

-
-
-

4. Verkkokerros

- **sovelluskerros**
 - ‘asiakas’
- **kuljetuskerros**
 - ‘end-to-end’
- **verkkokerros**
 - ‘deliver packets given to it by its customers’
- **siirtoyhteyskerros**
- **peruskerros**

-
-
-

Verkkokerroksen palvelut

- **tavoitteet**

- palvelut riippumattomia aliverkkojen tekniikasta
- kuljetuskerros eristettävä aliverkkojen ominaisuuksista
 - lukumäärä
 - tyypit
 - topologia
- kuljetuskerroksen käyttämät **verkko-osoitteet globaaleja**

•
•
•

connection-oriented ~ connectionless

- **yhteydetön** (Internet, 30 vuoden kokemus)
 - aliverkot ovat luonnostaan epäluotettavia
 - tehtävä: bittien kuljetus
 - operaatiot: send packet, receive packet
 - virheen tarkistus, vuonvalvonta isäntäkoneille
- **yhteydellinen** (puhelin 100 vuoden kokemus)
 - muodostetaan yhteys, neuvotellaan parametrit (palvelunlaatu (QOS), kustannus)
 - kaksisuuntainen kuljetus, paketit järjestyksessä
 - vuonvalvonta, virhevalvonta

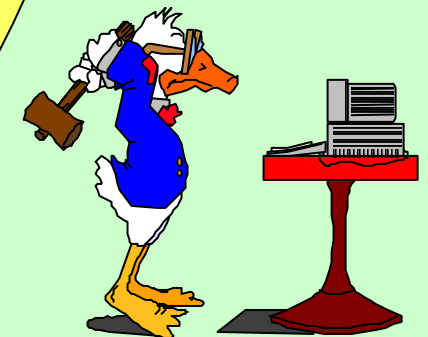
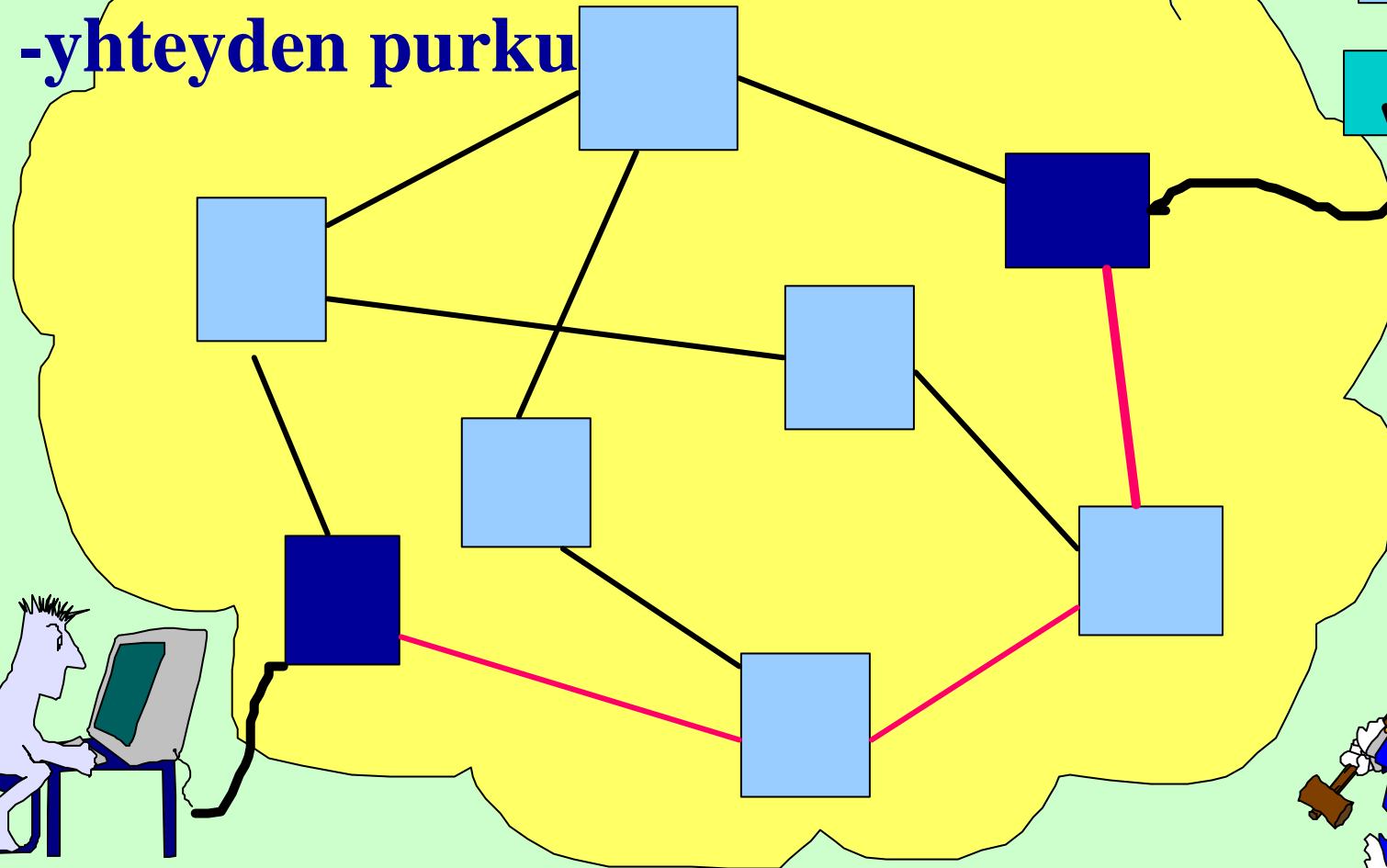
-
-
-

Virtuaalipiiri (virtual circuit)

- **Pakettikytkentäinen verkko voidaan toteuttaa kahdella tavalla**
 - datasähkeverkkona
 - jokainen paketti käsitellään ja reititetään erikseen
 - pakettien järjestys voi muuttua
 - virtuaalipiiriverkkona
 - ~ piirikytkentäinen verkko
 - ensin yhteyden (virtuaalipiirin) muodostus
 - sitten pakettien lähettäminen yhteyttä pitkin
 - ATM, X.25

Piirikytkentäinen verkko

- ensin yhteyden muodostus
- sitten datan siirto yhteyttä pitkin
- yhteyden purku



-
-
-

4.1. Verkkokerroksen tärkein tehtävä: reititys

- **(hajautettu) päätöksenteko reitistä**
 - yhteydellinen: alussa
 - yhteydetön: jatkuvasti
- **jatkuvaa muutosta verkossa**
 - rikkoutuvat komponentit, muuttuva topologia
- **ristiriitaisia vaatimuksia reititykselle**
 - optimaalisuus /reiluus (fairness)
- **reitityksen suorituskyky**
 - mean packet delay, network throughput

-
-
-

Reititysalgoritmi

- **Päättää, mikä reitti valitaan**
 - mihin paketti ohjataan seuraavaksi
- **dynaaminen verkkoympäristö => dynaaminen reititys**
 - jatkuvaan verkon tarkkailuun perustuva
 - Internetin reititys
 - muuttumaton ympäristö => käytetään kerran laskettuja reittejä tai sovittua lähetystapaa
 - tulvitus (flooding)
 - Dijkstran algoritmilla lasketut lyhyimmät reitit

-
-
-

Tulvitus

- jokainen saapunut paketti lähetetään kaikille muille ulosmenoille
 - => verkko täyttyy pian paketeista
- eri tapoja tulvituksen lopettamiseen
 - käsitellään harjoituksissa
- käyttö
 - tietyissä erityistilanteissa tilanteissa hyödyllinen
 - käsitellään harjoituksissa

-
-
-

Dijkstran algoritmi

- **‘lyhyin’ reitti yhdestä solmusta muihin**
 - $A \rightarrow \{\text{muut solmut}\}$
- **kaariin liittyy kustannus**
 - kapasiteetti (bps)
 - viive: hyppyjä, aikaa
 - raha
 - virhetodennäköisyys

-
-
-

• Algoritmi

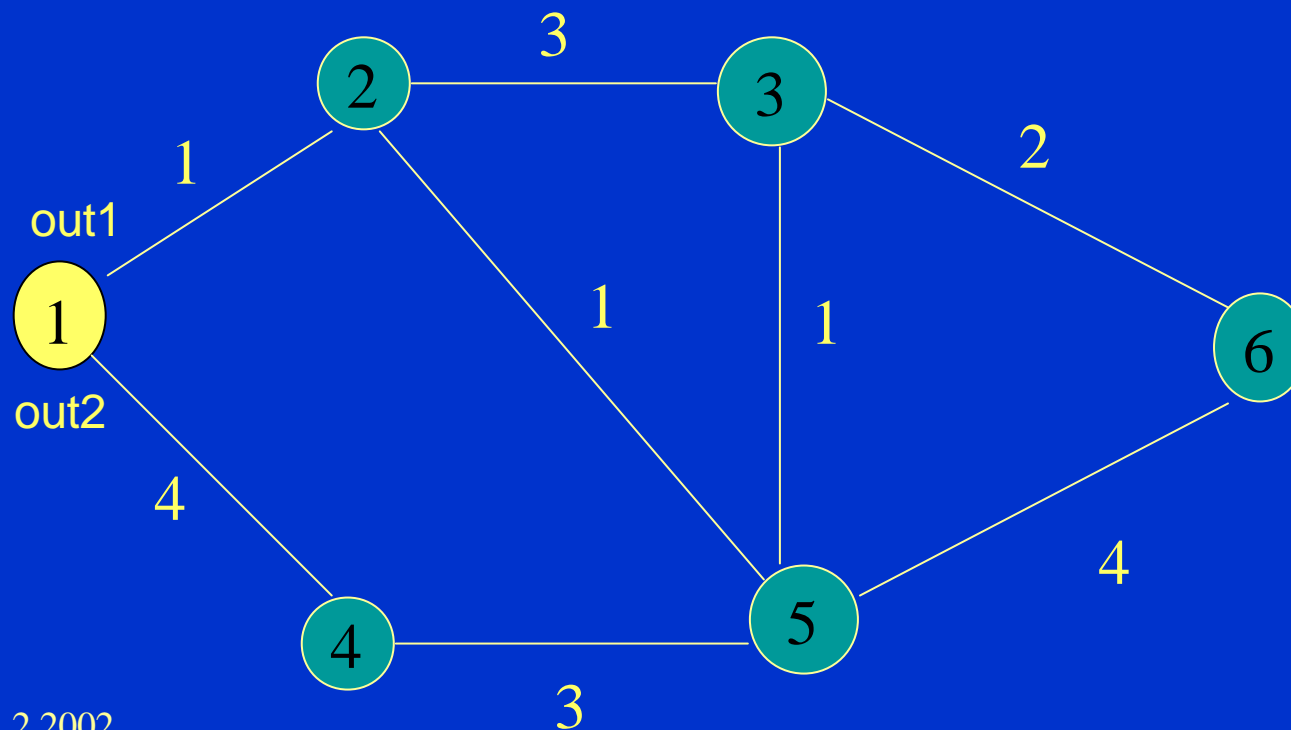
- merkitään $D(v)$ on tähän asti tutkituista reiteistä lähtösolmusta A solmuun v halvin kustannus eli lyhyin pituus
- verkko $G = (V, E)$, V on solmujen joukko, E kaarten joukko
- olkoon $c(i,j)$ on kaaren (i,j) kustannus (≥ 0). Jos kaarta ei ole, $d(i,j)$ on ääretön
 - algoritmissa oletetaan, että kaikki kustannukset ovat ei-negatiivisiä

1. $N := \{1\}; D(1) := 0; D(j) := d(j,1) \ (j \neq 1);$
2. while $N \neq V$ do
3. etsi solmu w , joka ei vielä ole
joukossa N ja jonka $D(w)$ on pienin
 N :ään kuulumattomista solmuista
4. $N := N \cup \{w\}$
5. kaikille muille P :hen kuulumattomille
solmuille $v \ D(v) := \min\{D(v), D(w) + c(w,v)\}$
6. end while
7. end

•
•
•

Esimerkki

- Tarkastellaan esimerkkinä verkkoa



1. $N = \{1\}$; $D(1) := 0$; $D(2) := 1$;
 $D(3) := \text{ääretön}$, $D(4) := 4$; $D(5) := \text{ääretön}$,
 $D(6) := \text{ääretön}$

3. pienin $D(v)$ on solmulla 2 (=1)

4. $N = \{1, 2\}$

5. $D(3) := 1+3=4$, $D(4) = 4$, $D(5) := 1+1=2$,
 $D(6) = \text{ääretön}$

3. pienin $D(v)$ on nyt solmulla 5 (=2)

4. $N = \{1, 2, 5\}$

5. $D(3) := 1 + 2 = 3$, $D(4) := 4$, $D(6) := 4 + 2 = 6$

3. pienin $D(v)$ solmulla 3 (=3)

4. $N = \{1, 2, 3, 5\}$

5. $D(4) := 4$, $D(6) := 2 + 3 = 5$;

3. Pienin $D(v)$ solmulla 4 (=4)

4. $N = \{1, 2, 3, 4, 5\}$

5. $D(6) := 5$

4. $N = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$

•
•
•

Löydetyt reitit ja kustannukset

- 1-> 2 :1
- 1-> 2->5->3: 3
- 1-> 4: 4
- 1->2->5: 2
- 1->2->5->3->6: 5

Solmu	linkki	kustann.
2	1	1
3	1	3
4	2	4
5	1	2
6	1	5

Solmulle 1

Reititystaulu

- **Kukin reititin pitää kirjaa reittitiedoista**
 - minne paketti seuraavaksi lähetetään

Kohde	minne lähetetään
Abc	reititin D, ulosmeno 2
...
Xyz	reititin T, ulosmeno 3

- **reitittimien tietojen hankinta ja ylläpito?**
 - erityisen nopeasti muuttuvassa hyvin isossa verkossa

-
-
-

Reititystietojen keruu

- kukin reititin kerää ‘kustannustietoja’ omasta ympäristöstään
 - esim. viiveet naapurireitittimiin
- ja vaihtaa tietoja muiden reitittimien kanssa
 - tai lähettää tiedot reitittimelle, joka keskitetysti laskee parhaat reitit
- kukin laskee esim. Dijkstran algoritmilla parhaat reitit koko verkosta
 - tai saa tarvitsemansa reititystiedot ne laskeneelta

-
-
-

Etäisyysvektoreireititys (distance vector)

- **Arpanetin alkuperäinen reititys**
 - vieläkin RIP jonkin verran käytössä Intenetissä
- **kullakin reitittimellä reititystaulu**
 - kullekin verkon reitittimelle
 - ulosmenolinja
 - aika/etäisyys kohteeseen
 - hyppyjen lkm
 - arvioitu viive
 - jononpituus
 - jokin mitattavissa oleva

-
-
-

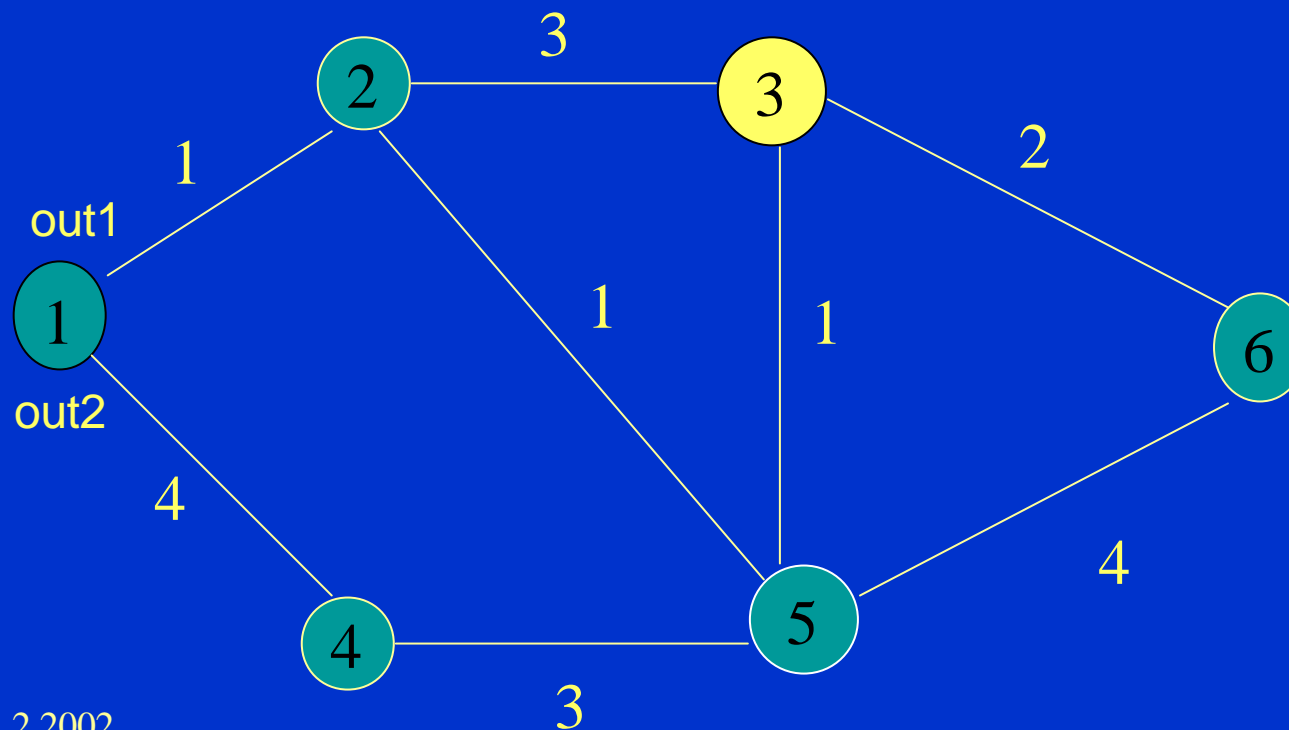
reititystaulun ylläpito

- **tietojen vaihto naapurireitittimien kanssa**
 - tietyin aikavälein
 - tilan vaihtuessa
- **lasketaan uudet reittitaulut ('etäisyystaulut')**
 - 'kustannus' naapuriin +
naapurin ilmoittama 'kustannus' kohteeseen
 - kullekin solmulle valitaan pienimmän 'kustannuksen'
reitti

•
•
•

Esimerkki

- Tarkastellaan esimerkkinä verkkoa



Solmun 3 reititystaulu

	3	2	5	6	
1	-	1(2)			\Rightarrow 4 (2)
2	3		1(5)		\Rightarrow 2 (5)
4	-		3(5)		\Rightarrow 4 (5)
5	1	1(2)		4(6)	\Rightarrow 1(5)
6	2		4(5)		\Rightarrow 2 (6)

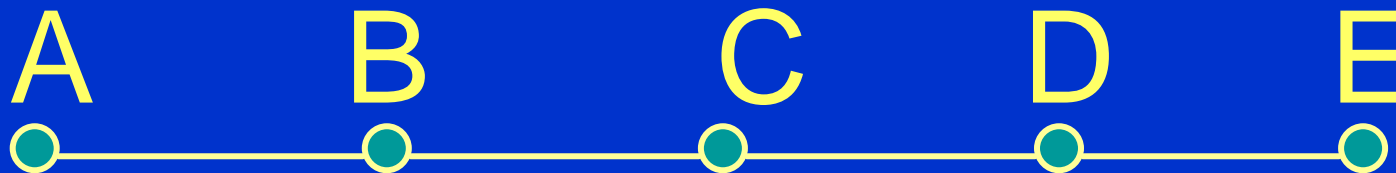
-
-
-

Ongelma: tietojen muuttumisnopeus

- **tietojen muuttamiseen kuluu aikaa**
- **reagoi melko nopeasti hyviin uutisiin**
 - uusi nopea reitti löytynyt/linkki jälleen pystyssä
 - tieto etenee joka vaihdossa yhden hypyn
- **reagoi hitaasti huonoihin uutisiin**
 - linkki nurin => etäisyys ääretön
 - joka vaihdossa ‘paras arvio’ huononee yhdellä
 - **count - to - infinity** -ongelma

-
-
-

Hyvät uutiset etenevät nopeasti:

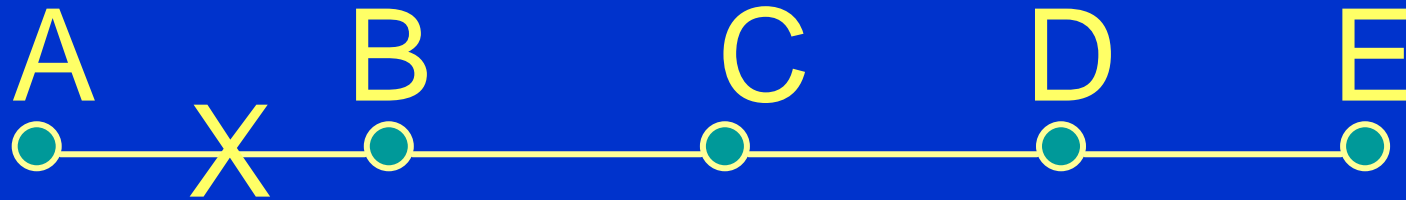


Aluksi yhteys A:han on poikki ja sitten linkki AB toimii taas:

	B	C	D	E
	ääretön	ääretön	ääretön	ääretön
1	ääretön	ääretön	ääretön	ääretön
1	2	ääretön	ääretön	ääretön
1	2	3	ääretön	ääretön
1	2	3	4	ääretön

⋮

Huonot uutiset etenevät hitaasti:



Toimiva linkki katkeaa välillä AB:

	B	C	D	E
1	1	2	3	4
3	3	2	3	4
3	3	4	3	4
5	5	4	5	4
5	5	6	5	6
7	7	6	7	6
7	7	8	7	8

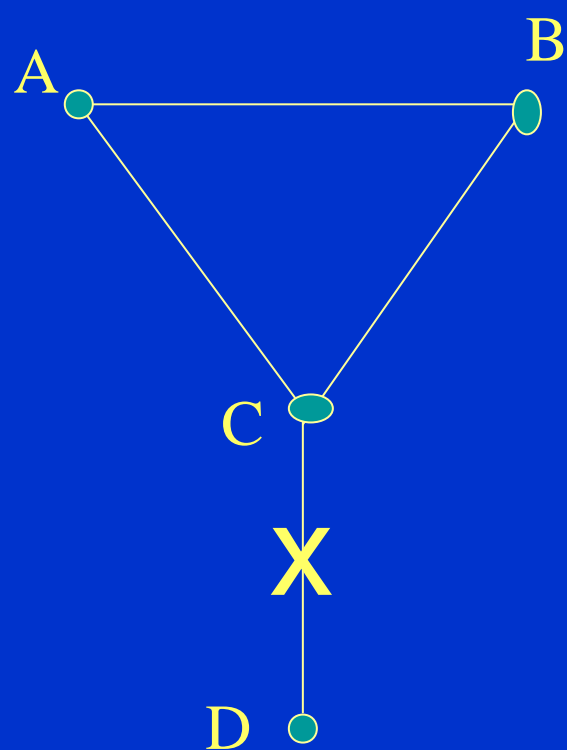
•
•
•

Poisoned reverse (Split horizon)

- **raitkaisu ‘count -to-infinity’-ongelmaan**
 - reititystietoja vaihdettaessa
 - ilmoitetaan etäisyys reitittimeen X äärettömäksi sille naapurille, jonka kautta tämä reitti kulkee
 - muille kerrotaan oikea etäisyys
 - **tieto etenee yhden hypyn joka vaihdolla!**

-
-
-

- **ratkaisu ei toimi aina**



Linkki CD katkeaa,
A ja B ilmoittavat C:lle
ettei D:hen pääse

C päättelee, että D:tä ei
voi saavuttaa

Kuitenkin A kuulee B:ltä,
että sillä on etäisyys 2
D:hen => oma etäisyys 3

-
-
-

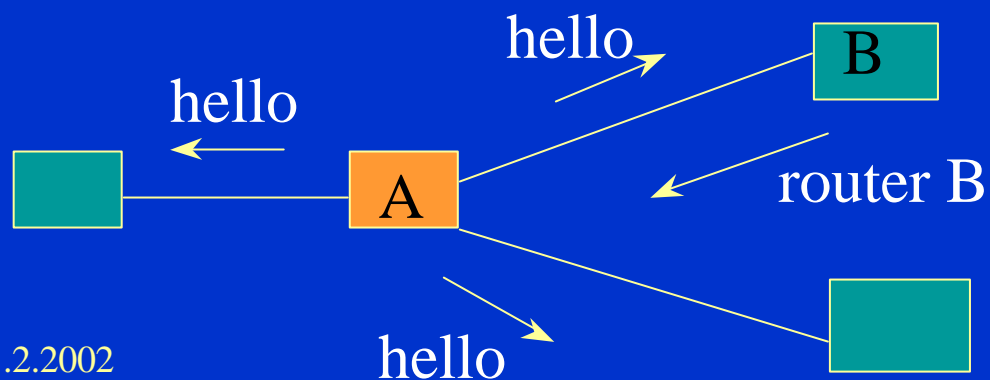
Linkkitilareititys (Link State Routing)

- **reitittimen tehtävät**
 - selvitettävä naapurit ja niiden osoitteet
 - mitattava etäisyys / kustannus naapureihin
 - koottava tietopaketti ko. tiedoista
 - lähetttävä tietopaketti kaikille reitittimille
 - laskettava lyhin reitti kaikkiin muihin reitittimiin esim. Dijkstran algoritmilla

-
-
-

Naapurien löytäminen

- reititin lähettää jokaiseen kaksipisteysteeyteen **HELLO**-paketin
- linjan toisessa päässä oleva reititin vastaa ja lähettää nimensä
 - router ID
 - nimien oltava yksikäsitteisiä koko verkossa



-
-
-

Etäisyyden mittaaminen

- **kaikille naapureille ECHO-paketti**
 - vastaanottajan palautettava paketti välittömästi
- **=> kiertoviive (round-trip-time)**
 - dynaaminen etäisyysmitta
- **pitäisikö ottaa kuormitus huomioon?**
 - kello käynnistetään , kun paketti viedään jonoon
 - kello käynnistetään, kun paketti lähtee
 - kuormitus mukana kuvaa todellista tilannetta
 - jos kuormitus mukana => reititys muuttaa kuormitusta
=> reititys suosii huonoa reittiä

-
-
-

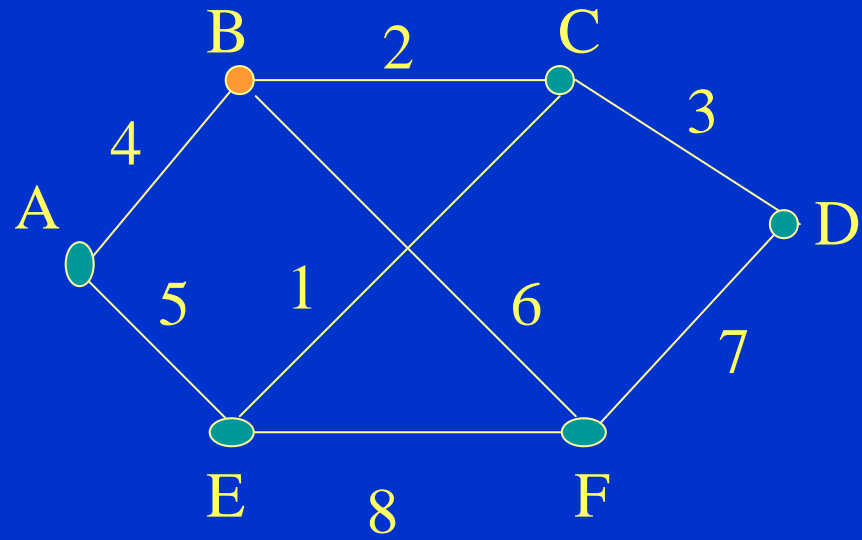
Tietopakettien kokoaminen

- **muodostus**

- tietyin aikavälein
- kun muutoksia havaittu

- **sisältö**

- reitittimen tunnus
- paketin järjestysnumero
- paketin ikä
- ‘etäisyydet’ kuhunkin reitittimen naapuriin
 - Erilaisia etäisyysmittoja => eri reittejä eri liikenteelle



B	
seq	
age	
A	4
C	2
F	6

-
-
-

Tietopakettien jakelu

- **käytetään tulvitusta (n. 10 minuutin välein)**
 - **pidetään kirjaa jo nähdyistä paketeista**
 - reititin A, paketti 145
 - => paketti lähetetään korkeintaan kerran
 - paketissa elinaikalaskuri (age, time-to-live)
 - väärät ja vanhentuneet tiedot katoavat aikanaan, vaikka reititin itse olisikin vikaantunut
- **tietopaketit kuitataan**
 - linjavirheiden takia
- **autentikointi paketteja vaihdettaessa**

-
-
-

Miksi elinaikalaskuri on tarpeen?

- **virheellinen järjestysnumero**

- kaatunut reititin aloittaa väärästä numerosta

- edennyt jo pakettiin 204 ja aloittaa uudestaan paketista 0 => kaikki seuraavat paketit hylätään duplikaatteina pakettiin 205 saakka

- virhe tietopaketin seq-kentässä

- 4 muuttuu virheellisesti 65540:ksi => seuraavat paketit hylätään pakettiin 65541 saakka

-
-
-

elinaikalaskuri (TTL-laskuri)

- **laskuri vähenee ajan kuluessa**
 - vähenee yhdellä sekunnin välein
- **paketti tuhotaan, kun laskuri = 0**
 - vanhentunut (virheellinen) tieto poistetaan
 - pitkäikäinen elinaika \gg päivitysten väli
 - tuhoetaan vain jos reititin kaatunut
 - usea (6) paketti on jäänyt saapumatta reitittimeltä
- **käytössä myös tulvituksessa**
 - kukin reititin vähentää yhdellä

-
-
-

Lisäparannuksia

- **paketteja ei lähetetä välittömästi eteenpäin**
 - ne jätetään odottamaan
 - jos samalta reitittimeltä tulee muita paketteja, niistä valitaan vain yksi, tuorein edelleenlähetettäväksi

-
-
-

Reittitaulun laskeminen

- **kukin reititin laskee omat reittitaulunsa**
- **kaikki tarvittava tieto on saatu tietopakettien avulla**
 - kukin linkki molempiin suuntiin
- **laskeminen Dijkstran algoritmilla**
 - lyhyin reitti kuhunkin muuhun reitittimeen
 - isoissa verkoissa voi olla muisti- ja laskenta-aikaongelmia

-
-
-

ongelmia

- **väärin toimiva reititin**

- kertoo väriä tietoja
- ei välitä tietopaketteja
- väärentää tietopaketteja
- laskee reitit väärin

- **isossa verkossa aina joku toimii väärin**

– tavoitteena rajata ongelmat pienelle alueelle

•
•
•

Käyttö

- **paljon käytetty nykyisissä verkoissa**
 - Internetin OSPF-protokolla
 - ISO:n IS-IS -protokolla

-
-
-

Hierarkkinen reititys

- **reitityksen skaalautuvuus**
 - isossa verkossa runsaasti reitittämiä (Internet: miljoonia)
 - reititystaulut suuria
 - reittien laskeminen raskasta
 - tietopaketit kuluttavat linjakapasiteettia
- **hallinta-autonomia => autonominen järjestelmä AS**
 - organisaatio päättää omista asioistaan
 - myös reitityksestä
 - oma sisäinen reititystapa

•
•
•

Reitityshierarkia

- **Ylimmällä tasolla AS**

- sama reititys AS:n sisällä

- tehokkuus tärkeää

- reititys AS:ien välillä

- ‘poliittinen asia’

- **AS:n sisällä alueita**

- jaetaan reitittimet ryhmiin (alueet, regions)

- kukin reititin tuntee kaikki alueensa sisällä

- tietää mikä reititin hoitaa liikenteen muihin alueisiin

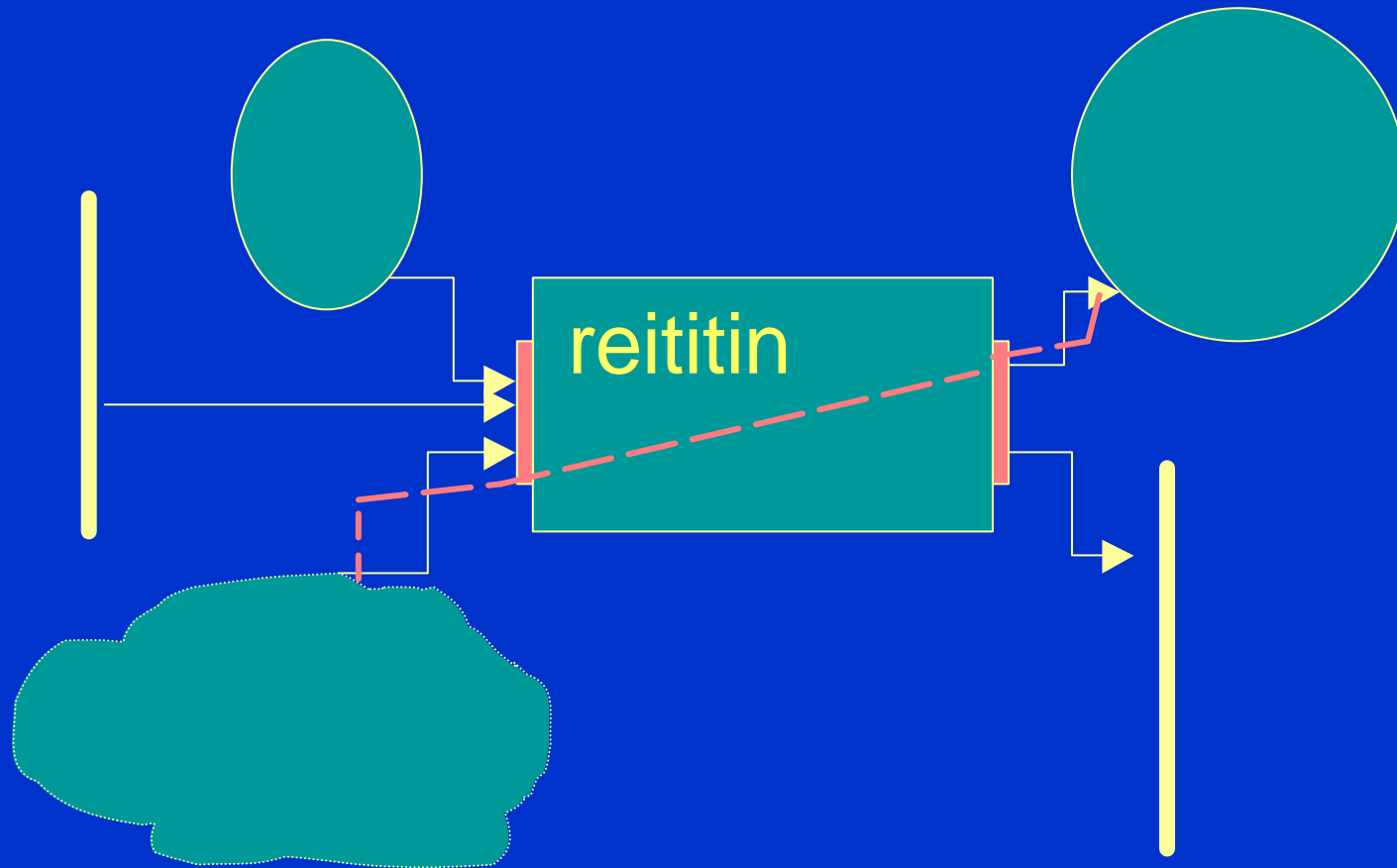
-
-
-

Hierarkkisen reitityksen ongelmat

- **reitin pituus kasvaa**
 - aina ei voida käyttää optimaalista reittiä
 - yleensä siedettävä
- **hierarkiatasojen määrä**
 - suorituskyky
 - hallinto

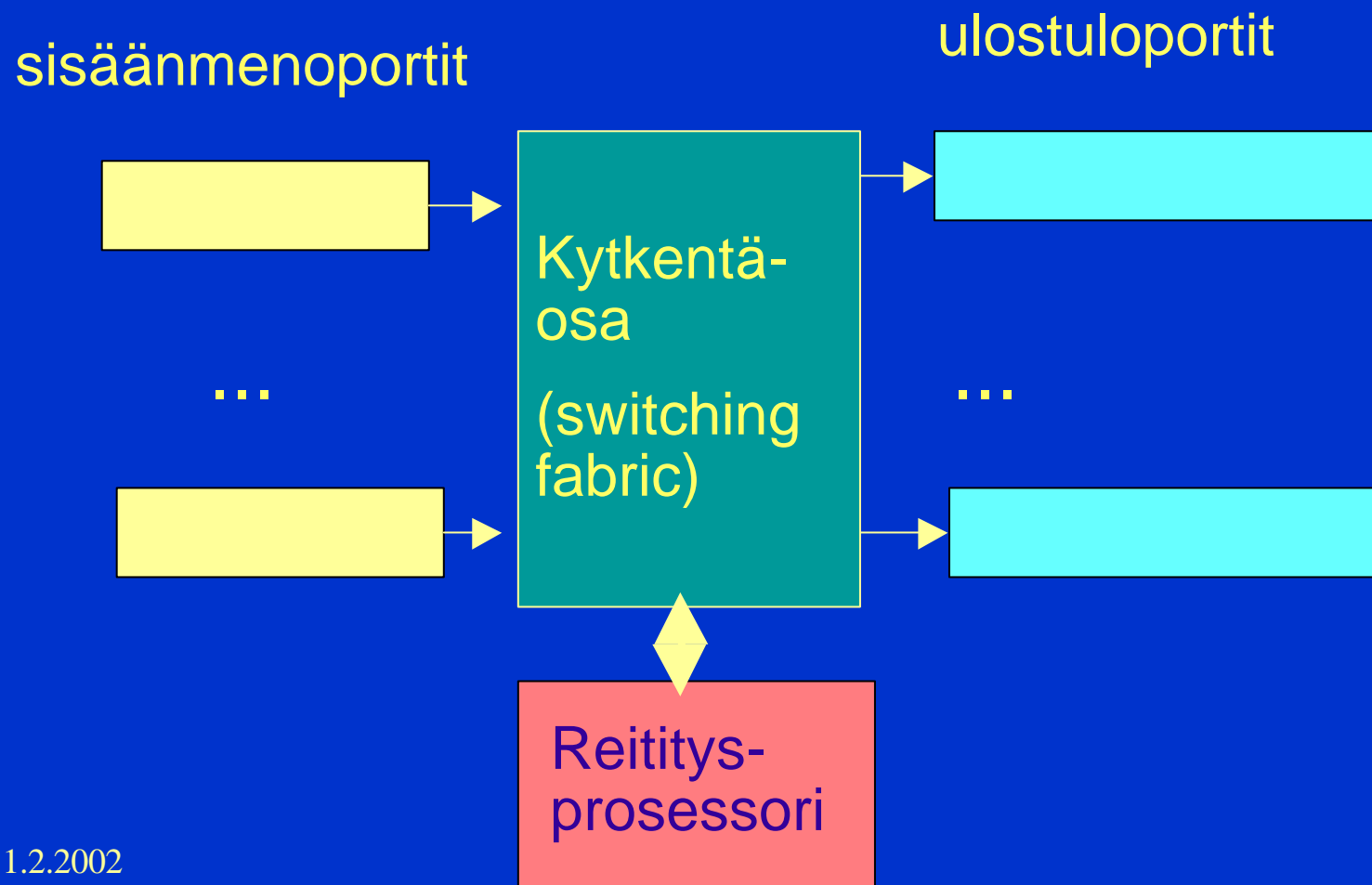
-
-
-

4.2. Reititin (Router)



-
-
-

Reitittimen rakenne



- **Portit**

- **peruskerroksen toiminnot (PK)**

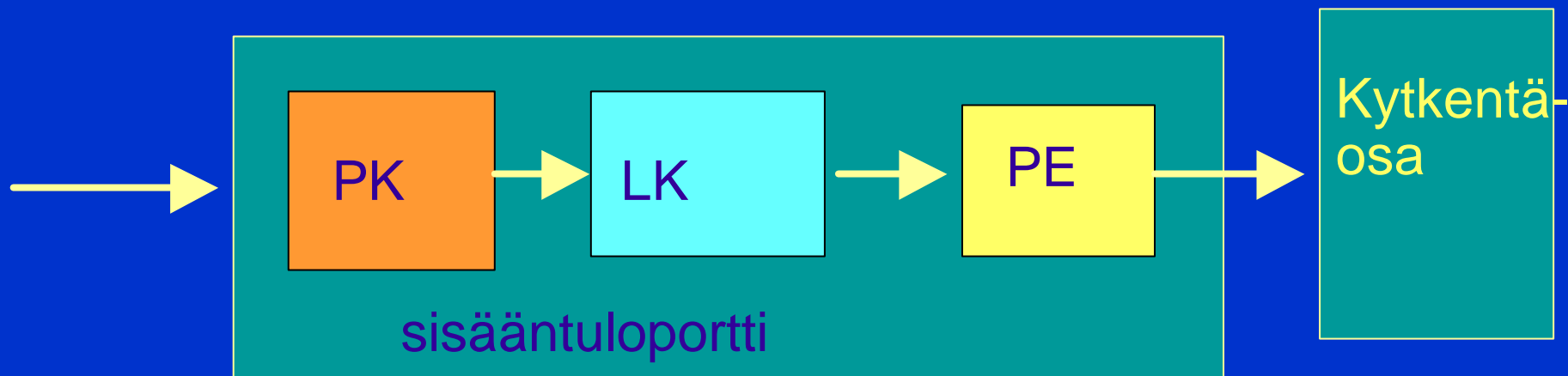
- fyysisen siirtoyhteyden pää

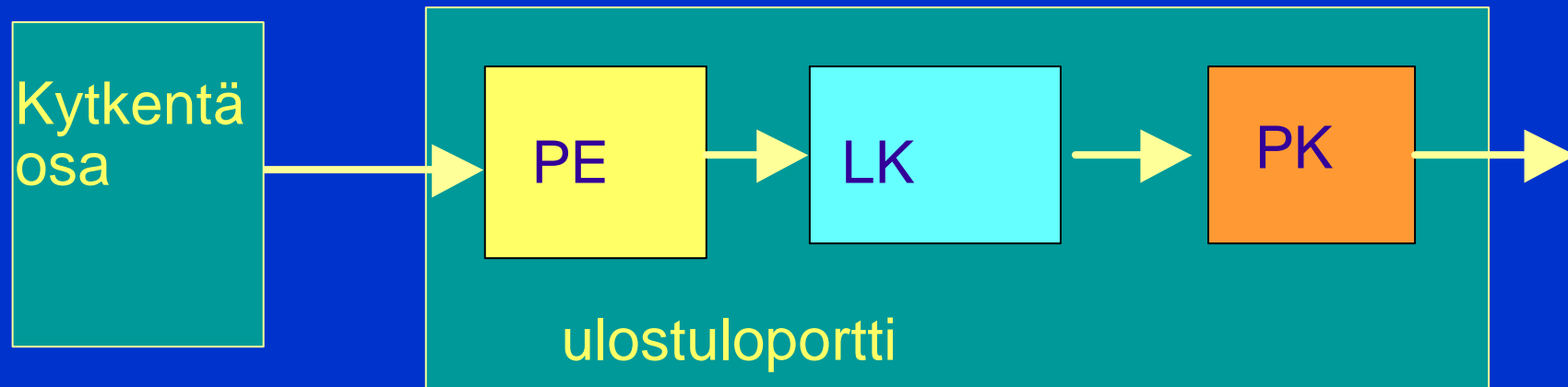
- **linkkikerroksen toiminnot (LK)**

- virhetarkistukset, vuonvalvonta,
 - MAC-kerroksen toiminnot

- **pakettien edelleenohjaaminen (PE)**

- datapaketit kytkentäverkoston kautta oikeaan ulostuloporttiin
 - valvontapakettit (RIP, OSPF, BGP) reititysproessorille





Vastaavasti kukin ulostuloportti tallettaa sen kautta eteenpäin lähtevät paketit ja suorittaa niille linkkikerroksen ja peruskerroksen vaatimat toimenpiteet.

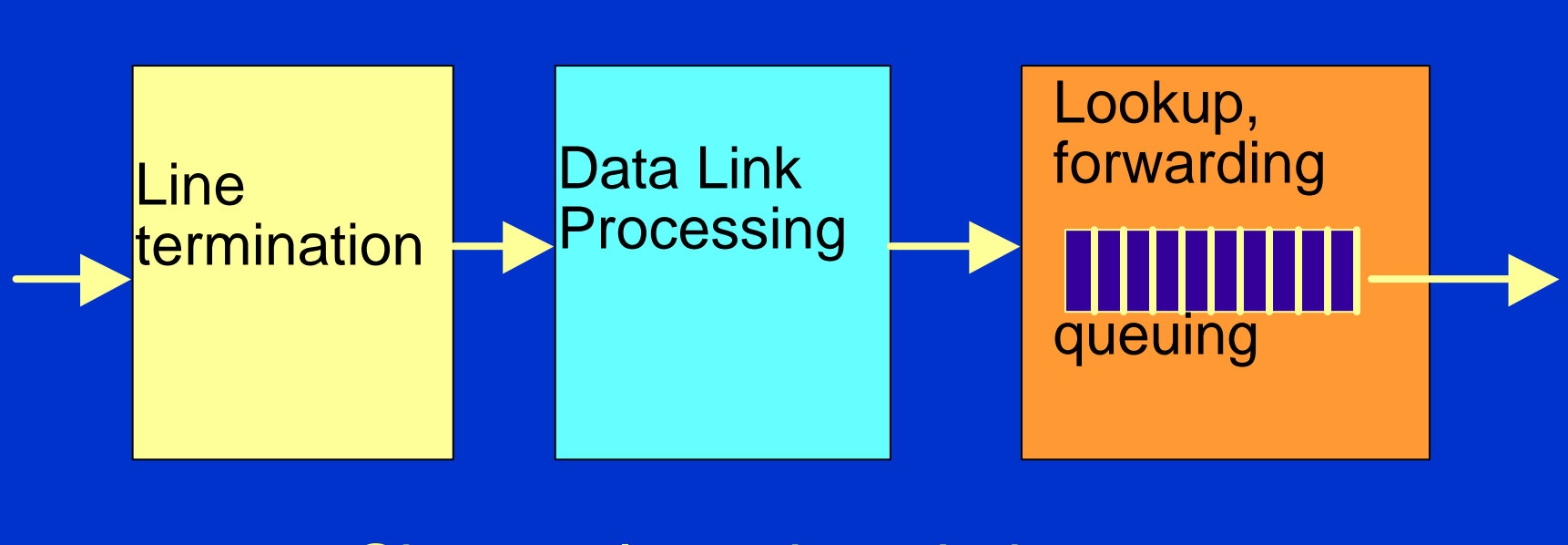
Käytännössä useita portteja on yhdistetty yhdeksi linjakortiksi (line card) reitittimen sisällä.

" **Reititysproessori**

- " suorittaa reititysprotokollaa
 - " RIP, OSPF, BGP, ..
- " päivittää reititystauluja
- " hallinta- ja ylläpitotoimintoja

" **Kytkentäosa**

- " yhdistää paketin sisääntuloportit ulostuloportteihin
- " paketti siirtyy oikeaan verkkoon
- " täysin reitittimen sisällä



Sisääntuloportin toiminta

Etsitään reititystaulusta kohdeosoitetta vastaava ulosmenoportti.

Yleensä kopio reitistystaulusta talletettu porttiin ja reititysprosessori päivittää sitä. Näin kukin portti pystyy itse etsimään oikean ulosmenoportin.

Muuten paketti ohjataan reititysprosessorille, joka etsii reititystaulusta oikean portin (portti on pelkkä verkkokortti).

- **Runkolinjareitittimiltä vaaditaan hyvin suuria nopeuksia**

- miljoonia hakuja sekunnissa
- pitäisi pystyä toimimaan linjan nopeudella
 - OC48-linkki => 2.5 Gbps
 - jos paketin koko 256 tavua => noin miljoona hakua sekunnissa

- **erilaisia tekniikoita**

- talletetaan reittitaulun alkiot puurakenteina