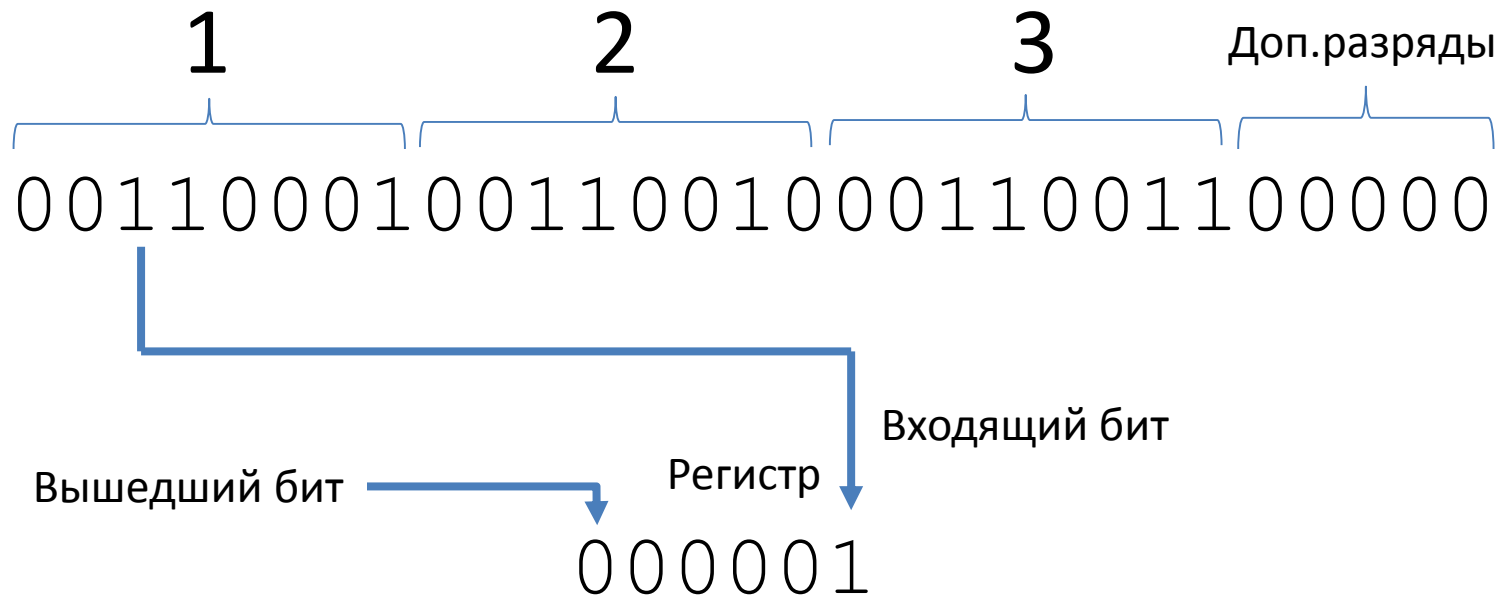
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



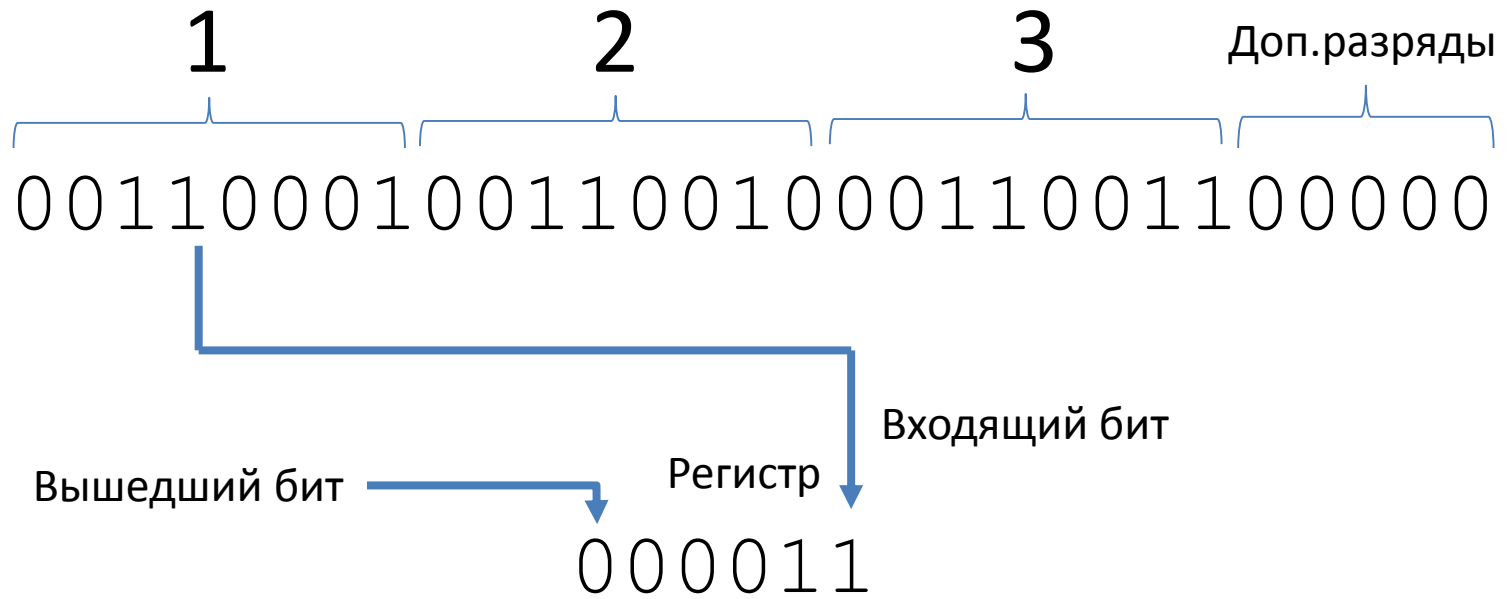
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



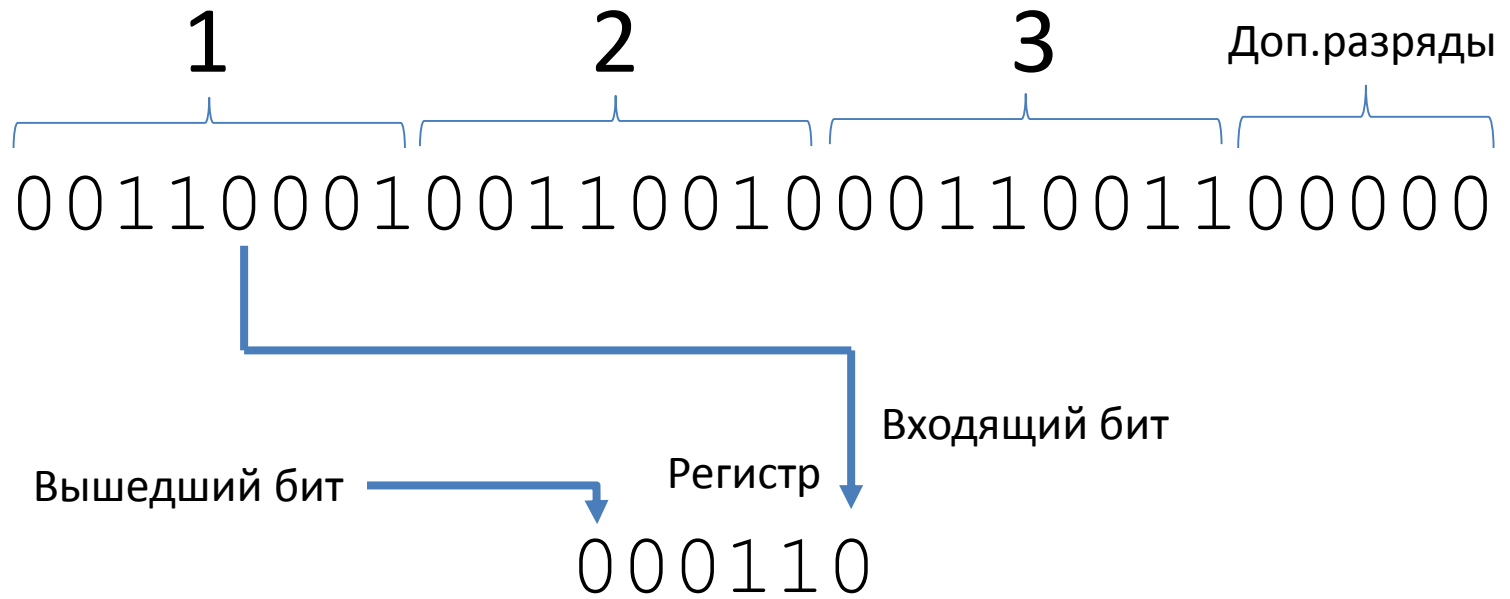
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



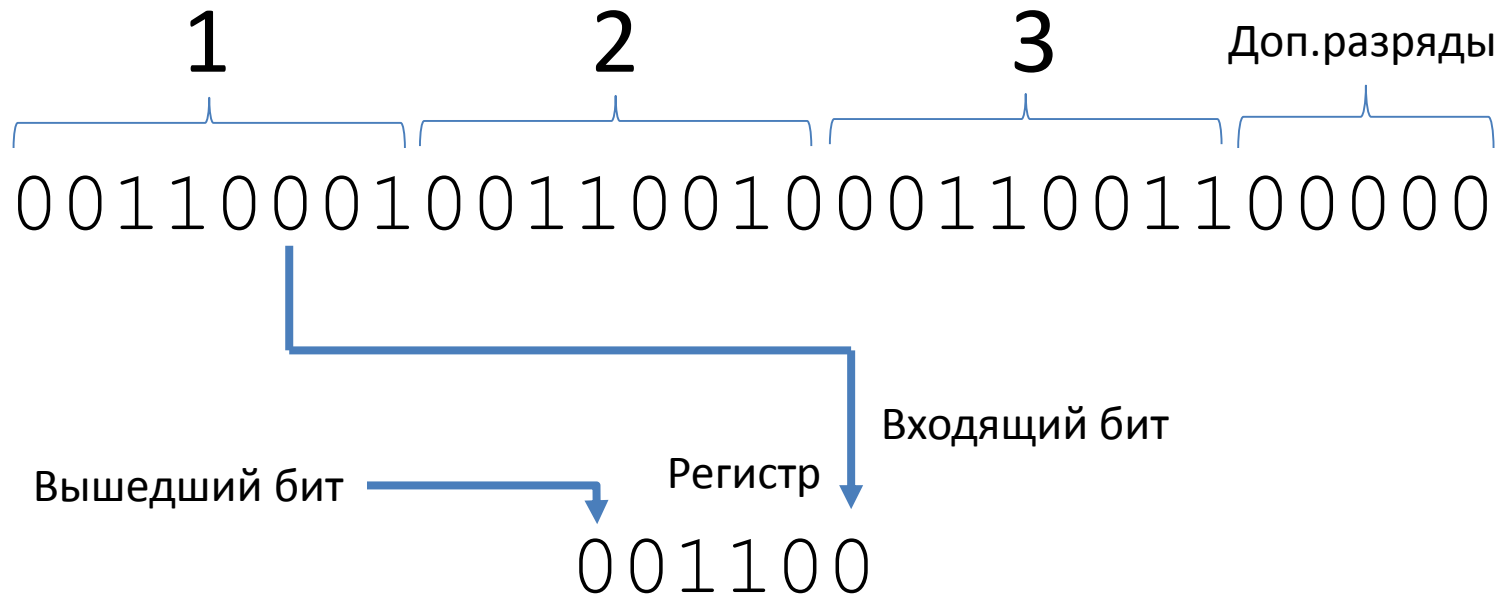
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



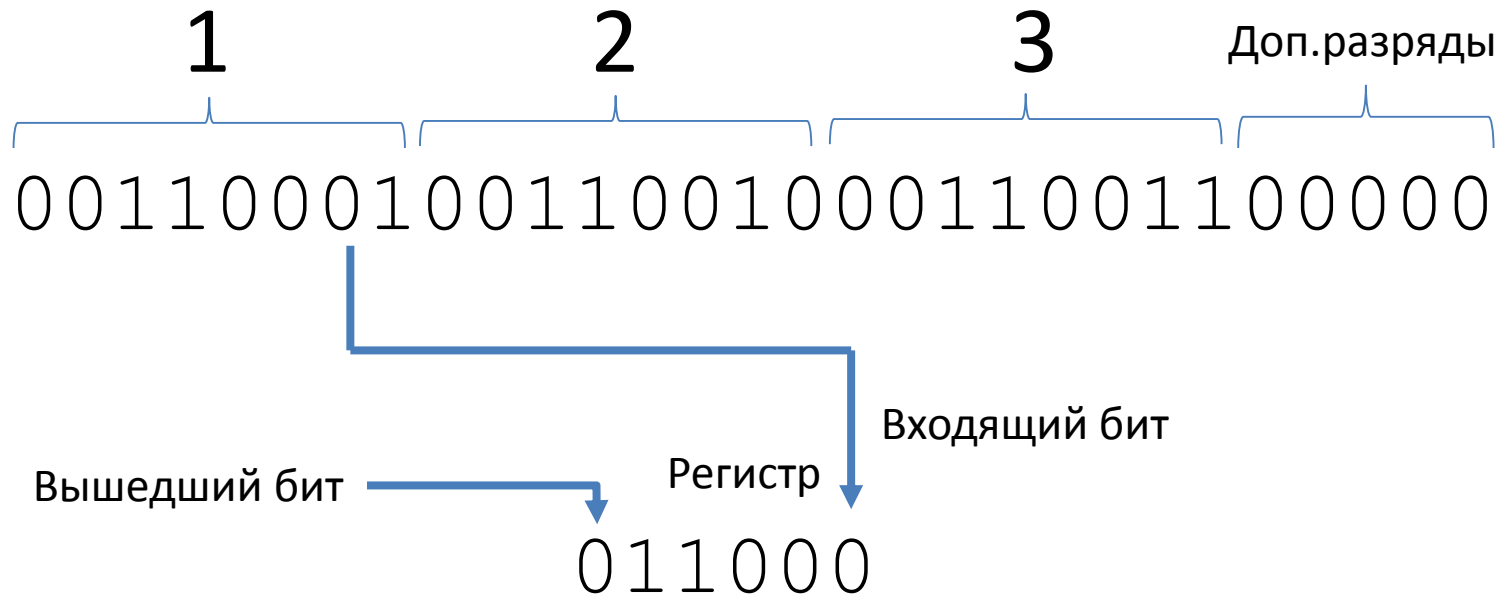
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



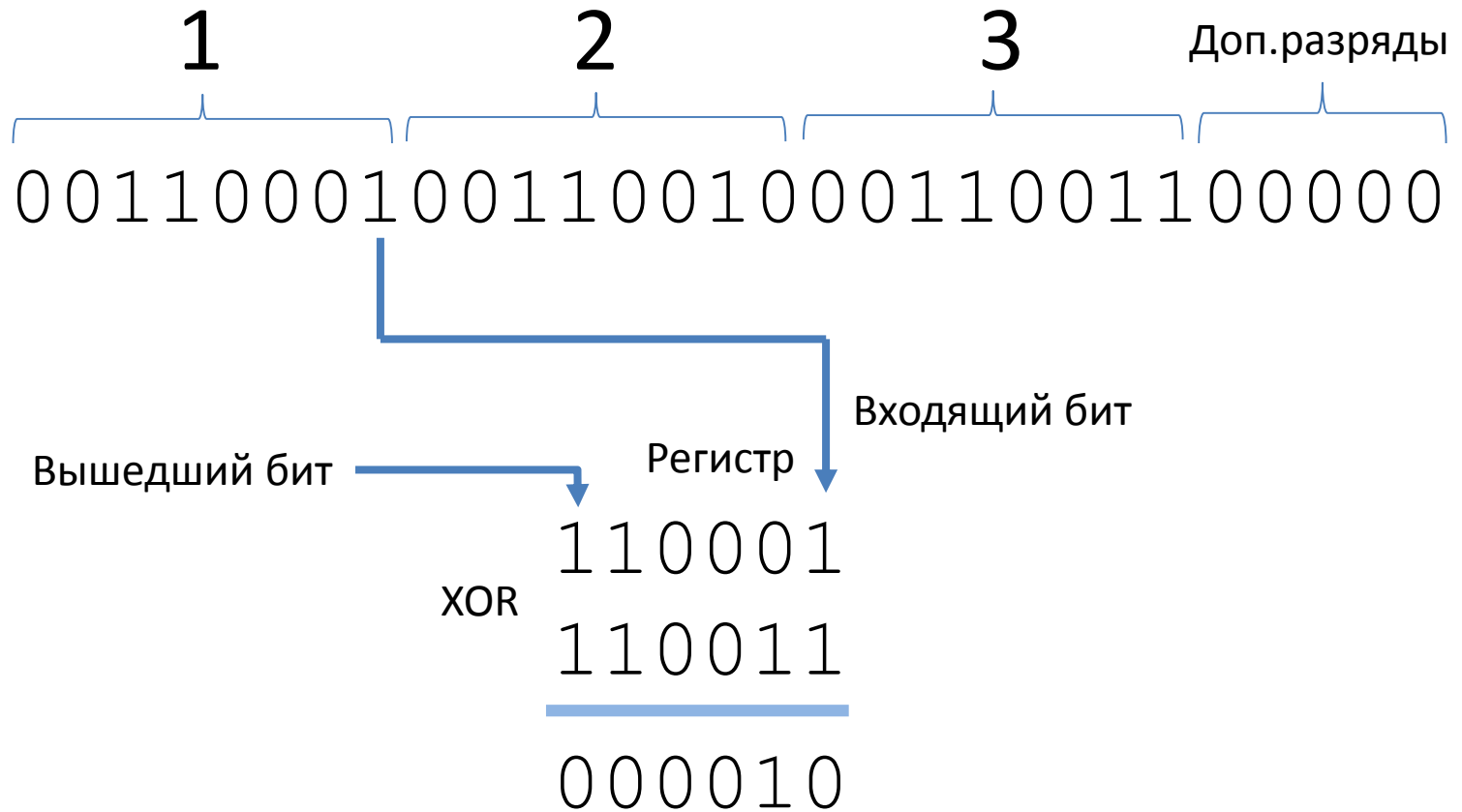
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



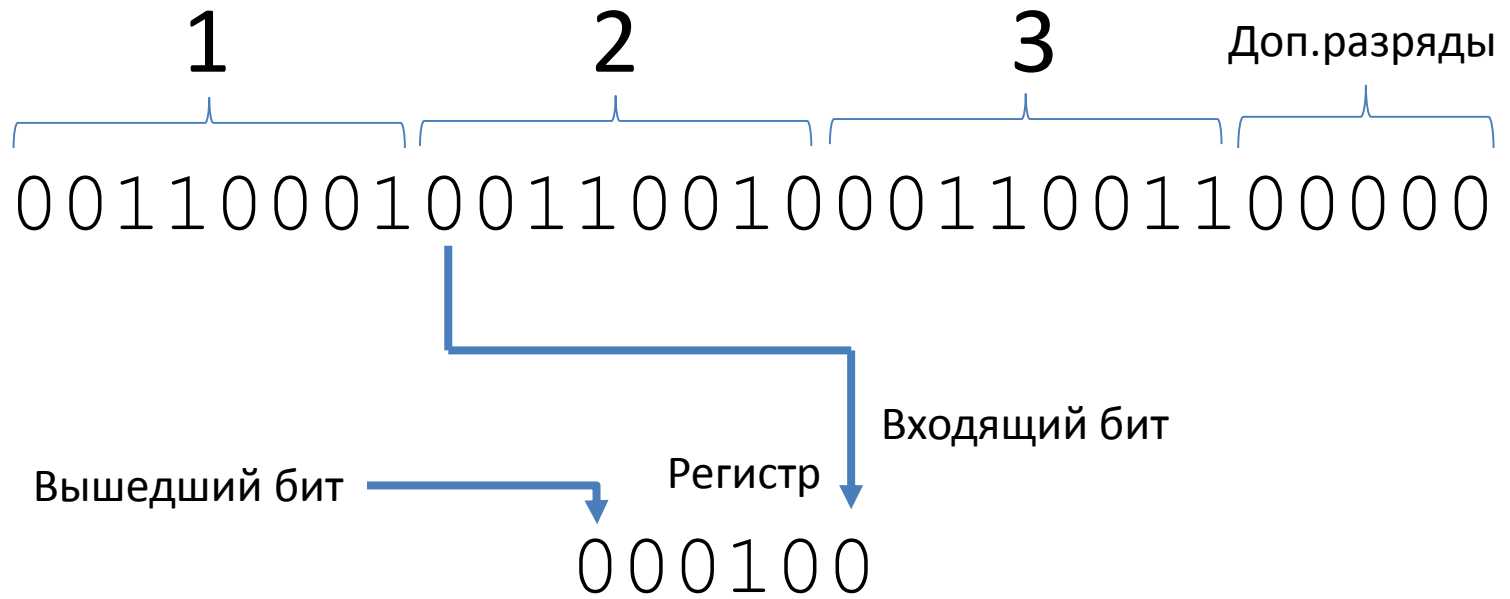
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



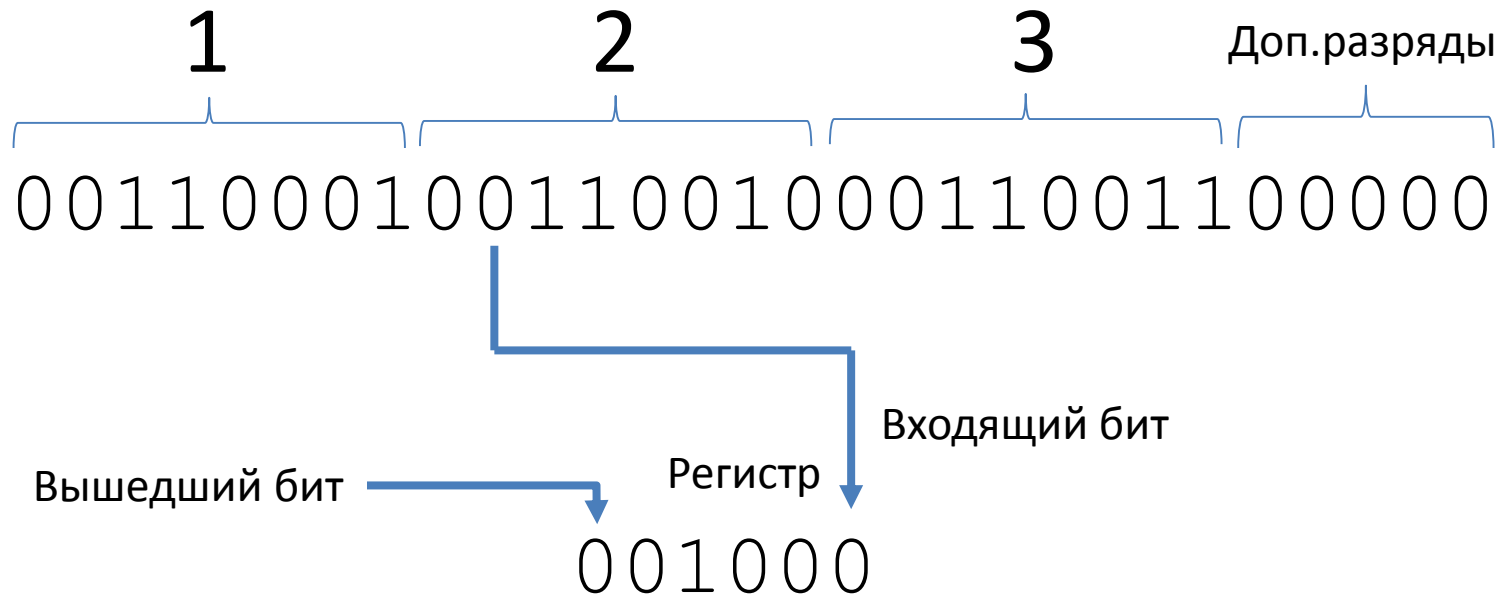
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



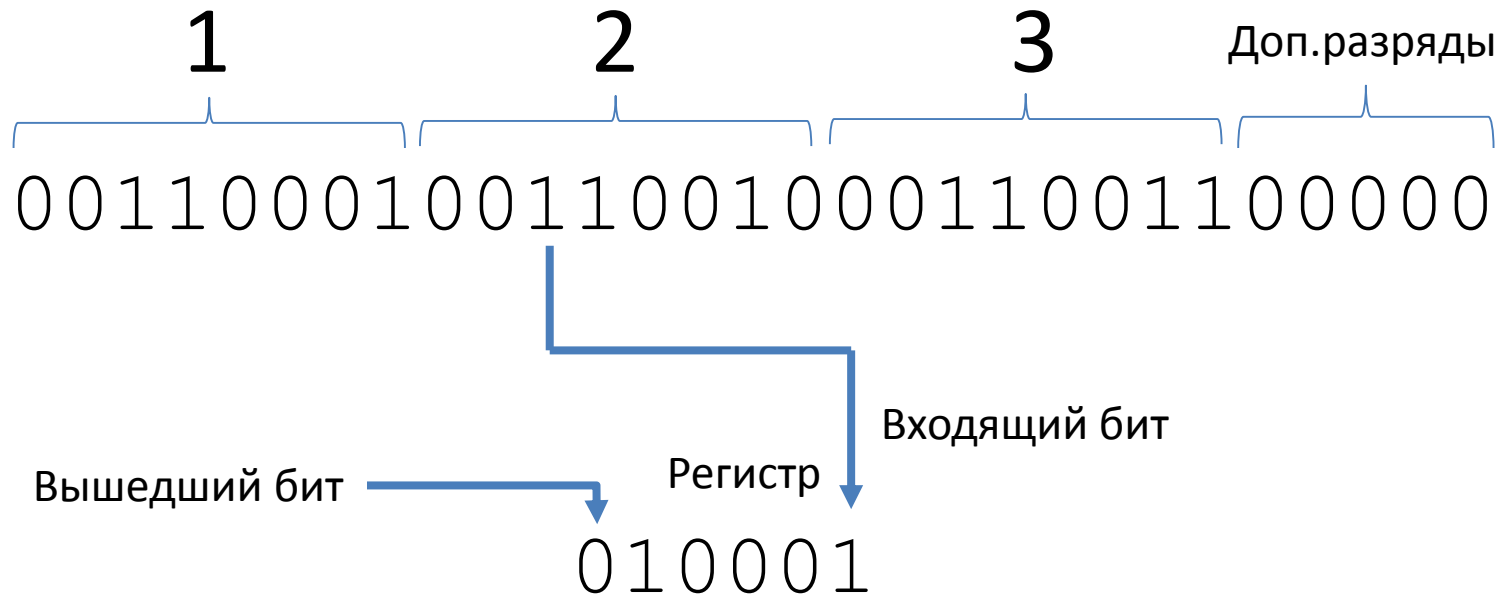
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



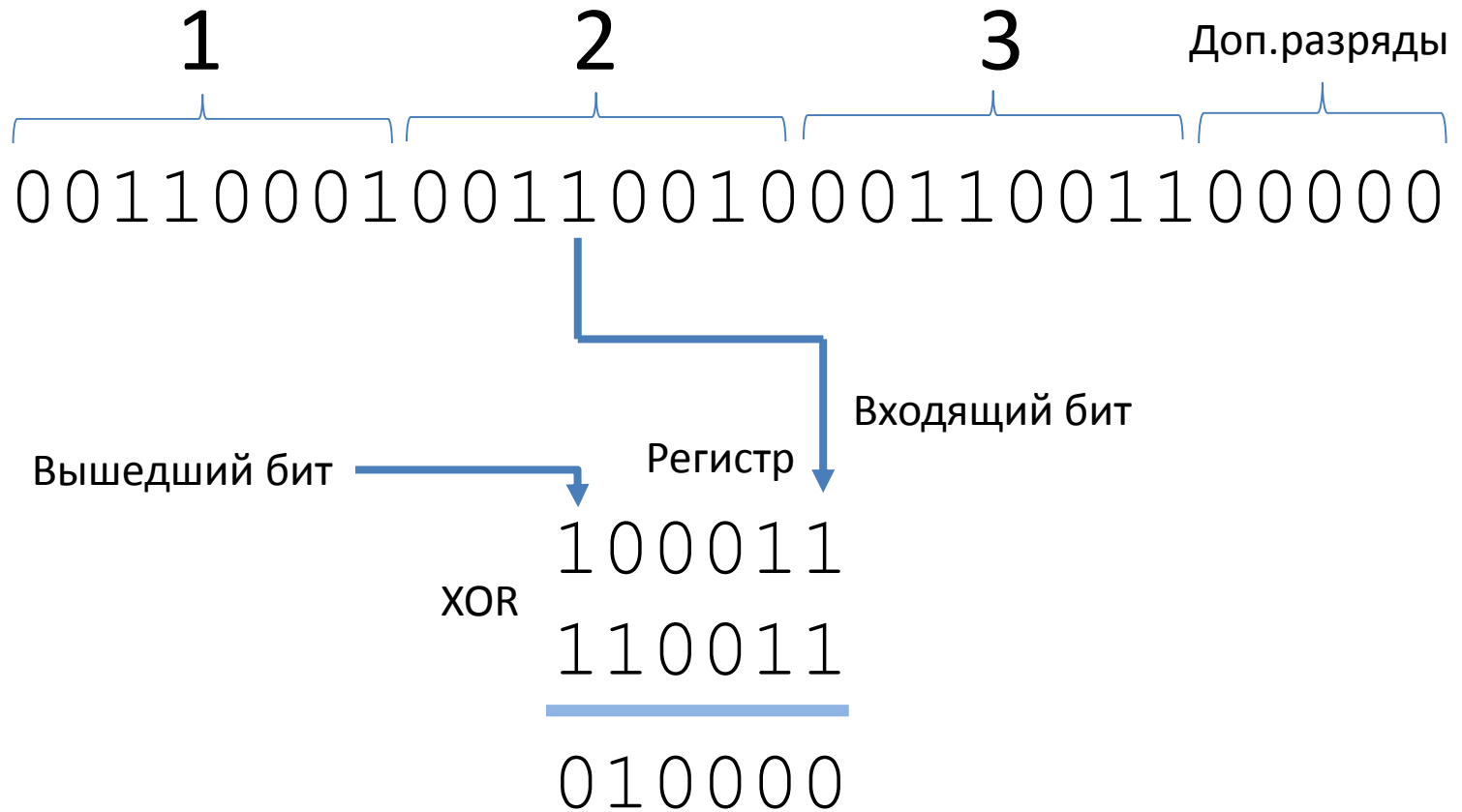
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



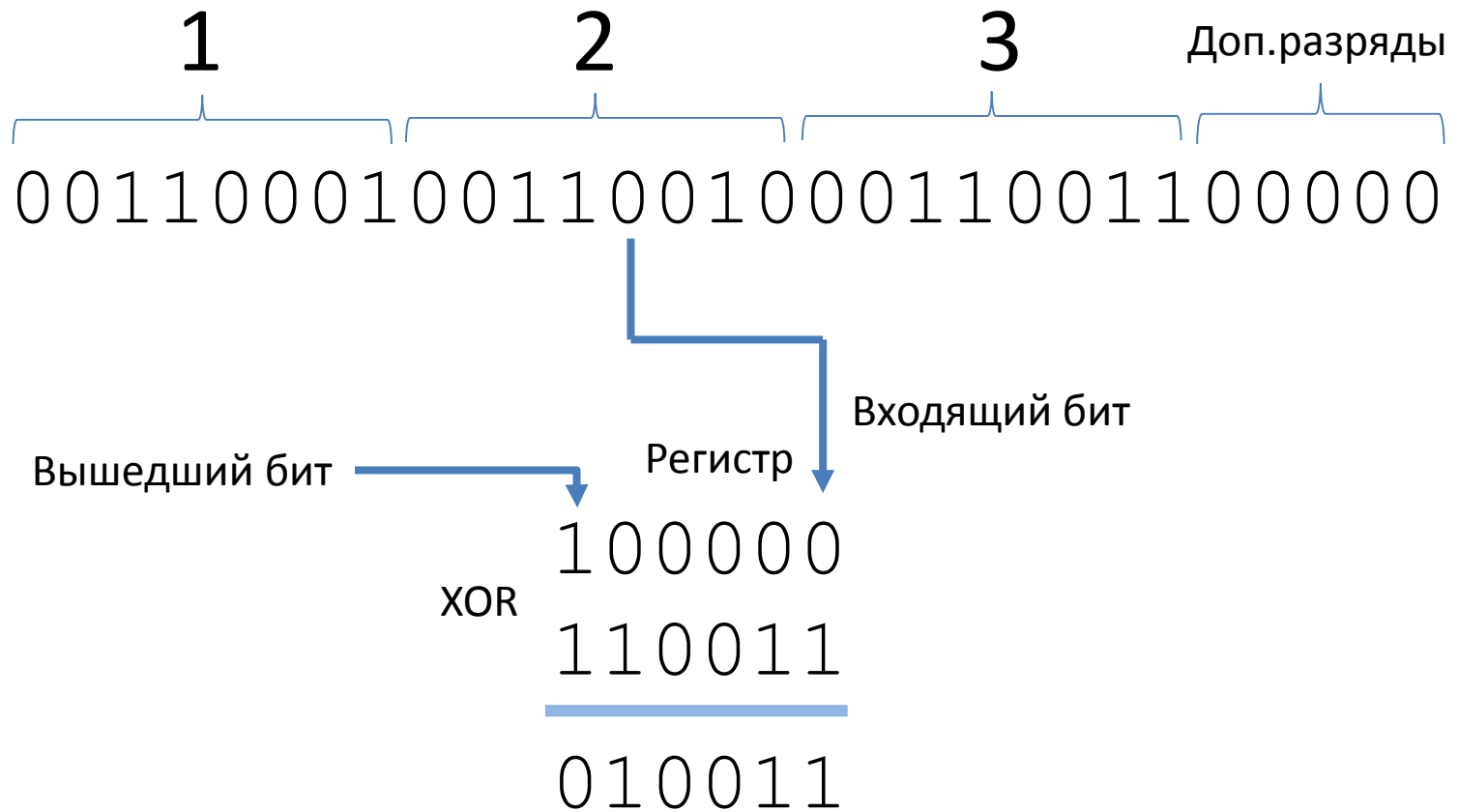
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



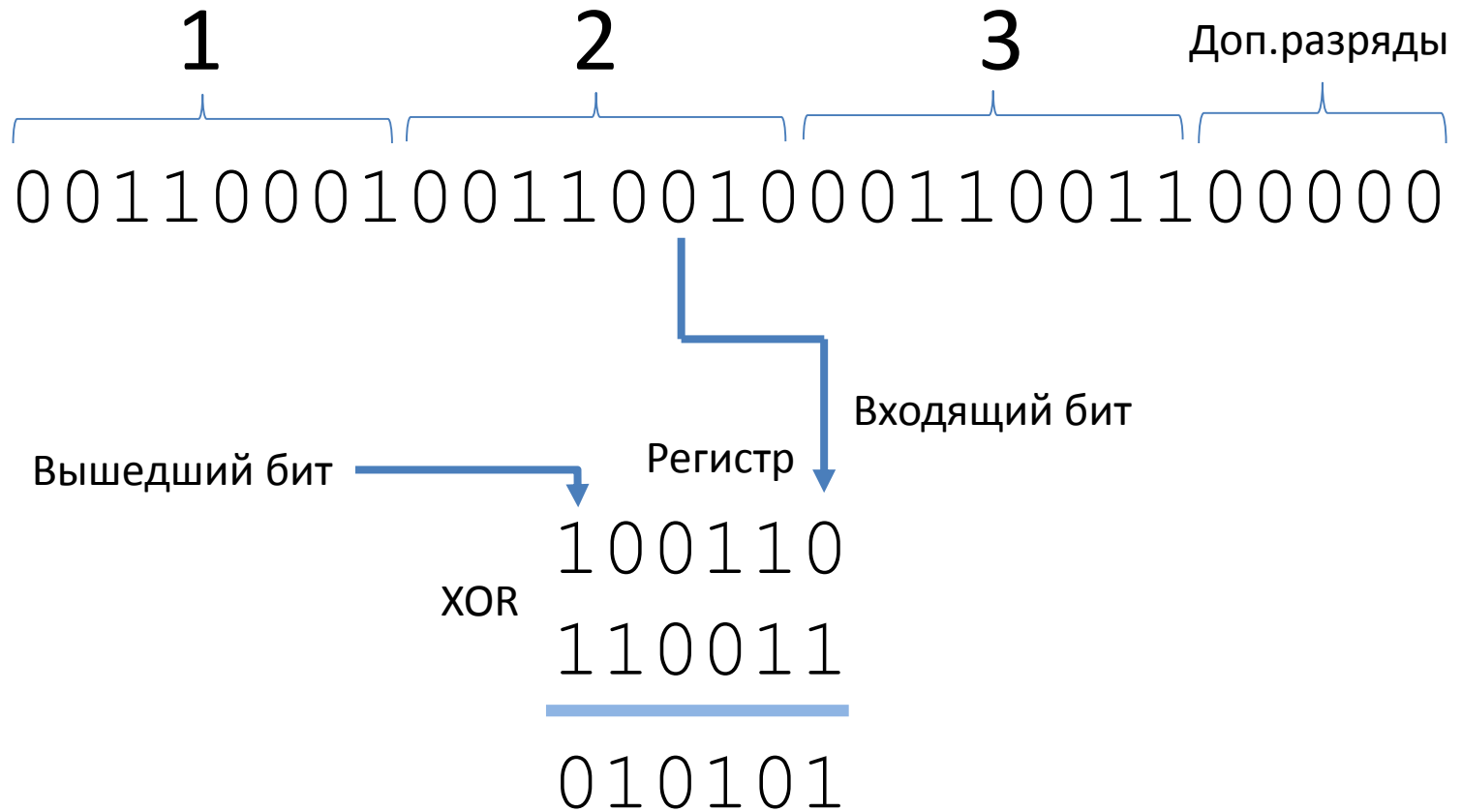
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



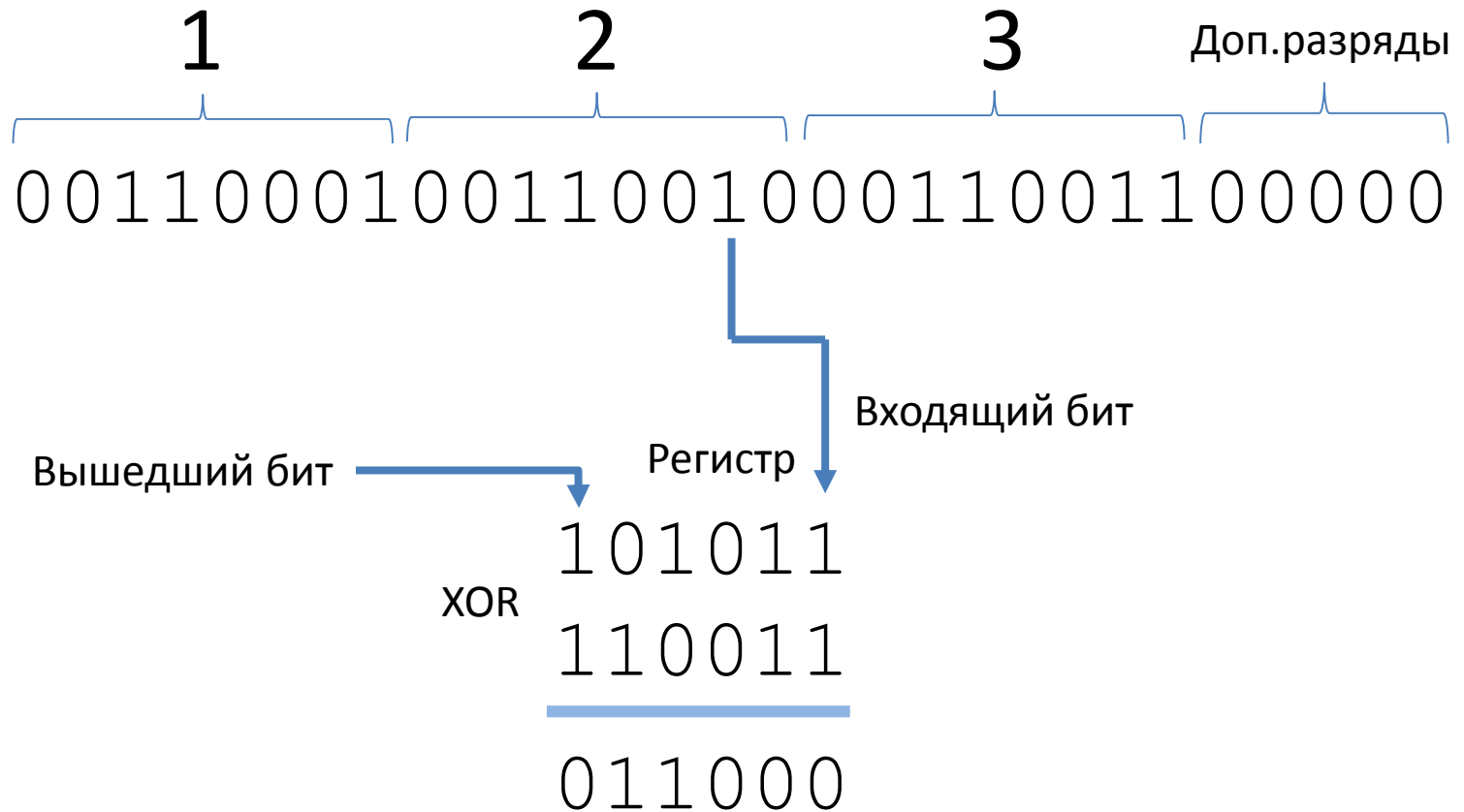
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



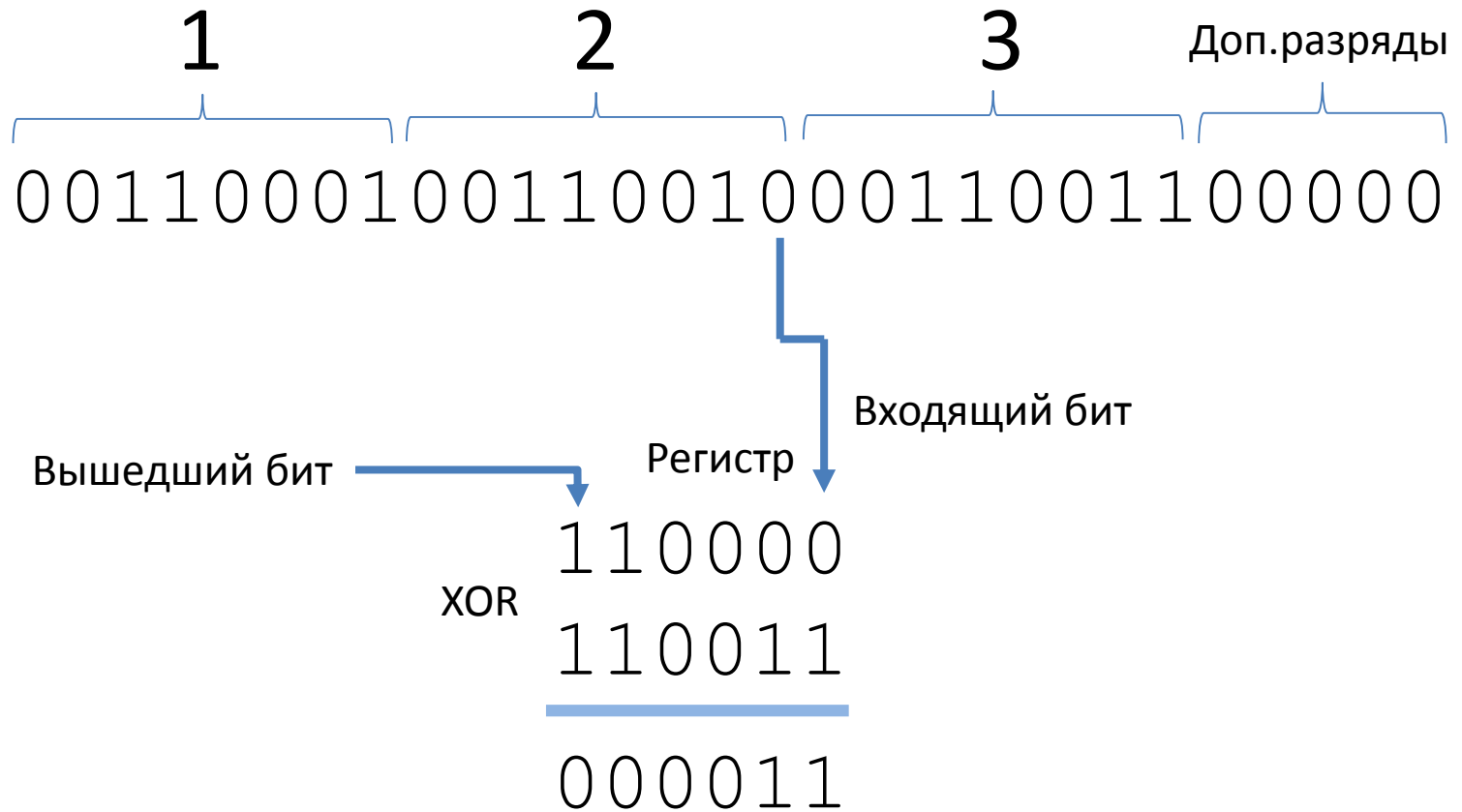
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



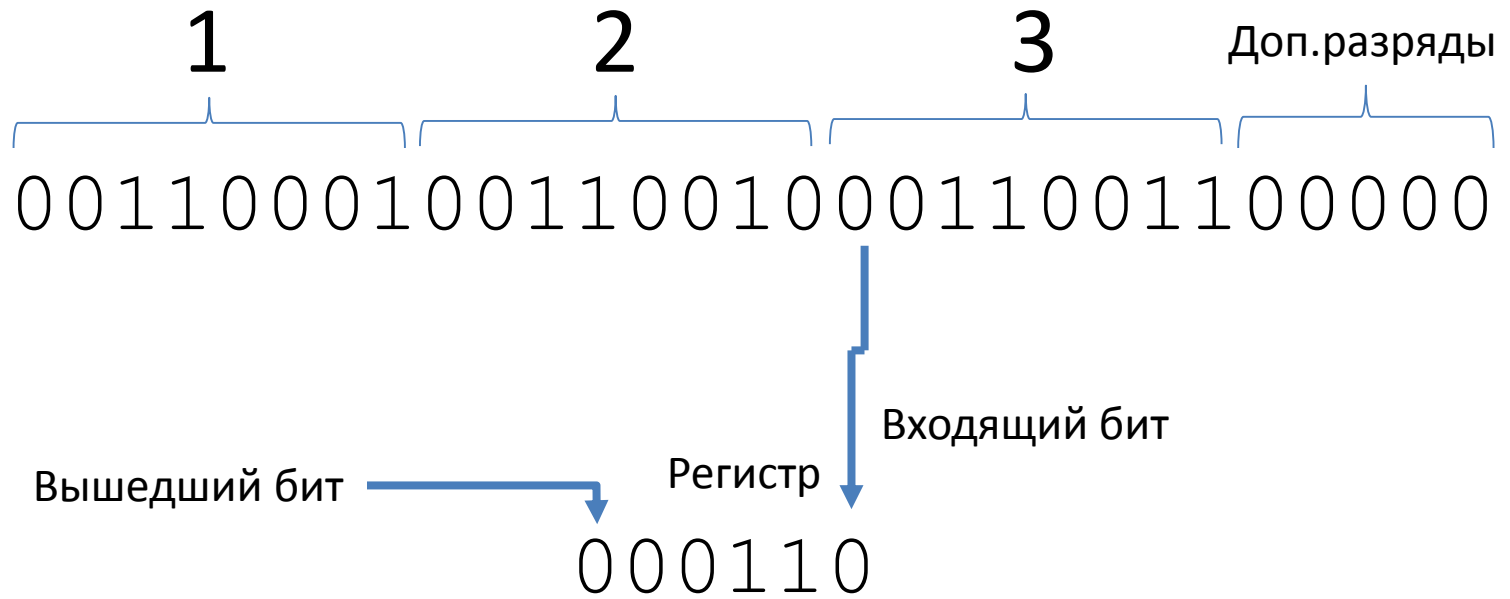
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



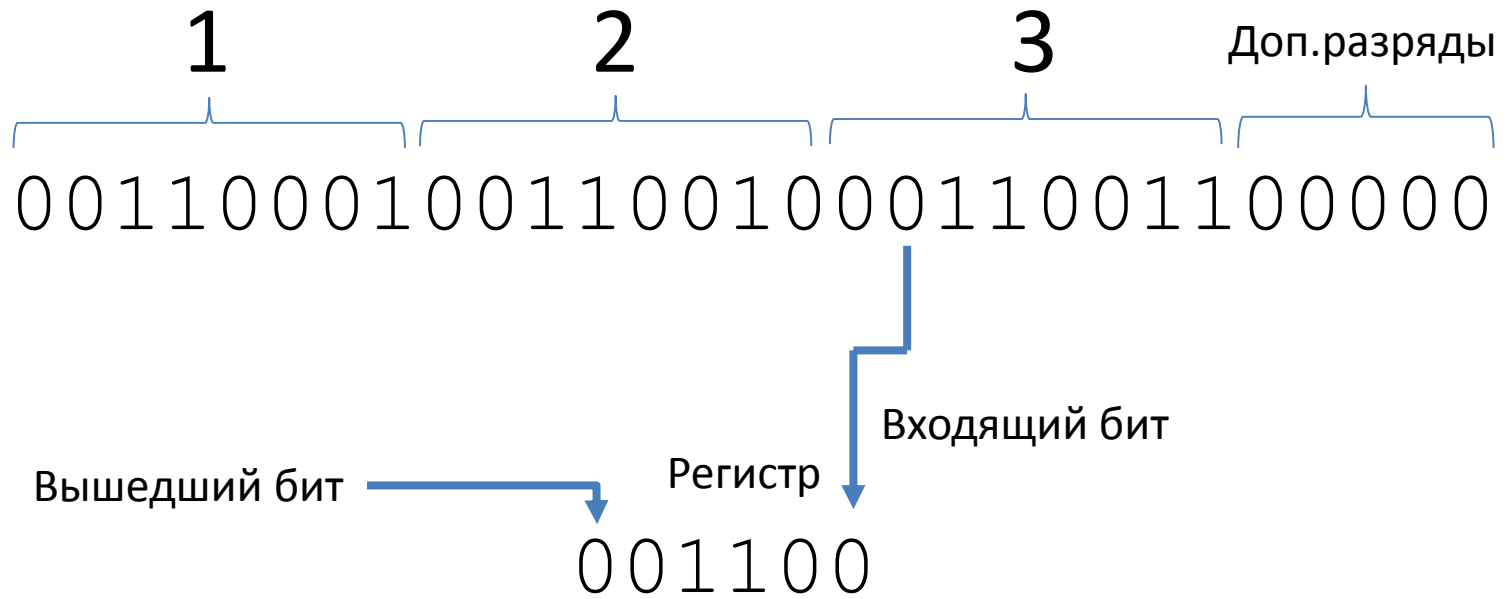
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



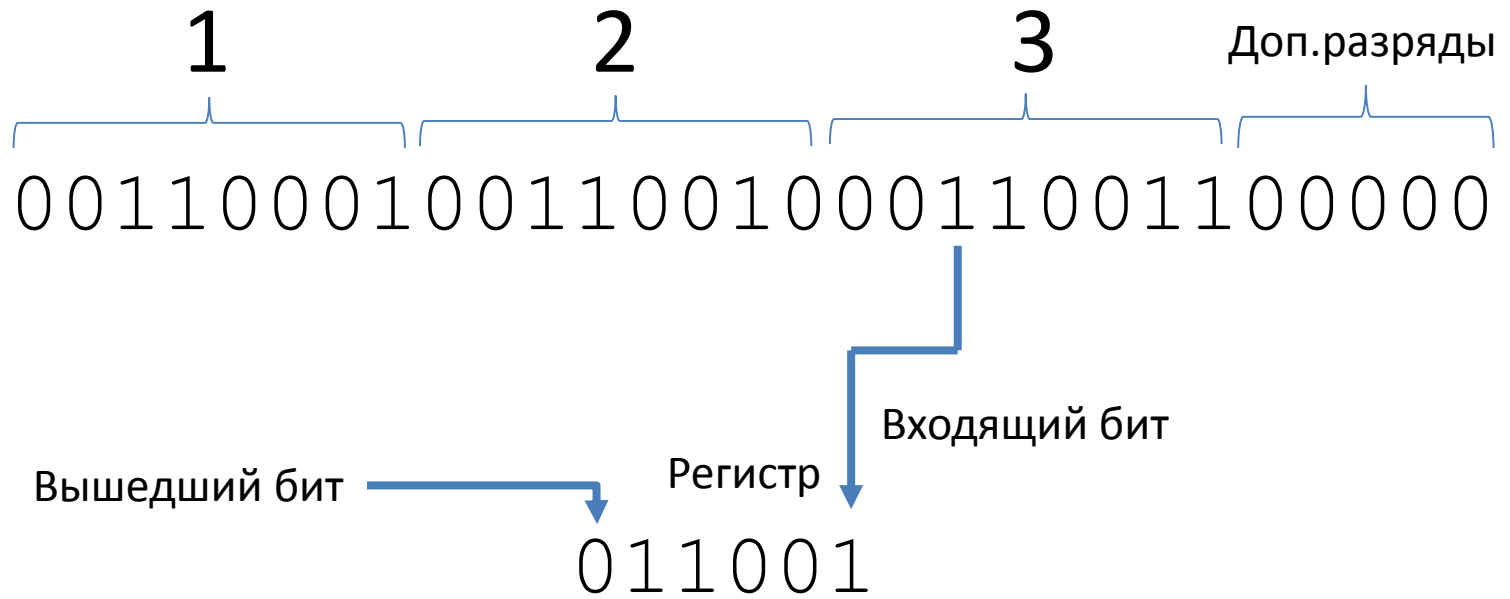
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



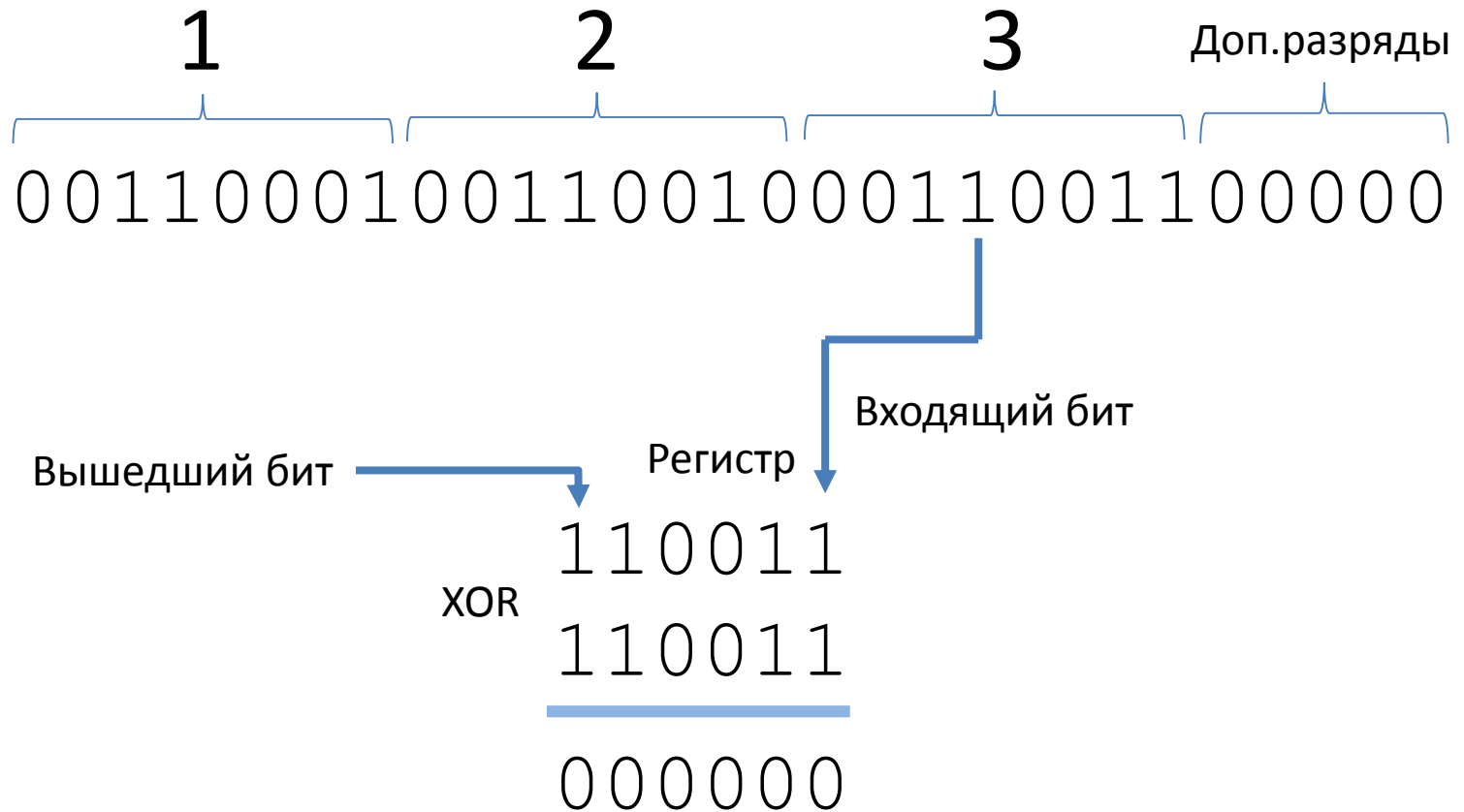
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



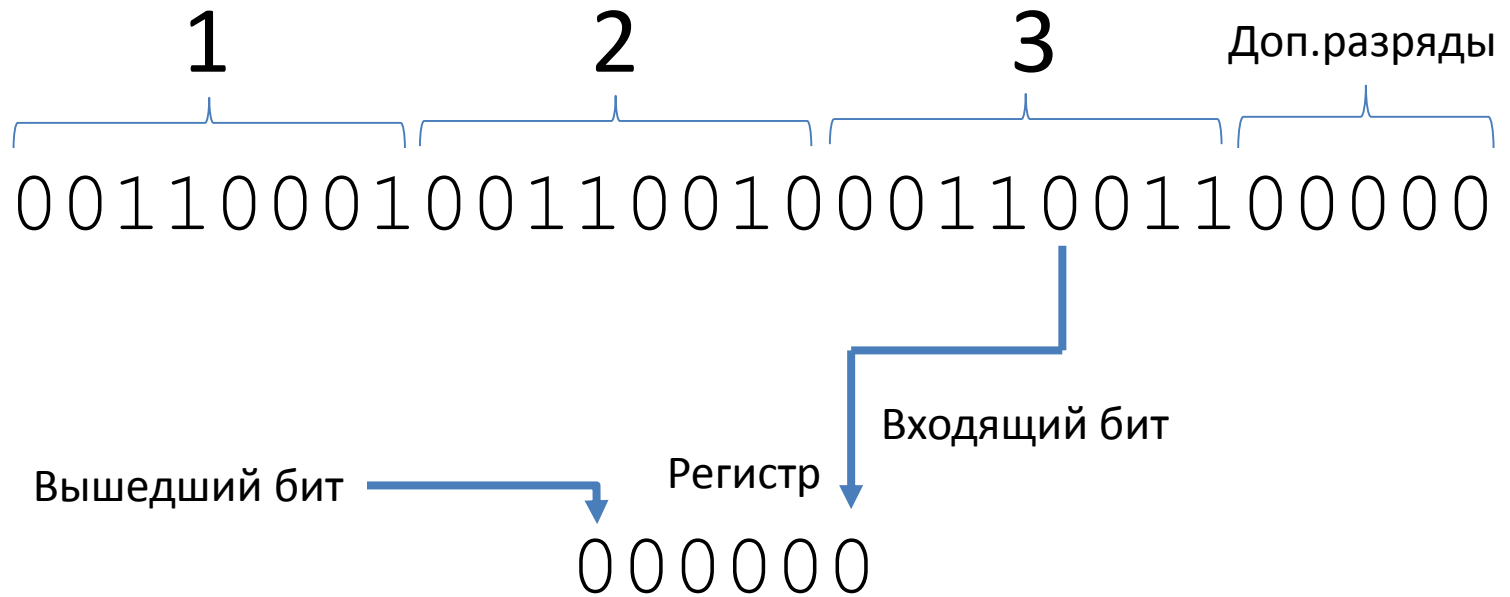
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



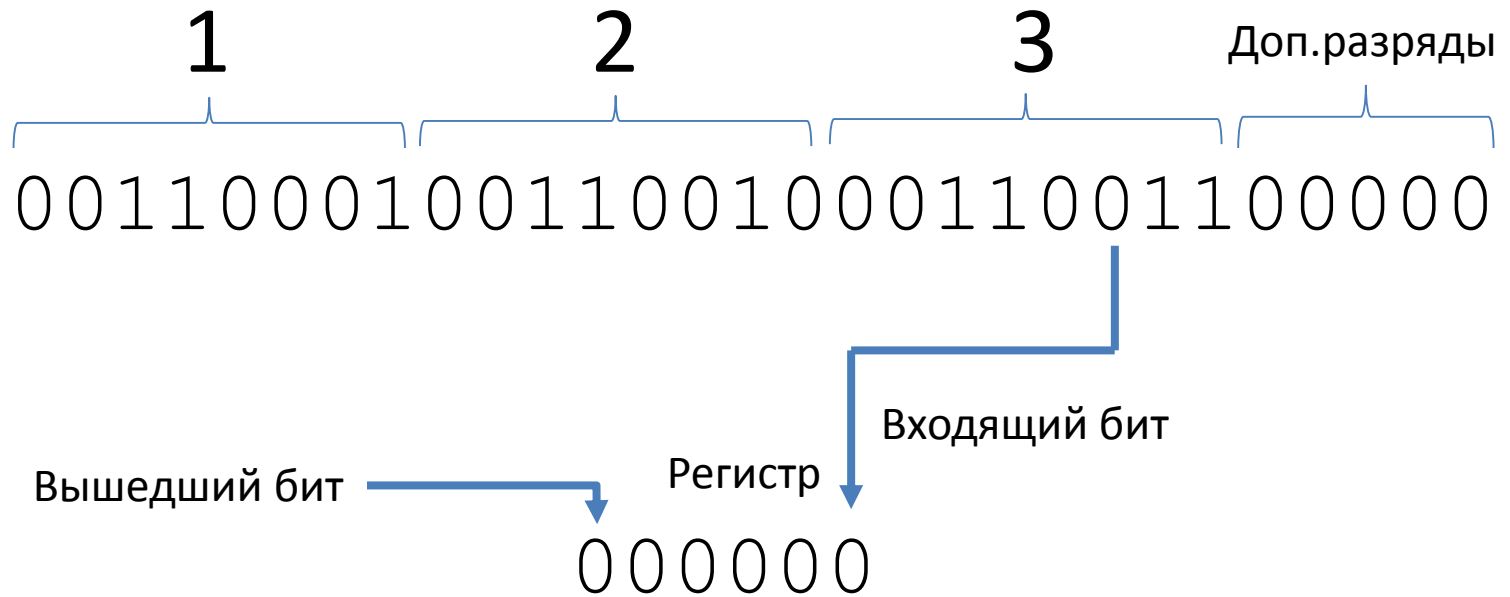
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



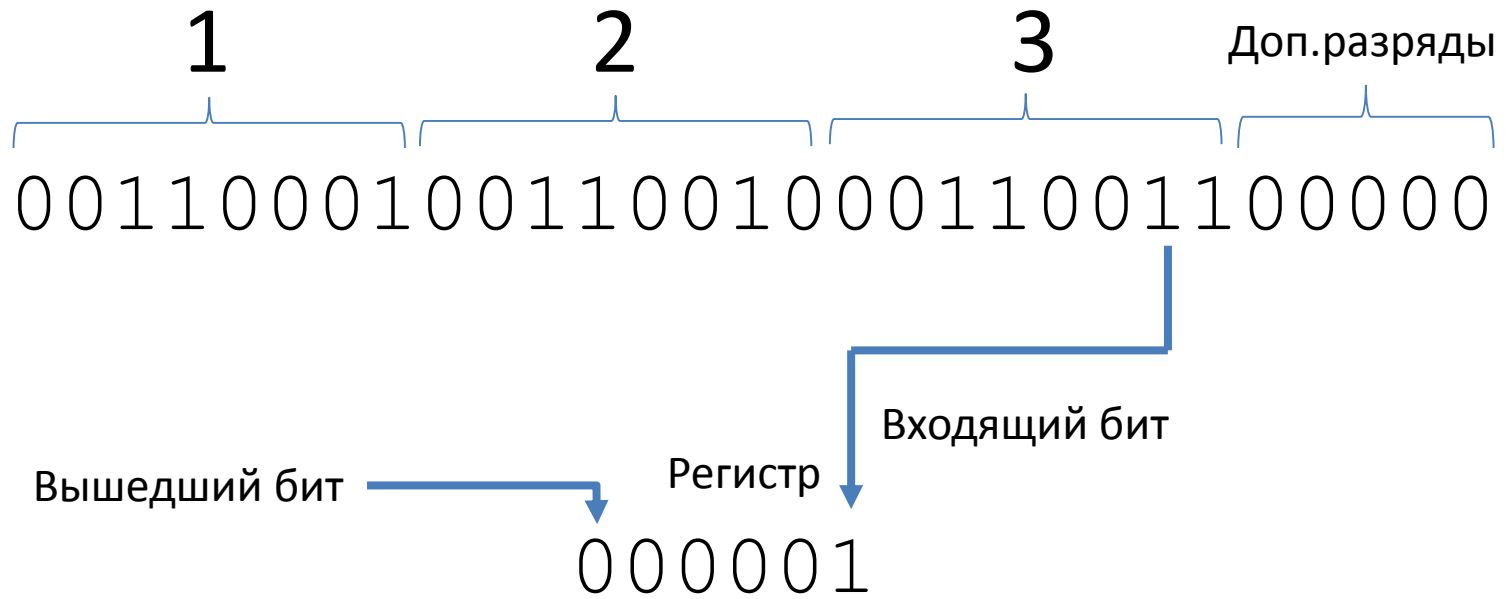
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



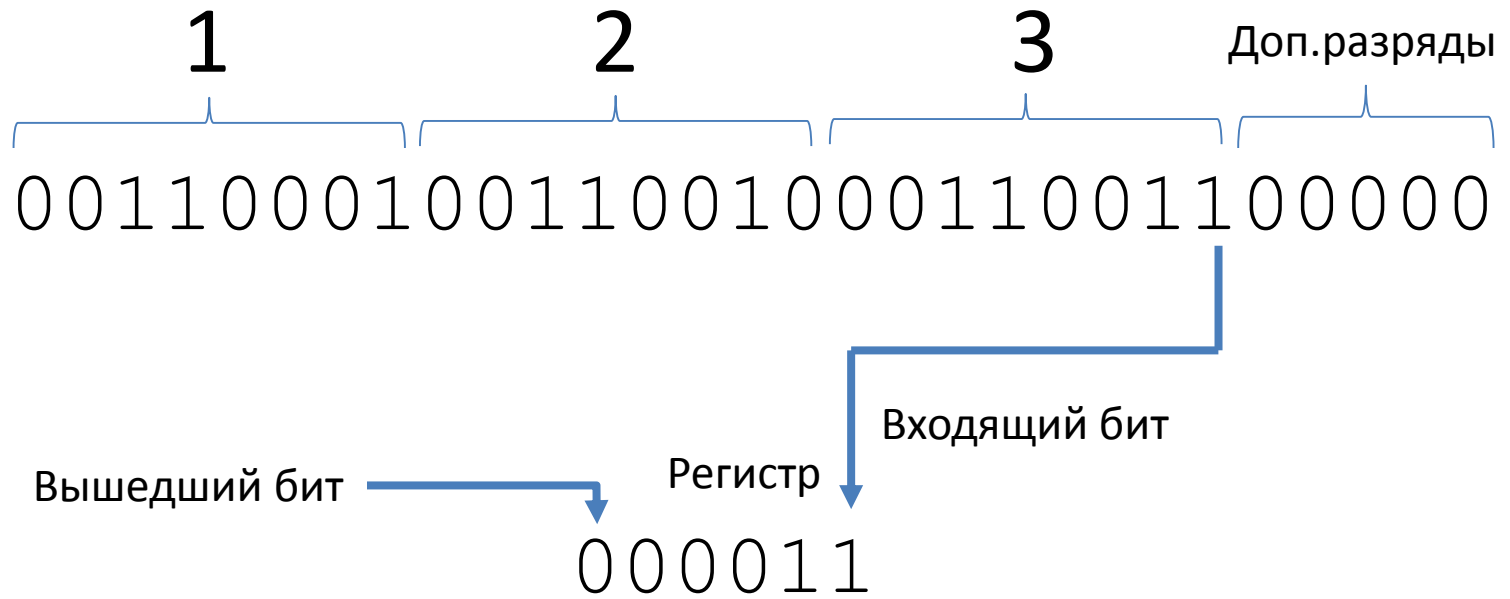
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



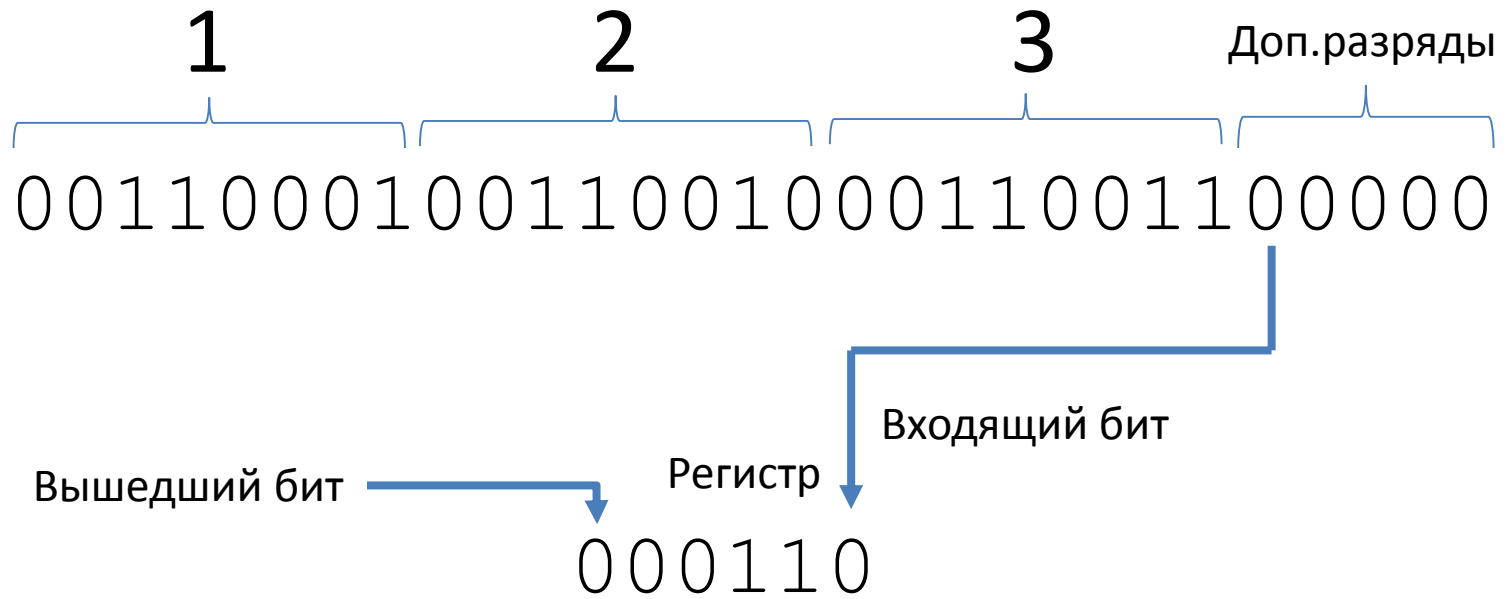
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



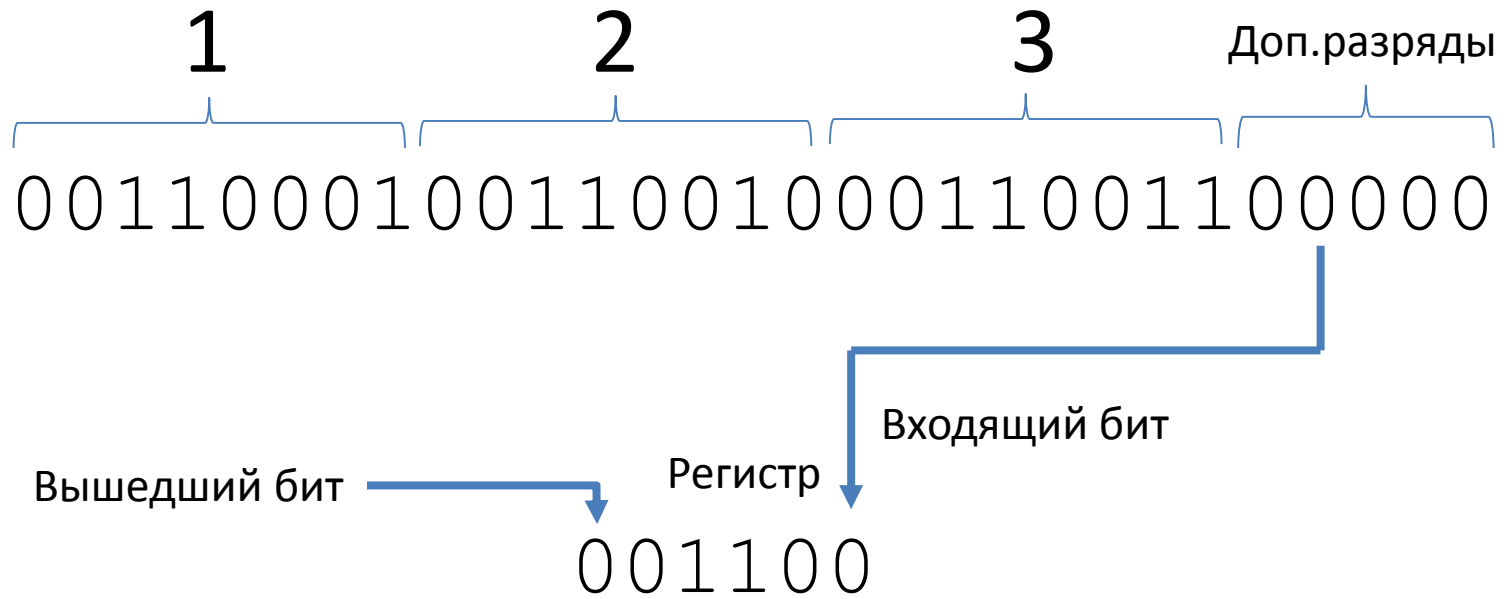
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



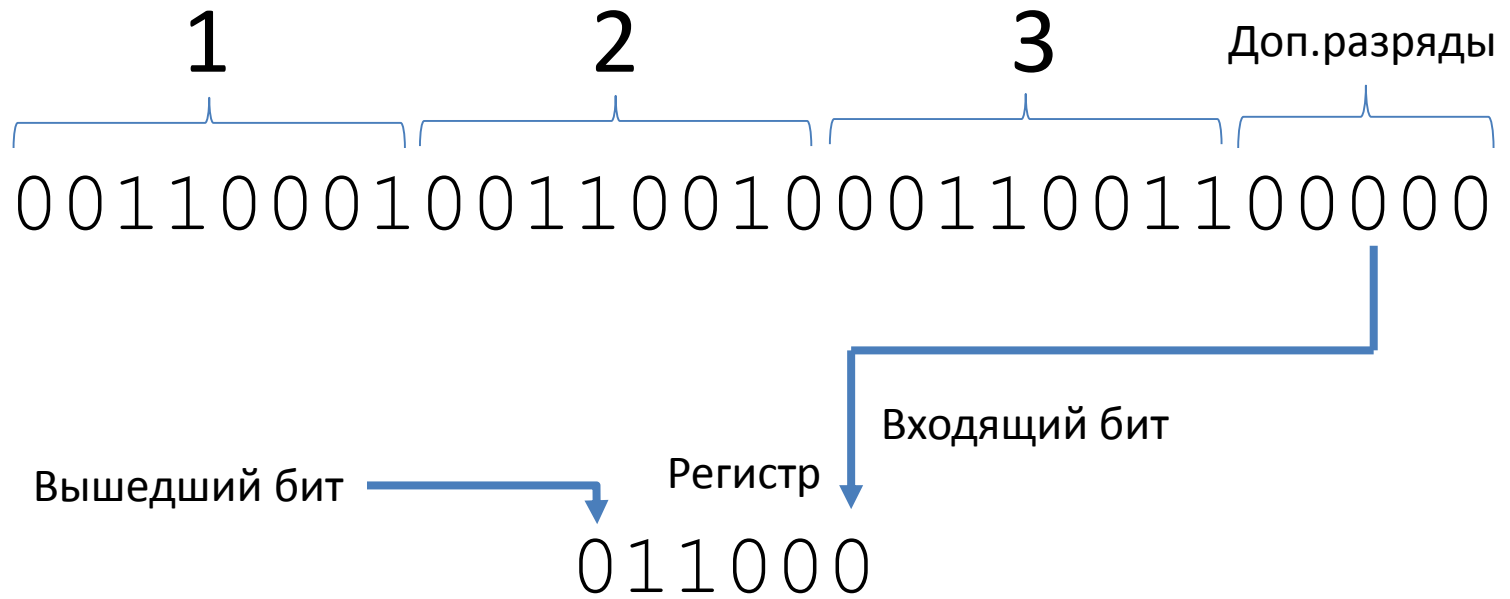
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



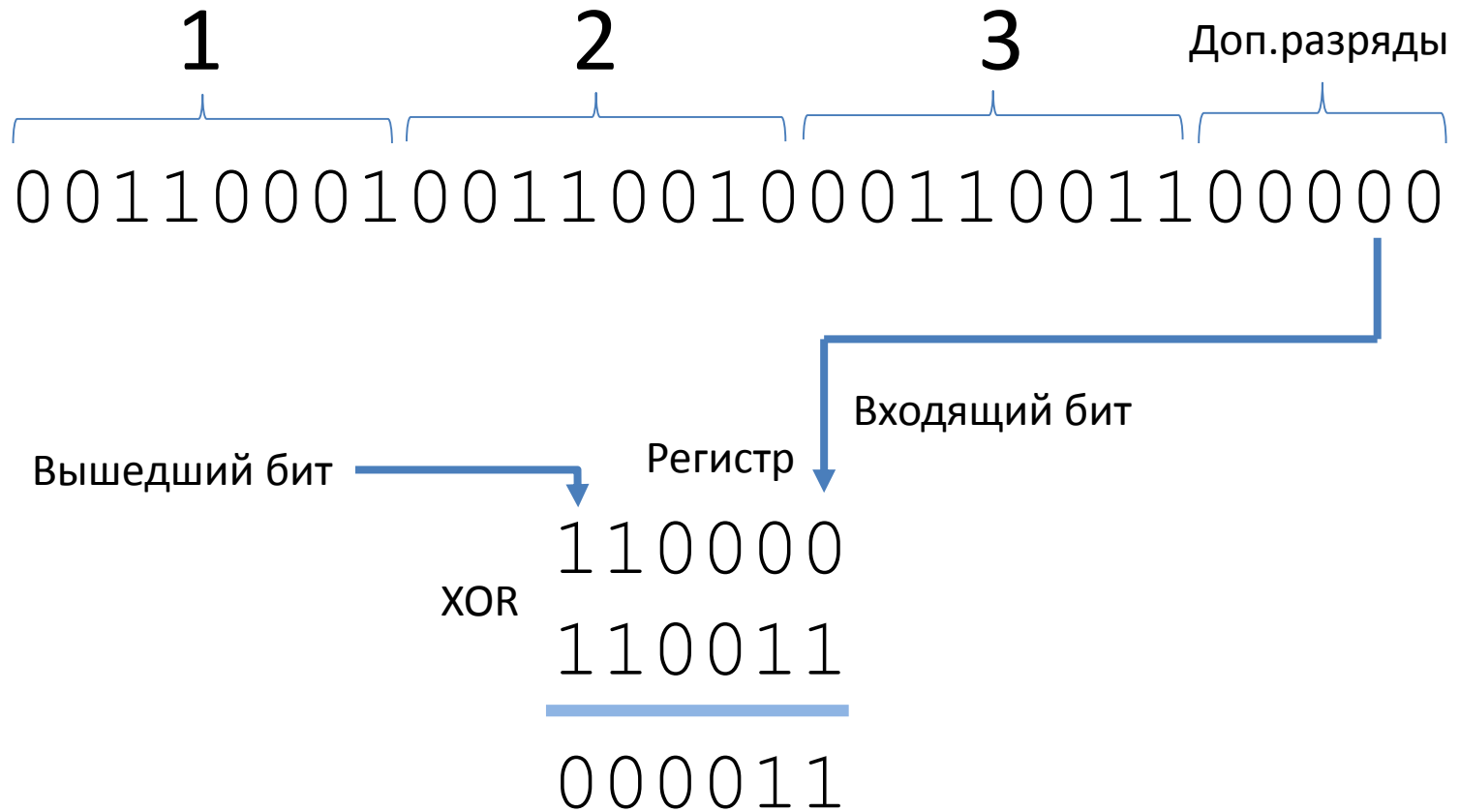
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



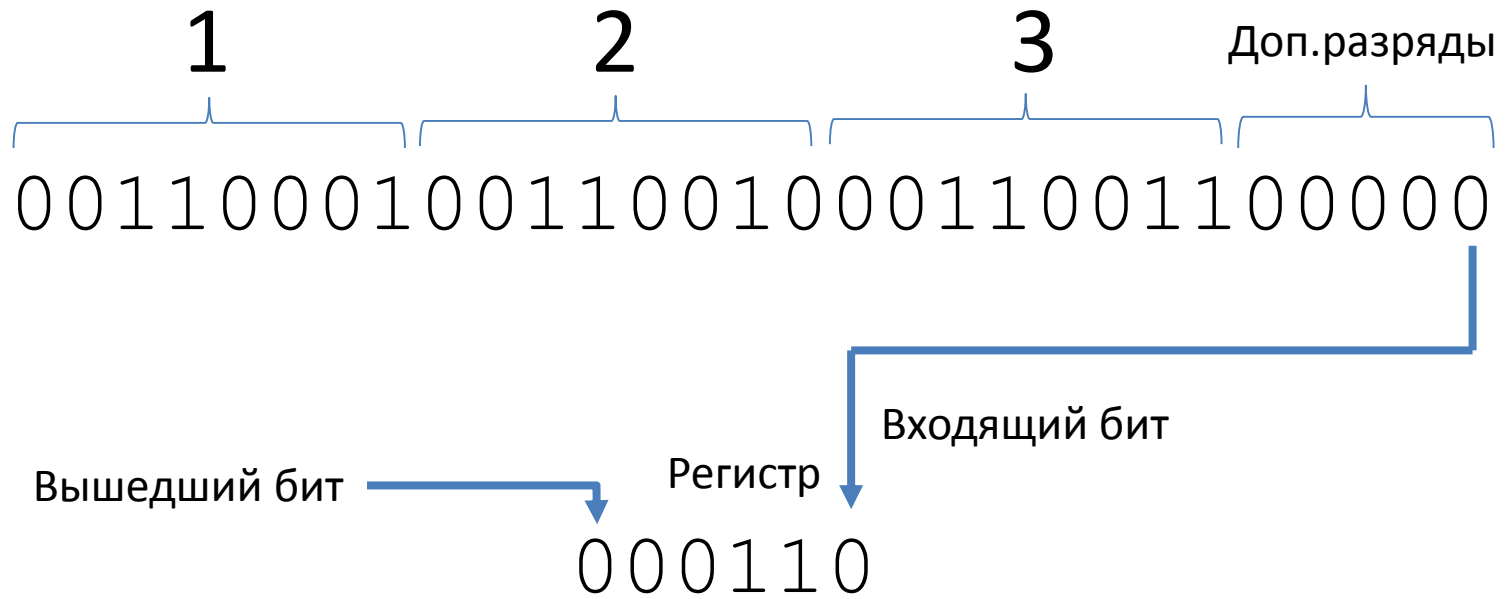
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение

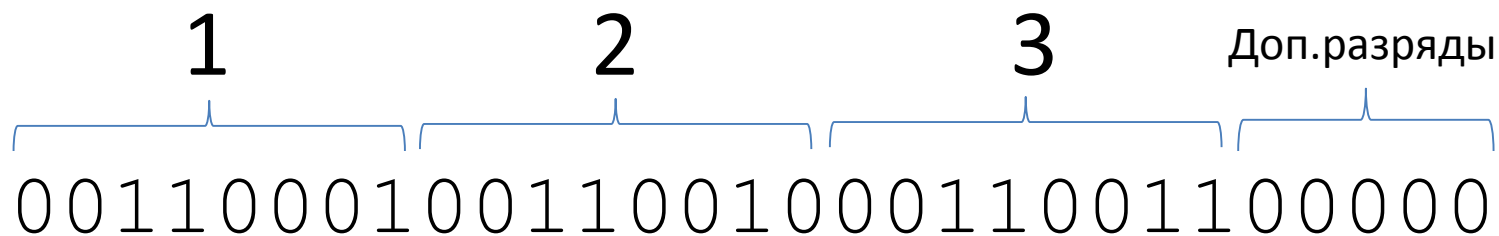


Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение

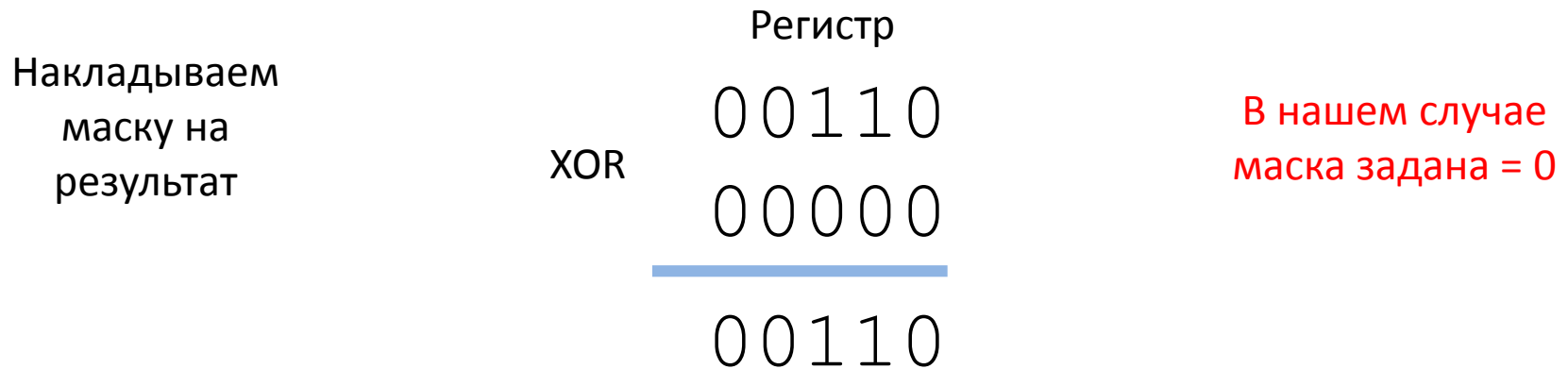
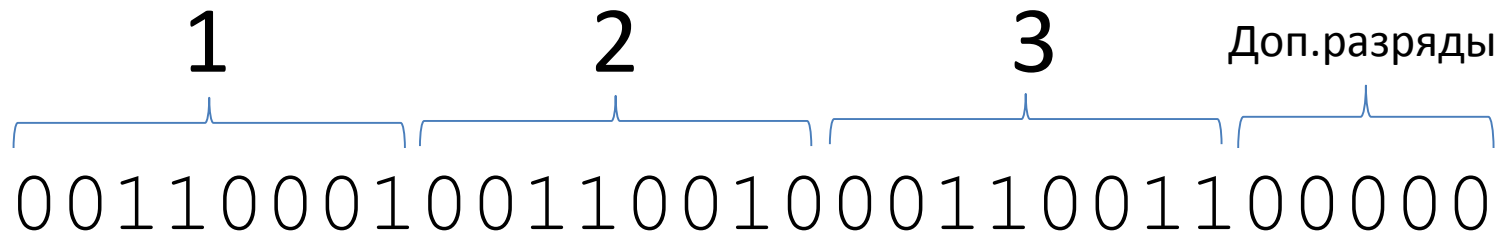


Выстраиваем результат в заданном порядке

Регистр
00110

В нашем случае оставляет прямой порядок разрядов (не переворачиваем регистр)

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений
Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение



Итоговый результат

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 2. Циклический избыточный код (CRC). Продолжение

Name: Имя алгоритма

Width: Длина полинома-делителя

Poly: Значение полинома

Init: Начальное значение регистра

RefIn: Порядок байт в последовательности

RefOut: Порядо байт в остатке от деления

XorOut: Выходное значение для суммирования

Check: Контрольное значение

Name: CRC32

Width: 32

Poly: 04C11DB7

Init: FFFFFFFF

RefIn: True

RefOut: True

XorOUT: FFFFFFFF

Check: CBF43926

Name: CRC16/CITT

Width: 16

Poly: 1021

Init: FFFF

RefIn: False

RefOut: False

XorOUT: 0000

Check: 29B1

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 3. Корректирующий код Хемминга*

Исходная последовательность:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	X_{10}	X_{11}	X_{12}	X_{13}	X_{14}	X_{15}
1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1

Длина кодовой последовательности:

$$k = \log_2(k + n + 1)$$

Кодовая последовательность передается вместе с исходной. Разряды кодовой последовательности помещаются в разряды с номерами 2^i :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
r_0	r_1	X_1	r_2	X_2	X_3	X_4	r_3	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	X_{10}	X_{11}	r_4	X_{12}	X_{13}	X_{14}	X_{15}
		1		0	0	1		0	0	1	0	1	1	1		0	0	0	1

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 3. Корректирующий код Хемминга (продолжение)

Кодирование последовательности:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
r_0	r_1	X_1	r_2	X_2	X_3	X_4	r_3	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	X_{10}	X_{11}	r_4	X_{12}	X_{13}	X_{14}	X_{15}
1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1
1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0
0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

$$r_i = \left(\sum_{j=1}^{n+k} z_j * y_{ij} \right) \text{mod } 2$$

z_i – кодируемая последовательность, с учетом вставляемых разрядов. y_{ij} – элементы расчетной таблицы. В процессе расчета в кодируемой последовательности $r_i = 0$.

Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 3. Корректирующий код Хемминга (продолжение)

Декодирование последовательности:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
r_0	r_1	X_1	r_2	X_2	X_3	X_4	r_3	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	X_{10}	X_{11}	r_4	X_{12}	X_{13}	X_{14}	X_{15}
1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1
1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0
0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

Полученная последовательность кодируется аналогично: $R = (0, 0, 1, 1, 1)$

Разница результатов формирует синдром: $S = (1, 0, 0, 1, 0)$

Синдром определяет изменившийся разряд

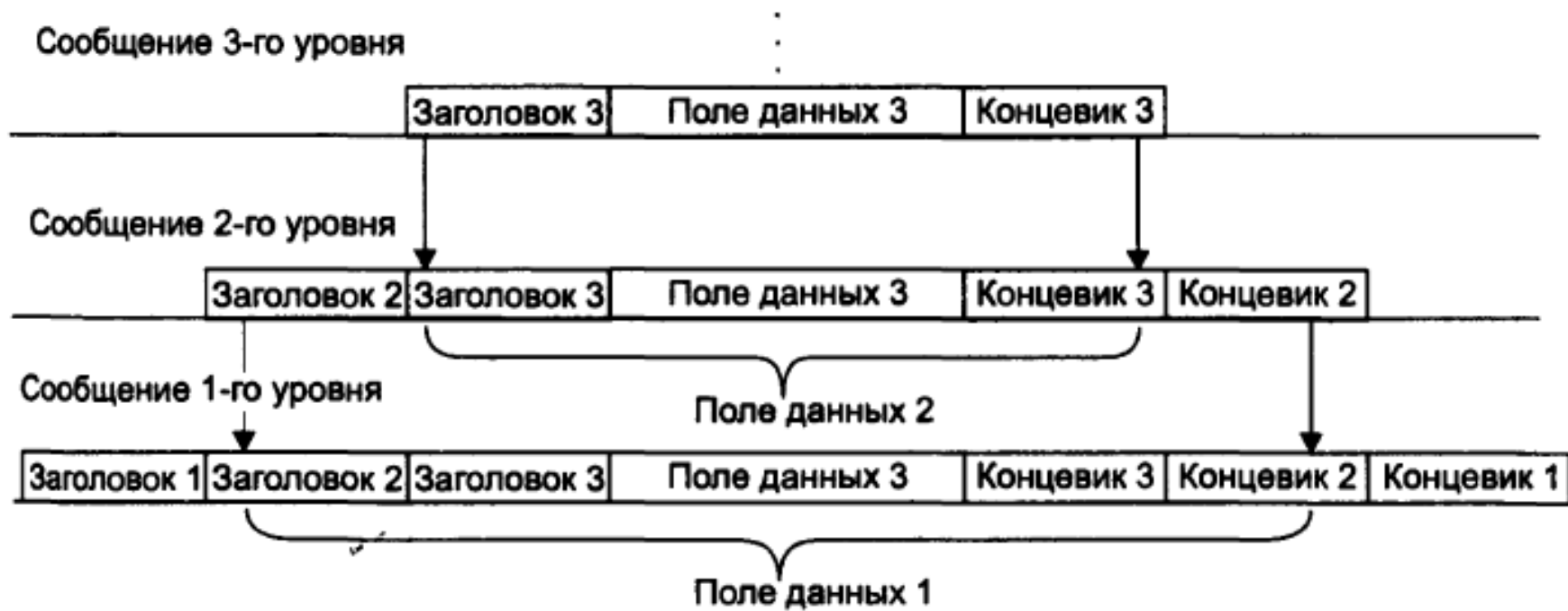
Проблема 3. Определение ошибочно переданных сообщений

Способ решения 3. Корректирующий код Хемминга (продолжение)

Правильное ли переданное сообщение?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
r_0	r_1	X_1	r_2	X_2	X_3	X_4	r_3	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	X_{10}	X_{11}	r_4	X_{12}	X_{13}	X_{14}	X_{15}
1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0
1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0
0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

Инкапсуляция:



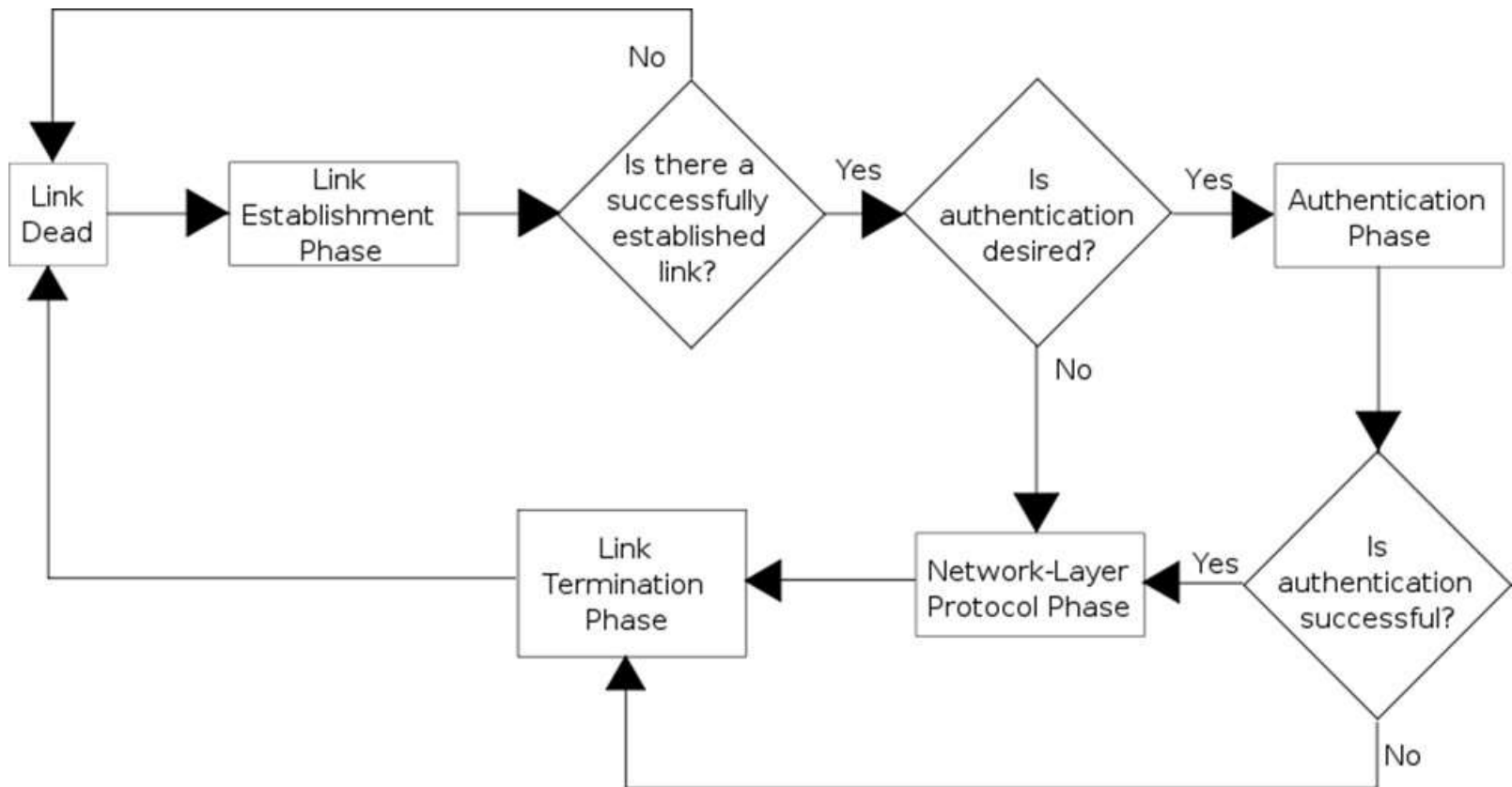
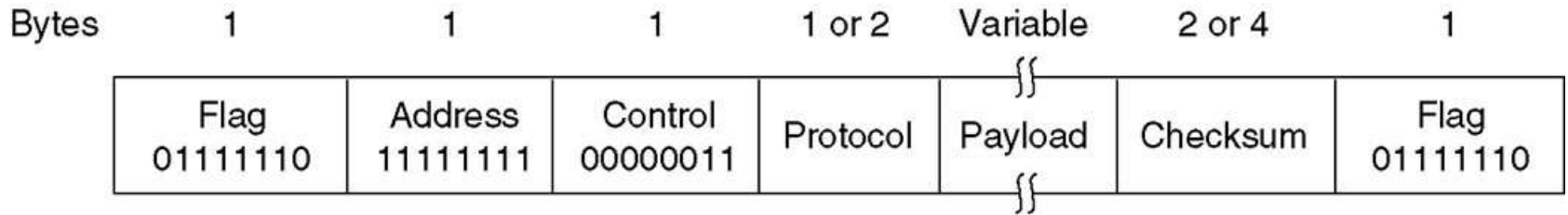
Протокол HDLC (англ. Higher-level Data Link Control)

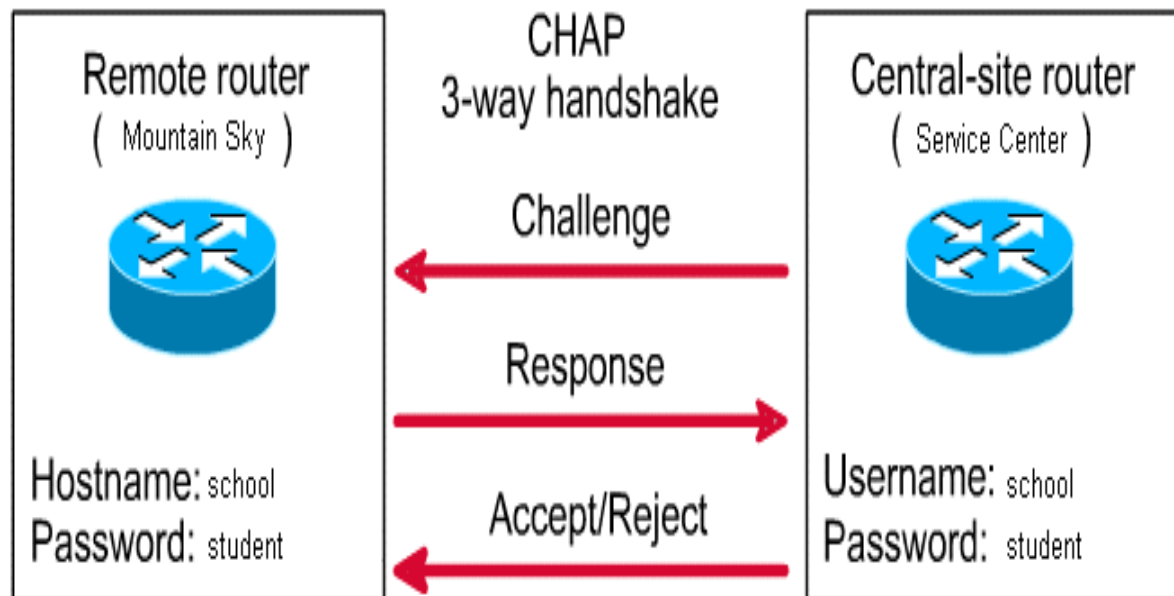
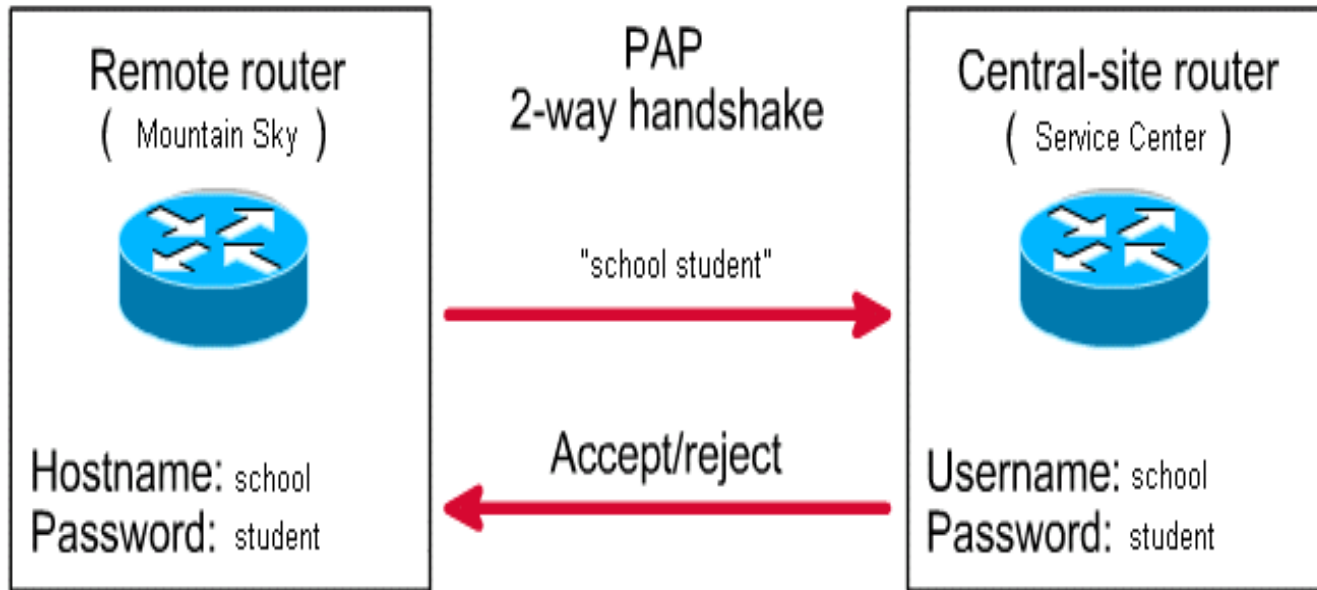
Формат кадра:

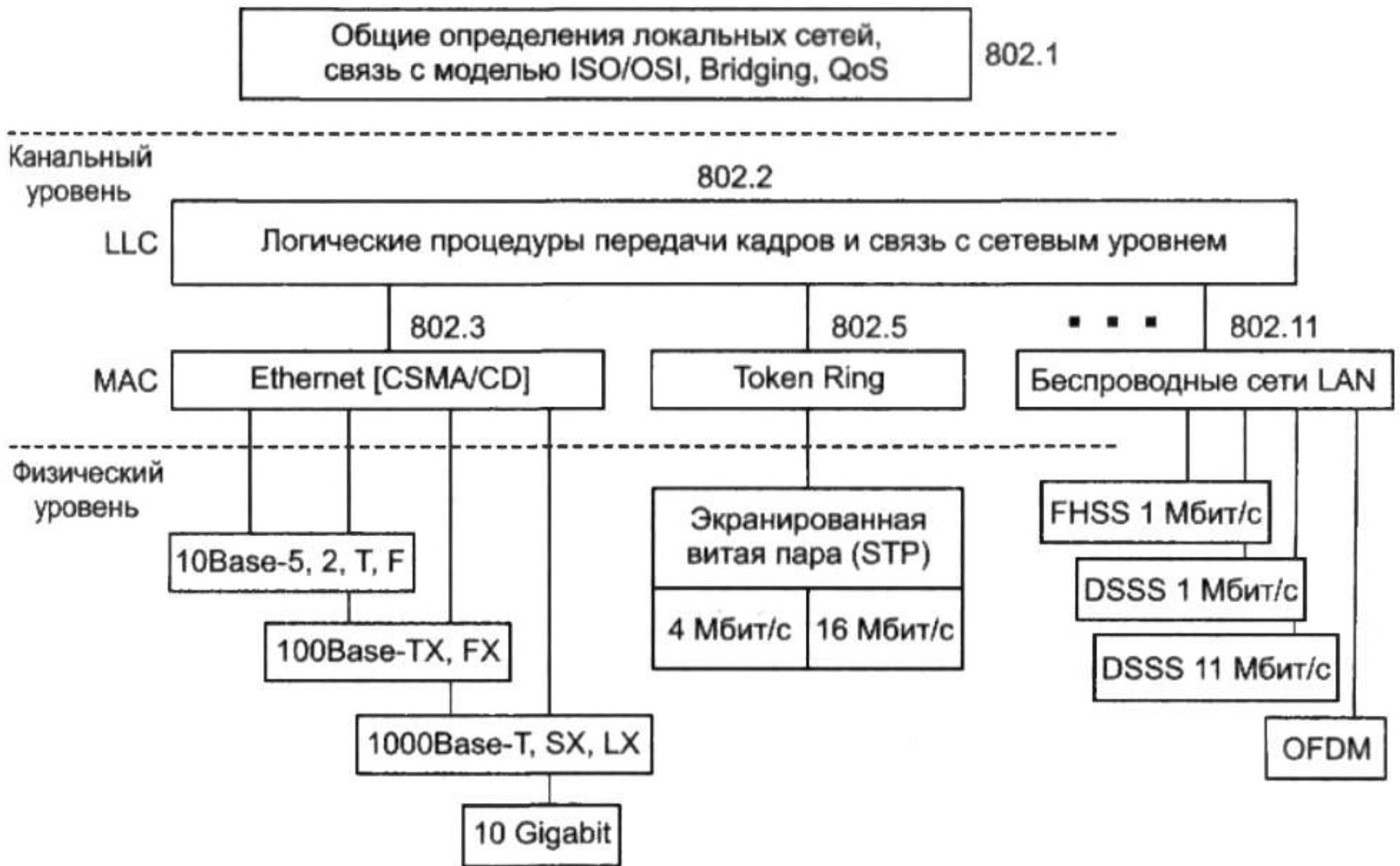
FD	Адрес	Управляющее поле	Информационное поле	FCS	FD
8 бит	8 бит	8 или 16 бит	>0 байт	16 бит	8 бит

- FD (англ. Frame Delimiter) - разделители кадров = 0x7E.
(используются для синхронизации приемника и передатчика. Бит- и байтстаффинг (5 единиц, 0))
- FCS (англ. Frame Check Sequence) – контрольная сумма кадра.
CRC-16/CCIT

Протокол PPP (англ. Point-to-Point)







Кадр 802.3/LLC

6	6	2	1	1	1(2)	46–1497 (1496)		4
DA	SA	L	DSAP	SSAP	Control	Data		FCS
			Заголовок LLC					

Кадр Raw 802.3/Novell 802.3

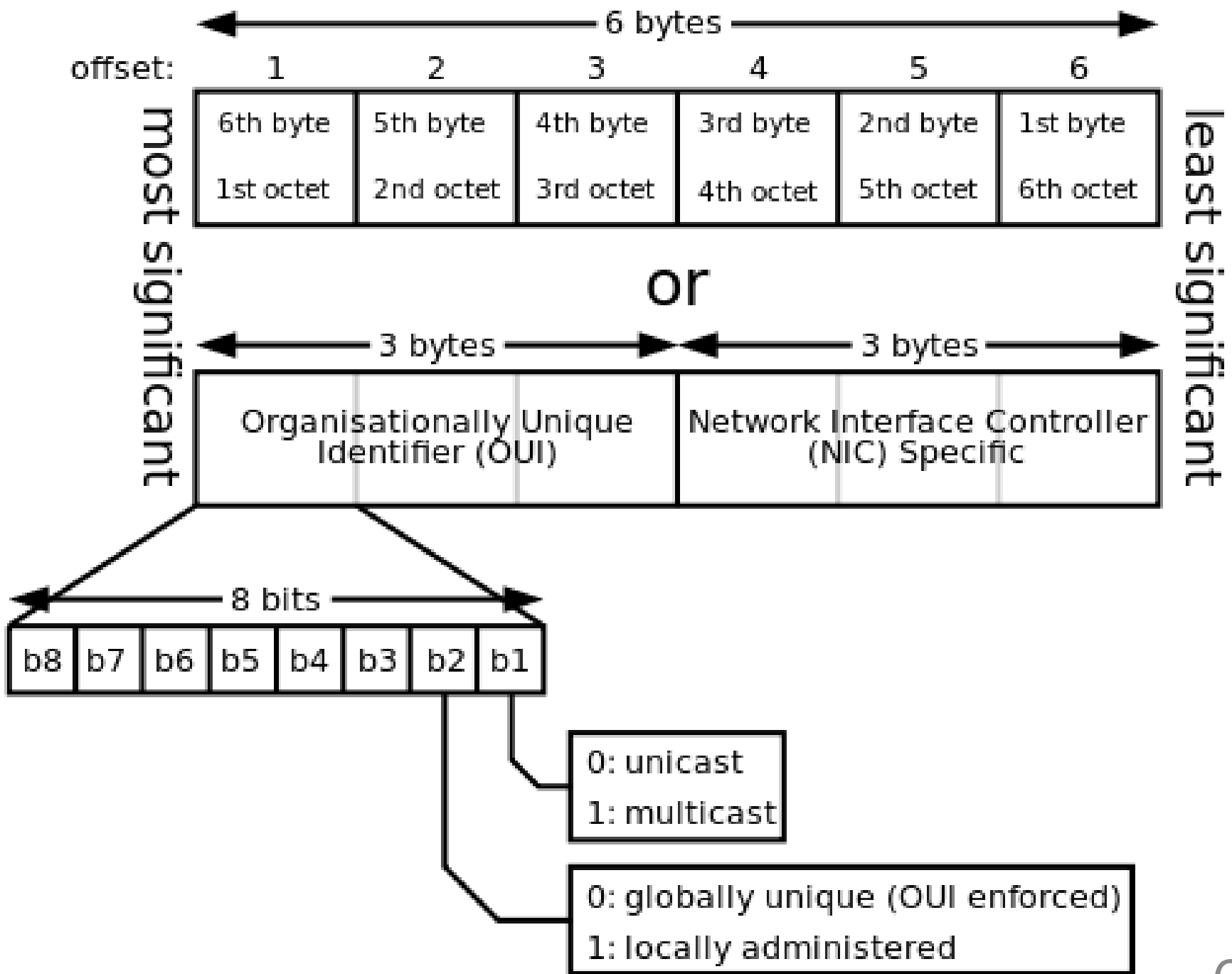
6	6	2	46–1500				4
DA	SA	L	Data				FCS

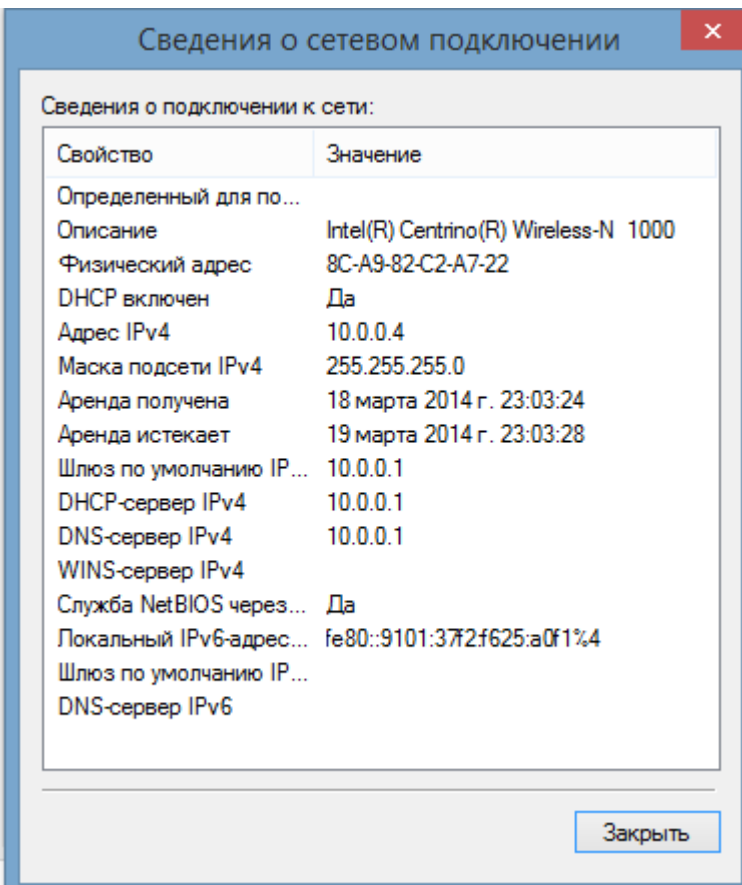
Кадр Ethernet DIX (II)

6	6	2	46–1500				4
DA	SA	T	Data				FCS

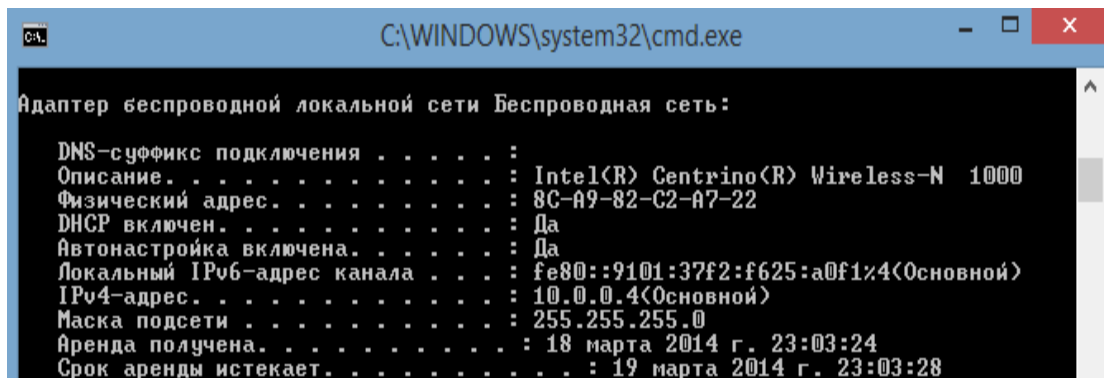
Кадр Ethernet SNAP

6	6	2	1	1	1	3	2	46–1492	4
DA	SA	L	DSAP	SSAP	Control	OUI	T	Data	FCS
			AA	AA	03	000000			
			Заголовок LLC			Заголовок SNAP			





```
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST> mtu 1500 qdisc noop state
   link/ether 00:22:15:d1:68:cd brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
3: eth1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc
   en 1000
   link/ether 00:40:f4:70:4e:2e brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
```



```
Switch>enable
Switch#show interfaces fastEthernet 0/1
FastEthernet0/1 is up, line protocol is up (connected)
  Hardware is Lance, address is 0002.165a.9901 (bia 0002.165a.9901)
```

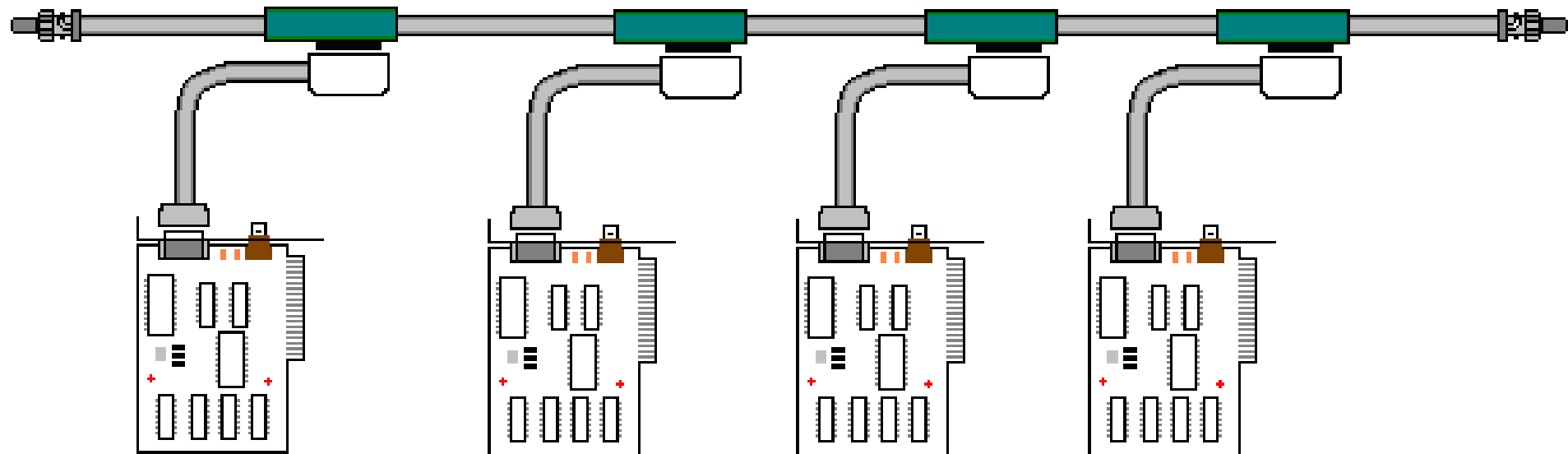


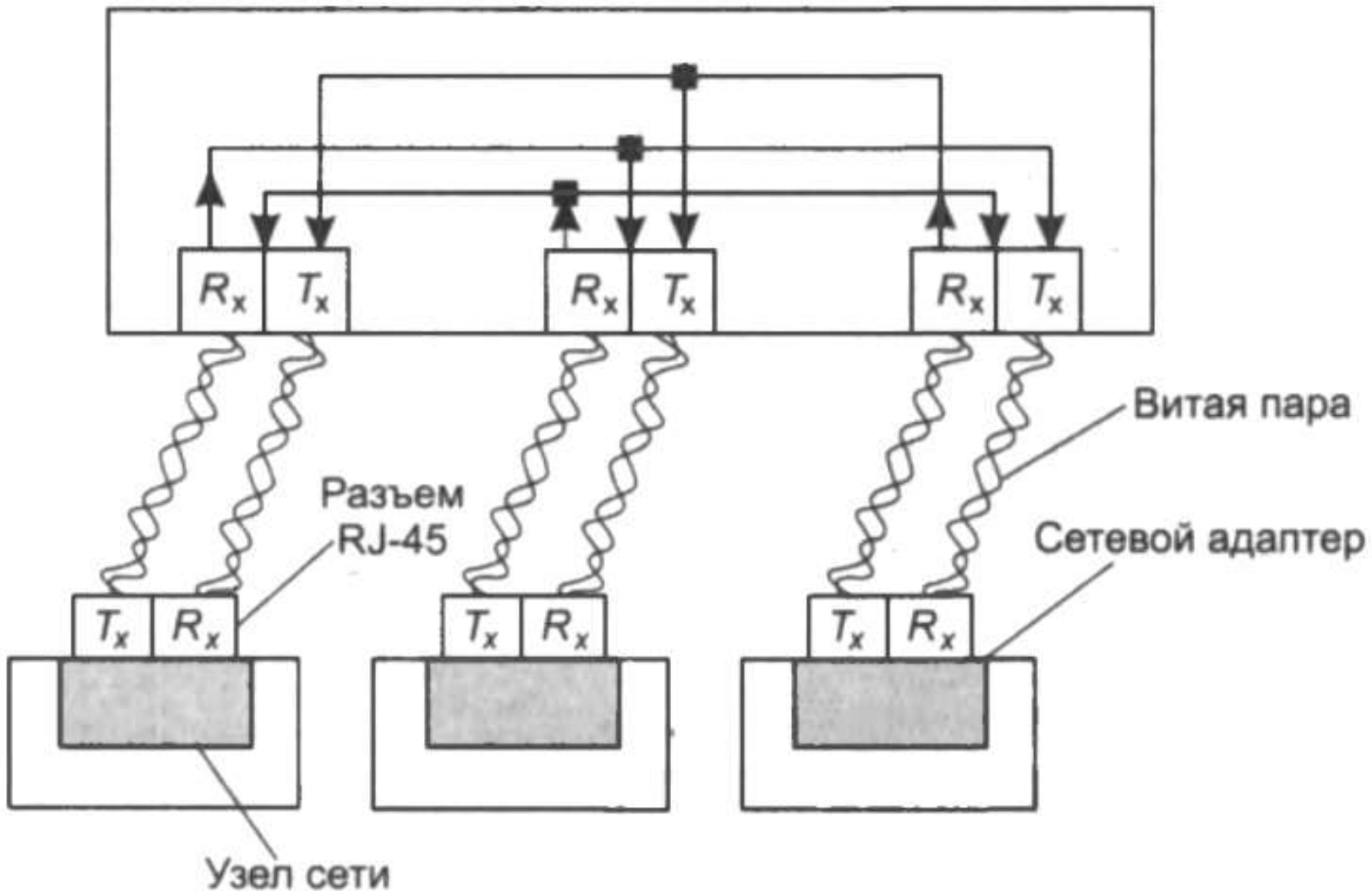
Terminators



Transceiver

RG-11 Coax





Ethernet: uses CSMA/CD

A: sense channel, if idle

then {

transmit and monitor the channel;

If detect another transmission

then {

abort and send jam signal;

update # collisions;

delay as required by exponential backoff algorithm;

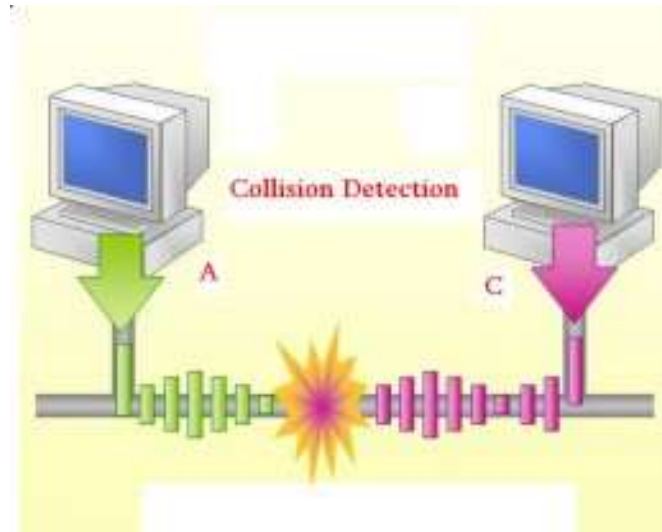
goto A

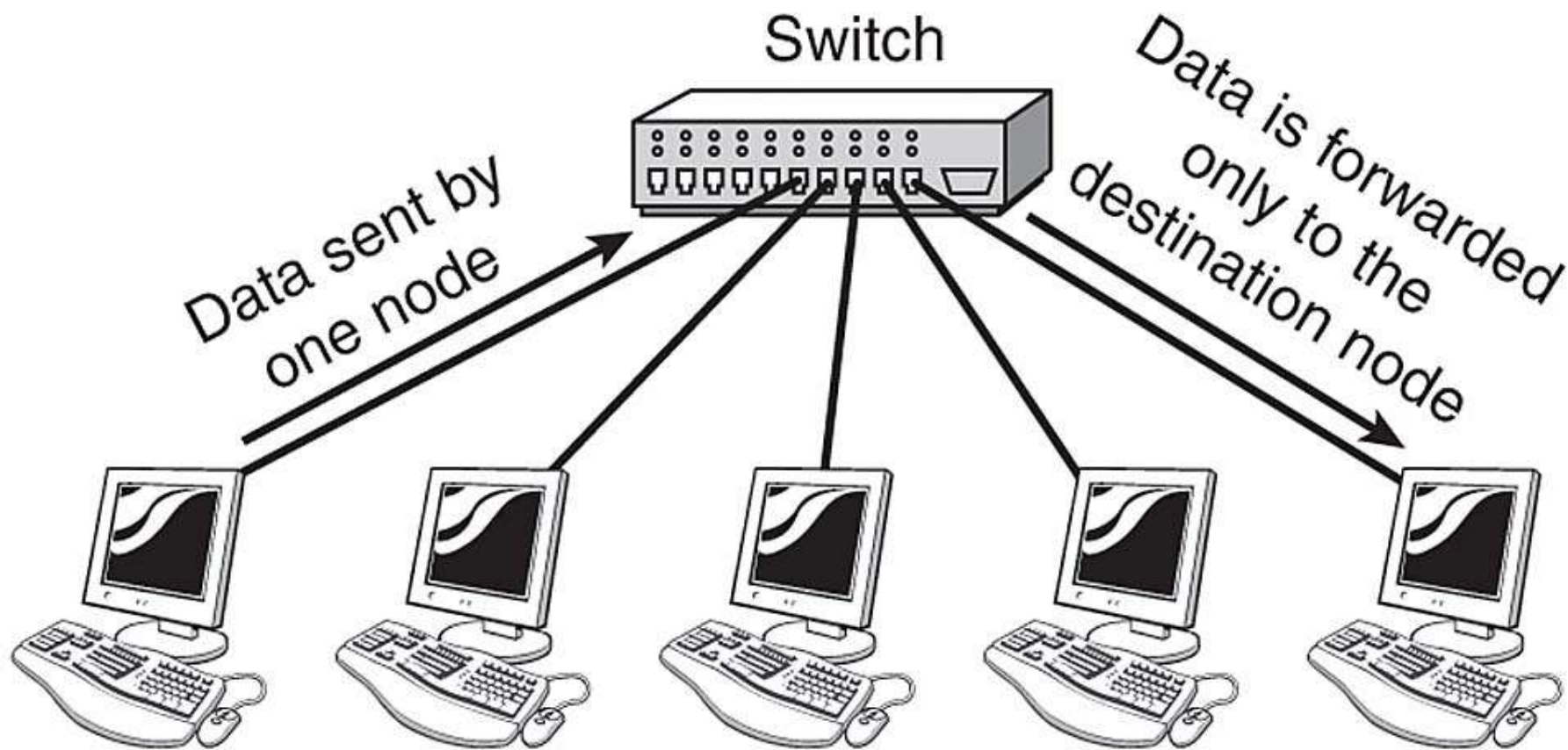
}

else {done with the frame; set collisions to zero}

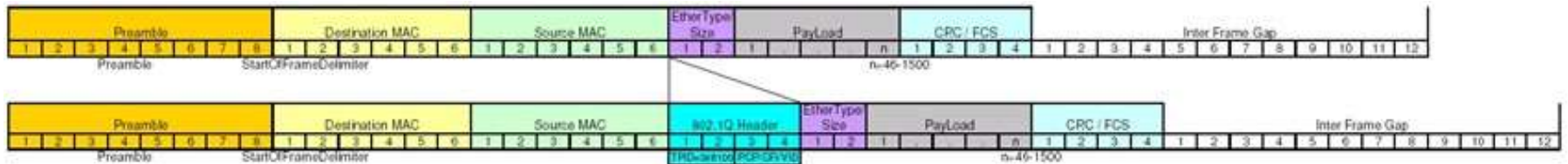
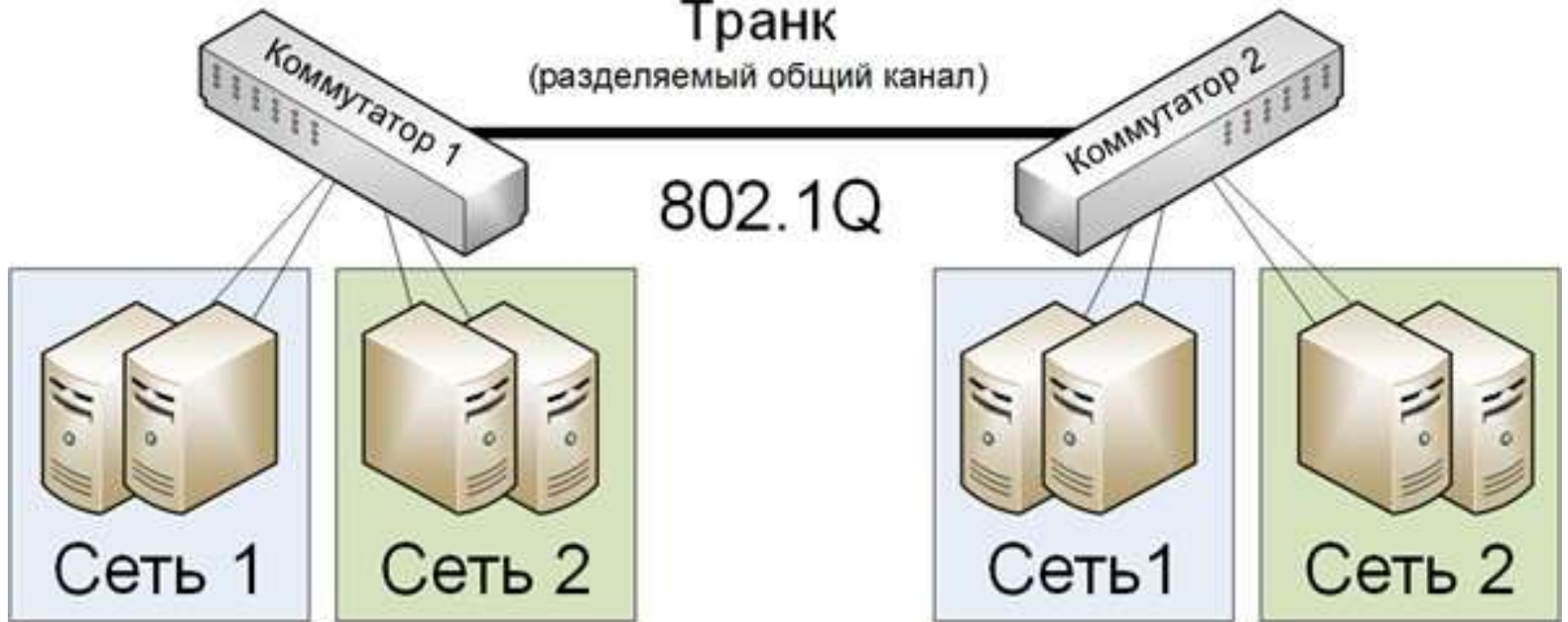
}

else {wait until ongoing transmission is over and **goto A**}

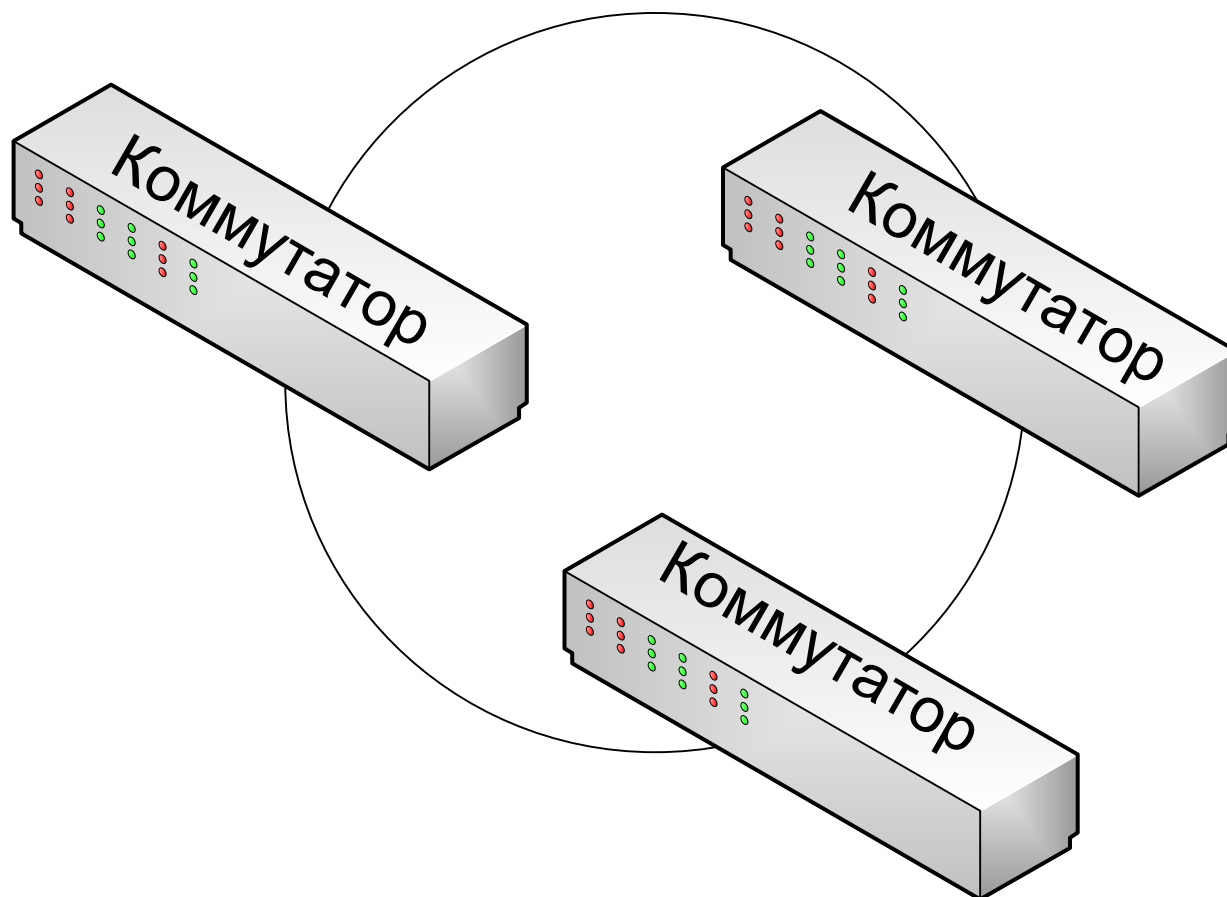




Транк (разделяемый общий канал)

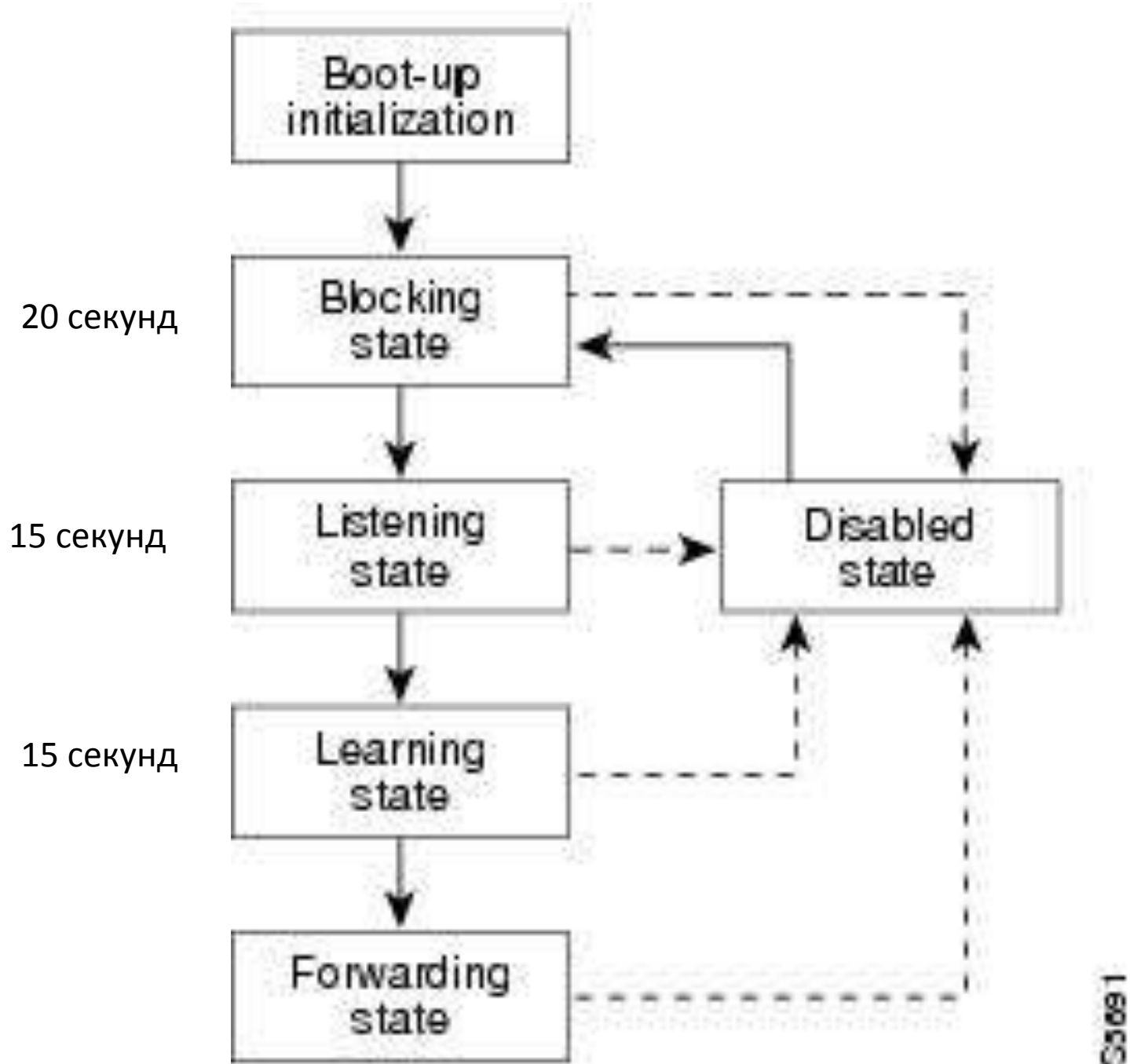


Алгоритм построения дерева без колец (Spanning-Tree Protocol)



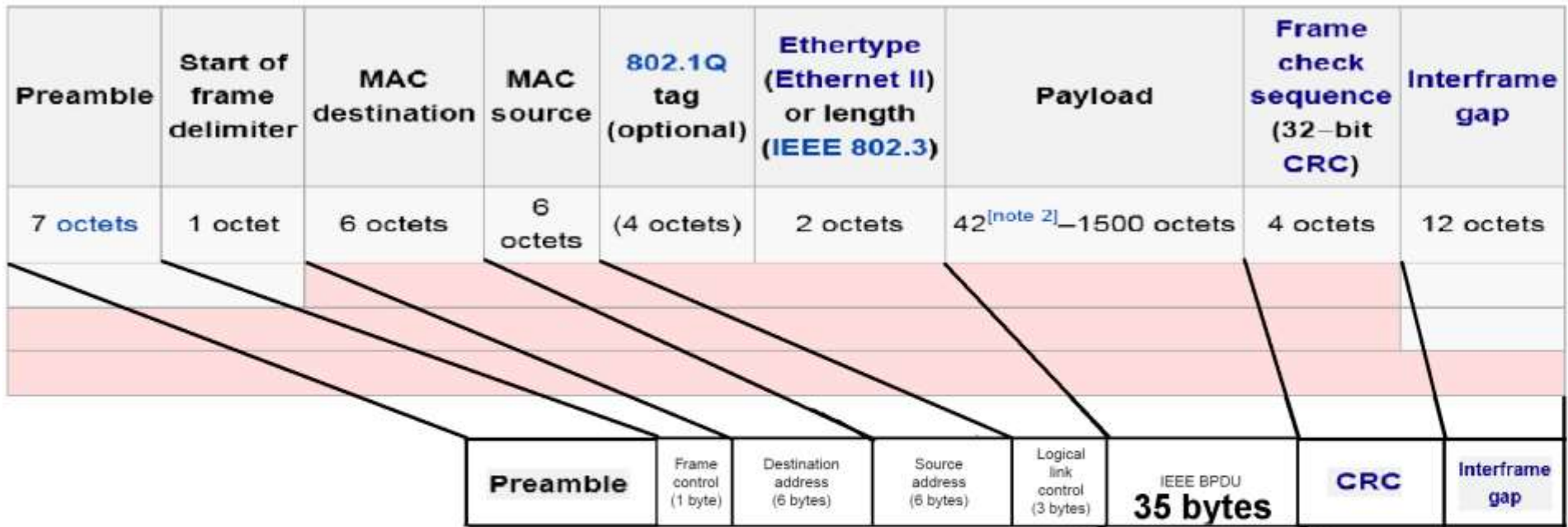
Фрейм BPDU имеет следующие поля:

- Идентификатор версии протокола STA (2 байта). Коммутаторы должны поддерживать одну и ту же версию протокола STA;
- Версия протокола STP (1 байт);
- Тип BPDU (1 байт). Существует 2 типа BPDU - конфигурационный и уведомление о реконфигурации;
- Флаги (1 байт);
- Идентификатор корневого коммутатора (8 байт);
- Расстояние до корневого коммутатора (4 байта);
- Идентификатор коммутатора (8 байт);
- Идентификатор порта (2 байта);
- Время жизни сообщения (2 байта). Измеряется в единицах по 0.5 сек, служит для выявления устаревших сообщений;
- Максимальное время жизни сообщения (2 байта). Если кадр BPDU имеет время жизни, превышающее максимальное, то кадр игнорируется коммутаторами;
- Интервал hello (2 байт), интервал через который посылаются пакеты BPDU;
- Задержка смены состояний (2 байта). Минимальное время перехода коммутатора в активное состояние;



10091

802.3 Ethernet frame structure



IEEE 802.1d STP BPDU Frame Format 51 bytes

BPDU FRAME FORMAT

Protocol identifier (2 bytes)	Version (1 byte)	Message type (1 byte)	Flags (1 byte)	Root ID (6 bytes)	Root path cost (4 bytes)	Bridge ID (6 bytes)	Port ID (2 bytes)	Message age (2 bytes)	Maximum age (2 bytes)	Hello time (2 bytes)	Forward delay (2 bytes)
-------------------------------	------------------	-----------------------	----------------	-------------------	--------------------------	---------------------	-------------------	-----------------------	-----------------------	----------------------	-------------------------

LACP 802.3ad

