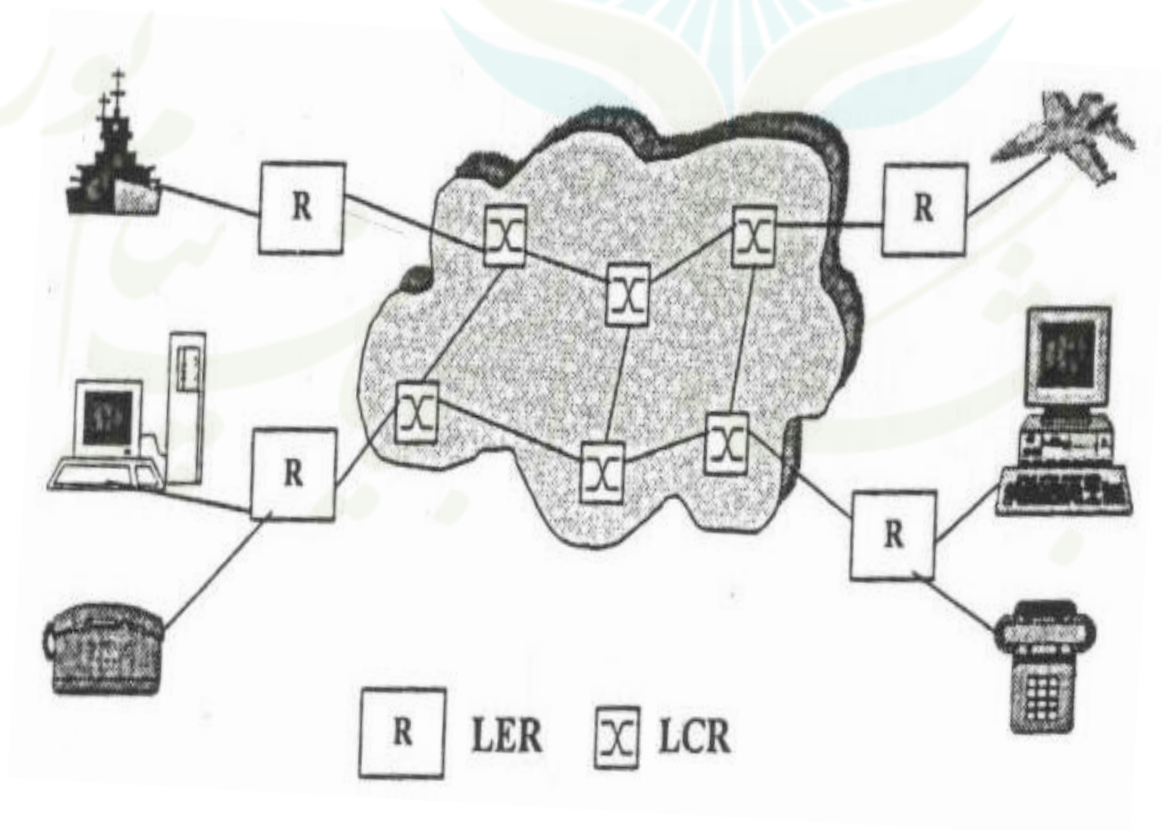




دانشگاه علم و صنعت ایران

شبکه های کامپیوتری

پیشرفته



استاد : دکتر محمود فتحی

فهرست مطالب:

صفحه	عنوان
۲	بخش ۱: مفاهیم پایه
۳	فصل ۱: مروری بر شبکه های کامپیوتری
۲۴	بخش ۲: آدرس دهی
۲۵	فصل ۲: آدرس دهی در شبکه های کامپیوتری
۳۸	فصل ۳: مسیریابی در مسیریابها
۴۵	فصل ۴: پروتکل های مسیریابی در شبکه
۶۹	فصل ۵: MultiCasting و پروتکل های مسیریابی Multicast
۸۰	بخش ۳: سوئیچ داده
۸۱	فصل ۶: روشهای سوئیچ داده
۱۰۲	فصل ۷: شبکه های ATM و FrameRelay
۱۳۴	فصل ۸: MPLS و DiffServ ، ISA
۱۵۷	بخش ۴: پروتکل های شبکه
۱۵۸	فصل ۹: پروتکل IP
۱۷۱	فصل ۱۰: پروتکل های ICMP و IGMP
۱۷۹	فصل ۱۱: کنترل اتصالات در شبکه
۱۹۱	فصل ۱۲: پروتکل های TCP و UDP
۲۰۱	فصل ۱۳: پروتکل های مدیریت شبکه
۲۱۶	بخش ۵: شبکه های بی سیم
۲۱۷	فصل ۱۴: شبکه های محلی بی سیم
۲۵۱	بخش ۶: امنیت در شبکه
۲۵۲	فصل ۱۵: امنیت در شبکه
۲۶۰	منابع

بخش ۱: مفاهیم پایه شبکه

فصل ۱: مروری بر شبکه های کامپیوتری



فصل ۱:

مروری بر شبکه های کامپیوتری

استفاده از شبکه های کامپیوتری در چندین سال اخیر رشد فراوانی کرده و سازمانها و موسسات اقدام به برپایی شبکه نموده اند . هر شبکه کامپیوتری باید با توجه به شرایط و سیاست های هر سازمان ، طراحی و پیاده سازی گردد. در واقع شبکه های کامپیوتری زیر ساخت های لازم را برای به اشتراک گذاشتن منابع در سازمان فراهم می آورند؛ در صورتیکه این زیر ساختها به درستی طراحی نشوند، در زمان استفاده از شبکه مشکلات متفاوتی پیش آمده و باید هزینه های زیادی به منظور نگهداری شبکه و تطبیق آن با خواسته های مورد نظر صرف شود. در زمان طراحی یک شبکه سوالات متعددی مطرح می شود:

- برای طراحی یک شبکه باید از کجا شروع کرد؟
- چه پارامترهایی را باید در نظر گرفت ؟
- هدف از برپاسازی شبکه چیست ؟
- انتظار کاربران از شبکه چیست ؟
- آیا شبکه موجود ارتقاء می باید و یا یک شبکه از ابتدا طراحی می شود؟
- چه سرویس ها و خدماتی بر روی شبکه ارائه خواهد شد؟

بطور کلی قبل از طراحی فیزیکی یک شبکه کامپیوتری ، ابتدا باید خواسته ها شناسایی و تحلیل شوند، مثلاً در یک کتابخانه چرا قصد ایجاد یک شبکه را داریم و این شبکه باید چه سرویس ها و خدماتی را ارائه نماید؛ برای تامین سرویس ها و خدمات مورد نظر اکثریت کاربران ، چه اقداماتی باید انجام داد ؛ مسائلی چون پروتکل مورد نظر برای استفاده از شبکه ، سرعت شبکه واز همه مهمتر مسائل امنیتی شبکه ، هریک از اینها باید به دقت مورد بررسی قرار گیرد. سعی شده است پس از ارائه تعاریف اولیه ، مطالبی پیرامون کاربردهای عملی آن نیز ارائه شود تا در تصمیم گیری بهتر یاری کند.

شبکه کامپیوتری چیست ؟

اساساً یک شبکه کامپیوتری شامل دو یا بیش از دو کامپیوتر و ابزارهای جانبی مثل چاپگرها، اسکنرها ومانند اینها هستند که بطور مستقیم بمنظور استفاده مشترک از سخت افزار و نرم افزار، منابع اطلاعاتی ابزارهای متصل ایجاد شده است توجه داشته باشید که به تمامی تجهیزات سخت افزاری و نرم افزاری موجود در شبکه منبع گویند. در این تشریح مساعی با توجه به نوع پیکربندی کامپیوتر ، هر کامپیوتر کاربر می تواند در آن واحد منابع خود را اعم از ابزارها و داده ها با کامپیوترهای دیگر همزمان بهره ببرد.

دلایل استفاده از شبکه را می توان موارد ذیل عنوان کرد :

- ۱ - استفاده مشترک از منابع :استفاده مشترک از یک منبع اطلاعاتی یا امکانات جانبی رایانه ، بدون توجه به محل جغرافیایی هریک از منابع را استفاده از منابع مشترک گویند.
- ۲ - کاهش هزینه :متمرکز نمودن منابع و استفاده مشترک از آنها وپرهیز از پخش آنها در واحدهای مختلف و استفاده اختصاصی هر کاربر در یک سازمان کاهش هزینه را در پی خواهد داشت .
- ۳ - قابلیت اطمینان :این ویژگی در شبکه ها بوجود سرویس دهنده های پشتیبان در شبکه اشاره می کند ، یعنی به این معنا که می توان از منابع گوناگون اطلاعاتی و سیستم ها در شبکه نسخه های دوم و پشتیبان تهیه کرد ودر صورت عدم دسترسی به یک از منابع اطلاعاتی در شبکه " بعلت از کارافتادن سیستم " از نسخه های پشتیبان استفاده کرد. پشتیبان از سرویس دهنده ها در شبکه کارآیی،، فعالیت و آمادگی دائمی سیستم را افزایش می دهد.
- ۴ - کاهش زمان : یکی دیگر از اهداف ایجاد شبکه های رایانه ای ، ایجاد ارتباط قوی بین کاربران از راه دور است ؛ یعنی بدون محدودیت جغرافیایی تبادل اطلاعات وجود داشته باشد. به این ترتیب زمان تبادل اطلاعات و استفاده از منابع خود بخود کاهش می یابد.

۵ - قابلیت توسعه: یک شبکه محلی می تواند بدون تغییر در ساختار سیستم توسعه یابد و تبدیل به یک شبکه بزرگتر شود. در اینجا هزینه توسعه سیستم هزینه امکانات و تجهیزات مورد نیاز برای گسترش شبکه مد نظر است.

۶ - ارتباطات: کاربران می توانند از طریق نوآوریهای موجود مانند پست الکترونیکی و یا دیگر سیستم های اطلاع رسانی پیغام هایشان را مبادله کنند ؛ حتی امکان انتقال فایل نیز وجود دارد.

در طراحی شبکه مواردی که قبل از راه اندازی شبکه باید مد نظر قرار دهید شامل موارد ذیل هستند:

- ۱ - اندازه سازمان
- ۲ - سطح امنیت
- ۳ - نوع فعالیت
- ۴ - سطح مدیریت
- ۵ - مقدار ترافیک
- ۶ - بودجه

هرگاه شما کامپیوتری را به شبکه اضافه می کنید ، این کامپیوتر به یک ایستگاه کاری^۱ یا گره^۲ تبدیل می شود. یک ایستگاه کاری ؛ کامپیوتری است که به شبکه الصاق شده است و در واقع اصطلاح ایستگاه کاری روش دیگری است برای اینکه بگوییم یک کامپیوتر متصل به شبکه است. یک گره چگونگی و ارتباط شبکه یا ایستگاه کاری و یا هر نوع ابزار دیگری است که به شبکه متصل است و بطور ساده تر هر چه را که به شبکه متصل و الحاق شده است یک گره گویند. برای شبکه جایگاه و آدرس یک ایستگاه کاری مترادف با هویت گره اش است.

مدل های شبکه:

در یک شبکه ، یک کامپیوتر می تواند هم سرویس دهنده و هم سرویس گیرنده باشد. یک سرویس دهنده ، کامپیوتری است که فایل های اشتراکی و همچنین سیستم عامل شبکه که مدیریت عملیات شبکه را بعهده دارد - را نگهداری می کند. برای آنکه سرویس گیرنده بتواند به سرویس دهنده دسترسی پیدا کند ، ابتدا سرویس گیرنده باید اطلاعات مورد نیازش را از سرویس دهنده تقاضا کند. سپس سرویس دهنده اطلاعات در خواست شده را به سرویس گیرنده ارسال خواهد کرد. سه مدل از شبکه هایی که مورد استفاده قرار می گیرند ، عبارتند از :

- ۱ - شبکه نظیر به نظیر^۳
- ۲ - شبکه مبتنی بر سرویس دهنده^۴
- ۳ - شبکه سرویس دهنده / سرویس گیرنده^۵

مدل شبکه نظیر به نظیر:

در این شبکه ایستگاه ویژه ای جهت نگهداری فایل های اشتراکی و سیستم عامل شبکه وجود ندارد. هر ایستگاه می تواند به منابع سایر ایستگاه ها در شبکه دسترسی پیدا کند. هر ایستگاه خاص می تواند هم بعنوان سرویس دهنده و هم بعنوان سرویس گیرنده عمل کند. در این مدل هر کاربر خود مسئولیت مدیریت و ارتقاء دادن

-
- 1 - WorkStation
 - 2 - Node
 - 3 - Peer to Peer
 - 4 - Server Based
 - 5 - Client Server

نرم افزارهای ایستگاه خود را بعهده دارد. از آنجایی که یک ایستگاه مرکزی برای مدیریت عملیات شبکه وجود ندارد، این مدل برای شبکه ای با کمتر از ۱۰ ایستگاه بکار می رود.

مدل شبکه مبتنی بر سرویس دهنده :

در این مدل شبکه، یک کامپیوتر بعنوان سرویس دهنده کلیه فایل ها و نرم افزارهای اشتراکی نظیر واژه پرداز ها، کامپایلرها، بانک های اطلاعاتی و سیستم عامل شبکه را در خود نگهداری می کند. یک کاربر می تواند به سرویس دهنده دسترسی پیدا کرده و فایل های اشتراکی را از روی آن به ایستگاه خود منتقل کند

مدل سرویس دهنده / سرویس گیرنده :

در این مدل یک ایستگاه در خواست انجام کارش را به سرویس دهنده ارائه می دهد و سرویس دهنده پس از اجرای وظیفه محوله، نتایج حاصل را به ایستگاه در خواست کننده عودت می دهد. در این مدل حجم اطلاعات مبادله شده شبکه، در مقایسه با مدل مبتنی بر سرویس دهنده کمتر است و این مدل دارای کارایی بالاتری می باشد.

شبکه های فعال (Active Network) و غیر فعال (passive network). در شبکه های غیر فعال بسته ها فقط داده هستند اما در شبکه های فعال، بسته ها می تواند برنامه هایی باشند که در مقصد اجرا می شود و... شبکه های سلولی: شبکه ای را گویند که از سلول به عنوان واحد پایه در انتقال داده استفاده می کند. سلول عبارتست از بسته های کوچک و با طول ثابت اطلاعات.

هر شبکه اساساً از سه بخش ذیل تشکیل می شود:

ابزارهایی که به پیکربندی اصلی شبکه متصل می شوند بعنوان مثال: کامپیوترها، چاپگرها، هاب ها، سیم ها، کابل ها و سایر رسانه هایی که برای اتصال ابزارهای شبکه استفاده می شوند. سازگار کننده ها^۱، که بعنوان اتصال کابل ها به کامپیوتر هستند. اهمیت آنها در این است که بدون وجود آنها شبکه تنها شامل چند کامپیوتر بدون ارتباط موازی است که قادر به سهیم شدن منابع یکدیگر نیستند. عملکرد سازگار کننده در این است که به دریافت و ترجمه سیگنال های درون داد از شبکه از جانب یک ایستگاه کاری و ترجمه و ارسال برون داد به کل شبکه می پردازد.

اجزاء شبکه :

اجزای اصلی یک شبکه کامپیوتری عبارتند از :

۱ - کارت شبکه (NIC): برای استفاده از شبکه و برقراری ارتباط بین کامپیوترها از کارت شبکه ای استفاده می شود که در داخل یکی از شیارهای برد اصلی کامپیوترهای شبکه " اعم از سرویس دهنده و گیرنده بصورت سخت افزاری و برای کنترل ارسال و دریافت داده نصب می گردد.

۲ - رسانه انتقال^۲: رسانه انتقال کامپیوترها را به یکدیگر متصل کرده و موجب برقراری ارتباط بین کامپیوترهای یک شبکه می شود. برخی از متداولترین رسانه های انتقال عبارتند از: کابل زوج سیم بهم تابیده، کابل کواکسیال و کابل فیبر نوری.

Adaptors - 1

Network Interface Card - 2

Transmission Medium - 3

۳ - سیستم عامل شبکه (NOS¹): سیستم عامل شبکه بر روی سرویس دهنده اجرا می شود و سرویس های مختلفی مانند: اجازه ورود به سیستم ، رمز عبور، چاپ فایل ها ، مدیریت شبکه را در اختیار کاربران می گذارد.

انواع شبکه از لحاظ جغرافیایی:

نوع شبکه توسط فاصله بین کامپیوتر های تشکیل دهنده آن شبکه مشخص می شود:

• شبکه محلی (LAN): ارتباط و اتصال بیش از دو یا چند رایانه در فضای محدود یک سازمان از طریق کابل شبکه و پروتکل بین رایانه ها و با مدیریت نرم افزاری موسوم به سیستم عامل شبکه را شبکه محلی گویند. کامپیوتر سرویس گیرنده باید از طریق کامپیوتر سرویس دهنده به اطلاعات و امکانات به اشتراک گذاشته دسترسی یابند. همچنین ارسال و دریافت پیام به یکدیگر از طریق رایانه سرویس دهنده انجام می گیرد. از خصوصیات شبکه های محلی می توان به موارد ذیل اشاره کرد:

۱ - اساسا در محیط های کوچک کاری قابل اجرا و پیاده سازی می باشند.

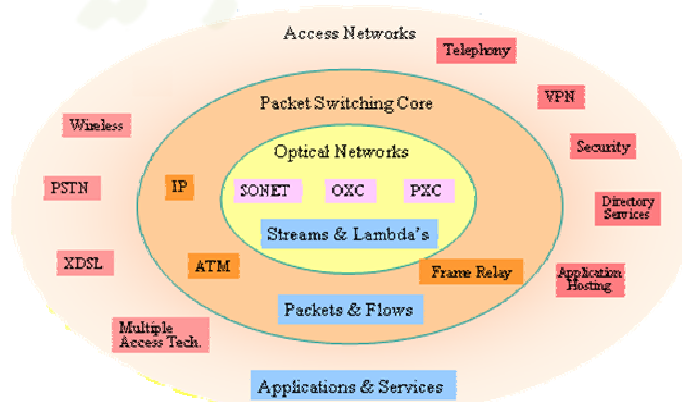
۲ - از سرعت نسبتا بالایی برخوردارند.

۳ - دارای یک ارتباط دائمی بین رایانه ها از طریق کابل شبکه می باشند.

اجزای یک شبکه محلی عبارتند از:

- سرویس دهنده
- سرویس گیرنده
- پروتکل
- کارت واسطه شبکه
- سیستم ارتباط دهنده

• شبکه گسترده (WAN): اتصال شبکه های محلی از طریق خطوط تلفنی ، کابل های ارتباطی ماهواره و یا دیگر سیستم هایی مخابراتی چون خطوط استیجاری در یک منطقه بزرگتر را شبکه گسترده گویند. در این شبکه کاربران یا رایانه ها از مسافت های دور واز طریق خطوط مخابراتی به یکدیگر متصل می شوند. کاربران هر یک از این شبکه ها می توانند به اطلاعات و منابع به اشتراک گذاشته شده توسط شبکه های دیگر دسترسی یابند. از این فناوری با نام شبکه های راه دور "۲" نیز نام برده می شود. در شبکه گسترده سرعت انتقال داده نسبت به شبکه های محلی خیلی کمتر است. بزرگترین و مهم ترین شبکه گسترده ، شبکه جهانی اینترنت می باشد.



تصویر ۱-۱: ساختار لایه ای اینترنت

¹ - Network Operating System
² - Long Haul Network

توپولوژی شبکه :

توپولوژی شبکه تشریح کننده نحوه اتصال کامپیوترها در یک شبکه به یکدیگر است. پارامترهای اصلی در طراحی یک شبکه ، قابل اعتماد بودن و مقرون به صرفه بودن است. انواع متداول توپولوژی ها در شبکه کامپیوتری عبارتند از :

▪ **توپولوژی ستاره ای (Star):** در این توپولوژی ، کلیه کامپیوترها به یک کنترل کننده مرکزی با هاب متصل هستند. هرگاه کامپیوتری بخواهد با کامپیوتری دیگری تبادل اطلاعات نماید، کامپیوتر منبع ابتدا باید اطلاعات را به هاب ارسال نماید. سپس از طریق هاب آن اطلاعات به کامپیوتر مقصد منتقل شود. اگر کامپیوتر شماره یک بخواهد اطلاعاتی را به کامپیوتر شماره ۳ بفرستد ، باید اطلاعات را ابتدا به هاب ارسال کند، آنگاه هاب آن اطلاعات را به کامپیوتر شماره سه خواهد فرستاد.

نقاط ضعف این توپولوژی آن است که عملیات کل شبکه به هاب وابسته است. این بدان معناست که اگر هاب از کار بیفتد، کل شبکه از کار خواهد افتاد . نقاط قوت توپولوژی ستاره عبارتند از:

- نصب شبکه با این توپولوژی ساده است.
- توسعه شبکه با این توپولوژی به راحتی انجام می شود.
- اگر یکی از خطوط متصل به هاب قطع شود ، فقط یک کامپیوتر از شبکه خارج می شود.

▪ **توپولوژی حلقوی (Ring):** این توپولوژی توسط شرکت IBM اختراع شد وبهین دلیل است که این توپولوژی بنام IBM Tokenring مشهور است. در این توپولوژی کلیه کامپیوترها به گونه ای به یکدیگر متصل هستند که مجموعه آنها یک حلقه را می سازد. کامپیوتر مبدا اطلاعات را به کامپیوتری بعدی در حلقه ارسال نموده و آن کامپیوتر آدرس اطلاعات را برای خود کپی می کند، آنگاه اطلاعات را به کامپیوتر بعدی در حلقه منتقل خواهد کرد و به همین ترتیب این روند ادامه پیدا می کند تا اطلاعات به کامپیوتر مبدا برسد. سپس کامپیوتر مبدا این اطلاعات را از روی حلقه حذف می کند. نقاط ضعف توپولوژی فوق عبارتند از:

- اگر یک کامپیوتر از کار بیفتد ، کل شبکه متوقف می شود.
- به سخت افزار پیچیده نیاز دارد " کارت شبکه آن گران قیمت است "
- برای اضافه کردن یک ایستگاه به شبکه باید کل شبکه را متوقف کرد.

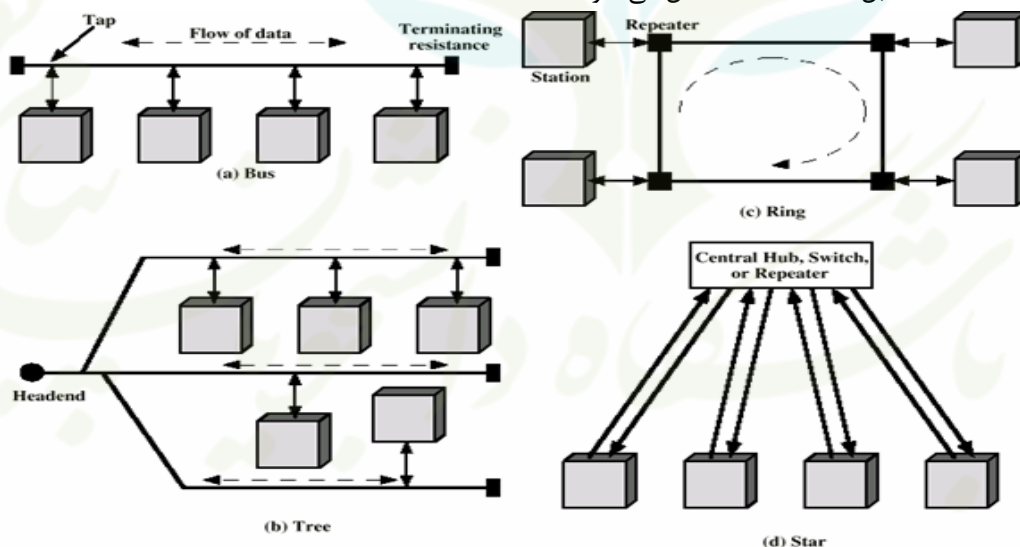
نقاط قوت توپولوژی فوق عبارتند از :

- نصب شبکه با این توپولوژی ساده است.
- توسعه شبکه با این توپولوژی به راحتی انجام می شود.
- در این توپولوژی از کابل فیبر نوری میتوان استفاده کرد.

▪ **توپولوژی BUS:** در یک شبکه خطی چندین کامپیوتر به یک کابل به نام BUS متصل می شوند. در این توپولوژی ، رسانه انتقال بین کلیه کامپیوترها مشترک است. یکی از مشهورترین قوانین نظارت بر خطوط ارتباطی در شبکه های محلی اترنت است. توپولوژی BUS از متداولترین توپولوژی هایی است که در شبکه محلی مورد استفاده قرار می گیرد. سادگی ، کم هزینه بودن و توسعه آسان این شبکه ، از نقاط قوت توپولوژی BUS می باشد. نقطه ضعف عمده این شبکه آن است که اگر کابل

اصلی که بعنوان پل ارتباطی بین کامپیوتر های شبکه می باشد قطع شود، کل شبکه از کار خواهد افتاد.

- توپولوژی توری (Mesh): در این توپولوژی هر کامپیوتری مستقیماً به کلیه کامپیوترهای شبکه متصل می شود. مزیت این توپولوژی آن است که هر کامپیوتر با سایر کامپیوتر ها ارتباطی مجزا دارد. بنابراین ، این توپولوژی دارای بالاترین درجه امنیت واطمینان می باشد. اگر یک کابل ارتباطی در این توپولوژی قطع شود ، شبکه همچنان فعال باقی می ماند. از نقاط ضعف اساسی این توپولوژی آن است که از تعداد زیادی خطوط ارتباطی استفاده می کند، مخصوصاً زمانیکه تعداد ایستگاه ها افزایش یابند. به همین جهت این توپولوژی از نظر اقتصادی مقرون به صرفه نیست. برای مثال ، در یک شبکه با صد ایستگاه کاری ، ایستگاه شماره یک نیازمند به نود ونه می باشد. تعداد کابل های مورد نیاز در این توپولوژی با رابطه $N(N-1)/2$ محاسبه می شود که در آن N تعداد ایستگاه های شبکه می باشد.
- توپولوژی درختی (Tree): این توپولوژی از یک یا چند هاب فعال یا تکرار کننده برای اتصال ایستگاه ها به یکدیگر استفاده می کند. هاب مهمترین عنصر شبکه مبتنی بر توپولوژی درختی است؛ زیرا کلیه ایستگاه ها را به یکدیگر متصل می کند. وظیفه هاب دریافت اطلاعات از یک ایستگاه و تکرار و تقویت آن اطلاعات و سپس ارسال آنها به ایستگاه دیگر می باشد.
- توپولوژی ترکیبی (Hybrid): این توپولوژی ترکیبی است از چند شبکه با توپولوژی متفاوت که توسط یک کابل اصلی بنام Back bone به یکدیگر مرتبط شده اند . هر شبکه توسط یک Bridg به کابل Back bone متصل می شود.



تصویر ۱-۲: برخی توپولوژی های رایج شبکه

مدل OSI¹:

- این مدل مبتنی بر قراردادی است که سازمان استانداردهای جهانی ایزو بعنوان مرحله ای از استاندارد سازی قراردادهای لایه های مختلف توسعه دارد . نام این مدل مرجع به این دلیل OSI است زیرا با اتصال سیستم های باز سروکار دارد و سیستم های باز سیستم هایی هستند که برای ارتباط با سیستم های دیگر باز هستند . این مدل هفت لایه دارد که اصولی که منجر به ایجاد این لایه ها شده اند عبارتند از :
- وقتی نیاز به سطوح مختلف از انتزاع است ، لایه ای باید ایجاد شود.

¹ - Open System Interconnection

- هر لایه باید وظیفه مشخصی داشته باشد.
- وظیفه هر لایه باید با در نظر گرفتن قراردادهای استاندارد جهانی انتخاب گردد.
- مرزهای لایه باید برای کمینه کردن جریان اطلاعات از طریق رابط ها انتخاب شوند.

اکنون هفت لایه را به نوبت از لایه پایین مورد بحث قرار می دهیم:

۱ - لایه فیزیکی : به انتقال بیت‌های خام بر روی کانال ارتباطی مربوط می شود. در اینجا مدل طراحی با رابط های مکانیکی ، الکتریکی ، و رسانه انتقال فیزیکی که زیر لایه فیزیکی قرار دارند سروکار دارد.

۲ - لایه پیوند داده : مبین نوع فرمت هاست مثلا شروع فریم ، پایان فریم، اندازه فریم وروش انتقال فریم . وظایف این لایه شامل موارد زیر است :مدیریت فریم ها ، خطایابی وارسال مجدد فریم ها، ایجاد تمایز بین فریم ها داده وکنترل وایجاد هماهنگی بین کامپیوتر ارسال کننده ودریافت کننده داده ها. پروتکل های معروف برای این لایه عبارتند از :

- پروتکل SDLC که برای مبادله اطلاعات بین کامپیوتر ها بکار می رود و اطلاعات را به شکل فریم سازماندهی می کند.
- پروتکل HDLC که کنترل ارتباط داده ای سطح بالا زیر نظر آن است وهدف از طراحی آن این است که با هر نوع ایستگاهی کار کند از جمله ایستگاههای اولیه ، ثانویه و ترکیبی.

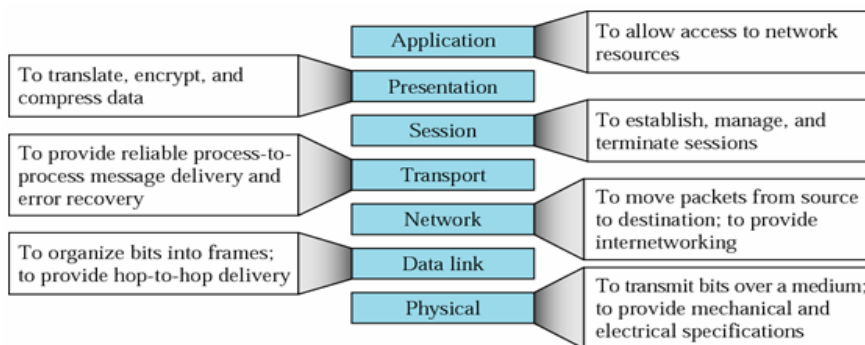
۳ - لایه شبکه : وظیفه این لایه ، مسیر یابی می باشد ، این مسیر یابی عبارتست از : تعیین مسیر متناسب برای انتقال اطلاعات . لایه شبکه آدرس منطقی هر فریم را بررسی می کند . و آن فریم را بر اساس جدول مسیر یابی به مسیر یاب بعدی می فرستد . لایه شبکه مسئولیت ترجمه هر آدرس منطقی به یک آدرس فیزیکی را بر عهده دارد. پس می توان گفت برقراری ارتباط یا قطع آن ، مولتی پلکس کردن از مهمترین وظایف این لایه است. از نمونه بارز خدمات این لایه ، پست الکترونیکی است.

۴ - لایه انتقال : وظیفه ارسال مطمئن یک فریم به مقصد را برعهده دارد. لایه انتقال پس از ارسال یک فریم به مقصد ، منتظر می ماند تا سیگنالی از مقصد مبنی بر دریافت آن فریم دریافت کند. در صورتیکه لایه محل در منبع سیگنال مذکور را از مقصد دریافت نکند. مجددا اقدام به ارسال همان فریم به مقصد خواهد کرد.

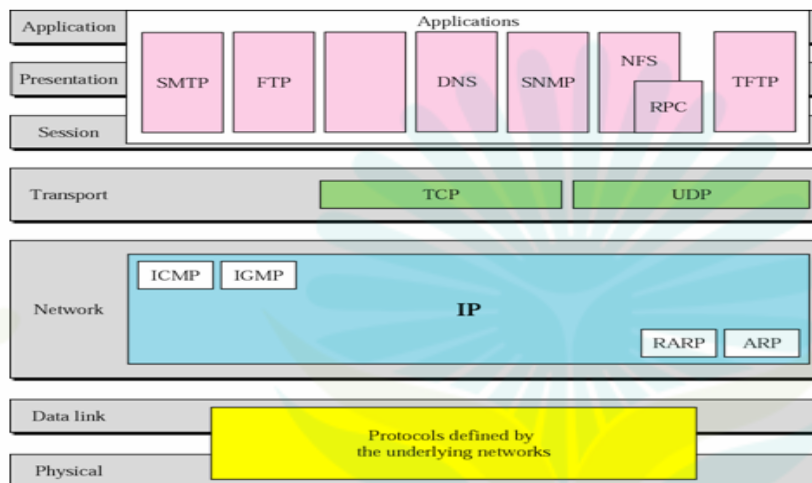
۵ - لایه اجلاس : وظیفه برقراری یک ارتباط منطقی بین نرم افزار های دو کامپیوتری که به یکدیگر متصل هستند به عهده این لایه است. وقتی که یک ایستگاه بخواهد به یک سرویس دهنده متصل شود ، سرویس دهنده فرایند برقراری ارتباط را بررسی می کند، سپس از ایستگاه ، درخواست نام کاربر، ورمز عبور را خواهد کرد. این فرایند نمونه ای از یک اجلاس می باشد.

۶ - لایه نمایش : این لایه اطلاعات را از لایه کاربرد دریافت نموده ، آنها را به شکل قابل فهم برای کامپیوتر مقصد تبدیل می کند . این لایه برای انجام این فرایند اطلاعات را به کدهای ASCII ویا Unicode تبدیل می کند.

۷ - لایه کاربرد :این لایه امکان دسترسی کاربران به شبکه را با استفاده از نرم افزارهایی چون E-mail, FTP و... فراهم می سازد.



TCP/IP and OSI model



تصویر ۱-۳: مدل ۷ لایه OSI و ۴ لایه TCP/IP

پروتکل های شبکه :

در این بخش تنها دو تا از مهمترین پروتکل های شبکه را معرفی می کنیم:

- پروتکل کنترل انتقال / پروتکل اینترنت (TCP/IP)¹: از مهمترین و مشهورترین پروتکل های مورد استفاده در شبکه اینترنت است این بسته نرم افزاری به اشکال مختلف برای کامپیوتر ها و برنامه های مختلف ارائه می گردد. TCP/IP از مهمترین پروتکل های ارتباطی شبکه در جهان تلقی می شود و نه تنها بر روی اینترنت و شبکه های گسترده گوناگون کاربرد دارد، بلکه در شبکه های محلی مختلف نیز مورد استفاده قرار می گیرد و در واقع این پروتکل زبان مشترک بین کامپیوتر ها به هنگام ارسال و دریافت اطلاعات یا داده می باشد. این پروتکل به دلیل سادگی مفاهیمی که در خود دارد اصطلاحاً به سیستم باز مشهور است ، بر روی هر کامپیوتر و ابررایانه قابل طراحی و پیاده سازی است. پروتکل فوق شامل چهار سطح است که عبارتند از :

- الف - سطح لایه کاربرد
- سطح انتقال
- سطح اینترنت
- سطح شبکه

¹ - Transmission Control Protocol /Internet Protocol

از فاکتورهای مهم که این پروتکل بعنوان یک پروتکل ارتباطی جهانی مطرح می گردد، به موارد زیر می توان اشاره کرد:

- این پروتکل در چار چوب UNIX Operating System ساخته شده و توسط اینترنت بکار گرفته می شود.
- بر روی هر کامپیوتر قابل پیاده سازی می باشد.
- بصورت حرفه ای در شبکه های محلی و گسترده مورد استفاده قرار می گیرد.
- پشتیبانی از مجموعه برنامه ها و پروتکل های استاندارد دیگر چون پروتکل انتقال فایل، FTP، و پروتکل دو سویه PPP.

بنیاد و اساس پروتکل TCP/IP آن است که برای دریافت و ارسال داده ها یا پیام پروتکل مذکور؛ پیام ها و داده ها را به بسته های کوچکتر و قابل حمل تر تبدیل می کند، سپس این بسته ها به مقصد انتقال داده می شود و در نهایت پیوند این بسته ها به یکدیگر که شکل اولیه پیام ها و داده ها را بخود می گیرد، صورت می گیرد.

یکی دیگر از ویژگی های مهم این پروتکل قابلیت اطمینان آن در انتقال پیام هاست یعنی این قابلیت که به بررسی و بازبینی بسته ها و محاسبه بسته های دریافت شده دارد. در ضمن این پروتکل فقط برای استفاده در شبکه اینترنت نمی باشد. بسیاری از سازمان و شرکت ها برای ساخت و زیر بنای شبکه خصوصی خود که از اینترنت جدا می باشد نیز در این پروتکل استفاده می کنند.

• پروتکل سیستم ورودی و خروجی پایه شبکه Net Bios، واسطه یا رابطی است که توسط IBM بعنوان استاندارد برای دسترسی به شبکه توسعه یافت. این پروتکل داده ها را از لایه بالاترین دریافت کرده و آنها را به شبکه منتقل می کند. سیستم عاملی که با این پروتکل ارتباط برقرار می کند سیستم عامل شبکه NOS، نامیده می شود کامپیوتر ها از طریق کارت شبکه خود به شبکه متصل می شوند. کارت شبکه به سیستم عامل ویژه ای برای ارسال اطلاعات نیاز دارد. این سیستم عامل ویژه را Net BIOS می نامند که در حافظه ROM کارت شبکه ذخیره شده است. BIOS Net همچنین روشی را برای دسترسی به شبکه ها با پروتکل های مختلف مهیا می کند. این پروتکل از سخت افزار شبکه مستقل است. این پروتکل مجموعه ای از فرامین لازم برای درخواست خدمات شبکه ای سطح پایین را برای برنامه های کاربردی فراهم می کند تا جلسات لازم برای انتقال اطلاعات در بین گره ها ی یک شبکه را هدایت کنند.

در حال حاضر وجود Net BEUI Net BIOS امتیازی جدید می دهد که این امتیاز در واقع ایجاد گزینه انتقال استاندارد است و Net BEUI¹ در شبکه های محلی بسیار رایج است. همچنین قابلیت انتقال سریع داده ها را نیز دارد. اما چون یک پروتکل غیر قابل هدایت است به شبکه های محلی محدود شده است.

ابزارهای اتصال دهنده^۲:

ابزارهای اتصال به یک شبکه اضافه می گردند تا عملکرد و گستره شبکه و توانایی های سخت افزاری شبکه را ارتقاء دهند. گستره وسیعی از ابزارهای اتصال در شبکه وجود دارند اما شما احتمالاً برای کار خود به ابزارهای ذیل نیازمند خواهید بود:

¹ - Net BIOS Enhanced User Interface
² - Connectivity Devices

۱. تکرار کننده: تکرار کننده وسیله ای است که برای اتصال چندین سگمنت یک شبکه محلی بمنظور افزایش وسعت مجاز آن شبکه مورد استفاده قرار می گیرد. هر تکرار کننده از درگاه ورودی^۱ خود داده ها را پذیرفته و با تقویت آنها، داده ها را به درگاهی خروجی خود ارسال می کند. یک تکرار کننده در لایه فیزیکی مدل OSI عمل می کند. هر کابل یا سیم بکار رفته در شبکه که بعنوان محلی برای عبور و مرور سیگنال هاست آستانه ای دارد که در آن آستانه سرعت انتقال سیگنال کاهش می یابد و در اینجا تکرار کننده بعنوان ابزاری است که این سرعت عبور را در طول رسانه انتقال تقویت می کند.

۲. هاب: ابزاری هستند در شبکه که برای اتصال یک یا بیش از دو ایستگاه کاری به شبکه مورد استفاده قرار می گیرد و یک ابزار معمول برای اتصال ابزارهای شبکه است. هابها معمولاً برای اتصال سگمنت های شبکه محلی استفاده می شوند. یک هاب دارای در گاهی های چند گانه است. وقتی یک بسته در یک درگاهی وارد می شود به سایر در گاهی ها کپی می شود تا اینکه تمامی سگمنت های شبکه محلی بسته ها را ببینند. سه نوع هاب رایج وجود دارد:

- هاب فعال: که مانند آمپلی فایر عمل می کند و باعث تقویت مسیر عبور سیگنال ها می شود واز تصادم و برخورد سیگنال ها در مسیر جلوگیری بعمل می آورد. این هاب نسبتاً قیمت بالایی دارد.
- غیر فعال: که بر خلاف نوع اول که در مورد تقویت انتقال سیگنال ها فعال است این هاب منفعل است.
- آمیخته: که قادر به ترکیب انواع رسانه ها کابل کواکسیال نازک، ضخیم و... بوده و باعث تعامل درون خطی میان سایر هابها می شود.

۳. مسیریاب: در شبکه سازی فرایند انتقال بسته های اطلاعاتی از یک منبع به مقصد عمل مسیریابی است که تحت عنوان ابزاری تحت عنوان مسیریاب انجام می شود. مسیریابی یک شاخصه کلیدی در اینترنت است زیرا که باعث می شود پیام ها از یک کامپیوتر به کامپیوتر دیگر منتقل شوند. این عملکرد شامل تجزیه و تحلیل مسیر برای یافتن بهترین مسیر است. مسیریاب ابزاری است که شبکه های محلی را بهم متصل می کند یا به بیان بهتر بیش از دو شبکه را بهم متصل می کند. مسیریاب بر حسب عملکردش به دو نوع زیر تقسیم می شود:

- مسیریاب ایستا: که در این نوع، جدول مسیریابی توسط مدیر شبکه که تعیین کننده مسیر می باشد بطور دستی مقدار دهی می شود.
- مسیریاب پویا: که در این نوع، جدول مسیریابی خودش را، خود تنظیم می کند و بطور اتوماتیک جدول مسیریابی را روز آمد می کند.

۴. دروازه: دروازه ها در لایه کاربرد مدل OSI عمل می کنند. کاربرد آن تبدیل یک پروتکل به پروتکل دیگر است. زمانیکه که در ساخت شبکه، هدف استفاده از خدمات اینترنت است، دروازه ها مقوله های مطرح در شبکه سازی خواهند بود.

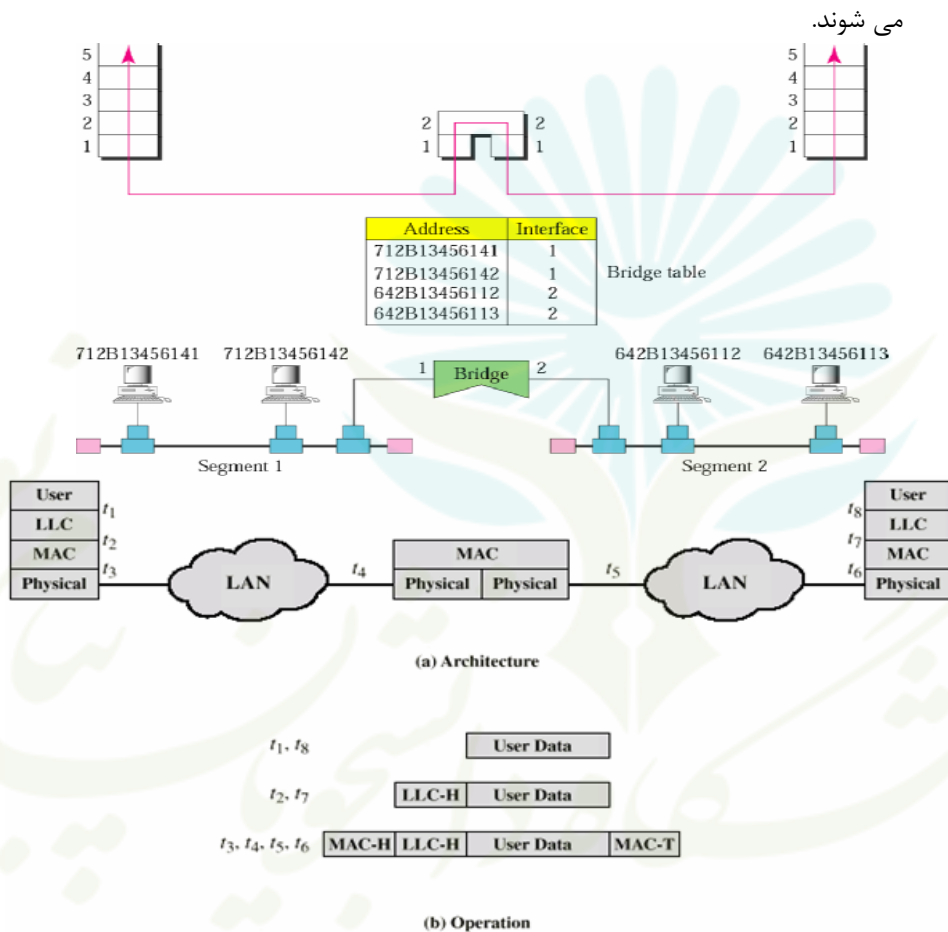
۵. پل: یک پل برای اتصال سگمنت های یک شبکه "همگن" به یکدیگر مورد استفاده قرار می گیرد. یک پل در لایه پیوند داده ها، عمل می کند. پل ها فریم ها را بر اساس آدرس مقصدشان ارسال می کنند. آنها همچنین می توانند جریان داده ها را کنترل نموده و خطاهایی را که در حین

Port - 1

Gateway - 2

ارسال داده ها رخ می دهد. عملکرد پل عبارتست از تجزیه و تحلیل آدرس مقصد یک فریم ورودی و اتخاذ تصمیم مناسب برای ارسال آن به ایستگاه مربوطه .

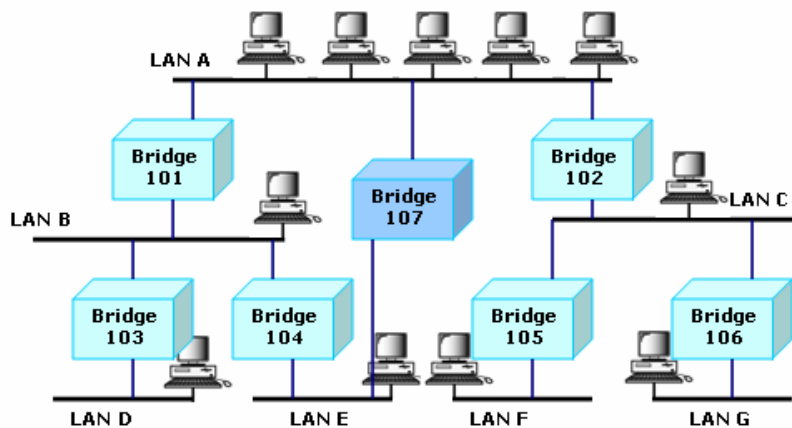
پل ها قادر به فیلتر کردن فریم ها می باشند. فیلتر کردن فریم برای حذف فریم های عمومی یا همگانی که غیر ضروری هستند مفید می باشد، پل ها قابل برنامه ریزی هستند و می توان آنها را به گونه ای برنامه ریزی کرد که فریم های ارسال شده از طرف منابع خاصی را حذف کنند. با تقسیم یک شبکه بزرگ به چندین سگمنت و استفاده از یک پل برای اتصال آنها به یکدیگر ، توان عملیاتی شبکه افزایش خواهد یافت . اگر یک سگمنت شبکه از کار بیفتد ، سایر سگمنت های متصل به پل می توانند شبکه را فعال نگه دارند ، پل ها موجب افزایش وسعت شبکه محلی می شوند.



تصویر ۱-۴: ساختار تبادل داده بین سگمنت های شبکه با استفاده از پل

موارد استفاده از پل:

- افزایش فاصله سگمنت های شبکه
- توانایی فیلتر کردن (لایه ۲) و دسته بندی بسته ها در بخش های مختلف شبکه
- اتصال دو LAN متفاوت به یکدیگر



تصویر ۱-۵: دستیابی چندگانه در شبکه

یکی از مسائلی که در LAN ها مورد توجه است این است که ممکن است از چند مسیر (از طریق چند پل) بتوان به یک LAN دسترسی پیدا کرد (مثل LAN E در شکل فوق). برای این کار باید از مسیریابی استفاده کرد. پل به دو نوع است: Source Routing یا Transparent. در Source Routing آدرس پل مورد نظر را در بسته قرار می گیرند. در Transparent خود پل ها اطلاعات با هم رد و بدل می کنند.

BPDU (Bridge Protocol Data Unit)

در این روش از Spanning Tree استفاده می شود تا از دو مسیری یا چند مسیری جلوگیری شود. برای به وجود آوردن درخت Spanning سه مرحله وجود دارد:

- 1) Spanning Tree
- 2) Address Learning
- 3) Frame Forwarding

پل ها بسته هایی را با هم رد و بدل می کنند و تاخیر خود را از پلهای دیگر و همچنین هزینه مسیر را اندازه گیری می کنند. بدین ترتیب درخت Spanning ساخته می شود.

۶. سوئیچ: سوئیچ نوع دیگری از ابزارهایی است که برای اتصال چند شبکه محلی به یکدیگر مورد استفاده قرار می گیرد که باعث افزایش توان عملیاتی شبکه می شود. سوئیچ وسیله ای است که دارای درگاه های متعدد است که بسته ها را از یک درگاه می پذیرد، آدرس مقصد را بررسی می کند و سپس بسته ها را به درگاه مورد نظر که متعلق به ایستگاه میزبان با همان آدرس مقصد می باشد، ارسال می کند. اغلب سوئیچ های شبکه محلی در لایه پیوند داده های مدل OSI عمل می کند.

سوئیچ ها بر اساس کاربردشان به متقارن^۱ و نامتقارن^۲ تقسیم می شوند. در نوع متقارن، عمل سوئیچینگ بین سگمنت هایی که دارای پهنای باند یکسان هستند انجام می دهد یعنی 10 Mbps به 10 Mbps و... سوئیچ خواهد شد. اما در نوع نامتقارن این عملکرد بین سگمنت هایی با پهنای باند متفاوت انجام می شود. دو نوع سوئیچ وجود دارد که عبارتند از:

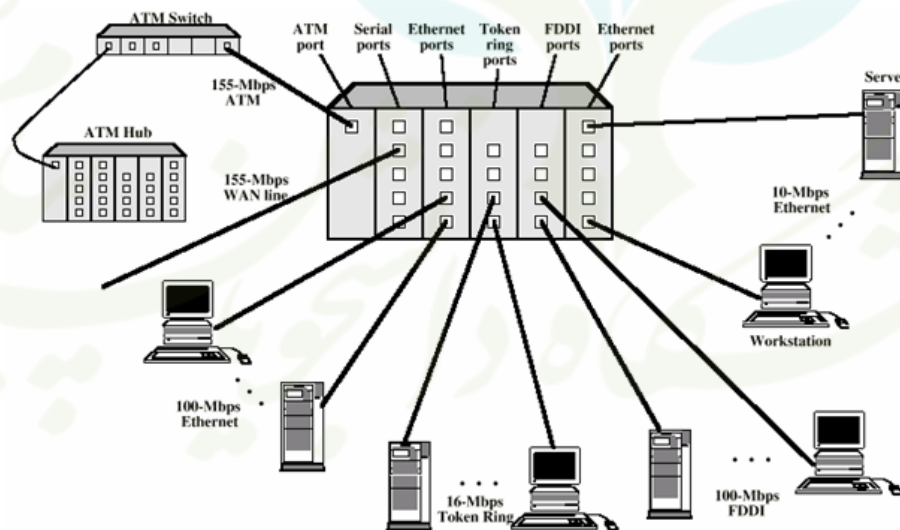
¹ Symmetric -
² Asymmetric

- سوئیچ Cut-through: این نوع سه یا چهار بایت اول یک بسته را می خواند تا آدرس مقصد آنرا بدست آورد ، آنگاه آن بسته را به سگمنت دارای آدرس مقصد مذکور ارسال می کند این در حالی است که قسمت باقی مانده بسته را از نظر خطایابی مورد بررسی قرار نمی دهد.
- سوئیچ Store-and-forward: این نوع ابتدا کل بسته را ذخیره کرده سپس آن را خطایابی می کند ، اگر بسته ای دارای خطا بود آن بسته را حذف می کند ، در غیر اینصورت آن بسته را به مقصد مربوطه ارسال خواهد کرد. این نوع برای شبکه محلی بسیار مناسبتر از نوع اول است زیرا بسته های اطلاعاتی خراب شده را پاکسازی می کند و بهمین دلیل این سوئیچ باعث کاهش بروز عمل تصادف خواهد شد.

HUB، تکرار کننده و پل، بخشهای مختلف یک LAN را به همدیگر متصل می کند، اما مسیریاب، LAN ها و WAN های مختلف را به همدیگر پیوند می دهد(Internetworking).

نسل های مختلف LAN :

- نسل اول : CSMA/CD که برای شبکه های اترنت و اترنت سریع می باشد .
 - نسل دوم : شبکه های FDDI .
 - نسل سوم : ATM LAN :
- یک هاب به صورت چند پروتکلی می باشد؛ یعنی پورتهای برای اترنت CSMA/CD ، پورتهای برای FDDI و ... دارد .



تصویر ۱-۶: هاب ATM LAN

به خاطر نرخ داده بسیار بالای ATM ، این شبکه ها روبه رو رشد هستند . پورتهای مختلف می توانند نرخ داده های مختلف داشته باشند . برای افزایش سرعت و کاهش پهنای باند از MLT استفاده می شود . یعنی تغییرات جزئی در نظر گرفته نمی شود و تغییر سیگنالهای بزرگ در نظر گرفته می شود.

شبکه های محلی ATM سه نوع دارند:

۱. شبکه های ATM محلی خالص : هر نود مستقیماً به سوئیچ ATM متصل است.
۲. شبکه های مرسوم ATM : شبکه های غیر ATM از طریق مبدلهایی به سوئیچ ATM متصل می باشند.

۳. شبکه های ATM با ساختار ترکیبی: شبکه های متصل به سوئیچ ATM بصورت ترکیبی از دو نوع بالا هستند.

مفاهیم مربوط به ارسال سیگنال و پهنای باند:

پهنای باند^۱، به تفاوت بین بالاترین و پایین ترین فرکانسهایی که یک سیستم ارتباطی می تواند ارسال کند گفته می شود. به عبارت دیگر منظور از پهنای باند مقدار اطلاعاتی است که می تواند در یک مدت زمان معین ارسال شود. برای وسایل دیجیتال، پهنای باند برحسب بیت در ثانیه و یا بایت در ثانیه بیان می شود. برای وسایل آنالوگ، پهنای باند، برحسب سیکل در ثانیه بیان می شود. دو روش برای ارسال اطلاعات از طریق رسانه های انتقالی وجود دارد که عبارتند از: روش ارسال مبتنی بر باند^۲ و روش ارسال باند پهن^۳.

در یک شبکه LAN، کابلی که کامپیوترها را به هم وصل می کند، فقط می تواند در یک زمان یک سیگنال را از خود عبور دهد، به این شبکه یک شبکه مبتنی بر باند می گوئیم. به منظور عملی ساختن این روش و امکان استفاده از آن برای همه کامپیوترها، داده ای که توسط هر سیستم انتقال می یابد، به واحدهای جداگانه ای به نام بسته^۴، شکسته می شود. در واقع در کابل یک شبکه LAN، توالی بسته های تولید شده توسط سیستم های مختلف را شاهد هستیم که به سوی مقاصد گوناگونی در حرکت اند.

برای مثال وقتی کامپیوتر شما یک پیام پست الکترونیکی را انتقال می دهد، این پیام به بسته های متعددی شکسته می شود و کامپیوتر هر بسته را جداگانه انتقال می دهد. کامپیوتر دیگری در شبکه که بخواهد به انتقال داده بپردازد نیز در یک زمان یک بسته را ارسال می کند. وقتی تمام بسته هایی که بر روی هم یک انتقال خاص را تشکیل می دهند، به مقصد خود می رسند، کامپیوتر دریافت کننده آنها را به شکل پیام الکترونیکی اولیه بر روی هم می چیند. این روش پایه و اساس شبکه های سوئیچ بسته ای می باشد که در فصل ۴ در مورد آن بیشتر توضیح داده می شود.

در مقابل روش مبتنی بر باند، روش ارسال باند پهن قرار دارد. در روش اخیر، در یک زمان و در یک کابل، چندین سیگنال حمل می شوند. از مثالهای شبکه ارسال باند پهن که ما هر روز از آن استفاده می کنیم، شبکه تلویزیون است. در این حالت فقط یک کابل به منزل کاربران کشیده می شود، اما همان یک کابل، سیگنالهای مربوط به کانالهای متعدد تلویزیون را بطور همزمان حمل می نماید. از روش ارسال باند پهن به طور روز افزونی در شبکه های WAN استفاده می شود.

از آنجائیکه در شبکه های LAN در یک زمان از یک سیگنال پشتیبانی می شود، در یک لحظه داده ها تنها در یک جهت حرکت می کنند. به این ارتباط Half-Duplex گفته می شود. در مقابل به سیستم هایی که می توانند بطور همزمان در دو جهت با هم ارتباط برقرار کننده Full-Duplex گفته می شود. مثالی از این نوع ارتباط شبکه تلفن می باشد. شبکه های LAN با داشتن تجهیزاتی خاص بصورت Full-Duplex عمل کنند.

کابل شبکه:

پیش از اینکه در مورد انواع کابلها و پهنای باند مربوط به آنها، به بحث بپردازیم، ذکر این نکته ضروری است که نوع کابل انتخابی شما بطور مستقیم به توپولوژی شبکه تان وابسته است. در این قسمت سعی گردیده توپولوژی مناسب با هر نوع کابل ذکر شود. کابل شبکه، رسانه ای است که از طریق آن، اطلاعات از یک دستگاه موجود در شبکه به دستگاه دیگر انتقال می یابد. انواع مختلفی از کابلها بطور معمول در شبکه های LAN استفاده می شوند. در برخی موارد شبکه تنها از یک نوع کابل استفاده می کند، اما گاه انواعی از کابلها در شبکه به کار گرفته می شود. غیر

BandWitdh - 1

Baseband - 2

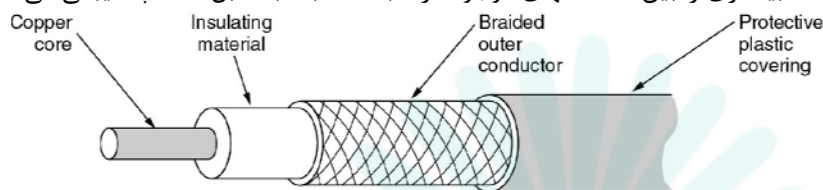
Broadband - 3

Packet - 4

از عامل توپولوژی، پروتکل و اندازه شبکه نیز در انتخاب کابل شبکه مؤثرند. آگاهی از ویژگیهای انواع مختلف کابلها و ارتباط آنها با دیگر جنبه های شبکه برای توسعه یک شبکه موفق ضروری است. امروزه سه گروه از کابلها، در ایجاد شبکه مطرح هستند:

کابلهای کواکسیال زمانی بیشترین مصرف را در میان کابلهای موجود در شبکه داشت. چند دلیل اصلی برای استفاده زیاد از این نوع کابل وجود دارد:

- قیمت ارزان آن.
- سبکی و انعطاف پذیری.
- این نوع کابل به نسبت زیادی در برابر سیگنالهای مداخله گر مقاومت می نماید.
- مسافت بیشتری را بین دستگاههای موجود در شبکه، نسبت به کابل UTP پشتیبانی می نماید.



تصویر ۱-۷: کابل کواکسیال

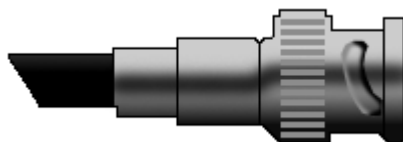
اجزای کابل کواکسیال بشرح زیر می باشد:

- **Conducting Core** یا هسته مرکزی که معمولاً از یک رشته سیم جامد مسی تشکیل می گردد.
- **Insulation** یا عایق که معمولاً از جنس PVC یا تفلون است.
- **Copper Wire Mesh** که از سیمهای بافته شده تشکیل می شود و کار آن جمع آوری امواج الکترومغناطیسی است.
- **Jacket** که جنس آن اغلب از پلاستیک بوده و نگهدارنده خارجی سیم در برابر خطرات فیزیکی است.

کابل کواکسیال به دو دسته تقسیم می شود:

- **Thin net**: کابلی است بسیار سبک، انعطاف پذیر و ارزان قیمت، قطر سیم در آن ۶ میلیمتر معادل ۰/۲۵ اینچ است. مقدار مسیری که توسط آن پشتیبانی می شود ۱۸۵ متر است.
- **Thick net**: این کابل قطری تقریباً ۲ برابر Thin net دارد. کابل مذکور، پوشش محافظی را (علاوه بر محافظ خود) داراست که از جنس پلاستیک بوده و بخار را از هسته مرکزی دور می سازد.

رایج ترین نوع اتصال دهنده مورد استفاده در کابل کواکسیال ، BNC¹ می باشد. انواع مختلفی از سازگار کننده ها برای BNCها وجود دارند شامل: Terminator , Tconnector , Barrel connector.



تصویر ۱-۸: اتصال دهنده BNC

در شبکه هایی با توپولوژی Bus از کابل کواکسیال استفاده می شود.

¹ Bayonet-Neill-Concelman

باید دانست که از عبارتهایی مانند 10 Base 5 برای توضیح اینکه چه کابلی در ساخت شبکه بکار رفته استفاده می‌گردد. عبارت مذکور بدان معناست که از کابل کوآکسیال و از نوع Thick net استفاده شده، علاوه بر آن روش انتقال در این شبکه، روش ارسال باند پهن است و نیز سرعت انتقال ۱۰ مگابیت در ثانیه می‌باشد. همچنین 10 Base 2 یعنی اینکه از کابل Thin net استفاده شده، روش انتقال مبتنی بر باند و سرعت انتقال ۱۰ مگابیت در ثانیه است.

در طراحی جدید شبکه معمولاً از کابلهای زوج سیم به هم تابیده شده^۱، استفاده می‌گردد. قیمت آن ارزان بوده و از نمونه‌های آن می‌توان به کابل تلفن اشاره کرد. این نوع کابل که از چهار جفت سیم بهم تابیده تشکیل می‌گردد، خود به دو دسته تقسیم می‌شود:

- **UTP^۲**: کابل ارزان قیمتی است که نصب آسانی دارد و برای شبکه‌های LAN سیم بسیار مناسبی است، همچنین نسبت به نوع دوم کم‌وزن‌تر و انعطاف‌پذیرتر است. مقدار سرعت دیتای عبوری از آن ۴ مگابیت در ثانیه تا ۱۰۰ مگابیت در ثانیه می‌باشد. این کابل می‌تواند تا مسافت حدوداً ۱۰۰ متر یا ۳۲۸ فوت را بدون افت سیگنال انتقال دهد. کابل مذکور نسبت به تداخل امواج الکترومغناطیس حساسیت بسیار بالایی دارد و در نتیجه در مکانهای دارای امواج الکترومغناطیس، امکان استفاده از آن وجود ندارد. در سیم تلفن که خود نوعی از این کابل است از اتصال دهنده RJ11 استفاده می‌شود، اما در کابل شبکه اتصال دهنده‌ای با شماره RJ45 بکار می‌رود که دارای هشت مکان برای هشت رشته سیم است.



تصویر ۱-۹: اتصال دهنده RJ45

کابل UTP دارای هفت طبقه مختلف است. CAT1 یا نوع اول کابل UTP برای انتقال صدا بکار می‌رود، اما CAT2 تا CAT5 برای انتقال دیتا در شبکه‌های کامپیوتری مورد استفاده قرار می‌گیرند و سرعت انتقال دیتا در آنها به ترتیب عبارتست از: ۴ مگابیت در ثانیه، ۱۰ مگابیت در ثانیه، ۱۶ مگابیت در ثانیه و ۱۰۰ مگابیت در ثانیه. برای شبکه‌های کوچک و خانگی استفاده از کابل CAT3 توصیه می‌شود.



(a)



(b)

تصویر ۱-۱۰: کابل UTP نوع ۳ (a) و نوع ۵ (b)

- **STP^۳**: در این کابل سیم‌های انتقال دیتا مانند UTP هشت سیم و یا چهار جفت دوتایی هستند. باید دانست که تفاوت آن با UTP در این است که پوسته‌ای به دور آن پیچیده شده که از اثرگذاری امواج بر روی دیتا جلوگیری می‌کند. از لحاظ قیمت، این کابل از UTP گرانتر و از فیبر نوری ارزان‌تر است. مقدار مسافتی که کابل

1 - Twisted Pair
2 - Unshielded Twisted Pair
3 - Shielded Twisted Pair

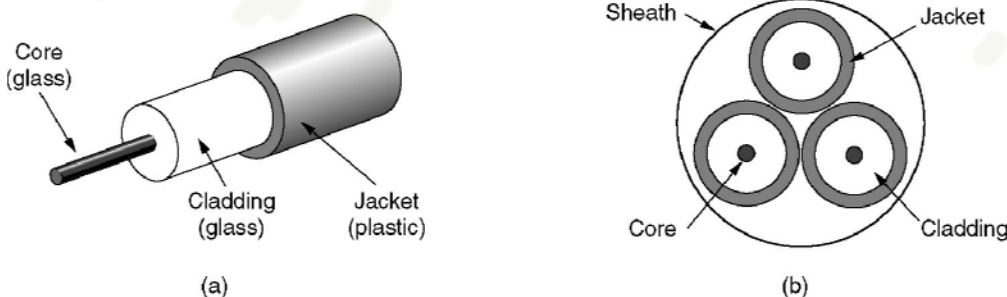
مذکور بدون افت سیگنال طی می کنند برابر با ۵۰۰ متر معادل ۱۶۴۰ فوت است. در شبکه‌هایی با توپولوژی اتوبوسی و حلقه‌ای از دو نوع اخیر استفاده می‌شود. گفته شد که در این نوع کابل، ۴ جفت سیم بهم تابیده بکار می‌رود که از دو جفت آن یکی برای فرستادن اطلاعات و دیگری برای دریافت اطلاعات عمل می‌کنند.

در شبکه‌هایی با نام اترنت سریع دو نوع کابل به چشم می‌خورد:

- 100 Base TX: یعنی شبکه‌ای که در آن از کابل UTP نوع CAT5 استفاده شده و عملاً دو زوج سیم در انتقال دیتا دخالت دارند (دو زوج دیگر بیکار می‌مانند)، سرعت در آن ۱۰۰ مگابیت در ثانیه و روش انتقال مبتنی بر باند است.
- 100 Base T4: تنها تفاوت آن با نوع بالا این است که هر چهار جفت سیم در آن بکار گرفته می‌شوند.

کابل فیبر نوری کاملاً متفاوت از نوع کواکسیال و زوج سیم بهم تابیده شده، عمل می‌کند. به جای اینکه سیگنال الکتریکی در داخل سیم انتقال یابد، پالس‌هایی از نور در میان پلاستیک یا شیشه انتقال می‌یابد. این کابل در برابر امواج الکترومغناطیس کاملاً مقاومت می‌کند و نیز تأثیر افت سیگنال بر اثر انتقال در مسافت زیاد را بسیار کم در آن می‌توان دید. برخی از انواع کابل فیبر نوری می‌توانند تا ۱۲۰ کیلومتر انتقال داده انجام دهند. همچنین امکان به تله انداختن اطلاعات در کابل فیبر نوری بسیار کم است. کابل مذکور دو نوع را در بر می‌گیرد:

- حالت تنها^۱: که در این کابل دیتا با کمک لیزر انتقال می‌یابد و بصورت ۱۲۵/۸،۳ نشان داده می‌شود که در آن ۸،۳ میکرون قطر فیبر نوری و ۱۲۵ میکرون مجموع قطر فیبر نوری و محافظ آن می‌باشد. این نوع که خاصیت انعطاف‌پذیری کم و قیمت بالایی دارد برای شبکه‌های تلویزیونی و تلفنی استفاده می‌گردد.
- حالت چندگانه^۲: که در آن دیتا بصورت پالس نوری انتقال می‌یابد و بصورت ۱۲۵/۶۲،۵ نشان داده می‌شود که در آن ۶۲،۵ میکرون قطر فیبر نوری و ۱۲۵ میکرون مجموع قطر فیبر نوری و محافظ آن می‌باشد. این نوع مسافت کوتاهتری را نسبت به حالت تنها طی می‌کند و قابلیت انعطاف‌پذیری بیشتری دارد. قیمت آن نیز ارزان‌تر است و در شبکه‌های کامپیوتری استفاده می‌شود. بطور کلی کابل فیبر نوری نسبت به دو نوع کواکسیال و زوج سیم بهم تابیده قیمت بالایی دارد و نیز نصب آن نیاز به افراد ماهری دارد. شبکه‌های 100 Base FX، شبکه‌هایی هستند که در آنها از فیبر نوری استفاده می‌شود، سرعت انتقال در آنها ۱۰۰ مگابیت در ثانیه بوده و روش انتقال مبتنی بر باند می‌باشد. امروز، با پیشرفت تکنولوژی در شبکه‌های فیبر نوری می‌توان به سرعت ۱۰۰۰ مگابیت در ثانیه دست یافت. در شکل صفحه بعد یک کابل فیبر نوری مشاهده می‌شود.



تصویر ۱-۱: نمونه‌های غلاف تکی و سه تایی فیبر نوری

بطور کلی توصیه‌هایی در مورد نصب کابل شبکه وجود دارد:

Single Mode - 1

Multi Mode - 2

- همیشه بیشتر از مقدار مورد نیاز کابل تهیه کنید.
- هر بخشی از شبکه را که نصب می‌کنید، آزمایش نمایید. ممکن است بخش‌هایی در شبکه وجود داشته باشند که خارج ساختن آنها پس از مدتی دشوار باشد.
- اگر لازم است بر روی زمین کابل کشی نمایید، کابلها را بوسیله حفاظت‌کننده‌هایی بپوشانید.
- دو سر کابل را نشانه‌گذاری کنید.

کارت شبکه^۱:

کارت شبکه یا NIC، که عموماً در شیارهای گسترش^۲ کامپیوتر قرار می‌گیرد، وسیله‌ای است که بین کامپیوتر و شبکه‌ای که کامپیوتر جزئی از آن است، اتصال برقرار می‌نماید. هر کامپیوتر در شبکه می‌بایست یک کارت شبکه داشته باشد که به باس گسترش سیستم^۳ اتصال می‌یابد و برای کابل شبکه به عنوان یک واسطه عمل می‌کند. در برخی کامپیوترها، کارت شبکه با مادربورد یکی شده است، اما در بیشتر مواقع شکل یک کارت گسترش را به خود می‌گیرد که یا به ISA^۴ و یا به PCI^۵ متصل می‌گردد. کارت شبکه به همراه نرم‌افزار راه اندازی آن، مسئول اکثر کارکردهای لایه پیوند داده و لایه فیزیکی می‌باشد. کارت‌های شبکه، بسته به نوع کابلی که پشتیبانی می‌کنند، اتصال دهنده‌های خاصی را می‌طلبند (کابل شبکه از طریق یک اتصال دهنده به کارت شبکه وصل می‌شود). برخی کارت‌های شبکه بیش از یک نوع اتصال دهنده دارند که این شما را قادر می‌سازد که آنها را به انواع مختلفی از کابل‌های شبکه اتصال دهید.

عملکردهای اساسی کارت شبکه:

- کارت شبکه عملکردهای گوناگونی را که برای دریافت و ارسال داده‌ها در شبکه حیاتی هستند، انجام می‌دهد که برخی از آنها عبارتند از:
- محصورسازی داده: کارت شبکه و درایور (راه‌انداز) آن، مسئول ایجاد فریم در اطراف داده تولید شده توسط لایه شبکه و آماده‌سازی آن برای انتقال هستند.
 - کدگذاری و کد برداری سیگنال: در واقع کارت شبکه طرح کدگذاری لایه فیزیکی را پیاده می‌کند و داده‌های دودویی تولید شده توسط لایه شبکه را به سیگنال‌های الکتریکی قابل انتقال بر روی کابل شبکه تبدیل می‌نماید. همچنین سیگنال‌های دریافتی از روی کابل را برای استفاده لایه‌های بالاتر به داده‌های دودویی تبدیل می‌سازد.
 - ارسال و دریافت داده: کارکرد اساسی کارت شبکه، تولید و انتقال سیگنال‌های متناسب در شبکه و دریافت سیگنال‌های ورودی است. طبیعت سیگنال‌ها به کابل شبکه و پروتکل لایه پیوند داده بستگی دارد. در یک LAN فرضی، هر کامپیوتر هم بسته‌های عبوری در شبکه را دریافت می‌کند و کارت شبکه آدرس مقصد لایه پیوند داده را بررسی می‌کند تا ببیند آیا بسته برای کامپیوتر مذکور فرستاده شده یا خیر. در صورت مثبت بودن پاسخ، کارت شبکه بسته را برای انجام پردازش توسط لایه بعدی از کامپیوتر عبور می‌دهد، در غیر اینصورت بسته را به دور می‌افکند.

¹ - Network Interface Adapter

² - Expansion Slot

³ - Expansion Bus System's

⁴ - Industry Standard Architecture

⁵ - peripheral component interconnect

کارت شبکه قابل نقل و انتقال^۱:

بسیار احتمال دارد که در شبکه شما یک کامپیوتر کیفی و قابل حمل وجود داشته باشد. گستره وسیعی از کارت شبکه‌های مناسب این کامپیوترها قابل دستیابی است. نوعی از کارت شبکه که در کامپیوترهای کیفی استفاده می‌شود عبارتست از: کارت PCMCIA یا همان PC Card.

PC Card در یک شیار و یا در یک جفت شیار موجود در کناره کامپیوتر کیفی جای می‌گیرد. کابل شبکه با استفاده از ابزاری به نام Dongle به کارت PC متصل می‌شود. کارتهای PC جز ابزارهای Plug-and-Play هستند، و نیز می‌توان در حالیکه کامپیوتر روشن و در حال فعالیت است، آنها را نصب یا خارج نمود و پس از نصب آنها نیازی به Restart کردن کامپیوتر نیست.

شبکه خصوصی مجازی (VPN)^۲:

شبکه خصوصی مجازی (VPN)، امکانی است برای انتقال ترافیک خصوصی بر روی شبکه عمومی. معمولاً از VPN برای اتصال دو شبکه خصوصی از طریق یک شبکه عمومی مانند اینترنت استفاده می‌شود. منظور از یک شبکه خصوصی شبکه ای است که بطور آزاد در اختیار و دسترس عموم نیست. VPN به این دلیل مجازی نامیده می‌شود که از نظر دو شبکه خصوصی، ارتباط از طریق یک ارتباط و شبکه خصوصی بین آنها برقرار است اما در واقع شبکه عمومی این کار را انجام می‌دهد. پیاده سازی VPN معمولاً اتصال دو یا چند شبکه خصوصی از طریق یک تونل رمز شده انجام می‌شود. در واقع به این وسیله اطلاعات در حال تبادل بر روی شبکه عمومی از دید سایر کاربران محفوظ می‌ماند. VPN را می‌توان بسته به شیوه پیاده سازی و اهداف پیاده سازی آن به انواع مختلفی تقسیم کرد.

VPN را می‌توان با توجه به استفاده یا عدم استفاده از رمزنگاری به دو گروه اصلی تقسیم کرد:

○ VPN رمز شده: VPN های رمز شده از انواع مکانیزمهای رمزنگاری برای انتقال امن اطلاعات بر روی شبکه عمومی استفاده می‌کنند. یک نمونه خوب از این VPN ها، شبکه های خصوصی مجازی اجرا شده به کمک IPsec هستند.

○ VPN رمز نشده: این نوع از VPN برای اتصال دو یا چند شبکه خصوصی با هدف استفاده از منابع شبکه یکدیگر ایجاد می‌شود. اما امنیت اطلاعات در حال تبادل حائز اهمیت نیست یا این که این امنیت با روش دیگری غیر از رمزنگاری تامین می‌شود. یکی از این روشها تفکیک مسیریابی است. منظور از تفکیک مسیریابی آن است که تنها اطلاعات در حال تبادل بین دو شبکه خصوصی به هر یک از آنها مسیر دهی می‌شوند. (MPLS VPN) در این مواقع می‌توان در لایه های بالاتر از رمزنگاری مانند SSL استفاده کرد.

هر دو روش ذکر شده می‌توانند با توجه به سیاست امنیتی مورد نظر، امنیت مناسبی را برای مجموعه به ارمغان بیاورند، اما معمولاً VPN های رمز شده برای ایجاد VPN امن به کار می‌روند. سایر انواع VPN مانند MPLS VPN بستگی به امنیت و جامعیت عملیات مسیریابی دارند.

دسته بندی VPN براساس لایه پیاده سازی:

VPN بر اساس لایه مدل OSI که در آن پیاده سازی شده اند نیز قابل دسته بندی هستند. این موضوع از اهمیت خاصی برخوردار است. برای مثال در VPN های رمز شده، لایه ای که در آن رمزنگاری انجام می‌شود در حجم ترافیک رمز شده تاثیر دارد. همچنین سطح شفافیت VPN برای کاربران آن نیز با توجه به لایه پیاده سازی مطرح می‌شود.

¹ - Portable Computer Network Adapters
² - Network Virtual Private

- VPN لایه پیوند داده : با استفاده از VPN های لایه پیوند داده می توان دو شبکه خصوصی را در لایه ۲ مدل OSI با استفاده از پروتکل‌هایی مانند ATM یا Frame Relay به هم متصل کرد. با وجودی که این مکانیزم راه حل مناسبی به نظر می رسد اما معمولا روش ارزانی نیست چون نیاز به یک مسیر اختصاصی لایه ۲ دارد. پروتکل‌های Frame Relay و ATM مکانیزم‌های رمزنگاری را تامین نمی کنند. آنها فقط به ترافیک اجازه می دهند تا بسته به آن که به کدام اتصال لایه ۲ تعلق دارد ، تفکیک شود. بنابراین اگر به امنیت بیشتری نیاز دارید باید مکانیزم‌های رمزنگاری مناسبی را به کار بگیرید.
- VPN لایه شبکه : این سری از VPN ها با استفاده از Tunneling لایه ۳ و/یا تکنیک‌های رمزنگاری استفاده می کنند. برای مثال می توان به IPsec Tunneling و پروتکل رمزنگاری برای ایجاد VPN اشاره کرد. مثال‌های دیگر پروتکل‌های GRE و L2TP هستند. جالب است اشاره کنیم که L2TP در ترافیک لایه ۲ تونل می زند اما از لایه ۳ برای این کار استفاده می کند. بنابراین در VPN های لایه شبکه قرار می گیرد. این لایه برای انجام رمزنگاری نیز بسیار مناسب است. در بخش‌های بعدی این گزارش به این سری از VPN ها به طور مشروح خواهیم پرداخت.
- VPN لایه کاربرد : این VPN ها برای کار با برنامه های کاربردی خاص ایجاد شده اند. VPN های مبتنی بر SSL از مثال‌های خوب برای این نوع از VPN هستند. SSL رمزنگاری را بین مرورگر وب و سروری که SSL را اجرا می کند، تامین می کند. SSH مثال دیگری برای این نوع از VPN ها است. SSH به عنوان یک مکانیزم امن و رمز شده برای login به اجزای مختلف شبکه شناخته می شود. مشکل VPN ها در این لایه آن است که هرچه خدمات و برنامه های جدیدی اضافه می شوند ، پشتیبانی آنها در VPN نیز باید اضافه شود.

دسته بندی VPN براساس کارکرد تجاری

- VPN را برای رسیدن به اهداف تجاری خاصی ایجاد می شوند. این اهداف تجاری تقسیم بندی جدیدی را برای VPN بنا می کنند:
- VPN اینترانتی : این سری از VPN ها دو یا چند شبکه خصوصی را در درون یک سازمان به هم متصل می کنند. این نوع از VPN زمانی معنا می کند که می خواهیم شعب یا دفاتر یک سازمان در نقاط دور دست را به مرکز آن متصل کنیم و یک شبکه امن بین آنها برقرار کنیم.
 - VPN اکسترانتی : این سری از VPN ها برای اتصال دو یا چند شبکه خصوصی از دو یا چند سازمان به کار می روند. از این نوع VPN معمولا برای سناریوهای B2B که در آن دو شرکت می خواهند به ارتباطات تجاری با یکدیگر بپردازند، استفاده می شود.

بخش ۲: آدرس دهی

فصل ۲: آدرس دهی در شبکه های کامپیوتری

فصل ۳: مسیریابی در مسیریابها

فصل ۴: پروتکل های مسیریابی در شبکه

فصل ۵: Multicasting و پروتکل های مسیریابی Multicast



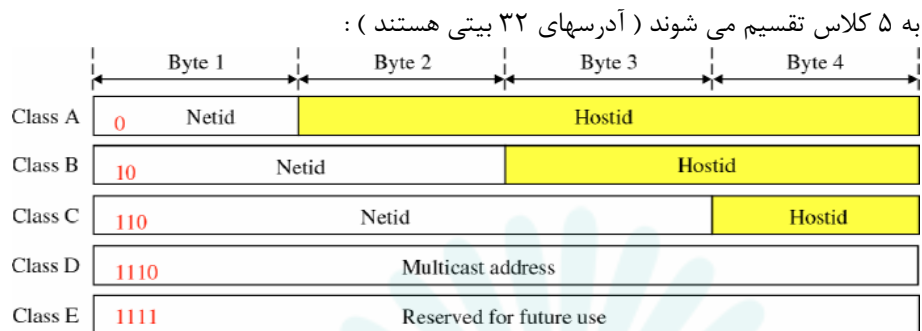
فصل ۲:

آدرس دهی در شبکه های کامپیوتری

آدرس در شبکه های کامپیوتری به سه نوع تقسیم می شود:

۱. آدرس فیزیکی (در لایه های فیزیکی و اتصال داده)
۲. آدرس IP (لایه شبکه)
۳. آدرس پورت (لایه حمل و نقل)

آدرسهای IP:



IP Address Classes

کلاس A: در این کلاس ۱۲۷ شبکه می توان تعریف کرد که در هر شبکه ۱۶ میلیون HOST می تواند قرار بگیرد (این کلاس پر شده است).

کلاس B: در این کلاس ۱۶۳۸۲ شبکه می توان تعریف کرد که هر شبکه ۲ به توان ۱۶ HOST می تواند داشته باشد.

کلاس C: در این کلاس ۲ میلیون شبکه می توان تعریف کرد که هر شبکه ۲ به توان ۸ HOST می تواند داشته باشد.

کلاس D: چهار بیت سمت چپ آن ۱۱۱۰ است، این کلاس برای Multicast استفاده می شود. (یعنی می توان برای چند مقصد یک آدرس قرار داد و هر وقت بسته ای ارسال شود و آدرس Multicast در آن قرار داده شود، همه مقصدها می توانند بسته را دریافت کنند)

آدرسهای گفته شده آدرسهای IP هستند که GLOBAL هستند. البته آدرس فیزیکی هم وجود دارد که آدرس ۴۸ بیتی کارت شبکه است.

برای راحتی و قابل حفظ بودن آدرسهای IP از DNS استفاده می شود. یعنی یک نام حوزه اختصاص داده می شود.

آدرسهای خاص:

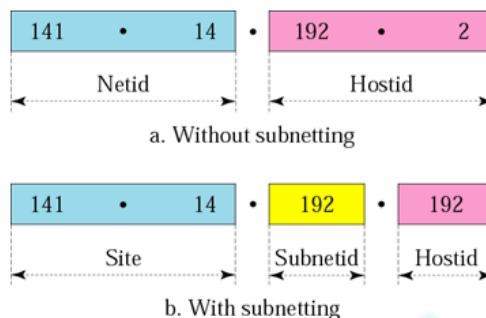
- HostId=0: آدرس شبکه.
- HostId تمام یک: آدرس Broadcast.
- 127.X.Y.Z: آدرس loop Back. بسته های با این آدرس از لایه IP برگردانده می شوند و به شبکه راه نمی یابند.
- 0.0.0.N: اگر دو Host در یک شبکه باشند و یکی از آنها بخواهد برای دیگری با آدرس X.Y.Z.N پیامی را ارسال بکند می تواند از آدرس 0.0.0.N جهت آدرس مقصد استفاده کند.
- آدرس شبکه، کلاس آدرس، بلاک و دامنه آدرس در بلاک را مشخص می نماید. مثلاً 223.168.21.124 را در نظر بگیرید، بلاک آدرس شبکه آن 223.168.21.0 از کلاس C و دامنه آدرس آن 223.168.21.0 تا 223.168.21.225 می یابد.

به Hostی که به دو شبکه متصل باشد، Multihmode Device گفته می شود.

Broadcast مستقیم آدرس: پیامی است که توسط یک مسیریاب برای تمام Hostهای عضو شبکه محلی

ارسال می گردد.

Broadcast محدود آدرس: پیامی است که توسط یک Host داخل شبکه محلی برای سایر اعضای آن شبکه ارسال می گردد. این پیام فقط داخل همان شبکه است و مسیریابها در حین خروج از شبکه آن را بلاک می کنند. اگر بخواهیم از ساختار طبقاتی برای آدرس دهی در شبکه استفاده نمائیم باید از Subnet استفاده نمائیم:



روشهای پیدا کردن Subnet:

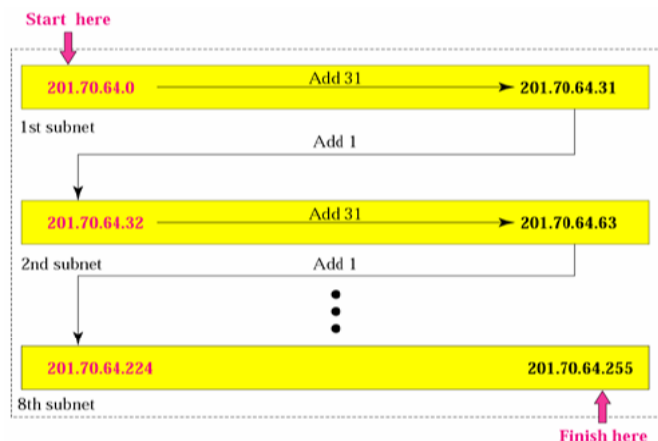
1. صریح (Straight): آدرس IP را با آدرس Mask شبکه بیت به بیت AND می شود.
2. میانبر (Shortcut): قسمتهایی از آدرس IP که مقدار معادل آن در Mask ۲۵۵ است را عیناً در Subnet کپی می کنیم. برای قسمتهایی از Mask که مقدار ۰ دارند، مقدار صفر را در Subnet را موقعیت معادل آن کپی می کنیم. برای سایر قسمتها، مقدار IP را با Mask، بیت به بیت AND می کنیم. به مثال زیر توجه نمائید:

IP Address	19	30	84	5
Mask	255	255	192	0
Subnet Address	19	30	64	0

84	0	1	0	1	0	1	0	0
192	1	1	0	0	0	0	0	0
64	0	1	0	0	0	0	0	0

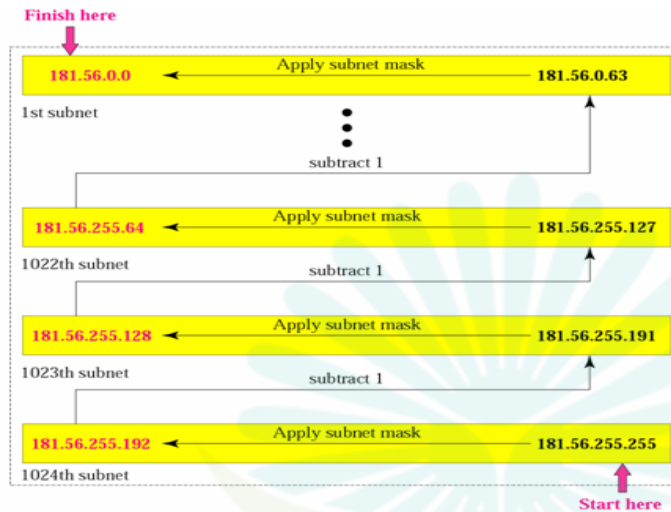
تعداد Subnet ها توانی از دو است و بنابراین تعداد یکهای نمایش دودویی Subnet برابر با مجموع تعداد یکهای نمایش دودویی Mask پیش فرض شبکه و تعداد یکهای نمایش دودویی Subnet می باشد. مثال: یک شرکت فضای آدرس 201.70.64.0 را دارد (کلاس C) و درخواست ۶ Subnet دارد. از آنجاییکه توانی از ۲ نیست، کوچکترین عدد توان ۲ که عدد ۸ است را در نظر می گیریم. تعداد یکهای Mask پیش فرض ۲۴ می باشد. بنابراین تعداد یکهای Mask Subnet $24 + 3 = 27$ می باشد و تعداد صفرها $32 - 27 = 5$ می باشد. بنابراین ۸ Subnet هر کدام با $2^5 = 32$ آدرس خواهیم داشت. Subnet Mask در این حالت برابر است با:

11111111 11111111 11111111 11100000 یا 255.255.255.224

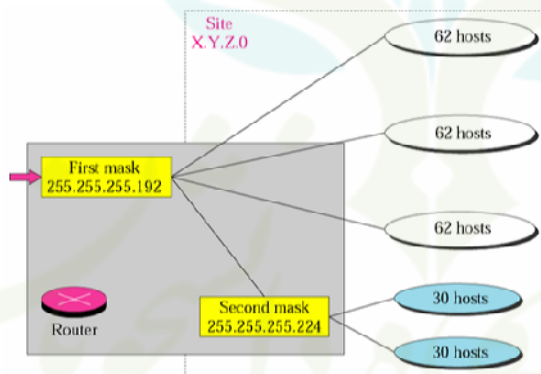


مثال: یک شرکت فضای آدرس 181.56.0.0 (کلاس B) را دارد. این شرکت نیازمند 1000 Subnet می باشد. این Subnet را طراحی کنید.

تعداد یکهای Mask پیش فرض 16 می باشد. 1000 توانی از 2 نیست. اولین عدد توان 2، 1024 است. بنابراین نیازمند 10 یک دیگر در Subnet Mask هستیم (16+10=26). تعداد صفرها نیز 6=26-32 است. بنابراین Subnet Mask عبارتست از: 11111111 11111111 11111111 11000000 یا 255.255.255.192
تعداد Subnet ها 1024، هر Subnet 64=2⁶ آدرس.



می توان Subnet هایی در Subnet های ایجاد شده بوجود آورد (Subnet با طول متغیر)



شرکتهای بسیاری وجود دارند که دارای تعداد زیادی آدرس شبکه متفاوت هستند. Supernetting تکنیکی است که می توان این فضاهای آدرس متفاوت را یکپارچه نمود. قوانین حاکم بر Supernet عبارتند از:

- تعداد بلاکها باید توانی از 2 باشد.
 - فضای آدرس بلاکها باید پیوسته باشد.
 - بایت سوم آدرس اول باید بر تعداد بلاکها، قابل تقسیم باشد.
- مثال: یک شرکت نیازمند Supernet از 16 آدرس کلاس C می باشد. Supernet Mask آن را مشخص نمائید.

برای 16 کلاس نیازمند 4 بیت می باشیم. بنابراین Supernet Mask این فضا عبارتست از:

11111111 11111111 11110000 00000000 یا 255.255.240

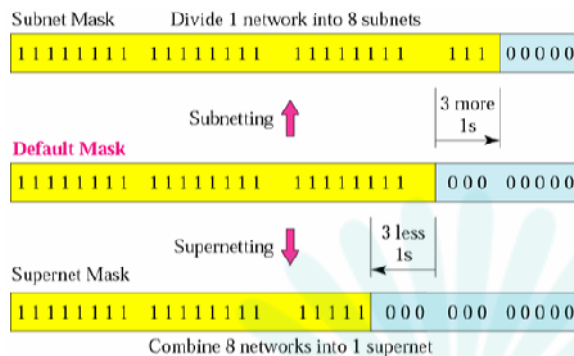
مثال: یک شرکت نیازمند 600 آدرس می باشد. کدامیک از فضاهای بلاکهای کلاس C زیر برای Supernet در این شرکت مناسب است.

198.47.32.0	198.47.33.0	198.47.34.0	
198.47.32.0	198.47.42.0	198.47.52.0	198.47.62.0
198.47.31.0	198.47.32.0	198.47.33.0	198.47.34.0

198.47.32.0 198.47.33.0 198.47.34.0 198.47.35.0

- ۱- نه. تنها سه بلاک وجود دارد.
- ۲- نه. فضای بلاکها پیوسته نیست.
- ۳- نه. ۳۱ در بلاک اول قابل تقسیم نیست.
- ۴- بله. هر سه شرط قابل برآورد است.

در تصویر زیر Subnet, Supernet, Mask عادی مقایسه شده است:



مثال: آدرس ابتدایی یک Supernet ، 205.16.32.0 می باشد و Supernet Mask ، 255.255.248.0

می باشد. یک مسیریاب سه بسته با آدرسهای زیر دریافت می کند.

205.16.37.44
205.16.42.56
205.17.33.76

کدامیک از این بسته ها مربوط به این شبکه است؟

205.16.37.44 AND 255.255.248.0 --> 205.16.32.0
205.16.42.56 AND 255.255.248.0 --> 205.16.40.0
205.17.33.76 AND 255.255.248.0 --> 205.17.32.0

تنها آدرس اول به این Supernet مربوط می شود.

مثال: یک Supernet دارای یک آدرس شروع 205.16.32.0 و یک Supernet Mask 255.255.248.0

می باشد. چند بلاک در این Supernet وجود دارد و دامنه آدرسهای آن چیست؟

Supernet دارای ۲۱ عدد یک می باشد و Mask پیش فرض دارای ۲۴ یک می باشد. با توجه به اختلاف سه بیتی این دو می توان نتیجه گرفت که ۸ بلاک در این Supernet وجود دارد. این بلاکها عبارتند از 205.16.32.0 تا 205.16.39.0 . آدرس ابتدایی عبارتست از 205.16.32.0 و آخرین آدرس عبارتست از 205.16.39.255 .

آدرس دهی بدون کلاس^۱:

هدف از آدرس دهی بدون کلاس فراهم آوردن بلاکهای آدرس با طول متفاوت می باشد.



یک شبکه داخلی ممکن است تنها به ۲ آدرس نیاز داشته باشد؛ یک شرکت کوچک به ۱۶ آدرس و یک شرکت بزرگ به ۱۰۲۴ آدرس. در هر صورت تعداد آدرسهای بلاک باید توانی از ۲ باشد (۲، ۴، ۸، ...). آدرس شروع بلاک باید بر تعداد آدرسها قابل تقسیم باشد. مثلاً اگر بلاک ۴ آدرس داشته باشیم، آدرس ابتدایی باید بر ۴ قابل تقسیم باشد. برای بلاک با کمتر از ۲۵۶ آدرس، تنها باید سمت راست ترین بایت آدرس چک شود و برای بلاکی با کمتر از ۶۵۵۳۶ آدرس ۲ بایت سمت راست چک می شود.

مثال: کدامیک از آدرسهای زیر می تواند آدرس ابتدایی یک بلاک ۱۶ آدرس باشد؟

¹ - ClassLess

205.16.37.32
190.16.42.44
17.17.33.80
123.45.24.52

سمت راست ترین بایت آدرس اول ۳۲ است که بر ۱۶ قابل تقسیم است . همچنین سمت راست ترین بایت آدرس سوم نیز ۸۰ است که بر ۱۶ قابل تقسیم است. بنابراین تنها آدرس اول و آدرس سوم می توانند آدرسهای معتبری برای این منظور باشند.

مثال: کدامیک از موارد زیر می تواند آدرس شروع یک بلاک با ۱۰۲۴ آدرس باشد؟

205.16.37.32
190.16.42.0
17.17.32.0
123.45.24.52

برای قابلیت تقسیم بر ۱۰۲۴، سمت راست ترین بایت صفر باشد و بایت دوم از سمت راست باید بر ۴ قابل تقسیم باشد. تنها آدرس 17.17.32.0 این شرایط را دارد.

نماد /:

A.B.C.D/n یک نماد برای نشان دادن تعداد یکهای Mask یک آدرس می باشد. نماد / را نماد CIDR^۲ نیز می نامند.

مثال: یک سازمان کوچک یک بلاک با آدرس شروع و طول پیشوندی 205.16.37.24/29 (در نماد /) را دارد . دامنه بلاک را تعیین کنید.

آدرس ابتدایی 205.16.37.24 است. برای پیدا کردن آدرس انتهایی، ما باید ۲۹ بیت اول را حفظ کرده و ۳ بیت انتهایی را با یک تعویض کنیم.

Beginning : **11001111 00010000 00100101 00011000**
Ending : **11001111 00010000 00100101 00011111**

در هر بلاک تنها ۸ آدرس وجود دارد. دامنه آدرس برای این مثال ۸ است. بنابراین می توان به شکل زیر نیز آدرس نهایی را محاسبه نمود:

$$24 + 7 = 31 \rightarrow 205.16.37.31$$

کلاسهای C و B/A را براحتی می توان به کمک نماد / بشکل زیر نمایش داد:

Class A : A.B.C.D/8
Class B : A.B.C.D/16
Class C : A.B.C.D/24

مثال: آدرس شبکه را در صورتیکه یکی از آدرسهای شبکه بصورت 167.199.170.82/27 باشد، را تعیین نمائید.

طول پیشوند ۲۷ است که به معنی آنست که باید ۲۷ بیت اول را نگه داری کرده و بیتهای باقیمانده (۵ بیت) را صفر کنیم. ۵ بیت تنها آخرین بایت را تحت تاثیر قرار می دهد. آخرین بیت 01010010 است که با صفر کردن ۵ بیت آخر آن 01000000 و یا 64 را بدست می آوریم. آدرس شبکه برابر است با 167.199.170.64/27 .

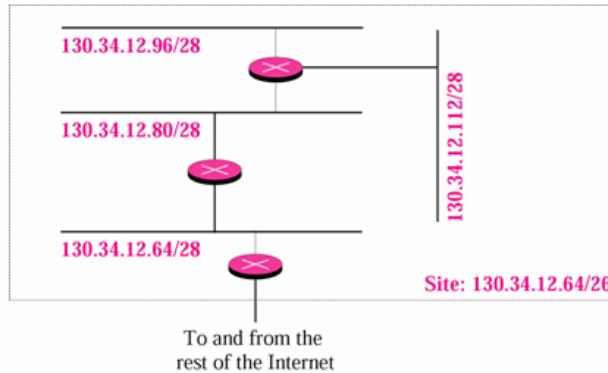
مثال: یک سازمان بلاک آدرس 130.34.12.64/26 را دارد. این سازمان نیازمند ۴ subnet است. subnet ها و دامنه آدرس آنها را مشخص کنید.

طول پسوند ۶ است. به عبارت دیگر هر بلاک ۶۴ آدرس (۲^۶) دارد. بنابراین اگر ۴ subnet بخواهیم هر کدام ۱۶ آدرس خواهند داشت. بنابراین طول پیشوند در این حالت 28=2+26 می باشد.

Subnet 1: 130.34.12.64/28 to 130.34.12.79/28.
Subnet 2: 130.34.12.80/28 to 130.34.12.95/28.
Subnet 3: 130.34.12.96/28 to 130.34.12.111/28.

¹ - Slash notation
² - Classless Inter Domain Routing

Subnet 4: 130.34.12.112/28 to 130.34.12.127/28.



یک ISP یک بلاک آدرس با آدرس ابتدایی 190.100.0.0/16 دارد. این ISP نیازمند آنست که این فضای آدرس را بین سه گروه زیر توزیع کند:

- گروه اول ۶۴ مشتری هر کدام نیازمند ۲۵۶ آدرس
- گروه دوم ۱۲۸ مشتری هر کدام نیازمند ۱۲۸ آدرس
- گروه سوم ۱۲۸ مشتری هر کدام نیازمند ۶۴ آدرس

زیر بلاکها را طراحی کرده و Slash notation هر کدام را بدست آورید. همچنین مشخص کنید چند آدرس بدون استفاده باقیمانده است.

گروه ۱: در این گروه هر مشتری نیازمند ۲۵۶ آدرس است. این به معنی طول ۸ ($2^8=256$) برای پسوند است. بنابراین طول پیشوند برابر است با $32-8=24$.

01: 190.100.0.0/24 → 190.100.0.255/24
02: 190.100.1.0/24 → 190.100.1.255/24

.....
64: 190.100.63.0/24 → 190.100.63.255/24
Total = $64 \times 256 = 16,384$

گروه دوم: در این گروه هر مشتری نیازمند ۱۲۸ آدرس است. این به معنی طول ۷ ($2^7=128$) برای پسوند است. بنابراین طول پیشوند برابر است با $32-7=25$.

01: 190.100.64.0/25 → 190.100.64.127/25
02: 190.100.64.128/25 → 190.100.64.255/25

.....
64: 190.100.127.128/25 → 190.100.127.255/25
Total = $64 \times 256 = 16,384$

گروه سوم: در این گروه هر مشتری نیازمند ۶۴ آدرس است. این به معنی طول ۶ ($2^6=64$) برای پسوند است. بنابراین طول پیشوند برابر است با $32-6=26$.

001: 190.100.128.0/26 → 190.100.128.63/26
002: 190.100.128.64/26 → 190.100.128.127/26

.....
128: 190.100.159.192/26 → 190.100.159.255/26
Total = $128 \times 64 = 8,192$

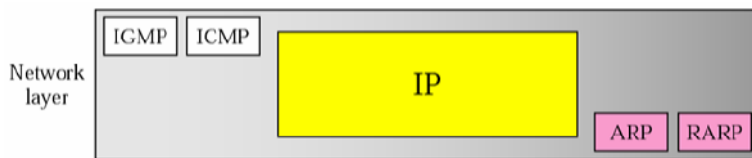
بنابراین مجموع آدرسهای موجود: ۶۵۵۳۵

مجموع آدرسهای تخصیصی: ۴۰۹۶۰

مجموع آدرسهای بدون استفاده: ۲۴۵۷۶

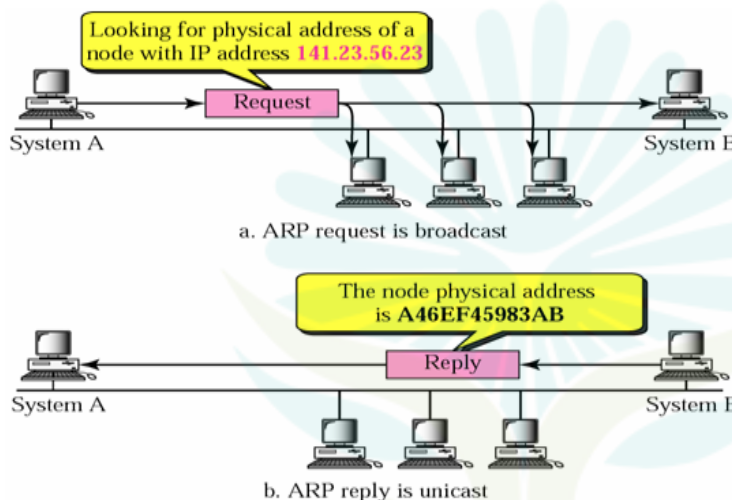
یافتن آدرس در شبکه:

در این بخش، به بررسی دو پروتکل IP می پردازیم. ARP و RARP در لایه شبکه قرار دارند.



1: ARP

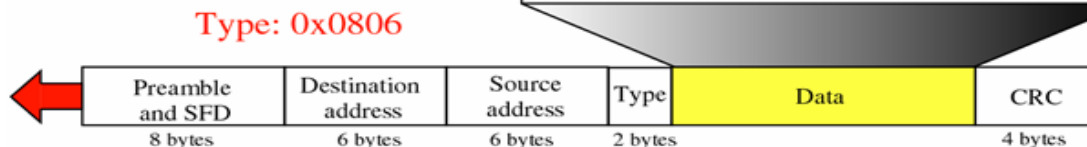
پروتکلی است که آدرس فیزیکی (آدرس کارت شبکه) را بر می گرداند . وقتی بسته به مسیریابی رسید که باید این مسیریاب بسته را بر روی LAN بگذارد (برای یک کامپیوتر مشخص) ، این مسیریاب باید آدرس فیزیکی (۴۸ بیتی) را داشته باشد . (زیرا در شبکه LAN آدرس IP معنی ندارد و باید آدرس بسته MAC استفاده شود) در غیر این صورت بسته نمی تواند در LAN حرکت کند . پروتکلی که آدرس فیزیکی را بدست می آورد ARP است .



ARP فرمت خاص خود را دارد و با یکی از بسته های خود آدرس IP مقصد را قرار داده و بسته را به LAN می فرستد . اندازه بسته ARP و RARP ، ۲۸ بایت می باشد.

Hardware Type		Protocol Type
Hardware length	Protocol length	Operation Request 1, Reply 2
Sender hardware address (For example, 6 bytes for Ethernet)		
Sender protocol address (For example, 4 bytes for IP)		
Target hardware address (For example, 6 bytes for Ethernet) (It is not filled in a request)		
Target protocol address (For example, 4 bytes for IP)		

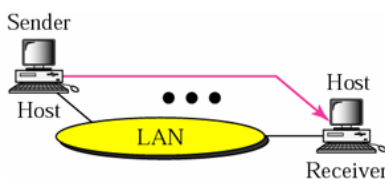
ARP request or reply packet



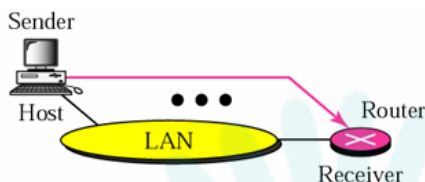
ARP به چهار شکل مورد استفاده قرار می گیرد:

¹ - Address resolution protocol

۱. تبادل بسته بین دو میزبان در یک شبکه. آدرس IP مقصد همان آدرس مقصد در بسته داده می باشد.



۲. یک میزبان می خواهد بسته ای را به میزبانی در شبکه دیگر بفرستد. بنابراین باید ابتدا بسته به مسیریاب شبکه تحویل داده شود. آدرس IP مقصد آدرس مسیریاب می باشد.



۳. یک مسیریاب بسته ای را دریافت نموده که باید به میزبانی در شبکه دیگری تحویل داده شود. بنابراین مسیریاب باید ابتدا بسته را به مسیریاب دیگری تحویل دهد. آدرس IP مقصد آدرس مسیریاب مناسبی است که براساس جدول مسیریابی باید بسته به آن تحویل گردد.

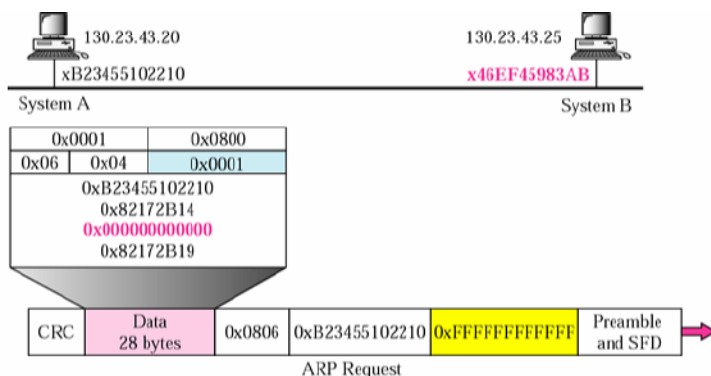


۴. مسیریاب بسته ای را دریافت کرده که باید به میزبانی در شبکه خودش تحویل داده شود. آدرس IP مقصد همان آدرس مقصد در بسته داده می باشد.

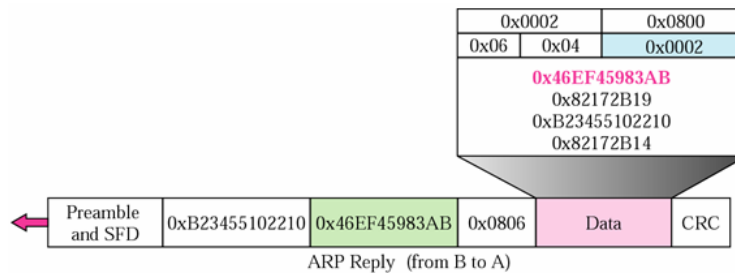


پیام ARP بصورت Broadcast ارسال می گردد، درحالیکه پاسخ آن بصورت Unicast می باشد. میزبانهای مقصد به آدرس IP بسته ARP نگاه می کنند. اگر آدرس موجود در بسته با آدرس IP خود یکی باشد، به بسته جواب می دهند یعنی آدرس فیزیکی خود را در بسته ARP قرار می دهند و ارسال می کنند. حال مسیریاب مقصد با دانستن آدرس فیزیکی میزبان مقصد می تواند بسته مورد نظر خود را با فریم لایه MAC به مقصد برساند (جداول ARP در پربوده های زمانی مشخص Update می شود).

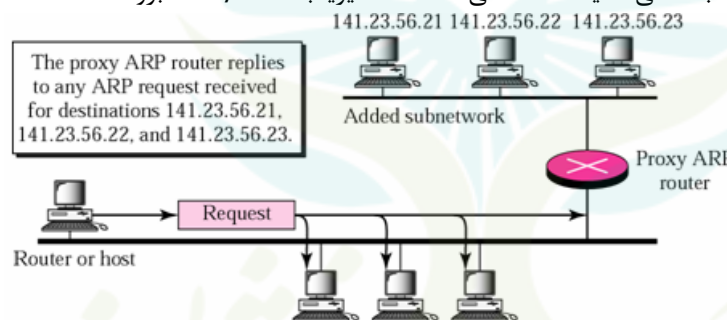
مثال: سیستم A از طریق یک پیام ARP درخواست خود را برای کسب آدرس فیزیکی سیستم B در شبکه منتشر می کند. فیلد Operation یک است (درخواست) و آدرس فیزیکی ماشین مقصد تمام یک است (آدرس Broadcast).



سیستم B در جواب پیام دریافتی، آدرس فیزیکی خود را ارسال می کند. مقدار فیلد Operation ۲ است (پاسخ) و آدرس فیزیکی B در قسمت آدرس فیزیکی سیستم ارسال کننده بسته قرار می گیرد.

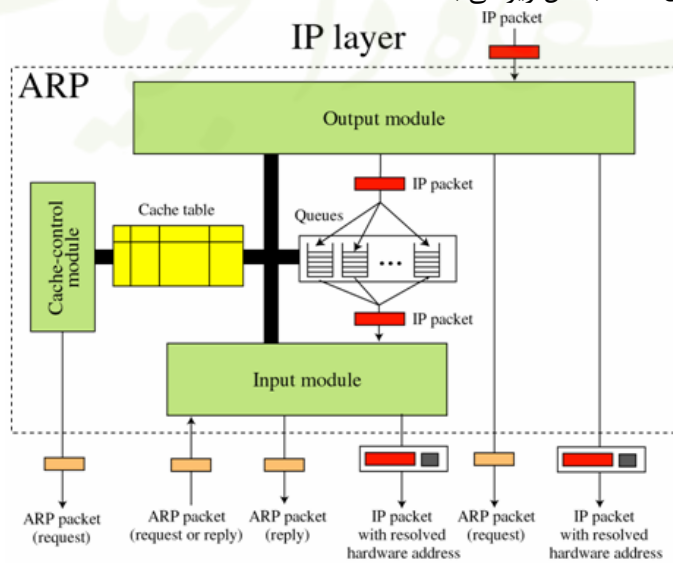


مسیریاب Proxy ARP مسیریابی در شبکه است که به پیامهای ARP بخشهای مختلف شبکه در خصوص آدرسهای فیزیکی میزبانهای واقع در سایر بخشهای شبکه پاسخ می دهد. حسن این روش جلوگیری از انتشار بیهوده پیام ARP در کل شبکه و در نتیجه کاهش بار ترافیکی شبکه و همچنین افزایش سرعت پاسخ گویی به درخواستها می باشد. دلیل افزایش سرعت پاسخ گویی، نگهداری پاسخ های دریافتی در مورد آدرسهای فیزیکی میزبانهای سایر بخشهای شبکه، در بازه زمانی خاص، در مسیریاب می باشد. در نتیجه بجای آنکه بسته مسیر طولانی را تا میزبانی در بخش دیگری از شبکه طی نماید، فقط کافی است تا مسیریاب Proxy ARP برود.



در صورتیکه آدرس فیزیکی مورد نظر در جدول مسیریاب نباشد، درخواستی جهت محاسبه آن در شبکه منتشر می گردد.

ساختار درونی اجزای ARP بشکل زیر می باشد:



ساختار اطلاعاتی موجود در جدول کش (Cache) و نحوه عملکرد ماژولهای این ساختار در ادامه با یک مثال مورد بررسی قرار گرفته است. جدول کش (Cache) زیر را در نظر بگیرید:

State	Queue	Attempt	Time-out	Protocol Addr.	Hardware Addr.
R	5		900	180.3.6.1	ACAE32457342
P	2	2		129.34.4.8	
P	14	5		201.11.56.7	
R	8		450	114.5.7.89	457342ACAE32
P	12	1		220.55.5.7	
F					
R	9		60	19.1.7.82	4573E3242ACA
P	18	3		188.11.8.71	

ماژول خروجی ARP یک بسته IP Datagram (از لایه IP) با آدرس مقصد 114.5.7.89 را دریافت می نماید. ماژول خروجی جدول کش را چک کرده و یک مدخل برای این آدرس با حالت R (Resolved) پیدا می کند. ماژول خروجی آدرس فیزیکی را استخراج کرده (457342ACAE32) و بسته و آدرس را به لایه پیوند داده برای انتقال می فرستد. جدول کش بدون تغییر باقی می ماند.

۲۰ ثانیه بعد، ماژول خروجی ARP یک بسته IP Datagram (از لایه IP) با آدرس مقصد 116.1.7.77 را دریافت می نماید. ماژول خروجی جدول کش را چک کرده و مدخلی برای آن در جدول پیدا نمی کند. ماژول یک مدخل با حالت P (Pending) و با مقدار یک برای فیلد Attempt به جدول اضافه می کند. سپس ماژول یک صف جدید برای این مقصد ایجاد نموده و بسته را در آن قرار می دهد. سپس ماژول یک درخواست ARP به لایه پیوند داده برای این مقصد، ارسال می نماید.

State	Queue	Attempt	Time-out	Protocol Addr.	Hardware Addr.
R	5		900	180.3.6.1	ACAE32457342
P	2	2		129.34.4.8	
P	14	5		201.11.56.7	
R	8		450	114.5.7.89	457342ACAE32
P	12	1		220.55.5.7	
P	23	1		116.1.7.22	
R	9		60	19.1.7.82	4573E3242ACA
P	18	3		188.11.8.71	

۱۵ ثانیه بعد، ماژول ورودی ARP یک بسته ARP با آدرس IP مقصد 188.11.8.71 را دریافت می نماید. ماژول جدول را چک کرده و این مدخل آدرس را پیدا می کند. ماژول ورودی فیلد حالت مدخل را به R (Resolved) تغییر داده و مقدار ۹۰۰ را به فیلد Time-out تخصیص می دهد و آدرس فیزیکی هدف (E34573242ACA) را نیز به مدخل می افزاید. در ادامه ماژول به صف ۱۸ رفته و بسته هایی موجود در آن را یکی یکی به لایه پیوند داده ارسال می کند.

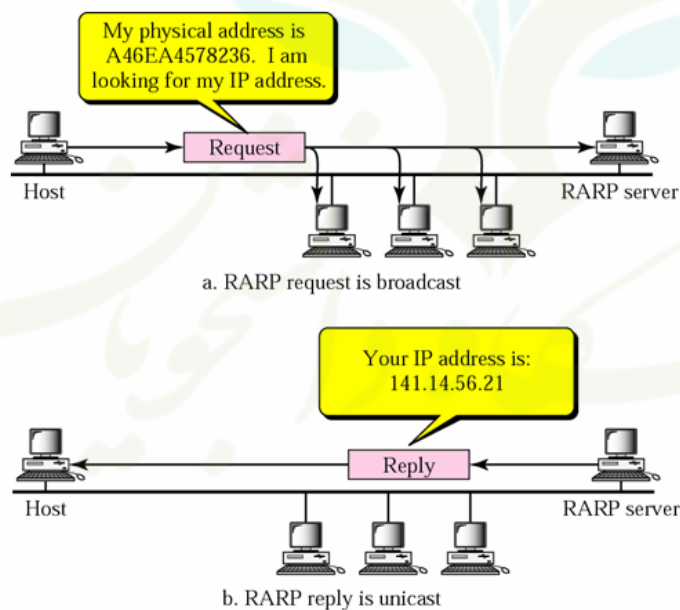
State	Queue	Attempt	Time-out	Protocol Addr.	Hardware Addr.
R	5		900	180.3.6.1	ACAE32457342
P	2	2		129.34.4.8	
P	14	5		201.11.56.7	
R	8		450	114.5.7.89	457342ACAE32
P	12	1		220.55.5.7	
P	23	1		116.1.7.22	
R	9		60	19.1.7.82	4573E3242ACA
R	18		900	188.11.8.71	E34573242ACA

۲۵ ثانیه بعد، ماژول کنترل کش (Cache)، مدخلهای جدول را بروز می کند. مقدار Time-out برای سه مدخل Resolved شده ابتدایی به اندازه ۶۰ کاهش می یابد و برای مدخل انتهایی Resolved به اندازه ۲۵ کاهش می یابد. حالت مدخل ماقبل آخر بدلیل صفر شدن Time-out آن ، به F (Free) تغییر می کند. برای سه مدخل با حالت P، مقدار فیلد Attempt یکی افزایش می یابد. پس از این افزایش یک واحدی، اندازه فیلد Attempt برای پروتکل آدرس IP 201.11.56.7 از حد مجاز بیشتر شده و بنابراین حالت مدخل این آدرس نیز به F تغییر می یابد و صف آن حذف می گردد.

State	Queue	Attempt	Time-out	Protocol Addr.	Hardware Addr.
R	5		840	180.3.6.1	ACAE32457342
P	2	3		129.34.4.8	
F					
R	8		390	114.5.7.89	457342ACAE32
P	12	2		220.55.5.7	
P	23	2		116.1.7.22	
F					
R	18		874	188.11.8.71	E34573242ACA

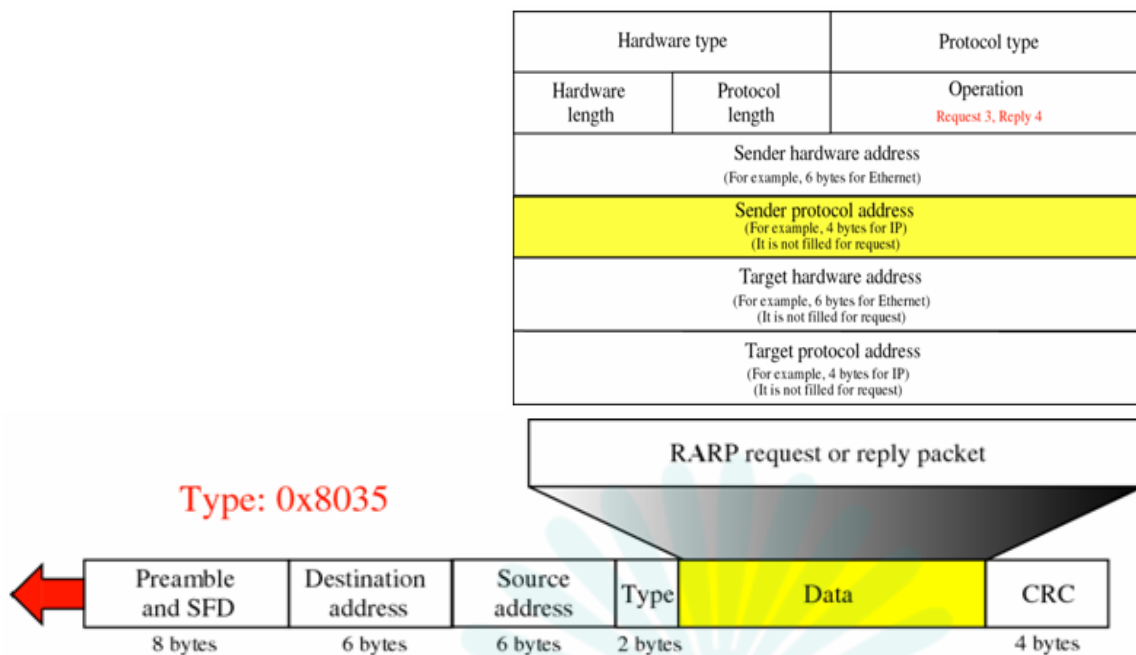
:¹RARP

این پروتکل زمانی مورد استفاده است که آدرس MAC موجود باشد و سیستم بخواهد آدرس IP خود را بدست آورد (خصوصاً برای جاهایی که میزبانها آدرس IP را نگه نمی دارند).



فرمت بسته های RARP بصورت زیر است:

¹ - Reverse address resolution protocol



مقدار فیلد operation برای این بسته ها ۳ برای درخواست و ۴ برای پاسخ است. همانند ARP، بسته های درخواست Broadcast.RARP شده و پاسخ آن Unicast می گردد.

در کامپیوترهای بدون دیسک متصل به شبکه، PARP نمی تواند اطلاعاتی همچون اطلاعاتی همچون Subnet Mask، آدرس IP مسیریاب و آدرس IP سرور را فراهم کند. برای همین از پروتکل های BootP و DHCP استفاده می شود.



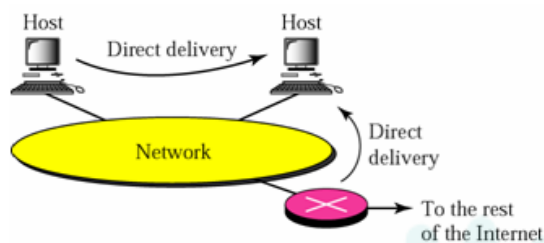
فصل ۳:

مسیریابی در مسیریابها

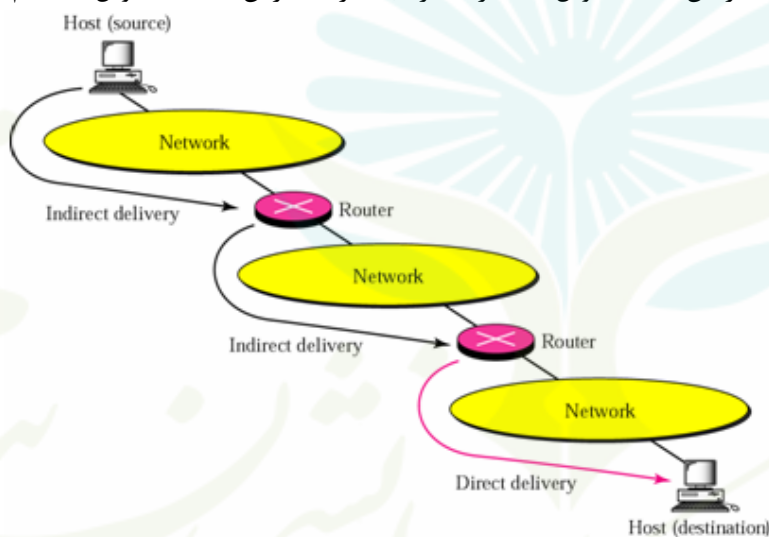
در ارتباطات مبتنی بر اتصال^۱، پروتکل لایه شبکه ابتدا یک اتصال را برقرار می کند در حالیکه در ارتباط بدون اتصال^۲، پروتکل لایه شبکه برای هر بسته بصورت جداگانه عمل کرده و عملیات انجام گرفته برای هر بسته ارتباطی با سایر بسته ندارد.

تحویل بسته ها در شبکه به دو شکل انجام می پذیرد:

۱. تحویل مستقیم: ارسال و تحویل بسته از یک میزبان در یک شبکه به میزبانی در همان شبکه.



۲. تحویل غیر مستقیم: ارسال و تحویل بسته از میزبان در یک شبکه به میزبانی در شبکه دیگر. توجه کنید که در این حالت تحویل بسته از مسیریاب آخر به میزبان مقصد، تحویل مستقیم می باشد.



متهای مسیریابی در شبکه عبارتند از:

۱- مسیریابی پرش بعدی (Next-hop Routing)

- بر پایه مسیر: آدرسهای مسیر کامل تا مقصد در جدول مسیریابی وجود دارد.
- بر پایه فقط پرش بعدی: فقط آدرس پرش بعدی در جدول مسیریابی وجود دارد.

¹ - Connection Oriented

² - Connectionless

Destination	Route
Host B	R1, R2, Host B

Destination	Route
Host B	R2, Host B

Destination	Route
Host B	Host B

a. Routing tables based on route



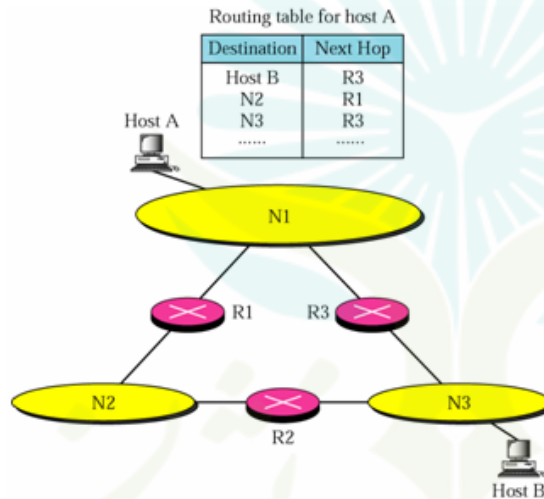
Destination	Next Hop
Host B	R1

Destination	Next Hop
Host B	R2

Destination	Next Hop
Host B	—

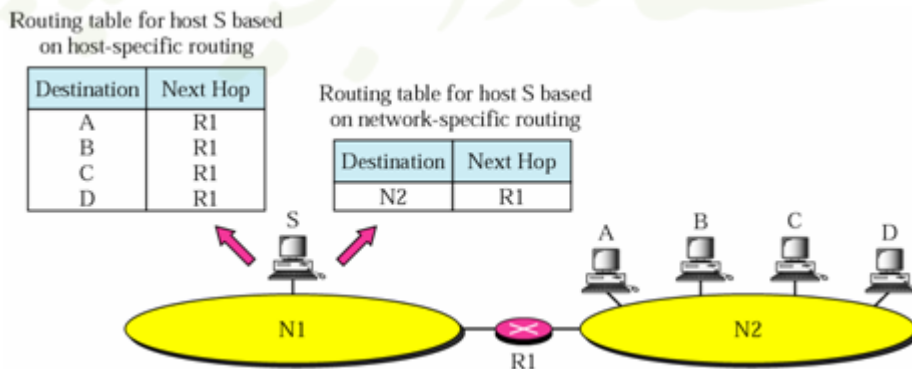
b. Routing tables based on next hop

۲- مسیریابی شبکه مشخص (Network-specific Routing): تعیین آدرس پرش بعدی براساس شبکه های مقصد.



Destination	Next Hop
Host B	R3
N2	R1
N3	R3
.....

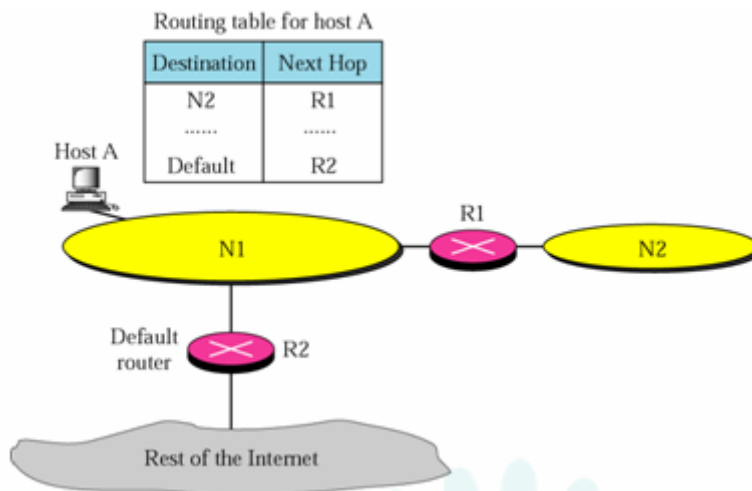
۳- مسیریابی میزبان مشخص (Host-specific Routing): تعیین آدرس پرش بعدی بر اساس میزبان مقصد.



Destination	Next Hop
A	R1
B	R1
C	R1
D	R1

Destination	Next Hop
N2	R1

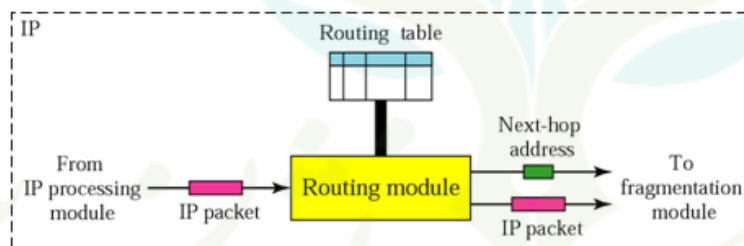
۴- مسیریابی پیش فرض (Default Routing): تخصیص یک مسیر پیش فرض برای مسیریابی آدرسهایی که در جدول دارای سطر مشخص، نیستند.



جداول مسیریابی به دو صورت هستند:

- ۱- جداول ایستا: اطلاعات این جداول بصورت دستی وارد می شود.
- ۲- جداول پویا: اطلاعات این جداول بصورت دوره ای بوسیله پروتکل‌های RIP، OSPF و یا BGP بروز می گردد.

اطلاعات جدول مسیریابی از طریق ماژول مسیریابی بر روی بسته ها اعمال می گردد.



طرح یک جدول مسیریابی بصورت زیر می باشد:

Mask	Destination address	Next-hop address	Flags	Reference count	Use	Interface
255.0.0.0	124.0.0.0	145.6.7.23	UG	4	20	m2

فلگ‌های مورد استفاده در جداول مسیریابی عبارتند از:

- U: مسیریاب فعال است.
- G: مقصد در شبکه دیگری قرار دارد.
- H: آدرس بصورت میزبان مشخص می باشد.
- D: افزوده شده بوسیله تعیین مسیر مجدد.
- M: تصحیح شده بوسیله تعیین مسیر مجدد.

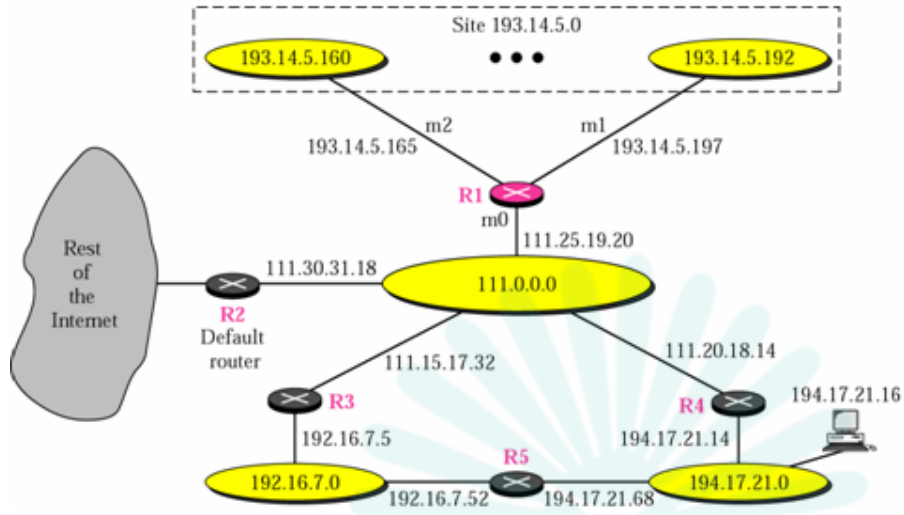
ترتیب قرارگرفتن سطرهای جدول مسیریابی بصورت زیر است:

- ۱- آدرس تحویل مستقیم
- ۲- آدرس میزبان مشخص

۳- آدرس شبکه مشخص

۴- آدرس پیش فرض

مثال: جدول مسیریابی شبکه زیر برای مسیریاب R1 را طراحی کنید.



Mask	Dest.	Next Hop	I.
255.0.0.0	111.0.0.0	--	m0
255.255.255.224	193.14.5.160	-	m2
255.255.255.224	193.14.5.192	-	m1

255.255.255.255	194.17.21.16	111.20.18.14	m0

255.255.255.0	192.16.7.0	111.15.17.32	m0
255.255.255.0	194.17.21.0	111.20.18.14	m0

0.0.0.0	0.0.0.0	111.30.31.18	m0

ماژول مسیریابی جهت پیدا کردن مسیر بسته، آدرس مقصد آن را تک به تک با اعمال Mask هر سطر با آدرس مقصد در آن سطر مقایسه کرده و در صورت تطابق، آدرس ارسال بسته را از آن سطر استخراج می کند. برای مثال اگر مسیریاب R1 قبلی بسته هایی برای آدرس 192.16.7.14 را دریافت نماید، سطر صحیح در جدول بصورت زیر مشخص می گردد:

Direct delivery

192.16.7.14 & 255.0.0.0 → 192.0.0.0 no match
 192.16.7.14 & 255.255.255.224 → 192.16.7.0 no match
 192.16.7.14 & 255.255.255.224 → 192.16.7.0 no match

Host-specific

192.16.7.14 & 255.255.255.255 → 192.16.7.14 no match

Network-specific

192.16.7.14 & 255.255.255.0 → 192.16.7.0 **match**

عملکرد همین مسیریاب برای بسته های با آدرس 193.14.5.176 به شکل زیر می باشد:

Direct delivery

193.14.5.176 & 255.0.0.0 → 193.0.0.0 no match

193.14.5.176 & 255.255.255.224 → 193.14.5.160

match

و برای بسته های با آدرس 200.34.12.34

Direct delivery

200.34.12.34 & 255.0.0.0 → 200.0.0.0
 200.34.12.34 & 255.255.255.224 → 200.34.12.32
 200.34.12.34 & 255.255.255.224 → 200.34.12.32

no match
 no match
 no match

Host-specific

200.34.12.34 & 255.255.255.255 → 200.34.12.34

no match

Network-specific

200.34.12.34 & 255.255.255.0 → 200.34.12.0
 200.34.12.34 & 255.255.255.0 → 200.34.12.0

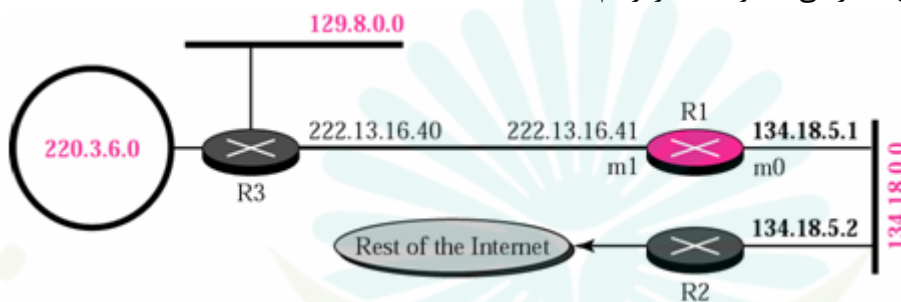
no match
 no match

Default

200.34.12.34 & 0.0.0.0 → 0.0.0.0.

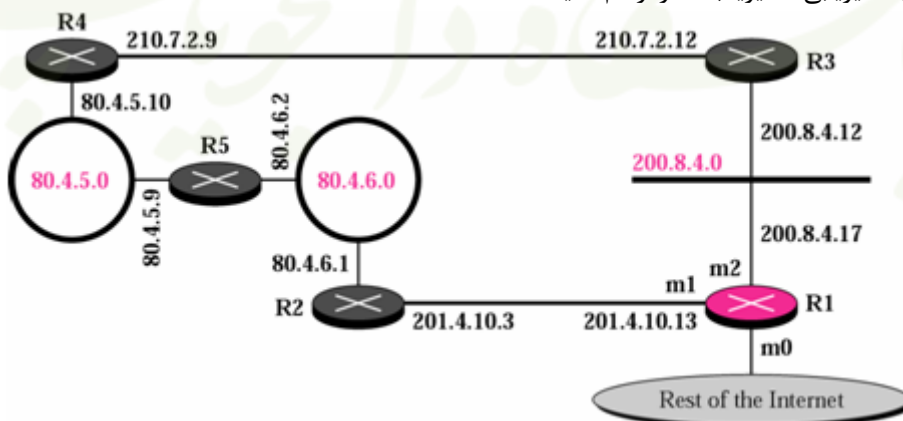
match

مثال: جدول مسیریابی مسیریاب R1 را رسم کنید.



Mask	Destination	Next Hop	I.
255.255.0.0	134.18.0.0	--	m0
255.255.0.0	129.8.0.0	222.13.16.40	m1
255.255.255.0	220.3.6.0	222.13.16.40	m1
0.0.0.0	0.0.0.0	134.18.5.2	m0

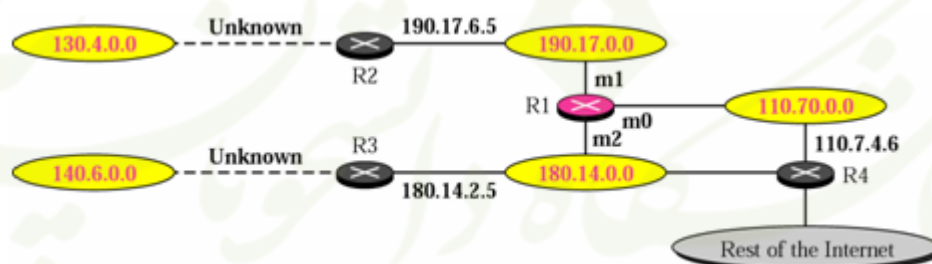
مثال: جدول مسیریابی مسیریاب R1 را رسم کنید.



Mask	Destination	Next Hop	I
255.255.255.0	200.8.4.0	----	m2
255.255.255.0	80.4.5.0	201.4.10.3 or 200.8.4.12	m1 or m2
255.255.255.0	80.4.6.0	201.4.10.3 or 200.4.8.12	m1 or m2
0.0.0.0	0.0.0.0	??????????????	m0

مثال: جدول مسیریابی مسیریاب R1 داده شده است. توپولوژی شبکه آن را رسم نمائید.

Mask	Destination	Next Hop	I.
255.255.0.0	110.70.0.0	-	m0
255.255.0.0	180.14.0.0	-	m2
255.255.0.0	190.17.0.0	-	m1
255.255.0.0	130.4.0.0	190.17.6.5	m1
255.255.0.0	140.6.0.0	180.14.2.5	m2
0.0.0.0	0.0.0.0	110.70.4.6	m0



در CIDR و یا آدرس دهی بدون کلاس موارد زیر قابل تامل می باشند:

- اندازه جدول مسیریابی
- مسیریابی طبقاتی
- مسیریابی جغرافیایی
- الگوریتم جستجوی جدول مسیریابی

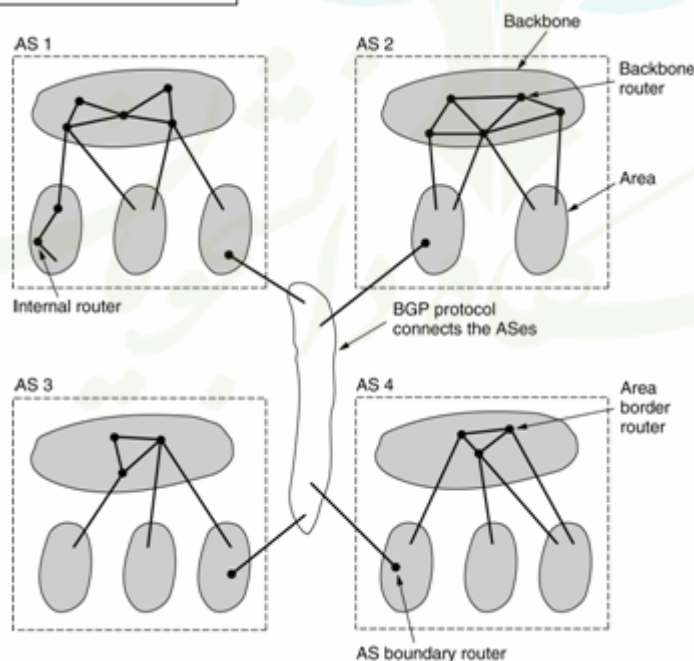
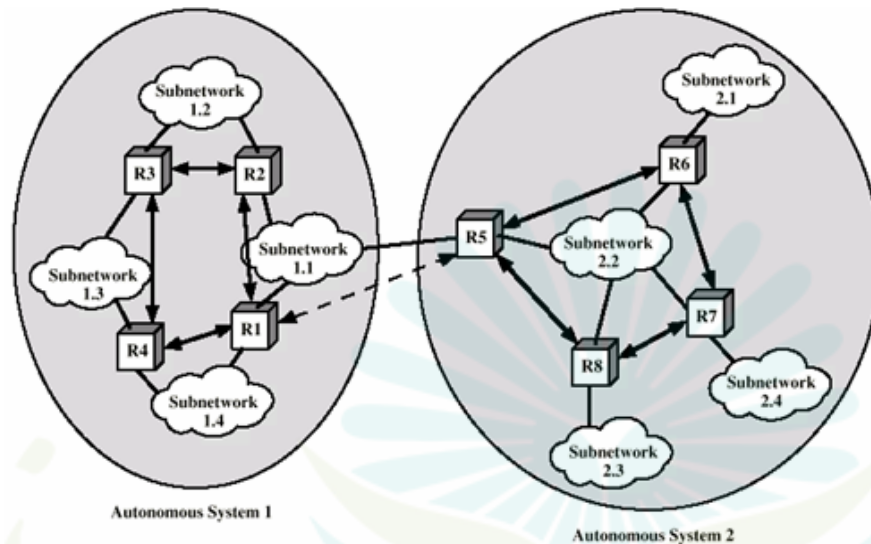
در آدرس دهی کلاسی، هر آدرس خودش حاوی اطلاعاتی است که جستجو در جدول مسیریابی را آسان می کند؛ اما در مورد آدرس دهی بدون کلاس اینگونه نیست.



فصل ۴:

پروتکل های مسیریابی در شبکه

اینترنت شبکه بزرگی است که بخشهایی از آن ممکن است توسط یک سازمان نگهداری شود که به آن Autonomous (as) (سیستم) می گویند (Autonomous system). سپس این AS ها به هم وصل می شوند و شبکه اینترنت را بوجود می آورند. بنابراین دو نوع مسیریابی داریم: مسیریابی داخلی AS و مسیریابی بین AS. - مسیریابی داخلی (Interior routing Protocol or IRP): در داخل AS ها از OSPF و RIP استفاده می شود. - مسیریابی خارجی (Exterior routing protocol or ERP): در خارج AS ها از BGP استفاده می شود.



The relation between ASes, backbones, and areas in OSPF

در واقع شبکه های WAN به صورت Store & Forward کار می کنند. یعنی بسته از مدا به سوئیچ منتقل می شود. بسته در Switch ذخیره می شود، Switch آدرس ها را استخراج می کند و سپس اگر خط خروجی اشغال نباشد (آزاد باشد)، بسته را Forward می کند. Next Hop Forwarding: هر سوئیچ فقط موظف است سوئیچ بعدی که بسته را می تواند دریافت کند، مشخص کند؛ یعنی مهم نیست که بسته چه زمانی به مقصد می رسد.

استقلال از مبدأ : در تصمیم گیری Routing مبدأ مهم نیست بلکه براساس مقصد تصمیم گیری صورت می گیرد. (در مداری مجازی ، کانال مجازی این وظیفه را بر عهده می گیرد.)
مسیریابی در سوئیچینگ بسته ای:

- این نوع مسیریابی باید توانایی های زیر را داشته باشد :
صحیح کار کردن، ساده بودن ، مقاوم بودن، پایداری ،عدالت، بهینه بودن ، راندمان
- معیار های کارآیی :
تعداد Node های میانی (باید MIN باشد)، هزینه ، تأخیر ، گذردهی.
- زمان تصمیم گیری:
 ۱. هر بسته (در DataGRAM)
 ۲. هر ارتباط (در Virtual Circuit)
- محل تصمیم گیری (مسئول پیدا کردن مسیر) :
 ۱. هر Node
 ۲. Node مرکزی
 ۳. Node آغاز کننده (Source Routing)
- منبع جمع آوری اطلاعات :
 ۱. هیچ (استاتیک)
 ۲. در مسیریابی DYNAMIC باید برای یافتن مسیر اطلاعاتی جمع آوری شود.
 ۳. محلی (مسیریابی LOCAL است نه GLOBAL)
 ۴. Node های مسیر
 ۵. کل Node ها
 ۶. Node های همسایه
- زمان بهنگام سازی (زمان چک کردن هزینه تعویض مسیر)
 ۱. پیوسته
 ۲. پریودیک
 ۳. تغییر بار زیاد
 ۴. تغییر توپولوژی

مسیریابی:

مسیریابی یا به صورت استاتیک است یا دینامیک. مسیریابی استاتیک ممکن است به صورت Source Routing باشد یا مسیریابی ثابت.

مسیریابی ثابت:

در مسیریابی ثابت، یک مسیر ثابت و یکتا برای هر زوج مبدأ و مقصد در شبکه، پیکربندی می شود. مسیرها ثابت هستند و یا حداکثر تنها با تغییر ساختار شبکه، تغییر می یابند. بنابراین هزینه اتصال مورد استفاده در مسیریابهای هوشمند^۱، نمی تواند برپایه تغییرات پویا همانند ترافیک، قرار بگیرد. در شکل زیر نشان داده شده است که چگونه یک مسیریابی ثابت می تواند پیاده سازی گردد. یک ماتریس مسیریابی مرکزی، ایجاد شده است که

^۱ - Designing router

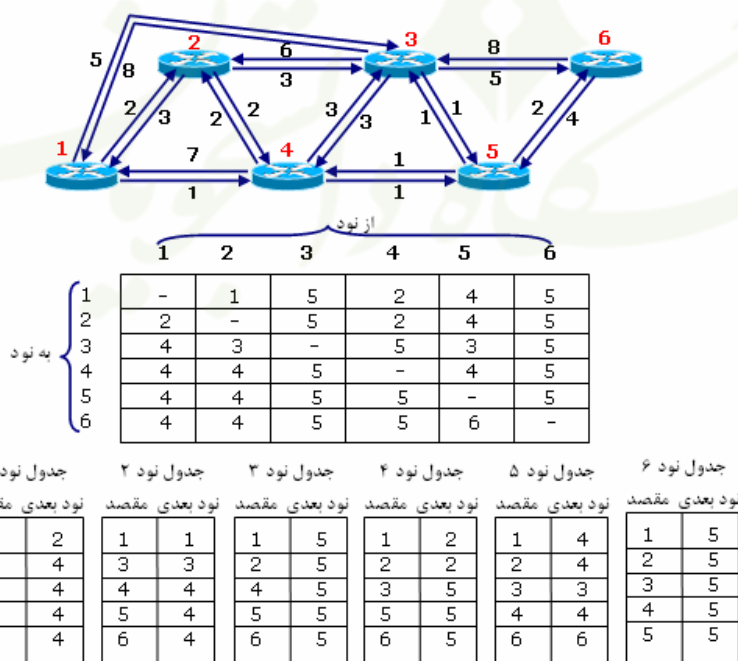
ممکن است در یک مرکز کنترل شبکه قرار گرفته باشد. ماتریس برای هر زوج مبدا و مقصد، گره بعدی را مشخص می نماید.

توجه داشته باشید که لازم نیست که مسیر کامل برای هر زوج از گره های ممکن، ذخیره گردد. بعلاوه اینکه، تعیین اولین گره مسیر، برای هر زوج گره، کافی است. برای دیدن این موضوع، فرض کنید که مسیر کمترین هزینه از X به Y با اتصال X-A آغاز می شود. تنها برقراری تماس با باقیمانده مسیر R_1 که بخشی از مسیر A به Y است، لازم است. R_2 به عنوان کم هزینه ترین مسیر از A به Y تعریف می گردد. اکنون اگر هزینه R_1 بیشتر از هزینه R_2 بود، مسیر X-Y می تواند با استفاده از مسیر R_2 بهبود یابد. اگر هزینه R_1 از R_2 کمتر بود، R_2 کم هزینه ترین مسیر از A به Y نخواهد بود و بنابراین $R_1=R_2$. بنابراین در هر نقطه از مسیر، تنها کافی است گره بعدی و نه کل مسیر مشخص گردد. در مثال ما، مسیر از گره ۱ به گره ۶ با استفاده از گره ۴، آغاز می گردد. دوباره با محاسبه در ماتریس، مسیر گره ۴ به گره ۶ از گره ۵ می گذرد. سرانجام، مسیر از گره ۵ به گره ۶، یک اتصال مستقیم به گره ۶ است. بنابراین مسیر کامل از گره ۱ به گره ۶، ۱-۴-۵-۶ می باشد.

با این ماتریس سراسری، جداول مسیریابی می توانند در هر گره توسعه داده شده و در هر گره ذخیره گردند. با توجه به استدلال پاراگراف قبلی هر گره تنها نیاز به ذخیره یک ستون از دایرکتوری مسیریابی را دارد. دایرکتوری گره، گره بعدی برای دسترسی به هر مقصد را مشخص می کند.

با مسیریابی ثابت، تفاوتی بین مسیریابی برای داده گرام و مدارات مجازی وجود ندارد. همه بسته ها از یک مبدا داده شده به یک مقصد داده شده، از یک مسیر یکسان جریان می یابند. مزیت مسیریابی ثابت، سادگی و کارکرد خوب آن در شبکه های مطمئن با بارگذاری پایدار، می باشد. ضعف این روش فقدان انعطاف پذیری می باشد. این روش توانایی مقابله و سازش خود با شرایط ترافیکی و یا نقص در شبکه را ندارد.

یکی از مزایای مسیریابی ثابت آنست که اتصالات تطبیق پذیر هستند و گره های خارج از دسترس، یک گره بعدی ثانویه برای هر مقصد را فراهم می نماید. برای مثال گره های بعدی ثانویه در دایرکتوری گره ۱ ممکن است ۲،۳،۴،۵ باشد.



مسیریابی ثابت

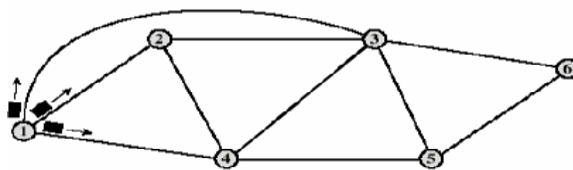
مسیریابی سیل آسا:

روش مسیریابی آسان دیگر، سیل آسا می باشد. این روش نیازمند اطلاعات شبکه نمی باشد و به صورت زیر کار می کند. یک بسته از یک گره مبدا به تمام همسایه هایش ارسال می گردد. در هر گره، یک بسته دریافتی به تمام اتصالات خارجی، بجز اتصالی که بسته از آن دریافت شده، ارسال می گردد. برای مثال، اگر گره ۱ بخواهد به گره ۶ بسته ای را ارسال کند، کپی بسته با آدرس مقصد ۶ را به گره های ۲، ۳ و ۴، ارسال می کند. گره ۲، کپی آن را به گره های ۳ و ۴ ارسال می کند. گره ۴ نیز کپی هایی را به گره های ۲، ۳ و ۵، ارسال می کند و این عمل همینطور ادامه می یابد. عاقبت تعدادی از بسته ها به گره ۶ می رسند. این بسته ها باید شناسه یکتایی داشته باشند، همانند شماره مبدا و شماره توالی یا شماره مدار مجازی و شماره توالی، ت گره ۶ بتواند بقیه را بجز اولی، دور بریزد.

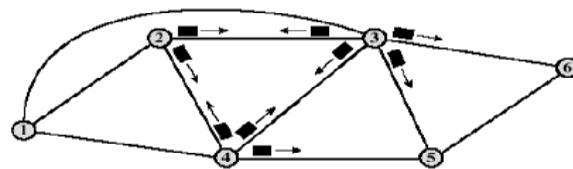
بدون وجود عاملی که انتقال پیایی بسته ها را متوقف نماید، تعداد بسته ها در حلقه ای بدون حد و مرز که از یک بسته ابتدایی در منبع بود، رشد می یابد. یک راه برای جلوگیری از این موضوع آنست که هر گره مقدار شماره شناسایی هر بسته دوباره ارسال شده از خودش را بداند. زمانیکه نسخه دیگری از همان بسته را دریافت نمود، آن را دور بریزد. یک راه ساده تر آنست که یک فیلد تعداد پرش در هر بسته قرار گیرد. این مقدار می تواند با یک مقدار حداکثر ممکن همانند قطر شبکه (طول بزرگترین مسیر با کمترین پرش بین زوج گره های یک شبکه)، تنظیم گردد. هر زمان که یک گره قصد عبور یک بسته را دارد، یکی از مقدار این فیلد کم می شود. اگر این مقدار صفر شود، بسته دور ریخت می شود. مثالی از این موضوع در تصویر زیر آمده است. یک بسته از گره ۱ به ۶، ارسال می گردد و مقدار ۳ به فیلد پرش آن تخصیص می یابد. در اولین پرش، سه کپی از این بسته ایجاد می گردد. برای پرش دوم این کپی ها، مجموعاً ۹ کپی ایجاد می شود. کپی هایی که به گره ۶ می رسند، بدلیل رسیدن به مقصد، دوباره ارسال نخواهند شد. اگرچه ۲۲ کپی جدیداً ایجاد شده، در آخرین پرش (سومین پرش) خود قرار دارند. توجه کنید که اگر یک گره، شناسه بسته ها را ردیابی نکند، ممکن است چندین کپی در سومین مرحله ایجاد شود. همه بسته های دریافتی در سومین پرش که به مقصد نرسیده اند، دور ریخته می شوند و گره ۶ نیز ۴ کپی اضافی از بسته را دریافت می نماید.

روش سیل آسا سه خاصیت مهم دارد:

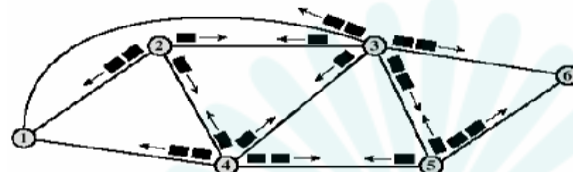
- همه مسیرهای ممکن بین مبدا و مقصد، آزموده می شوند. بنابراین اهمیتی ندارد که یک اتصال و یا گره خروجی، معیوب باشد. یک بسته تولید شده در مبدا، همواره حداقل یک مسیر موجود بین مبدا و مقصد را طی خواهد نمود.
- بدلیل آزمایش تمام مسیرها، حداقل یک کپی از بسته به مقصد می رسد که می تواند بعنوان یک مسیر با کمترین پرش، مورد استفاده قرار گیرد.
- همه گره های با اتصال مستقیم یا غیر مستقیم به مبدا، ملاقات می شوند.



(a) First hop



(b) Second hop



(c) Third hop

نمونه مسیر یابی سیل آسا (تعداد پرش=3)

بدلیل اولین خاصیت، شیوه سیل آسا بسیار قوی است و می تواند جهت ارسال پیام های اضطراری مورد استفاده قرار بگیرد. یک مثال از این قبیل کاربردها در یک شبکه نظامی می باشد که هدف مهمی برای تخریب گسترده، می باشد. بدلیل خاصیت دوم، روش سیل آسا ممکن است جهت برپاسازی اولیه یک مدار مجازی، بکار رود. خاصیت سوم بیان می کند که روش سیل آسا می تواند برای انتشار داده های مهم به همه گره ها، مفید باشد. همچنین چنین طرح هایی جهت انتشار اطلاعات مسیریابی نیز بکار می رود. ضعف این روش، بار ترافیکی بالاییست که تولید می شود که رابطه مستقیم با تعداد اتصالات شبکه دارد. روش اصلاح شده مسیریابی سیل آسا به صورت Selective Flooding است. یعنی در مسیرهای انتخابی Flooding صورت می گیرد.

مسیریابی اتفافی:

مسیریابی اتفافی یک روش سیل آسای ساده و قوی، با دوری جستن تا حد ممکن از بار ترافیکی، می باشد. با مسیریابی اتفافی، یک گره تنها یکی از مسیرهای خروجی خود را برای ارسال دوباره یک بسته دریافتی، انتخاب می کند. اتصال خروجی بصورت اتفافی انتخاب می شود، به استثنای اتفالی که بسته از آن رسیده است. اگر همه اتصالات بصورت یکسان و مشابه انتخاب شوند، یک گره می تواند اتصالات خروجی را به شیوه Round Robin، مورد بهره برداری قرار می دهد.

یک انتشار با این شیوه، با اختصاص یک احتمال به هر اتصال خروجی، جهت انتخاب اتصال برپایه این احتمال، می باشد. این احتمال می تواند برپایه فرمول زیر باشد:

$$P_i = \frac{R_i}{\sum_j R_j}$$

P_i: احتمال انتخاب اتصال i

R_i: نرخ انتقال داده در اتصال i

جمع بر روی همه اتصالات خروجی نامزد، انجام می گیرد. این طرح باید توزیع ترافیکی خوبی را فراهم آورد. توجه کنید که احتمال می تواند برپایه هزینه های ثابت اتصال نیز باشد.

همانند روش سیل آسا، مسیریابی اتفافی نیز نیازمند استفاده از اطلاعات شبکه نیست. بدلیل انتخاب مسیر اتفافی، مسیر واقعی نمی تواند حتماً کم هزینه ترین و یا کم پرش ترین مسیر باشد. بنابراین، شبکه باید یک بار ترافیکی بالاتر از بار ترافیکی بهینه را تحمل کند؛ اگرچه در حد روش سیل آسا نیست.

مسیریابی تطبیقی:

در شبکه های سوئیچ بسته ای تمام مجازی، برخی روشهای مسیریابی تطبیقی، بکار می روند. این به این معناست که تصمیمات مسیریابی با تغییر شرایط شبکه، تغییر می یابند. شرایطی که بر مسیریابی شبکه تاثیر می گذارند، عبارتند از:

- خرابی: زمانیکه یک گره خراب می شود و دیگر نمی توان از آن بعنوان بخشی از یک مسیر استفاده کرد.
- تراکم: زمانیکه بخش معینی از شبکه، شدیداً دچار تراکم شده باشد، مسیریابها باید بسته ها را از ناحیه تراکم دور کنند.

برای مسیریابی تطبیقی، اطلاعات وضعیت شبکه باید بین گره ها مبادله شوند. چند مشکل راه حل های مورد استفاده در مسیریابی تطبیقی، در مقایسه با مسیریابی ثابت، در زیر آمده اند:

- تصمیم مسیریابی بسیار پیچیده است، بنابراین پردازش در گره های شبکه افزایش می یابد.
- در اغلب موارد، استراتژیهای تطبیقی به اطلاعات وضعیت که در یک محل گردآوری شده اند، اما در محل دیگری مورد استفاده قرار می گیرند، وابسته می باشند. این تعاملی بین کیفیت اطلاعات و حجم سربار می باشد. اطلاعات بیشتر که مبادله می شود و فرکانسهای بیشتری که تبادل انجام می گیرد، زمینه تصمیم گیری بهتر در زمینه مسیریابی در هر گره را فراهم می آورد. از سوی دیگر، این اطلاعات خود یک بار بر روی اجزای اصلی شبکه ها می باشد که باعث کاهش کارایی می گردد.
- یک استراتژی تطبیقی ممکن است بدلیل ایجاد تراکم، بسرعت تغییر شرایط را اعمال نماید و یا آنکه بکندی این کار انجام بدهد.

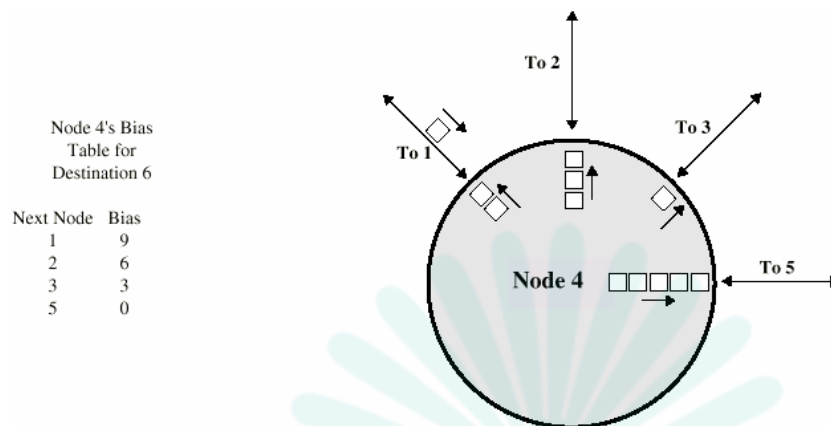
با وجود این مخاطرات جدی، مسیریابیهای تطبیقی به دو دلیل بسیار شایع می باشند:

- از دیدگاه کاربران شبکه، یک استراتژی مسیریابی تطبیقی می تواند کارایی را بهبود ببخشد.
- یک استراتژی مسیریابی تطبیقی می تواند به کنترل تراکم کمک کند. بدلیل آنکه یک استراتژی مسیریابی تطبیقی، تمایل به بارگذاریهای متوازن دارد، می تواند شروع تراکم های گوناگون را به تاخیر بیندازد.

برپایه درستی طراحی و طبیعت بارگذاری، این مزایا ممکن است و یا ممکن نیست که واقعی باشند. با رشد آن ، مسیریابی تطبیقی، کار فوق العاده مشکلی جهت انجام صحیح می باشد. برای توضیح این مطلب باید گفت که شبکه های سوئیچ بسته ای همانند ARPANET و پس از آن TYMNET و نمونه های توسعه داده شده توسط IBM و DEC حداقل یک بازدید سراسری عمده از استراتژی مسیریابییشان را ، تحمل می نمایند.

یک شیوه متداول جهت طبقه بندی استراتژیهای مسیریابی تطبیقی، مبتنی بر اطلاعات مبداء می باشد: محلی، گره های مجاور، همه گره ها. یک مثال از استراتژی مسیریابی تطبیقی که تنها اطلاعات محلی را مورد استفاده قرار می دهد آنست که ، یک گره هر بسته را به اتصال خروجی با کمترین طول صف، Q، هدایت کند. این موضوع می تواند در متوازن سازی بار اتصالات خروجی، موثر باشد. اگرچه برخی از اتصالات خروجی ممکن است در

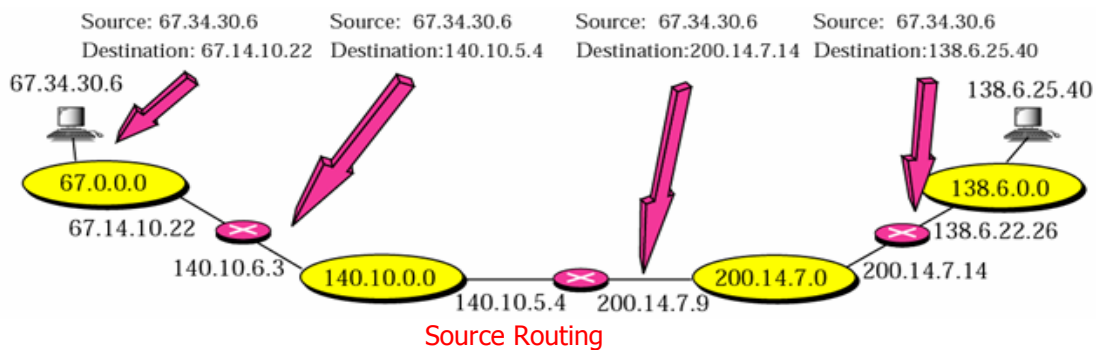
مسیر مناسب قرار نداشته باشند. همچنین می توانیم این مسئله را با محاسبه کردن جهت برتر، منطبق با مسیریابی اتفاقی، بهبود ببخشیم. در این حالت هر اتصال از هر گره باید یک مقدار تمایل (B_i) برای هر مقصد I داشته باشد. برای هر بسته ورودی رسیده برای گره i ، گره، اتصال خروجی با حداقل $Q+B_i$ را انتخاب می کند. بنابراین یک گره مراقب ارسال بسته ها در مسیر صحیح می باشد و یک امتیاز انحصاری نیز جهت تاخیر ترافیکهای جاری ایجاد می نماید.



نمونه ای از مسیرهی تطبیقی مجزا

به عنوان یک مثال، تصویر بالا نشانگر وضعیت گره ۴ تصاویر قبلی در یک زمان خاص می باشد. گره ۴ به ۴ گره دیگر، اتصالاتی را دارد. تعدادی بسته دریافت شده و یک انباشت در یک صف برای بسته های منتظر خروج، در هر اتصال خروجی، ایجاد شده است. یک بسته از گره ۱ به مقصد گره ۶، دریافت می شود. بسته باید به کدام اتصال خروجی هدایت شود. برپایه طول کنونی صفها و مقادیر تمایل B_6 برای اتصالات خروجی، حداقل مقدار $Q+B_6$ ، ۴ است که بر روی اتصال گره ۳، قرار دارد. بنابراین گره ۴، بسته را به سمت گره ۳ هدایت می کند. طرح های تطبیقی که تنها برپایه اطلاعات محلی هستند، به ندرت مورد استفاده قرار می گیرند؛ زیرا آنها اطلاعات موجود را بخوبی بکار نمی برند. استراتژیهای مبتنی بر گره های همسایه و یا همه گره ها، بصورت متداول و عمومی مورد استفاده قرار می گیرند. هر دو روش از مزایای اطلاعات موجود در هر گره در مورد تاخیرها و خروجیهای تجربه شده، بهره می برند. اینچنین استراتژیهای تطبیقی می تواند بصورت توزیع شده و یا متمرکز باشد. در حالت توزیع شده، هر گره اطلاعات تاخیر را با سایر گره ها معاوضه می نماید. برپایه اطلاعات ورودی، یک گره سعی در برآورد بازده شبکه کرده و الگوریتم مسیریابی کمترین هزینه را اعمال می نماید. در حالت متمرکز، هر گره وضعیت تاخیر انتشارش را به یک گره مرکزی، گزارش می دهد. این گره مسیره را برپایه این اطلاعات ورودی، طراحی نموده و اطلاعات مسیریابی را به گره ها، باز می گرداند.

Source Routing در WAN کمتر استفاده می شود و بیشتر برای اتصال Bridge ها استفاده می شود (در LAN). در شبکه های محلی TOKEN RING از Source Routing استفاده می شود.



Source Routing

Bridge در لایه ۲ استفاده می شود. برای هنگامی مفید است که بخواهیم دو یا چند LAN را به هم متصل کنیم ولی برای WAN مناسب نیست در صورتی که مسیریاب در لایه ۳ است. مسیریابی در پلها به شکلهای زیر می باشد:

- Source Routing
- Transparent Bridge

در transparent Bridge از پروتکل BPDU استفاده می شود. در این روش از spanning tree استفاده می شود. در این روش بین مقصد و مبدأ یک مسیر وجود دارد بنابراین یک بسته از مقصد به مبدأ می رسد. پروتکل BPDU (رد و بدل اطلاعات) در پلها، ریشه و سایر گره ها وجود دارد، پس از رد و بدل شدن اطلاعات، مسیریابی مربوط مشخص می شود، یعنی مسیرهای را که جز درخت نیست، پیدا می کند،



Spanning Tree

: FLOW BASED Routing

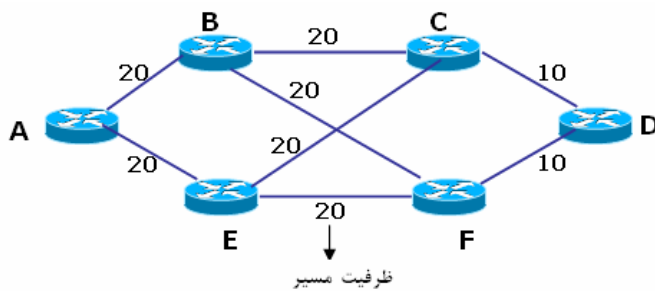
یک سری ROUTER و Node به هم متصل شده اند و یک توپولوژی را ایجاد کرده اند. به هر مسیر یک هزینه افزوده می شود که معمولا طول صف یا تاخیر است سپس یک الگوریتم کوتاهترین مسیر اعمال می شود (مانند دیکسترا) و مسیر مینیم هزینه را بین مبدأ و مقصد پیدا می کند، برای هزینه علاوه بر تاخیر، بار (Load) را هم باید در نظر گرفت. روش flow based routing، روشی است که علاوه بر تاخیر، بار را هم در نظر می گیرد.

FLOW در شبکه کامپیوتری دومعنی دارد. یکی بار، یعنی میزان انتقال اطلاعات است (که هدف ما همین است) و دیگری دسته ای از بسته که خصوصیت مشترکی دارند. (یعنی برای مسیریابی بسته ها، به جای اینکه برای هر بسته مسیریابی انجام شود، بسته ها را کلاسه بندی می کنند (PACKET CLASSIFICATION) و سپس برای FLOW (دسته مشترک) مسیریابی انجام می شود. (برای اینکار از TCAM در مسیریاب ها استفاده می شود)

۱. توپولوژی شبکه (مسیریاب ها چگونه به هم متصل شده اند)

۲. ماتریس ترافیک

۳. ماتریس ظرفیت که ظرفیت هر مسیر را بر حسب Xbps مشخص می کند.



ظرفیت مسیر

از به	A	B	C	D	E	F
A		9 AB	4 ABC	1 ABFD	7 AE	4 AEF
B	9 BA		8 CB	3 BFD	2 BFE	4 BF
C	4 CBA	8 CB		3 CD	3 CE	2 CEF
D	1 DFBA	3 DFB	3 DC		3 DCE	4 DF
E	7 EA	2 EFB	3 FC	3 ECD		5 EF
F	4 FEA	4 FB	2 FEC	4 FD	5 FE	

ماتریس ترافیک (ترافیک بر حسب بسته بر ثانیه). یعنی در یک مقطع زمانی وضعیت مسیرها اینگونه بوده است.

ماتریس ظرفیت

i	خط	λ_i	$C_i(\text{kbps})$	$\mu C(\text{PK/S})$	T_i	وزن
1	AB	14	20	25	91	0.171
2	BC	12	20	25	77	0.146
3	CD	6	10	12.5	154	0.073
4	AE	11	20	25	71	0.134

Flow Based Routing

اگر در ماتریس ترافیک بسته های مسیر AB را حساب کنیم (نه BA را) می بینیم که 14 تا بسته وجود دارد (9+4+1) که λ_i را در جدول فوق نشان می دهد. در مدل سازی شبکه از مدل توزیع پواسن استفاده می شود.



$$T = 1/(\mu * C - \lambda)$$

T : زمان سرویس + زمان انتظار(زمان ورود بسته به خروج).

μ : نرخ سرویس(نرخ خروج)

$\mu/\lambda = 800$: طول متوسط بسته ها بر حسب بیت.

λ : از جدول ترافیک محاسبه می شود(به کمک نمونه برداری نحوه انتقال بسته ها از مسیرهای مختلف)

برای محاسبه وزن هر مسیر T آن را بر مجموع T_i تقسیم می کنیم. مثلاً برای AB

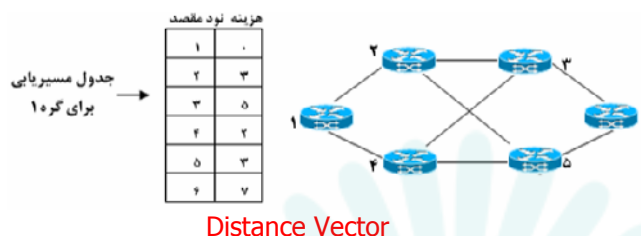
$$W_{AB} = T_1 / (T_1 + T_2 + \dots) = 0.171$$

نکته ای که باید در نظر گرفت آنست که در محل فوق فرض کردیم که تاخیر بسیار ناچیز است و بسته ها

(بیت ها) پشت سر هم می آیند که توانستیم بگوییم $1/\text{bps}$ اندازه.

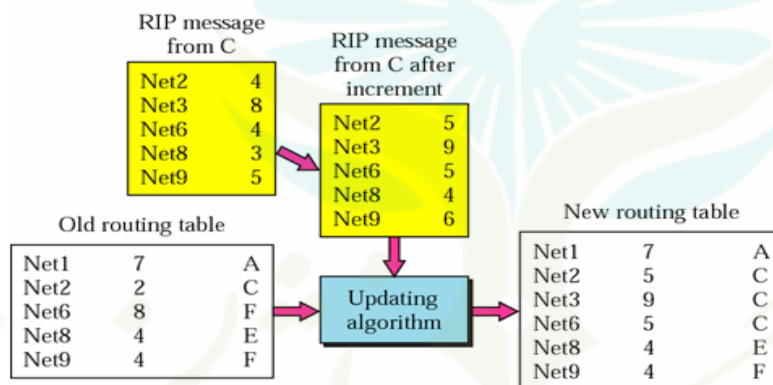
الگوریتم های مسیریابی در اینترنت :

- Distance Vector: اینترنت اولیه در شبکه های ناول و DEC هم پیاده سازی شده است (RIP).
 - Link State: اخیراً (ده سال است) از این روش استفاده می شود (OSPF).
- در روش Distance Vector هر یک از ROUTER ها یک بردار تاخیر دارند که تاخیر MIN به هر Node را دارد البته Node بعدی را هم به نحوی مشخص می کند. هر مسیریاب در یک پرپود زمانی بردار تاخیر خود را به همسایه های خود می فرستد.
- هر Node با توجه به بردارهای دریافتی، بردار جدیدی ایجاد می کند و Min تأخیر را برای هر مسیر پیدا می کند.



محاسبه تاخیر چگونه انجام می شود؟

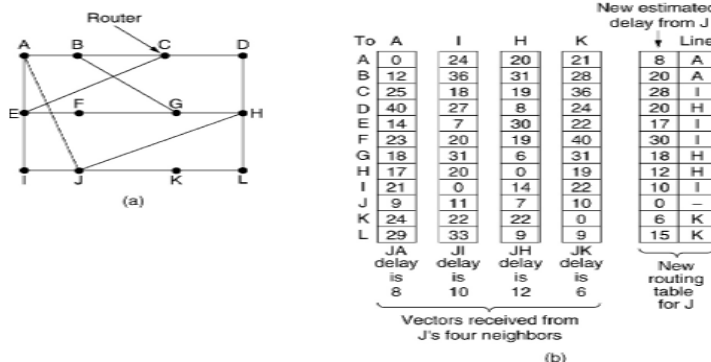
هر ROUTER یک بسته آزمایشی به نام ECHO را برای ROUTER های همسایه می فرستد و مسیریاب دیگر جواب می دهد و متوسط زمان رفت و برگشت، زمان تاخیر خواهد بود.



- Net1: No news, do not change
- Net2: Same next hop, replace
- Net3: A new router, add
- Net6: Different next hop, new hop count smaller, replace
- Net8: Different next hop, new hop count the same, do not change
- Net9: Different next hop, new hop count larger, do not change

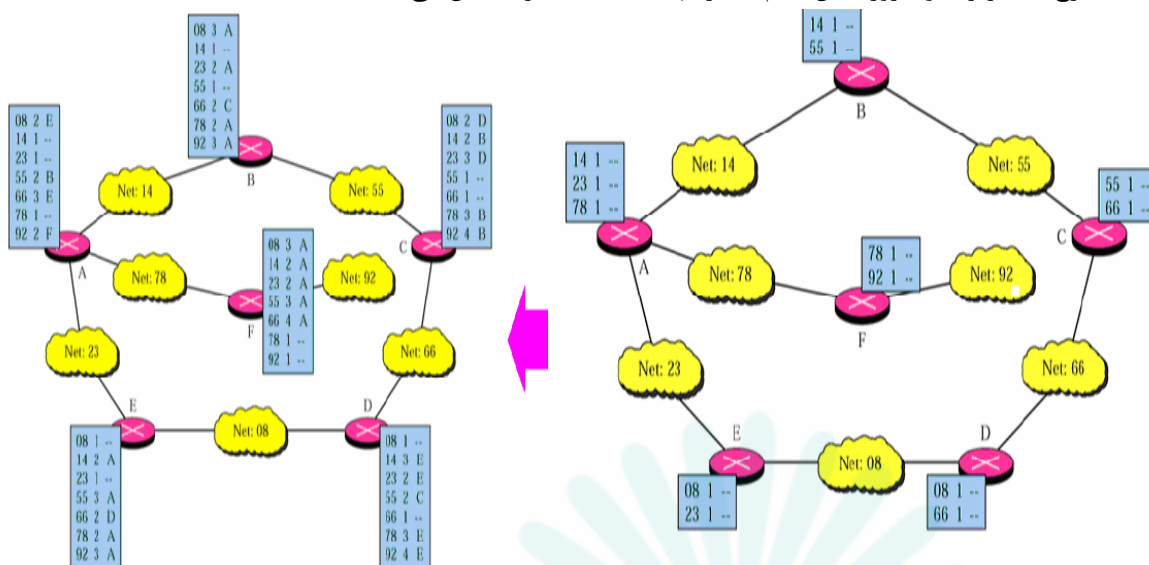
Updating Vector Table

مثال: در زیر ابتدا مسیریاب C جدول مسیریابی خود را بروز نموده است و در ادامه جدول جدید را برای همسایه خود می فرستد. نحوه بروز رسانی جدول مسیریابی مسیریاب همسایه C در شبکه پس از ورود جدول جدید مسیریابی از مسیریاب C بصورت زیر است:

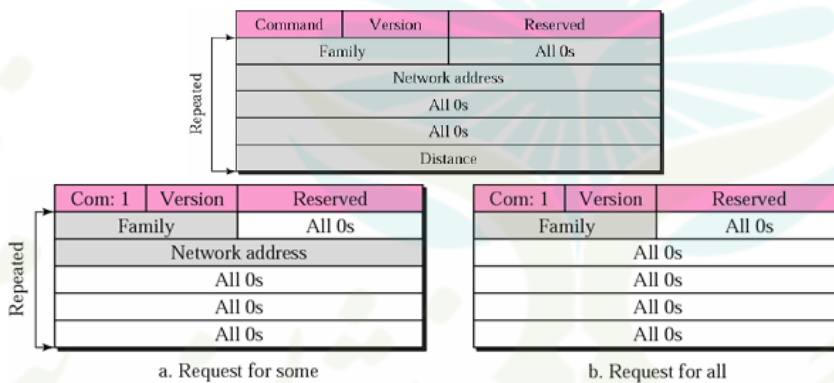


Updating Vector Table Example

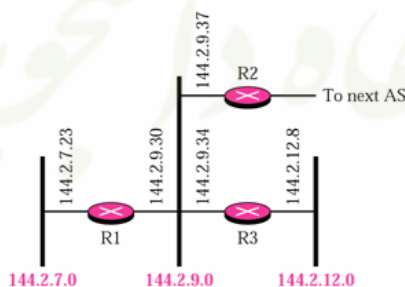
طرح های زیر نحوه بروز شدن تمام مسیریابهای یک شبکه را نمایش می دهد:



فرمت بسته های RIP و پاسخ آنها بصورت زیر می باشد:

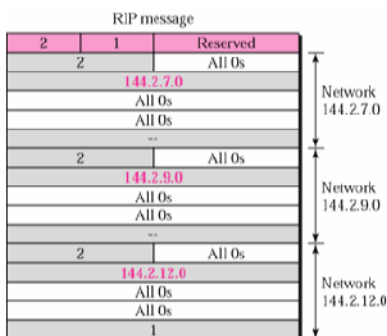


مثال: فرض کنید مسیریاب R1 تمام AS را می شناسد. پاسخ دوره ای فرستاده شده بوسیله مسیریاب R1 چیست؟



مسیریاب R1 می تواند سه شبکه 144.2.7.0، 144.2.9.0، 144.2.12.0 را اعلان کند. پاسخ دوره ای

(بسته بروز رسانی) بصورت زیر است:

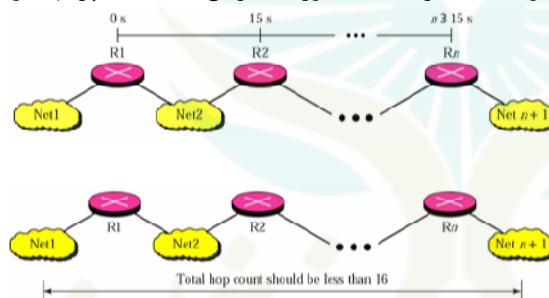


تایمرهای RIP شامل موارد زیر می باشد:

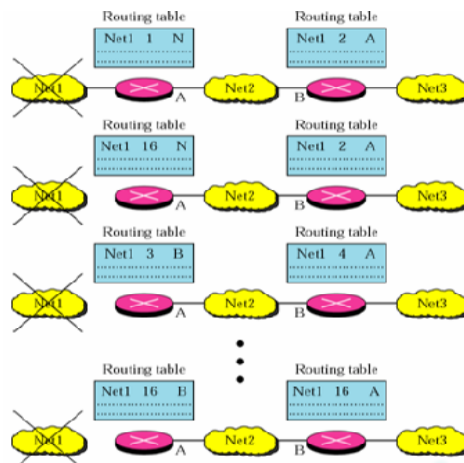
۱. دوره ای (Periodic): ۲۵-۳۵ ثانیه
 ۲. انقضاء (Expiration): ۱۸۰ ثانیه
 ۳. مجموعه زباله (Garbage Collection): ۱۲۰ ثانیه
- مثال: یک جدول مسیریابی ۲۰ مدخل دارد. این جدول اطلاعات ۵ مسیریاب را برای زمان ۲۰۰ ثانیه دریافت نمی کند. چند تا از این تایمرها در این زمان در حال اجرا می باشد.
- تایمر دوره ای: ۱
تایمر انقضاء: ۱۵=۲۰-۵
تایمر مجموعه زباله: ۵

مشکلات RIP:

- ۱- یکی از مشکلات این روش این است که ظرفیت را در نظر نمی گیرد .
- ۲- اشکال دیگر این است که برای محاسبه تأخیرها ، زمان زیادی لازم است .
- ۳- یکی دیگر از عیوب این روش کند بودن است (Slow convergence). چون باید هر نود و تأخیرش را با کلید نودهای دیگر به دست آورد. بنابراین باید تعداد پرشها موجود کمتر از ۱۶ باشد.



- ۴- از طرفی چون همه نودها بسته ECHO می فرستند مشکل ترافیک هم به وجود می آید (حجم محاسبات بالاست).
- ۵- یکی از مشکلاتی که در Update کردن جدول مسیریابها وجود دارد این است که دقیقاً سنکرون نیستند یعنی کلاک وجود ندارد که همه با هم Update شوند . که در روش Distance Vector هم این مشکل وجود دارد و باعث می شود که تأخیر کاملاً بهینه نباشد ولی در روش State Link چون از TIME استفاده می شود به نوعی (تا حدودی) مشکل را حل کرده است .
- ۶- بی ثباتی (Instability) از دیگر مشکلات RIP می باشد. برای درک این مفهوم تصویر زیر را در نظر بگیرید.

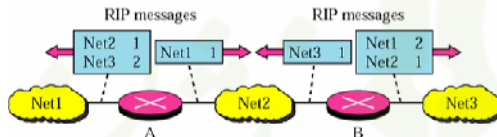


مسیریاب A به شبکه Net1 متصل است و مسیریاب B از طریق مسیریاب A به این شبکه متصل است. با قطع اتصال مسیریاب A با شبکه Net1، مقدار هزینه تا این شبکه را به حداکثر (۱۶) می‌رساند تا عدم اتصال با آن را نشان می‌دهد. اما این قطع اتصال هنوز به مسیریاب B گزارش نشده است. قبل از اعلام این وضعیت به مسیریاب B، مسیریاب B جدول بروز شده جدید خود را برای مسیریاب A می‌فرستد. مسیریاب A، به تصور اینکه مسیریاب B با این شبکه ارتباط دارد، جدول خود را با اطلاعات جدید، بروز می‌کند. جدول مسیریاب B نیز با اطلاعات اشتباه مسیریاب A، بروز می‌شود. این چرخه تا آنجا ادامه می‌یابد تا هزینه هر دو جدول برای این شبکه به ۱۶ برسد.

برای رفع این مشکلات ۲ راه پیش بینی شده است:

۱. Split Horizon: در این روش اطلاعات مسیریابی از یک رابط مسیریاب ارسال می‌گردد که از آن

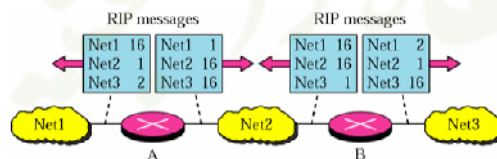
رابط دریافت نشده است.



۲. Poison Reverse: در این حالت اطلاعات کامل جدول مسیریابی بر روی تمام رابط‌ها پخش

می‌شود. اما اگر اطلاعات شبکه‌ای از یک رابط بدست آید، اطلاعات ارسالی آن شبکه از همان

رابط، مقدار ۱۶ خواهد داشت.



نسخه دوم RIP از CIDR پشتیبانی می‌کند. فرمت این RIP بصورت زیر می‌باشد:

Command	Version	Reserved
Family		Route tag
Network address		
Subnet mask		
Next-hop address		
Distance		

از RIP می‌توان برای Authentication نیز استفاده کرد. فرمت این بسته بصورت زیر است:

Command	Version	Reserved
FFFF		Authentication type
Authentication data 16 bytes		
⋮		

RIP از پورت ۵۲۰ UDP استفاده می کند.

Link State

در این روش چند مرحله وجود دارد :

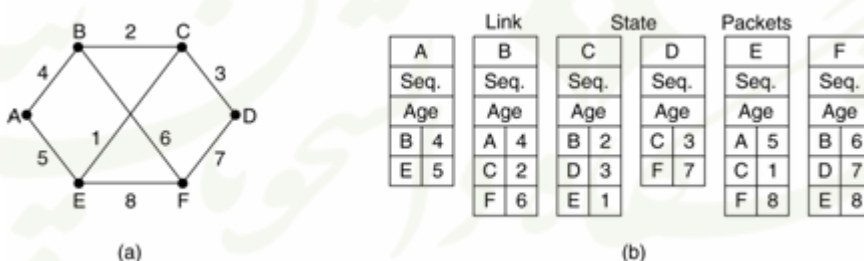
- (۱) یادگیری همسایه ها
- (۲) اندازه گیری هزینه هر خط
- (۳) ساخت بسته های Link State
- (۴) توزیع بسته های Link State
- (۵) محاسبه تأخیر

این روش ظرفیت را نیز علاوه بر تأخیر در نظر می گیرد و برای شبکه های جدید مناسب است. اینترنت کنونی هم از Link State استفاده می کند. یادگیری همسایه ها:

هر مسیریاب وقتی وارد شبکه می شود باید همسایه هایش را بشناسد و این کار باید به صورت خودکار صورت گیرد. هر مسیریاب آدرس خودش را می فرستد و خودش را معرفی می کند (آدرس هر مسیریاب یکتا است). اندازه گیری هزینه هر خط:

هر مسیریاب به همسایه هایش یک بسته ECHO می فرستد و همسایه ها جواب می دهند و با متوسط گیری زمان رفت و برگشت، هزینه خط به دست می آید. (ECHO هم می تواند در صف قرار گیرد تا LOAD (بار) هم محاسبه گردد) ساخت بسته های Link State :

این بسته ها یا به صورت پریودیک ایجاد می شوند یا اینکه تحول خاصی رخ داده باشد،



Link State Model

پس برای هر بسته یک SEQUENCE NUMBER در نظر گرفته می شود همچنین یک فیلد به نام age که طول عمر بسته را در نظر می گیرد که هم به صورت زمانی از آن کم می شود و هم اینکه از هر مسیریابی که بگذرد از آن کم می شود.

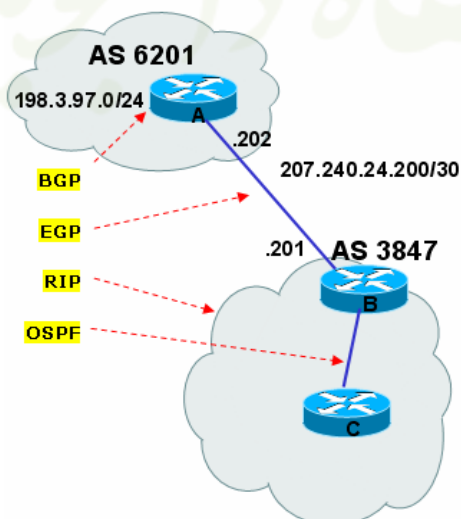
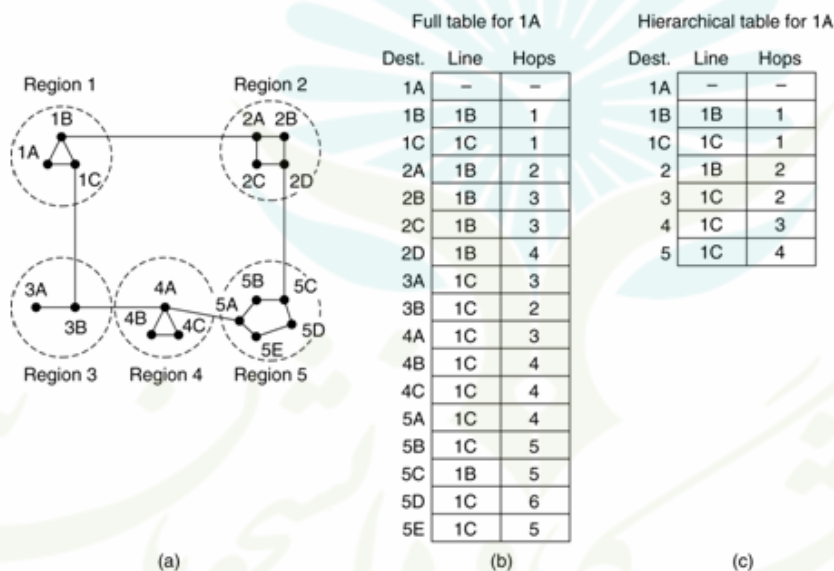
توزیع بسته های Link State

روشی که برای توزیع استفاده می شود روش Flooding است هر مسیریاب وقتی بسته ای را در نظر می گیرد به SEQ NO آن نگاه می کند اگر شماره بیشتری نسبت به قبل داشته باشد آن را منتشر می کند و بسته قبلی را دور می ریزد و اگر بسته جدید دارای SEQ NO کمتری نسبت به قبلی باشد دور ریخته می شود و از انتشار روبه جلوی آن خودداری می کند، پس SEQUENCE Number به همراه فیلد AGE به این دلیل اضافه شده اند که از ترافیک بیهوده جلوگیری شود. بسته های Link State هم ACK می شوند.

Source	Seq.	Age	Send flags			ACK flags			Data
			A	C	F	A	C	F	
A	21	60	0	1	1	1	0	0	
F	21	60	1	1	0	0	0	1	
E	21	59	0	1	0	1	0	1	
C	20	60	1	0	1	0	1	0	
D	21	59	1	0	0	0	1	1	

Link State Propagation

برای مثال در شکل قبل، فرض می شود که B بسته هایی را از A, C, F دریافت می کند. چگونه ACK ها منتشر می شوند؟ بسته ارسالی از E از طریق A, F به B می رسد. بنابراین فقط به طرف C منتشر می شود. بسته ارسالی از C از طریق خود C دریافت شده و بنابراین به دو مسیر دیگر ارسال می گردد. یکی از مشکلات این است که اگر مسیریاب های زیادی در شبکه وجود داشته باشد پس از مدتی اندازه جدول بسیار بزرگ می شود. یکی از راه حل های این مشکل این است که مسیریابی را به صورت سلسه مراتبی انجام دهیم و نه به صورت کلاستر بندی.



Multilevel Link State

OSPF, RIP به صورت INTERIOR ROUTER هستند یعنی فقط با ناحیه داخلی خود ارتباط دارند ولی BGP و EGP به صورت EXTERIOR است.

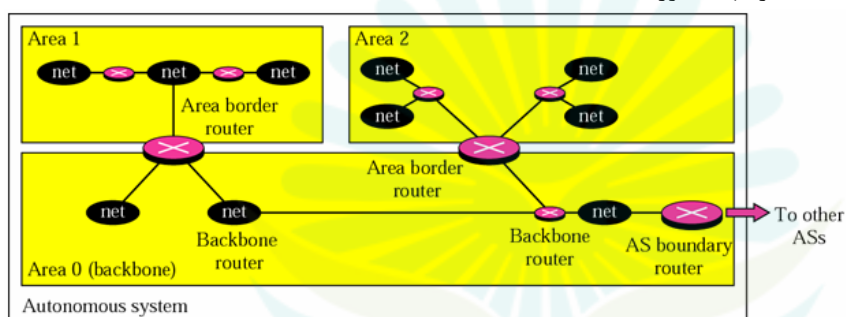
محاسبه تأخیر :

وقتی بسته ها رسید هر مسیریاب با توجه به زمان رفت و برگشت و با استفاده از الگوریتم هایی مانند دیکسترا ، کوتاهترین مسیر و تأخیر را محاسبه می کند یعنی تأخیر هم با استفاده از بسته های Link State و به دست آوردن گراف شبکه محاسبه می شود. (مانند Link State)

OSPF¹

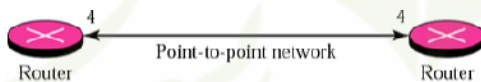
مسیریابهای AS به چهار دسته تقسیم می شود:

- مسیریابهای داخل نواحی
- مسیریابهای لبه های نواحی
- مسیریابهای Back Bone
- مسیریابهای مرزی AS

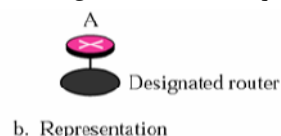
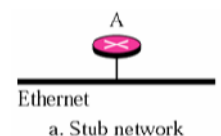
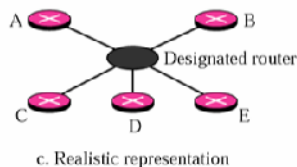
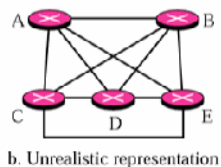
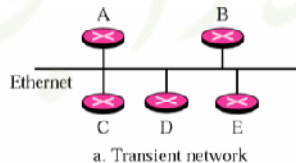


انواع اتصالات در AS:

• Point to Point: در این روش دو مسیریاب مستقیماً با شماره پورت یکسان به همدیگر متصل هستند.



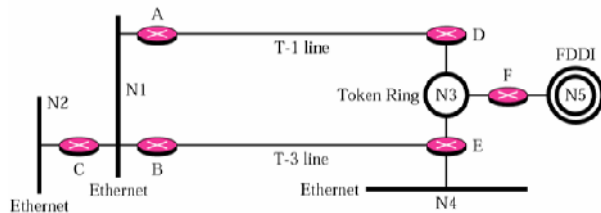
• Transiant: در این روش یک مسیریاب به نام Designated Router وظیفه ارائه اطلاعات شبکه را برعهده دارد. در شبکه چند مسیریاب وجود دارد.



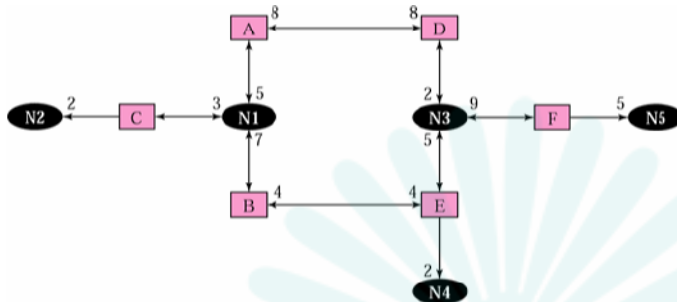
• Virtual

¹ - Open Shortest Path First

مثال: طرح شبکه زیر را با انواع اتصالات بازسازی نمائید.

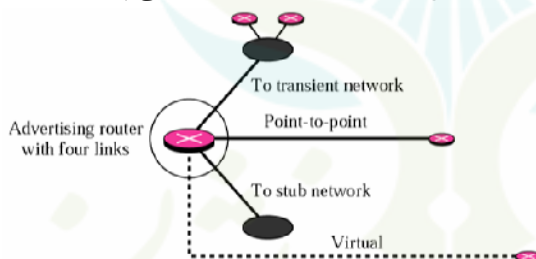


دقت کنید که مسیریابهای با اتصال نقطه به نقطه فقط نیازمند شماره پورت برای ارتباط با هم هستند.



انواع اعلان وضعیت اتصال!

• Router Link: مسیریاب اعلان کننده لینکهای مختلف را می پذیرد.

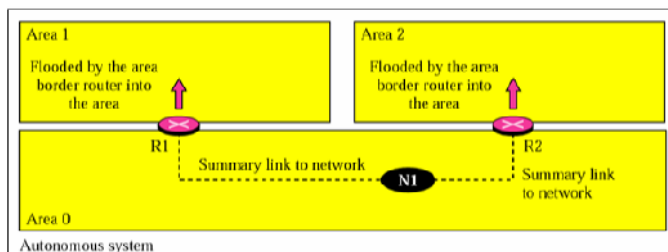


• Network Link: یک شبکه و مجموعه مسیریابهای متصل به آن را شامل می شود.



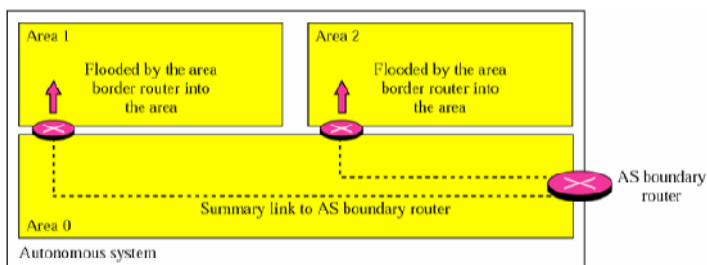
• Summary Link to Network: اطلاعات شبکه های داخل نواحی توسط مسیریابهای لبه نواحی

به سایر نواحی منتقل می شود.

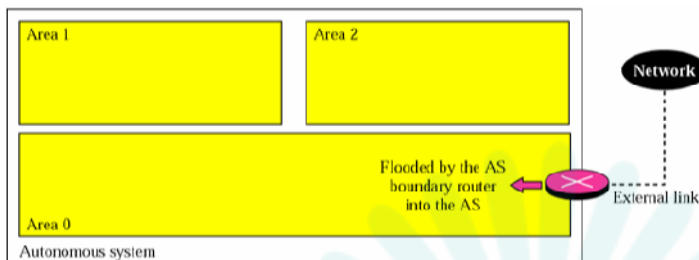


• Summary Link to AS Boundary Router: انتقال اطلاعات داخل AS از مسیریاب مرکزی AS

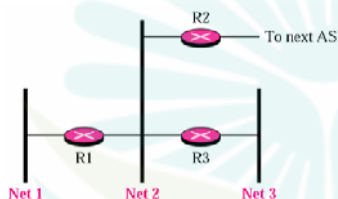
به سایر نواحی AS.



External Link: انتقال داده های خارج از AS به داخل AS از طریق مسیریاب مرزی AS



مثال: در تصویر زیر معین کنید هر مسیریاب چه Router Link LSA هایی را ارسال می کند.



همه مسیریابها Router Link LSA ها را اعلان می کنند.

R1 دو اتصال دارد: Net1 و Net2.

R2 یک اتصال دارد: Net2.

R3 دو اتصال دارد: Net2 و Net3.

کدام مسیریاب اطلاعات Network Link LSA را به خارج ارسال می کند؟

همه سه شبکه باید Network Link LSA ها را اعلان نمایند.

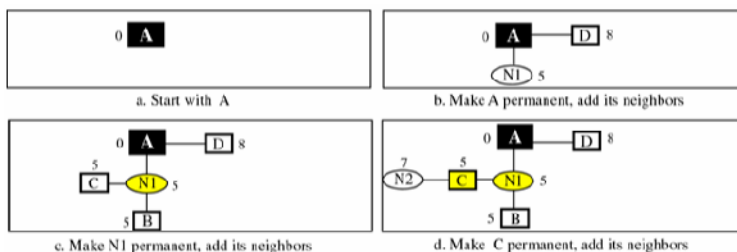
اعلان Net1 بوسیله R1 انجام می گیرد، زیرا تنها مسیریاب متصل به آن است و بنابراین Designated Router می باشد.

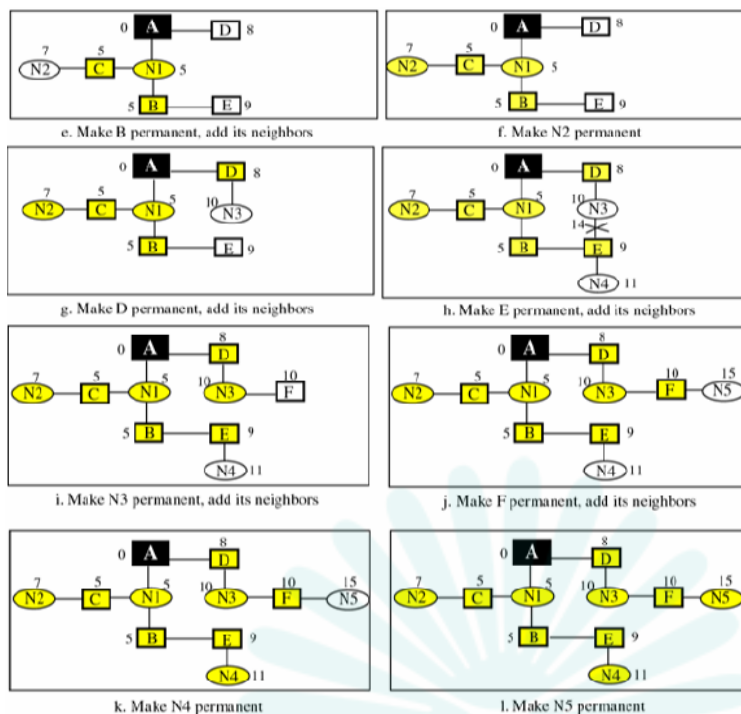
اعلان Net2 بوسیله R1 یا R2 یا R3، براساس اینکه کدامیک از آنها به عنوان Designated Router انتخاب شود، می تواند انجام گیرد.

اعلان Net3 بوسیله R3 انجام می گیرد، زیرا تنها مسیریاب متصل به آن است و بنابراین Designated Router می باشد.

در OSPF، همه مسیریابها پایگاه Link State یکسان دارند. نحوه محاسبه کوتاهترین مسیر در تصاویر زیر

نمایش داده شده است:





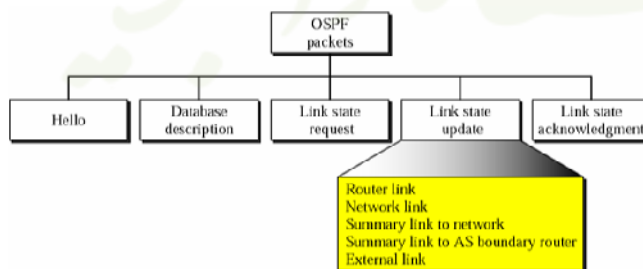
هزینه هر گره از گره قبلی در کنار آن درج شده است. در هر بار اجرای الگوریتم کوتاهترین مسیر، مسیر با کمترین هزینه انتخاب می شود و توسعه داده می شود. چنانچه با توسعه یک مسیر یک حلقه بوجود آید باید با انتخاب کوتاهترین مسیر تا گره جدید، حلقه بوجود آمده را حذف کرد.

سرآیند بسته های OSPF شامل دو قسمت می شود. فرمت قسمت عمومی این سرآیند به شکل زیر

می باشد:

Version	Type	Message length
Source router IP address		
Checksum	Authentication type	
Authentication		

انواع بسته های OSPF:

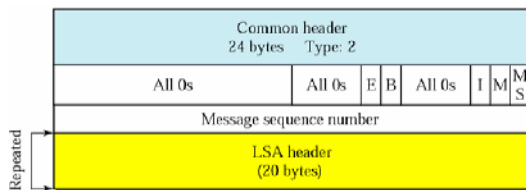


فرمت بسته Hello بصورت زیر می باشد:

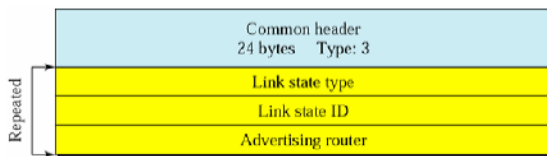
Common header			
24 bytes Type: 1			
Network mask			
Hello interval	All 0s	E T	Priority
Dead interval			
Designated router IP address			
Backup designated router IP address			
Neighbor IP address			

Repeted

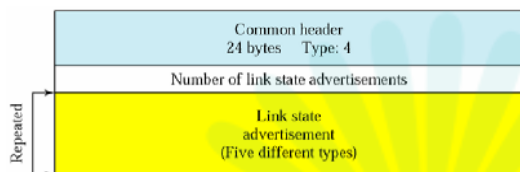
فرمت بسته Database Description:



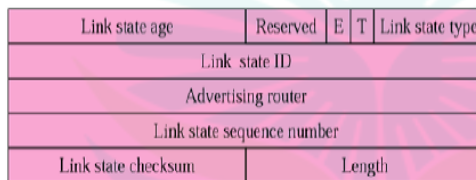
فرمت بسته درخواست Link State:



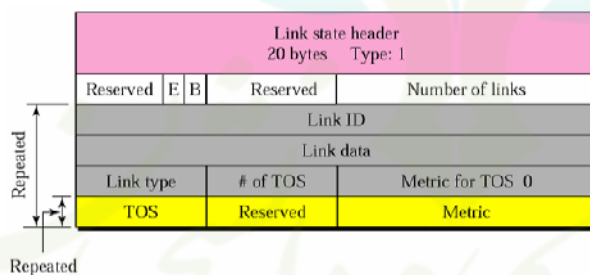
فرمت بسته بروز رسانی Link State:



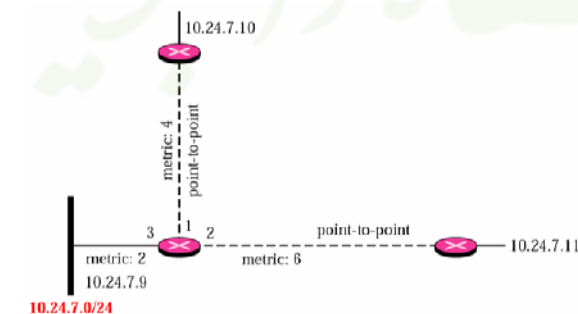
فرمت سرآیند بسته LSA:



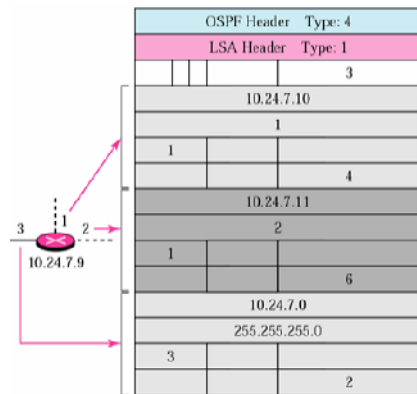
فرمت بسته Router Link LSA:



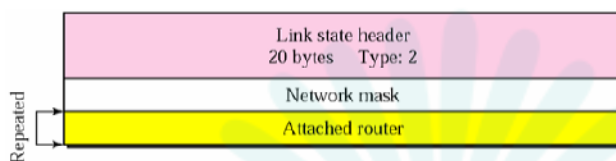
مثال: Router Link LSA ارائه شده توسط مسیریاب 10.24.7.9 چیست؟



این مسیریاب سه پیوند دارد: ۲ تا از نوع (Point to Point) و یکی از نوع (Stub). طرح بسته Router Link LSA این مسیریاب به شکل زیر می باشد:

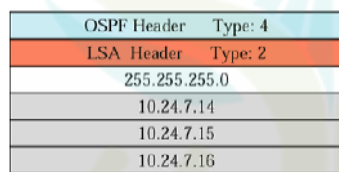


فرمت اعلان Network Link:

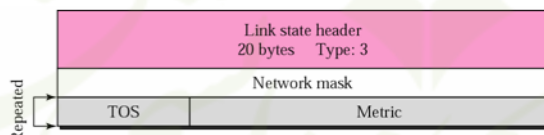


مثال: Network Link LSA طرح روبرو چیست؟

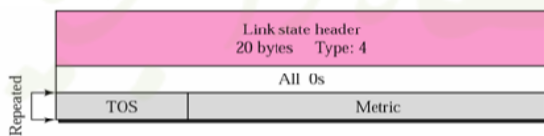
این شبکه دارای سه مسیریاب اتصالی می باشد. LSA آدرس Mask و آدرس مسیریابها را ارائه می دهد. دقت کنید تنها یک مسیریاب به عنوان Designated Router، Network Link را اعلان می کند.



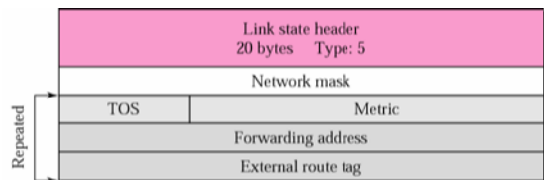
فرمت بسته Summary Link to Network LSA:



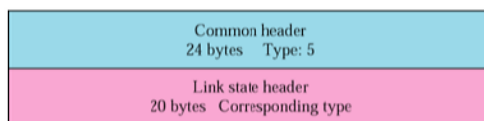
فرمت بسته Summary Link to AS boundary LSA:



فرمت بسته External Link:



فرمت بسته Link State Acknowledgment:



بسته های OSPF در بسته های IP Datagram قرار می گیرند.

1. BGP

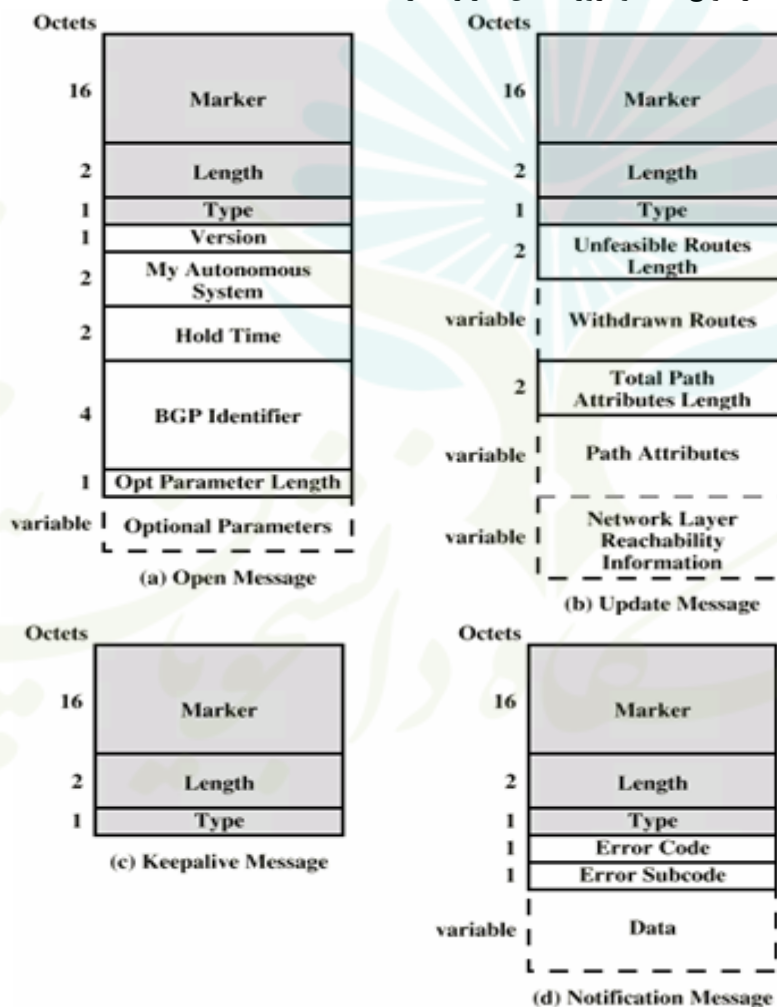
اینترنت مجموعه ای از AS ها می باشد. هر AS می تواند از وصل شدن چند شبکه مختلف به هم تشکیل شده باشد. چهار پیغام برای BGP تعریف شده است که توسط این چهار پیغام مسیریابهایی که BGP را اجرا می کنند یکدیگر را شناخته و ردوبدل اطلاعات می کنند.
پیغامهای BGP:

۱. open: یعنی یک مسیریاب در یک AS می خواهد با مسیریاب دیگر در AS دیگر ارتباط برقرار کند (رابطه همسایگی).

۲. Update: انتقال اطلاعات در رابطه با شبکه های فرعی و یا چند hop دسترسی دارد که یک مسیریاب به آن متصل است و بهنگام کردن اتصالات.

۳. Keepalive: در پاسخ open وقتی یک مسیریاب می خواهد ارتباط همسایگی را برقرار کند (Ack).

۴. Notification: در موقع خطا و بروز اشکال کاربرد دارد.



AS Messages

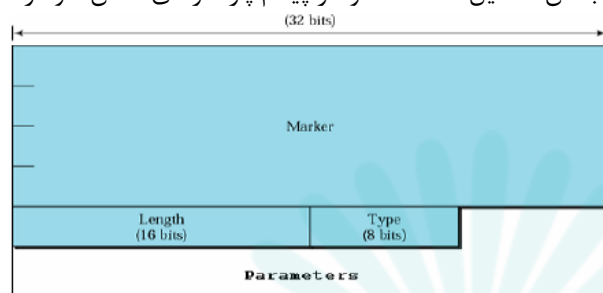
با توجه به پیغامهای فوق سه procedure توسط BGP انجام می شود:

۱. Neighbour acquisition: وقتی دو مسیریاب که در همسایگی هم هستند بخواهند رابطه همسایگی برقرار کنند از این procedure استفاده می کنند. ممکن است این درخواست از طرف مسیریاب همسایه قبول نشود (فعلاً). زمانی که دو مسیریاب آماده بودند با پیغامهای open, keepalive این رابطه برقرار می شود.

۲. Neighbour Reachability: بعد از برقراری ارتباط ، این procedure توسط ردو بدل کردن اطلاعات به صورت پیامهای Keepalive رابطه همسایگی را بصورت دائم برقرار می کند .

۳. Network reachability : توسط رد و بدل کردن پیامهای update صورت می گیرد یعنی هر مسیریاب اطلاعات زیر شبکه خود را به مسیریاب دیگر ارسال می کند (یعنی به چند شبکه فرعی و چگونه متصل شده است) .

وقتی که تغییراتی در زیر شبکه به وجود آید ، این تغییرها توسط پیامها به مسیریابهای دیگر منعکس می شود . پیامهای BGP از سه بخش تشکیل شده است و هر پیام پارامترهای خاص خود را دارد.



AS Messages Header Format

سرآیند هر پیام حداقل ۱۹ بایت است.

طول : طول پیام

نوع : نوع پیام

Keepalive فقط سه بخش بالائی را دارد و پارامتر ندارد .

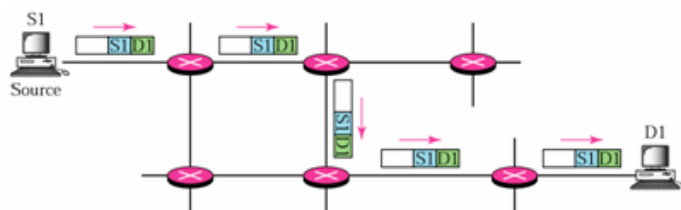


فصل ۵:

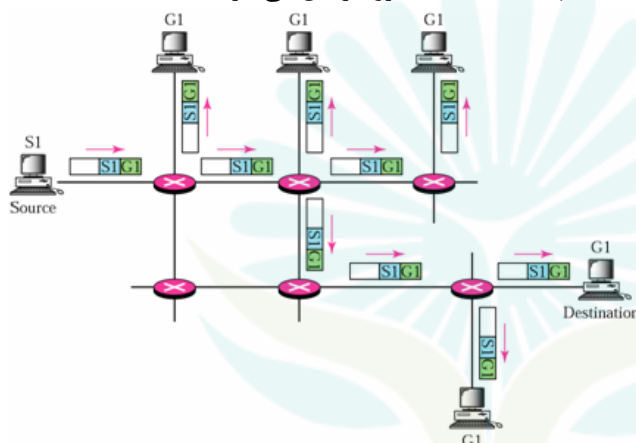
MultiCasting و پروتکل های مسیریابی Multicast

ارسال بسته ها در شبکه، به سه صورت انجام می شود:

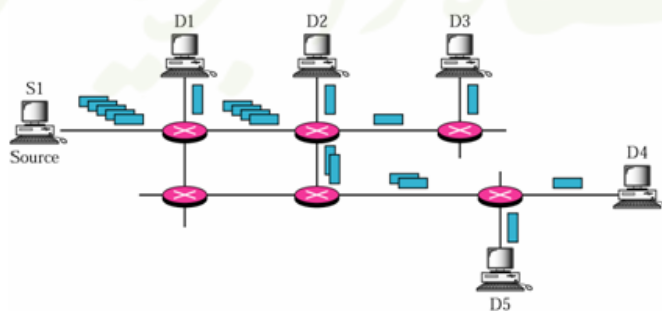
1. **Unicast** : مسیریاب بسته دریافتی را تنها از یک رابط خود ارسال می کند. در این حالت گروهی از دریافت کننده ها وجود ندارد.



2. **Multicast** : مسیریاب بسته دریافتی را ممکن است از چند رابط خود ارسال کند. بسته های با آدرس **Multicast** جهت اعضای یک گروه ارسال می گردد.



تلاش جهت تقلید **Multicast** بوسیله چند **Unicast**، نه تنها کارا نیست بلکه باعث ایجاد تاخیر های طولانی، بخصوص برای گروه های بزرگ، می گردد. بعبارت دیگر، کاربرد ارسال **Multicast**، جهت ایجاد تبادل موثرتر بین گروه هایی از دستگاه ها، بوجود آمده است. داده ها در این حالت با یک آدرس **Multicast IP** ارسال می گردد و بوسیله هر دستگاه با این آدرس، دریافت می گردد.



ابزارهای **Multicast** از آدرس **IP** کلاس **D**، جهت گفتگو استفاده می کند. این آدرس ها در دامنه ای از **224.0.0.0** تا **239.255.255.255** قرار دارد. برای هر آدرس **Multicast**، یک مجموعه بین صفر تا تعداد زیادی میزبان وجود دارد که به بسته های منتقل شده برای آدرس، گوش می دهند. به این مجموعه از دستگاه ها، یک گروه میزبان، می نامند. میزبانی که به یک

گروه مشخص، بسته هایی را ارسال می نماید، لازم نیست تا عضو آن گروه باشد. میزبان حتی ممکن است اعضای گروه را نداند. دو نوع گروه میزبان وجود دارد.

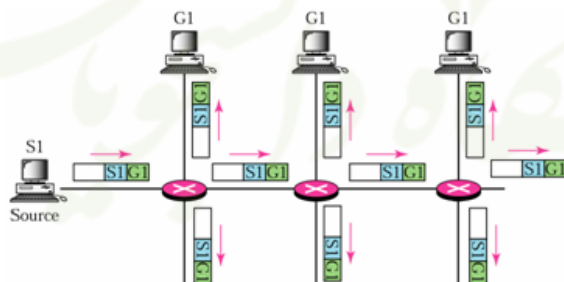
- ثابت: کاربردهای متعلق به این نوع گروه از یک آدرس IP ثابت تخصیصی بوسیله IANA استفاده می نمایند. عضویت در این نوع از گروه ها، ثابت نیست و یک میزبان، برحسب نیاز، می تواند به یک گروه به پیوندد و یا از آن جدا گردد. یک گروه ثابت، حتی در صورت عدم وجود عضو برای آن، همچنان باقی می ماند. لیست آدرسهای IP تخصیصی به گروه های میزبان ثابت، در RFC 1700 ، آمده است. این آدرسهای رزرو شده بشرح زیر می باشند:

- i. 224.0.0.0: آدرس رزرو شده پایه.
- ii. 224.0.0.1: همه سیستم ها در این زیر شبکه .
- iii. 224.0.0.2: همه مسیریابهای این زیر شبکه.
- iv. 224.0.0.9: همه مسیریابهای RIP2.
- v. 224.0.0.5: همه مسیریابهای OSPF.
- vi. 224.0.0.6: مسیریابهای OSPF Designated

یک کاربرد می تواند از DNS جهت بدست آوردن آدرس IP تخصیص یافته به یک گروه میزبان ثابت ، می تواند استفاده نماید. می توان گروه ثابت از یک آدرس را به کمک یک اشاره گر پرسوجو ، مشخص نماید.

- موقت: هر گروهی که ثابت نباشد، موقت خواهد بود. گروه جهت تخصیص پویا در صورت نیاز، موجود می باشد. گروه های موقت در زمان صفر شدن تعداد اعضا، متوقف می گردند.

۳. Broadcast: مسیریاب بسته دریافتی را از تمام رابطهای خود (بجز رابط ورودی) ، ارسال می کند.



Multicast در یک شبکه فیزیکی:

این پردازش، آسان می باشد. پردازش ارسال کننده، یک آدرس Multicast IP مقصد را مشخص می نماید. درایور دستگاه این آدرس را به آدرس فیزیکی منطبق با آن تبدیل می نماید و بسته ها را به مقصد ارسال می نماید. پردازشهای مقصد نیز با چک کردن درایورهای خود ، از دریافت بسته های داده گرام با آدرس Multicast، مطلع می گردند.

همانطور که قبلاً نیز گفته شد، جهت نگاشت آدرس IP کلاس D به آدرس فیزیکی مرتبط، تنها از ۲۳ بیت سمت راست آدرس IP، استفاده می گردد. بدلیل چشم پوشی از ۵ بیت از آدرس IP در این حالت ، بیتهای ۵ تا ۹ از سمت چپ، این موضوع می تواند باعث نگاشت ۳۲ آدرس غیر-یکتا، در یک آدرس فیزیکی گردد. این موضوع نیاز به

فیلتر شدن بسته ها در درایورهای دستگاه را بوجود می آورد. این فرایند بوسیله چک کردن آدرس IP مقصد در سرآیند، قبل از ارسال بسته به لایه IP، انجام می شود. این کار، اطمینان می دهد تا پردازشهای دریافت کننده، داده گرامهای نادرست را دریافت ننمایند. ۲ دلیل دیگر جهت نیاز به فیلترگذاری نیز وجود دارد:

- برخی از آداپتورهای LAN، تعداد محدودی آدرس همزمان Multicast را دارند. زمانیکه این محدودیت نقض شود، آنها تمام بسته های Multicast را دریافت می نمایند.
- فیلترها در برخی آداپتورهای LAN، از مقادیر جدول درهم ساز^۱، بجای تمام آدرس Multicast، استفاده می نمایند. اگر ۲ آدرس با مقدار درهم سازی یکسان در یک زمان مورد استفاده قرار بگیرد، فیلتر ممکن است بسته های نقض کننده محدودیت را عبور دهد.

بوجود نیاز برای این نرم افزار فیلتر گذاری، انتقالات Multicast، هنوز هم سربارهای کمی را برای میزبانهای شرکت نکرده در نشست خاصی را، باعث می گردد. بویژه، میزبانهایی که عضو یک گروه نیستند، به آدرسهای Multicast گوش نمی دهند. در چنین موقعیتهایی، بسته های Multicast بوسیله سخت افزار رابط شبکه لایه پایین، فیلتر می گردد.

Multicast در بین چند شبکه:

ترافیک Multicast، به یک شبکه فیزیکی مجزا، محدود نمی گردد. اگرچه، مخاطرات ذاتی در Multicast بین شبکه ای وجود دارد. اگر محیط شامل چندین مسیریاب باشد، باید اطمینان حاصل شود که بسته های Multicast در یک حلقه بینهایت در شبکه گرفتار نیامده اند. ایجاد حلقه مسیردهی Multicast بسیار ساده می باشد. برای چنین آدرسی، پروتکلهای مسیردهی Multicast، جهت تحویل بسته ها، در زمان اجتناب از مسیردهی های حلقه و انتقالات ناقص، توسعه داده شده اند.

دو نیازمندی برای Multicast داده بر روی چند شبکه، وجود دارد:

- تعیین مشترکین Multicast: یک مکانیزم جهت تعیین اینکه آیا لازم است بسته داده گرام به شبکه ای خاص ارسال گردد، یا نه. این مکانیزم بوسیله RFC 2236 برای IGMP، تعریف می گردد.
- تعیین قلمرو Multicast: مکانیزمی جهت تعیین میدان یک انتقال. برخلاف آدرسهای Unicast، آدرسهای Multicast می توانند در سرتاسر اینترنت، گسترش یابند. برای این منظور از فیلد TTL استفاده می شود.

- TTL=0: داده گرام Multicast، با این مقدار، محدود به خود میزبان منبع می گردد.
- TTL=1: چنین داده گرام هایی، به تمام میزبانهای دورن یک شبکه، که عضو گروه هستند، می رسد.

- TTL=2 و یا مقدار بیشتر: یک داده گرام Multicast اینچنینی، بوسیله تمام میزبانهای روی یک SubNet، که عضو گروه هستند، دریافت می گردد. این عملیات در مسیریابهای Multicast براساس آدرسهای گروه مشخص، انجام می گیرد:

- 224.0.0.0-224.0.0.255: این دامنه از آدرس، برای کاربردهای Multicast تک پرشی، نامزد می باشد. مسیریابهای Multicast، بسته های داده گرام با آدرس مقصد در این محدوده را ارسال نمی نمایند. از این آدرسها می توان جهت ارسال پیام عضویت در یک گروه، توسط یک میزبان، استفاده نمود.

سایرین: داده گرامهای با سایر آدرسهای مقصد D، بصورت نرمال بوسیله مسیریابهای Multicast، ارسال می گردند. مقدار فیلد TTL در هر پرش، یکی کم می شود. این موضوع زمینه ایجاد توسعه حلقه جستجو جهت قرار دادن نزدیکترین سرویس دهنده سرور گوش دهنده به یک آدرس Multicast مشخص را فراهم می آورد. جهت یافتن این سرور، بسته های داده گرام با مقادیر TTL افزایش یافته در هر مرحله، با شروع از $TTL=1$ ، ارسال می گردند، تا زمانیکه نزدیکترین سرویس دهنده پیدا شود.

جهت ارسال بسته های Multicast، به کمک الگوریتمهای ارسال Multicast¹ و IGMP، مسیر ارسال بصورت یک درخت تشکیل می گردد. این درختها دارای انواع زیر می باشد:

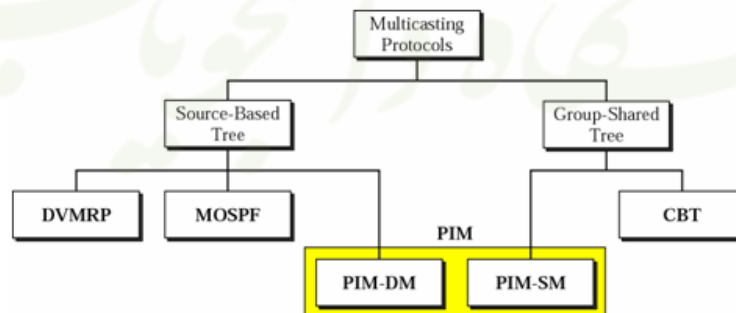
- ۱- درخت مبتنی بر مبدا^۲: ترکیب مبدا و گروه، درخت را مشخص می نماید.
- ۲- درخت مشترک در گروه^۳: گروه طرح درخت را مشخص می کند.

الگوریتمهای ارسال Multicast:

این الگوریتمها جهت برپاسازی مسیرهایی در شبکه، بکار می روند. این مسیرها زمینه دریافت موثر ترافیک Multicast به تمام اعضای گروه را فراهم می آورند. هر الگوریتم باید مجموعه نیازمندیهای زیر را برآورده سازد:

- ارسال داده تنها به اعضای گروه
- بهینه سازی مسیر مبدا تا مقصد
- ایجاد مسیرهای بدون حلقه
- فراهم آوردن توابع سیگنال دهی قابل توسعه، مورد استفاده در ایجاد و حفظ اعضای گروه
- عدم ایجاد ترافیک متمرکز بر روی بخشی از اتصالات شبکه

بر این اساس چندین پروتکل شکل گرفته و مورد استفاده قرار گرفته اند. این الگوریتمها سطوح دسترسی متفاوت به اهداف بالا را فراهم می آورند. ترکیب پروتکل های مسیریابی Multicast بصورت زیر می باشد:

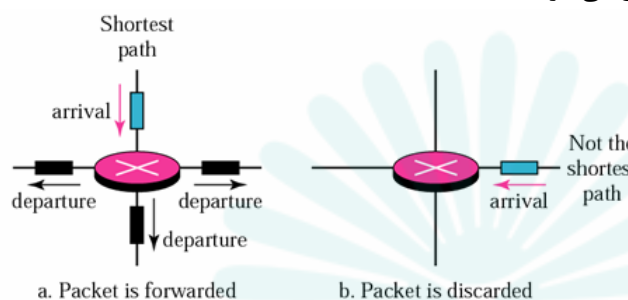


انواع DVMRP⁴:

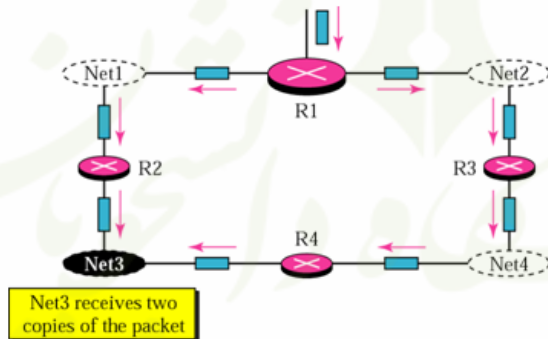
- 1 - Multicast Forwarding Algorithms
- 2 - Source based
- 3 - Group Shared
- 4 - Distance Vector Multicast Routing Protocol

DVMRP یک پروتکل مسیرهی Multicast برپا شده، می باشد (RFC 1075). این استاندارد در ابتدا برای پردازش mouted در برخی از سیستمهای یونیکس، ایجاد گردید. DVMRP یک پروتکل درونی می باشد و جهت ایجاد درختهای برای هر منبع، برای هر گروه¹ در درختهای تحویل Multicast در AS بکار می رود. DVMRP داده گرامهای Unicast راپشتیبانی نمی کند و مسیریابهای پشتیبانی کننده از Unicast توام با Multicast، باید با دو الگوریتم مسیرهی متفاوت، پیکربندی شوند. بدلیل وجود این پردازشهای جداگانه، ترافیکهای Unicast و Multicast، الزاماً مسیر یکسانی را در شبکه طی نخواهند کرد.

- ارسال مسیر معکوس (RPF²): مسیریاب بسته های رسیده با کوتاهترین از مبداء به مسیریاب را به سایر رابطهای ارسال می کند؛ در غیر این صورت بسته دور ریخته می شود. این مکانیزم با استفاده از جدول مسیر معکوس، محقق می گردد.

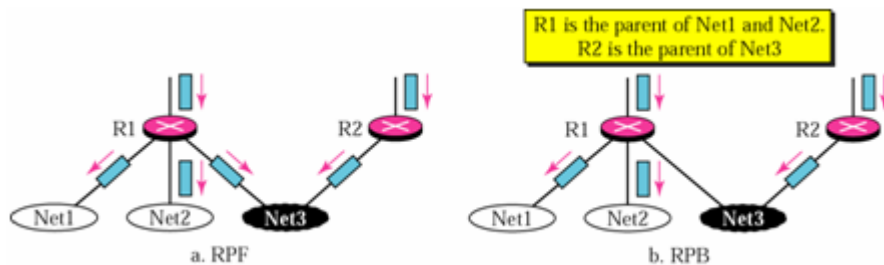


از مزایای این روش می توان به تحویل سریع بسته ، بدلیل استفاده از کوتاه ترین مسیر ممکن بین مبداء و مقصد، اشاره نمود. همچنین با این روش بدلیل ایجاد درختهای جداگانه در گره، استفاده کاراتر از منابع شبکه را باعث می گردد، هر بسته تحویلی بر روی چند اتصال شبکه منتشر می گردد. با این روش جلوی حلقه ها گرفته می شود؛ اما ممکن است از چند مسیر مختلف ، بسته های مشابه به یک شبکه برسد.

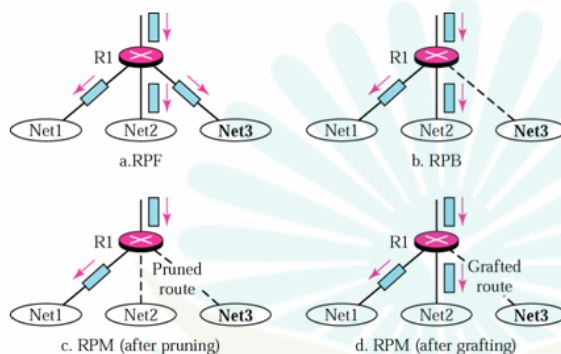


- Broadcast مسیر معکوس (RPB): در این روش جهت حل مشکل روش قبلی، از درخت کوتاهترین مسیر Broadcast از مبداء به هر مقصد استفاده می شود. به این ترتیب تضمین می گردد که هر مقصد تنها یک بسته را دریافت نماید. در درخت فوق هر شبکه به یک مسیریاب منتسب می شود و مسیریاب نقش والد آن شبکه را بازی می کند.

¹ Per-Source Per-Group
² Reverse Path Forwarding



○ Multicast مسیر معکوس (RPM): در این روش امکان تغییرات پویای عضویت (هرس شدن و یا پیوند خوردن اعضا) به RPB افزوده شده و به این ترتیب بجای درخت کوتاهترین مسیر Broadcast، درخت کوتاهترین مسیر Multicast ایجاد می گردد.



ایجاد درخت تحویل Multicast:

یک مسیریاب Multicast بسته ها را به دو دسته از ابزارها، منتقل می کند: مسیریابها و میزبانهای پایین رو که اعضای یک گروه Multicast معین، می باشند. اگر یک مسیریاب Multicast وابستگی به همسایه های پایین رو خود، از طریق یک رابط خاص، ندارد، شبکه یک شبکه برگ می باشد. درخت تحویل، با اطلاعات مسیریابی تشریح کننده این انواع مختلف مقصد، ساخته می شود.

اگر رابط جریان پایین رو، به یک شبکه برگ متصل باشد، بسته ها تنها به میزبانهایی که اعضای گروه Multicast خاصی هستند، ارسال می گردد. مسیریاب این اطلاعات را از پایگاه داده محلی گروه IGMP بدست می آورد. اگر آدرس گروه در پایگاه داده لیست شده باشد و مسیریاب نیز ارسال کننده نامزد جهت منبع باشد، رابط درخت تحویل Multicast، گنجانده می شود. اگر اعضای گروه، وجود نداشته باشند، رابط مستثنی می گردد.

در آغاز، همه شبکه های غیر برگ، در درخت تحویل Multicast، گنجانده شده اند. این به هر مسیریاب پایین رو، امکان سهمی شدن در ترافیکهای ارسالی برای هر گروه را می دهد.

مسیریابهای متصل به یک شبکه برگ، یک رابط را در صورتیکه اعضای مرتبط با یک رابط، دیگر در فعالیتهای گروه Multicast خاص، فعال نباشند، حذف می نماید. با انجام این کار، بسته های Multicast، دیگر از طریق آن رابط ارسال نمی شوند. اگر یک مسیریاب قادر به حذف تمام رابطهای جریان پایین رو خود، برای گروه خاصی باشد، همسایه بالاتر خود را آگاه می سازد که نیازی به ترافیک برای زوج منبع و گروه خاص، ندارد. این اطلاع دهی بوسیله ارسال یک پیام هرس شدن¹ به همسایه بالاتر، صورت می پذیرد. اگر یک همسایه بالاتر، چنین پیامی را از هریک از مسیریاب های پایین رو در یک رابط، دریافت نمود، این مسیریاب می تواند براحتی رابطش را از درخت تحویل Multicast، حذف نماید. این رویه در مورد مسیریابهای سطوح بالاتر نیز عیناً اتفاق می افتد و به این وسیله شاخه های اضافی درخت تحویل، حذف می گردد.

¹ Prune Message

جهت حذف اطلاعات هرس خارج از رده، هر پیام هرس، شامل یک زمانبند دوره حیات هرس می باشد. این زمان، دوره زمانبست که هرس تاثیر گذار می باشد. اگر یک رابط در پایان دوره هرس و انقضای زمانبند آن، همچنان هرس شده باشد، آن رابط دوباره به درخت تحویل Multicast، متصل می گردد. در صورت اشتباه بودن این عمل و عدم نیاز به ارسال داده از طریق آن رابط، مجدداً مکانیزم هرس بکار می افتد.

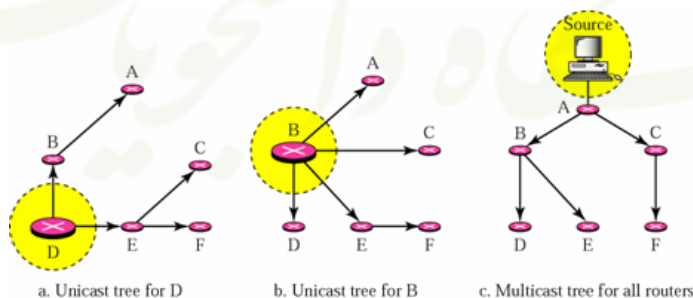
از آنجا که IP Multicast از عضویت پویا در گروه، حمایت می کند، میزبانها ممکن است در هر زمانی به عضویت یک گروه Multicast درآیند. زمانی که این امر اتفاق افتاد، مسیریابهای DVMRP، از پیام های پیوند، جهت اتصال مجدد شبکه به درخت تحویل Multicast، استفاده می نماید. یک پیام پیوند، به عنوان نتیجه دریافت یک گزارش عضویت IGMP برای یک گروه، که قبلاً هرس شده بود، ارسال می گردد. پیامهای پیوند مجزا، برای هر منبع شبکه که هرس شده بود، به همسایه های بالاتر ارسال می گردد.

دریافت یک پیام پیوند بوسیله یک پیام تایید، تصدیق می گردد. این امر به فرستنده اجازه می دهد تا بین یک بسته پیوند مفقود شده و یک ابزار غیر فعال، تفاوت قائل گردد. اگر یک پیام تایید، در دوره زمانی مشخص آن، دریافت نگردد، درخواست مجدداً ارسال می گردد. هدف پیام تایید، تایید دریافت یک پیام پیوند می باشد. بنابراین، همه پیامهای درخواست پیوند، حتی در صورتیکه باعث انجام عملی، توسط مسیریاب دریافت کننده نگردند، تایید می گردند.

برخی از مسیریابهای IP، ممکن است جهت پشتیبانی از مسیرهدهی های Multicast محلی، بیکربندی نشده باشند. DVMRP توانایی تونل سازی داده گرامهای IP Multicast را در مسیرهایی از شبکه که چنین مسیریابهایی را دارند، فراهم می آورد. در چنین مواردی داده گرامها در بسته های IP Unicast قرار می دهند و این بسته ها را در شبکه ارسال می کنند. وقتی بسته به نقطه انتهایی دیگر تونل می رسند، بسته Multicast استخراج شده و با اعمال Multicast استاندارد DVMRP، در زیر شبکه ها ارسال می نماید.

۲: MOSPF

در این روش هر مسیریاب درخت Unicast خودش از شبکه را دارد؛ اما با در نظر گرفتن یک مبداء (یک ایستگاه کاری)، می توان یک درخت Multicast برای تمام مسیریابهای شبکه ایجاد نمود. در این روش از درخت مبداء-پایه استفاده شده است.



۳: CBT

الگوریتم CBT، روش دیگری را جهت تعیین مسیرههای بهینه بین اعضای یک گروه Multicast، توصیف می نماید. در این روش از یک مسیریاب مرکزی به نام مسیریاب میعادگاه^۴ استفاده می شود. مبداء، بدلیل آنکه

¹ - Graft Message

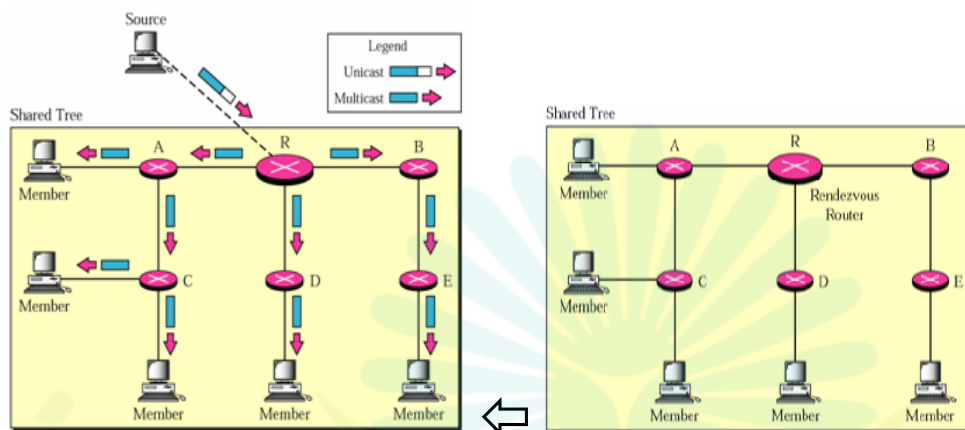
² - Multicast OSPF

³ - Center Based Tree

⁴ - Rendezvous

می تواند جزء گروه نباشد، بسته های Multicast را در بسته های Unicast محصور کرده و این بسته های Unicast را به مسیر یاب میعادگاه می فرستد. این مسیر یاب جزئی از درخت گروه می باشد. مسیر یاب میعادگاه این بسته های Multicast را بازیابی نموده و برای اعضای گروه، Multicast می نماید.

در این روش از درخت مشترک در گروه، استفاده شده است. هر مسیر یابی یک درخت واحد را برای کل گروه حفظ می نماید که مغایر با RPF و روشهای مشابه می باشد. در RPF، هر ارسال کننده در یک گروه Multicast، درخت خودش را دارد. مشکل این روش، ایجاد مسیرهای احتمالی کمتر بهینه برای برخی منابع و دریافت کنندگان، می باشد.



:PIM

پیچیدگی MOSPF باعث جلب توجه به PIM گردید. PIM یک پروتکل مسیرهی Multicast دیگر می باشد. برخلاف MOSPF، PIM از هرگونه پروتکل مسیرهی Unicast، جدا می باشد. با این وجود با همه پروتکل های مسیرهی Unicast، کار می کند. PIM دو شیوه و یا عمل کرد را معرفی می کند:

- شیوه متراکم (PIM-DM)
- شیوه پراکنده (PIM-SM)، RFC 2362

شیوه متراکم و شیوه پراکنده، به تراکم اعضای گروه در یک ناحیه، ارجاع می دهد. یک گروه به عنوان متراکم شناخته می شود، اگر احتمال یافتن حداقل یک عضو گروه، بالا باشد. این موضوع حتی در مورد اندازه های کوچک نیز صادق است. اگر احتمال یافتن یک عضو گروه، کم باشد، یک گروه، پراکنده شناخته می شود. PIM توانایی سوئیچ بین شیوه پراکنده و متراکم را فراهم می نماید. همچنین اجازه استفاده از هر دو شیوه در یک گروه یکسان را می دهد.

:PIM-DM

ابزار PIM-DM، یک بسته را دریافت می کند؛ این ابزار، تایید اعتبار ورودیها را با استفاده از جدول مسیرهی Unicast موجود، انجام می دهند. اگر ورودیها، بهترین مسیر به منبع را منعکس نمایند، مسیر یاب بسته های Multicast را منتشر می کند. بسته به همه رابطهایی که از درخت تحویل Multicast حذف نشده اند، ارسال می گردد.

¹ Protocol Independent Multicast

² Protocol Independent Multicast-Dense Multicast

³ Protocol Independent Multicast-Sparse Multicast

برخلاف PIM-DM، DVMRP تلاشی جهت محاسبه مسیریابهای مشخص Multicast، انجام نمی دهد. بلکه فرض می کند که مسیریابهای جدول مسیردهی Unicast، متقارن هستند. همانند عملیات در یک محیط DVMRP، یک ابزار PIM-DM، بطور پیش فرض فرض می کند که همه رابطهای خروجی به سمت پایین نیازمند دریافت ترافیک Multicast دریافتی می باشند. مسیریابها دیتاگرامها را به همه نواحی شبکه، ارسال می کند. اگر برخی از نواحی، دریافت کننده هایی برای گروه Multicast خاصی را نداشته باشند، PIM-DM، این شاخه ها را از درخت تحویل، حذف می نماید. فرایند حذف بدلیل آنکه PIM-DM اطلاعات دریافت کننده های پایین را از جدول مسیردهی Unicast بدست نمی آورد، فعال می شود. PIM-DM پیاده سازی راحتی دارد. تنها فرض لازم آنست که یک مسیریاب قادر باشد تا لیستی از درخواستهای هرس را حفظ نماید. با شیوه های جریان دهی و هرس بکار رفته در PIM-DM، این پروتکل باید در محیطهای که اکثر میزبانهای یک دامنه نیازمند دریافت داده های Multicast باشند، بکار می رود. در چنین محیطهایی، اکثریت شبکه ها از درخت تحویل حذف نخواهند شد. سربار جریان دهی نیز کم می باشد. این پیکربندی در موارد زیر نیز مناسب می باشد:

- فرستنده ها و گیرنده ها در فاصله کمی از یکدیگر قرار دارند.
- تعداد فرستنده ها کم و تعداد دریافت کننده ها زیاد باشد.
- حجم ترافیک Multicast زیاد است.
- جریان ترافیک Multicast، ثابت است.

برخلاف PIM-DM، DVMRP از تونلها، جهت انتقال ترافیک Multicast در شبکه های غیر Multicast، حمایت نمی کند. بنابراین، مدیر شبکه باید مطمئن باشد که ابزارهای متصل به مسیریابها انتها به انتها، توانایی Multicast را دارند.

:PIM-SM

از این روش در محیط های پراکنده همانند WAN، استفاده می شود. این روش همانند CBT است اما از رویه های ساده تری استفاده می کند.

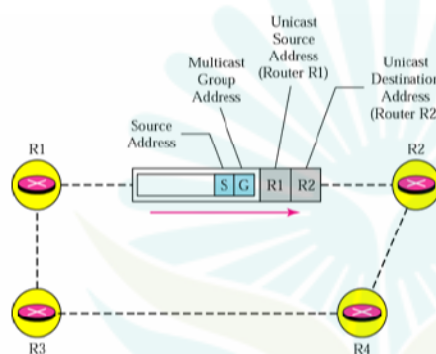
:MBONE

MBONE در مارس ۱۹۹۲ پیاده سازی گردید. این شبکه اساساً جهت پروتکلهای Multicast، توسعه یافته است. اولین کاربرد این شبکه در نشست صوتی IETF Muticast، بود. در آن زمان ۲۰ سایت به این شبکه متصل بود. دو سال بعد، انتقالات صوتی و تصویری مشابه، در بیش از ۵۰۰ نقطه در ۱۵ کشور، توزیع شده بود. از آن پس، MBONE برای Broadcast ماموریتهای شاتل فضایی ناسا، کنسرتهای راک و تعداد زیادی از کنفرانسهای علمی، بکار رفته است. کاربردهای تجاری و خصوصی از MBONE هنوز هم در حال استفاده است. Multicast Backbone به عنوان یک شبکه پوشش مجازی، با استفاده از ساختار فیزیکی اینترنت، شروع شد. در آن زمان، مسیردهی Multicast، در ابزارهای مسیردهی استاندارد، پشتیبانی نمی شد. اولین نقاط MBONE، در سیستمهای یونیکس مجهز به پردازش مسیردهی mouted، شکل گرفت. امروزه MBONE هنوز هم عملیاتی است، اما دیگر اتصالات Multicast بصورت محلی در بسیاری از مسیریابهای اینترنت، انجام می گیرد. تلاشهایی جهت یکپارچه کردن مستقیم MBONE با ساختار اینترنت، در حال انجام می باشد.

¹ - internet Multicast backBONE

ترافیکهای Multicast بر روی همه قسمتهای اینترنت، جریان نمی یابند. بدلیل این محدودیت، MBONE بصورت مجموعه ای از نواحی شبکه های Multicast می باشد. این نواحی از طریق تونلهای مجازی به یکدیگر متصل شده اند. تونل ها نقش پل را بر روی نواحی که از ترافیک Multicast حمایت نمی کنند، بازی می کنند. یک مسیریاب که نیازمند ارسال بسته های Multicast به نواحی Multicast دیگر است، این بسته ها را در بسته های Unicast قرار می دهد. این بسته های محصور شده، از طریق مسیریابهای استاندارد اینترنت، منتقل می گردند. آدرس مقصد در بسته Unicast، نقطه انتهایی تونل می باشد. مسیریاب انتهایی دیگر تونل، سرآیند را برداشته و بسته های Multicast را به گیرنده ها، ارسال می دارد.

تونلهای MBONE دارای پارمترهای اندازه ای و سطح اندازه می باشد. پارمترهای اندازه ای ، به عنوان یک هزینه در الگوریتمهای مسیردهی Multicast ، بکار می رود. الگوریتمهای مسیردهی، این مقادیر را برای انتخاب بهترین مسیر در شبکه، بکار می برند. تونلها از مقادیر اندازه ای متفاوت، جهت انتقال ترافیک نامتوازن در شبکه، استفاده می کند.



بخش ۳: سوئیچ داده

فصل ۶: روشهای سوئیچ داده
فصل ۷: شبکه های ATM و FrameRelay
فصل ۸: ISA، DiffServ و MPLS



فصل ۱:

روش های سوئیچ داده

در سال ۱۹۷۰، سوئیچ بسته ای به عنوان معماری جهت انتقال داده دیجیتال فواصل دور معرفی گردید. این فناوری در طول زمان تغییراتی یافته است، اما باید در نظر داشت که:

۱- پایه های فناوری سوئیچ بسته ای امروزی همانهایی است که در شبکه های اولیه ۱۹۷۰، وجود داشته است.

۲- سوئیچ بسته ای هنوز هم یکی از فناوریهای موثر در انتقال داده فواصل دور می باشد.

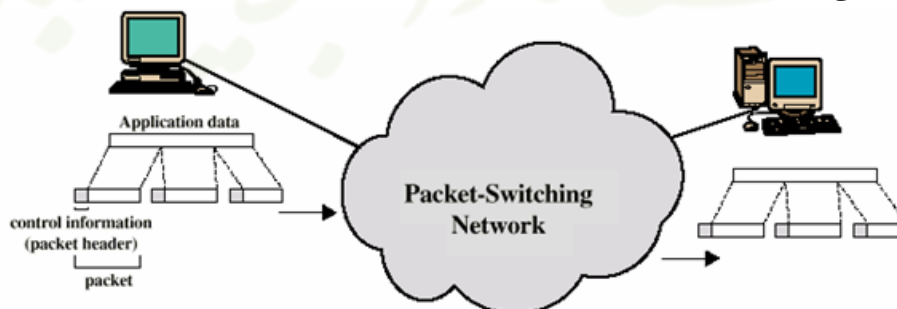
این فصل مروری دارد بر فناوری سوئیچ بسته ای و بسیاری از مزایای سوئیچ بسته ای (انعطاف پذیری، اشتراک منابع، قوی بودن، حساسیت) را به همراه هزینه خواهیم دید. یک شبکه سوئیچ بسته ای، مجموعه توزیع شده ای از گره های سوئیچ بسته ای است. بصورت ایده آل، تمام گره های سوئیچ بسته ای همیشه از وضعیت کل شبکه آگاهند. متاسفانه، بدلیل توزیع شده بودن گره ها، یک تاخیر زمانی بین تعویض وضعیت در بخشهایی از شبکه وجود دارد و دانش آن تغییرات در جای دیگری هستند. بعلاوه تبادل اطلاعات، خود شامل سربارهایی می باشد. بعنوان یک نتیجه می توان گفت که یک شبکه سوئیچ بسته ای، هیچگاه بصورت کامل عمل نمی کند و از الگوریتمهای دیگری جهت کاهش تاخیر زمانی و جبران سربار عملیات شبکه ای استفاده می شود.

مفاهیم سوئیچ بسته ای:

شبکه های ارتباطی سوئیچ مداری دوربرد، بطور خاص جهت مدیریت ترافیک صوت طراحی شده اند و ترافیک عمده در آنها صوت می باشد. یک خصوصیت کلیدی در شبکه سوئیچ مداری، تخصیص منابع شبکه به تماسهای خاص می باشد. برای اتصالات صوتی، مدار حاصل بهره وری بالایی دارد، زیرا در اغلب زمان اتصال، حداقل یکی از طرفین اتصال در حال گفتگو است. با این وجود زمانیکه شروع به استفاده از شبکه های مداری جهت انتقال داده شد، دو کمبود نمود یافت:

۱- در یک اتصال داده کاربر/میزبان خاص (همانند Login کامپیوتر های شخصی به یک سرور پایگاه داده)، در اکثر اوقات خط بیکار است. بنابراین در اتصالات داده ای، سوئیچ مداری ناکاراست.

۲- در یک شبکه سوئیچ مداری، اتصالات، نرخ داده ارسالی ثابتی را فراهم می آورند. بنابراین هرکدام از دو طرف اتصال باید دریافت و ارسال داده با نرخ یکسان به یکدیگر داشته باشند. این موضوع سبب محدودیت بهره وری شبکه در اتصال تعداد متغییری از کامپیوترهای میزبان و ایستگاه کاری، می گردد.



تصویر ۶-۱: استفاده از بسته ها

جهت درک برخورد سوئیچ بسته ای با این مشکلات، اجازه بدهید مختصری در مورد عملکرد سوئیچ بسته ای، توضیح بدهیم. داده ها در بسته های کوچک منتقل می شوند. یک سقف بالای خاص برای طول بسته ها، ۱۰۰۰ بیت می باشد. اگر یک منبع، پیام طولانی تری جهت ارسال داشته باشد، پیام به مجموعه ای از بسته تقسیم شده و هر بسته شامل بخشی از (و یا تمام یک پیام کوتاه) داده های کاربر، بعلاوه برخی داده های کنترلی می باشد.

داده های کنترل، حداقل شامل نیازمندیهای شبکه جهت مسیریابی بسته در طول شبکه و تحویل آن به مقصد مورد نظر، می باشد. در هر گره مسیر، بسته دریافت شده مدت کوتاهی ذخیره شده و سپس به گره بعدی ارسال می گردد. این روش مزایایی را بر سوئیچ مداری دارد که عبارتست از:

- ۱- کارایی خط بیشتر می شود، زیرا یک پیوند گره به گره می تواند بین بسته های زیادی در طول زمان به اشتراک گذاشته شود. بسته های رسیده از صف برداشته شده و با سریعترین حد ممکن از طریق پیوند، ارسال می شوند. در مقایسه با سوئیچ مداری، زمان پیوند گره به گره از قبل توسط مالتی پلکس تقسیم زمانی همزمان^۱، تخصیص می یابد. در بسیاری از زمانها، اتصال ممکن است بدلیل خالی بودن بخشی از زمان تخصیصی به یک پیوند، خالی باشد.
- ۲- یک شبکه سوئیچ بسته ای می تواند بصورت نرخ داده متغیر عمل کند. دو ایستگاه با نرخ داده متفاوت می توانند به تبادل داده بپردازند؛ زیرا هر اتصال نرخ داده مختص خود را دارد.
- ۳- زمانیکه ترافیک در یک شبکه سوئیچ بسته ای، سنگین شد، برخی اتصالات مسدود می شوند و شبکه درخواستهای اتصال اضافی را تا زمان کاهش بار شبکه، رد می کند. در یک شبکه سوئیچ بسته ای، بسته ها همچنان پذیرفته می شوند، اما تاخیر تحویل بسته، افزایش می یابد.
- ۴- اولویت قابل استفاده است. از آنجاییکه یک گره دارای تعدادی بسته قرار گرفته در صف، جهت انتقال می باشد، می تواند ابتدا بسته های با اولویت بالا را ارسال کند. بنابراین، این بسته ها در برابر بسته های با اولویت پایین، تاخیر کمتری را تجربه می کنند.

تکنیک سوئیچ:

اگر یک ایستگاه پیامی را جهت ارسال از طریق یک شبکه سوئیچ بسته ای داشته باشد که طول آن از حداکثر طول مجاز بسته بزرگتر باشد، آن را به بسته های کوچکتر تقسیم نموده و یکی یکی این بسته ها را به شبکه ارسال می نماید. سئوالی که می تواند مطرح شود آنست که شبکه چگونه این جریان بسته ها را جهت مسیریابی در شبکه و تحویل به مقصد مورد نظر، مدیریت می کند. دو راه برای این موضوع در شبکه های کنونی وجود دارد: داده گرام و مداری مجازی.

در داده گرام، هر بسته بصورت مجزا عمل کرده و ارجاعی از قبل برای بسته ها وجود ندارد. در مداری مجازی، یک مسیر از قبل طرح شده، قبل از ارسال هرگونه بسته ای، برپا می گردد. در هر زمان هر ایستگاه می تواند بیش از یک مدار مجازی به سایر ایستگاه ها داشته باشد و مدارات مجازی می توانند برای بیش از یک ایستگاه مورد استفاده قرار گیرند.

بنابراین اصل مهمترین ویژگی در روش مدار مجازی، ایجاد یک مسیر، قبل از انتقال داده است. توجه کنید که این به این معنا نیست که این مسیر، یک مسیر تخصیص یافته همانند سوئیچ مداری می باشد. هر بسته هنوز هم در هر گره بافر می شود و جهت خروج از یک خط، در صف قرار می گیرد و این درحالیست که همزمان، بسته های دیگری بر روی کانالهای مجازی دیگر نیز، ممکن است بصورت اشتراکی از همان خط استفاده کنند. تفاوت این روش با داده گرام در آنست که گره نیازی به تصمیم گیری در هر مسیر هر بسته ندارد و مسیر فقط یک بار برای همه بسته ها با استفاده از مدار مجازی، ایجاد می گردد.

اگر دو ایستگاه از قبل قصد تبادل داده بر روی یک بازه زمانی گسترده را داشته باشند، مزایای مشخصی از مدارات مجازی مشخص می گردد: اول اینکه شبکه ممکن است سرویسهای مرتبط با مدار مجازی شامل توالی و کنترل خطا، را فراهم کند. توالی به این حقیقت اشاره می کند که بدلیل جریان یافتن همه بسته ها از یک مسیر، آنها با همان ترتیب اولیه دریافت می گردند. کنترل خطا سرویسی است که اطمینان می دهد که نه تنها همه

¹ - Synchronous Time-Division Multiplexing

بسته ها با توالی درست دریافت می گردد، که همه بسته ها دریافتی صحیح نیز باشند. برای مثال اگر یک بسته در یک توالی از گره A به گره B، به گره B نرسد و یا با خطا برسد، گره B می تواند درخواست ارسال مجدد آن را از گره A داشته باشد. مزیت دیگر آنست که بسته با یک مدار مجازی، سریعتر در شبکه منتقل می شود؛ زیرا نیازی به تصمیم گیری در مورد هر بسته در گره وجود ندارد.

یکی از مزایای داده گرام، اجتناب از فاز برپاسازی اتصال می باشد. اگر یک ایستگاه بخواهد تنها یک یا تعداد کمی بسته را ارسال کند، تحویل داده گرامی سریعتر خواهد بود. مزیت دیگر داده گرام آنست که بدلیل ابتدایی بودن بیشتر آن، قابل انعطافتر می باشد. برای مثال اگر تراکم در بخشی از شبکه اتفاق بیافتد، داده گرام های ورودی می توانند در مسیری خارج از تراکم، مسیردهی گردند. با استفاده از کانال مجازی، بسته ها از یک مسیر از پیش تعیین شده عبور می نمایند و بنابراین برای شبکه مشکل است تا خود را با شرایط تراکم، وفق دهد. مزیت سوم داده گرام، تحویل ذاتاً قابل اعتمادتر آنست. با استفاده از مدارات مجازی، اگر یک گره از مدار خراب شود. همه مسیرهای مجازی عبوری از آن گره، از دست می رود. با تحویل داده گرامی، اگر یکی از گره ها از دست برود، بسته های بعدی ممکن است بتوانند مسیر جایگزین را بیابند و از آن گره بگذرند.

اکثر شبکه های سوئیچ بسته ای موجود، از مدارات مجازی برای اعمال داخلیشان استفاده می کنند. این موضوع جهت گیری تاریخی برای ایجاد شبکه ای که بتواند در توالی، سرویسهای مطمئن همانند یک شبکه سوئیچ مداری، ارائه دهد را نمایان می سازد. با این وجود، برخی از تهیه کنندگان شبکه های سوئیچ بسته ای خصوصی از عملکرد داده گرامی استفاده می کنند. از دیدگاه کاربران باید تفاوت اندکی بین رفتار خارجی در استفاده از داده گرام و مدار مجازی، وجود داشته باشد.

طول بسته:

همانطور که در تصویر ۶-۲ مشاهده می شود، بین طول بسته و زمان انتقال، رابطه مهمی وجود دارد. در این مثال، ما فرض کرده ایم که یک مدار مجازی از ایستگاه X، از طریق گره های a و b، به ایستگاه Y، وجود دارد. پیام ارسالی ۴۰ بایت است و هر بسته ۳ بایت اطلاعات کنترلی دارد که در ابتدای بسته قرار گرفته و بعنوان سرآیند عمل می کند. اگر کل پیام بصورت یک بسته ۴۳ بایتی (۳ بایت سرآیند بعلاوه ۴۰ بایت داده) فرستاده شود و بسته از ایستگاه X به گره a ارسال شود؛ زمانیکه بسته در a دریافت گردد، می تواند از a به b ارسال گردد. و زمانیکه b آن را کامل دریافت نماید، می تواند آن را به Y ارسال کند. با در نظر نگرفتن زمان سوئیچ، زمان کل انتقال به اندازه زمان انتقال ۱۲۹ بایت (۳×۴۳ بسته انتقال یافته) می باشد. فرض کنید که پیام را به دو بسته، هر کدام ۲۰ بایت، تقسیم نموده ایم و البته هر کدام ۳ بایت سرآیند یا اطلاعات کنترلی دارند. در این حالت گره a، بلافاصله پس از دریافت اولین بسته از X، بدون آنکه بخواهد منتظر دریافت بسته دوم شود، می تواند آن را ارسال نماید. بدلیل این همپوشانی زمان انتقال، کل زمان انتقال به زمان انتقال ۹۲ بایت، تقلیل می یابد. با تقسیم پیام به ۵ بسته، هر گره میانی می تواند سریعتر انتقال را شروع نماید و در نتیجه زمان صرفه جویی شده بیشتر می شود (زمان انتقال ۷۷ بایت برای انتقال). اگرچه اگر از بسته های بیشتر و کوچکتر استفاده کنیم، عاقبت نتیجه، افزایش تاخیر، بجای کاهش آن، می باشد. این بدلیل آنست که هر بسته شامل یک سرآیند با طول ثابت است و بسته های بیشتر به معنی سرآیندهای بیشتر می باشد. بعلاوه این مثال تاخیرهای پردازش و صف گذاری را نشان نداده است. این تاخیرها در زمان مدیریت بسته های بیشتر برای یک پیام، بزرگتر هستند. با این وجود خواهیم دید که بسته های کوچک ۵۳ بایتی ATM، می تواند در طراحی یک شبکه کارآمد، بکار روند.

مقایسه سوئیچ مداری با سوئیچ بسته ای:

با نگاهی به عملکرد داخلی یک سوئیچ بسته ای، می توانیم به مقایسه این روش با سوئیچ مداری، بپردازیم. ابتدا به موضوع مهم کارایی نگاه کرده و سپس سایر خواص را می آزمائیم.



تصویر ۶-۲: تاثیر اندازه بسته بر فریم انتقال

کارایی^۱:

یک مقایسه ساده از سوئیچ مداری و ۲ طرح سوئیچ بسته ای در تصویر ۶-۳ آمده است. تصویر، انتقال پیام در بین ۴ گره را در بردارد؛ یک منبع در گره یک و یک مقصد در گره ۴ واقع است. در این تصویر ما با سه نوع تاخیر مواجه هستیم:

- **تاخیر انتشار:** فاصله زمانیکه یک سیگنال از یک گره به گره دیگری منتشر می شود را گویند. این زمان، بطور کلی ناچیز می باشد. برای مثال، سرعت سیگنال الکترومغناطیسی در یک محیط سیمی 2×10^8 m/s می باشد.
- **زمان انتقال:** فاصله زمانیکه یک انتقال دهنده، جهت انتقال یک بلاک داده صرف می کند. برای مثال جهت انتقال بلاک ۱۰,۰۰۰ بیتی داده با یک خط 10 kbps، این زمان یک ثانیه می باشد.
- **تاخیر گره:** فاصله زمانیکه یک گره جهت انجام پردازش لازم، جهت سوئیچ داده لازم دارد.

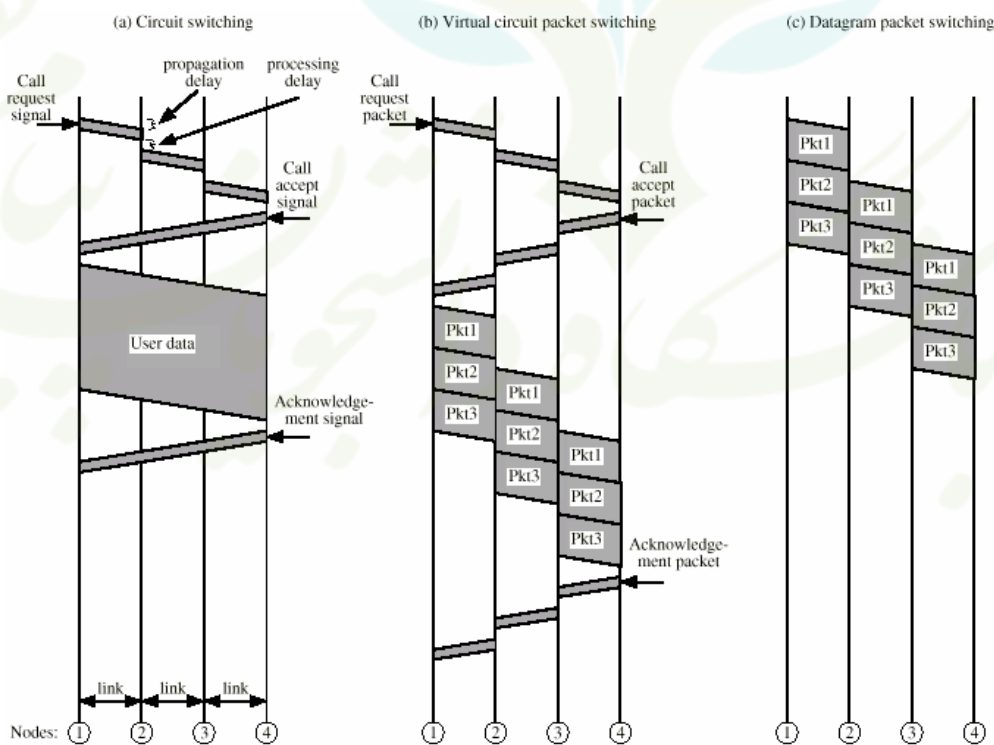
برای سوئیچ مداری، حجم تاخیر مشخصی قبل از ارسال پیام وجود دارد. ابتدا یک سیگنال درخواست تماس از طریق شبکه ارسال می گردد تا اتصال تا مقصد برپا گردد. اگر ایستگاه مقصد شلوغ نباشد، یک سیگنال پذیرش تماس، باز می گرداند. توجه کنید که یک تاخیر پردازش در هر گره، در طی درخواست تماس، تحمیل می گردد که این زمان در هر گره صرف برپا سازی اتصال می شود. در بازگشت این پردازش دیگر مورد نیاز نیست، زیرا دیگر

¹ Performance-

اتصال برپا شده است. پس از برپاسازی اتصال، پیام بصورت یک بلاک واحد و بدون تاخیر قابل توجه در سوئیچ کردن گره ها، ارسال می گردد.

سوئیچ بسته مدار مجازی، بسیار شبیه به سوئیچ مداری است. یک مدار مجازی بوسیله یک بسته درخواست تماس، درخواست می گردد که در هر گره تاخیری را متحمل می شود. مدار مجازی با یک بسته قبول تماس، مورد پذیرش واقع می شود. در مقایسه با حالت سوئیچ مداری، تماس هنوز هم تاخیر گره ها را متحمل می شود؛ حتی در مسیرهای مجازی که اکنون برپا شده اند. دلیل این آنست که بسته در هر گره در صف قرار گرفته و باید زمانی را برای انتقال، صرف کند. زمانیکه مدار مجازی برپا گردید، پیام بصورت بسته هایی ارسال می گردد. باید دقت شود که این فاز نمی تواند سریعتر از سوئیچ مداری در شبکه های مشابه و قابل مقایسه، باشد. دلیل این امر آنست که سوئیچ مداری یک پردازش ذاتاً شفاف است و یک نرخ داده ثابت را در امتداد شبکه ایجاد می نماید. سوئیچ بسته ای شامل برخی تاخیرها در هر گره از مسیر می شود. بدتر آنکه این تاخیر متغییر است و با افزایش بارگذاری شبکه، افزایش می یابد.

سوئیچ بسته ای داده گرام نیازمند برپاسازی یک تماس نمی باشد. بنابراین برای پیامهای کوتاه می تواند از سوئیچ بسته ای مدار مجازی و حتی سوئیچ مداری، سریعتر باشد. با این وجود، دلیل مسیردهی جداگانه هر داده گرام، پردازش هر داده گرام در هر گره ممکن است طولانی تر از بسته های مدار مجازی باشد. بنابراین برای پیامهای طولانی، روش مدار مجازی بهتر خواهد بود. تصویر زیر تنها به منظور ارائه یک طرح از کارایی نسبی هر روش، ارائه شده است و کارایی واقعی به ضرابی از میزبان همانند اندازه شبکه، ساختار شبکه، الگوی بارگذاری و خصوصیات تبادلات خاص آن، بستگی دارد.



تصویر ۶-۳: زمان رویدادها برای سوئیچ مداری و سوئیچ بسته ای

سایر خواص:

در کنار کارایی، تعداد کمی از خواص دیگر نیز می باشند که ممکن است جهت مقایسه روشها مورد بحث قرار بگیرند. جدول زیر مهمترین آنها را بطور خلاصه نشان می دهد. اغلب این خصوصیات توضیح داده شده اند و توضیحات مختصری نیز در ادامه آمده است.

همانطور که ذکر شد سوئیچ مداری بطور ذاتی یک سرویس شفاف است. یک بار که یک اتصال برقرار شد، یک نرخ داده ثابت برای ایستگاه ها فراهم می گردد. این حالت در سوئیچهای بسته ای وجود ندارد که در آنها تاخیر متغیر تعریف شده تا داده ها بصورت متغیر دریافت گردند. بعلاوه در سوئیچ بسته ای داده گرام، داده ها با ترتیبی متفاوت از ترتیب انتقال آنها ممکن است دریافت گردند.

علاوه بر شفافیت، هیچ سرباری برای تطبیق سوئیچ مداری، وجود ندارد. یک بار که یک اتصال برقرار شد، داده های آنالوگ یا دیجیتال از طریق آن از مبدا به مقصد منتقل می شوند. برای سوئیچ بسته ای، داده آنالوگ باید قبل از انتقال به دیجیتال تبدیل گردد و بعلاوه هر بسته نیازمند بیتهای سربار همانند آدرس مقصد نیز می باشد.

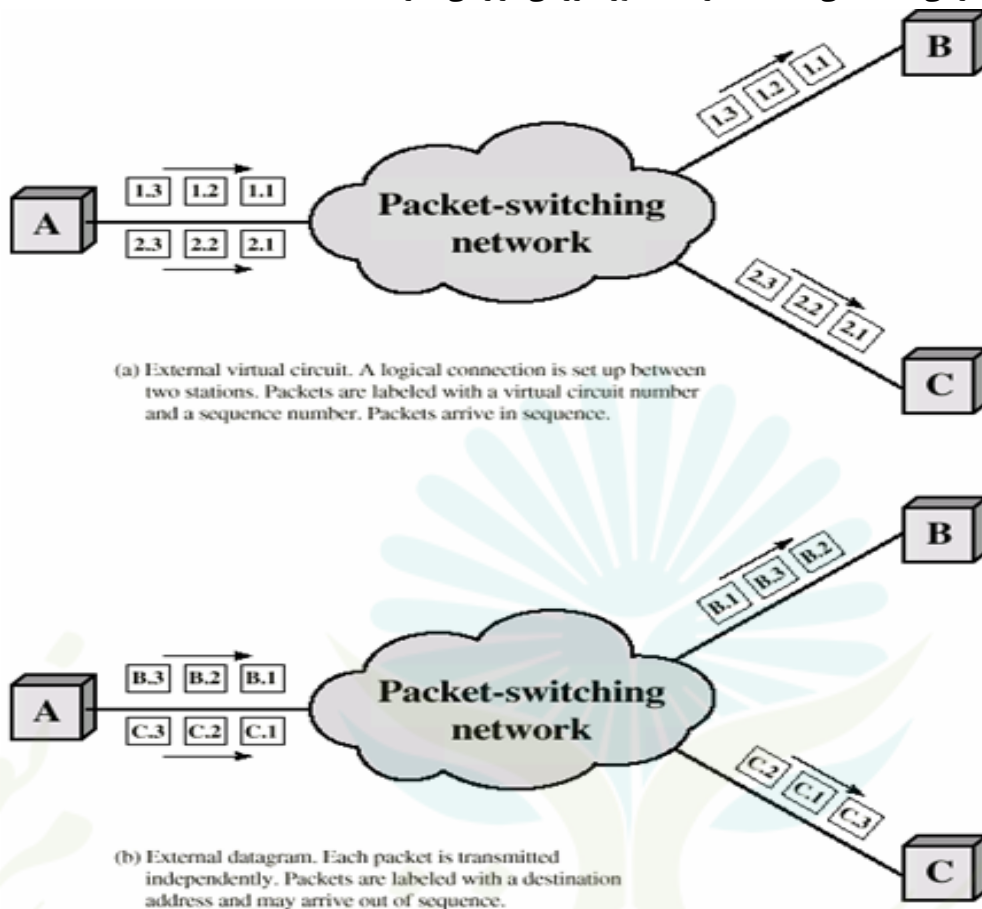
سوئیچ مداری	سوئیچ بسته ای داده گرام	سوئیچ بسته مدار مجازی
اختصاص مسیر انتقال	عدم اختصاص مسیر انتقال	عدم اختصاص مسیر انتقال
انتقال پیوسته داده	انتقال بسته ها	انتقال بسته ها
سرعت کافی جهت تعامل	سرعت کافی جهت تعامل	سرعت کافی جهت تعامل
پیامها ذخیره نمی شوند	بسته ها ممکن است تا زمان تحویل ذخیره شوند	بسته ها تا زمان تحویل ذخیره می شوند
مسیر برای تمام گفتگو برپا می شود	مسیر برای هر بسته برپا می شود	مسیر برای تمام گفتگو برپا می شود
تاخیر برپاسازی تماس، تاخیر انتقال ناچیز	تاخیر انتقال بسته	تاخیر برپاسازی تماس، تاخیر انتقال بسته
در صورت مشغول بودن تماس گرفته شده سیگنال اشغال	فرستنده ممکن است از عدم تحویل بسته آگاه شود	فرستنده متوجه می شود که اتصال رد شده است
بارگذاری اضافه ممکن است برپاسازی را مسدود کند، تاخیری برای تماسهای برپاسازی وجود ندارد	بارگذاری اضافی تاخیر تحویل بسته را افزایش می دهد	بارگذاری اضافه ممکن است برپاسازی را مسدود کند، تاخیری بسته ها افزایش می یابد
سوئیچ الکترومکانیکی یا کامپیوتری	گره های سوئیچ کوچک	گره های سوئیچ کوچک
کاربر مسئول حفظت در برابر فقدان بسته است	شبکه ممکن است مسئول بسته های جداگانه باشد	شبکه ممکن است مسئول بسته های متوالی باشد
معمولاً تبدیل سرعت یا کد ندارد	تبدیل سرعت و کد	تبدیل سرعت و کد
پهنای باند ثابت	استفاده پویا از پهنای باند	استفاده پویا از پهنای باند
بیت سربار پس از برپاسازی تماس وجود ندارد	بیتهای سربار در هر بسته	بیتهای سربار در هر بسته

جدول ۶-۱: مقایسه روشهای ارتباط سوئیچی

اعمال داخلی و خارجی:

یکی از مهمترین خصوصیت یک شبکه سوئیچ بسته ای آنست که از داده گرام و یا مدارات مجازی استفاده می کند. در واقع دو بعد از این خصوصیات وجود دارد که در تصاویر ۶-۴ و ۶-۵ تشریح شده اند. در رابط بین یک ایستگاه و یک گره شبکه، یک شبکه ممکن است هم سرویس اتصال گرا و هم بدون اتصال را فراهم آورد. با یک سرویس اتصال گرا، یک ایستگاه یک درخواست تماس را برای ایجاد یک اتصال منطقی با ایستگاه دیگر، ارائه می دهد. همه بسته های ارائه شده به شبکه مشخص شده هستند که عضو یک اتصال منطقی مشخص می باشند و بصورت پیاپی شماره گذاری شده اند. شبکه بسته ها را بصورت پیاپی تحویل می گیرد. اتصال منطقی اغلب با عنوان "مدار مجازی" مورد ارجاع قرار می گیرد و سرویس اتصال گرا به عنوان سرویس مدار مجازی خارجی، مورد ارجاع

قرار می گیرد. این سرویس خارجی با مفهوم عملکرد مدار مجازی داخلی متفاوت است. یک نمونه مهم از سرویس مجازی خارجی، X.25 می باشد که در ادامه مورد بررسی قرار می گیرد.

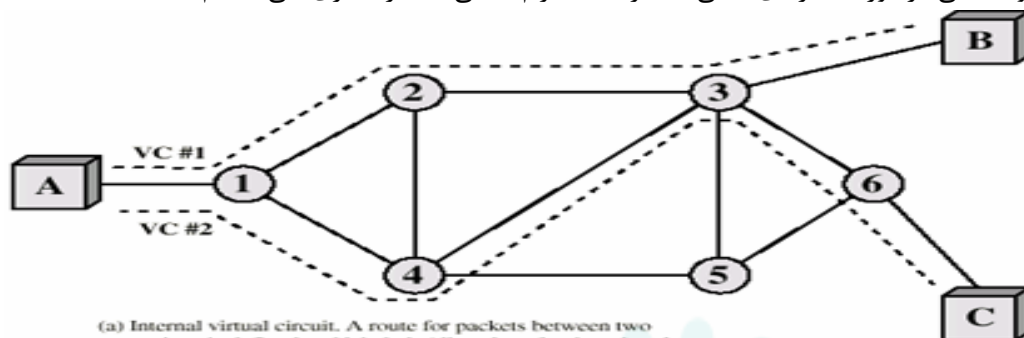


تصویر ۴-۶: عملیات مدار مجازی و داده گرام خارجی

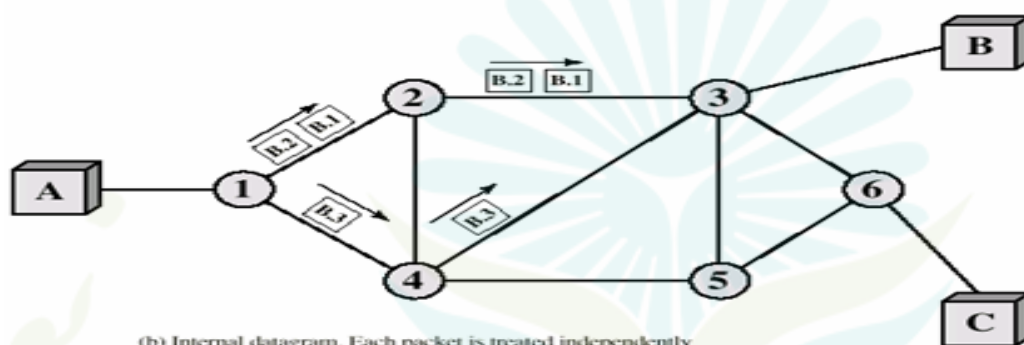
با سرویس بدون اتصال، شبکه بسته ها را جداگانه مدیریت می کند و ممکن است آنها را به ترتیب یا مطمئن تحویل نگیرد. این نوع سرویس، گاهی اوقات بنام سرویس داده گرام خارجی شناخته می شود و این نیز با مفهوم عملکرد داده گرام داخلی متفاوت است. در داخل، هر شبکه ممکن است یک مسیر ثابت بین نقاط انتهایی ایجاد کند (مداری مجازی) و یا نکند (داده گرام). لازم نیست تا این نیاز طراحی داخلی و خارجی همزمان و منطبق باشد.

- مدار مجازی خارجی، داده گرام داخلی: شبکه هر بسته را جداگانه مدیریت می کند. بنابراین بسته های متفاوت برای مدار مجازی خارجی یکسان، ممکن است مسیرهای متفاوتی داشته باشند. اگرچه، در صورت نیاز، شبکه داده ها را در مقصد بافر می کند تا آنها با ترتیب اولیه در حین ایجاد شدن به ایستگاه مقصد تحویل داده شوند.
- داده گرام خارجی، داده گرام داخلی: هر بسته از نقطه نظر کاربر و شبکه، بصورت جداگانه رفتار می کند.
- داده گرام خارجی، مدار مجازی داخلی: هر چند شبکه یک اتصال منطقی را بین ایستگاه ها برای تحویل بسته برپا می کند، کاربر خارجی هیچ اتصالی را نمی بیند و بسادگی، بسته ها را یکی یکی دریافت می نماید. شبکه ممکن است اینچنین اتصالاتی را برای دوره های زمانی گسترده، برای ارضاء نیازهای آتی مورد انتظار، بصورت برپا شده رها کند.

سئوالی که مطرح می شود این است که انتخاب مدارات مجازی و یا داده گرام هر دو داخلی و یا خارجی، چگونه است. این موضوع به اهداف خاص طراحی برای تماسهای شبکه و ضرایب هزینه بستگی دارد. در ادامه، اقدام به ارائه توضیحاتی در مورد معیارهای نسبی عملکرد داده گرام داخلی با مدار مجازی، می نمائیم.



(a) Internal virtual circuit. A route for packets between two stations is defined and labeled. All packets for that virtual circuit follow the same route and arrive in the same sequence.



(b) Internal datagram. Each packet is treated independently by the network. Packets are labeled with a destination address and may arrive at the destination node out of sequence.

تصویر ۶-۵: عملیات درونی مدار مجازی و داده گرام

با توجه به سرویسهای خارجی، می توانیم مشاهدات زیر را داشته باشیم. سرویس داده گرام زوج شده بوسیله داده گرام داخلی، اجازه استفاده کارا از شبکه را می دهد. این روش نیازمند برقراری تماس و نگه داری بسته ها جهت ارسال مجدد آنها در زمان خطا نمی باشد. ویژگی آخر، در برخی از کاربردهای زمان واقعی مطرح می گردد. سرویس مدار مجازی می تواند توالی انتها به انتها و کنترل خطا را فراهم آورد. این سرویس جهت پشتیبانی از کاربردهای اتصال گرا همانند انتقال فایل و دسترسی از راه دور به پایانه، جذاب می باشد. در عمل، سرویس مدار مجازی متداولتر از سرویس داده گرام می باشد. اطمینان و سهولت یک سرویس اتصال گرا، جذابتر از مزایای داده گرام می باشد.

مسیریابی:

یکی از پیچیده ترین و حیاتی ترین جنبه های طراحی شبکه های سوئیچ بسته ای، مسیریابی می باشد. این بخش خواص کلیدی مورد استفاده در استراتژیهای مسیریابی را طبقه بندی کرده و برخی از استراتژیهای مسیریابی خاص را مورد بررسی قرار می دهد. مفاهیم توضیحی در این بخش، در مسیریابی بین شبکه ای نیز کاربرد دارد.

خصوصیات:

وظیفه مندی اولیه یک شبکه سوئیچ بسته ای، پذیرش بسته از ایستگاه مبدا و تحویل آن به یک ایستگاه مقصد می باشد. برای انجام این کار، یک مسیر در طول شبکه باید مشخص باشد. در حالت کلی، ممکن است بیش از یک مسیر وجود داشته باشد. بنابراین یک تابع مسیریابی باید اجرا شود. نیازمندیهای اولیه این تابع عبارتند از:

- صحیح بودن
- سادگی
- قوی بودن
- پایداری
- انصاف
- بهینه بودن
- موثر بودن

دو گزینه اول، خودشان خود توصیف هستند. قوی بودن به معنی آنست که شبکه توانایی تحویل بسته ها را با وجود خرابیها و سربراهای محلی، داشته باشد. بصورت ایده آل، شبکه می تواند با چنین تغییراتی با دور ریختن بسته ها و یا شکستن مدارات مجازی، برخورد کنند. طراحانی که بدنبال قوی بودن هستند، باید از عهده نیازمندیهای پایداری نیز برآیند. شیوه های تغییر شرایط، یک تاثیر نامطلوب، چه به جهت تلاشهای آهسته مجدد رویدادها و چه به جهت تجربه نوسان ناپایدار یک نقطه دور دست به نقطه دیگر را دارند.

برای مثال، یک شبکه ممکن است بدلیل ترافیک در یک ناحیه، اقدام به شیفت قسمت بزرگی از بار به ناحیه دوم، بکند. اکنون ناحیه دوم دارای بارگذاری بیش از اندازه شده و اولی زیر حد بهره وری قرار گرفته است، که خود باعث شیفت دوم می گردد. در طی این شیفتها، بسته ها ممکن است در شبکه، در داخل یک حلقه، گرفتار شوند.

همچنین یک تعامل نیز بین انصاف و بهینه بودن، وجود دارد. برخی کارایی ها ممکن است به تبادل بسته ها بین ایستگاه های نزدیک، نسبت به تبادل بسته بین ایستگاه های دور از هم، اولویت بالاتری بدهند. این سیاست ممکن است میانگین بازدهی بالایی داشته باشد؛ اما در مورد ایستگاه های نیازمند به تبادل اطلاعات با ایستگاه های دور، منصفانه نخواهد بود.

سرانجام، هر روش مسیرهدهی شامل یکسری سربرار در گره می باشد و گاهی سربرار انتقال نیز دارد. هر دوی اینها تاثیر منفی بر کارایی شبکه دارند. جریمه چنین سربرارهایی کاهش مزایای حاصل از سایر معیارهای معقول همانند افزایش قوی بودن و یا انصاف، می باشد.

<u>منبع اطلاعات شبکه</u>	<u>معیارهای کارایی</u>
هیچ	تعداد پرش
محلی	هزینه
گره همسایه	تاخیر
گره های موجود در طول مسیر	بازده
همه گره ها	
	<u>زمان تصمیم گیری</u>
<u>زمان بروزرسانی اطلاعات شبکه</u>	بسته(داده گرام)
پیوسته	نشست(مدار مجازی)
دوره ای	
تغییرات عمده بارگذاری	
تغییرات ساختار شبکه	
	<u>محل تصمیم</u>
	در هر گره(توزیع شده)
	گره مرکزی(متمرکز)
	گره آغاز کننده(منبع)

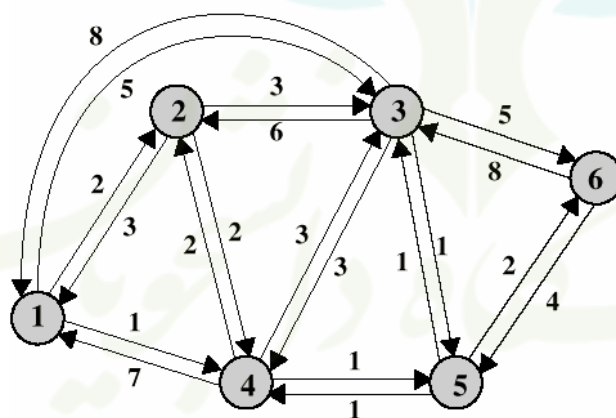
جدول ۶-۲: عناصر روشهای مسیرهدهی برای شبکه های سوئیچ بسته ای

با نیازمندیهای ذکر شده، ما در موقعیتی هستیم که عناصر مختلف طراحی را که در یک استراتژی مسیره‌ی، سهم دارند را تشخیص دهیم. جدول بالا این عناصر را لیست کرده است. برخی از این طبقات همپوشانی داشته و یا به سایرین وابسته هستند. با این وجود بررسی این لیست باعث توضیح و دسته بندی مفاهیم مسیریابی می گردد.

معیارهای کارایی:

بطور کلی انتخاب یک مسیر برپایه برخی جنبه های معیارهای کارایی می باشد. یکی از ساده ترین ملاکها، انتخاب مسیر با کمترین پرش (پرش از روی کمترین تعداد گره) در طول شبکه، می باشد. این یک معیار ساده است و در آن باید مصرف منابع شبکه به حداقل برسد. هدف کلی ملاک کمترین تعداد پرش، کمترین هزینه مسیریابی می باشد. در این حالت، به هر پیوند یک هزینه تخصیص داده می شود و از این طریق برای هر زوج از ایستگاه های متصل، مسیر دورن شبکه با کمترین هزینه، براحتی محاسبه می گردد. برای مثال تصویر زیر یک شبکه را با دو خط ارتباطی بین گره های شبکه به معنی اتصال آنها و مقادیر متناسب که هزینه پیوند جاری را نشان می دهد، را توصیف می کند.

کوتاهترین مسیر از گره ۱ به ۶، ۶-۳-۱ با هزینه $5+5=10$ می باشد؛ اما مسیر با حداقل هزینه ۶-۵-۴-۱ با هزینه $1+1+2=4$ می باشد. هزینه تخصیصی به هر پیوند جهت پشتیبانی یک یا چند هدف، طراحی می باشد. برای مثال، هزینه می تواند بصورت عکس نرخ انتقال داده باشد (نرخ داده بالاتر در یک پیوند = هزینه تخصیص پایینتر در پیوند) و یا نمایانگر تاخیر صف گذاری جاری در پیوند باشد. در حالت اول، مسیر با حداقل هزینه باید بالاترین بازده را داشته باشد. حالت دوم، مسیر با حداقل هزینه باید تاخیر را حداقل کند.



تصویر ۶-۶: مثالی از شبکه سوئیچ بسته ای

در حداقل پرش و یا حداقل هزینه، الگوریتم تشخیص مسیر بهینه برای هر زوج از ایستگاه ها، نسبتاً سر راست بوده و زمان پردازش باید در حد محاسبات باشد. بدلیل انعطاف پذیری بیشتر معیار حداقل هزینه، این روش متداولتر از ملاک حداقل پرش می باشد. در حال حاضر، الگوریتمهای مسیریابی کمترین هزینه متفاوتی، استفاده می شوند.

زمان و مکان تصمیم گیری:

دو ملاک مهم دیگر از معیارهای کارایی، زمان و مکان تصمیم گیری است. زمان تصمیم گیری بوسیله اینکه آیا تصمیم مسیریابی بر روی یک بسته و یا مدار مجازی، گرفته شود، مشخص می گردد. زمانیکه عملکرد داخلی یک شبکه داده گرام است، تصمیم مسیریابی جداگانه برای هر بسته اتخاذ می شود. در ساده ترین حالت، همه بسته های

آتی از مدار مجازی با مسیر یکسان، استفاده می کنند. در طراحی شبکه های پیچیده تر، شبکه ممکن است مسیر تخصیص یافته به یک مدار مجازی را برحسب تغییر شرایط (همانند سرریز ترافیک و یا نقص در بخشی از شبکه) تغییر دهد.

عبارت "محل تصمیم گیری" مبین آنست که کدام گره و یا گره های شبکه، مسئول اتخاذ تصمیم مسیریابی هستند. عمده ترین حالت، مسیریابی توزیع شده است که در آن هر گره مسئول انتخاب یک اتصال خروجی برای مسیریابی بسته های ورودی می باشد. برای مسیریابی متمرکز، تصمیم بوسیله برخی گره های طراحی شده همانند یک مرکز کنترل شبکه، اخذ می گردد. خطر روش آخر در آنست که فقدان مرکز کنترل شبکه ممکن است باعث مسدود شدن عملکرد شبکه گردد. روش توزیع شده، شاید پیچیده تر باشد، اما قویتر است. روش سوم که در برخی از شبکه ها مورد استفاده قرار می گیرد، استفاده از مسیریابی مبداء می باشد. در این حالت تصمیم مسیریابی بوسیله مبداء و نه یک گره شبکه، اخذ می شود و سپس اتصال با شبکه برقرار می گردد. این روش به کاربر امکان می دهد تا با تعیین مسیر در شبکه ها، به ملاکهای محلی آن دستیابی بیابد.

زمان و مکان تصمیم، متغیرهای طراحی مستقل هستند. برای مثال در شکل ۶-۶ فرض کنید محل تصمیم گیری، هر گره است و هزینه های داده شده، زمان هستند. هزینه ممکن است تغییر یابند. اگر بسته ای از گره ۱ به گره ۶، تحویل داده شود، ممکن است از مسیر ۶-۵-۴-۱ حرکت نماید. مقادیر هر مسیر بوسیله گره ارسال کننده بصورت محلی، مشخص می شوند. اکنون فرض کنید که مقادیر تغییر یافته اند، بگونه ای که دیگر ۶-۵-۴-۱، مسیر بهینه نیست. در یک شبکه داده گرام، بسته بعدی ممکن است مسیر متفاوتی را دنبال کند که در هر گره مسیر مشخص می شود. یک شبکه مداری مجازی، هر گونه تصمیم مسیریابی که در طول برپاسازی مدار مجازی، شکل گرفته است را بخاطر خواهد داشت و بسادگی و بدون ایجاد تصمیم جدید، بسته ها را عبور می دهد.

منبع و زمان بروزسانی اطلاعات شبکه:

اکثر استراتژیهای مسیریابی نیازمند آنند که برپایه دانش ساختار شبکه، بارگذاری ترافیک و هزینه اتصال، تصمیم گیری نمایند. با کمال تعجب شاهد آنیم که برخی از استراتژیها، از این اطلاعات استفاده نکرده و هنوز بسته ها را از طریق استراتژیهای سیل آسا^۱ و یا اتفاقی، مدیریت می کنند.

با مسیریابی توزیع شده که در آن تصمیم مسیریابی بوسیله هر گره اتخاذ می شود، گره های مجزا ممکن است تنها برای اطلاعات محلی مورد استفاده قرار بگیرند (همانند هزینه اتصال خروجی). هر گره همچنین ممکن است اطلاعاتی همانند حجم تراکم تجربه شده در هر گره را از گره های مجاور خود تهیه کند (گره های با اتصال مستقیم). سرانجام، الگوریتمهایی وجود دارند که اجازه می دهند تا گره، اطلاعات را از همه گره ها در هر مسیر بالقوه دلخواه، بدست آورد. در حالت مسیریابی مرکزی، گره مرکزی، اطلاعات تمام گره ها را جمع آوری می کند.

یک مفهوم مرتبط، زمان بروزسانی می باشد که تابعیست از اطلاعات منبع و استراتژیهای مسیریابی. مشخصاً، اگر اطلاعاتی مورد استفاده قرار نگیرد (همانند روش سیل آسا)، اطلاعاتی نیز برای بروزسانی وجود ندارد. اگر تنها اطلاعات محلی مورد استفاده قرار بگیرد، بروزسانی پیوسته خواهد بود، زیرا هر گره همیشه از وضعیت محلی خود مطلع است. برای سایر روشهای منبع اطلاعات (گره های همسایه، همه گره ها)، زمان بروزسانی به استراتژی مسیریابی وابسته است. با یک استراتژی ثابت، اطلاعات هرگز بروز نمی شوند. برای یک استراتژی وفقی^۲، جهت وفق تصمیم مسیریابی با شرایط تغییر یافته، اطلاعات بصورت لحظه به لحظه، بروز می شوند.

¹ Flooding -

² Adaptive -

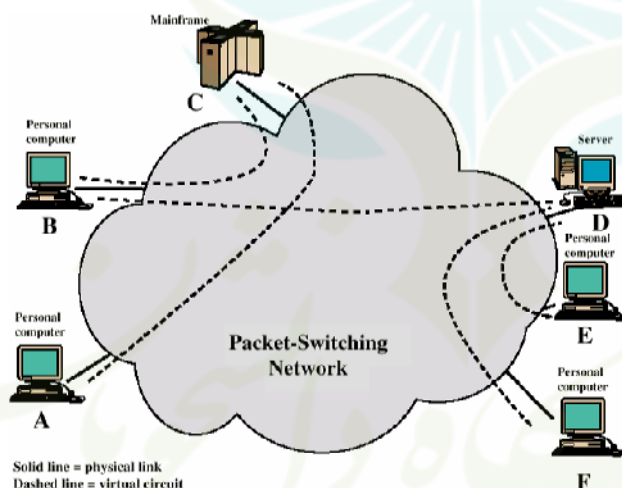
همانطور که ممکن است انتظار داشته باشید، زمانیکه اطلاعات زیادی وجود دارند و فرکانسهای روزرسانی نیز بالا می باشد، شبکه می تواند تصمیمات مسیریابی خوبی بگیرد. از سوی دیگر، انتقال اطلاعات، منابع شبکه را مصرف می کنند.

تعداد زیادی از استراتژیهای مسیریابی وجود دارند که بر روی نیازمندیهای مسیریابی شبکه های سوئیچ بسته ای، بحث می کنند. بسیاری از این استراتژی ها بر روی مسیریابی های بین شبکه ای نیز اعمال شده اند. ۴ استراتژی کلیدی مطرح در این شبکه ها عبارتند از: ثابت، سیل آسا، اتفاقی و تطبیقی. این استراتژیها قبلاً در فصل ۴ مورد بررسی قرار گرفته اند.

X.25:

یکی از پروتکل‌های پر استفاده X.25 می باشد که در سال ۱۹۷۶، ارائه شده است و از آن زمان تا کنون تغییرات زیادی یافته است. این استاندارد یک رابط را بین یک سیستم میزبان و یک شبکه سوئیچ بسته ای، مشخص می نماید. این استاندارد همچنین بصورت جهانی جهت رابط شبکه های سوئیچ بسته ای بکار رفته و در سوئیچ بسته ای ISDN نیز پیاده شده است. این استاندارد سه سطح پروتکل را دارا می باشد:

- سطح فیزیکی
- سطح پیوند
- سطح بسته



تصویر ۶-۷: استفاده از مدارات مجازی

این سه سطح بر سه لایه پایین مدل OSI، منطبق می باشند. سطح فیزیکی، یک رابط فیزیکی بین یک ایستگاه الحاقی (کامپیوتر، پایانه) و یک اتصال که ایستگاه را به گره سوئیچ بسته ای، متصل می سازد، را معرفی می نماید. در این استاندارد به ماشین های کاربران به عنوان ابزار پایانه^۱ (DTE) و به گره های سوئیچ بسته ای که DTE به آنها متصل است را ابزار مدار پایان دار داده^۲ (DCE) می گویند. X.25 از لایه فیزیکی با استاندارد X.21 استفاده می نماید، اما استانداردهای دیگری همانند EIA-232 به عنوان جانشین نیز وجود دارند. سطح پیوند، جهت انتقال مطمئن داده در طول اتصال فیزیکی، بوسیله ارسال داده بصورت یک توالی از فریمها، ایجاد شده است.

¹ Data Terminal Equipment - 1

² Data Circuit-terminating Equipment - 2

استاندارد سطح پیوند با عنوان LAPB¹ (پروتکل دسترسی به پیوند متوازن)، شناخته می شود. LAPB زیر مجموعه ای از HDLC² می باشد.

سطح بسته یک سرویس مدار مجازی خارجی را فراهم می آورد. این سرویس هر مشترکی را در شبکه، برای برپاسازی اتصالات منطقی بنام **مدارات مجازی**، به سایر مشترکین، توانا می سازد. یک مثال در تصویر ۶-۷ ارائه شده است. در این مثال، ایستگاه A یک اتصال مدار مجازی به C دارد. ایستگاه B دو مدار مجازی برقرار نموده است؛ یکی به C و دیگری به D، و E و F نیز هر کدام یک اتصال مدار مجازی به D دارند.

تصویر ۶-۸، رابطه بین سطوح X.25 را نشان می دهد. داده های کاربر به سمت پایین و سطح ۳ X.25، عبور داده می شوند، که در این مسیر به آنها اطلاعات کنترلی بنام سرآیند، افزوده می شود و یک بسته ایجاد می گردد. در حالت دیگر، داده کاربر ممکن است به چند بسته تقسیم گردد. اطلاعات کنترلی بسته، اهداف مختلفی را سرویس می دهد که عبارتند از:

- مشخص کردن شماره یک مدار مجازی مشخص، که داده ها با آن در ارتباط هستند.
- ایجاد شماره توالی^۳ که می تواند جهت کنترل جریان^۴ و خطا در پایه مدار مجازی، بکار می رود.

سپس کل بسته X.25 به موجودیت LAPB در پایین تحویل می گردد که در آنجا اطلاعات کنترلی به ابتدا و انتهای بسته افزوده شده و یک فریم LAPB را تشکیل می دهد. اطلاعات کنترلی برای اعمال پروتکل LAPB، مورد نیاز می باشد.



تصویر ۶-۸: داده های کاربر و اطلاعات کنترلی پروتکل X.25

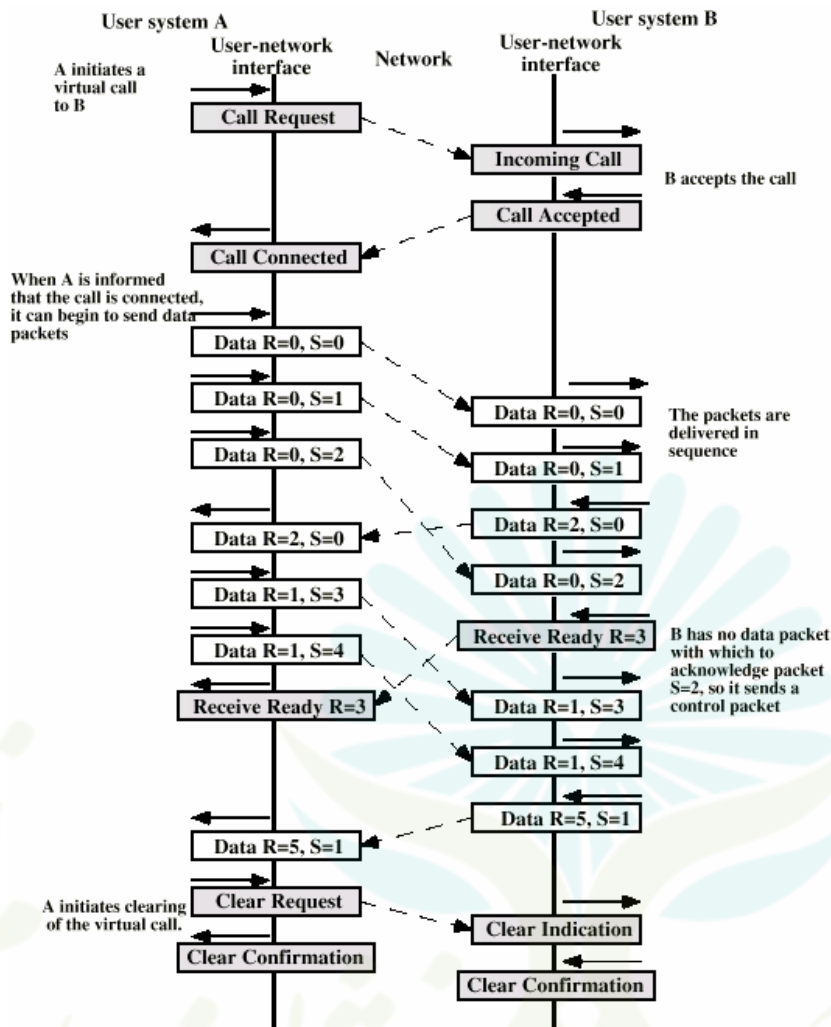
سرویس مدار مجازی:

سرویس مدار مجازی X.25 برای دو نوع مدار مجازی، تهیه شده است. تماس مجازی^۵ و مدار مجازی ثابت^۶. یک تماس مجازی، یک مدار مجازی برپا شده با استفاده از یک برپاسازی تماس و روال تماس خاتمه^۷، می باشد. یک مدار مجازی ثابت، یک مدار مجازی ثابت و تخصیص یافته توسط شبکه، می باشد. انتقال داده ها با تماسهای مجازی می باشد، اما نیازی به تماس برپاسازی و تماس خاتمه، وجود ندارد.

تصویر ۶-۹، یک توالی رویداد خاص در یک تماس مجازی را نمایش می دهد. بخش سمت چپ تصویر، مبادله بسته ها بین ماشین کاربر A و گره سوئیچ بسته ای که به آن متصل شده است، را نشان می دهد. بخش سمت راست، مبادله بسته بین ماشین کاربر B و گره اش را نشان می دهد. مسیرهی بسته در داخل شبکه برای کاربر، آشکار نیست.

توالی رویدادها بصورت زیر می باشد:

- 1 - Link Access Protocol Balanced
- 2 - High Level Data Link Control
- 3 - Sequence Number
- 4 - Flow
- 5 - Virtual Call
- 6 - Permanent Virtual Circuit
- 7 - Call Clearing Procedure



تصویر ۶-۹: توالی رویدادها: پروتکل X.25

- ۱- درخواست یک مدار مجازی را از B، با ارسال یک بسته درخواست تماس به DCE A، اعلام می نماید. بسته شامل آدرسهای مبدأ و مقصد، همچنین شماره مدار مجازی مورد استفاده برای این مدار مجازی جدید، می باشد. انتقالهای به داخل و بیرون بعدی، بوسیله شماره مدار مجازی مشخص می گردد.
- ۲- شبکه این درخواست تماس را به DCE B، هدایت می کند.
- ۳- DCE B، درخواست تماس را دریافت نموده و یک بسته تماس ورودی به B، می فرستد. این بسته فرمتی همانند بسته درخواستهای تماس را دارد، اما شماره مدار مجازی متفاوتی دارد که بوسیله DCE B، از میان شماره های تخصیص نیافته محلی، انتخاب می گردد.
- ۴- B پذیرش برای تماس را با ارسال یک بسته پذیرش تماس به A، که همان شماره مدار مجازی بسته تماس ورودی را دارد؛ نشان می دهد.
- ۵- DCE A، یک پذیرش تماس را دریافت نموده و یک بسته تماس برقرار شده به A، می فرستد. این بسته فرمتی همانند بسته پذیرش تماس، فقط با این تفاوت که شماره مدار مجازی همانند بسته درخواست تماس اصلی دارد، را دارا می باشد.
- ۶- A و B داده و بسته های کنترل را به یکدیگر، با استفاده از شماره مدارات مجازی به ترتیب مخصوص خود، ارسال می کنند.

- ۷- A (یا B)، یک بسته درخواست خاتمه را برای خاتمه مدار مجازی، ارسال می کند و یک بسته تایید خاتمه را دریافت می نماید.
- ۸- B (یا A)، یک بسته شاخص خاتمه را دریافت نموده و یک بسته تایید خاتمه را ارسال می نماید.

فرمت بسته:

تصویر ۶-۱۰، فرمت بسته پایه مورد استفاده در X.25 را نشان می دهد. برای داده های کاربر، داده ها به بلاکهایی با اندازه طول حداکثر، تقسیم شده و یک سرآیند ۲۴، ۳۲ و یا ۵۶ بیتی به هر بلاک داده از یک بسته داده افزوده می شود. برای مدارات مجازی، که از شماره توالی ۱۵ بیتی استفاده می کنند، سرآیند با یک شناسه پروتکل با مقدار 0011000، آغاز می شود. سرآیند شامل یک شماره مدار مجازی ۱۲ بیتی (شامل ۴ بیت شماره گره و ۸ بیت شماره کانال)، می باشد. فیلدهای P(S) و P(R)، توابع کنترل جریان و خطا را در پایه های مدار مجازی، پشتیبانی می کنند. بیت Q، در استاندارد تعریف نشده است، اما به کاربر توانایی تشخیص دو نوع داده را می دهد. بعلاوه جهت انتقال داده کاربر، X.25 باید اطلاعات کنترل مرتبط با برپاسازی، نگهداری و خاتمه مدارات مجازی را نیز منتقل نماید. اطلاعات کنترلی در یک بسته کنترل منتقل می شوند. هر بسته کنترل شامل شماره مدار مجازی، نوع بسته که تابع کنترل خاصی را مشخص می نماید و اطلاعات کنترلی اضافه مرتبط با تابع، می باشد. برای مثال، یک بسته درخواست تماس شامل فیلدهای زیر می باشد:

Q	D	0	1	Group Number	
Channel Number					
P(R)		M	P(S)		0
User Data					

(a) Data packet with 3-bit sequence numbers

X	0	0	1	Group Number	
Channel Number					
Packet Type					1
Additional Information					

(b) Control packet for virtual calls with 3-bit sequence numbers

0	0	0	1	Group Number	
Channel Number					
P(R)		Packet Type		1	

(c) RR, RNR, and REJ packets with 3-bit sequence numbers

Q	D	1	0	Group Number	
Channel Number					
P(S)					0
P(R)					M
User Data					

(d) Data packet with 7-bit sequence numbers

X	0	1	0	Group Number	
Channel Number					
Packet Type					1
Additional Information					

(e) Control packet for virtual calls with 7-bit sequence numbers

0	0	1	0	Group Number	
Channel Number					
Packet Type					1
P(R)					0

(f) RR, RNR, and REJ packets with 7-bit sequence numbers

0	0	1	1	0	0	0	0
Q	D	1	1	Group Number			
Channel Number							
P(S) – low order							0
P(S) – high order							
P(R) – low order							M
P(R) – high order							
User Data							

(g) Data packet with 15-bit sequence numbers

0	0	1	1	0	0	0	0
X	0	1	1	Group Number			
Channel Number							
Packet Type							1
Additional Information							

(h) Control packet for virtual calls with 15-bit sequence numbers

0	0	1	1	0	0	0	0
X	0	1	1	Group Number			
Channel Number							
Packet Type							1
P(R) – low order							0
P(R) – high order							

(i) RR, RNR, and REJ packets with 15-bit sequence numbers

تصویر ۶-۱۰: فرمت بسته های X.25

- طول آدرس DTE تماس گیرنده (۴ بایت): طول فیلد آدرس متناظر در واحدهای ۴ بیتی.
- طول آدرس DTE تماس گرفته شده (۴ بایت): طول فیلد آدرس متناظر در واحدهای ۴ بیتی.
- آدرس DTE (متغیر): آدرس DTE تماس گیرنده و تماس گرفته شده.

- امکانات: یک توالی از مشخصات امکانات. هر مشخصه یک از یک کد امکانات ۸ بیتی و یا بیشتر و صفر یا بیشتر کدهای پارمتر، تشکیل شده است. یک مثال از امکانات، مطالبه هزینه معکوس^۱ می باشد.

جدول ۳-۶ بسته های X.25 را لیست نموده است. اکثر آنها تا کنون مورد بررسی قرار گرفته اند و توضیحات مختصری از موارد باقیمانده، در ادامه آمده است:

یک DTE ممکن است یک بسته وقفه را ارسال نماید تا یک روال کنترل جریان برای بسته های داده را از مسیر فرعی عبور دهد. بسته وقفه، بوسیله شبکه، با اولویت بالاتر نسبت به بسته های داده، به DTE مقصد تحویل داده می شود. یک مثال از این توانایی، انتقال کرکترهای شکست یک پایانه می باشد. بسته خطایاب، به عنوان ابزاری جهت اعلام شرایط خطای مشخص که مقداردهی اولیه را تضمین نمی کند، بکار می رود. بسته های ثبت برای درخواست و تایید امکانات X.25، بکار می روند.

پارامترها	سرویس		نوع بسته	
	PVC	VC	از DCE به DTE	از DTE به DCE
برپاسازی تماس و خاتمه آن				
آدرس DTE تماس گیرنده، آدرس DTE تماس گرفته شده، امکانات، داده کاربر تماس		X	دریافت تماس	درخواست تماس
آدرس DTE تماس گیرنده، آدرس DTE تماس گرفته شده، امکانات، داده کاربر تماس		X	تماس برقرار شده	تماس پذیرفته شده
دلیل خاتمه، کد خطا، آدرس DTE تماس گیرنده، آدرس DTE تماس گرفته شده		X	اعلام خاتمه	درخواست خاتمه
آدرس DTE تماس گیرنده، آدرس DTE تماس گرفته شده، امکانات		X	پذیرش خاتمه	پذیرش خاتمه
داده و وقفه				
-	X	X	داده	داده
وقفه داده کاربر	X	X	وقفه	وقفه
-	X	X	تایید وقفه	تایید وقفه
کنترل جریان و بازنشانی				
P(R)	X	X	RR	RR
P(R)	X	X	RNR	RNR
P(R)	X	X		REJ
دلیل بازنشانی، کد خطا	X	X	اعلام بازنشانی	درخواست بازنشانی
-	X	X	تایید بازنشانی	تایید بازنشانی
آغاز دوباره				
دلیل آغاز مجدد، کد خطا	X	X	اعلام شروع مجدد	درخواست شروع مجدد
-	X	X	تایید شروع مجدد	تایید شروع مجدد
خطایاب				
کد خطا، توصیف خطا	X	X		خطایاب

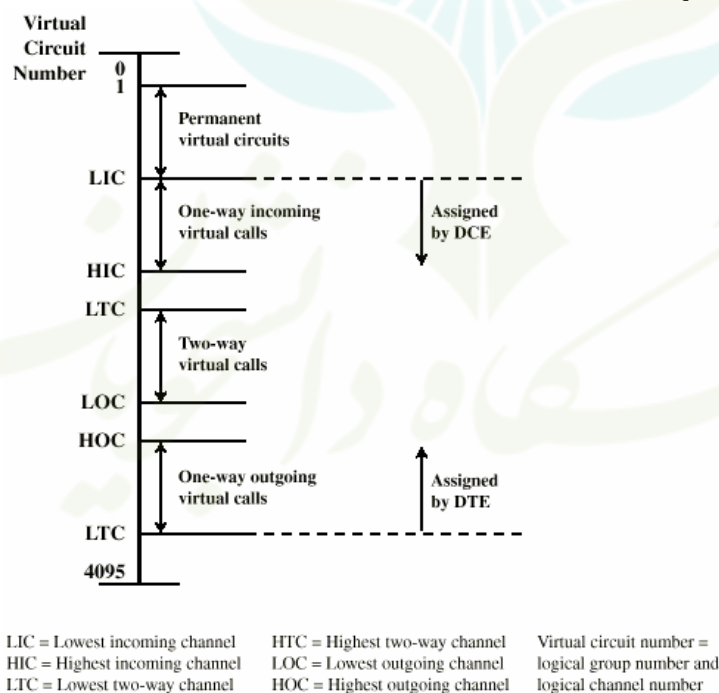
جدول ۳-۶: انواع بسته ها و پارامترهای آنها

مالتی پلکس کردن^۲:

¹ Reverse Charging

² Multiplexing

شاید مهمترین سرویس ارائه شده در X.25، مالتی پلکس باشد. A DTE، اجازه برپاسازی ۴۰۹۶ مدار مجازی همانند با سایر DTE ها را بر روی یک اتصال DTE-DCE فیزیکی، ممکن ساخته است. DTE می تواند بصورت دورنی این مدارات را به هر صورتیکه بخواهد، تخصیص دهد. مدارات مجازی مجزا، می توانند برای نمونه با کاربردها، پردازشها و یا پایانه ها، در تماس باشند. اتصال DTE-DCE، یک تقسیم و ارسال کاملاً دو رشته ای^۱ را فراهم می آورند که در آن در هر زمان، در یک مدار مجازی، یک بسته می تواند در هر جهتی منتقل شود. برای مرتب سازی و اینکه کدام بسته به کدام مدار مجازی متعلق است، هر بسته یک شماره مدار مجازی ۱۲ بیتی دارد. تخصیص شماره مدارات مجازی از طرح تصویر ۶-۱۱ تبعیت می کند. شماره صفر اغلب رزرو شده و جهت تشخیص بسته های عمومی برای همه مدارات مجازی، بکار می رود. شماره دامنه های متوالی به چهار گروه از مدارات مجازی، تخصیص یافته اند. مدارات مجازی ثابت با شماره هایی که با یک شروع می شوند، شماره گذاری شده اند. طبقه بعدی تماسهای مجازی ورودی یک طرفه می باشد. این به این معنی است که تنها تماسهای ورودی از شبکه می توانند این شماره ها را بخود تخصیص دهند. اگرچه مدارات مجازی دوطرفه هستند، زمانیکه یک درخواست تماس رسید، DCE یک شماره تخصیص نیافته از این گروه را انتخاب می نماید. تماسهای خروجی یک جهته، آنهايي هستند که بوسیله DTE، مقداردهی می گردند. در این حالت DTE، یک شماره استفاده نشده از بین آنهاييکه به تماسها تخصیص یافته اند را انتخاب می نماید. این تفکیک گروه، جهت جلوگیری از انتخاب اعداد مشابه برای ۲ مدار مجازی مختلف بوسیله DTE و DCE می باشد. گروه تماس مجازی ۲ طرفه، یک سرریز را برای تخصیص مشترک بوسیله DTE و DCE، فراهم می آورند. این امر، تفاوت ضعیف در جریان ترافیک را مجاز می شمارد.



تصویر ۶-۱۱: تخصیص شماره مدار مجازی

کنترل جریان و خطا:

کنترل جریان و خطا در سطح بسته X.25، به صورت مجازی با فرمت و رویه یکسان مورد استفاده برای HDLC، ارائه می شود و از یک پنجره لغزان، استفاده می شود. هر بسته داده، یک شماره توالی ارسال (P(S)) و یک

شماره توالی دریافت (P(R) را دربردارد. به صورت پیش فرض، شماره توالی سه بیتی مورد استفاده قرار می گیرد. یک DTE می تواند بطور دلخواهانه، از طریق مکانیزم امکانات کاربر، درخواست شماره توالی ۷ یا ۱۵ بیتی را بنماید. P(S) بوسیله DTE به بسته های خروجی در یک مدار مجازی پایه، تخصیص داده می شود. این کار به این صورت است که P(S)، هر بسته داده خروجی جدید بر روی یک مدار مجازی، یکی بیشتر از مقدار بسته قبلی روی آن مدار می باشد (ماژول ۸، ۱۲۸ و یا ۳۲۷۶۸). P(R)، شامل شماره بسته بعدی است که از طرف دیگر یک مدار مجازی، انتظار دریافت آن وجود دارد. این روش جهت تایید سوار بر پشت^۱، بکار می رود. اگر یک سمت، داده ای جهت ارسال نداشته باشد، ممکن است ابتدا، بسته های ورودی را به شیوه HDLC، با بسته کنترلی آماده جهت دریافت (RR) و عدم آماده باش جهت دریافت (RNR) قبول نماید. اندازه پنجره پیش فرض ۲ است، اما با سه بیت شماره توالی آن ممکن است به رقم بالای ۷، تنظیم گردد (۱۲۷ برای ۷ بیت توالی و ۳۲۷۶۷ برای ۱۵ بیت توالی). قبول، به فرم فیلد P(R) در بسته داده RR و یا RNR است و بنابراین کنترل جریان، ممکن است معنای محلی و یا انتها به انتها، بر پایه تنظیمات بیت D، را باشد. زمانیکه D=0 (حالت عمده)، تایید بین DTE و شبکه، بکار می رود. وقتی D=1 است، تایید از DTE راه دور می رسد. طرح کنترل خطا برگشت N-ARQ می باشد. تایید منفی به معنی یک رد کردن^۲ (REJ)، می باشد. اگر یک گره، یک تایید منفی دریافت نماید، باید آن بسته خاص و تمام بسته های ارسالی پس از آن را دوباره ارسال نماید.

توالی بسته ها:

X.25 توانایی تشخیص یک توالی پیاپی بسته های داده را فراهم می آورد که به آن **توالی بسته کامل**^۳ می گویند. این خصیصه، چندین کاربرد دارد. یکی از مهمترین آنها بوسیله پروتکل های بین شبکه ای مورد استفاده قرار می گیرد که در آن بسته های طولانی داده در امتداد شبکه با محدودیت اندازه بسته کوچکتر، بدون از دست دادن جامعیت بلاک، انتقال می یابند.

نمونه توالی های بسته						نمونه توالی بسته با تایید E-E میانی					
توالی اصلی			توالی ترکیبی								
نوع بسته	M	D	نوع بسته	M	D	نوع بسته	M	D			
A	1	0	A	1	0	A	1	0			*
A	1	0				A	1	0			
A	1	0				A	1	0			
A	1	0				B	0	1			
A	1	0	B	0	1	A	1	0			*
B	0	1				A	1	0			
توالی قطعات						B	0	1			*
						A	1	0			
B	0	0	A	1	0	A	1	0			*
			B	0	0	A	1	0			
* گروهی از قطعات که می تواند ترکیب گردند.						B	0	1	پایان توالی		

جدول ۶-۴: توالی بسته X.25

¹ - Piggyback Acknowledgment

² - Reject

³ - Complete Packet Sequence

برای مشخص کردن این مکانیزم، X.25 دو نوع بسته را معرفی می کند: بسته های A و بسته های B. یک بسته A، آنیست که بیت M آن، یک شده است، بیت D آن، صفر است و بسته طول کامل (برابر با حداکثر طول مجاز بسته) را دارد. یک بسته B، بسته ایست که از نوع A نباشد. یک توالی بسته کامل شامل صفر یا بیشتر بسته A است که بوسیله یک بسته B، دنبال می گردد. شبکه از ترکیب این توالی ممکن است یک بسته طولانی تر را ایجاد نماید. همچنین، شبکه ممکن است یک بسته B را به بسته های کوچکتر، تقسیم نماید تا یک توالی بسته کامل را ایجاد نماید.

شیوه مدیریت بسته B، به تنظیمات بیت های M و D، بستگی دارد. اگر $D=1$ ، یک تایید انتها به انتها بوسیله DTE دریافت کننده به DTE ارسال کننده، ارسال می شود. اگر $M=1$ ، توالی های بسته کامل اضافی، در ادامه وجود دارد. این ساختار، بسته های بعدی را به عنوان یک توالی بزرگتر، قرار می دهد که می تواند از تایید انتها به انتها، قبل از خاتمه توالی بزرگتر، استفاده نماید.

جدول ۴-۶، نمونه ای از این مفاهیم را نمایش می دهد. این وظیفه DCE هاست تا تغییرات شماره توالی، بوجود آمده در اثر تقسیم کردن و بازسازی، را تطبیق دهند.

بازنشاندن^۱ و آغاز دوباره^۲:

X.25، دو امکان را جهت بازیابی از خطا، فراهم می کند. امکان بازنشاندن، جهت مقاردهی اولیه مجدد یک مدار مجازی بکار می رود. این به این معنی است که، شماره های توالی در هر دو انتها به صفر تنظیم می گردند. هر بسته داده یا وقفه در حالت انتقال، از دست می رود و این وظیفه یک پروتکل لایه بالاتر است تا بسته های مفقود شده را بازیابی نماید. یک بازنشاندن می تواند بوسیله تعدادی از شرایط خطا شامل فقدان یک بسته، شماره توالی اشتباه، تراکم و یا فقدان مدار مجازی درونی شبکه، رخ دهد. در حالت آخر، هر دو DCE، باید مدار مجازی درونی را دوباره بسازند تا از مدار خارجی کماکان موجود DTE-DCE X.25، پشتیبانی نماید. DTE و یا DCE می توانند یک بازنشانی را با یک شاخص درخواست یا بازنشانی، مقاردهی اولیه نمایند. گیرنده با یک تایید بازنشانی، پاسخ می دهد. صرفه نظر از چگونگی مقاردهی اولیه بازنشانی، DCE درگیر، مسئول اطلاع دهی به طرف مقابل می باشد.

یکسری شرایط خطای جدی، درخواست یک آغاز مجدد را می کنند. انتشار یک بسته درخواست آغاز مجدد، معادل ارسال یک درخواست خاتمه در همه تماسهای مجازی و درخواست بازنشانی بر روی همه مدارات مجازی ثابت می باشد. در اینجا نیز یک DTE و یا DCE ممکن است این حالت را بوجود آورد. یک نمونه از این شرایط هشدار آغاز مجدد، فقدان دسترسی موقت به شبکه، می باشد.

خلاصه فصل:

سوئیچ بسته ای جهت ایجاد سهولت و کارایی بیشتر نسبت به ترافیکهای انفجاری داده، طراحی شده است. در سوئیچ بسته ای، یک ایستگاه داده را بصورت بلاکهای کوچک بنام بسته ارسال می کند. هر بسته شامل بخشی از داده کاربر، بعلاوه اطلاعات کنترلی مورد نیاز جهت هدایت بسته در شبکه می باشد.

یک عنصر اساسی مشخص در شبکه های سوئیچ بسته ای اینست که آیا عمل داخلی داده گرام است یا کانال مجازی. با کانالهای مجازی داخلی، یک مسیر بین دو نقطه انتهایی تشکیل می گردد و همه بسته ها برای آن کانال

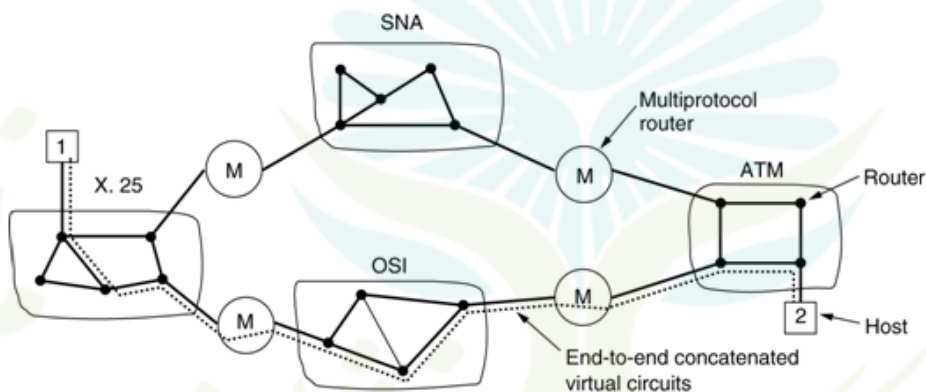
Reset-¹

Restart -²

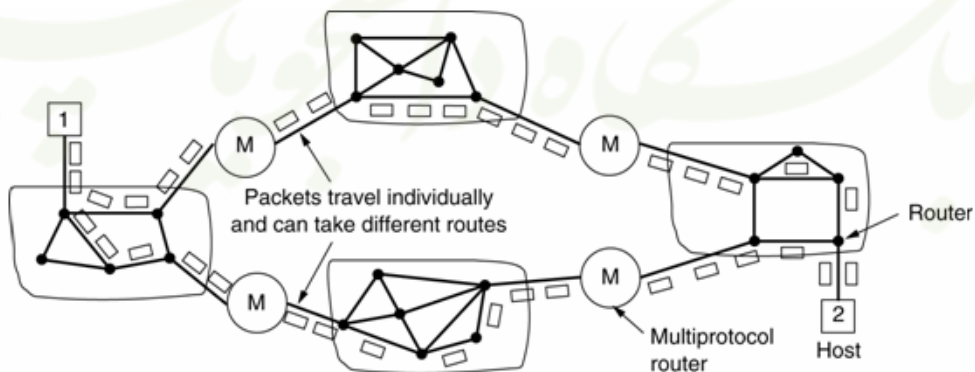
مجازی، از مسیر یکتایی عبور می نمایند. در داده گرام داخلی، هر بسته بصورت جداگانه عمل کرده و بسته های یک مقصد ممکن است از مسیرهای متفاوت عبور نمایند.

یک تابع مسیریابی در یک شبکه سوئیچ بسته ای، سعی در یافتن کم هزینه ترین مسیر در شبکه می کند که هزینه های آن شامل تعداد پرش، تاخیر مورد انتظار و سایر پارامترها می باشد. الگوریتمهای مسیریابی قابل تطبیق، براساس تبادل اطلاعات شرایط ترافیکی بین گره های شبکه عمل می کنند.
X.25 یک پروتکل استاندارد برای ارتباط یک سیستم نهایی و یک شبکه سوئیچ بسته ای، می باشد.

تصاویر زیر به درک بهتر تفاوت سوئیچ بسته ای مدار مجازی با سوئیچ بسته ای داده گرام کمک می کند. در تصویر ۶-۱۲ انتقال داده ها بین دو میزبان ۱ و ۲ از طریق شبکه های سوئیچ بسته ای مدار مجازی انجام شده است. مشاهده می شود که تمام داده ها از مسیر یکسانی عبور می کنند. در تصویر ۶-۱۳، انتقال داده ها بین میزبانهای ۱ و ۲، این بار با استفاده از شبکه های سوئیچ بسته ای داده گرام، انجام می گیرد. در این حالت بدلیل مجزا بودن عملکرد بسته ها از یکدیگر، هر بسته می تواند مسیر متفاوتی از دیگران را جهت رسیدن به مقصد انتخاب و طی کند.



تصویر ۶-۱۲: انتقال داده ها با روش سوئیچ داده مدار مجازی



تصویر ۶-۱۳: انتقال داده ها با روش سوئیچ داده داده گرام



فصل لا:

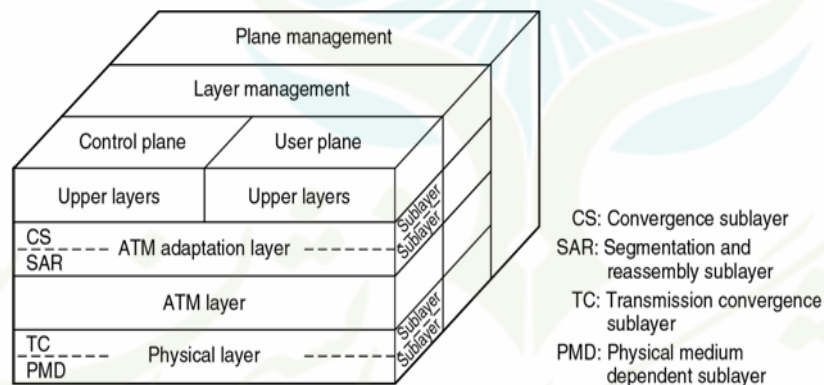
شبکه های ATM و FrameRelay

ATM^۱ که با نام بازیخش سلول^۲ نیز شناخته می شود، از مزایای قابلیت اعتماد و وفاداری امکانات دیجیتالی مدرن برای تهیه سوئیچ بسته ای سریعتر از X.25، استفاده نموده است. ATM در ابتدا به عنوان بخشی از کار بر روی شبکه های باند گسترده ISDN، توسعه داده شد؛ اما پس از آن کاربردهایی را در محیطهای غیر ISDN که نیازمند ارسال داده با نرخ بسیار بالا بودند، یافت.

ما با بحث در مورد جزئیات طرح ATM شروع کرده و سپس مفاهیم مهم لایه های تطبیق ATM (ALL)^۳ را بررسی کرده و سرانجام مروری داریم بر یک طرح قدیمی تر، اما هنوز پر استفاده بنام FR، داریم.

۷-۱: معماری پروتکل:

ATM به شیوه ای مشابه با سوئیچ بسته ای X.25 و FR، عمل می کند. همانند سوئیچ بسته ای و FR، ATM داده ها را با قطعات بزرگ مجزا، منتقل می نماید. همچنین همانند سوئیچ بسته ای و FR، ATM نیز اجازه ایجاد چندین اتصال منطقی را جهت مالتی پلکس داده ها بر روی یک واسط فیزیکی را مجاز می شمارد. در ATM، جریان اطلاعات در هر اتصال منطقی در بسته های با طول ثابت بنام سلول، سازماندهی می گردد. ATM یک پروتکل ساده و موثر با حداقل قابلیت های کنترل خطا و جریان، می باشد. این امر باعث کاهش سربار پردازش سلولهای ATM شده و سربار تعداد بیت های مورد نیاز در هر سلول را نیز کاهش می دهد و بنابراین ATM با نرخهای داده بالا عمل می نماید. بعلاوه استفاده از سلول های با طول ثابت، پردازش مورد نیاز در هر گره ATM را ساده تر نموده است، که این خود جهت پشتیبانی از نرخ داده بالا در ATM، بکار می رود.



تصویر ۷-۱: معماری پروتکل ATM

استاندارد ATM که بوسیله ITU-T ارائه شده است، برپایه ساختار معماری نشان داده شده در تصویر ۷-۱، می باشد که یک معماری پایه را برای یک رابط بین کاربر و شبکه تشریح می نماید. لایه فیزیکی شامل مشخصاتی از یک محیط انتقال و یک طرح رمزنگاری سیگنال، می باشد. دامنه نرخ داده در لایه فیزیکی بین 25.6 Mbps تا 622.08 Mbps می باشد. نرخ های داده دیگر، بالاتر یا پایین تر، نیز ممکن می باشند.

دو لایه از معماری پروتکل، به توابع ATM مربوط می گردند. یک لایه عمومی ATM جهت تمام سرویسها وجود دارد که تواناییهای انتقال بسته را فراهم می آورد و یک لایه تطبیق ATM که وابسته به سرویس می باشد. لایه ATM، انتقال داده در سلولهای با طول ثابت و استفاده از اتصالات منطقی را توصیف می نماید. استفاده از ATM، نیاز به یک لایه تطبیق برای پشتیبانی از پروتکل های انتقال داده ای که برپایه ATM نیستند را بوجود می آورد. AAL

¹ - Asynchronous Transfer Mode

² - Cell Relay

³ - ATM Adaption Layer

اطلاعات لایه های بالاتر را جهت انتقال بر روی یک شبکه ATM را به سلولهای ATM، نگاشت می کند و در پایان نیز اطلاعات سلولهای ATM را برای تحویل به لایه بالاتر، جمع آوری می نماید.

مدل مرجع پروتکل، شامل سه طرح متفاوت می باشد:

- طرح کاربر: زمینه انتقال اطلاعات کاربر را با کنترلهای مرتبط همانند کنترل خطا و جریان، فراهم می آورد.
- طرح کنترل: کنترل تماس و سایر توابع کنترل اتصال را اعمال می نماید.
- طرح مدیریت: شامل مدیریت طرح، که توابع مدیریتی مرتبط را به یک سیستم بطور کامل اعمال می کند و هماهنگی را بین همه طرح ها و مدیریت لایه ایجاد می نماید، شامل توابع مدیریتی مرتبط با منابع و پارامترهای مقیم در موجودیتهای پروتکلها می شود.

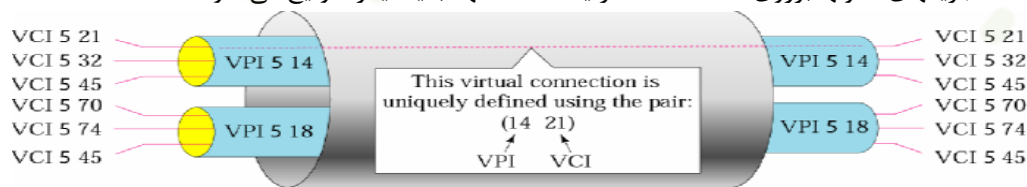
OSI layer	ATM layer	ATM sublayer	Functionality
3/4	AAL	CS	Providing the standard interface (convergence)
		SAR	Segmentation and reassembly
2/3	ATM		Flow control Cell header generation/extraction Virtual circuit/path management Cell multiplexing/demultiplexing
2	Physical	TC	Cell rate decoupling Header checksum generation and verification Cell generation Packing/unpacking cells from the enclosing envelope Frame generation
1		PMD	Bit timing Physical network access

جدول ۷-۱: تطبیق لایه های ATM مدل هفت لایه OSI

۷-۲: اتصالات منطقی ATM:

اتصالات منطقی ATM به عنوان اتصالات کانال مجازی (VCC)^۱ نیز شناخته می شود. یک VCC، یک طرح قابل مقایسه با مدار مجازی در X.25 می باشد و واحد پایه سوئیچ در یک شبکه ATM می باشد. یک VCC، بین دو کاربر نهایی از طریق شبکه و یک نرخ متغییر جریان دو طرفه از سلولهای با طول ثابت که در طول شبکه مبادله می شوند، برپا می شود. VCC همچنین برای تبادلات کاربر-شبکه (سیگنالهای کنترلی) و تبادلات شبکه-شبکه (مدیریت و مسیرهدهی شبکه) نیز بکار می رود.

برای ATM، یک زیر لایه دوم پردازشی نیز تعریف شده است که مفاهیم مسیر مجازی را مطرح می نماید (تصویر ۷-۲). یک اتصال مسیر مجازی (VPC)^۲، یک مجموعه از VCCها می باشد که نقاط انتهایی مشابه دارند. بنابراین همه جریانهای سلولها بر روی همه VCCها در یک VPC تنها، با یکدیگر سوئیچ می شوند.



تصویر ۷-۲: روابط اتصال ATM

مفهوم مسیر مجازی جهت پاسخ به روند شبکه با سرعت بالا، توسعه داده شده که در آن، هزینه کنترل شبکه، رشد کمتری را در برابر رشد هزینه سراسری شبکه، فراهم می آورد. تکنیک مسیر مجازی با گره بندی اتصالات مشترک مسیر عمومی در شبکه، بصورت یک واحد یکه، به خودداری از هزینه کنترل کمک می کند. اعمال

¹ Virtual Channel Connection -
² Virtual Path Connection -

مدیریت شبکه می توانند تنها بر روی تعداد کمی از گروه های اتصالات، بجای تعداد زیادی از اتصالات منفرد، اعمال شوند.

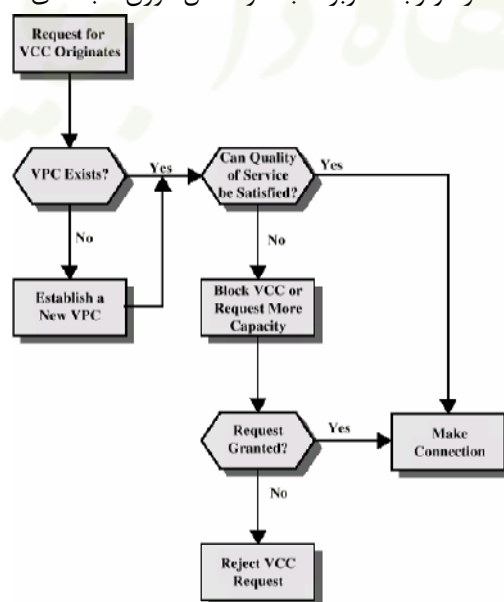
چند مزیت استفاده از مسیرهای مجازی در زیر لیست شده اند:

- توسعه کارایی و قابلیت اطمینان شبکه: شبکه با تعداد کمتری موجودیت سروکار دارد.
- کاهش پردازش و زمان برپاسازی اتصال کوتاه: بیشتر کار زمانی انجام می شود که مسیر مجازی برپا می گردد. با معکوس کردن ظرفیت یک اتصال مجازی در پیش بینی سایر تماسهای بعدی، اتصالات کانال مجازی جدید می توانند با اجرای توابع کنترلی ساده در نقاط انتهایی اتصال مسیر مجازی، برپا شوند و پردازش تماس در عبور از گره ها، مورد نیاز نیست. بنابراین افزودن کانالهای مجازی جدید شامل حداقل پردازش می گردد.
- توسعه سرویسهای شبکه: مسیرمجازی در درون شبکه بکار می رود، اما برای کاربر نهایی نیز قابل مشاهده است. بنابراین کاربر ممکن است گروه های کاربری بسته یا شبکه های بسته از مجموعه ای از کانالهای مجازی را تعریف نماید.

تصویر ۳-۷ یک مسیر کلی پردازش برپاسازی تماس، با استفاده از کانالها و مسیرهای مجازی را نشان می دهد. پردازش برپاسازی یک اتصال مسیر مجازی از طرف پردازش برپاسازی یک اتصال کانال مجازی منحصر بفرد، مجزا شده است:

- مکانیزمهای کنترل مسیر مجازی شامل محاسبه مسیرها، تخصیص ظرفیت و ذخیره اطلاعات وضعیت اتصال می باشد.
- جهت برپاسازی یک کانال مجازی، ابتدا باید یک اتصال مسیرمجازی به گره مقصد مورد نظر با ظرفیت موجود به حد کافی، جهت پشتیبانی از کانال مجازی، با کیفیت سرویس مقتضی، وجود داشته باشد. یک کانال مجازی بوسیله ذخیره اطلاعات وضعیت مورد نیاز(نگاشت کانال مجازی/سرویس مجازی)، برپا می شود.

واژه شناسی مسیرمجازی و کانالهای مجازی در جدول ۲-۷، بطور خلاصه آمده است. از آنجائیکه اکثر پروتکل های لایه شبکه مورد بحث، تنها به رابط کاربر-شبکه مرتبط می باشد، مفاهیم مسیر مجازی و کانال مجازی معرفی شده در توصیه نامه ITU-T، به هر دو رابط کاربر-شبکه و اعمال دورن شبکه ای، اشاره دارد.



تصویر ۳-۷: برپاسازی تماس با استفاده مسیرهای مجازی

کاربرد اتصال کانال مجازی

نقاط انتهایی یک VCC ممکن است کاربران نهایی، موجودیتهای شبکه و یا یک کاربر نهایی و یک موجودیت شبکه باشد. در همه موارد، جامعیت توالی سلول، در یک VCC، نگهداری می شود، که در آن، سلول ها با همان ترتیبی تحویل داده می شوند که ارسال شده اند. اجازه بدهید سه کاربرد یک VCC را با مثال نشان دهیم:

- بین کاربران نهایی: می تواند جهت انتقال داده انتها به انتها، کاربران، بکار رود و همچنین می تواند جهت انتقال سیگنالهای کنترلی بین کاربران نهایی نیز بکار رود، که بعداً توضیح داده خواهد شد. یک VPC، بین کاربران نهایی فعال است و مجموعه ای از VCCها را که از ظرفیت VPC تجاوز نمی کنند، را فراهم می کند.
- بین یک کاربر نهایی و یک موجودیت شبکه: جهت سیگنالهای کنترلی کاربر به شبکه، بکار می رود. یک VPC کاربر به شبکه می تواند جهت تبادل توافق ترافیک از یک کاربر به یک شبکه یا سرور شبکه، مورد استفاده قرار بگیرد.
- بین دو موجودیت شبکه: برای توابع مدیریت ترافیک شبکه و مسیریابی، بکار می رود. یک VPC شبکه به شبکه می تواند جهت تعریف یک مسیر عمومی برای تبادل اطلاعات مدیریت شبکه، بکار رود.

یک عبارت عام مورد استفاده جهت توصیف انتقال یک جهت سلول های ATM که با یک مقدار شناسه یکتا عمومی، پیوند خورده است.	کانال مجازی (VC)
یک ابزار جهت انتقال یک جهت سلولهای ATM بین یک نقطه که یک مقدار VCI به آن اختصاص یافته و نقطه ای که مقدار به آن تفسیر یا ختم می گردد.	اتصال کانال مجازی
یک برچسب عددی یکتا که یک اتصال VC مشخص برای یک VPC را مشخص می نماید.	شناسه کانال مجازی (VCI)
یک اتصال از پیوندهای VC که بین دو نقطه که کاربران سرویس ATM در آن به لایه ATM دسترسی دارند، گسترده شده است. VCC ها برای اهداف انتقال اطلاعات کاربر-کاربر، کاربر-شبکه و یا شبکه شبکه، فراهم می گردد. جامعیت توالی سلول برای سلولهای متعلق به VCC یکسان، پیش رزرو شده است.	اتصال کانال مجازی (VCC)
یک عبارت عام مورد استفاده جهت توصیف انتقال یک جهت سلولهای ATM متعلق به کانالهای مجازی که با یک مقدار شناسه یکتا عمومی، پیوند خورده است.	مسیر مجازی
یک گروه از پیوندهای VC، مشخص شده بوسیله یک مقدار عمومی VPI، بین یک نقطه که یک مقدار VCI به آن اختصاص یافته و نقطه ای که مقدار به آن تفسیر یا ختم می گردد.	اتصال مسیر مجازی
تعیین کننده یک پیوند VP منحصر بفرد	شناسه مسیر مجازی (VPI)
یک اتصال از پیوندهای VP گسترده شده بین دو نقطه که مقادیر VCI به آنها تخصیص یافته و نقطه ای که مقدار به آن تفسیر یا ختم می گردد (همانند گسترش طول یک رمز پیوندهای VC که در یک VPI یکسان مشترک است). VPCها برای اهداف انتقال اطلاعات کاربر-کاربر، کاربر-شبکه و یا شبکه شبکه، فراهم می گردد.	اتصال مسیر مجازی (VPC)

جدول ۷-۲: واژه شناسی کانال مجازی / مسیر مجازی

خواص مسیر مجازی / کانال مجازی:

- توصیه نامه ITU-T I.150، خصوصیات زیر را برای اتصالات کانال مجازی ذکر می کند:
- کیفیت سرویس: یک کاربر یک VCC، بوسیله کیفیت سرویس تعیین شده بوسیله پارامترهایی همانند نرخ گم شدن سلول ها منتقل شده و بازه تغییرات تاخیر سلول، فراهم شده است.

- اتصالات کانال مجازی سوئیچ شده و دارای مدت محدود^۱: یک VCC سوئیچ شده، یک اتصال بدون تقاضا می باشد که نیازمند سیگنالهای کنترلی تماس برای برپاسازی و خاتمه دادن، می باشد. یک VCC دارای مدت محدود آنسیت که از دوره طولانی می باشد و بوسیله پیکربندی یا فعالیت مدیریت شبکه برپا می شود.
- جامعیت توالی سلول: توالی سلولهای ارسالی در یک VCC، نگه داشته می شود.
- محاوره پارامتر ترافیک و استفاده از نظارت^۲: پارامترهای ترافیکی می توانند بین یک کاربر و شبکه برای هر VCC، مورد بحث قرار گیرند. سلولهای ورودی به VCC بوسیله شبکه مورد نظارت قرار می گیرند، تا اطمینان حاصل شود که پارامترها نقض نشده باشند.

انواع پارامترهای ترافیکی که می توانند مورد بحث قرار گیرند شامل نرخ متوسط، نرخ حداکثر، انفجاری بودن و دوره اوج، می باشد. شبکه ممکن است به تعداد زیادی از استراتژیها جهت برخورد با تراکم و مدیریت VCC های موجود و درخواست شده، نیاز داشته باشد. در سطح بدترین حالت، شبکه ممکن است هر درخواست VCC جدید را جهت جلوگیری از تراکم، ندیده بگیرد. بعلاوه سلولها در صورت تخطی از پارامترهای مبادله شده و یا وقوع تراکم، ممکن است دور ریخته شوند.

I.150 خصوصیات VPC را نیز لیست نموده است. ۴ خاصیت اولیه لیست شده، با موارد ذکر شده برای VCC ها، یکسان هستند کیفیت سرویس، VPC سوئیچ شده و دارای محدودیت زمانی، جامعیت توالی سلول و محاوره پارامترهای ترافیک و استفاده از نظارت، خصوصیات هستند که برای یک VPC نیز آمده اند. چند دلیل برای این تکرار وجود دارد: اول، ایجاد انعطاف پذیری در چگونگی اینکه سرویس شبکه اقدام به مدیریت درخواستهایی که بر پایه آن می باشد، می کند. دوم، شبکه باید با نیازمندیهای سراسری برای یک VPC مرتبط باشد و در یک VPC، ممکن است جهت برپاسازی کانالهای مجازی با خصوصیات داده شده، گفتگو کند. و مورد آخر آنکه، زمانیکه یک VPC برقرار شد، برای کاربران نهایی، این قابلیت وجود دارد که جهت ایجاد VCC های جدید، گفتگو کنند. خصوصیات VPC، یک سیاست بر مبنای انتخابهای ممکن کاربران نهایی را تحمیل می نماید. جدا از این موارد، خاصیت پنجمی نیز برای VPC، ذکر شده است:

- محدودیت شناسه کانال مجازی در یک VPC: یک یا چند شناسه کانال مجازی، ممکن است برای کاربر VPC، فراهم نباشد، اما ممکن است برای استفاده از شبکه رزرو شده باشد. نمونه ای از این حالت را می توان در نمونه ای از این حالت را می توان در VCC های مورد استفاده در مدیریت شبکه، مشاهده نمود.

سیگنال دهی کنترل^۳:

- در ATM، مکانیزمی جهت برپاسازی و انتشار VPC ها و VCC ها مورد نیاز می باشد. تبادل اطلاعات در این پردازش با عنوان سیگنال دهی کنترل مطرح شده است و در اتصالاتی جدا از آنها یک مدیریت شده ند، رخ می دهد. برای VCC ها، I.150 ۴ روش برای ایجاد یک امکان برپاسازی/انتشار، ارائه داده است. یک یا ترکیبی از این روشها می تواند در هر شبکه مشخص بکار رود:
- ۱- VCC های دارای مدت محدود، ممکن است جهت تبادلات کاربر به کاربر، بکار رود. در این حالت به سیگنال دهی کنترلی، نیازی نمی باشد.

1 - Semipermanent

2 - Monitoring

3 - Control Signaling

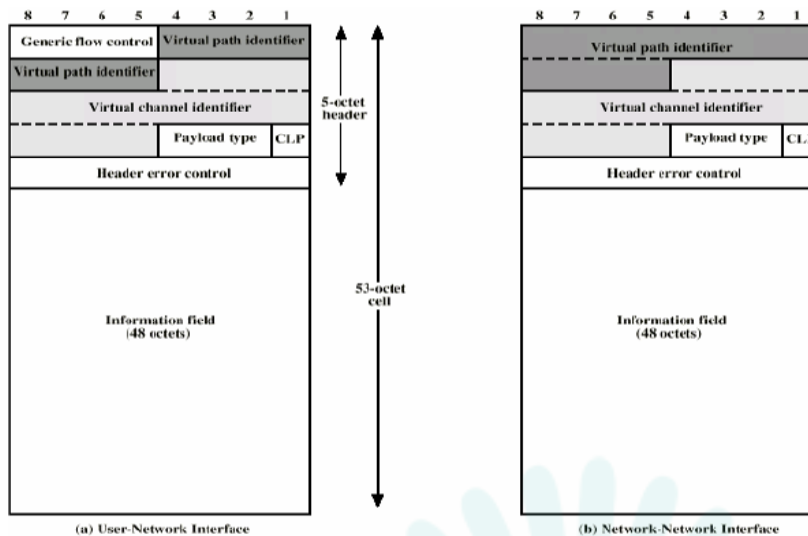
- ۲- هیچ پیش برپاسازی کانال تماس سیگنال دهی کنترل، وجود ندارد و یکی باید ایجاد شود. برای این منظور یک تبادل سیگنال دهی کنترل باید بین کاربر و شبکه در برخی کانالها، باید رخ دهد. بنابراین دلیل نیاز ما به یک کانال ثابت، شاید با نرخ پایین، می توان از آن جهت برپاسازی VCC های که می تواند جهت کنترل تماس بکار رود، استفاده کرد. چنین کانالهایی یک کانال Metasignaling نامیده می شود، که جهت برپاسازی کانالهای سیگنال دهی مورد استفاده قرار می گیرد.
- ۳- کانال Metasignaling، می تواند جهت برپاسازی VCC ها بین کاربر و شبکه، برای سیگنال دهی کنترلی، بکار می رود. این کانال مجازی سیگنال دهی کاربر به شبکه، می تواند جهت برپاسازی VCC ها، جهت حمل داده های کاربر بکار رود.
- ۴- همچنین کانال Metasignaling، می تواند جهت برپاسازی کانال سیگنال دهی کاربر به کاربر نیز، بکار رود. اینچنین کانالی باید در یک VPC پیش برپاشده، برپا گردد. این موضوع می تواند جهت مجاز ساختن کاربران نهایی، بدون دخالت شبکه، جهت برپاسازی و انتشار VCC های کاربر به کاربر جهت حمل داده های کاربر، بکار رود.

برای VPC ها، سه روش^۱ در I.150، تعریف شده است:

- ۱- یک VPC می تواند بر مبنای یک مدت محدود، بوسیله توافق قبلی، برقرار گردد. در این حالت سیگنال دهی کنترلی وجود ندارد.
- ۲- برپاسازی/انتشار VPC، می تواند بصورت کنترل شده توسط مشتری باشد. در این حالت مشتری از یک سیگنال دهی VCC، برای درخواست VPC، استفاده می نماید.
- ۳- برپاسازی/انتشار VPC، ممکن است بصورت کنترل شده توسط شبکه باشد. در این حالت، یک VPC را برای راحتی خودش برپا می کند. مسیر ممکن است شبکه به شبکه، کاربر به شبکه و یا کاربر به کاربر، باشد.

۳-۷: سلولهای ATM

ATM از سلولهایی با طول ثابت استفاده می کند که ۵ بایت آن سرآیند و ۴۸ بایت بخش داده آن می باشد. چندین مزیت در استفاده از سلولهای کوچک و با طول ثابت، وجود دارد. اول آنکه استفاده از سلول های کوچک می تواند تاخیر صف گذاری را برای سلول های با اولویت بالا، کاهش دهد؛ زیرا چنین سلولی اگر با فاصله زمانی کوتاهی پس از یک سلول با اولویت پایین تر، از راه برسد، می تواند دستیابی به یک منبع، همانند انتقال دهنده را بدست آورد. دوم آنکه واضح است سلولهای با طول ثابت، با کارایی بالاتری می توانند سوئیچ شوند، که این برای نرخ داده بالای ATM، بسیار مهم است. با سلولهای با طول ثابت، پیاده سازی مکانیزم سوئیچ در سخت افزارها، ساده تر می گردد.



تصویر ۷-۴: فرمت سلول ATM

فرمت سرآیند:

تصویر ۷-۴، سمت چپ (a)، فرمت سرآیند سلول در یک رابط کاربر-شبکه را نشان می دهد. تصویر سمت راست (b) فرمت سرآیند سلول در یک رابط شبکه-شبکه را نشان می دهد.

فیلد کنترل جریان عمومی (GFC¹)، در سرآیند سلول درون شبکه ای، دیده نمی شود و تنها در رابط کاربر-شبکه، وجود دارد. بنابراین، این فیلد تنها می تواند برای کنترل جریان ترافیک، برای کیفیت سرویسهای متفاوت، بکار رود. در هر صورت، مکانیزم GFC برای کم کردن دوره های کوتاه بارگذاری اضافی در شبکه، مورد استفاده قرار می گیرد.

I.150، به عنوان یک نیاز مکانیزم GFC، عنوان می کند که همه پایانه ها باید قادر باشند تا به ظرفیتهای مطمئن خودشان، دسترسی داشته باشند. این شامل همه پایانه های نرخ بیتی ثابت (CBR²) و پایانه های نرخ بیتی متغییر (VBR³)، می گردد که یک عنصر ظرفیت تضمین شده، دارند (CBR و VBR در بخش ۷-۵، توضیح داده شده اند). مکانیزم کنونی GFC در ادامه توضیح داده شده است.

کد PT	تفسیر
000	سلول داده کاربر بدون تراکم نوع SDU=0
001	سلول داده کاربر بدون تراکم نوع SDU=1
010	سلول داده کاربر با تراکم نوع SDU=0
011	سلول داده کاربر با تراکم نوع SDU=1
100	سلول OAM دار سگمنت
101	سلول OAM دار انتها به انتها
110	سلول مدیریت منابع
111	رزرو شده جهت توابعی آتی

OAM: Operation, Administration, Maintenance SDU: Service Data Unit

جدول ۷-۳: تفسیر کدهای فیلد نوع Payload

¹ Generic Flow Control
² Constant Bit Rate
³ Variable Bit Rate

شناسه مسیر مجازی (VPI¹)، شامل یک فیلد مسیره‌دهی برای شبکه می باشد. این فیلد در رابط کاربر-شبکه، ۸ بیتی و در رابط شبکه-شبکه، ۱۲ بیتی می باشد. حالت دوم اجازه پشتیبانی از شماره توسعه یافته VPC های درون شبکه ای، که جهت پشتیبانی از مشترکین و مدیریت شبکه مورد نیاز می باشد، را می دهد. شناسه کانال مجازی (VCI²)، برای مسیره‌دهی از/به یک کاربر نهایی، مورد استفاده قرار می گیرد.

فیلد نوع Payload (PT)، نوع اطلاعات فیلد اطلاعات را مشخص می نماید. جدول ۷-۳، تفسیر بیت‌های PT را نشان می دهد. مقدار صفر در اولین بیت، نشانگر اطلاعات کاربر می باشد (اطلاعات لایه بالایی بعدی). در این حالت بیت‌های بعدی نشان دهنده وقوع تراکم می باشد و بیت سوم که بنام بیت نوع واحد داده سرویس (SDU³)، معروف است، یک فیلد تک بیتی است که می تواند جهت تشخیص دو نوع SDU در یک اتصال ATM، بکار رود. عبارت SDU، به Payload ۴۸ بیتی سلول اشاره دارد. یک مقدار یک در بیت اول فیلد Payload، نشان می دهد که این سلول حامل اطلاعات مدیریت یا ابقاء شبکه، می باشد. این شاخص، امکان افزودن سلولهای مدیریت شبکه به VCC های کاربر را بدون تاثیر بر داده های کاربر، فراهم می آورد. بنابراین فیلد PT می تواند اطلاعات کنترلی درونی را فراهم آورد.

بیت اولویت فقدان سلول (CLP⁴)، می تواند به عنوان راهنمایی برای شبکه در حین تراکم، مورد استفاده قرار بگیرد. مقدار صفر نشانگر آنست که سلول اولویت بالایی دارد و نباید دور ریخته شود، مگر آنکه چاره دیگری وجود نداشته باشد. مقدار یک نشانگر آنست که این بسته یک انتخاب مناسب، جهت دور ریختن در شبکه، می باشد. کاربرد ممکن است از این فیلد استفاده نماید تا سلولهای اضافی (فرا تر از نرخ توافق شده) را به شبکه وارد کند، با CLP یک، تا در صورت عدم وجود تراکم در شبکه، به مقصد تحویل داده شوند. شبکه ممکن است این بیت را برای هر سلول داده یک بنماید، که این مغایر با پارامترهای ترافیکی توافق شده با کاربر، می باشد. در این حالت سوئیچی که تنظیمات را انجام می دهد متوجه می شود که سلولها از پارامترهای ترافیکی توافقی تخطی کرده اند، اما سوئیچ قادر به مدیریت سلول ها می باشد. اگر در نقطه جلوتری در شبکه، تراکم رخ بدهد، این سلولها در برابر سلولهایی که از محدودیتهای ترافیکی توافقی تخطی ننموده اند، جهت دور ریخته شدن، انتخاب و علامت گذاری می شوند. فیلد کنترل خطای سرآیند، برای کنترل خطا و همزمانی، استفاده می شود که در ادامه بررسی می گردد.

کنترل جریان عمومی:

I.150، استفاده از فیلد GFC را برای کنترل جریان در رابط کاربر-شبکه (UNI⁵)، ارائه داده است تا زمینه کاهش بارگذاریهای بیش از حد کوتاه مدت را، فراهم آورد. مکانیزمهای کنترل جریان واقعی در I.361، تعریف شده است. کنترل جریان GFC، بخشی از یک توانایی انتقال سلول کنترل شده (CCT⁶)، در یک ATM WAN می باشد. مخصوصاً، CCT نامزد تهیه سرویس خوب برای ترافیک های انفجاری با حجم بالا با طول پیام متغیر، می باشد.

1 - Virtual Path Identifier
2 - Virtual Channel Identifier
3 - Service Data Unit
4 - Cell Loss Priority
5 - User-Network Interface
6 - Controlled Cell Transfer

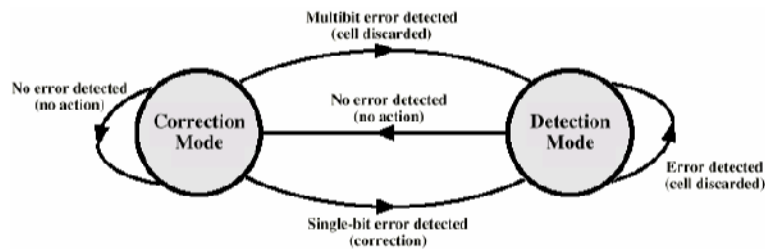
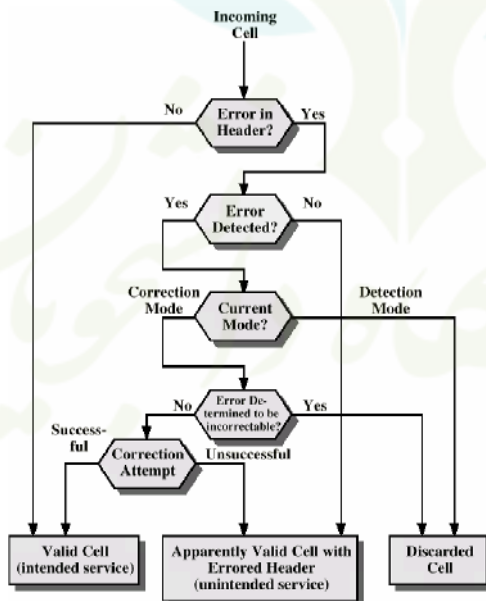


Figure 11.5 HEC Operation at Receiver

تصویر ۷-۵: عملکرد HEC در دریافت کننده

کنترل خطای سرآیند:

هر سلول ATM شامل ۸ بیت کنترل خطای سرآیند (HEC¹) می باشد که بر پایه ۳۲ بیت باقیمانده سرآیند، محاسبه می گردد. چند جمله ای مورد استفاده جهت تولید کد X^8+X^2+X+1 می باشد. در اکثر پروتکل‌های موجود که شامل فیلد کنترل خطا هستند، همانند HDLC، داده‌هایی که بعنوان ورودی محاسبه در خطا بکار می روند، بسیار بزرگتر از اندازه کد خطای نتیجه می باشد. این امر تشخیص خطای کد را ممکن می سازد. در ATM، ورودی محاسبه تنها ۳۲ بیت، در مقایسه با ۸ بیت برای کد، است. در حقیقت ورودیهای کوچکتر، نه تنها برای تشخیص خطا بکار می روند، بلکه حتی در برخی از موارد، برای تصحیح نیز بکار می روند؛ این موضوع بدلیل وجود افزونگی کافی در کد، جهت بازیابی الگوهای خطای خاص، می باشد.



تصویر ۷-۶: تاثیر خطا بر سرآیند سلول

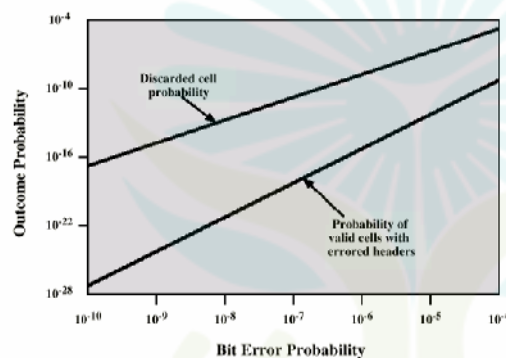
تصویر ۷-۵، عملکرد الگوریتم HEC را در دریافت کننده، نشان می دهد. در ابتدا، الگوریتم تصحیح خطای دریافت کننده در حالت پیش فرض برای تصحیح یک بیت خطا، می باشد. با ورود هر سلول، محاسبه مقدار HEC، انجام می گیرد. مادامیکه خطایی تشخیص داده نشود، دریافت کننده، در حالت تصحیح خطا باقی می ماند. زمانیکه یک خطا تشخیص داده شد، دریافت کننده، اگر یک بیت خطا وجود داشته باشد، آن را تصحیح می کند و اگر چند

¹ Header Error Control

بیت خطا وجود داشته باشد، آن را تشخیص می دهد. در این حالت دریافت کننده به حالت تشخیص می رود. در این حالت تلاشی در جهت تصحیح خطا انجام می گیرد. دلیل این تغییر آنست که یک اختلال انفجاری و یا رویداد دیگر، ممکن است باعث مجموعه متوالی از خطاها می باشد، حالتی که HEC، جهت تصحیح کد ناکافی می باشد. دریافت کننده مادامیکه سلولهای خطادار دریافت می گردد، در حالت تشخیص باقی می ماند. زمانیکه یک سرآیند، آزموده شده و خطایی در آن یافت نشد، دریافت کننده، دوباره به حالت تصحیح برمی گردد. فلوجارت تصویر ۶-۷، پی آمد خطاها را در سرآیند سلول، نمایش می دهد.

تابع حمایت در برابر خطا، بازیابی از خطاهای تک بیتی سرآیند و احتمال پایین تحویل بسته های با سرآیند معیوب، تحت شرایط خطاهای انفجاری را فراهم می آورد. خصوصیت خطا سیستم های انتقال فیبری، ترکیبی از خطاهای تک بیتی و انفجاری بزرگ، می باشد و برای برخی سیستم های انتقال، توانایی تصحیح خطا، بدلیل وقتگیر بودن آن، ممکن است حذف شود.

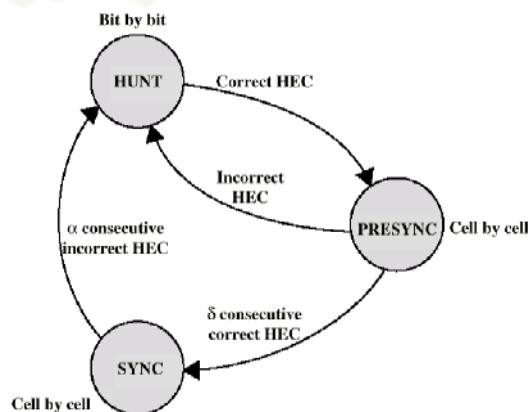
تصویر ۷-۷، برپایه ITU-T I.432، می باشد و نشان می دهد که چگونه خطاهایی بیتی اتفاقی بر احتمال وقوع سلولهای دور ریخته شده و سلولهای معتبر با سرآیند معیوب، در زمان استفاده از HEC، تاثیر می گذارد.



تصویر ۷-۷: احتمال خطای بیتی

۴-۷: انتقال سلولهای ATM

I.432، بیان می کند که سلولهای ATM و یکی از چند نرخ داده 51.84، 155.52 Mbps، 622.08 Mbps، 25.6 Mbps و یا Mbps، ممکن است منتقل شوند. ما نیازمند تعیین ساختار انتقال مورد استفاده جهت حمل Payloadها، می باشیم. دو روش در I.432 معرفی شده است: یک لایه فیزیکی سلول پایه و یک لایه فیزیکی SDH پایه.



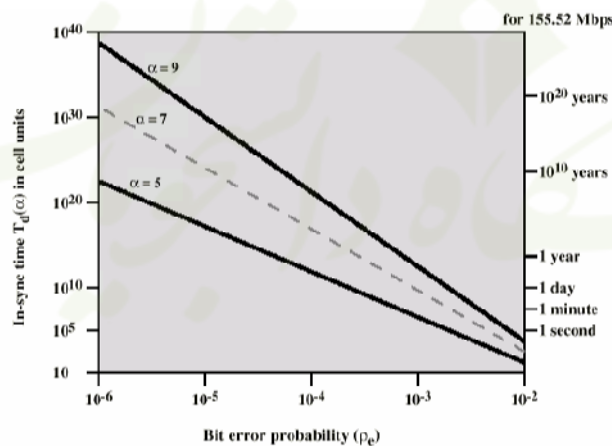
تصویر ۷-۸: نمودار توصیف حالات سلول

لایه فیزیکی مبتنی بر سلول:

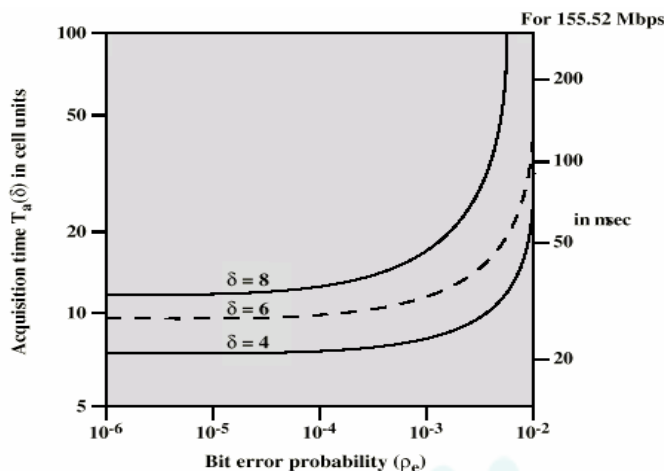
برای لایه فیزیکی بر پایه سلول هیچ چهارچوب گذاری، تحمیل نمی شود. ساختار رابط شامل جریان سلولهای ۵۳ بیتی است. بدلیل عدم وجود چهارچوب خارجی تحمیلی در روش مبتنی بر سلول، برخی از فرمهای همزمانی لازم می باشد. همزمانی بر مبنای فیلد کنترل خطای سرآیند(HEC)، در سرآیند سلول، بدست می آید. روال این جریان به شکل زیر می باشد:

- ۱- در موقعیت HUNT، یک الگوریتم توصیف^۱، بصورت بیت به بیت، جهت تعیین کد HEC و مقایسه بین HEC دریافتی و HEC محاسبه شده، جهت تطبیق آنها، انجام می گیرد. زمانی که یک تطبیق رخ دهد، فرض می شود که یک سرآیند پیدا شده و رویه به حالت PRESYNC، می رود.
- ۲- در حالت PRESYNC، یک ساختار سلول فرض می گردد. الگوریتم توصیف سلول، بصورت سلول به سلول، تا زمان δ ، بطور متوالی قانون رمزگذاری را تایید می نماید.
- ۳- در حالت SYNC، HEC جهت تشخیص و تصحیح خطا بکار می رود و سلول توصیف شده در صورت تشخیص α مرتبط خطای متوالی توسط HEC، از دست رفته تلقی می شود.

مقادیر δ و α ، پارمترهای طراحی می باشند. مقادیر بزرگتر δ ، باعث زمانهای تاخیر طولانیتر برپاسازی همزمان می باشند، اما قدرت بیشتری را در برابر توصیف اشتباه، پیدا می کند. مقادیر بزرگتر α ، تاخیر بیشتری را در تشخیص مرتب سازیهای اشتباه، باعث می گردد، اما قدرت بیشتری را در برابر مرتب سازیهای اشتباه غلط، ارائه می دهد. تصاویر ۹-۷ و ۱۰-۷ بر پایه J.432، تاثیر خطاهای بیتی اتفاقی بر روی کارایی سلول توصیف را برای مقادیر مختلف δ و α ، نشان می دهد. تصویر اول نشان دهنده میانگین زمانی است که دریافت کننده همزمانی را در مواجهه با خطا، حفظ می نماید(با α ، بعنوان یک پارامتر). تصویر دوم نشاندهنده میانگین زمانی، برای بدست آوردن همزمانی، بعنوان تابعی از نرخ خطا، می باشد(با δ ، بعنوان یک پارامتر).



تصویر ۹-۷: تاثیر خطاهای بیتی اتفاقی بر روی توصیف کارایی سلول



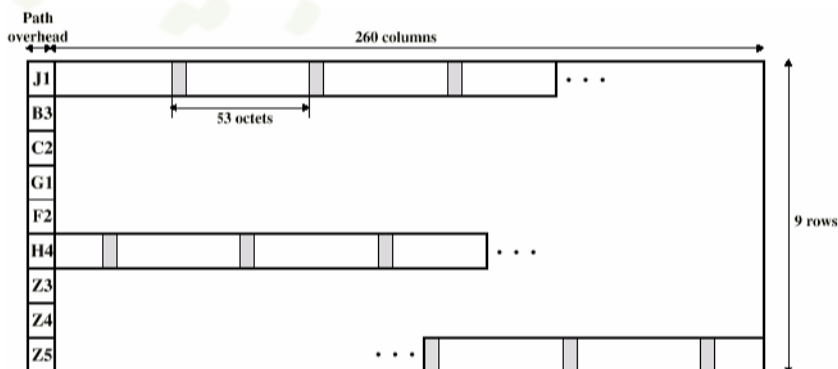
تصویر ۷-۱۰: زمان استفاده در برابر احتمال خطای بی‌تی

مزیت استفاده از طرح انتقال مبتنی بر سلول، سادگی رابطی می باشد که بواسطه آن هر دو تابع حالت ارسال^۱ و انتقال^۲، برپایه یک طرح عمومی قرار گرفته اند.

لایه فیزیکی مبتنی بر SDH:

لایه فیزیکی مبتنی بر SDH، یک ساختار را بر جریان سلول ATM، تحمیل می نماید. در این بخش ما به I.432، برای سرعت 155.52 Mbps نگاه می کنیم. ساختارهای مشابهی برای سایر نرخ داده ها، مورد استفاده قرار می گیرند. برای لایه فیزیکی مبتنی بر SDH، چهارچوب گذاری، استفاده از چهارچوب STM1 (STS-3) را تحمیل می نماید. تصویر ۷-۱۱، بخش داده برای بخشی از یک چهارچوب STM1 را نشان می دهد. Payload ممکن است در ابتدای چهارچوب آفست گذاری شود، که بوسیله اشاره گری در بخش سربار چهارچوب، نمایش داده می شود. همانطور که مشاهده می شود، Payload شامل یک بخش سربار ۹ بیتی و باقیمانده که شامل سلولهای ATM است، می باشد. بدلیل اندازه ظرفیت Payload (۲۳۴۰ بایت)، که یک ضرب صحیح از طول سلول (۵۳ بایت) نیست، یک سلول ممکن است از مرزهای یک Payload، گذر کند.

بایت H4 در سربار مسیر، در سمت فرستنده، تنظیم می گردد تا وقوع مرز سلول بعدی را مشخص نماید. مقدار فیلد H4، نشانگر تعداد بایتهای تا ابتدای مرز اولین سلول پس از بایت H4، می باشد. مقدار مجاز بین صفر تا ۵۲ می باشد.



تصویر ۷-۱۱: Payload STM1 برای انتقال سلول ATM مبتنی بر SDH

¹ Transmission -

² Transfer -

مزایای روش مبتنی بر SDH، بشرح زیر می باشد:

- می تواند جهت Payload های مبتنی بر ATM و یا (STM)¹، بکار می رود و این امکان را فراهم می آورد تا ظرفیت بالای انتقال مبتنی بر فیبر ساختاردار، برای یک سوئیچ مداری متغییر را گسترش داده و کاربردها را تخصیص داده و سپس به سهولت به سمت پشتیبانی از ATM برورد.
- برخی اتصالات خاص می توانند با استفاده از یک کانال SDH، سوئیچ مداری باشند. برای مثال، یک اتصال حامل ترافیک ویدئویی نرخ بیتی ثابت می تواند به درون Payload انحصاری خود در پوشش سیگنال STM1، نگاشت گردد، که می تواند سوئیچ مداری باشد. این روش ممکن است از سوئیچ ATM، موثرتر باشد.
- با استفاده از تکنیکهای مالتی پلکس همزمان SDH، چندین جریان ATM می توانند جهت ایجاد رابطهای با نرخ بیت بالاتر از حد پشتیبانی شده در لایه ATM در یک محل مشخص، با یکدیگر ترکیب گردند. برای مثال، ۴ جریان ATM مجزا، هر کدام با یک نرخ بیت 155 Mbps (STM1)، می توانند با هم ترکیب شوند تا یک واسط 622 Mbps (STM4) را بسازند. این کار به لحاظ هزینه موثرتر از جریان ATM 622 Mbps می باشد.

۵-۷: طبقات سرویس ATM

یک شبکه ATM طراحی شده است تا بتواند انواع متفاوتی از ترافیکهای مشابه را شامل جریانات زمان واقعی همانند صوت، تصویر و جریانات انفجاری TCP، را منتقل نماید. اگرچه هر کدام از چنین جریانات ترافیکی، بصورت جریان سلولهای ۵۳ بیتی از طریق یک کانال مجازی ارسال و مدیریت می گردند. روشی که هر جریان داده می تواند با آن در شبکه مدیریت گردد، به خواص جریان ترافیک و نیازمندیهای کاربرد، بستگی دارد. برای مثال، ترافیک تصویری زمان واقعی باید با حداقل بازه تغییرات تاخیر، تحویل گردد.

در این بخش، طبقه بندیهای سرویس ATM را که بوسیله یک سیستم نهایی برای تعیین نوع سرویس مورد نیاز، بکار می رود را خلاصه نموده ایم. طبقات سرویس زیر بوسیله انجمن ATM تعریف شده اند:

- سرویسهای زمان واقعی
 - نرخ بیت ثابت (CBR)
 - نرخ بیت متغیر زمان واقعی (rt-VBR)
- سرویسهای غیر زمان واقعی²
 - نرخ بیت متغیر غیر زمان واقعی (nrt-VBR)
 - نرخ بیت موجود (ABR)³
 - نرخ بیت نامعین (UBR)⁴

سرویسهای زمان واقعی:

مهمترین تفاوت بین کاربردها، اندازه تاخیر و تغییرات تاخیری⁵ که کاربرد می تواند آن را تحمل نماید، مربوط می شود. کاربردهای زمان واقعی، نوعاً شامل یک جریان اطلاعات به یک کاربر است که به معنی باز تولید آن

¹ - Synchronous Transfer Module
² - Non Real Time
³ - Available Bit Rate
⁴ - Unspecified Bit Rate
⁵ - Jitter

جریان در منبع می باشد. برای مثال، یک کاربر انتظار دارد یک جریان صوت و تصویر اطلاعات، بصورت پیوسته و نرم، ارائه گردد. یک نقص در پیوستگی و یا فقدان بیش از اندازه، نتیجه اش از دست رفتن کیفیت سرویس می باشد. کاربردهایی که شامل تعامل در افراد هستند، محدودیتهای سختی در تاخیر دارند. مخصوصاً هر نوع تاخیر بیش از ۱۰۰ میلی ثانیه، می تواند قابل توجه و رنجش آور باشد. براین اساس درخواستها برای سوئیچ و تحویل داده های زمان واقعی در شبکه ATM، بالا می باشد.

نرخ بیت ثابت:

سرویسهای CBR، شاید ساده ترین سرویس جهت تعریف، می باشد. این سرویس بوسیله کاربردهایی که نیازمند یک نرخ داده ثابت هستند و باید بصورت پیوسته در طول زمان حیاتشان، اتصال موجود باشد و یک حد بالای محکم در تاخیر انتقال داشته باشند، مورد استفاده قرار می گیرد. CBR، بطور عمومی، جهت اطلاعات فشرده نشده صوت و تصویر، بکار می رود. مثالهایی از CBR عبارتند از:

- ویدئوکنفرانس
- صوت تعاملی (مثل تلفن)
- توزیع صوت/تصویر (مثل تلویزیون، آموزش از راه دور)
- بازیابی صوت/تصویر (مثل تصویر مورد درخواست، کتابخانه صوتی)

نرخ بیت متغیر زمان واقعی:

طبقه rt-VBR، برای کاربردهای حساس به زمان می باشد که نیازمند محدودیت تاخیر و تغییرات تاخیر سخت، می باشد. مهمترین تفاوت بین کاربردهای rt-VBR و CBR، آنست که کاربردهای rt-VBR انتقال با نرخ متغیر در طول زمان را دربر می گیرد. یک منبع rt-VBR می تواند تا حدی انفجاری نیز باشد. برای مثال، طرح استاندارد جهت فشرده سازی تصویر، باعث ایجاد فریهای تصویری با اندازه متفاوت می باشد. بدلیل نیاز تصویر زمان واقعی به یک نرخ انتقال فریم یکسان، نرخ داده واقعی متغیر می باشد.

سرویس rt-VBR، به شبکه انعطاف پذیری بیشتری را نسبت به CBR می دهد. شبکه قادر به مالتی پلکس ثابت تعدادی از اتصالات بر روی ظرفیت تخصیص داده شده است و هنوز هم سرویسهای مورد نیاز برای هر سرویس را فراهم می آورد.

سرویسهای غیر زمان واقعی:

سرویسهای غیر زمان واقعی برای کاربردهایی که خصوصیات ترافیک انفجاری داشته و محدودیتهای محکم بر روری تاخیر و تغییرات تاخیر، ندارد، نامزد می باشد. بر این اساس، شبکه انعطاف پذیری بیشتری در مدیریت چنین جریانهای ترافیکی داشته و می تواند استفاده بیشتری از مالتی پلکس ثابت، برای افزایش کارایی شبکه را فراهم آورد.

نرخ بیت متغیر غیر زمان واقعی:

برای برخی کاربردهای غیر زمان واقعی، ممکن است ترافیک مورد انتظار بگونه ای توصیف گردد که شبکه بتواند کیفیت سرویس را در مناطق فقدان و تاخیر، بهبود بخشد. چنین کاربردهایی می تواند از سرویسهای nrt-VBR استفاده نمایند. با این سرویس، سیستم نهایی یک نرخ سلول حداکثر، یک نرخ سلول قابل تحمل یا میانگین و یک اندازه از نحوه انفجاری یا انبوه بودن سلولها را مشخص نماید. با این اطلاعات، شبکه می تواند منابع را جهت تاخیر و فقدان سلول پایین و حداقل، تخصیص دهد.

سرویس nrt-VBR می تواند برای انتقال داده که نیازمند زمان پاسخ بحرانی است، مورد استفاده قرار گیرد. مثالهایی از این سرویس، رزرواسیون هواپیما، تراکنشهای بانکی و نظارت کردن بر پردازشها، می باشد.

نرخ بیت نامعین:

در هر زمان، بخش معینی از ظرفیت یک شبکه ATM، جهت حمل انواع ترافیک CBR و VBR، صرف می گردد. ظرفیت اضافی برای یکی یا هر دو منظور زیر موجود می باشد: (۱) همه منابع به ترافیکهای CBR و VBR، تخصیص نمی یابند و (۲) طبیعت انفجاری VBR به این معنیست که گاهی اوقات، ظرفیتی کمتر از ظرفیت تخصیصی، مورد استفاده قرار می گیرد. همه این ظرفیتهای بدون استفاده می تواند جهت سرویسهای VBR، موجود باشند. این سرویسها برای کاربردهایی که می توانند تغییرات تاخیر و برخی فقدان بسته ها را تحمل کنند، ترافیکهای مبتنی بر TCP، مناسب می باشند. با VBR، سلولها بصورت اولین ورود-اولین خروج^۱، با استفاده از ظرفیت بدون استفاده سایر سرویسها، ارسال می گردند و هر دوی تاخیر و فقدان متغیر، ممکن است وجود داشته باشند. هیچ الزام اولیه ای برای منبع VBR ایجاد نمی گردد و هیچ بازخوردی نیز در باب تراکم ایجاد نمی گردد. به این سرویس، سرویس "بهترین تلاش"^۲ گفته می شود. مثالهایی از کاربردهای VBR در زیر آمده است:

- انتقال متن/داده/تصویر، پیغام دهی، توزیع، بازیابی
- پایانه راه دور (مثل ارتباط برقرار کردن راه دور^۳)

نرخ داده موجود:

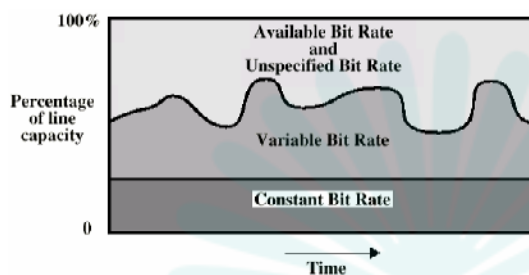
کاربردهای انفجاری که از یک پروتکل انتها به انتهای مطمئن مانند TCP، استفاده می نمایند، می توانند تراکم در شبکه را بوسیله افزایش تاخیر رفت و برگشت و دور ریختن بسته ها، تشخیص دهند. اگرچه TCP مکانیزمی جهت به اشتراک گذاشتن منصفانه منابع شبکه بین تعداد زیادی اتصالات TCP را ندارد. بعلاوه TCP نمی تواند تراکم را بصورت موثر، با استفاده از اطلاعات صریح گره های تحت تراکم شبکه، کم نماید. برای بهبود سرویس فراهم شده و برای منابع انفجاری که از UBR بشکل دیگر استفاده می کنند، سرویس ABR، تعریف گشته است. کاربردهایی که از ABR استفاده می نمایند، یک نرخ سلول حداکثر (PCR)^۴ را مشخص می کنند که از آن استفاده خواهند کرد و یک نرخ سلول حداقل (MCR)^۵ که به آن نیاز دارند. شبکه، منابع را بگونه ای تخصیص می دهد تا همه کاربردهای ABR، حداقل ظرفیت MCR خود را دریافت نمایند. هر ظرفیت استفاده نشده، بصورت منصفانه و کنترل شده بین همه منابع ABR، به اشتراک گذاشته می شود. مکانیزم ABR، از بازخورد صریح به مبداء، استفاده می نماید تا اطمینان یابد که ظرفیت، منصفانه تخصیص یافته است. هیچ ظرفیت بدون استفاده ای توسط مبداءهای ABR، بای ترافیک UBR باقی نمی ماند.

مثالهایی از کاربرد استفاده کننده از ABR، تماس بین LANها می باشد. در این حالت سیستمهای نهایی متصل به شبکه ATM، مسیریابها می باشند. تصویر ۷-۱۲، چگونگی تخصیص منابع شبکه در طول یک دوره زمانی حالت دائمی (بدون حذف یا افزودن کانالهای مجازی) را تشریح می کند.

۶-۷: لایه تطبیق ATM

- 1 - FIFO
- 2 - Best Effort
- 3 - Telecommuting
- 4 - Peak Cell Rate
- 5 - Minimum Cell Rate

استفاده از ATM نیاز به یک لایه تطبیق جهت پشتیبانی از پروتکل‌های انتقال اطلاعات که برپایه ATM نیستند، را ایجاد می‌نماید. دو نمونه از این پروتکلها PCM¹ صوت و پروتکل اینترنت (IP)، می‌باشد. PCM صوت، یک کاربرد است که جریانی از بیتها را از یک سیگنال صوت، تولید می‌کند. جهت استفاده از این کاربرد بر روی ATM، لازم است تا بیتهای PCM، در سلولها، جهت انتقال، قرار بگیرند و در مقصد بازخوانی گردند. در یک محیط ترکیبی که در آن شبکه های مبتنی بر IP به شبکه های ATM متصل هستند، یک راه ساده که یک جریان نرم و ثابت از بیتها به دریافت کننده، فراهم گردد، نگاشت بسته های IP به سلولهای ATM است. این امر عمدتاً به معنی قطعه قطعه کردن یک بسته IP و قراردادن آنها در درون سلولها جهت انتقال و بازسازی بسته از سلولها، در گیرنده می‌باشد. با مجاز شدن IP بر روی ATM، هر ساختار موجود IP می‌تواند بر روی شبکه ATM بکار رود.



تصویر ۷-۱۲: نرخ بیت سرویسهای ATM

سرویسهای AAL:

ITU-T I.362، مثالهای عمومی زیر را از سرویسهای تهیه شده بوسیله AAL، را لیست نموده است:

- مدیریت خطاهای انتقال
- قطعه قطعه کردن و بازسازی، جهت ایجاد توانایی انتقال بسته های بزرگ داده در فیلد اطلاعات سلولهای ATM
- مدیریت شرایط فقدان و الحاق اشتباه سلول
- کنترل جریان و زمان

جهت کم کردن تعداد پروتکل‌های مختلف AAL که باید جهت رسیدن به نیازهای متغیر، مشخص شوند، ITU-T، ۴ کلاس سرویس را که دامنه وسیعی از نیازمندیها را پوشش می‌دهد، تعریف نموده است. کلاس بندی برپایه آن بوده است که یک ارتباط زمانی باید بین مبدا و مقصد حفظ گردد، چه اینکه کاربر نیازمند یک نرخ بیت ثابت باشد و چه اینکه انتقال، اتصال گرا باشد یا بدون اتصال باشد. طبقه بندی سیستم، اکنون دیگر در اسناد ITU-T دیده نمی‌شود، اما مفهوم آن جهت توسعه پروتکل های AAL، مفید می‌باشد. بطور ذاتی، لایه AAL مکانیزمهایی جهت نگاشت کاربردهای متفاوت بسیاری به لایه ATM را فراهم نموده است و همچنین، پروتکل‌هایی را بر بالای تواناییهای مدیریت ترافیک لایه ATM، فراهم نموده است. بنابراین طراحی پروتکل‌های AAL باید مرتبط با طبقات سرویس گفته شده در بخشهای قبلی، باشد.

¹ - Pulse Code Modulation

Network Architecture	Service Model	Guarantees ?				Congestion feedback
		Bandwidth	Loss	Order	Timing	
Internet	best effort	none	no	no	no	no (inferred via loss)
ATM	CBR	constant rate	yes	yes	yes	no congestion
ATM	VBR	guaranteed rate	yes	yes	yes	no congestion
ATM	ABR	guaranteed minimum	no	yes	no	yes
ATM	UBR	none	no	yes	no	no

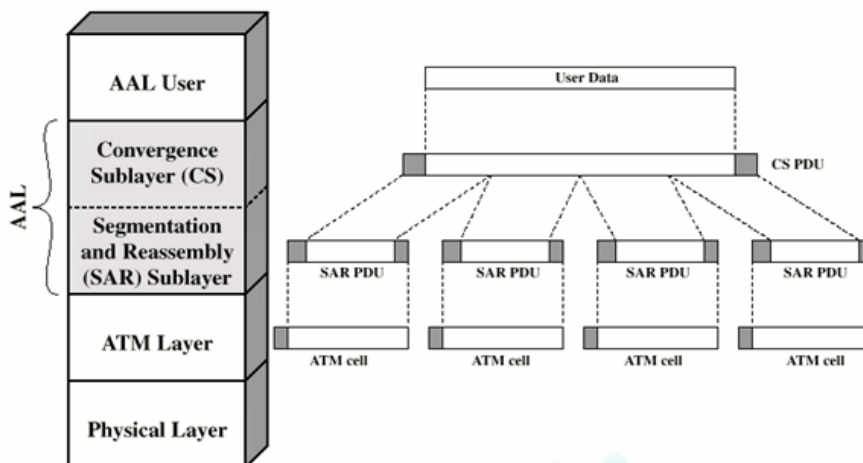
جدول ۷-۴: مقایسه سرویسهای ATM با اینترنت

UBR	ABR	nrt-VBR	rt-VBR	CBR	
				تقلید مدار، ISDN، صوت بر روی ATM	AAL 1
			صوت و تصویر VBR		AAL 2
		سرویس داده عمومی			AAL 3/4
IP بر روی ATM	تقلید LAN	Frame Relay, ATM, LAN	صوت بر اساس نیاز، تقلید LAN	تقلید LAN	AAL 5

جدول ۷-۵: پروتکلها و سرویسهای AAL

جدول ۷-۵، ۴ پروتکل AAL را با طبقات سرویس معرفی شده توسط انجمن ATM، نمایش می دهد. موجودیتهای جدول، نشانگر انواع کاربردهایی است که AAL و ATM می توانند با یکدیگر، آنها را پشتیبانی نمایند. آنها به شرح زیر می باشند:

- تقلید مدار: به پشتیبانی از ساختارهای انتقال TDM همزمان، همانند T1، بر روی یک شبکه ATM، اشاره می کند.
- صوت و تصویر VBR: اینها کاربردهای زمان واقعی هستند که بصورت فشرده منتقل می شوند. یکی از تاثیرات فشرده سازی، آنست که یک نرخ بیت متغیر می تواند کاربرد را حمایت نماید که نیازمند یک تحویل جریان بیتی پیوسته به مقصد می باشد.
- سرویسهای داده عمومی: این شامل سرویسهای پیام دهی و تراکنش می باشد که نیازمند پشتیبانی زمان واقعی نیستند.
- IP بر روی ATM: انتقال بسته ها IP توسط سلولهای ATM.
- محصورسازی چند پروتکل بر روی ATM (MPOA): پشتیبانی گستره متغیری از پروتکلهای جدا از IP (همانند IPX, Apple Talk, DECNET)، بر روی ATM.
- تقلید LAN (LANE): پشتیبانی از ترافیک LAN به LAN از طریق شبکه های ATM، با شبیه سازی توانایی LAN Broadcast (انتقال از یک ایستگاه به تعداد زیادی ایستگاه). LANE جهت مجاز ساختن یک انتقال ساده از محیط یک LAN به محیط یک ATM، می باشد.



تصویر ۷-۱۳: پروتکل‌های AAL و PDUها

پروتکل‌های AAL:

لایه AAL به دو زیر لایه تقسیم می‌گردد: زیرلایه همگرایی (CS^۱) و زیر لایه قطعه قطعه کردن و بازسازی (SAR^۲). زیر لایه همگرایی، توابع مورد نیاز برای پشتیبانی از کاربردهای خاص استفاده کننده از AAL را فراهم می‌آورد. هر کاربر AAL در یک نقطه دسترسی سرویس (SAP^۳) به AAL منتقل می‌گردد که به سادگی آدرس کاربرد می‌باشد. بنابراین این زیر لایه وابسته به کاربرد می‌باشد.

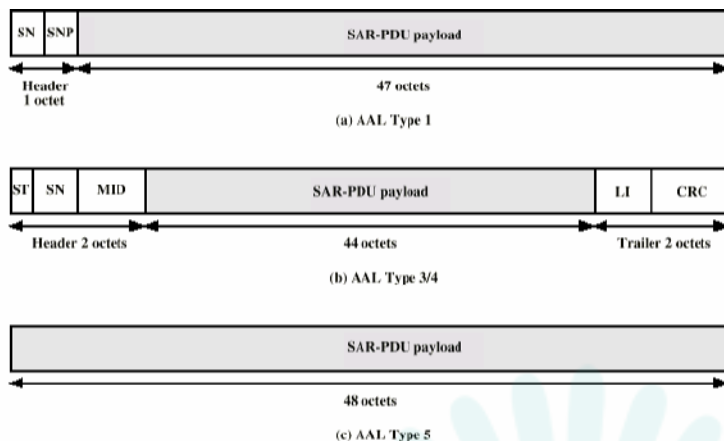
زیر لایه قطعه قطعه کردن و بازسازی، مسئول بسته بندی اطلاعات دریافتی از DS به درون سلولها جهت انتقال و خارج سازی اطلاعات از بسته ها در سمت دیگر، می‌باشد. همانطور که دیدیم، در لایه ATM، هر سلول شامل ۵ بایت سرآیند و یک فیلد اطلاعات ۴۸ بایتی، می‌باشد. بنابراین SAR باید هر سرآیند و دنباله SAR و اطلاعات CS را درون بلاکهای ۴۸ بایتی، قرار دهد.

تصویر ۷-۱۳ معماری پروتکل عمومی برای ATM و AAL را نشان می‌دهد. یک بلاک داده لایه بالاتر در یک واحد داده پروتکل (PDU^۴) یکتا، محصور شده است که شامل داده لایه های بالاتر و احتمالاً یک سرآیند و دنباله حاوی اطلاعات پروتکل در سطح CS، می‌باشد. سپس این PDU ی CS به لایه پایین SAR منتقل می‌گردد و به تعدادی بلاک تقسیم می‌شود. هر کدام از این بلاکها در یک SAR ۴۸ بایتی منفرد، محصور می‌شود. که ممکن است شامل سرآیند و دنباله ای علاوه بر بلاک داده به پایین منتقل شده از CS، باشد سرانجام هر PDU ی SAR، نقش Payload یک سلول منفرد ATM را می‌یابد.

بطور پایه، ITU-T چهار نوع پروتکل را تعریف نموده است، از نوع ۱ تا نوع ۴. در واقع هر پروتکل، حاوی ۲ پروتکل می‌باشد: یکی در زیر لایه CS و دیگری در زیرلایه SAR. اخیراً انواع ۳ و ۴ بصورت یک نوع ۴/۳ ادغام شده اند و یک نوع جدید، نوع ۵، تعریف شده است. در هر حالت بلاکی از داده ها از لایه بالاتر در یک واحد داده (PDU) پروتکل در زیرلایه CS، محصور شده است. در حقیقت این زیر لایه که به عنوان بخش عمومی زیر لایه همگرایی (CPCS^۵)، مورد ارجاع قرار می‌گیرد، احتمال اینکه توابع اضافی یا خاص بر روی سطح CS، اعمال گردند، را باز گذاشته است. سپس PDU ی CPCS منتقل می‌شود که در آنجا به اندازه بلاکهای Payload، شکسته می‌شود. هر بلاک Payload، می‌تواند در یک SAR ۴۸ بایتی منفرد، قرار گیرد که طول کلی ۴۸ بایتی دارد. هر PDU ی SAR ۴۸ بایتی، می‌تواند در یک سلول ATM منفرد، قرار بگیرد.

1 - Convergence Sublayer
2 - Segmentation And Reassembly
3 - Service Access Point
4 - Protocol Data Unit
5 - Common Part Convergence Sublayer

تصویر ۷-۱۴، فرمت واحدهای داده پروتکل (PDU) را در سطح SAR، بجز نوع ۲ که هنوز تعریف نشده است، را نشان می دهد.



SN = sequence number (4 bits)
SNP = sequence number protection (4 bits)
ST = segment type (2 bits)
MID = multiplexing identification (10 bits)
LI = length indication (6 bits)
CRC = cyclic redundancy check (10 bits)

تصویر ۷-۱۴: پروتکل تقسیم و بازسازی (SAR) واحد داده پروتکل (PDU)

نوع ۱ AAL:

برای بررسی عملکرد نوع ۱، یک منبع نرخ ثابت را مورد بررسی قرار می دهیم. در این حالت، تنها وظیفه پروتکل SAR، قرار دادن بیتها به درون سلولها، جهت انتقال و استخراج آنها در مقصد، می باشد. هر بلاک، بوسیله یک شماره توالی (SN^۱)، همراهی می گردد تا PDUهای معیوب، قابل ردیابی باشند. فیلد SN ۴ بیتی شامل یک بیت شناسه زیر لایه همگرایی (CSI^۲) و سه بیت شمارش توالی (SC^۳)، می باشد. در انتقال، زیر لایه CS، جهت زیر لایه SAR، یک مقدار CSI، جهت قرار گرفتن در فیلد SN را فراهم می آورد. در گیرنده، زیر لایه SAR، این مقدار را به سمت بالا، جهت زیر لایه CS، ارسال می نماید. بیت CSI در مبادله اطلاعات به شیوه زیر مورد استفاده قرار می گیرد: سه بیت شمارش توالی یک ساختار چهارچوب، شامل ۸ سلول متوالی را شامل می گردد، شماره های صفر تا هفت. مقدار سلولهای ۱، ۳، ۵ و ۷، بعنوان یک مقدار زمانی ۴ بیتی، تعبیه می گردد. این مقدار جهت اندازه گیری تفاوت اندازه فرکانس بین ساعت مرجع شبکه و ساعت انتقال دهنده، بکار می رود. اگر بیت CSI در یک سلول با شماره می تواند جهت پشتیبانی دسته بندی اطلاعات، از یک لایه بالاتر، بکار می رود. اگر بیت CSI در یک سلول با شماره زوج (۲، ۴، ۶)، به یک تنظیم گردد. اولین بیت PDU Payload SAR، اشاره گری است که شروع دسته ساخت یافته بعدی در Payload این سلول و سلول بعدی را نشان می دهد. در این حالت، زوج سلولها (۰-۱، ۲-۳، ۴-۵، ۶-۷)، بعنوان دربردارنده یک اشاره گر یک بیتی و یک Payload ۹۳ بیتی عمل کرده و اشاره گر، محلی را بابت اول دسته بعدی قرار دارد را نشان می دهد. مقدار آفست ۹۳، جهت مشخص کردن پایان Payload ۹۳ بیتی، همزمان با خاتمه یک دسته ساخت یافته، مورد استفاده قرار می گیرد. مقدار آفست مجازی ۱۲۷، زمانیکه هیچ مرز ساختاری مشخص نشده باشد، بکار می رود.

فیلد ۳ بیتی SC، همانطور که دیدیم، یک ساختار چهارچوب ۸ سلولی را ایجاد می نماید. همچنین یک ابزار تشخیص سلولهای گم شده/ترتیب بهم ریخته را فراهم می آورد.

¹ Sequence Number -
² Convergence Sublayer Indication -
³ Sequence Count -

فیلد حمایت از شماره توالی (SNP)، یک کد خطا برای تشخیص خطا و احتمالاً تصحیح آن در فیلد شماره توالی، می باشد. این فیلد شامل یک بررسی افزونگی دوره ای (CRC)¹ ۳ بیتی محاسبه شده بر مبنای فیلد ۴ بیتی SN و یک بیت توازن می باشد. بیت توازن بگونه ای تنظیم می گردد تا توازن سرآیند ۸ بیتی SAR، زوج باشد. هیچ PDUی CSی برای نوع ۱ تعریف نشده است. تابع زیر لایه CS برای نوع ۱، بوسیله ساعت و همزمانی ابتدایی، عمل کرده و یک سرآیند CS جداگانه مورد نیاز نمی باشد.

نوع ۲ AAL:

سایر انواع پروتکل، ۲، ۳/۴ و ۵، با اطلاعات نرخ بیت متغیر، سروکار دارند. نوع ۲ جهت کاربردهای آنالوگ همانند تصویر و صوت که نیازمند اطلاعات زمانی، بدون نیاز به نرخ بیت ثابت هستند، نامزد می باشد. خصوصیات اولیه پروتکل ۲ (SAR و CS)، حذف شده اند و نسخه جاری I.363، سرویسها و توابع فراهم شده را لیست کرده است.

نوع ۳/۴ AAL:

خصوصیات پایه نوع ۳ و ۴ AAL، در فرمت PDU و عملکرد، بسیار شبیه به هم بودند. براین اساس، ITU-T تصمیم گرفت که این دو را در یک پروتکل منفرد، در زیر لایه های SAR و CS، ترکیب نماید، که به عنوان نوع ۳/۴ شناخته می شود.

انواع سرویس فراهم شده توسط نوع ۳/۴ AAL، می تواند در ۲ بعد توصیف گردد:

- ۱- سرویس ممکن است اتصال گرا یا بدون اتصال باشد. در فرم اول، هر دسته داده ارائه شده به لایه SAR (واحد داده سرویس SAR و یا SDU^۲ ی SAR)، بطور مستقل عمل می کند. در حالت بعدی، امکان تعریف اتصالات منطقی SAR چندگانه بر روی یک اتصال ATM منفرد، وجود دارد.
- ۲- سرویس ممکن است حالت پیام^۳ یا جریان^۴ داشته باشد. سرویس حالت پیام، داده دسته بندی شده را منتقل می نماید. بنابراین هر پروتکل OSI مرتبط و کاربردی، می خواهد در این طبقه جا بگیرد. مخصوصاً LAPD یا Frame Relay تمایل به قرار گرفتن در حالت پیام دارند. یک بلاک دسته منفرد از لایه بالای AAL، در یک یا چند سلول، منتقل می گردد. سرویس حالت جریان، از انتقال داده پیوسته با سرعت پایین با نیازمندیهای تاخیر کم، پشتیبانی می کند. ممکن است در کمترین حالت، تنها یک بیت در یک دسته با طول ثابت AAL، قرار گیرد. هر دسته در یک سلول منتقل می شود.

نوع ۳/۴ AAL، سرویس انتقال داده خود را با پذیرش دستهای داده از لایه بالایی بعدی و ارسال هر کدام به یک کاربر AAL مقصد، فراهم می آورد. از آنجائیکه لایه ATM، انتقال داده را به Payload های ۴۸ بیتی یک سلول، محدود می سازد، لایه AAL حداقل یک تابع قطعه قطعه کردن و بازسازی را باید فراهم آورد.

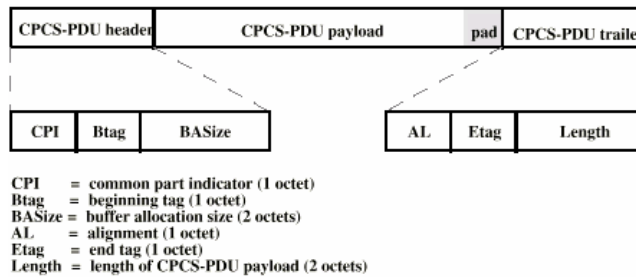
عملکرد نوع ۳/۴ AAL، بشرح زیر می باشد. یک دسته داده از زیر لایه بالاتر، همانند یک PDU، در درون یک PDU در زیر لایه CPCS، محصور می گردد. سپس PDUی CPCS به زیر لایه SAR منتقل می گردد که به دسته های Payload ۴۴ بیتی، تقسیم می گردد. هر دسته Payload می تواند در یک PDUی SAR قرار بگیرد که شامل یک سرآیند و یک دنباله برای طول کلی ۴۸ بایت می باشد. هر PDUی SAR ۴۸ بیتی در یک سلول ATM منفرد، قرار می گیرد.

¹ - Cyclic Redundancy Check

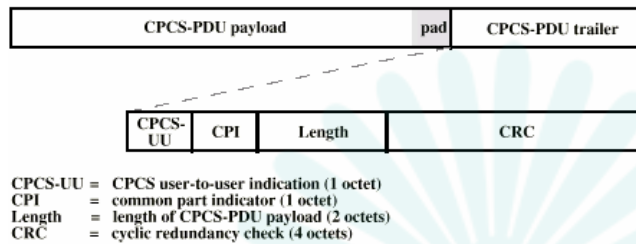
² - Service Data Unit

³ - Message Mode

⁴ - Streaming Mode



(a) AAL Type 3/4



(b) AAL Type 5

تصویر ۷-۱۵: CPCS ی PDU

- جهت درک عملکرد ۲ زیر لایه در نوع AAL ۳/۴، اجازه دهید به PDU های مرتبط، نگاهی بیاندازیم. PDU ی CPCS در تصویر ۷-۱۵، نشان داده شده است. سرآیند، شامل سه فیلد می باشد:
- نشان دهنده بخش عمومی (۱ بایت): تغییر فیلدهای باقیمانده در سرآیند PDU ی CPCS را مشخص می نماید. در حال حاضر تنها یک تعبیر، تعریف گشته است: یک مقدار صفر CPI نشاندهنده آنست که فیلد BAsize، یک نیاز تخصیص بافر در بایتها را معرفی می نماید و فیلد طول نیز طول PDU Payload ی CPCS را بر حسب بایت، مشخص می نماید.
 - برچسب شروع (۱ بایت): عددیست که مرتبط با یک PDU ی CPCS معین می باشد. مقدار مشابهی در فیلد Btag، در سرآیند و فیلد Etag در دنباله، مشاهده می گردد. ارسال کننده، این مقدار را برای هر PDU ی CPCS پیاپی تغییر می دهد که براساس آن گیرنده قادر به تشخیص سرآیند و دنباله هر PDU ی CPCS مرتبط با هم، گردد.
 - اندازه تخصیص بافر (۲ بایت): نشاندهنده حداکثر اندازه بافر مورد نیاز برای بازسازی SDU ی CPCS، در موجودیت همتای دریافت کننده می باشد. برای حالت پیام، این مقدار برابر با طول PDU Payload ی CPCS، می باشد. برای حالت جریان، این مقدار، بزرگتر یا مساوی طول PDU ی CPCS، می باشد.

- Payload لایه بالایی بعدی با بیت‌های غیر لازم کشیده می شود^۱ تا در یک حد ۳۲ بیتی قرار گیرد. دنباله PDU ی CPCS، شامل سه فیلد می گردد:
- تنظیم (۱ بایت): یک بایت پرکننده که تنها به منظور اینکه طول PDU ی CPCS، ۳۲ بیتی شود، مورد استفاده قرار می گیرد.

¹ Beginning Tag -

² Pad out -

- برچسب انتها (۱ بیت): با فیلد Btag در سرآیند بکار می رود.
- طول (۲ بیت): طول فیلد PDU Payload ی CPCS.

بنابراین هدف لایه CPCS، اعلام ورود یک دسته داده، بصورت قطعات، به دریافت کننده می باشد و باید فضای بافر، جهت بازسازی آن تخصیص یابد. این موضوع تابع CPCS دریافت کننده را جهت بررسی پذیرش درست تمام PDU ی CPCS، توانا می سازد.

- تصویر b ۷-۱۵، فرمت PDU ی SAR نوع ۳/۴ را نشان می دهد. اطلاعات از لایه بالایی بعدی، CS، بصورت دسته هایی که بعنوان واحد داده سرویس SAR مطرح هستند، دریافت می گردد. هر SDU در یک یا بیشتر از یک PDU ی SAR، منتقل می گردد. هر PDU ی SAR در یک سلول ATM منفرد منتقل می شود. فیلدهای سرآیند PDU ی SAR، جهت اهداف پردازش قطعات SDU در انتقال و بازسازی آنها در زمان پذیرش در مقصد، بکار می رود:
- نوع سگمنت: ۴ نوع PDU ی SAR وجود دارد. یک پیام متوالی منفرد (SSM)، یک SDU ی SAR کامل را شامل می گردد. اگر SDU ی SAR به دو یا چند PDU ی SAR تقسیم شود، اولین PDU ی SAR، آغاز پیام (BOM) و آخرین PDU ی SAR، پایان پیام (EOM) می باشد. و هر PDU ی SAR میانی، ادامه پیام (COM¹) می باشد.
- شماره توالی: در بازسازی یک PDU ی SAR، جهت اطمینان از دریافت تمام PDU های SAR و الحاق صحیح آنها، بکار می رود. یک مقدار شماره توالی، برای یک SDU ی SAR واحد، در BOM تنظیم شده و در هر COM و EOM، یکی به آن افزوده می شود.
- شناسایی مالتی پلکس (۱۰ بیت): این یک شناسه منفرد مرتبط با مجموعه ای از PDU های SAR می باشد که یک PDU ی SAR تنها را حمل می نمایند. این شماره نیز جهت اطمینان از بازسازی صحیح، مورد نیاز می باشد. در کاربردهای اتصال گرا، این فیلد اجازه مالتی پلکس چند اتصال SAR را در یک اتصال ATM، می دهد.

دنباله PDU ی SAR، شامل فیلدهای زیر می باشد:

- نشانگر طول: تعداد بایتهایی از SDU ی SAR که واحد تقسیم سازی PDU ی SAR را اشغال کرده اند، را نشان می دهد. این عدد مقداری بین ۴ تا ۴۴ (مضرب ۴) می باشد. این مقدار، همیشه برای PDU های SAR BOM و COM، ۴۴ است. این مقدار در یک SSM، اگر طول SDU ی SAR، کمتر از ۴۴ باشد، مقدار کمتری خواهد بود. همچنین این مقدار در EOM نیز اگر طول SDU ی SAR مضربی از ۴۴ نباشد، مقداری کمتر از ۴۴ خواهد بود. در این حالت بدلیل آنکه طول EOM نیز باید ۴۴ بیت گردد، ناگزیر هستیم باقیمانده PDU Payload ی SAR را با بیت های غیرلازم، پر کنیم.
- CRC: یک CRC ۱۰ بیتی بر روی تمام PDU ی SAR، می باشد.

یک خصیصه مشخص از ۳/۴ AAL آنست که می تواند جریانهای متفاوت داده را بر روی یک اتصال ATM مجازی یکسان (VPI/VCI)، مالتی پلکس کند. برای سرویسهای اتصال گرا، هر اتصال منطقی بین کاربران AAL متفاوت می تواند بر روی یک اتصال واحد ATM، مالتی پلکس گردد. برای سرویسهای بدون اتصال می تواند جهت تبادل یک شناسه یکتا مرتبط با هر کاربر بدون اتصال، بکار رود و در این حالت نیز ترافیک کاربران AAL، ممکن است مالتی پلکس گردد.

نوع ۵ AAL:

جدیدترین خصیصه افزوده شده به AAL، پروتکل نوع ۵ می باشد. این پروتکل جهت فراهم کردن یک امکان انتقال ساده و موثر برای پروتکل‌های لایه بالاتر اتصال گرا، معرفی شده است. اگر فرض شود که لایه بالاتر مراقب مدیریت اتصال می باشد و لایه ATM خطاهای کمی را باعث می گردد، بخش عمده ای از فیلدهای نوع ۳/۴ SAR و PDU ی CPCS، مورد نیاز نمی باشد. برای مثال، با سرویسهای اتصال گرا، به فیلد MID، نیازی نیست، VPI/VCI جهت مالتی پلکس سلول به سلول، موجود است و لایه بالاتر، مالتی پلکس پیام به پیام را پشتیبانی می کند. نوع ۵ برای اهداف زیر معرفی شده است:

- کاهش سربار پردازش پروتکل
- کاهش سربار انتقال
- اطمینان از تطبیق با پروتکل‌های انتقال موجود

تصویر c ۷-۱۴ و b ۷-۱۵، فرمت‌های PDU ی SAR و PDU ی CPCS برای نوع ۵ را نشان می دهند. در مقایسه با نوع ۳/۴، حجم سربار زیر وجود دارد:

نوع ۳/۴	نوع ۵
۸ بایت برای SDU ی AAL	۸ بایت برای SDU ی AAL
چهار بایت برای سلول ATM	صفر بایت برای سلول ATM

جهت درک عملکرد نوع ۵، اجازه بدهید با سطح CPCS، شروع نمائیم. PDU ی CPCS (تصویر b ۱۱-۱۵) دنباله ای با فیلدهای زیر دارد:

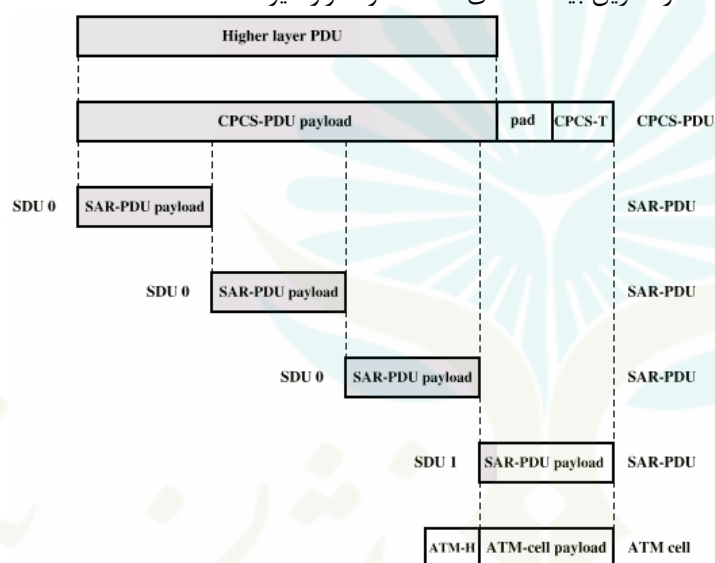
- نشانه کاربر به کاربر CPCS (۱ بایت): جهت انتقال اطلاعات شفاف کاربر به کاربر می رود.
- نشانه بخش عمومی (۱ بایت): جهت تفسیر فیلدهای باقیمانده در دنباله PDU ی CPCS، بکار می رود. در حال حاضر، تنها یک تفسیر وجود دارد.
- طول (۲ بایت): طول فیلد Payload PDU ی CPCS.
- CRC (۴ بایت): جهت تشخیص خطاهای بی‌بی در PDU ی CPCS بکار می رود.

توجه کنید که امکان ASize تقلید شده است. اگر احیاناً دریافت کننده نیاز به پیش تخصیص یک بافر برای انجام بازسازی، احساس کند، این اطلاعات باید به یک لایه بالاتر، انتقال یابد. در حقیقت بسیاری از پروتکل‌های لایه بالاتر جهت حداکثر اندازه PDU، تنظیم شده یا می شوند. این اطلاعات می تواند برای دریافت کننده جهت تخصیص بافر، بکار رود. CRC ۳۲ بیتی، تمام PDU ی CPCS را حفاظت می کند که در مقایسه با آن، در نوع ۳/۴ AAL، که یک CRC ۱۰ بیتی برای هر PDU ی SAR، فراهم می گردد، CRC نوع ۵ حمایت قویتری را در برابر خطاهای بی‌بی فراهم می آورد. بعلاوه CRC ۳۲ بیتی یک تشخیص قوی بهم ریختگی ترتیب سلول، شرایط خطایی که ممکن است تحت شرایط خرابی شبکه رخ دهد، را فراهم می آورد.

Payload لایه بالایی با بیت‌هایی بدون استفاده، پر می شود تا همه PDU های CPCS، مضربی از ۴۸ بایت گردد. PDU ی SAR شامل ۴۸ بایت Payload است که بخشی از PDU ی CPCS را حمل می نماید. نبود سربراهای پروتکل، چند معنی دارد:

- بدلیل عدم وجود شماره توالی، دریافت کننده باید فرض کند که تمام PDU های SAR با ترتیب درست جهت بازسازی، دریافت شده اند. فیلد CRC در PDU ی CPCS، نامزد است تا آن را تایید کند.

- نبود فیلد MID به معنی آنست که امکان تقسیم سلولهای PDU ی CPCS های مختلف وجود ندارد. بنابراین هر PDU ی SAR پی در پی، بخشی از PDU ی CPCS جاری را و یا اولین دسته PDU ی CPCS بعدی را حمل می نماید. جهت تشخیص بین این دو حالت، بین نوع SDU ی ATM در فیلد نوع Payload در سرآیند سلول ATM، مورد استفاده قرار می گیرد (تصویر ۷-۴). یک PDU ی CPCS شامل صفر یا بیشتر PDU ی SAR متوالی با بیت نوع SDU تنظیم شده به صفر، است که دنباله آن یک PDU ی SAR با بیت نوع SDU تنظیم شده به یک، می آید.
- نبود فیلد LI به معنی آنست که هیچ راهی برای موجودیت SAR، برای تشخیص بین بایتهای PDU ی CPCS و پرشده در آخرین PDU ی SAR، وجود ندارد. بنابراین هیچ راهی برای موجودیت SAR برای یافتن دنباله PDU ی CPCS در آخرین PDU ی SAR، وجود ندارد. برای اجتناب از این موقعیت، لازم است تا Payload PDU ی CPCS، با بایتهای غیر ضروری پر شود تا آخرین بیت دنباله CPCS در آخرین بیت PDU ی SAR آخر، قرار گیرد.



CPCS = common part convergence sublayer
 SAR = segmentation and reassembly
 PDU = protocol data unit
 CPCS-T = CPCS trailer
 ATM-H = ATM header
 SDU = Service Data Unit type bit

تصویر ۷-۱۶: نمونه ای از انتقال AAL5

تصویر ۷-۱۶، نمونه ای از انتقال AAL ۵ را نشان می دهد. PDU ی CPCS شامل بخش پرشده با بایتهای غیر ضروری و دنباله، به دسته های ۴۸ بیتی، تقسیم شده است. هر دسته در یک سلول ATM منفرد انتقال می یابد.

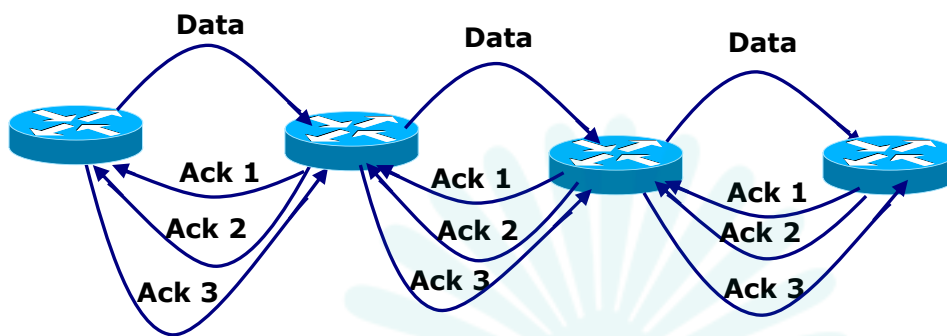
۷-۷: Frame Relay

Frame Relay همانند ATM، جهت فراهم آوردن انتقال موثرتر از طرح X.25، طراحی گردیده است. استانداردهای Frame Relay، قبل از ATM کامل شده است و تولیدات تجاری آن نیز زودتر وارد شده اند. بر این اساس، تعداد زیادی از محصولات مبتنی بر Frame Relay نصب شده اند. اکنون تمایلات به سمت ATM، جهت شبکه های با سرعت بالا، تغییر نموده است، اما بدلیل اینکه Frame Relay هنوز عمومیت دارد، در این قسمت به بررسی آن می پردازیم.

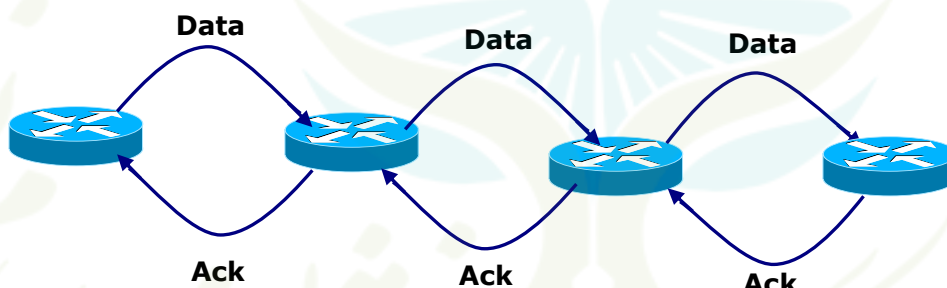
پس زمینه:

دید سنتی به سوئیچ بسته ای، کاربرد X.25 را باعث شد که نه تنها رابط کاربر- شبکه را معرفی می نمود، بلکه طراحی داخلی شبکه را نیز تحت تاثیر قرار می داد. چند خاصیت کلیدی طرح X.25 شرح زیر می باشد:

- بسته های کنترل تماس جهت برپاسازی و خاتمه مدارات مجازی، برروی کانال و مدار مجازی یکسان با بسته های داده، منتقل می شوند، در حقیقت سیگنال دهی در یک باند، مورد استفاده قرار گرفته است.
- مالتی پلکس مدارات مجازی در لایه ۳ اتفاق می افتد.
- هر دو لایه ۲ و ۳، مکانیزمهای کنترل جریان و خطا را شامل می شوند.



الف) انتقال داده و تایید آن در X.25



ب) انتقال داده و تایید آن در Frame Relay

تصویر ۷-۱۷: مقایسه مکانیزم انتقال داده و تایید آن در X.25 و Frame Relay

این طرح سربار قابل توجهی را باعث می شد. در هر پرش در شبکه، پروتکل کنترل پیوند داده، تبادل یک فریم داده و یک فریم تایید را شامل می گردد. بعلاوه در هر گره میانی، جداول وضعیت باید برای هر مدار مجازی، حفظ گردد تا جنبه های مدیریت تماس و کنترل جریان و خطای پروتکل X.25، مورد بررسی قرار بگیرد. همه این سربارها ممکن است در زمان وجود یک احتمال خطا در اتصالات شبکه، توجیه شوند. این طرح ممکن است چندان با امکانات تماس دیجیتال مدرن، مناسب نباشد. شبکه های امروزی از شیوه های انتقال دیجیتال قابل اعتماد برروی اتصالات با کیفیت و قابلیت اعتماد بالا که اکثر آن فیبر نوری است، استفاده می کنند. بعلاوه با استفاده از فیبر نوری و انتقال دیجیتال، نرخهای داده بالا، قابل دسترس هستند. در چنین محیطهایی، سربار X.25، نه تنها مورد نیاز نیست، بلکه بهره وری موثر از نرخ داده های بالای موجود را نیز کاهش می دهد.

Frame Relay جهت حذف بخش عمده سربار تحویل X.25 بر سیستمهای کاربران نهایی و شبکه های سوئیچ بسته ای، طراحی شده است. تفاوتهای عمده بین Frame Relay و سرویس سوئیچ بسته ای X.25 متداول، شرح زیر است:

- سیگنال دهی کنترل تماس برروی یک اتصال منطقی جدا از داده کاربر، منتقل می گردد. بنابراین گره های حیاتی نیازمند حفظ جداول وضعیت و یا پردازش پیامهای مرتبط با کنترل تماس بر روی یک اتصال واحد نیستند.

- مالتی پلکس و سوئیچ اتصالات منطقی در لایه ۲، بجای لایه ۳، اتفاق می افتد که نتیجه آن حذف پردازش یک لایه کامل است.
- کنترل جریان و کنترل خطا پرش به پرش، وجود ندارد. کنترل جریان و خطای انتها به انتها، اگر مورد استفاده قرار بگیرد، مسئولیت لایه های بالاتر می باشد.

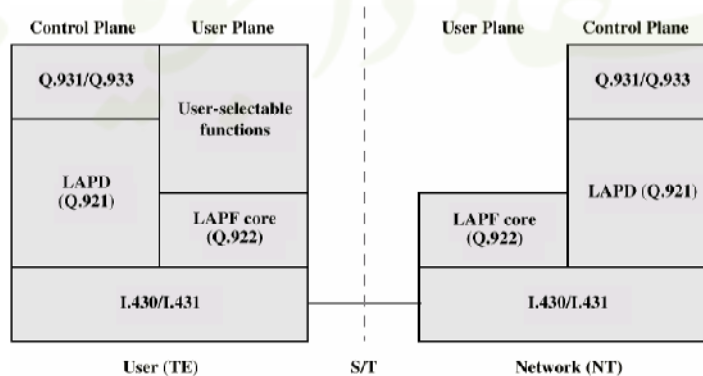
بنابراین با Frame Relay یک فریم داده تنهای کاربر از مبداء به مقصد ارسال می گردد و در مقصد، یک تایید در یک لایه بالاتر تولید شده و در یک فریم، بازگردانده می شود. تبادل پرش به پرش فریمهای داده و تایید، وجود ندارد.

اجازه بدهید نگاهی به مزایا و معایب این طرح بیانداریم. مهمترین عیب Frame Relay در مقایسه با X.25، عدم وجود توانایی کنترل جریان و خطای اتصال به اتصال می باشد (اگرچه Frame Relay کنترل جریان و خطای انتها به انتها را فراهم نمی کند، براحتی این امر در یک لایه بالاتر، فراهم می آید). در X.25، چند مدار مجازی بر روی یک اتصال فیزیکی حمل می گردد و LAPB در سطح اتصال، برای ایجاد انتقال مطمئن از یک منبع به شبکه سوئیچ بسته ای و از شبکه سوئیچ بسته ای به مقصد، موجود است. علاوه، در هر پرش در شبکه، پروتکل کنترل انتقال می تواند جهت اطمینان، بکار رود. با استفاده از Frame Relay، کنترل اتصال پرش به پرش از دست می رود. اگرچه با افزایش اطمینان انتقال و امکانات سوئیچ، این یک عیب عمده نیست.

مزیت Frame Relay آنست که ما پردازش اتصال ساده و موثر داریم. توابع مورد نیاز پروتکل در رابط کاربر-شبکه، بدلیل پردازش درون شبکه ای، کاهش می یابد. بعنوان یک نتیجه، تاخیر کمتر و گذردهی بالاتر را می توان انتظار داشت. مطالعات نشانگر بهبود توان عملیاتی، با استفاده از Frame Relay، در مقایسه با X.25، می باشد. توصیه نامه ITU-T I.233، عنوان می کند که Frame Relay می تواند جهت کسب سرعت 2 Mbps، بکار رود.

معماری پروتکل Frame Relay:

تصویر ۷-۱۸، معماری پروتکل Frame Relay را برای پشتیبانی از سرویس حامل حالت فریم را نشان می دهد. باید به ۲ طرح مجزا توجه شود. یک طرح کنترل (C) که در برپاسازی و خاتمه اتصالات منطقی، بکار می رود و طرح کاربر (U)، که مسئول انتقال داده کاربر بین مشترکین، می باشد. بنابراین پروتکلهای طرح C بین یک مشترک و یک شبکه، است و درحالیکه پروتکلهای طرح U، توابع انتها به انتها را فراهم می آورد.



تصویر ۷-۱۸: معماری پروتکل رابط کاربر-شبکه

طرح کنترل:

طرح کنترل برای سرویس حامل حالت فریم همانند سیگنال دهی کانال عمومی برای سرویسهای سوئیچ مداری، می باشد که در آن یک کانال منطقی مجزا برای کنترل اطلاعات کنترلی، بکار می رود. در لایه پیوند داده، LAPD (Q.921) جهت ایجاد سرویس کنترل پیوند داده مطمئن، با کنترل خطا و جریان بین کاربر (TE) و

شبکه (NT) بر روی کانال D، مورد استفاده قرار می گیرد. سرویس پیوند داده جهت تبادل پیامهای سیگنال دهی کنترل Q.933 بکار می رود.

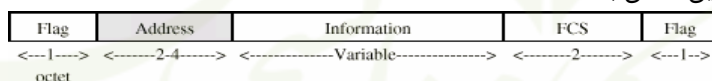
طرح کاربر:

برای انتقال واقعی اطلاعات بین کاربران نهایی به پروتکل طرح کاربر، LAPF (روال دسترسی به اتصال برای سرویسهای حامل حالت فریم) می باشد که در Q.922 تعریف شده است. Q.922 یک نسخه پیشرفته از LAPD (Q.921) می باشد. تنها توابع مرکزی و هسته LAPF برای Frame Relay مورد استفاده قرار می گیرند.

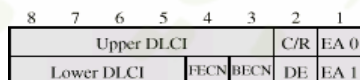
- تعیین کردن حدود: تنظیم موقعیت و شفافیت فریم.
- مالتی پلکس و عکس مالتی پلکس فریم با استفاده از فیلد آدرس.
- بازرسی فریم جهت اطمینان از اینکه شامل یک عدد صحیح از بایتهای اولویت به صفر بیت افزودن و یا صفر بیت استخراج.
- بازرسی فریم جهت اطمینان از نه خیلی طولانی و نه خیلی کوتاه بودن آن.
- تشخیص خطاهای انتقال.
- توابع کنترل تراکم.

توابع مورد آخر به تازگی به LAPF، افزوده شده اند و سایر توابع نیز توابع LAPD، می باشند. توابع هسته LAPF، در طرح کاربر تشکیل یک زیرلایه از لایه پیوند داده را می دهد. این یک سرویس حامل انتقال فریمهای پیوند داده از یک مشترک به دیگری را فراهم می آورد که هیچ کنترل جریان و خطایی را ندارد. در بالای آن، کاربر ممکن است توابع پیوند داده اضافی یا لایه شبکه انتها به انتها را نیز انتخاب نماید. اینها بخشی از سرویس Frame Relay، نیستند. برپایه توابع هسته، شبکه Frame Relay، به عنوان سرویس لایه پیوند اتصال گرا، خواص زیر پیشنهاد می دهد:

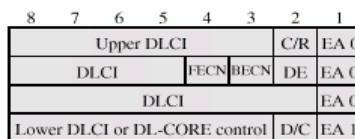
- پیش رزرو ترتیب انتقال فریم از لبه شبکه به لبه دیگر آن
- احتمال پایین فقدان بسته



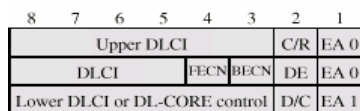
(a) Frame format



(b) Address field - 2 octets (default)



(d) Address field - 4 octets



(c) Address field - 3 octets

- EA Address field extension bit
- C/R Command/response bit
- FECN Forward explicit congestion notification
- BECN Backward explicit congestion notification
- DLCI Data link connection identifier
- D/C DLCI or DL-CORE control indicator
- DE Discard eligibility

تصویر ۷-۱۹: فرمت هسته LAPF

انتقال داده کاربر:

عملکرد Frame Relay برای انتقال داده کاربر، با نگاهی به فرمت فریم آن که در تصویر ۷a-۱۹، تشریح شده است، بهتر شرح داده می شود. این فرمتی است که برای حداقل توابع پروتکل LAF (پروتکل هسته LAF)، تعریف شده است. فرمت با یک حذف آشکار، شبیه به LAPD و LAPB می باشد: فیلد کنترل وجود ندارد. این فرمت مفاهیم زیر را در بر دارد:

- تنها یک نوع فریم، جهت انتقال داده کاربر، وجود دارد و هیچ فریم کنترلی وجود ندارد.
- امکان استفاده از سیگنال دهی در یک مسیر، وجود ندارد و یک اتصال منطقی، تنها داده کاربر را حمل می نماید.

توابع فیلدهای بررسی توالی پرچم و فریم، همانند نمونه های LAPD و LAPB هستند. فیلد اطلاعات، داده لایه بالاتر را حمل می کند. در صورتیکه کاربر قصد پیاده سازی توابع کنترل داده اضافی انتها را داشته باشد، یک فریم پیوند داده می تواند در این فیلد، حمل گردد. بویژه، یک انتخاب عمومی، استفاده از پروتکل کامل LAF (پروتکل کنترل LAF)، جهت انجام توابع بالای هسته LAF، می باشد. توجه کنید که پروتکل های پیاده شده به این شیوه بین مشترکین نهایی، سخت است و برای شبکه های Frame Relay نیز شفاف است. فیلد آدرس، طول ۲ بیتی پیش فرض را دارد، ولی ممکن است به ۳ یا ۴ بیت نیز گسترش یابد. این فیلد، شناسه اتصال پیوند داده (DCLI) ۱۰، ۱۷ و یا ۲۴ بیتی را حمل می کند. همان توابع شماره مدار مجازی در X.25 را سرویس می دهد و به اتصالات منطقی Frame Relay، امکان مالتی پلکس بر روی یک کانال تنها را می دهد. همانند X.25، شناسه اتصال تنها ارزش محلی دارد: هر انتهای اتصال منطقی، DCLI خودش را از شماره های تخصیص نیافته محلی منبع، تخصیص می دهد و شبکه باید یکی را به دیگری نگاشت کند. راه دیگر، استفاده از DCLI یکسان در هر دو انتها می باشد که نیازمند برخی انواع مدیریت سراسری مقادیر DCLI می باشد. فیلد آدرس و از این رو DLCI، بوسیله بیت های امتداد فیلد آدرس مشخص می شود. بیت CIR، خاص کاربرد است و بوسیله پروتکل Frame Relay استاندارد، بکار نمی رود. بیت های باقیمانده در فیلد آدرس با کنترل تراکم بکار می روند.

IP بر روی Frame Relay:

همه پروتکلها باید بسته هایشان را در یک فریم ضمیمه Q.922A، قرار دهند. بعلاوه فریمها شامل اطلاعات کافی جهت تعیین پروتکل حمل شده در PDU می باشند، تا دریافت کننده را قادر به انجام پردازش صحیح بر روی بسته ورودی نماید. فرمت این امر بصورت زیر خواهد بود:

- فیلد کنترل، فیلد کنترل Q.922 می باشد. عمدتاً مقدار UI(0X03) بکار برده می شود، مگر آنکه برای مقدار دیگری توافق گردد. استفاده از XID (0XAF یا 0XBF)، مجاز می باشد.
- فیلد PAD برای تنظیم بخش داده (فراتر از سرآیند محصورسازی) فریم برای قرار دادن اندازه آن در مضربی از ۳۲ بیت، بکار می رود. در صورت امکان، PAD یک بیتی با مقدار صفر، خواهد بود.
- فیلد NLPID بوسیله ISO و ITU-T فراهم شده است. این فیلد حاوی مقادیری برای پروتکل های متفاوت بسیاری، شامل IP، CLNP، و پروتکل دستیابی به زیر شبکه (SNAP) IEEE¹، می باشد. این فیلد به دریافت کننده می گوید که چه پروتکلی در بسته ها محصور شده است. مقادیر این فیلد در ISO/IEC TR 9577، تعریف شده اند. مقدار 0X00 برای NLPID در ISO/IEC TR 9577، به عنوان یک لایه شبکه تهی یا مجموعه غیر فعال، تعریف شده است. بدلیل عدم تشخیص آن از یک

¹ - SubNetwork Access Protocol

فیلد PAD و بی معنی بودن آن در زمینه طرح محصورسازی، مقدار 0X00 برای NLPID در محصورسازی Frame Relay، نامعتبر می باشد.

بطور عمومی یک اندازه فریم حداقل و یک اندازه فریم حداکثر برای Frame Relay، پیاده سازی شده است. یک شبکه باید حداقل طول ۲۶۲ بایت و حداکثر ۱۶۰۰ بیتی یا بیشتر (متناسب با تصمیمات تهیه کننده Frame Relay) را پشتیبانی کند. یک Frame Relay DTE باید مجاز به تنظیم اندازه حداکثر طول فریم، باشد.

Flag (7E Hexadecimal)
Q.922 Address*
Control (UI = 0x03)
Pad (When Required) (0x00)
NLPID
Data
Frame Check Sequence (Two Octets)
Flag (7E Hexadecimal)

تصویر ۷-۲۰: فرمت بسته Frame Relay براساس Q.922

دو نوع پایه از بسته های داده منتقل شده در شبکه Frame Relay وجود دارند: بسته های مسپردی شده^۱ و بسته های پل شده^۲. این بسته ها فرمتهای مجزایی داشته و باید شامل یک شاخص که جهت تفسیر صحیح محتویات فریم در مقصد، مورد استفاده قرار می گیرد، باشد. این شاخص در اطلاعات سرآیند NLPID و SNAP، قرار می گیرد.

ایستگاه های Frame Relay ممکن است جهت پشتیبانی از تبادل تعیین هویت (XID^۳) تعریف شده در ضمیمه ۳ Q.922، انتخاب گردند. این تبادل XID، اجازه می دهد تا پارامترهای زیر در ابتدای مقداردهی اولیه مدار Frame Relay، محاوره گردند: اندازه حداکثر طول فریم، زمان سنج انتقال مجدد و حداکثر تعداد فریم های اطلاعات ارائه نشده. اگر این تبادل مورد استفاده قرار نگیرد، این مقادیر باید بصورت ثابت، بوسیله توافق دوجانبه نقاط انتهایی اتصالات پیوند داده (DLC)، پیکربندی گردد و یا باید از مقادیر پیش فرض مشخص شده در بخش ۷-۹ در Q.922، استفاده شود.

ایستگاه هایی نیز هستند که می خواهند در مورد یک پروتکل آدرس دهی برروی کانالهای مجازی ثابت (VPC)، بصورت پویا تصمیم گیری کنند. این امر ممکن است بوسیله ARP محصور شده در یک بسته Frame Relay کد شده SNAP، انجام گیرد.

بدلیل ناتوانی شبیه سازی Broadcast در یک محیط Frame Relay، یک نمونه تعیین آدرس تغییر یافته، توسعه یافته است که به آن ARP معکوس می گویند و شیوه ای را برای تصمیم گیری در مورد یک آدرس پروتکل در زمان وجود آدرس فیزیکی، توصیف می نماید. در یک شبکه Frame Relay، آدرس سخت افزار هویدا، DLCI

¹ Routed Packet
² Bridged Packet
³ Exchange Identification

می باشد. پشتیبانی از ARP معکوس نیازمند پیاده سازی این خصوصیت نیست، اما این خصوصیت جهت پیکربندی رابط Frame Relay، مفید است.

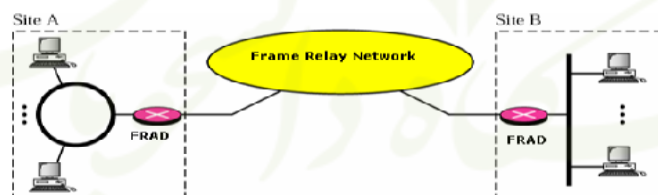
ایستگاه ها باید قادر باشند تا بیش از یک آدرس IP در یک IP subnet یکسان، برای یک DLCI خاص، بر روی یک رابط Frame Relay، نگاشت کنند. این نیاز از کاربردهایی همانند یک دستیابی راه دور، ناشی می گردد که سرورها باید همانند پراکسی های ARP برای تعداد زیادی مشتری که به هر کدام از آنها یک آدرس IP یکتا تخصیص یافته است که پهنای باند را بر روی DLC یکسان به اشتراک گذاشته شده است، عمل کنند. طبیعت پویای چنین کاربردهایی نتیجه اش انتساب آدرس تکرارپذیر، بدون تاثیر بر وضعیت DLC، می باشد. داده گرامهای IP جهت انتقال بر روی یک شبکه Frame Relay باید درون فریمهای آن قرار بگیرد. برای این منظور، IP می تواند به دو صورت درون این فریمها قرار گیرد: مقدار NLPID^۱، نشان دهنده IP، و یا مقدار NLPID، نشاندهنده SNAP.

اگرچه هر دوی این محصورسازیها با تعاریف ارائه شده حمایت می شوند، استفاده از هر کدام از این مکانیزمها برای محصورسازی داده های IP، مفید خواهد بود. بنابراین داده IP می تواند با استفاده از مقدار OxCC برای NLPID که نشانگر یک بسته IP می باشد، محصور گردد. این گزینه موثرتر است؛ زیرا این روش بدون سرآیند SNAP، ۴۸ بیت کمتر ارسال می کند و با محصورسازی IP در یک شبکه X.25 نیز سازگار می باشد.

ایجاد VPN با Frame Relay:

VPN، یک شبکه خصوصی مجازی را می تواند ایجاد کند. اگر یک سازمان چند LAN داشته باشد و این شبکه با فواصل زیادی از هم قرار داشته باشند و برای اینکه ظاهراً یک شبکه به نظر برسد دو راه وجود دارد:

- ۱- از خطوط Leased استفاده کنیم که چندان مفید نیست زیرا همیشه خط را مشغول می کند.
- ۲- راه دوم استفاده از سوئیچینگ بسته ای است. اگر X.25 استفاده کنیم، سربار زیادی ایجاد می شود همچنین سرعت پایین دارد. به همین دلیل از شبکه های Frame Relay برای این منظور استفاده می شود (نرخ انتقال بالایی دارد). این شبکه ها به شدت برای انتقال صوت مفید است زیرا هزینه را پایین می آورد.



تصویر ۷-۲: ایجاد VPN به کمک Frame Relay

FRAD^۲: یک نوع مسیریاب است با این تفاوت که مسیریابی انجام نمی شود و بلکه فقط بسته ها را انتقال می دهد.

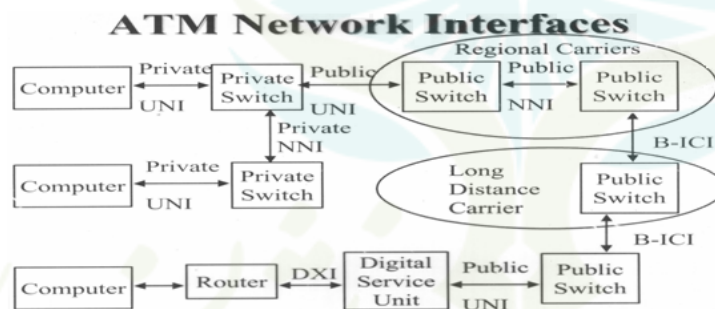
خلاصه فصل:

ATM یک رابط انتقال بسته ساده و موثر، می باشد. ATM از بسته های با طول ثابت، به نام سلول، استفاده می نماید. استفاده از طول ثابت و فرمت ثابت، یک شیوه موثر برای انتقال با سرعت بالا بر روی شبکه های می باشد. برخی از ساختارهای انتقال ممکن است برای انتقال سلولهای ATM بکار برود. یک گزینه، استفاده از جریان پیوسته سلولها، بدون ساختار مالتی پلکس تحمیل شده در رابط، می باشد. همزمانی در یک طرح سلول به سلول،

^۱ - Network Level Protocol ID
^۲ - Frame Relay Access Device

اساس کار می باشد. گزینه دوم، قرار دادن سلولها در یک پوشش مالتی پلکس تقسیم زمان همزمان ، می باشد. در این حالت، جریان بیتی در رابط، یک ساختار چهارچوب خارجی برروی طبقات دیجیتال همزمان (SDH)، دارد. ATM هر دو سرویس زمان واقعی و غیر زمان واقعی را فراهم می آورد. یک شبکه مبتنی بر ATM می تواند دامنه گسترده ای از دامنه ترافیک ، شامل جریانات TDM همزمان همانند T1، با استفاده از سرویسهای با نرخ بیت ثابت (CBR)، صوت و تصویر فشرده شده با استفاده از سرویس نرخ بیت متغیر زمان واقعی (rt-VBR)، ترافیک با نیازمندیهای کیفیت سرویس مشخص، با استفاده از سرویس VBR غیر زمان واقعی (nrt-VBR) و ترافیک مبتنی بر IP، با استفاده از سرویسهای نرخ بیت موجود (ABR) و نرخ بیت نامعین (UBR)، را پشتیبانی نمایند. استفاده از ATM نیاز به یک لایه تطبیق برای پشتیبانی از پروتکلهای انتقال اطلاعات غیر مبتنی بر ATM را بوجود می آورد. لایه تطبیق ATM (AAL) اطلاعات AAL کاربر را در بسته های ۴۸ بیتی برای قرار دادن در سلولهای ATM، بسته بندی می کند. این ممکن است شامل جمع نمودن بیتها از یک جریان بیتی و یا تقسیم یک فریم به قطعات کوچکتر، باشد.

ساختار کلی یک رابط شبکه ATM در تصویر زیر ارائه شده است. در این طرح، اتصالات به دو دسته خصوصی و عمومی تقسیم شده اند. تبادل اطلاعات در دورن شبکه های ATM، از نوع خصوصی می باشد؛ ولی تبادل داده آنها با شبکه های بیرونی، از نوع عمومی می باشد. همچنین در این تصویر رابطهای کاربر-شبکه و شبکه-شبکه، مشخص شده اند.



تصویر ۷-۲۲: طرح رابط شبکه ATM



فصل ۱۱:

MPLS و DiffServ،ISA

اجزا شبکه اینترنت به دو سرویس ISA^1 و DSA^2 (Diffservice) مجهز شده است. اکنون از DSA بیش از ISA استفاده می شود. مشکلی که اینترنت کنونی دارد این است که QoS ندارد. یعنی نمی تواند بر اساس یک کیفیت خاص سرویس دهی کند. کیفیت به پنج عامل تقسیم می شود: تغییرات تأخیر³، میزان خطا، گم شدن بسته، تأخیر، بازده.

اینکه اینترنت QoS ندارد یعنی نمی توان به پارامترهای فوق اعتماد کرد. مثلاً نمی توان گفت یک سرویس برای ارسال بسته ها با حداکثر تأخیر ۱ میلی ثانیه نیاز داریم. ISA , DSA به منظور ایجاد QoS در اینترنت بوجود آمده اند. (DSA جدیدتر است و در حال رشد). البته MPLS را هم می توان برای ایجاد QoS و رزرو کردن منابع (با قابلیت اعتماد) دانست.

ISA:

هدف این است که منابع شبکه را بتوان برای یک ارتباط رزرو کرد. به همین دلیل ISA از یک پروتکل بنام RSVP⁴ استفاده می کند. این پروتکل قبل از ارتباط منابع (بافرها، ظرفیت ها، ...) را رزرو می کند و به مسیریابها خبر می دهد و این ارتباط را تضمین می کند.

Routing ها هم باید تغییر کنند چون قبلاً مسیریابی توسط (براساس) مینیمم تأخیر بوده است ولی باید تلاش کرد که Routing هم براساس QoS باشد. مثلاً در یک ارتباط ماهواره ای با اینکه تأخیر زیاد است ولی گذردهی بسیار بالا است، بر ارتباط زمینی ترجیح داده می شود. یکی از مسائل مورد بحث امروزی QoS Routing است یعنی مسیریابی براساس QoS (حمایت QoS بر روی IP توسط ISA).

انواع ترافیک:

- انعطاف پذیر⁵: این نوع ترافیک به گونه ای است که می توانیم پارامترهای QoS را در دامنه وسیعی داشته باشیم. یعنی در محدوده زیادی پارامترهای مختلفی داشته باشیم (delay و گذردهی در جاهای مختلف، متفاوت باشد). مثلاً برای Email، تأخیر یا گذردهی مهم نیست. بطور خلاصه ترافیک انعطاف پذیر حساسیت زیادی نسبت به پارامترهای QoS ندارد یعنی در محدوده وسیعی می توانند تغییر کنند (ولی بالاخره یک محدوده دارند).

- غیر قابل انعطاف⁶: در این نوع ترافیک، مجبوریم که پارامترهای QoS را در حد خوبی انتظار داشته باشیم؛ یعنی حداقلهایی برای تأخیر، بازده، تغییرات تأخیر و فقدان بسته وجود داشته باشد. نمونه این ترافیک، ترافیکهای کاربردهای زمان واقعی می باشد. دستیابی به این نیازمندیها در یک محیط با تغییرات متفاوت تأخیر و فقدان های در اثر تراکم، مشکل است.

با توجه به ترافیک غیر قابل انعطاف، دو نیازمندی جدید برای معماری اینترنت، تعریف گردید. اول آنکه برخی رسانه های انتقال نیازمند رفتارهای امتیازی برای کاربردهای با درخواست نیازمندی بالا، می باشند. کاربردها باید قادر باشند تا نیازمندیهای خود را بازگو کنند؛ چه نیازمندیهای قبل از زمان وقوع برای برخی توابع درخواست سرویس و چه برای نیازمندیهای زمان اجرا، بوسیله فیلدهای سرآیند بسته IP.

نیازمندی دوم در پشتیبانی ترافیک غیر قابل انعطاف در یک معماری اینترنت آنست که ترافیک قابل انعطاف باید هنوز پشتیبانی گردد. کاربردهای غیر قابل انعطاف نیازمندیهایشان در اثر تراکم کم نمی شود. بنابراین در زمان تراکم، ترافیک غیر قابل انعطاف همچنان عملکرد بارگذاری بالای خود را خواهد داشت و ترافیک قابل انعطاف از

¹ - Integrated Service Architecture

² - Differentiated Service Architecture

³ - Jitter

⁴ - Resource ReSerVation setup Protocol

⁵ - Elastic

⁶ - Inelastic

شلوگی خارج می شود. یک پروتکل رزرو می تواند این موقعیت را با رد کردن درخواست سرویس ها کنترل کند. در این حالت برخی منابع جهت مدیریت ترافیک های قابل انعطاف آزاد می گردد.

مسیریابها قبل از اینکه بتوانند ISA را بطور کامل پیاده سازی کنند از دو مکانیزم باید استفاده کنند :

- الگوریتم مسیریابی : اغلب پروتکل های مسیریابی در حال استفاده در اینترنت به مسیریاب های اجازه می دهند تا حداقل تاخیر را انتخاب کنند. مسیریابها برای بدست آوردن وضعیت تاخیر در سراسر اینترنت، اقدام به معاوضه اطلاعات می کنند. مسیریابی حداقل تاخیر به توازن بارگذاری کمک می کند، بنابراین از تراکم می کاهد و به کاهش تاخیر بین اتصالات مجزای TCP کمک می کند.
- دور ریختن بسته: زمانیکه بافر یک مسیریاب سرریز گردد، مسیریاب بسته ها را دور می ریزد. بسته های دور ریخته شده از بسته های جدید هستند. تاثیر فقدان بسته در یک اتصال TCP آنست که فرستنده باید بارگذاری خود را کاهش دهد که این خود به سبک شدن تراکم اینترنت کمک می کند.

این ابزارها بخوبی جواب می دهند، اما همانطور که قبلاً هم گفته شد این تکنیکها برای انتقال های متغیر کنونی اینترنت ناکافی هستند. ISA یک معماری سراسری است که در آن مکانیزمهای بهترین تلاش، بهبود یافته اند. در RFC 1633، یک Flow، یک جریان قابل تشخیص از بسته های IP تعریف شده است که بوسیله یک فعالیت یک کاربر ایجاد شده اند و نیازمندیهای QoS یکسان دارند. یک Flow با یک اتصال TCP، در دو مورد متفاوت است: Flow یک طرفه است و می تواند Multicast شود. بعلاوه یک بسته IP، به عنوان عضوی از یک Flow در پایه آدرسهای IP مبداء و مقصد و شماره پورتها و نوع پروتکل، شناخته می شود. شناسه Flow در IPV6 معادل Flow در ISA نیست اما می تواند در آینده در ISA بکار رود.

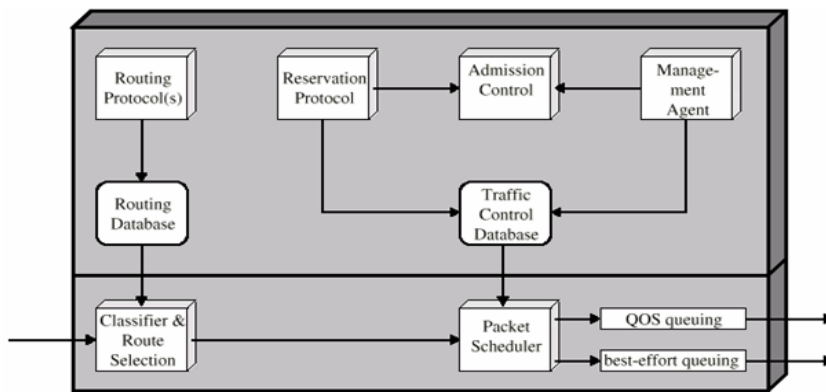
توابع عملیاتی در ISA که برای مدیریت تراکم و ایجاد QoS در انتقال مورد استفاده قرار می گیرند عبارتند از:

- کنترل پذیرش^۱ : برای انتقال QoS، ISA نیازمند آنست که عملیات رزرو برای یک Flow جدید، صورت گیرد. اگر مسیریابها مجموعاً به این نتیجه رسیدند که منابع کافی برای تضمین QoS درخواستی وجود ندارد، Flow پذیرش نمی شود. پروتکل RSVP مسئول انجام این رزرو می باشد.
- الگوریتم مسیریابی: تصمیم مسیریابی ممکن است برپایه پارامترهای یک QoS متغیر باشد و تنها بر پایه تاخیر. برای مثال، پروتکل مسیریابی OSPF می تواند مسیریابها را برپایه QoS انتخاب کند.
- سیاست صف گذاری^۲ : یک عنصر حیاتی ISA، رویه صف بندی موثری است تا بتواند نیازمندیهای متفاوت Flow های متفاوت را در نظر بگیرد.
- رویه دورریختن^۳ : یک رویه صف گذاری مشخص می کند که اگر چند بسته در صف خروج از یک پورت هستند، کدام بسته باید منتقل گردد. مطلب مهم دیگر انتخاب و زمان حذف یک بسته است. یک سیاست دور ریختن می تواند عنصر مهمی در مدیریت تراکم و رسیدن به QoS تضمین شده، باشد.

اجزاء ISA:

مسیریابی که می خواهد ISA را پیاده سازی کند باید بخشهای زیر را داشته باشد :

1 - Admission Control
2 - Queuing Discipline
3 - Discard Policy



ISA Router Structure

RSVP هسته اصلی پروتکل ISA می باشد .

همانطور که قبلاً گفته شد ISA اولین تلاش برای دادن QoS به شبکه های کامپیوتری بر اساس اینترنت می باشد . انگیزه این سرویس با استفاده از شبکه Mbone پیدا شد . Mbone یک شبکه Multicast بوده است که ویژه انتقال صوت و ویدئو طراحی شده بود و باعث پیدایش ISA گردید . شبکه اینترنت به صورت Datagram بوده است و سوئیچ مرکز به ISA یک پیشرفت قابل ملاحظه محسوب می شود .

گروههای کاری :

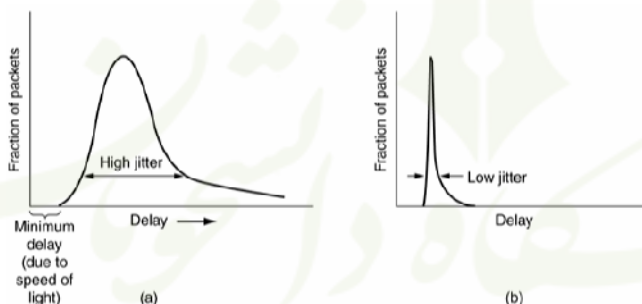
۱- (Integrated Service Over Specific Link Layer) INTSERV

۲- ISSLL

۳- RSVP

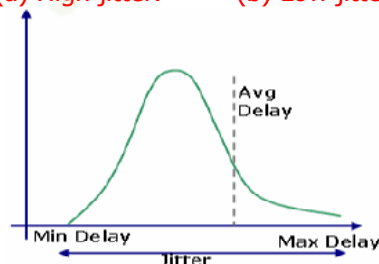
Read time application : یکی از پارامترهای QoS ، تأخیر (Delay) است . کاربردهایی که بصورت زمان

واقعی هستند محدودیتی در زمینه تأخیر دارند .

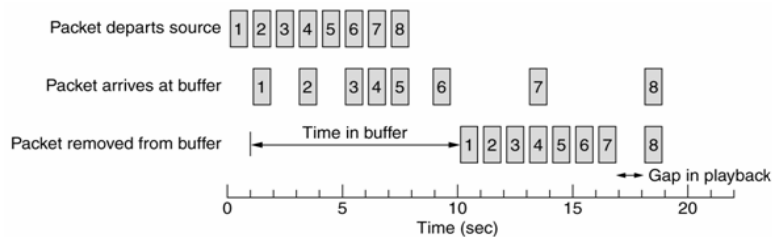


(a) High jitter.

(b) Low jitter.

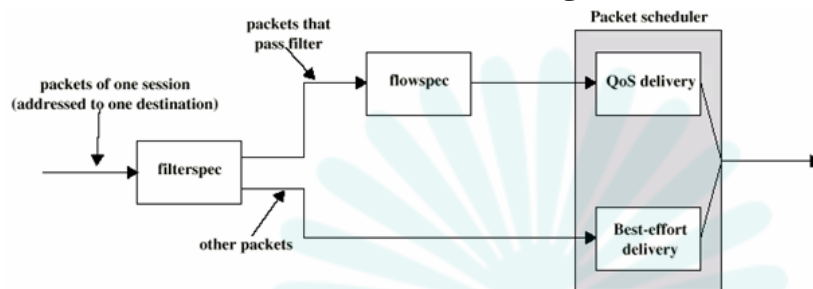


وقتی بسته ها ارسال می شوند (بسته از مبدأ بصورت منظم و با فواصل یکسان ارسال می شوند) ممکن است با همان فاصله بین بسته ها در گیرنده دریافت نشود (به دلیل تأخیر) . برای کارهای Real time می توان یک offset در نظر گرفت و بعد از این offset بسته ها به صورت منظم و پشت سرهم دریافت می شوند . با افزودن بافر هرچند مقداری تأخیر اضافه کرده ایم ولی باعث می شود که کارهای Real time بصورت بهتری انجام شوند . افزودن offset و پشت سرهم کردن بسته ها را می توان با استفاده از بافر پیاده سازی کرد (playout buffer)



Offset Effect

در ISA کاربرد باید مشخصات ترافیکی مورد نیاز خود را مشخص کند. سپس رزرواسیون منابع صورت می گیرد. اگر شبکه توانست منابع را برای رسیدن به کارآیی مطلوب رزرو کند انتقال اطلاعات صورت می گیرد. بیشترین معیار QoS، تأخیر بسته ها می باشد.



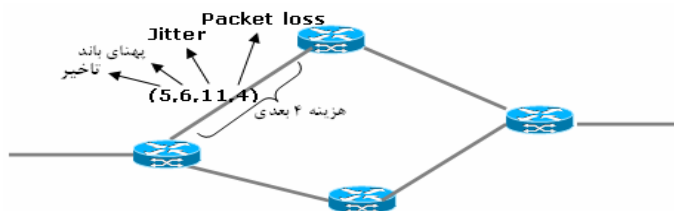
QoS ISA Router

در ابتدا کاربر نیازهای خود را با Flow Identification مشخص می کند سپس بعد از بیان نیازها مسیریاب دو کار انجام می دهد:

- ۱) QoS Routing: پیدا کردن hop بعدی که درخواست رزرواسیون باید ارسال شود.
- ۲) کنترل پذیرش: آیا منابع کافی برای این کاربر وجود دارد یا خیر؟

بعد از آنکه عمل رزرواسیون موفق بود اطلاعات برای Flow ی رزرو شده در جدول رزرواسیون قرار می گیرد. زمانی که بسته ای می آید واحد شناسایی Flow، بسته ها را شناسایی می کند و نگاه می کند که آیا با Flow های رزرو شده مطابقت دارد یا خیر. اگر مطابقت داشته باشد آن را در صف قرار می دهد سپس packet scheduler بسته را بعد از اختصاص منابع به Flow ارسال می کند.

- QoS Routing (انتخاب مسیر): مسیریابی های فعلی بر اساس مینیمم تأخیر در یک منطقه محلی کار می کنند و قادر نیستند که بر اساس سایر پارامترهای QoS مسیریابی کنند. مثلاً ممکن است ما مسیری را بخواهیم که پهنای باند آن 25 Mbps باشد. در این صورت مینیمم تأخیر مهم نیست. ممکن است یک مسیر با تأخیر زیاد (لینک ماهواره ای) بتواند پهنای 25Mbps را حمایت کند در حالیکه از نظر تأخیر بهینه نیست. (یعنی پارامتر پهنای باند از پارامتر تأخیر در لینک ماهواره ای مهمتر است)



QoS Routing

یعنی هزینه دیگر یک بعدی نیست (مثلاً 4 بعدی است 5,6,11,4)

مسیریابی در نهایت باید node بعدی را که رزرواسیون در آن باید انجام بگیرد را بدهد.

روشهای ISA به دلیل پیچیدگی QoS Routing از سیستم مسیریابی موجود IP استفاده می کنند یا یک سرور مرکزی بدین منظور اختصاص می دهند (این کار فقط node بعدی را می دهد). این جملات به این معنی

است که پیاده سازی مسیریابی با چند پارامتر عملاً صورت نمی گیرد و با یک یا دو پارامتر صورت می گیرد. بعد از پیدا کردن نود بعدی باید حالت‌های رزرواسیون در hop بعدی نصب شود. این کار در زیر توضیح داده شده است:

- **Reservation Setup**: باید پروتکلی باشد که از hop به hop بتواند در امتداد یک مسیر حالت‌های رزرواسیون را نصب کند. پروتکل همچنین اطلاعاتی درباره مشخصات ترافیک و نیازهای منابع در رابطه با خصوصیات ترافیک و نیازهای منابع باید حمل کند تا مشخص شود که رزرواسیون می تواند صورت گیرد یا خیر. این پروتکل در صورت خراب شدن یک لینک هم باید بتواند کار کند (تغییر توپولوژی). رزرو کردن منابع باید شامل مسائل مالی (مادی) هم باشد: **Authentication, Authonation, billing**. قبل از رزرو کردن منابع باید مشخص شود که چه کسی هزینه این کار را پرداخت خواهد کرد (شناسائی هم مهم است) برای این کار **RSVP** در نظر گرفته شده است. به دلیل پیچیدگیهای بسیار زیاد، **ISA** در پیاده سازی با شکست مواجه شده است و بیشتر جنبه تحقیقاتی به خود گرفته است (**Diffserv** جای **ISA** را گرفته است).
- کنترل پذیرش: این واحد بررسی می کند تا مشخص کند که آیا منابع کافی برای این فلوی جدید وجود دارد یا خیر. اگر منابع کافی نیستند جلوی ارتباط گرفته می شود. قبل از هر رزرواسیون باید از این تست عبور کرد (قبول یا رد). بنابراین هم قبول شدن رزرواسیون و هم اندازه گیری منابع جزء این بخش هستند.

اندازه گیری منابع (آیا کافی است یا خیر) در کنترل پذیرش به دو صورت انجام می شود:

۱) براساس پارامتر

۲) براساس اندازه گیری واقعی

-اندازه گیری براساس پارامتر: بر اساس یک مسیری پارامترهایی مشخص می شود و البته پارامترهای واقعی مشکل است زیرا مثلاً در انتقال ویدئو نرخ انتقال براساس محتویات تصویر تغییر می کند. (مثلاً اگر با دوربین بخواهیم تصویر یک نفر را ارسال کنیم حرکت کردن سر یا حرکت نکردن سر باعث تغییر محتویات ارسال می شود).

-براساس اندازه گیری واقعی: در این روش شبکه اندازه گیری واقعی انجام می دهد. چند روش برای این کار وجود دارد:

۱. **Simplesum**: اگر مجموعه پهنای باند برای **node** های جاری و جدید از ظرفیت لینک بیشتر شود، منابع کافی نیست و **A.C** آن را رد می کند.

۲. **Measuredsum**: بار واقعی (نه پهنای باند خواسته شده) که معمولاً کمتر از پهنای باند است.

۳. **Acceptance region**: با دادن مدل آماری منابع می توان ناحیه قبول برای یک نوع ترافیک را بدست آورد.

$$\text{Newestimate} = (1-w) \text{oldestimate} + (w * \text{new measurement})$$

(متوسط گیری نمائی) $w = 0.1 + 0.1$

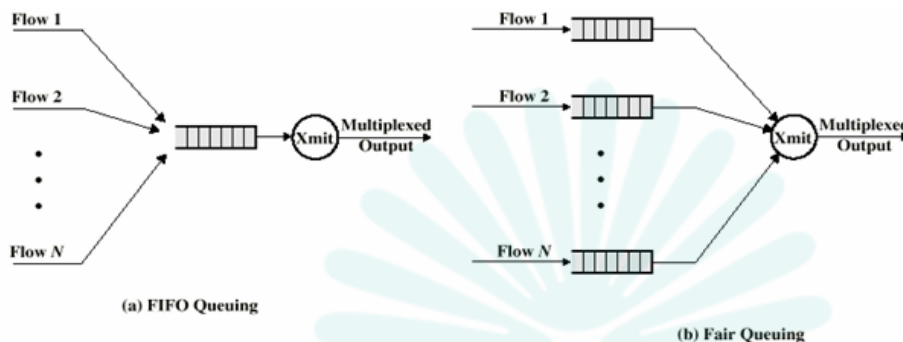
اگر w کم باشد یعنی به تغییرات لحظه ای بهای کمتری داده می شود و به تغییرات قدیمی (که قبلاً به دست آمده) ارزش بیشتری داده می شود (چون ضریب آن $1-w$ است) و اگر w زیاد باشد به تغییرات لحظه ای بهای بیشتری داده می شود.

- **Flow Identification**: هر بسته که وارد مسیریاب می شود باید پردازش شود تا مشخص شود که مربوط به فلوی قدیمی است یا خیر. نوع **flow** با ۵ فیلد زیر مشخص می شود:

آدرس IP مبدأ، آدرس IP مقصد، پروتکل ID (**UDP, TCP, ...**)، پورت مقصد، پورت مبدأ. این فیلدها از بسته ها استخراج می شوند و بررسی می شود که آیا قبلاً هم **FLOW** هایی با این مشخصات وجود داشته است یا خیر. میلیونها **FLOW** می تواند در مسیریاب وجود داشته باشد.

Flow Identification باید در محدوده زمانی بسیار محدودی صورت گیرد. بعضی ها برای این کار روشهای سخت افزاری را پیشنهاد کرده اند (مثل CAM).

- Packet Scheduling: ارسال یا دور ریختن بسته در این واحد انجام می گیرد. دور ریختن یعنی اینکه نتوان منابع را رزرو کرد. برای هر خروجی میتوان یک صف داشت یا کلاً برای خروجی می توان یک صف داشت. روش FCFS برای این کار چندان مناسب نیست زیرا ممکن است یک بسته بزرگ بخواهد رد شود و تا ارسال کامل آن، جلوی بسته های دیگر گرفته می شود و کاربردهایی که با تأخیر برسند و یا اولویت بالاتری دارند سرویس سریعتر نمی گیرند. این دو اشکال، استفاده از این روش را کمتر کرده است (FIFO Queuing).



Packet Scheduling

به همین دلیل به جای استفاده از یک صف برای تمام خروجیها می توان برای هر خروجی یک صف در نظر گرفت. این روش Fair Queuing نامیده می شود. البته در این روش هم ممکن است بسته بزرگ وجود داشته باشد و مشکلات روش اول به تعداد کمی وجود داشته باشد.

روش مناسبی که استفاده می شود Waiting Fair Queuing (WFQ) در این روش خطی که شلوغتر است سرویس بیشتری می گیرد بدون آنکه برای دیگران مزاحمتی ایجاد کند (این بسته بین بسته های دیگر ارسال می شود).

- Packet scheduling یعنی اینکه بسته ها چگونه انتقال داده شود.

DiffServ¹:

متدهای ISA و RSVP جهت حمایت از QoS در اینترنت و شبکه های خصوصی، مورد توجه هستند. اگرچه ISA بصورت عمومی و RSVP بصورت خاص، ابزارهای مفیدی در این زمینه هستند، اما دارای پیچیدگی زیادی برای پیاده سازی می باشند. بعلاوه آنها امکان مقیاس پذیری خوب جهت مدیریت حجم عظیم ترافیک، بدلیل وجود سیگنالهای کنترلی مورد نیاز زیاد جهت هماهنگ سازی QoS یکپارچه پیشنهادی را بدلیل نیاز به حفظ اطلاعات وضعیت در مسیریابها، را ندارد.

همزمان با رشد اینترنت، کاربردهای مختلف نیز رشد کرده و این موضوع، یک نیاز فوری برای ایجاد لایه های متفاوت QoS برای Flow های ترافیکی مختلف، بوجود آورد. معماری DiffServ (RFC 2475) جهت ایجاد یک پیاده سازی راحت و آسان، با سربار ابزاری کم برای پشتیبانی از سرویسهای شبکه با اجراهای پایه متفاوت، طراحی گردید.

ویژگیهای کلیدی DiffServ جهت کارایی و توسعه آسان، عبارتند از:

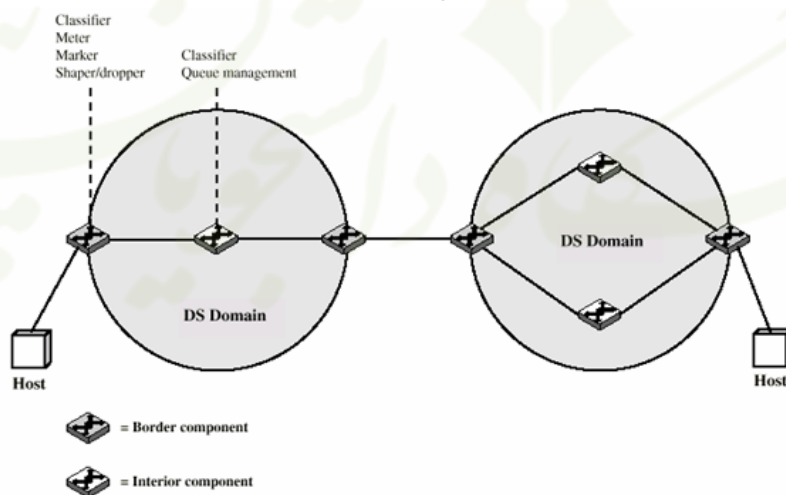
- بسته های IP جهت QoS مورد نیاز در انواع سرویس موجود در IPv4 و یا کلاس ترافیک IPv6، برچسب گذاری می شوند و نیازی به تغییر IP نیست.

¹ - Differentiated Services

- یک توافق سطح سرویس (SLA) بین تهیه کننده سرویس (دامنه اینترنت) و مشتری همانند قبل برای استفاده از DiffServ، ایجاد می گردد. به این ترتیب نیازی به یکی کردن مکانیزم DiffServ با کاربردها نیست. بنابراین کاربردهای موجود برای استفاده از DiffServ نیازی به تغییر ندارند.
 - DiffServ یک مکانیزم توافق درونی را تهیه می کند. سرویسهای شبکه با همه ترافیکها با مقدار DiffServ یکسان، رفتار مشابه دارند. برای مثال اتصالات چندگانه صوت نه بصورت جدا، بلکه بصورت تجمعی، مدیریت می گردند. این امر زمینه مقیاس پذیری خوبی جهت شبکه ها و بارگذاری ترافیکهای بزرگ، بوجود می آورد.
 - DiffServ در مسیریابهای متفاوت بوسیله صف بندی و ارسال بسته ها بر اساس مقدار DiffServ، پیاده سازی می گردد. مسیریابها با هر بسته بصورت جداگانه برخورد می کنند و مجبور نیستند اطلاعات وضعیت روی بسته های Flow را ذخیره کنند.
- نوع سرویس DiffServ بوسیله دامنه DiffServ، مشخص می گردد که به عنوان بخش پیوسته ای از اینترنت مطرح می شود که در آن سیاستهای DiffServ ثابتی مدیریت می شود. یک دامنه DiffServ تحت کنترل یک موجودیت مدیر می باشد. سرویسهای ایجاد شده در دامنه DiffServ، در یک توافق سطح سرویس (SLA) که یک سرویس قراردادی بین یک مشتری و یک تهیه کننده سرویس می باشد که سرویسهای ارسال را که کاربر باید جهت بسته های کلاسهای متفاوت دریافت نماید را مشخص می نماید، معرفی شده اند.
- یک مشتری ممکن است یک سازمان کاربر و یا یک دامنه DiffServ دیگر باشد. زمانیکه SLA ایجاد گردید، مشتری بسته ها را با DiffServ علامت گذاری می کند تا کلاس بسته مشخص گردد. تهیه کننده سرویس باید اطمینان دهد که مشتری حداقل QoS مورد توافق برای بسته های هر کلاس را می گیرد. برای ایجاد آن QoS، تهیه کننده سرویس باید سیاستهای ارسال مقتضی را در هر مسیریاب، بر اساس مقدار DiffServ، پیاده سازی نماید و باید کارایی ایجاد شده برای هر کلاس را بطور مداوم، اندازه گیری نماید.
- اگر یک مشتری بسته هایی را برای مقصدی در دامنه همان DiffServ، ارائه دهد، انتظار می رود DiffServ سرویس مورد توافق را ارائه دهد. اگر مقصد در خارج از دامنه DiffServ مشتری باشد، دامنه DiffServ سعی در انتقال بسته ها از طریق سایر دامنه های DiffServ می کند که می توانند سرویس های مقتضی و مناسب با سرویس درخواستی را ارائه دهند، می نماید.
- بر اساس RFC 1812، نیازمندیهای مسیریابهای IPv4، نیازمندیهای لازم برای ایجاد سیاست صف گذاری به دو دسته تقسیم می شوند:
- سرویس صف:
 - مسیریابها باید سرویسهای صف برپایه تقدم را ایجاد نمایند. سرویس صف برپایه تقدم به معنی این است که در زمانیکه یک بسته جهت انتقال به خروجی در یک پیوند (منطقی) انتخاب شد، بسته با تقدم بالاتر در صف تقدم، ارسال گردد.
 - هر مسیریابی ممکن است سایر روالهای مدیریت گذردهی برپایه سیاست را نیز پیاده سازی نماید تا سیاست تقدم سختگیرانه تری را بوجود آورند، اما باید قادر باشند تا این سیاستها را گاهی کنار بگذارند.
 - کنترل تراکم: زمانیکه یک مسیریاب بیش از اندازه ظرفیت خود بسته ورودی دریافت کند، باید بخشی از بسته ها را دور بریزد.
 - یک مسیریاب ممکن است بسته ای را که به تازگی دریافت کرده دور بریزد؛ این آسان ترین و نه بهترین سیاست می باشد.

- بصورت ایده آل، مسیریاب بسته را باید از نشستی انتخاب کند که براساس اجازه های داده شده از سوی سیاست QoS، بصورت شدیدی با پیوند بدرفتاری می کند. یکی از سیاستهای توصیه شده در محیطهای Datagram، استفاده از صف FIFO و دور ریختن بسته های انتخاب شده بصورت اتفاقی، از صف می باشد. یک الگوریتم معادل در مسیریابها، استفاده از صفهای عدالت (Fair) است که در آن دور ریختن از صفهای طویلتر انجام می شود. یک مسیریاب ممکن است از این سیاستها، برای تعیین بسته ای که باید دور ریخته شود، استفاده کند.
- اگر سرویس صف برپایه اولویت پیاده سازی و فعال گردید، مسیریاب نباید بسته هایی را که اولویت بالاتری نسبت به سایر بسته ها دارد، را دور بریزد.
- یک مسیریاب ممکن است بسته هایی را که سرآیند آنها نیازمندی به حداکثر TOS را اعلام می کند، برخلاف قانون بالا حفظ نماید.
- یک مسیریاب ممکن است از بسته های تکه تکه شده محافظت نماید، زیرا در تئوری، حذف یک قطعه می تواند بدلیل نیاز به ارسال مجدد همه قطعات توسط مبداء، باعث ایجاد تراکم گردد.
- جهت کمک به جلوگیری از آشفتگی و یا قطع تابع مدیریت، یک مسیریاب ممکن است بسته های استفاده شده برای کنترل مسیریابی، کنترل پیوند و یا مدیریت شبکه، را دربرابر دور ریختن، محافظت نماید. مسیریابهای اختصاصی (همانند مسیریابهایی که میزبانهای همه منظوره نیستند، سرورهای پایانه و ...)، می توانند یک دستیابی نزدیک به این قانون را بوسیله حفاظت از بسته هایی که مبداء و یا مقصدشان خود مسیریاب است، داشته باشند.

ساختار دامنه های DiffServ در تصویر زیر نمایش داده شده است:



یک DiffServ، مجموعه ای از مسیریابهای متوالی می باشد. به این ترتیب امکان اتصال هر مسیریاب داخل دامنه با سایر مسیریابهای دامنه بدون نیاز به مسیریابی با مسیریابهای خارج از دامنه، فراهم می گردد. در یک دامنه، تفسیر کد DiffServ یکسان می باشد؛ بنابراین سرویس فراهم شده در تمام مسیریابهای یک دامنه، یکسان خواهد بود.

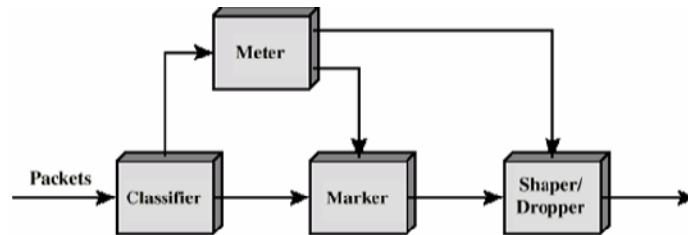
مسیریابها در یک دامنه DiffServ، یا گره های مرزی می باشند و یا گره های درونی. گره های داخلی مکانیزم ساده تری تنها برپایه مقدار DiffServ، جهت مدیریت بسته ها (سیاستهای صف گذاری و دور ریختن بسته

ها) دارند. خصوصیات DiffServ در برخورد با ارسال بسته در یک مسیریاب به عنوان رفتار در هر پرش (PHB¹) مطرح است. این PHB، باید در همه مسیریابها وجود داشته باشد و مخصوصاً PHB تنها بخشی از DiffServ است که در مسیریابهای درونی، پیاده سازی می گردد.

مسیریابهای مرزی نیز مکانیزم PHB را دارند، اما مکانیزمهای شرایط پیچیده تر ترافیکی لازم است تا سرویس های مورد نیاز، فراهم گردد. بنابراین مسیریابهای دورنی تابعیت و سربار کمتری برای فراهم آوردن سرویس های DiffServ، دارند و این درحالیست که اکثر پیچیدگی بر روی مسیریابهای مرزی می باشد. تابع یک گره مرزی نیز می تواند از طرف کاربردهای سیستم میزبان، بوسیله سیستم میزبان متصل به دامنه، فراهم گردد. تابع شرایط ترافیکی شامل ۵ عنصر می باشد:

- طبقه بندی کننده^۲: طبقه بندی کننده، جداکننده بسته ها به کلاسهای مختلف. طبقه بندی کردن، پایه ایجاد سرویسهای متفاوت می باشد. یک طبقه بندی کننده ممکن است تنها ترافیکیهای مختلف را برپایه مقدار DiffServ جدا کند (رفتار طبقه بندی کننده متراکم) و یا براساس چندین فیلد در سرآیند بسته و یا حتی قسمت داده بسته، عمل کند (طبقه بندی کننده چند فیلدی).
 - پیمانانه^۳: پیمانانه وظیفه اندازه گیری ترافیک برای پیروی از یک پروفایل را دارد. پیمانانه تعیین می نماید که آیا یک کلاس جریان بسته رسیده در سطح تضمین شده برای سطح سرویس آن کلاس است و یا از آن تجاوز کرده است.
 - نشانه گذار^۴: نشانه گذار وظیفه نشانه گذاری مجدد بسته ها را با مقادیر DiffServ جدید برحسب نیاز، به عهده دارد. این امر ممکن است برای بسته هایی اتفاق بیافتد که از پروفایل خود تجاوز نموده اند. برای مثال، برای یک گذردهی تضمین شده برای کلاس سرویس معین، هر بسته ای در آن کلاس که از گذردهی در بازه های زمانی مشخص، تجاوز کند، ممکن است جهت مدیریت بهترین تلاش، دوباره نشانه گذاری گردد.
 - همچنین نشانه گذاری مجدد در مرزهای بین دو دامنه DiffServ، مورد نیاز باشد. برای مثال، اگر یک کلاس ترافیکی با اولویت پشتیبانی بالا دریافت شود و مقدار آن در یکی ۳ و در دامنه بعدی ۷ باشد، بسته ها در دامنه اول با اولویت ۳ منتقل شده و در زمان ورود به دامنه بعدی، مجدداً با مقدار اولویت ۷ شماره گذاری می شوند.
 - هشیار^۵: سیاست ترافیکی که بوسیله به تاخیر انداختن بسته ها، در صورت لزوم، زمینه جلوگیری از تخطی جریان یک کلاس خاص از نرخ ترافیکی مشخص شده در پروفایل آن را فراهم می آورد.
 - دور انداز^۶: وظیفه دور انداختن بسته ها را در زمانی که نرخ ترافیک بسته های یک کلاس خاص از معین شده در پروفایلش، تجاوز کرد را دارد.
- تصویر زیر رابطه بین این ۵ عنصر را نشان می دهد.

-
- Per-Hop Behavior - 1
 - Classifier - 2
 - Meter - 3
 - Marker - 4
 - Sharper - 5
 - Dropper - 6



پس از طبقه بندی یک جریان، حجم مصرف منابع آن باید محاسبه گردد. تابع سنجش حجم بسته را در بازه زمانی مشخص، جهت تعیین اجابت یک جریان با توافقات ترافیکی، اندازه گیری می کند. در صورت پرتراфик بودن میزان، یک نرخ داده و یا نرخ بسته ساده، ممکن نیست بتواند خصایص ترافیکی مورد نیاز را برآورده نماید. اگر یک جریان ترافیکی از پروفایل خودش تجاوز نمود، چندین حالت ممکن است اتفاق بیافتد. بسته های جداگانه در تخطی از پروفایلشان ممکن است جهت مدیریت کیفیت پایینتر و یافتن اجازه انتقال در دامنه DiffServ، مجدداً نشانه گذاری شود. یک مسیریاب هشیار ترافیکی ممکن است بسته های فراوان رسیده را در یک بافر ذخیره کند و بعداً به تدریج در بازه های زمانی طولانی تر آنها را ارسال می کند. یک دورانداز، اگر بافر انتقال تاخیری پر شود، ممکن است بسته ها را دور بریزد.

MPLS¹:

استاندارد MPLS نشانگر تلاشهای جاری در زمینه تکامل سوئیچ لایه ای می باشد. هدف اولیه MPLS ترکیب کردن نمونه های تعویض برجسب² با مسیردهی های متداول لایه شبکه های می باشد. این ترکیب زمینه ساز کارایی بهتر در زمینه انتقال داده ها و قراردادن توابع پیشرفته QoS در شبکه می باشد. نمونه های اصلی MPLS بر روی IPv4 تمرکز کرده اند، اما هسته این فناوری برای سایر پروتکل های لایه شبکه نیز قابل توسعه می باشد. همچنین MPLS امروزه تنها محدود به فناوریهای خاص لایه پیوند نمی باشد و می تواند بر روی هر محیطی که بسته های لایه شبکه می توانند بر روی آن عبور نمایند، عمل نماید. خواص پایه MPLS در RFC 3031 قرار دارد.

مروری بر MPLS:

در یک محیط MPLS، مسیردهی متداول لایه ۳ یا شبکه (مسیردهی IP)، مسیر در طول شبکه را مشخص می نماید. زمانیکه مسیر مشخص شد، بسته های داده از طریق گره های شبکه در طول شبکه منتقل می گردد. در یک شبکه بدون اتصال متداول، هر مسیریاب یک الگوریتم مسیریابی لایه ۳ را اجرا می کند. همزمان با عبور بسته در شبکه، هر مسیریاب تصمیم گیری مستقلی را برای ارسال بسته اعمال می نماید. با استفاده از اطلاعات موجود در سرآیند بسته و اطلاعات بدست آمده از الگوریتم مسیریابی، مسیریاب مقصد بعدی تحویل بسته را مشخص می نماید. در یک شبکه در یک شبکه IP، این فرایند شامل تطبیق آدرس مقصد ذخیره شده در سرآیند IP برای هر بسته با مسیرهای مشخص در جدول مسیریابی IP می باشد. این فرایند مقایسه، مقصد پرش بعدی بسته را مشخص می نماید. این تجزیه و تحلیل و دسته بندی، می تواند شدیداً نیازمند CPU باشد. در محیطهای متداول بدون اتصال، این فرایند در هر گره میانی در بین دو گره پایانی اتفاق می افتد.

مدل انتقال MPLS:

¹ Multiprotocol Label Switching -
² Label swapping -

در یک محیط MPLS، مسیر بهینه در طول شبکه بصورت پیشرفته مشخص می گردد. سپس با ورود بسته به شبکه MPLS، روترهای مرز ورود با استفاده از اطلاعات سرآیند لایه ۳، جهت تخصیص یکی از مسیرهای مشخص به بسته ها استفاده می نماید. این تخصیص برای افزودن یک **برچسب** ارجاعی به مسیر انتها به انتها به بسته، بکار می رود. این برچسب به بسته داده در طول انتقال آن در شبکه پیوند می خورد. سایر مسیریابهای میانی مسیر از اطلاعات برچسب برای مشخص کردن مقصد پرش بعدی استفاده می نمایند. بدلیل آنکه این مسیریابها تنها با اطلاعات برچسب کار می کنند، تجزیه و تحلیل ها و کلاس بندیهای پر CPU در سرآیند لایه ۳ تنها در نقاط ورودی اتفاق می افتد.

جدا از کاهش نیازمندی به پردازش در هسته شبکه، MPLS مزیت‌های دیگری را نیز بر مسیریابی های متداول لایه ۳ دارد:

۱- مهندسی ترافیک^۱: مهندسی ترافیک فرایند انتخاب مسیرهای شبکه، بگونه ای که بهره برداری از تمام منابع شبکه با استفاده از الگوهای ترافیکی حاصل، به یک اندازه باشد.

مسیریابی بر پایه الگوریتمهای IGP متداول می تواند باعث انتخاب مسیری در شبکه گردد که بهره برداری نامتوازن از ابزارهای شبکه را باعث می گردد. در این محیط ها، برخی از ابزارهای شبکه بیش از حد بارگذاری دارند و درحالیکه برخی دیگر زیر حد بهره وری قرار دارند. یک حد پایین مهندسی می تواند با دستکاری معیارهای IGP مرتبط با پیوندهای شبکه، فراهم آید. اگرچه این تلاش برای مدیریت در محیطهای با تعداد بالای مسیرهای زائد، مشکل می باشد.

برای کسب مزایای مهندسی ترافیک، MPLS می تواند به همراه الگوریتمهای IGP مورد استفاده قرار بگیرد. استاندارد MPLS می تواند توانایی مسیرهای مشخص برای مسیریابی و عبور بسته های داده در شبکه را مشخص نماید. این مسیریابی صریح بسته های داده اطمینان می دهد که یک جریان مشخص از داده از مسیر مشخص شده استفاده می نماید. با نظارت و مدیریت این جریانها داده، بهره برداری موثر از منابع شبکه قابل حصول می باشد. مسیریابی صریح از طریق گزینه های مسیریابی مبداء در مسیریابی IP متداول، حاصل می گردد. با وجود این، به دلیل مصرف CPU بالا در این فرایند، استفاده از آن محدود است. با استفاده از MPLS استفاده موثر از مسیریابی صریح ممکن می گردد.

همچنین MPLS توانایی تجزیه و تحلیل فیلدهای خارج از سرآیند بسته IP را در زمان تعیین مسیر صریح برای بسته داده فراهم می آورد. برای مثال، مدیر شبکه می تواند سیاستهای جریان ترافیک را برپایه مکان و زمان ورود بسته به شبکه تعیین کند. در شبکه های مرسوم، این اطلاعات تنها در مبادی ورودی در دسترس می باشند. تجزیه و تحلیل اضافی زمینه ساز مدیریت با کنترل بالاتر و در نتیجه سطوح سرویس قابل پیش بینی بهتر می گردد.

۲- کیفیت سرویس مسیریابی: کیفیت سرویس مسیریابی، توانایی انتخاب یک مسیر برای یک جریان داده مشخص می باشد تا مسیر سطح سرویس مورد تقاضا را برآورده نماید. این سطوح سرویس می توانند سطوح قابل قبول در پهنای باند، تاخیر و یا فقدان بسته را در شبکه فراهم آورند. این امر زمینه ساز هوشمندی در ارائه سطوح متفاوت در سرویسها برپایه سیاستهای کلی شبکه، می باشد.

فراهم آوردن یک مسیر شبکه برای ارائه یک QoS مورد تقاضا، اغلب نیازمند استفاده از مسیریابی صریح می باشد. برای مثال، تخصیص یک مسیر برای یک جریان نیازمند تخصیص پهنای باند خاص، سراسر است می باشد. اگرچه، این احتمال وجود دارد که ترکیب پهنای باند چند جریان از ظرفیت مسیر موجود بیشتر گردد. در این حالت، جریانها مستقل، حتی موارد با مبادی ورودی و خروجی یکسان، ممکن است نیازمند مسیریابی جداگانه گردند. این امر نیازمند سطح بندی کوچکتر^۲ می باشد که توسط استاندارد مهندسی ترافیک، فراهم می گردد.

¹ - Traffic Engineering

² - finer level of granularity

در زمینه فراهم آوردن کیفیت سرویس مسیره‌ی در یک محیط MPLS دو دیدگاه وجود دارد:

- ☑ برچسب MPLS شامل کلاس سرویس (CoS) اطلاعات باشد. با جریان یافتن ترافیک در شبکه، این اطلاعات می‌تواند برای اولویت بندی هوشمند ترافیک در هر گره شبکه بکار رود.
- ☑ شبکه MPLS می‌تواند چندین مسیر بین نقاط ابتدایی و انتهایی پیش بینی کند. هر مسیر برای حصول سطوح مختلف سرویس مورد ارزیابی و مهندسی قرار می‌گیرد.

این دیدگاه بسادگی بسته‌ها را به یک کلاس از طبقه بندی سرویس دسته بندی می‌کند. سیاستهای مدیریت محلی شبکه تعیین کننده سرویسهای فراهم شده برای هر طبقه می‌باشد.

۳- پشتیبانی از چند پروتکلی: استاندارد MPLS پشتیبانی از پروتکل‌های لایه شبکه موجود، همانند IPv4، IPv6، IPX و AppleTalk را نیز به همراه دارد. استاندارد همچنین پشتیبانی از لایه پیوند در اترنت، Token-Frame relay، ATM، FDDI، ring و پیوندهای Point to Point را فراهم می‌آورد. فعالیتها در جریان است تا این پشتیبانی، سایر انواع شبکه و پروتکل را نیز در برگیرد.

اجزای یک شبکه MPLS:

در این بخش مفاهیم کلیدی و لغت شناسی یک محیط MPLS ارائه می‌گردد.
لغت شناسی:

- ☑ **کلاس هم ارزی ارسال (FEC)**^۱: یک FEC گروهیست از بسته‌های لایه ۳ که بصورت مشابه انتقال می‌یابند. همه بسته‌ها در این گروه از مسیر یکسانی در شبکه منتقل می‌شوند و اولویت یکسانی دارند. بسته‌های FEC ممکن است اطلاعات سرآیند لایه ۳ متفاوتی را داشته باشند. اگرچه، برای ساده سازی تصمیم در مورد انتقال، این بسته‌ها از هم جدا نمی‌شوند. نمونه‌های رایج FEC عبارتند از:
 - مجموعه‌ای از بسته‌ها که مسیر مشخص یکسانی را در جدول مسیره‌ی IP دارند.
 - مجموعه‌ای از بسته‌ها که مسیر مشخص یکسانی را در جدول مسیره‌ی IP و تنظیمات نوع سرویس یکسانی در سرآیند IP دارند.

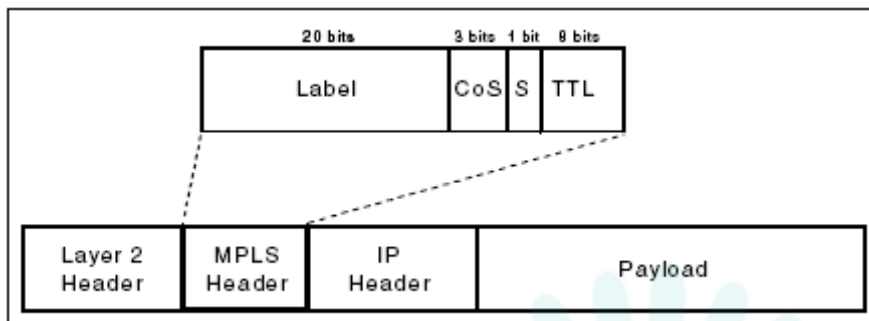
در شبکه MPLS، یک FEC توسط یک برچسب مشخص می‌گردد.

- ☑ **برچسب و بسته‌های برچسب خورده**: براساس آنچه در بالا ذکر گردید، یک برچسب، یک FEC واحد را مشخص می‌نماید.

یک برچسب بصورت محلی بین ۲ ابزار MPLS ارزشمند می‌باشد. این برچسب مبین یک توافق بین ۲ ابزار می‌باشد که توصیف کننده نگاشت بین یک برچسب و یک FEC می‌باشد. این حقیقت که برچسبها بصورت محلی دارای ارزشند زمینه ساز گسترش مقیاس پذیری MPLS در محیط‌های بزرگ گردیده است؛ زیرا نیازی به استفاده از برچسب مشابه در پرس وجود ندارد. برچسب MPLS می‌تواند متناسب با فناوری لایه ۲ مورد استفاده، در موقعیتهای گوناگون فریم داده قرار گیرد. اگر فناوری لایه ۲ از فیلد برچسب پشتیبانی نماید، برچسب MPLS در این فیلد قرار می‌گیرد. در یک شبکه ATM، فیلدهای VPI/VCI می‌توانند جهت ذخیره برچسب MPLS ذخیره بکار روند. در شبکه‌های Frame Relay نیز فیلد DLCI می‌تواند به این منظور مورد استفاده قرار گیرد.

¹ - Forwarding equivalency class

اگر فناوری لایه ۲ بصورت دورنی برچسب را مورد پشتیبانی قرار ندهد، برچسب MPLS در یک سرآیند گسترش یافته به این منظور قرار می گیرد. این سرآیند بین سرآیند لایه ۲ و سرآیند IP قرار می گیرد. به این ترتیب امکان استفاده از سرویس MPLS بر روی هر فناوری لایه ۲ ایی فراهم می گردد.



سرآیند ۳۲ بیتی MPLS

محتویات سرآیند MPLS عبارتند از:

- یک فیلد برچسب شامل مقدار واقعی برچسب MPLS.
- یک فیلد CoS که می تواند برای تاثیر گذاری بر سیاستهای صف گذاری و دور ریختن در شبکه ای که بسته در حال عبور از آن می باشد، بکار رود.
- یک فیلد S (پشته) که می تواند یک پشته برچسب سلسله مراتبی^۱ را حمایت کند.
- یک فیلد TTL^۲ که IP TTL مرسوم را پشتیبانی می نماید.

یک بست برچسب دار در بسته ای ذخیره می گردد که برچسب رمز شده دارد. برای پشتیبانی از توابع پیشرفته MPLS، بسته ممکن است واقعاً بیش از یک برچسب داشت باشد. به این وضعیت **پشته برچسب** می گویند. پشته یک رابطه ترتیب یافته بین برچسب های مجزا را ایجاد می نماید. پشته بصورت LIFO مدل شده است. این ویژگی بعداً در بخش "پشته برچسب و سلسله مراتب برچسب" مورد بحث قرار می گیرد.

☑ **مسیریاب پشته برچسب (LSR^۳):** یک مسیریاب برچسب پشته، یک گره MPLS است که علاوه بر آن قابلیت انتقال بسته های لایه ۳ خود را نیز دارد. ۲ نوع مهم LSR در یک شبکه MPLS وجود دارد:

- گره Ingress متصل کننده شبکه MPLS با گره فاقد توانایی اجرای توابع MPLS. این گره وظیفه مدیریت ترافیک ورودی به شبکه MPLS را دارد.
- گره Egress متصل کننده شبکه MPLS با گره فاقد توانایی اجرای توابع MPLS. این گره وظیفه مدیریت ترافیک خروجی از شبکه MPLS را دارد.

☑ **مدخل برچسب ارسال پرش بعدی (NHLFE^۴):** یک NHLFE بوسیله یک گره MPLS، جهت انتقال بسته ها بکار می رود. حداقل برای هر FEC منتقل شده توسط گره، یک NHLFE وجود دارد. هر گره وظیفه نگهدارنده اطلاعات یک NHLFE را برپایه اطلاعات زیر دارد:

^۱ hierarchical label stack
^۲ time-to-live
^۳ Label stack router

- آدرس پرش بعدی بسته
 - عملیات انجام شده بر روی بسته
 - جانشین سازی برچسب بالای بسته با برچسب جدید
 - برداشتن برچسب قدیمی از بالای بسته
 - جانشین کرده برچسب بالای بسته با برچسب با مقدار جدید خاص و انتقال یک یا چند برچسب خاص به بسته برچسب. با خاتمه این فرایند، بسته حداقل شامل ۲ برچسب MPLS می باشد.
 - محصورسازی پیوند داده^۲ مورد استفاده برای انتقال بسته(اختیاری)
 - رمزگذاری بسته داده مورد استفاده جهت انتقال بسته (اختیاری)
 - هر داده مورد لزوم دیگر جهت پردازش صحیح بسته.
- ☑ **نگاشت برچسب ورودی (ILM³):** بوسیله یک گره MPLS جهت انتقال بسته های برچسب خورده، مورد استفاده قرار می گیرد. برچسب یک بسته ورودی به عنوان یک ارجاع به ILM بکار می رود. اطلاعات ILM به گره اجازه انتخاب مجموعه ای از NHLFE ها را می دهد که دربردارنده دستورات انتقال می باشد.
- ممکن است ILM یک برچسب را به گروهی از NHLFE ها نگاشت کند این امر زمینه ساز توانایی ایجاد توازن بارگذاری بر روی چندین مسیر با هزینه یکسان ، می باشد.
- ☑ **نگاشت FEC به NHLFE (FTN^۴):** بوسیله یک گره MPLS جهت پردازش بسته های رسیده بدون برچسب، اما محتاج برچسب برای انتقال، بکار می رود. بسته داده فاقد برچسب در گره Ingress MPLS. به یک FEC خاص تخصیص داده می شود. این FEC به عنوان ارجاعی به FTN بکار می رود. نگاشت FTN اجازه می دهد تا گره مجموعه ای از NHLFE محتوی دستورات انتقال را انتخاب نماید. این فرایند توسط یک گره Ingress از شبکه MLPS انجام می شود.
- ممکن است FTN یک برچسب را به گروهی از NHLFE ها نگاشت کند این امر زمینه ساز توانایی ایجاد توازن بارگذاری بر روی چندین مسیر با هزینه یکسان ، می باشد.

تعویض برچسب:

تعویض برچسب فرایندی است که توسط یک گره MPLS جهت انتقال یک بسته داده به ابزار مقصد پرش بعدی، بکار می رود. این فرایند فارغ از برچسب دار بودن یا نبودن بسته دریافتی انجام می گیرد و مشابه فرایند انتقال ترافیک در مدارات مجازی در ATM و Frame Relay می باشد.

انتقال یک بسته برچسب دار:

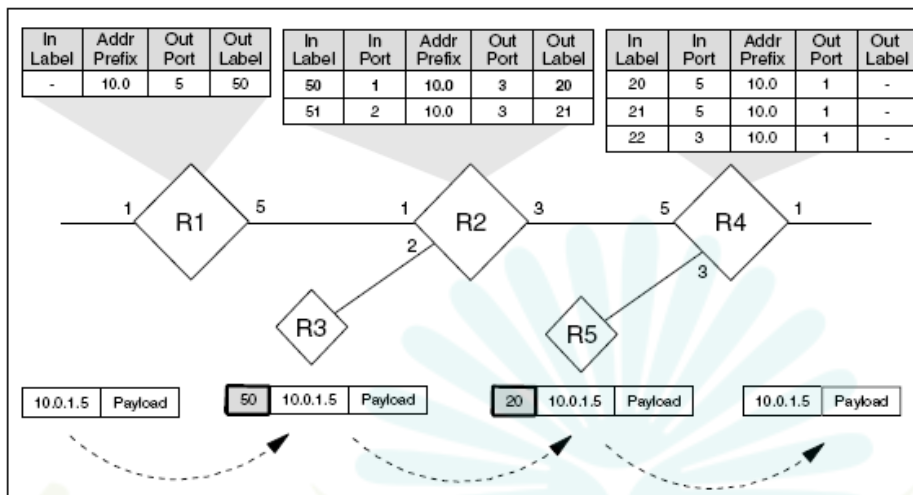
یک گره MPLS برچسب بالای بسته بسته دریافتی را ارزیابی می نماید و از ILM جهت نگاشت برچسب با یک NHLFE استفاده می کند. عمل NHLFE نشان دهنده مقصد انتقال بسته و عملیات بر روی بسته می باشد. با استفاده از این اطلاعات، گره برچسب جدید را رمز کرده و بسته حاصل را منتقل می نماید.

انتقال بسته بدون برچسب:

- 1 - Next hop label forwarding entry
- 2 - data link encapsulation
- 3 - Incoming label map
- 4 - FEC-to-NHLFE map

یک گره MPLS سرآیند لایه شبکه و هر گونه اطلاعات درخور و مورد نیاز جهت تعیین یک FEC را ارزیابی می کند. گره از FTN جهت نگاشت FEC به NHLFE استفاده می نماید. در این حالت پردازش بسته همانند بسته های برچسب دار می باشد. مقصد انتقال بسته و عملیات واقع شده بر روی پشته توسط NHLFE مشخص می گردد. با استفاده از این اطلاعات، گره پشته برچسب جدید را رمز نموده و بسته حاصل را ارسال می نماید.

تصویر زیر نشاندهنده تعویض برچسب در یک محیط MPLS می باشد:



تعویض برچسب در محیط MPLS

توجه نمایید که در محیط تعویض برچسب، مسیریاب پرش بعدی همیشه توسط اطلاعات MPLS معین می گردد. این امر می تواند سبب گردد تا بسته از مسیری متفاوت از مسیرهای مشخص شده توسط الگوریتمهای مسیریابی مرسوم، منتقل گردد.

برداشتن پرش یکی مانده به آخر:

یکی از توانایی های MPLS برداشتن یک برچسب MPLS در گره یکی مانده به آخر بجای گره Egress می باشد. از دید ساختاری، چنین پردازشی مجاز می باشد. هدف برچسب انتقال یک بسته در شبکه به یک گره Egress می باشد. زمانی که گره یکی مانده به آخر تصمیم گرفت تا بسته را به گره Egress منتقل کند، برچسب دیگر هیچ عملکردی را ندارد و دیگر در بسته مورد نیاز نیست.

گره ماقبل آخر برچسب را از پشته برداشته و بسته را براساس اطلاعات آدرس بعدی NHLFE منتقل می نماید. زمانی که گره Egress بسته را دریافت نمود، یکی از دو فعالیت زیر اتفاق می افتد:

- بسته محتوی برچسب است. این وضعیت زمانی اتفاق می افتد که گره ماقبل آخر بسته ای با حداقل ۲ برچسب را پردازش کرده باشد. در این حالت، برچسب بالای پشته، برچسبی است که گره Egress برای تصمیم گیری در مورد انتقال بسته، باید آن را پردازش نماید.
- بسته فاقد برچسب می باشد. در این حالت، LSP Egress یک بسته لایه شبکه استاندارد را دریافت نموده است. گره از جدول مسیردهی محلی خود جهت تصمیم گیری در مورد انتقال بسته استفاده می نماید.

مسیر سوئیچ برچسب (LSP):

یک LSP مجموعه ای از گره های طی شده بوسیله بسته های متعلق به یک FEC خاص را ارائه می دهد. این مجموعه، یک لیست مرتب و یک طرفه می باشد. مسیر حرکت ترافیک از سمت گره ابتدای لیست به سمت گره انتهای لیست می باشد. در تصویر قبل، LSP برابر است با <R1, R2, R3>.

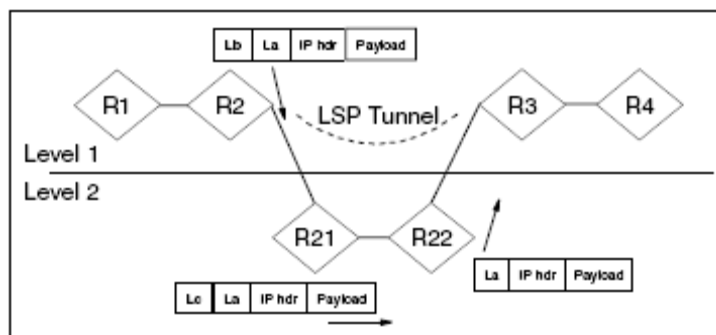
یک شبکه MPLS می تواند به یکی از دو صورت زیر برقرار گردد:

- ☑ **کنترل LSP مستقل**: هر LSR یک تصمیم مستقل برای تخصیص یک برچسب به یک FEC را می گیرد. سپس برچسب را بین گره های هم درجه خود توزیع می نماید. این شیوه همانند مسیرهی IP متداول است که هر گره مستقلاً برای نحوه ارسال بسته، تصمیم گیری می کند.
- ☑ **کنترل LSP مرتب شده**: یک LSR برچسب را تنها به FEC مشخصی تخصیص می دهد که egress LSR برای آن FEC باشد و یا یک تخصیص برچسب از گره بعدی برای آن FEC دریافت کند. در محیط سیاست گذاری مهندسی ترافیک، کنترل LSP مرتب شده، جت اطمینان از آنکه FEC مشخصی در یک مسیر ویژه حرکت نماید، بکار برده می شود.

در قسمت "پروتکل های توزیع برچسب"، روال های مورد استفاده جهت تبادل اطلاعات برچسب در یک محیط MPLS ارائه می گردد.

پشته برچسب و طبقات برچسب:

یک بسته برچسب دار می تواند شامل بیش از یک برچسب باشد. این برچسب ها بصورت پشته آخرین ورود-اولین خروج نگه داری می شوند. پشته، یک سری طبقات مرتب را بین مجموعه برچسب ها پیاده سازی می کند. این طبقه بندی زمانی بکار می رود که یک گره MPLS یک بسته را به گره MPLS دیگری تحویل می دهد، اما این گره ها، مسیریاب های متوالی در یک مسیر Hop-by-Hop برای بسته نمی باشند. در این وضعیت، یک تونل بین دو گره MPLS ایجاد می گردد. تونل به عنوان یک LSP ایجاد می گردد و تعویض برچسب جهت انتقال ترافیک در امتداد تونل بکار می رود. مجموعه ترافیک انتقالی از طریق تونل شامل یک FEC می گردد. هر LSR در تونل باید یک برچسب را به این FEC منتسب بنماید. برای انتقال یک بسته از طریق تونل، گره Ingress تونل یک برچسب را به پشته می افزاید که توسط گره Egress تونل قابل درک و بازیابی می باشد. سپس گره Ingress تونل یک برچسب دیگر را به پشته می افزاید که جهت انتقال داده در طول تونل بکار می رود و قابل درک و بازیابی توسط گره پرش بعدی می باشد. برای مثال یک شبکه ممکن است شامل یک LSP بصورت $\langle R1, R2, R3, R4 \rangle$ باشد. در این مثال R2 و R3 بصورت مستقیم به همدیگر متصل نشده اند، اما هر دو نقاط انتهایی یک تونل LSP می باشند. توالی حقیقی LSR مورد عبور واقع شده در طول شبکه عبارت است از $\langle R1, R2, R21, R22, R3, R4 \rangle$. تصویر زیر این وضعیت را نمایش می دهد:



تونلهای LSP

یک بسته عبوری در این شبکه در طول یک LSP سطح ۱ به صورت <R1, R2, R3, R4> عبور می نماید و سپس در زمان عبور از R2 به R3، از یک LSP سطح ۲ به شکل <R2, R21, R22, R3> عبور می نماید. از منظر دید LSP سطح ۱، ابزارهای هم مرتبه R1، R2، و R3 می باشند. از منظر دید سطح ۲، ابزار هم مرتبه R21، R2 می باشد.

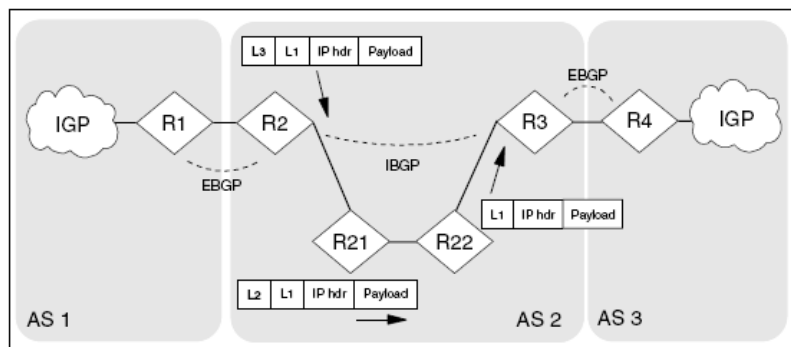
با استفاده از این دیاگرام، عملیات زیر در حین ارسال یک بسته از طریق تونل LSP رخ می دهد:

- R2 یک بسته برچسب دار را از R1 دریافت می کند. بسته شامل یک برچسب منفرد می باشد. عمق پشته برچسب، یک است.
- R2 این برچسب را برمی دارد و یک برچسب قابل ادراک توسط R3 را جانشین آن می سازد. این برچسب La نامید می شود.
- همچنین R2 باید یک برچسب قابل ادراک توسط R21 را نیز اضافه نماید. R2 این برچسب را به بالای برچسب سطح ۱ موجود می افزاید. این برچسب Lb نامیده می شود. اکنون پشته برچسب شامل ۲ مدخل می باشد.
- R2 بسته را به R21 ارسال می کند.
- R21 برچسب سطح ۲ (Lb) افزوده شده توسط R2 را بر می دارد و یک برچسب لایه ۲ قابل درک توسط R22 را جانشین آن می سازد. این برچسب Lc نامیده می شود. R21 برچسب سطح ۱ را پردازش نمی کند. اکنون پشته برچسب شامل ۲ مدخل می باشد.
- R21 بسته را به R22 ارسال می سازد.
- R22 برچسب سطح ۲ افزوده شده بوسیله R21 را بررسی کرده و مشاهده می کند که پرش ماقبل آخر در تونل R2-R3 می باشد. R22 برچسب سطح ۲ (Lc) را برداشته و بسته را به سمت R3 می فرستد. پشته برچسب شامل یک مدخل می باشد.

پشته های MPLS در یک محیط BGP

شبکه تصویر زیر سه سیستم Autonomous را نشان می دهد. محیط شامل ۲ کلاس مسیرهدهی IP می باشد:

- هر سیستم Autonomous یک IGP را برای حفظ ارتباط در AS ها، اجرا می کند. برای مثال R2، R21، R22 و R3 ممکن است از OSPF برای حفظ مسیر در AS 2 استفاده می شود.
- هر سیستم Autonomous، BGP را برای حفظ ارتباط بین AS ها اجرا می کند. برای مثال، مسیریابهای لبه R1، R2، R3 و R4 از BGP برای تبادل اطلاعات مسیرهدهی بین AS یی استفاده می کنند.



اتصال سیستم های Autonomous در یک محیط MPLS

در این شبکه ساده، خوشایند است تا از توزیع مسیریهای آموخته شده BGP برای ابزارهایی که مسیریابهای BGP نیستند (برای مثال R21 و R22)، اجتناب گردد. این امر سبب کاهش پردازش های CPU مورد نیاز جهت نگهداری جدول مسیرهدهی IP در ابزارها می گردد. همچنین این امر زمینه ساز حذف اجرای الگوریتم مسیریابی BGP در این ابزارها می باشد.

یک پشته MPLS LSP می تواند به این منظور مورد استفاده قرار گیرد. در این پیکربندی، مسیریهای BGP تنها به BGP های همسان توزیع شده است و نه به مسیریابهای درونی که در مسیر Hop-by-Hop بین همسان ها وجود دارد. تونلهای LSP بگونه ای پیکربندی می شود تا:

- ☑ هر زوج یک برچسب را برای هر آدرس Prefix توزیع می نماید که از طریق BGP توزیع می گردد. این برچسب ها برای زوجها موجود در یک AS توزیع می شود.
- ☑ IGP یک مسیر میزبان برای هر مسیریاب مرزی BGP را نگهداری می نماید. هر مسیریاب درونی، یک برچسب برای مسیر میزبان به هر IGP همسایه توزیع می نماید.

وضعیتی را در نظر بگیرید که R2 یک بسته فاقد برچسب برای یک شبکه متصل شده از طریق 3 AS را دریافت می نماید. بسته ممکن است در ابتدا از یک LAN محلی متصل به R2 و یا LAN دیگری در AS 2 آمده باشد. بسته در صورتیکه از AS 1 آمده باشد، قبلاً برچسب خورده است.

- ☑ R2 جدول ارسال IP محلی را جستجو می نماید تا بهترین مسیر برای آدرس مقصد مورد درخواست را مشخص نماید. این مسیر از طریق BGP مشخص می گردد. پرش بعدی BGP، R3 خواهد بود.

- ☑ R3 قبلاً یک برچسب برای طولانی ترین تطبیق ممکن ارائه داده و آن را به R2 توزیع می نماید. این برچسب L1 نامیده می شود.

- ☑ بنابراین همه ابزارهای AS 2 در IGP شرکت می کنند، یک مسیر به R3 در جدول مسیریابی برای تمام ابزارهای موجود در AS 2 مشاهده می گردد:

- R22 قبلاً یک برچسب را برای R3 ایجاد نموده و این برچسب را به R21 توزیع می نماید. این برچسب L2 نامیده می شود.
- R21 قبلاً یک برچسب را برای R3 ایجاد نموده و این برچسب را به R2 توزیع می نماید. این برچسب L3 نامیده می شود.

- ☑ R2 یک بسته داده با مقصد AS 3 را با ایجاد یک پشته برچسب، فراهم می آورد. مدخل اولیه بر روی پشته با ورود L1 به آن ایجاد می گردد. مدخل بالایی پشته بر روی پشته با ورود L3 به آن ایجاد می گردد. سپس بسته برچسب خورده به پرش بعدی، R21، ارسال می گردد.

- ☑ R21 بسته برچسب دار را دریافت نموده و برچسب بالایی پشته را بررسی می نماید. با استفاده از اطلاعات NHLEF، R21 برچسب L3 را با برچسب L2 جانشین می نماید. سپس بسته برچسب خورده به پرش بعدی، R22، ارسال می گردد.

- ☑ R22 بسته برچسب دار را دریافت نموده و مدخل بالایی را بررسی می نماید. بدلیل آنکه R22 پرش ماقبل آخر در تونل R2-R3 می باشد، R22 برچسب L2 را از بالای پشته برداشته و بسته داده را به R3 می فرستد. اکنون پشته برچسب در حیب انتقال به R3 تنها دارای یک برچسب می باشد.

☑ R3 یک بسته داده برچسب دار را دریافت نموده و برچسب L1 در بالای پشته را بررسی می نماید. با استفاده از اطلاعات NHLFE، R3 برچسب قدیمی را با برچسب ارائه شده از سوی R4 جانشین کرده و بسته را ارسال می نماید.

هر زمان که یک گره MPLS یک برچسب را به یک بسته برچسب دار موجود می افزاید، برچسب جدید باید مطابق یک FEC باشد که LSP egress گره ایست که برچسب جدید را تخصیص می دهد.

پروتکل‌های توزیع برچسب

پروتکل توزیع برچسب، مجموعه ایست از روالهایی که به یک گره MPLS اجازه می دهند تا برچسبها را به سایر گره های همسان توزیع نماید. این امر بوسیله یک LSR جهت آگاه سازی LSR دیگری درمورد یک تخصیص برچسب و مفهوم آن می باشد. این تبادل، یک توافق عمومی را بین گره های همسان ایجاد می نماید. هر گره MPLS در یک IGP محلی شرکت می کند تا ساختار شبکه را مشخص نماید و جداول مسیره‌دهی را پرنماید. پروتکل‌های توزیع برچسب این اطلاعات را جهت ایجاد برچسب ها بکار می برند. پس از اجرای یک پروتکل توزیع در هر گره، کل شبکه MPLS باید دارای یک مجموعه کامل از مسیرها و برچسب‌های متناظر باشد. همچنین، پروتکل‌های توزیع برچسب ارتباطات بین گره های همسان را تحت نظارت قرار می دهند تا توانایی های MPLS هر زوج را بدانند.

انواع پروتکل های توزیع برچسب

معماری MPLS، یک معماری توزیع مورد لزوم مشخص ندارد و همچنین تنها یک پروتکل تنها نیز وجود ندارد. به این دلیل، استانداردهای متفاوتی از آن تحت توسعه قرار دارند. این استانداردها را می توان در ۲ گروه طبقه بندی نمود:

۱. **توسعه پروتکل‌های موجود:** پیشنهادات جدید برای فراهم آوردن امکان مبادله اطلاعات توزیع

برچسب در جریان داده موجود، در پروتکل‌های جاری، ارائه شده است. ۲ نمونه آن عبارتست از:

☑ توسعه BGP: در بسیاری از حالات، FECها جهت مشخص کردن آدرسهای بیشتر توزیع

شده توسط زوجهای BGP بکار می رود. می توان از این مزیت جهت توزیع برچسب‌های

MPLS در ابزارهای مشابه استفاده نمود. بعلاوه، استفاده از بازتابنده های مسیر BGP^۱

جهت توزیع برچسبها می تواند سبب پیشرفت عمده در مقیاس پذیری گردد.

☑ توسعه RSVP: این پیشنهادات در برگیرنده گسترش استاندارد RAVP جهت پشتیبانی

برای ایجاد و توزیع اطلاعات LSP می باشد. این امر زمینه ساز تخصیص منابع در طول

مسیر انتها به انتها می گردد.

۲. **توسعه پروتکل‌های جدید:** انواع جدید پروتکل نیز جهت توزیع برچسب با اهداف خاص، در حال

توسعه می باشد. این پروتکل‌های منفرد نمی توانند بر روی پروتکل‌های مسیره‌دهی موجود در هر

پرش در طول مسیر، عمل نمایند. این امر در مواقعی که یک LSP باید از گره هایی عبور نماید که

یکی از انواع خاص پروتکل‌های موجود را پشتیبانی نمی نمایند، جهت توابع توزیع برچسب، توسعه

داده شده است.

¹ - BGP route reflectors

متدهای توزیع برچسب

- دو متد جهت مقداردهی اولیه ارتباط بین گره های MPLS برای تبادل اطلاعات برچسب وجود دارد:
- Downstream برحسب تقاضا: یک LSR می تواند یک تخصیص برچسب را برای یک FEC خاص بنماید.
 - Downstream بدون درخواست^۱: یک LSR می تواند تخصیص برای LSRها را بدون هیچگونه درخواست اطلاعات صریح، توزیع نماید.

هر دو این تکنیکهای توزیع می تواند برای توزیع در شبکه یکسان در زمان یکسان، بکار رود. برای یک مجموعه ای از زوجها، Upstream LSR و Downstream LSR باید با تکنیک مورد استفاده، مطابقت داشته باشد.

ادغام جریان^۲

ادغام جریان، گردهم آوری تعداد زیادی از جریانات داده در یک جریان Downstream یکم می باشد. ابزار انجام دهنده ادغام، بگونه ای جریانات منفرد را یکی می سازد تا گره های MPLS متوالی با آنها همانند یک جریان منفرد عمل نمایند. جریان ادغام شده بوسیله یک برچسب منفرد، ارائه می شود. با ارسال بسته های ادغام شده، اطلاعات ورود بسته ها با برچسبهای ورودی متفاوت، از بین می رود. ادغام جریان، یک جزء اصلی از توسعه پذیری MPLS می باشد.

ادغام در یک محیط مبتنی بر فریم

ادغام جریان در یک محیط مبتنی بر فریم، سراسر می باشد. ابزار انجام دهنده ادغام، چندین برچسب Upstream را به یک برچسب Downstream نگاشت می نماید. هیچ تغییری در روالهای تعویض برچسب MPLS رایج صورت نمی گیرد.

ادغام در یک محیط ATM

ادغام جریان در یک محیط ATM پیچیده می باشد. در ATM، بسته های داده در یک PDU AAL5 قرار گرفته اند و به عنوان سلول های ATM ارسال می گردند. این سلولها دارای مقدار VPI/VCI خاص می باشند. همه سلولهای VPI/VCI بصورت پشت سرهم ارسال می گردند. الزامی است تا تمام سوئیچهای ATM موجود در مسیر داده، ترتیب سلولها را رعایت نمایند. ابزار انتهایی، PDU های دریافتی متوالی و با توالی صحیح را بازیابی و یکپارچه می کند.

در صورت وقوع ادغام جریان مستقیم MPLS در یک محیط MPLS، با مشکل مواجه می شویم. در این حالت، سلول های ورودی از چند VC، در یک VC خروجی یکم، جاداده می شوند. مشکل در زمان بازسازی PDU های اصلی رخ می دهد، زیرا سرآیند سلولهای ATM، شامل اطلاعات ترتیب اصلی نمی باشد.

۲ متد برای جلوگیری از درهم چینی سلولها در طی ادغام جریان در یک محیط ATM وجود دارد:

- ادغام VC اجازه می دهد چندین VC ورودی در یک VC خروجی یکم ادغام گردد. گره MPLS انجام دهنده ادغام سلولهای یک فریم AAL5 را از سلولهای یک فریم AAL5 دیگر جدا نگاه می دارد. برای این منظور، سوئیچ ATM ارسال سلولهای یک فریم را تا زمان ارسال سلولهای فریم در حال

¹ - Unsolicited Downstream
² - Stream merge

ارسال، به تعویق می اندازد. با دریافت نشانگر خاتمه ارسال، فریم بعدی می تواند بصورت کامل ارسال گردد. این نوع بافر کردن و توانایی ذخیره و ارسال، بطور مشخص در سوئیچهای ATM موجود، وجود ندارد.

☑ ادغام VP اجازه می دهد تا چندین VP در یک VP خروجی یکه، ادغام گردد. VCI متفاوت در VP ادغامی برای تشخیص فریمهای مبادی مختلف بکار می رود.
ادغام VP دارای این مزیت می باشد که با درصد بالایی از تجهیزات ATM موجود در شبکه های جاری، سازگار می باشد. همچنین تاخیر روش قبلی در نقاط ادغام را ندارد و همچنین نیازمندیهای بافر کردن جدید را نیز ندارد.
اصلی ترین ضعف این روش آنست که نیازمند تخصیص مختصات VCI در هر VP می باشد.

ویژگیهای معماری MPLS، هر دو روش ادغام VP و ادغام VC را پشتیبانی می نماید. سوئیچهای ATM شرکت کننده در MPLS باید توانایی آن را داشته باشند تا تشخیص دهند که سوئیچهای همسایه از ادغام VP و یا ادغام VC استفاده کرده اند و یا ادغامی انجام نداده اند.

سوئیچ Lambda چند پروتکلی

راه حل های بهبود هزینه و مقیاس پذیری برای معماری، پیچیدگیهای داده ای شبکه را افزایش می دهد. همچنین این راه حلها باید ویژگیهای بهبود کارایی را نیز فراهم آورند. برخی از این نیازمندیها توسط استاندارد MPLS عنوان گردید. این نیازمندیهای تجاری، قابل اعمال بر شبکه های انتقالی نوری (OTN) می باشد. در نتیجه، تلاشها در جهت توسعه ویژگیهایی برای یکسان سازی توابع MPLS در ابزارهای OXC² در حال انجام است. نام این فعالیت MPλS می باشد.

توسعه توابع MPLS به شبکه های نوری مزیت هایی را به همراه دارد:

- ☑ این روند می تواند به عنوان اهرمی در جهت توسعه تکنیکهای MPLS برای فراهم آوردن متدولوژی برای فراهم آوردن کانالهای نوری بلادرنگ، بکار رود. این زمینه ساز توسعه و ترقی سریعتر این فن آوریها می گردد.
- ☑ این روند می تواند دید واحدی را برای مدیریت شبکه برای هر دو محیط داده ای و نوری فراهم آورد. این امر سبب ساده سازی تلاشهای کلی می گردد.
- ☑ این تلاش می تواند معماری واحدی را فراهم آورد که اجازه می دهد تا یک LSP از ترکیبی از مسیریابها و ابزار OXC عبور نماید. این امر زمینه ساز آنست تا شبکه در وضعیتی قرار بگیرد تا پهنای باند برحسب درخواست واقعی را فراهم آورد.
- ☑ این تلاشها مسیریابهای IP را در موقعیتی قرار می دهد تا توانایی یکسان سازی احتمالی مالتی پلکس تقسیم چگالی موج (DWDM³) با ظرفیت بالا را کسب نمایند.

توسعه توابع MPLS به شبکه های نوری برپایه برخی مشابهت های بین دو نوع شبکه می باشد:

- ☑ در MPLS، یک LSP یک مسیر Point to Point را ارائه می دهد که توسط مجموعه ای از بسته های برجسب دار مورد عبور واقع می شود. در MPλS، یک کانال نوری دنباله دار برای توصیف اتصال نوری Point to Point بین دو نقطه دسترسی، مورد استفاده قرار می گیرد.

¹ - Optical Transport Network

² - optical cross-connect

³ - Dense Wave Division Multiplexing

- ☑ در یک شبکه MPLS، یک LSR یک رابطه بین یک زوج < پورت ورودی، برچسب ورودی > و زوج < پورت خروجی، برچسب خروجی > ایجاد می نماید. بطور مشابه، در شبکه نوری، یک OXC یک رابطه را بین یک زوج < پورت ورودی، کانال نوری ورودی > و زوج < پورت خروجی، کانال نوری خروجی > ایجاد می نماید. پس از برپاسازی، این روابط قابل تغییر بوسیله بسته های داده نمی باشند.
- ☑ در یک شبکه MPLS، یک LSR وظیفه کسب، توزیع و نگهداری اطلاعات وضعیت شبکه را دارد. یک OXC نیز وظیفه ای مشابه در یک OTN برعهده دارد.
- ☑ در یک شبکه MPLS، یک LSR مسئول ایجاد و نگهداری LSPها، متناسب با سیاستهای مهندسی ترافیک موجود می باشد. یک OXC نیز وظیفه ای مشابه در یک OTN برعهده دارد.
- ☑ در یک شبکه MPLS، یک LSP فاقد جهت می باشد. در یک OTN، یک کانال نوری دنباله دار نیز فاقد جهت می باشد.

در محیط MPLS، این امکان وجود خواهد داشت تا فیبر در OTN به عنوان مجموعه ای از پیوندها بکار رود که هر پیوند دربردارنده مجموعه ای از کانالهاست. یک پروتکل مسیرهدهی IP (با توسعه ها) اطلاعات ساختار شبکه فیبر نوری، پهنای باند موجود و سایر اطلاعات وضعیت مناسب را توزیع خواهد کرد. اطلاعات جهت محاسبه مسیرهای صریح برای کانالهای نوری دنباله دار بکار خواهد رفت. سپس پروتکلهای توزیع MPLS این کانالهای دنباله دار را می سازند.

با توسعه این فن آوری، تفاوت های مهمی بین یک شبکه MPLS و یک OTN قابل بیان است:

- ☑ در یک شبکه MPLS، اطلاعات ارسال شده به عنوان بخشی از برچسب موجود در هر بسته داده ارسال می شود. در یک OTN، اطلاعات سوئیچ از روی طول موج یا کانال نوری بدست می آید.
- ☑ در یک OTN، مفهوم ادغام برچسب وجود ندارد. یک OXC نمی تواند چند طول موج را در یک طول موج ادغام کند.
- ☑ یک OXC نمی تواند عملیات گذاشتن و برداشتن برچسب در پشته را انجام دهد. در یک دامنه نوری، طول موج قابل مقایسه با برچسب می باشد. مفاهیم گذاشتن و برداشتن از پشته در فن آوریهای نوری موجود، وجود ندارد.

بخش ۴: پروتکل های شبکه

فصل ۹: پروتکل IP

فصل ۱۰: پروتکل های IGMP و ICMP

فصل ۱۱: کنترل اتصالات در شبکه

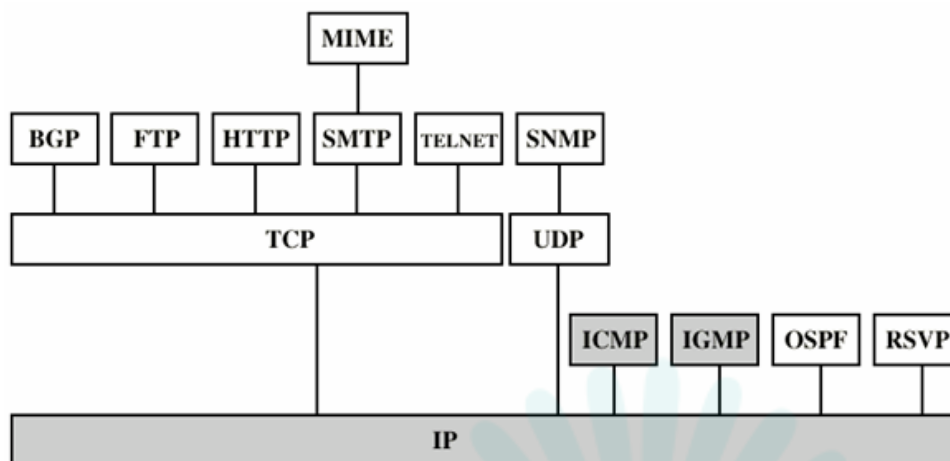
فصل ۱۲: پروتکل های TCP و UDP



فصل ۹:

پروتکل IP

پروتکل IP بستر مناسبی برای تبادلات بین شبکه ای است ولی IP به صورت بدون اتصال است و TCP می تواند اتصال گرا است .



Internetworking Protocol in Context

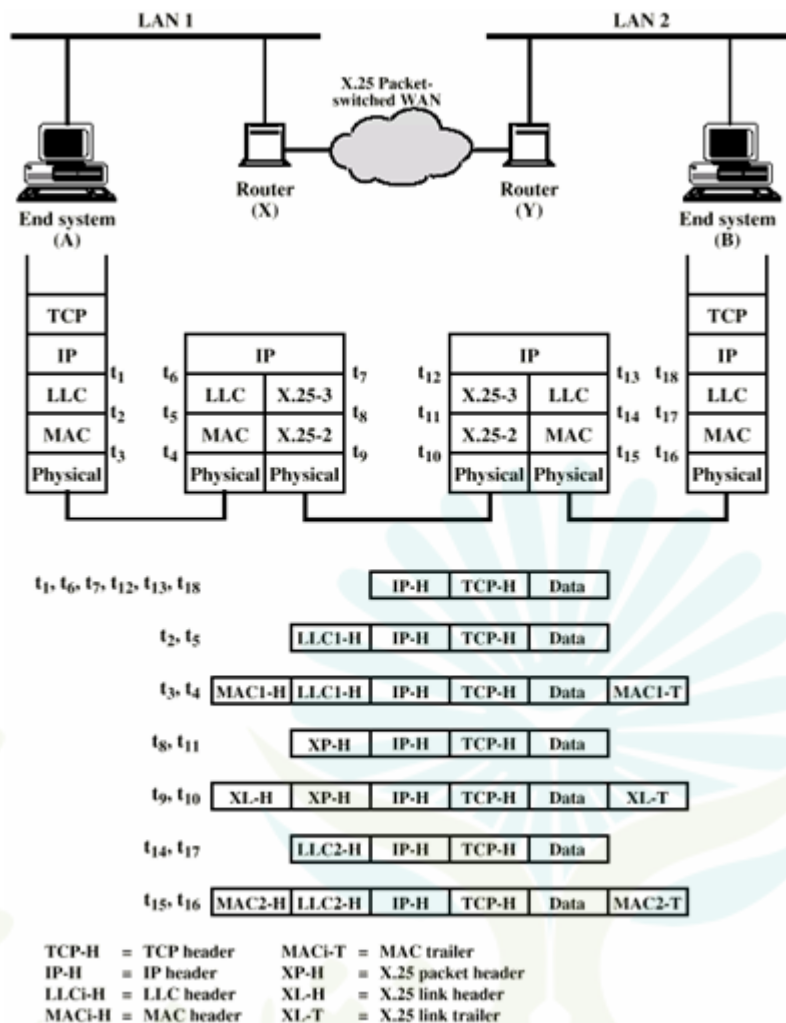
UDP: برای مواقعی که رسیدن Data به مقصد چندان مهم نیست.

OSPF: مسیریابی

RSVP : رزرو منابع برای تخصیص یک پهنای باند به شبکه. چون در نسل آینده اینترنت باید QoS را SUPPORT کند. این موضوع (RSVP) اهمیت زیادی پیدا کرده است .

IP یک پروتکل انتقال بین شبکه هاست یعنی برای INTERNETWORKING مناسب است. باید بتواند موانع زیر را بر طرف کند . (موانعی که باعث مشکل شدن اتصال دو شبکه می شوند .)

- روشهای مختلف آدرس دهی در شبکه های مختلف
- تفاوت در اندازه بسته ها در شبکه های مختلف
- اختلاف در نحوه دسترسی به شبکه ها
- اختلاف در TIMEOUT ها .
- تفاوت در روشهای مختلف کنترل خطا .
- روشهای مسیریابی .
- روشهای مختلف کنترل دسترسی کاربران .
- اتصال گرا بدون اتصال بودن شبکه های فرعی .
- گزارش وضعیت ، (شامل اطلاعات آماری [مثلا تعداد پیرنت در یک زمان مشخص و...] و...)



نکاتی که در طراحی IP باید در نظر گرفت عبارتند از :

Routing, DataGRAM, FRAGMENTATION& ASSEMBLY, ERROR CONTROL, FLOW CONTROL

(سؤال) شبکه اینترنت با توجه به گستردگی قابل توجهی که دارد و INTERNETWORKING کامل است.

آیا می توان گفت که اینترنت یک WAN است؟ اینترنت هم یک WAN نیست. زیرا WAN باید تعریف بسته هایی در لایه ۲،۳ داشته باشد ولی اینترنت با اینکه Data را منتقل می کند WAN نیست؛ یعنی WAN یک بستر برای انتقال Data می باشد ولی اینترنت بستر نیست ولی از این بستر هم استفاده می کند. اینترنت می تواند هم روی WAN پیاده سازی شود و هم روی LAN.

سرویسهای IP:

دو سرویس فراهم می کند. (برای لایه بالای خود)

SEND (ارسال بسته به لایه پایین)

برای لایه بالا یا خود DELIVER (دریافت بسته ها از لایه پایین هنگام دریافت).

پارامترهای SEND:

آدرس اینترنت مبدأ و مقصد ، پروتکل ، نوع سرویس ، شناسنامه ، قطعه بندی کردن ، طول عمر ، طول داده و OPTION و داده.

(پارامترهای DELIVER هم به همین صورت است)

عملیات در مبدأ برای ارسال بسته های IP:

۱. ساخت دیتاگرام IP با توجه به پارامترهای SEND

۲. انجام عملیات CHECK SUM (فقط بر روی HEADER)
۳. مسیریابی (اگر مقصد در همین LAN است تحویل داده شده و اگر نباشد به ROUTER داده شود).
۴. انتقال دیتاگرام به پروتکل زیرین

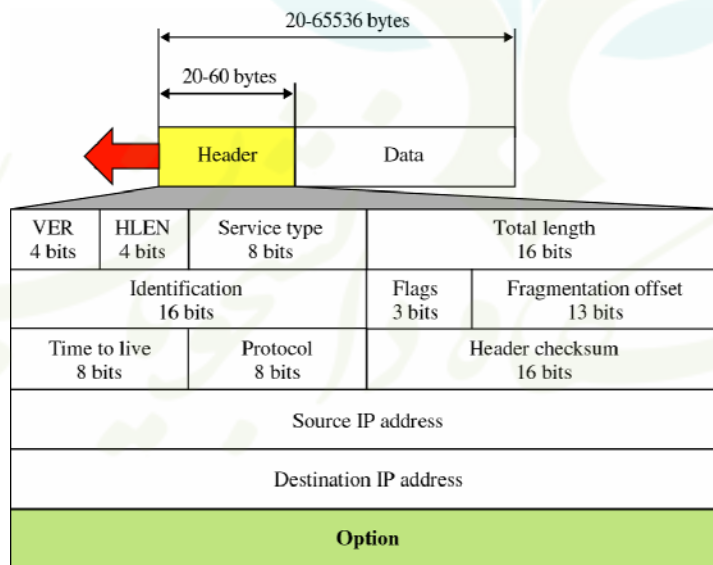
عملیات ROUTER :

- انجام عملیات Checksum (اگر Checksum محاسبه شده با Checksum موجود در بسته یکسان نباشد بسته دور ریخته می شود)
- کاهش طول عمر (یک واحد)
- انجام مسیریابی برای یافتن مسیریاب بعدی
- اگر طول بسته بسیار بزرگ باشد قطعه بندی کردن بسته ها
- قطعه بندی کردن بسته ها در صورت نیاز (با توجه به طول بسته) اگر طول بسته زیاد باشد قطعه بندی می شود و اگر طول بسته کم باشد از PADDING استفاده میکند یعنی بیت‌های اضافی به آن می چسباند.
- ساخت HEADER جدید
- انتقال دیتاگرام به شبکه

عملیات در گیرنده :

- انجام عملیات Checksum (اگر یک نباشد دور ریخته شود)
- اگر بسته دریافتی یک قطعه از بسته بزرگ است نگهداری شده تا قطعه های بعدی آن هم دریافت شوند .
- عبور داده با استفاده از پارامتر DELIVER

فرمت بسته های IP:



IP Format

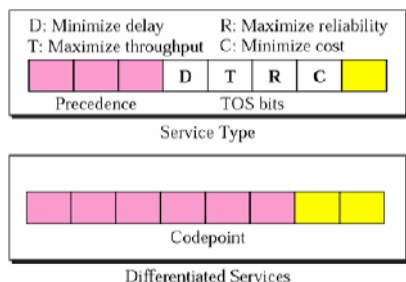
VER : version مربوط به Ip مورد استفاده را مشخص می کند . (مثلاً بسته توسط IP4 یا IP6 فرستاده شده)

HLEN (Internet Header Length) : طول Header را مشخص می کند (براساس ۳۲ بیتی). از آنجا که عدد مشخص شده در این قسمت عمدتاً در مبنای ۱۶ ذکر می شود ، باید در ۴ ضرب شود تا طول سرآیند بسته مشخص شود.

Service type : یعنی چه سرویسی باید به این بسته داده شود تا به مقصد برسد . شامل بیت‌های زیر است - قابلیت اطمینان (کم یا زیاد) (۱ بیت) .

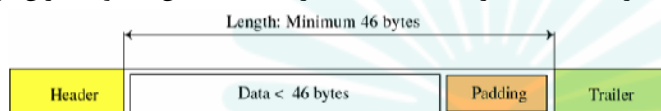
- اولویت (سه بیت) : اگر دو بسته با هم برسند با توجه به این سه بیت تصمیم گرفته می شود .

- گذردهی (۱ بیت) (کم یا زیاد) .
- تأخیر (کم یا زیاد) .



ممکن است بجای نوع سرویس از Differentiated Services استفاده شود. زیرفیلدهای گفته شده در این قسمت در IP نسخه ۴ استفاده نمی شود.

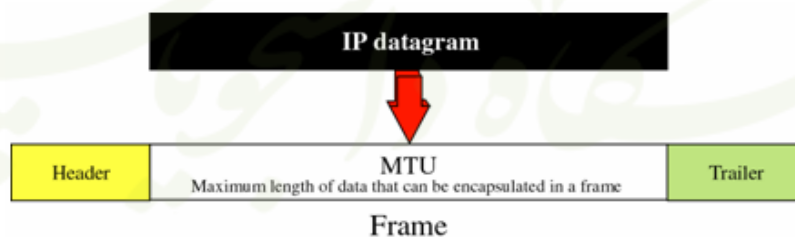
Total length : طول کل بسته را مشخص می کند. در شکل فوق $2\text{Bytes} \leq 64\text{kbyte}$ حداکثر طول بسته است (زیرا این فیلد ۱۶ بیتی است) . طول کلی شامل طول بخش داده بعلاوه طول سرآیند می باشد. اگر طول قسمت داده از ۴۶ بایت کمتر باشد، با استفاده از Padding این کمبود جبران می شود.



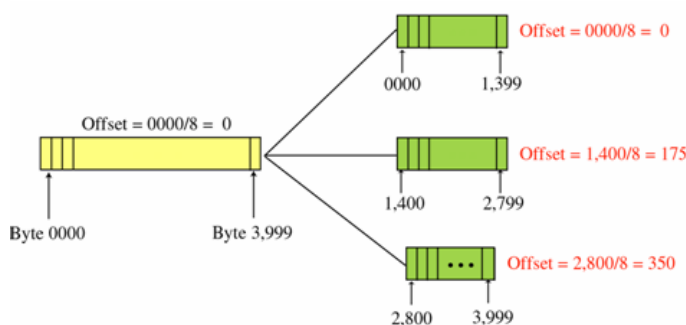
Identification : برای شناسایی بسته بکار می رود . باعث می شود که بسته بصورت یکتا باشد .
(id + آدرس مبدأ + آدرس مقصد) یک بسته یکتا می سازد

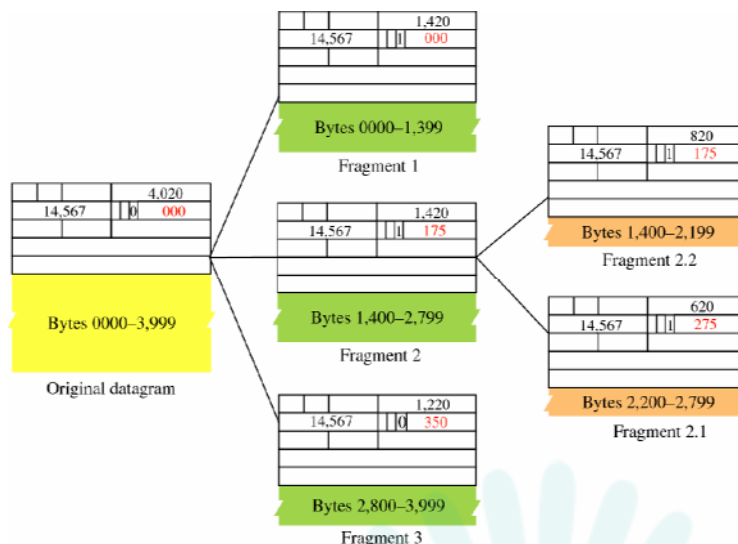
Flags : سه بیت است که از دو بیت آن استفاده می شود (یک بیت don't fragment است و بیت دیگر (more

اگر بیت Fragment صفر باشد ، آفست آن در فیلد بعدی (fragment offset) قرار داده می شود و اگر بیت more یک باشد یعنی بیش از یک fragment دارد . (غیر از این fragment ، fragment های دیگری هم هست) . علت قطعه قطعه کردن بسته های IP بزرگتر بودن آنها از اندازه MTU در فریم می باشد.



مثال:





وقتی $more = 0$ یعنی این قطعه آخرین قطعه است .

- offset نشان دهنده این است که این قطعه در کجای بسته اصلی قرار داشته است .

TTL : (Time to live) : وقتی بسته از هر مسیریاب که عبور می کند یکی از این فیلد کم می کند .

Protocol : پروتکل لایه بالایی را مشخص می کند . (Icmp, Tcp, Udp)

Header checksum : برای کنترل خطا برای خود header استفاده می شود .

برای کل بسته ، کنترل خطا وجود ندارد (درون بسته) .

source add & dest add : آدرسهای مبدأ و مقصد را مشخص می کنند .

option padding : در این قسمت option های زیر می توانند قرارداده شوند :

time stamping : هر زمان که در یک مسیریاب می گذرد ، زمان را یادداشت می کند .

Router recording : بسته IP از هر جا که رد می شود شماره مسیریاب را در بسته ذخیره می کند .

source routing : آیا از source routing استفاده شده است ؟

security : مثلاً چه نوع رمز گذاری استفاده شده است .

مثال: بسته IP با طرح ۸ بیت اول بصورت 01000010 ، دریافت می شود. چرا این بسته توسط گیرنده دور

ریخته می شود؟

۴ بیت سمت چپ (0100) نشان دهنده نسخه IP می باشد و درست است. ۴ بیت بعد (0010) طول سرآیند

را مشخص می کند که برابر با $2 \times 4 = 8$ می باشد و این مقدار اشتباه است؛ زیرا حداقل طول سرآیند بسته IP ۲۰ است. پس بسته در طول مسیر انتقال خراب شده است.

مثال: یک بسته IP با مقدار HLEN برابر 1000 دودویی دریافت می شود. تعداد بایتهای Option در این

بسته چقدر است؟

مقدار HLEN، ۸ است. بنابراین طول کل سرآیند برابر با 8×4 یا ۳۲ است. سرآیند اصلی ۲۰ بایت اول را

تشکیل می دهد و ۱۲ بایت بعدی Option هستند.

مثال: یک بسته IP با HLEN 5₁₆ و مقدار طول کلی فیلد 0028₁₆ دریافت شده است. چند بایت داده در این

بسته حمل می شود؟

مقدار HLEN ۵ است. بنابراین طول سرآیند $5 \times 4 = 20$ بایت است و Option وجود ندارد. طول کلی ۴۰ بایت

است که نشانگر آنست که ۲۰ بایت داده در این بسته حمل می شود ($40 - 20 = 20$).

مثال: بسته IP با مقادیر مبنای ۱۶ زیر برای ابتدای بسته، دریافت می گردد. تعداد پرشهای بسته قبل از دور

ریخته شدن آن چند است؟ این بسته مربوط به کدام پروتکل لایه بالاتر می باشد؟

45000028000100000102.....

برای یافتن فیلد TTL، باید از ۸ بایت اول (۱۶ عدد مبنای ۱۶) پرسش کنیم. فیلد TTL در بایت نهم قرار دارد که مقدار 01 را دارد. این به این معناست که بسته قبل از دور ریخته شدن تنها می تواند یک پرسش داشته باشد. فیلد پروتکل، بایت بعدی است (02) که مشخص می کند این بسته به پروتکل IGMP مربوط می شود.

مثال: یک بسته با بیت M با مقدار صفر دریافت می شود. این بسته اولین قطعه، قطعه میانی و یا قطعه آخری می باشد؟ آیا می توانید بگوئید بسته تکه تکه شده است یا نه؟

مقدار صفر برای بیت M به معنی آنست که قطعه دیگری وجود ندارد و قطعه دریافتی، آخرین قطعه می باشد. اگرچه نمی توانیم بگوئیم که بسته اصلی تکه تکه شده است یا نه. یک بسته بدون تکه تکه شدن به عنوان آخرین قطعه در نظر گرفته می شود.

مثال: یک بسته با بیت M با مقدار یک دریافت می شود. این بسته اولین قطعه، قطعه میانی و یا قطعه آخری می باشد؟ آیا می توانید بگوئید بسته تکه تکه شده است یا نه؟

بیت M با مقدار یک نشانگر آنست که حداقل یک قطعه دیگر، وجود دارد. قطعه دریافتی می تواند قطعه اول و یا یک قطعه میانی باشد؛ اما قطعه آخر نخواهد بود. اما نمی توانیم بگوئیم که این قطعه اولی است یا جزء قطعات وسطی است. برای این منظور نیازمند اطلاعات بیشتر (مقدار آفست قطعه) هستیم. ولی با این وجود بدلیل یک بودن M با قطعیت می توانیم بگوئیم که بسته تکه تکه شده است.

مثال: یک بسته با مقدار یک برای M و یک آفست قطعه صفر دریافت می شود. آیا این قطعه، اولین قطعه، قطعه میانی و یا قطعه آخری می باشد؟

بدلیل یک بودن بیت M، ممکن است بسته قطعه اول باشد و یا یکی از قطعات میانی باشد. بدلیل صفر بودن آفست قطعه، این قطعه، اولین قطعه می باشد.

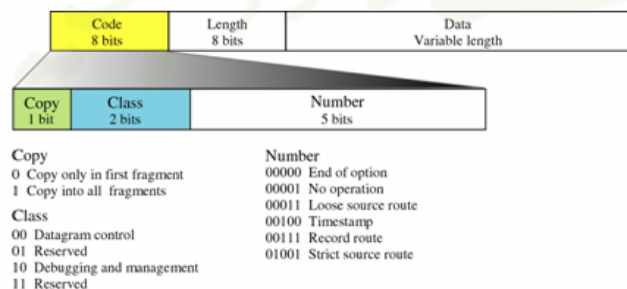
مثال: یک بسته با آفست ۱۰۰ دریافت می شود. شماره اولین و آخرین بایت آن چیست؟

برای یافتن شماره بایت اول قطعه، کافی است تا مقدار آفست را در ۸ ضرب کنیم. بنابراین شماره بایت اول برابر ۸۰۰ می باشد. بدلیل عدم اطلاع از طول داده ها، نمی توانیم شماره آخرین بایت قطعه را مشخص کنیم.

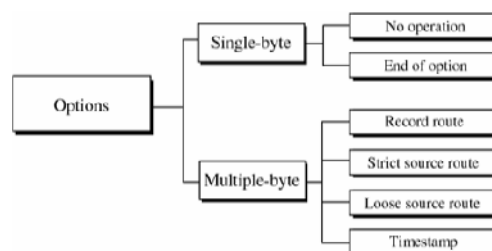
مثال: یک بسته با آفست ۱۰۰، HLEN ۵ و با مقدار ۱۰۰ برای فیلد کل طول، دریافت شده است. شماره اولین و آخرین بایت آن چیست؟

شماره اولین بایت $100 \times 8 = 800$ است. طول کل بسته ۱۰۰ بایت و طول سرآیند ۲۰ بایت $(5 \times 4 = 20)$ می باشد؛ بنابراین طول بخش داده ۸۰ بایت است. اگر شماره بایت اول ۸۰۰ باشد، شماره بایت آخر ۸۷۹ می باشد.

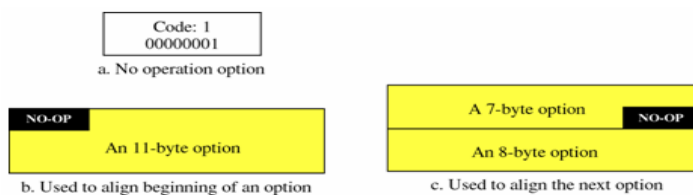
فرمت Option های بسته IP:



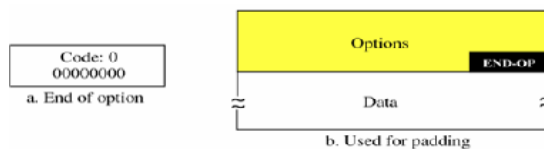
طبقه بندی Option های IP:



موارد استفاده از No Operation Option:



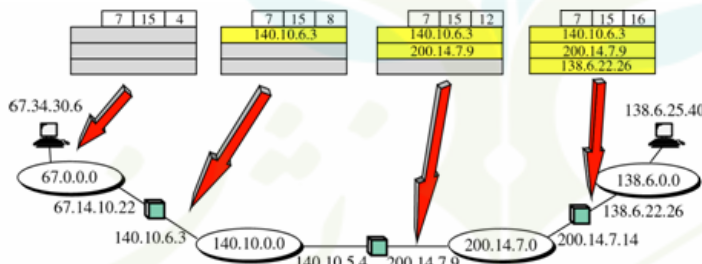
موارد استفاده از End of Option:



فرمت بسته Record Route Option:

Code: 7 00000111	Length (Total length)	Pointer
First IP address (Empty when started)		
Second IP address (Empty when started)		
⋮		
Last IP address (Empty when started)		

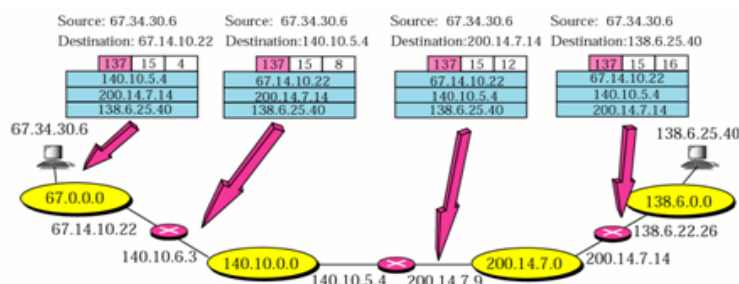
پس از عبور از هر مسیر یاب، IP رابط خروجی آن مسیر یاب در بسته نوشته می شود. قسمت آدرسها از ابتدا خالی است.



فرمت بسته Strict Source Route:

Code: 137 10001001	Length (Total length)	Pointer
First IP address (Filled when started)		
Second IP address (Filled when started)		
⋮		
Last IP address (Filled when started)		

ابتدا IP رابط ورودی از مسیر یاب دوم تا مقصد، در بسته ثبت شده است. هر مسیر یاب، IP رابط مسیر یاب بعدی را برداشته و IP رابط ورودی خودش را جانشین آن می کند.



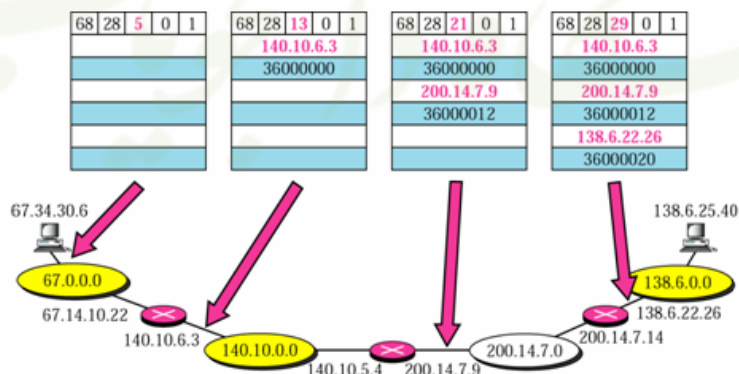
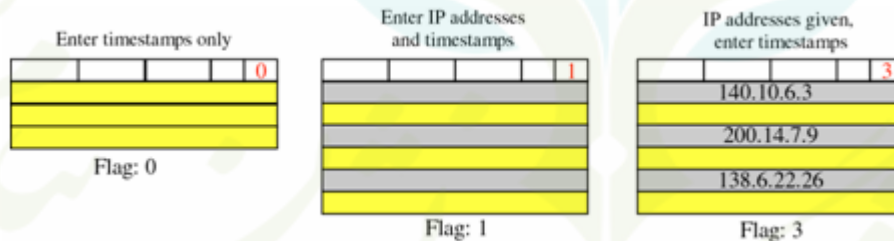
فرمت بسته loose Source Route:

Code: 131 10000011	Length (Total length)	Pointer
First IP address (Filled when started)		
Second IP address (Filled when started)		
⋮		
Last IP address (Filled when started)		

فرمت بسته Timestamp:

Code: 68 01000100	Length (Total length)	Pointer	O-Flow 4 bits	Flags 4 bits
First IP address				
Second IP address				
⋮				
Last IP address				

در Timestamp، هر مسیر یاب زمان خود را در بسته می نویسد. اطلاعات ثبت شده در هر مسیر یاب بوسیله Flag مشخص می گردد.



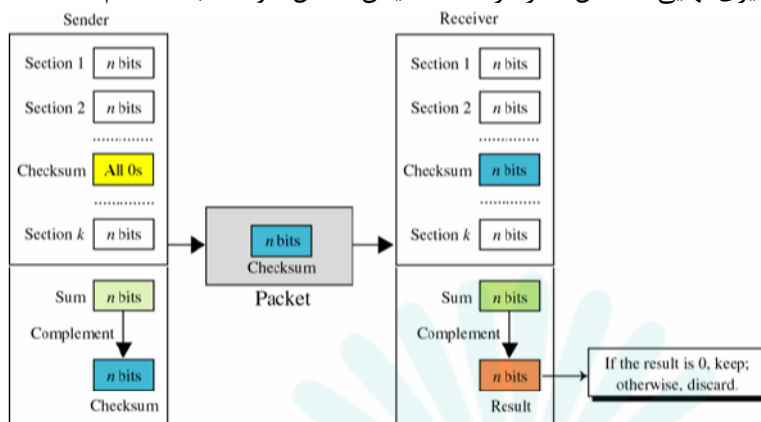
با توجه به فرمت Option ها، تنها Option های Strict source route و Loose source route باید در همه قطعات کپی شوند و نیازی به کپی کردن سایر Option ها در قطعات، بجز قطعه اول، نمی باشد. همچنین تنها Timestamp Option جهت دیباگ و اشکالزدایی مورد استفاده قرار می گیرد و سایرین جهت مقاصد کنترلی مورد استفاده قرار می گیرند.

نحوه محاسبه Checksum:

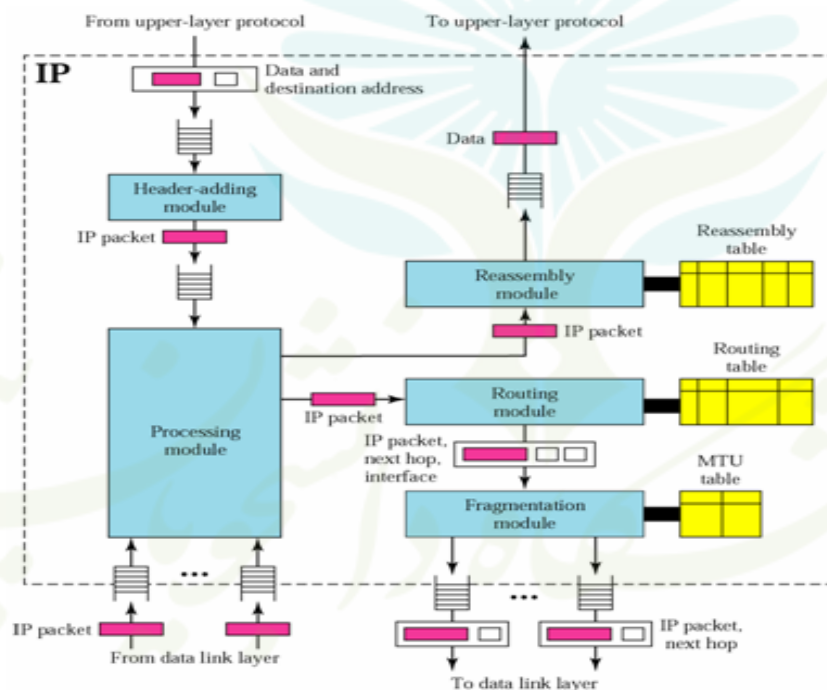
- تقسیم بسته به k قسمت n بیتی
- جمع تمام قسمتها با یکدیگر بصورت مکمل یک

۳. مکمل کردن جواب

در ابتدا در سمت فرستنده، مقدار صفر به Checksum تخصیص داده شده و مقدار Checksum براساس این مقدار بدست می آید و در فیلد Checksum قرار می گیرد. در گیرنده، دوباره Checksum محاسبه شده و این بار باید پس از مکمل گیری نهایی، حاصل صفر گردد تا اطمینان حاصل شود که بسته سالم است.



ساختار IP بصورت زیر می باشد:



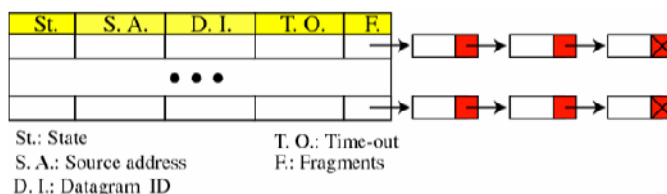
جدول MTU، حداکثر اندازه قسمت داده برای هر رابط را مشخص می کند. طرح جدول MTU بصورت زیر

می باشد:

Interface Number	MTU
.....
.....

جدول Reassembly، جهت سرهم کردن قطعات بسته های تکه تکه شده قبل از تحویل به لایه های بالاتر

بکار می رود. طرح جدول Reassembly بصورت زیر است:



IPV6:

چرا IPV6 مورد لزوم است؟ آدرسهای ۳۲ بیتی موجود در IPV4، نیازهای کنونی و آینده را برآورده نمی کند. (چند بیت از این ۳۲ بیت هم برای HEADER و ... استفاده می شود) مثلاً در زمینه موبایلها هم که می خواهند از اینترنت استفاده کنند، تخصیص آدرس IP به این گوشیها فعلاً برآورده نمی شود.

مزایای IPV6:

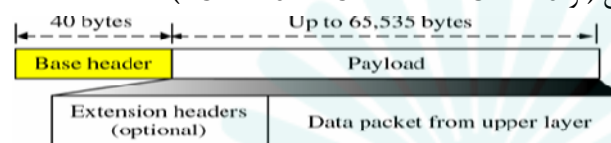
- آدرس ۱۲۸ بیتی است ۱۰ به توان ۲۳ ضرب در ۶ آدرس برای هر متر مربع از کره زمین یعنی برای هر مولکول یک آدرس می تواند اختصاص یابد !!!

- OPTION های زیاد و امکان سریعتر پردازش شدن بسته های IPV6

- امکان آدرسهای Multi cast

- دادن آدرسهای IPV6 به صورت Automatic

- پشتیبانی اختصاصی منبع (و ICMP V6 = ICMP V4 + IGMP V6)



IPV6 Format

HEADER های زیادی در IPV6 می تواند وجود داشته باشد:

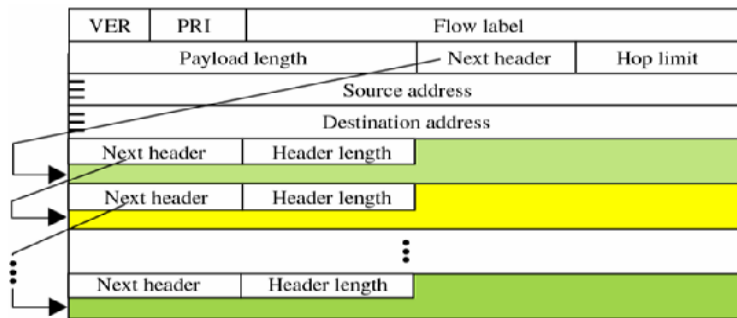
Authentication H. , Fragment H. , Routing H. , Hop-to-Hop optional header , Destination option H , Security payload H .

یک دلیل برای اینکه بسته های IPV6 سریعتر پردازش می شوند این است که سرآیندهای مختلفی در

این بسته ها قرار دارد و با توجه به اطلاعات درون سرآیندها می توان پردازش بهتری انجام داد.

VER	PRI	Flow label	
Payload length		Next header	Hop limit
Source address			
Destination address			
Payload extension headers + Data packet from the upper layer			

Next Header	Code
Hop-by-hop option	0
ICMP	2
TCP	6
UDP	17
Source routing	43
Fragmentation	44
Encrypted security payload	50
Authentication	51
Null (No next header)	59
Destination option	60



Version : 4 بیت است (برای نمایش عدد 6 و ...).

Traffic class : کلاس بسته را مشخص می کند (به خاطر اولویت) (8 بیت است) .

Flow lable : مشخص می کند که مسیریاب باید چه سرویسی به این بسته بدهد (20 بیت است) .

Payload length : طول کل بسته را مشخص می کند (ماکزیمم طول بسته همان 64 k است . یعنی طول بسته نسبت به Ipv4 تغییری نکرده است) .

Next header : سرآیند بعدی را مشخص می کند که می تواند سرآیندهای optional (گفته شده در بالا) باشد یا سرآیند Tcp باشد . (8 بیت است)

Hop limit : طول عمر بسته . یعنی بسته چه تعداد hop را می تواند رد کند و از بین نرود (8 بیت است) .

Source add : آدرس مبدأ را مشخص می کند (128 بیت) .

Dest add : آدرس مقصد را مشخص می کند (128 بیت) .

چون به سمت محیط های با کیفیت بالای انتقال می رویم ، احتمالاً سرآیندهای IPV6 دارای CHECKSUM نیستند (کنترل خطای End-to-End وجود دارد زیرا این کنترل خطا در Tcp انجام می شود نه در مسیریابها) .

• امروزه مجموعه ای از بسته ها که خصوصیات مشترکی دارند (مثلاً آدرس مشابه به هم دارند) flow می نامند . اکنون flow processing مهمتر از packet processing است .

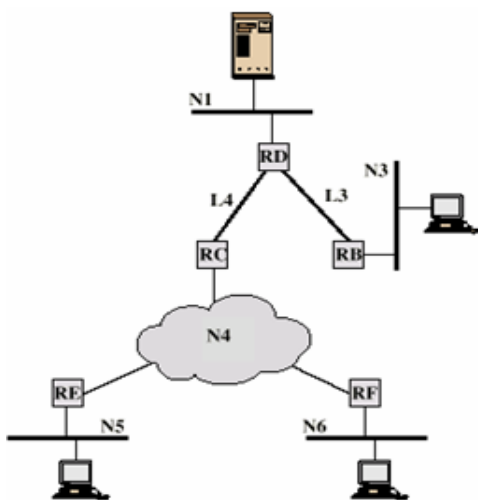
• مثلاً برای انجام یک chat تصویری online ممکن است سه flow وجود داشته باشد flow تصویری : که تصویر را ارسال می کند . flow صوتی : که صوت را ارسال می کند . flow (text) : عبارات type شده . هرچند که هر سه دارای آدرسهای مشابه هستند .

مهمترین مسأله در این مورد شناسائی نوع flow است . مسأله packet classification درباره این موضوع است . در IPV6 یک فیلد برای flow وجود دارد (flow lable) . مسیریاب با نگاه کردن به این فیلد ، سرویس مورد نظر را به آن می دهد .

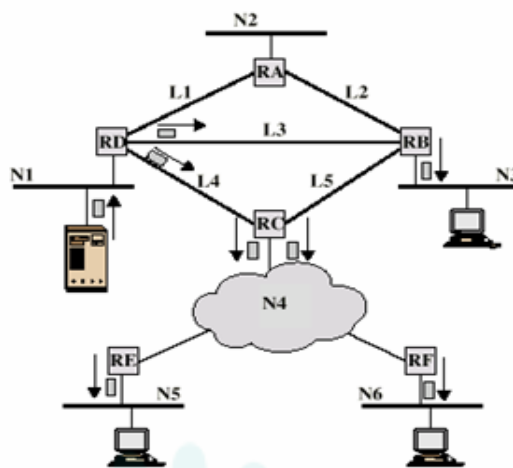
• Traffic class : کمی با موضوع flow lable تفاوت دارد . مثلاً مشخص می کند که چه مقدار delay یا Throughput یا ... مورد نیاز است .

• Multicasting : بدون اینکه بسته copy شود ، چگونه می توان بسته را به مقصدهای مختلفی تحویل داد ؟

این موضوع در LAN کاملاً جا افتاده است و ساده است ولی در WAN چون مسیرهای ارتباطی زیادی بین مسیریابها وجود دارد ، کمی مشکل به نظر می رسد (مثلاً در video conference ها یا Data base ها یا ... استفاده می شود) برای اینکار باید شبکه را بعنوان یک Spanning Tree ببینیم . ریشه ، ارسال کننده بسته است و نودهای دیگر بعنوان برگها دریافت کننده Multicast هستند .



(a) Spanning tree from source to multicast group



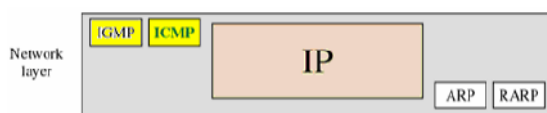
(b) Packets generated for multicast transmission



فصل ۱۰:

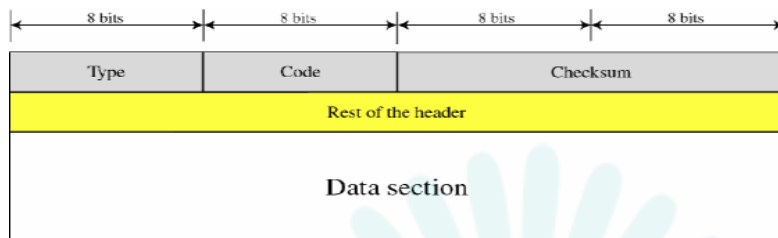
پروتکل های IGMP و ICMP

پروتکل‌های ICMP و IGMP در لایه شبکه قرار دارند:



1: ICMP

این پروتکل وظیفه دارد که چنانچه اتفاقی غیر منتظره در شبکه اینترنت رخ دهد، آن را گزارش دهد. این پروتکل مستقیماً با IP کار می‌کند و FORMAT آن بصورت زیر است:



ICMP Format

TYPE: ۸ بیت است و نوع پیغام را مشخص می‌کند.

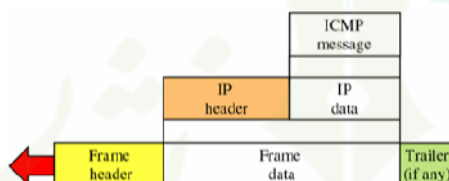
CODE: هشت بیت است و دربرخی از پیغام‌ها پیغام را مشخص تر می‌کند.

Checksum: ۱۶ بیت است که برای کنترل خطا در بسته Icmp استفاده میشود.

Rest of the header: ۳۲ بیت است و پارامترهای پیغام را مشخص می‌کند.

بخش اطلاعات: داده‌ها (که بستگی به نوع پیغام، مفهوم خاص خود را دارد) (مثلاً ممکن است Address mask باشد)

نحوه قرار گرفتن پیام ICMP در تصویر زیر نمایش داده شده است:



پیامهای ICMP به دو دسته کلی تقسیم می‌شوند:

۷- گزارش خطا

۸- پرسوجو (Query)

مواردی که پیام‌های خطای ICMP ارسال نمی‌گردد:

۱- پیام‌های خطای ICMP برای بسته‌های حاوی پیام خطای ICMP ارسال نمی‌گردد.

۲- برای بسته‌های تقسیم شده، فقط برای قسمت اول پیام خطا ارسال می‌گردد و برای سایر قسمت‌ها پیامی ارسال نمی‌گردد.

۳- پیام خطا برای بسته‌های با آدرس Multicast ارسال نمی‌گردد.

۴- پیام خطا برای آدرس‌های خاص همانند 127.0.0.0 و 0.0.0.0 ارسال نمی‌گردد.

ICMP همیشه پیامهای خطا را به مبدا گزارش می‌نماید. انواع این پیام‌ها عبارتند از:

۱- مقصد در دسترس نیست (Destination Unreachable)

۲- خاموش شدن منبع (Source Quench)

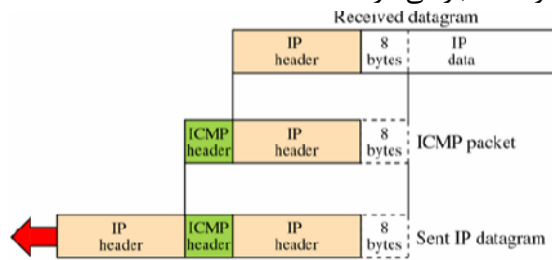
۳- تخطی زمانی (Time Exceeded)

۴- مشکلات پارامتر (Parameter Problems)

¹ - Internet control message protocol

۵- تعیین مسیر دوباره (Redirection)

پیامهای خطا علاوه بر نوع و کد موجود در سرآیندشان که نوع پیام را مشخص می نماید، سرآیند IP بسته معیوب و ۸ بایت اول آن را نیز به فرستنده باز می گرداند.



فرمت بسته های مختلف ICMP در ادامه ارائه شده است:

۱- مقصد در دسترس نیست:

Type: 3	Code: 0 to 15	Checksum
Unused (All 0s)		
Part of the received IP datagram including IP header plus the first 8 bytes of datagram data		

این پیام با کد ۲ و ۳ فقط بوسیله میزبان و با سایر کدها فقط بوسیله مسیریاب ایجاد می شود. مسیریابها توانایی تشخیص تمام مشکلاتی که مانع از تحویل بسته می شود را ندارد و از سوی دیگر مکانیزم کنترل جریان در پروتکل IP وجود ندارد.

۲- خاموش شدن منبع:

Type: 4	Code: 0	Checksum
Unused (All 0s)		
Part of the received IP datagram including IP header plus the first 8 bytes of datagram data		

این پیام می تواند جهت هر Datagramی که در اثر تراکم، چه در مسیریاب و چه در میزبان، دور ریخته می شود، تولید گردد. منبع به این ترتیب در جریان دور ریخته شدن بسته ها بدلیل تراکم شده و باید سرعت ارسال Datagramها را تا برطرف شدن تراکم، کاهش دهد.

۳- تخطی زمانی:

Type: 11	Code: 0 or 1	Checksum
Unused (All 0s)		
Part of the received IP datagram including IP header plus the first 8 bytes of datagram data		

این پیام در مسیریاب برای بسته هایی ارسال می گردد که فیلد TTL آنها صفر شده است (کد صفر) و باید دور ریخته شوند. همچنین اگر مقصد در بازه زمانی مشخص، همه قسمتهای یک داده تقسیم شده را دریافت نکند، داده های دریافتی را دور ریخته و یک پیام تخطی زمانی به مبدا ارسال می کند (کد یک).

۴- مشکلات پارامتر:

Type: 12	Code: 0 or 1	Checksum
Pointer	Unused (All 0s)	
Part of the received IP datagram including IP header plus the first 8 bytes of datagram data		

این پیام می تواند توسط یک مسیریاب یا مقصد تولید گردد. کد صفر نشانگر مشکل در سرآیند و کد یک نشانگر مشکل در فیلد Option می باشد. در این پیام یک اشاره گر در فیلد بدون استفاده پیام قرار می گیرد.

۵- تعیین مسیر دوباره:

Type: 5	Code: 0 to 3	Checksum
IP address of the target router		
Part of the received IP datagram including IP header plus the first 8 bytes of datagram data		

یک میزبان در ابتدا کارش را با یک جدول مسیریابی کوچک شروع می کند و در ادامه این جدول کامل تر شده و بروز می گردد. یکی از ابزارهای کمک به این مهم، پیام تعیین مسیر دوباره می باشد. در حالیکه میزبان مسیر اشتباهی را برای ارسال بسته ها انتخاب کند، مسیریاب محلی دریافت کننده پیام، با یک پیام تعیین مسیر دوباره، ضمن اعلام IP مسیریاب صحیح، به فرستنده اشتباه بودن مسیر انتخابی را متذکر می شود.



کد ۱: Network Specific

کد ۲: Host Specific

کد ۳: Network Specific(Specified Service)

کد ۴: Host Specific(Specified Service)

مسیریاب این پیام را فقط برای میزبانهای شبکه محلی خودش می فرستد.

پیامهای پرسوجوی ICMP شامل موارد زیر می باشد:

۱- درخواست و پاسخ Echo

۲- درخواست و پاسخ Time Stamp

۳- درخواست و پاسخ Mask آدرس

۴- تقاضای مسیریاب و اعلان (Solicitation & Advertisement)

این پیامها جهت بررسی وضعیت شبکه مورد استفاده قرار می گیرند.

۱- پیام درخواست Echo می تواند توسط یک میزبان و یا مسیریاب در شبکه ارسال گردد و مسیریاب یا میزبان دریافت کننده پیام، آن را بوسیله یک پیام پاسخ Echo جواب می دهد. این پیامها می توانند توسط مدیر شبکه جهت بررسی عملکرد پروتکل IP مورد استفاده قرار گیرند. اکثر اوقات دستور Ping به این منظور مورد استفاده قرار می گیرد.

8: Echo request 0: Echo reply		
Type: 8 or 0	Code: 0	Checksum
Identifier	Sequence number	
Optional data Sent by the request message; repeated by the reply message		

۲- پیام درخواست و پاسخ Time Stamp می تواند جهت محاسبه RTT بین یک مبداء و یک مقصد حتی در حالت عدم همزمانی بین آنها بکار رود.

13: request 14: reply		Type: 13 or 14	Code: 0	Checksum
Identifier		Sequence number		
Original timestamp				
Receive timestamp				
Transmit timestamp				

جهت محاسبه RTT بشکل زیر عمل می شود:

Sending time = value of receive timestamp - value of original timestamp

Receiving time = time the packet returned - value of transmit timestamp

Round-trip time = sending time + receiving time

Time difference = receive timestamp - (original timestamp field + one-way time duration)

برای نمونه مقادیر زیر را در نظر بگیرید:

Value of original timestamp: 46

Value of receive timestamp: 59

Value of transmit timestamp: 60

Time the packet arrived: 67

Sending time = 59 - 46 = 13 milliseconds

Receiving time = 67 - 60 = 7 milliseconds

Round-trip time = 13 + 7 = 20 milliseconds

Time difference = 59 - (46 + 10) = 3

۳- درخواست و پاسخ Mask آدرس:

17: Request 18: Reply		Type: 17 or 18	Code: 0	Checksum
Identifier		Sequence number		
Address mask				

۴- تقاضای مسیریاب:

Type: 10	Code: 0	Checksum
Identifier	Sequence number	

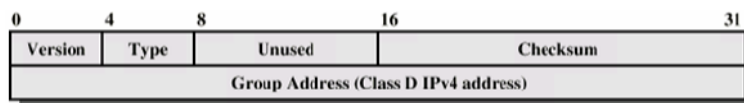
۵- اعلان:

Type: 9	Code: 0	Checksum
Number of addresses	Address entry size	Lifetime
Router address 1		
Address preference 1		
Router address 2		
Address preference 2		
• • •		

: IGMP

Internet Group Message Protocol - 1

• پروتکل IGMP، یک پروتکل مدیریت گروه است که به مسیریابهای Multicast کمک می کند تا لیستی از اعضای ثابت مرتبط با هر رابط مسیریاب را ایجاد و بروز رسانی نماید. فرمت کلی پیام های این پروتکل بشکل زیر می باشد:



IGMP Format

- Version=1

- Type مقدار صفر دارد اگر Host گزارش بدهد و یک است اگر مسیریاب یک درخواست ارائه نماید.

- Group Address برای پیام های درخواست صفر و در غیر این صورت آدرس یک گروه معتبر است.

انواع پیامهای IGMP:

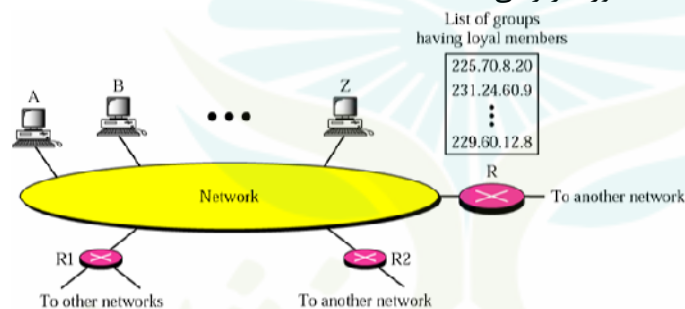
۱. گزارش عضویت (Membership Report)

۲. گزارش ترک (Leave Report)

۳. پرسوجو: شامل دو نوع عام (General) و خاص (Special). وجه تمایز این دو پیام در آن است که

در نوع عام مقدار فیلد آدرس گروه صفر است.

عملکرد کلی IGMP بصورت زیر می باشد:



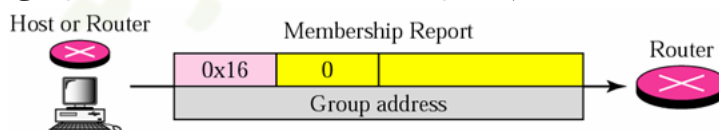
- میزبان برای افزوده شدن به یک گروه، پیام های گزارش عضویت را ارسال می نمایند. این پیام دو بار و پشت سرهم ارسال می گردد.

• آدرس گروه مورد درخواست جهت افزوده شدن.

• در IP Datagram این آدرس همانند آدرس مقصد multicast است.

• همه host های در یک گروه پیام را دریافت می کنند.

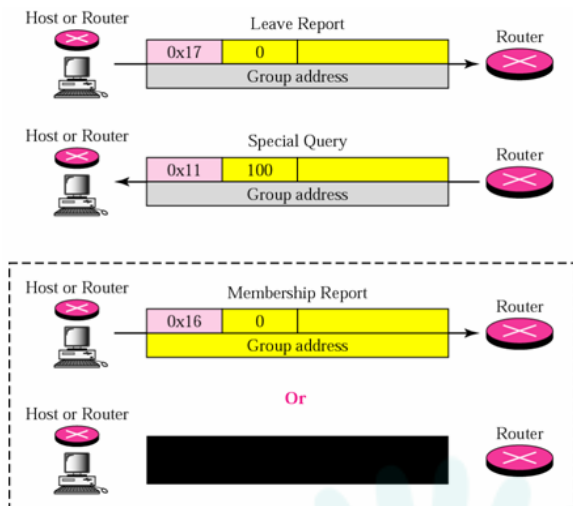
• مسیریابها برای دریافت تمام گزارش ها، به همه آدرسهای multicast گوش می کنند.



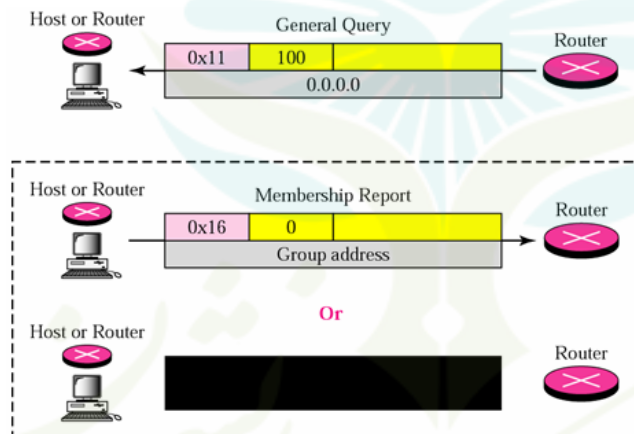
- میزبان برای حذف شدن از گروه از پیام ترک گروه استفاده می کند. سرور جهت اطمینان از صحت پیام

ترک دریافتی، یک پیام پرسوجوی خصوصی به میزبان می فرستد و میزبان در صورت نیاز به ماندن در گروه

یک پیام عضویت را ارسال خواهد کرد؛ وگرنه از گروه حذف خواهد شد.



- مسیر یابها بصورت دوره ای پیام های پرسوجوی عام را منتشر می کنند.
- درخواست برای تمام میزبان ها بصورت Multicast ارسال می شود.
- میزبان های متقاضی باقیماندن در گروه باید همه پیام های ارسالی به همه میزبان ها را خوانده و با ذکر گروه هایی که عضو آنست به آنها پاسخ دهد.



مثال: شبکه ای با سه میزبان و یک مسیر یاب در نظر بگیرید. در زمان صفر یک پیام پرسوجو به میزبانها می رسد. هر میزبان یک مقدار تصادفی به تایمر هر مدخل جدول عضویتش می دهد. توالی پاسخ های ایستگاه ها را مشخص نمائید.

Group	Timer	Group	Timer	Group	Timer
225.14.0.0	30	228.42.0.0	48	225.14.0.0	62
228.42.0.0	12	251.71.0.0	50	230.43.0.0	70
230.43.0.0	80				

A B C To other networks

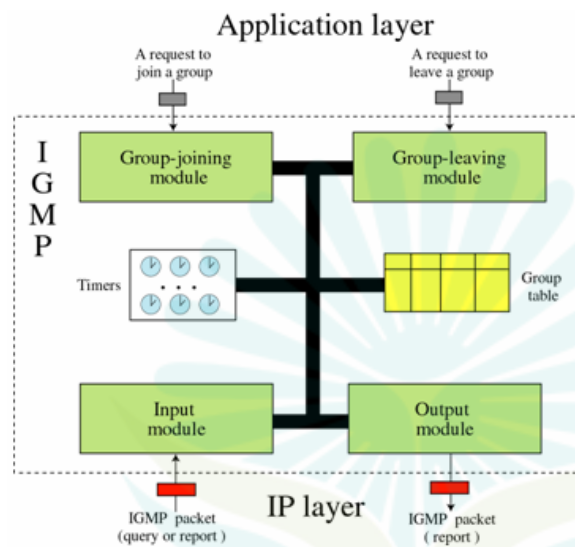
زمان ۱۲: تایمر آدرس 228.42.0.0 در میزبان A به پایان رسیده است و این میزبان یک پیام عضویت را ارسال می کند که بوسیله مسیر یاب و همه میزبانها دریافت می گردد. میزبان B تایمر خود برای این آدرس را لغو می نماید.

زمان ۳۰: تایمر آدرس 225.14.0.0 در میزبان A به پایان رسیده است و این میزبان یک پیام عضویت را ارسال می کند که بوسیله مسیر یاب و همه میزبانها دریافت می گردد. میزبان C تایمر خود برای این آدرس را لغو می نماید.

زمان ۵۰: تایمر آدرس 251.70.0.0 در میزبان B به پایان رسیده است و این میزبان یک پیام عضویت را ارسال می کند که بوسیله مسیریاب و همه میزبانها دریافت می گردد.

زمان ۷۰: تایمر آدرس 230.43.0.0 در میزبان C به پایان رسیده است و این میزبان یک پیام عضویت را ارسال می کند که بوسیله مسیریاب و همه میزبانها دریافت می گردد. میزبان A تایمر خود برای این آدرس را لغو می نماید.

بسته IP حامل پیام IGMP دارای مقدار ۲ در فیلد پروتکل و مقدار ۱ در فیلد TTL خود می باشد. ساختار IGMP بشکل زیر می باشد:



ساختار جدول گروه نیز بشکل زیر می باشد:

State	Interface No.	Group Address	Reference Count
.....
.....
.....

State: Free, Delaying, Idle

Reference Count: Number of processes interested

ICMP V6 = IGMP V4+ ICMP V4 یعنی در IPV6 دیگر IGMP وجود ندارد و ICMP کار هر دو را انجام

می دهد.

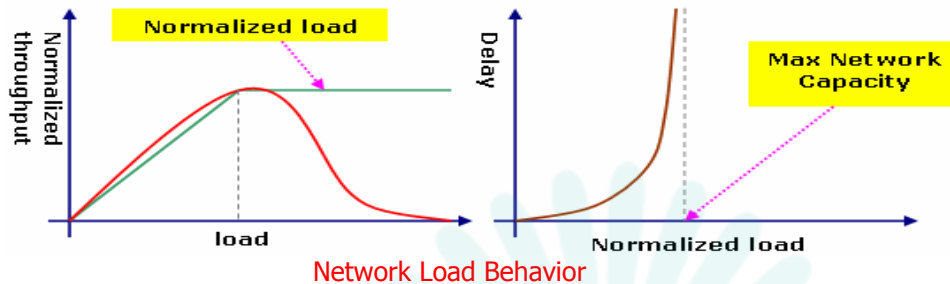


فصل ۱۱:

کنترل اتصالات در شبکه

استفاده بهینه از شبکه ها :

الگوریتم مسیریابی نقش مهمی در استفاده در از شبکه ها دارد ولی کنترل ترافیک هم از موارد مورد توجه است. باید مواظب باشیم که تراکم پیش نباید و اگر اتفاق افتاد روش حل آن چیست .
اگر بسته ارسالی در یک شبکه زیاد شود از یک حد، بسته های دریافتی هم از یک حد فراتری رود ولی این بسته به صورت ایده آن است در عمل وقتی بسته های ارسالی بسیار زیاد شود . بسته های دریافتی هم می تواند کم شود .



یعنی اگر بسته های ارسالی زیاد شود، تاخیر بی نهایت می شود پس به طور کلی تراکم باعث افزایش تاخیر و کم شدن بسته های دریافتی می شود .

سیاستهای ترافیک :

- ۱- اگر نتوان بسته را ارسال کرد باید بافر شود . باید دو نوع بافر داشته باشیم : بافر ارسال و بافر دریافت هنگام اتفاق افتادن تراکم، بالاخره بسته هایی باید دور ریخته شوند و باید باز باید فرستاد شود . پس ممکن است باز هم باعث ایجاد تراکم شود پس راه حل خوبی نیست .
 - ۲- اگر تراکم ایجاد شود . باید کنترل شود . خود کنترل تراکم باعث بالا رفتن ترافیک شبکه می شود . کنترل تراکم به سه روش انجام می شود
الف) آگاه کردن مبدأ تا بسته های کمتری بفرستد .
ب) تغییر مسیر به وسیله الگوریتمهای مسیریابی
ج) از بسته های اندازه گیری END-TO-END استفاده شود .
- برای اندازه گیری تاخیر می توان یک بسته به مقصد ارسال کرد و Delay رفت و برگشت را اندازه گرفت . اگر این Delay از یک حدی بیشتر شد ، می فهمیم که تراکم پیش آمده است . ولی چون بسته های کنترلی فرستاده می شود؛ خودش باعث تراکم می شود .
 - روش دیگر این است که اطلاعات کنترلی در خود داده قرار می گیرد که این روش سر بار کمتر دارد (مانند بیت های BECN/FECN در شبکه Frame RELAY) .
- در هر لایه تصمیمات می تواند باعث کنترل تراکم شود و می توان کنترل ترافیک انجام داد (یعنی فقط در لایه شبکه کنترل ترافیک انجام نمی شود).

مثلا در لایه پیوند داده ها سیاست های زیر می تواند در تراکم نقش داشته باشد:

۱. سیاست انتقال مجدد
 ۲. سیاست CACHE
 ۳. سیاست ACK
 ۴. سیاست کنترل FLOW
- در سیاست انتقال مجدد اگر TIMEOUT کوچک باشد می تواند باعث تراکم شود .

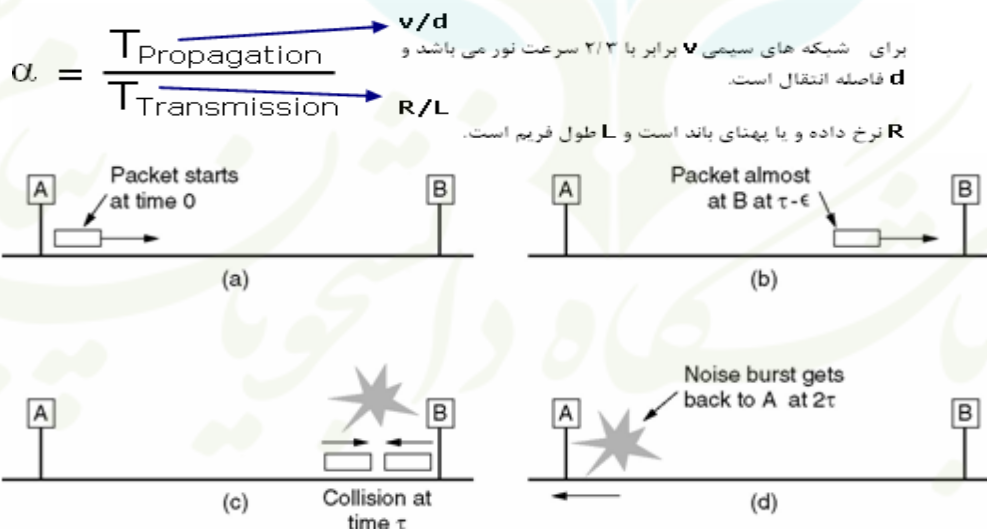
سیاست CACHE : بسته هایی که اخیراً رسیده اند را نباید فوری از داخل CACHE پاک کرد بلکه ممکن است دوباره مورد نیاز باشند .

سیاست ACK: اگر هر بسته را زود ACK کند ، باعث تراکم می شود . به جای این کار می توان ۱۰ بسته را گرفت و بعد یک ACK فرستاد . پس سائز پنجره می تواند در کنترل مهم باشد .
سیاست کنترل FLOW: اینکه از کدام روش استفاده می شود عامل مهمی است .
عوامل دیگر :

اگر الگوریتم مسیریابی هوشمند نباشد تراکم بالا می رود .
طول عمر بسته مهم است زیرا با سپری کردن طول عمر بسته ، بسته از بین می رود پس طول عمر نباید زیاد کوچک باشد . روش ارسال بسته ها ROUND ROBIN و روش DISCARD کردن بسته ها مهم است .

پروتکل های دسترسی به محیط انتقال مشترک:

در شبکه های 100BASE از ۴ سیم به جای یک سیم استفاده می شود (در T4) . این کار به خاطر افزایش سرعت انجام می شود . یک روش برای افزایش سرعت این است که در یک سیگنال تعداد بیت های بیشتری ارسال شود تا از پهنای باند موجود بیت های بیشتری ارسال شود . روش دیگر استفاده از چند سیم به جای یک سیم است . در T4 یک سیم مخصوص رفت است و یک سیم مخصوص برگشت و دو سیم دیگر به صورت رفت و برگشت است یعنی سرعت را ۳ برابر می کند .
نکته مورد توجه این است که با افزایش سرعت باید فاصله را کاهش دهیم . در شبکه های LAN عددی وجود دارد (d) که باید در محدوده قابل قبولی باشد .



Collision detection can take as long as 2τ .

اگر d بسیار بزرگ باشد به خاطر مسأله حداقل طول فریم ، ممکن است در شبکه اشکال رخ دهد .



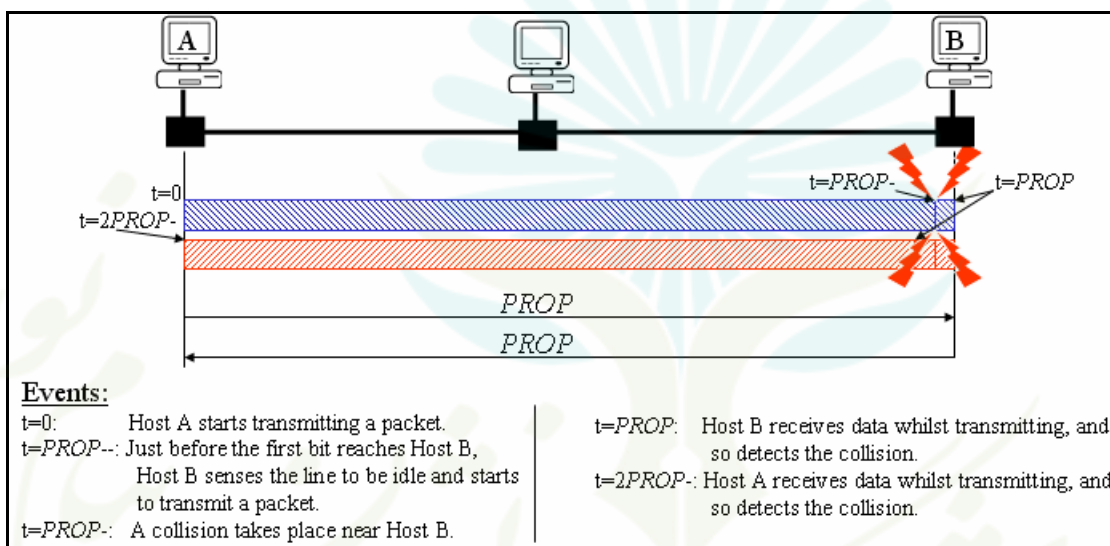
در شکل فوق ممکن است اشکال رخ دهد زیرا اگر B به کانال گوش کند می بیند که خط اشغال نیست (در B) بنابراین می تواند بسته بفرستد و در صورت ارسال بسته ممکن است با بسته ارسالی از طرف A برخورد کند . ولی در شکل زیر مشکلی به وجود نمی آید .



Terminator

پس در شبکه ۱ با اینکه بسته تمام شده است اگر تصادف رخ دهد کشف نمی شود ولی در ۲ می توان کشف کرد. در شبکه های TOKEN RING یک RING وجود دارد که همه Station به این RING وصل می شوند. همچنین یک Token وجود دارد که هر کامپیوتری که این Token را در اختیار داشته باشد، می تواند بسته هایش را ارسال کند. یکی از Station ها هم به صورت ناظر عمل می کند.

UTILIZATION در شبکه های LAN بستگی به α (که قبلاً توضیح داده شد) دارد: $U = 1 / (\alpha + 1)$. هر چه α کمتر باشد U بیشتر است، و یا α برای توان زیر کوچک در نظر گرفت. در شبکه های LAN همواره می توان انتظار برخورد بسته های داده ارسالی توسط نودهای شبکه با یکدیگر را داشت (Collision).



برای اینکه مطمئن شویم که یک بسته بدون هیچگونه تصادمی ارسال می شود، سیستم های میزبان باید قبل از اتمام ارسال بسته قادر به تشخیص تصادم باشند. برای مثال در تصویر بالا برای اینکه سیستم میزبان بتواند قبل از اتمام ارسال بسته، تصادم را تشخیص بدهد نیازمند آنیم که حداقل طول بسته مشخص باشد:

$$TRANSP > 2 * PROP$$

از سوی دیگر داریم:

$$PROP_{max} = d/c$$

که در آن d طول مسیر انتقال بسته در شبکه و c سرعت انتقال در محیط فیزیکی شبکه است. برای شبکه های سیمی مقدار c بین 2×10^8 تا $2/5 \times 10^8$ متر بر ثانیه در نظر گرفته می شود. به عنوان نمونه برای یک فاصله ۱۵۰۰ متری و سرعت شبکه ۱۰ مگا بیت بر ثانیه ای، حداقل طول بسته بصورت زیر محاسبه می شود:

$$PROP_{max} = d/c = 1500 / 2.5 \times 10^8 = 6 \mu s$$

$$TRANSP > 2PROP = 12 \mu s$$

$$Packet Size \geq (12 \mu s) * 10 Mb/s = 120 \text{ bits}$$

زمان ارسال داده ها نیز بصورت زیر محاسبه می شود:

$$Transmission Time = TRANSP + \text{wasted time between packets}$$

اگر P را احتمال تصمیم گیری یک نود برای انتقال بسته یا عدم ارسال بسته در یک بازه زمانی فرض

کنیم، بهترین توان کاری $(d(p))$ برای شبکه بصورت زیر محاسبه می گردد:

$$\alpha(p) = \binom{N}{1} p(1-p)^{N-1}$$

$$\frac{d\alpha}{dp} = N(1-p)^{N-1} - pN(N-1)(1-p)^{N-2}$$

$$\alpha_{\max} \approx 36\% \approx 40\% \quad \text{When} \quad p=1/N$$

در این حالت تعداد واحد زمانی زمان تلف شده قبل از ارسال موفقیت آمیز یک بسته برابر است با:

$$A = (\alpha * 0) + (1 - \alpha) (1 + A)$$

$$\alpha = \alpha_{\max} \implies A = 1.5$$

$$\text{Transmission Time} = \text{TRANSP} + 1.5 (2 * \text{PROP})$$

$$\text{Transmission Time} \approx \text{PROP} = d / c \quad (1)$$

از سوی دیگر زمان انتقال را می توان بصورت نسبت پهنای باند شبکه به طول بسته های ارسالی نیز

تعریف نمود:

$$\text{Transmission Time} = \text{Network Bandwidth} / \text{Frame Length} (2)$$

بنابراین با توجه به (۱) و (۲) می توان گفت زمان صرف شده برای انتقال داده ها در شبکه ای با فاصله d ، برابر است

با نسبت پهنای باند شبکه به طول فریم های ارسالی در شبکه .

پارامترهای محاسبه شده در این قسمت در تکنیک CSMA/CD در LAN کاربرد دارند.

لایه حمل و نقل :

- قابل اطمینان (مانند X.25, Framelay lan) : لایه حمل و نقل نسبتاً ساده است .
- غیر قابل اطمینان (اینترنت و پروتکل IP) : لایه حمل و نقل پیچیده است زیرا تغییرات زیادی در اثر این لایه بوجود می آید .

برای توصیف سرویس های مختلف مسائل زیر وجود دارند :

۱-نوع سرویس :

- Connection-Less : Datagram و سر بار کم . در کاربردهایی که سرعت بالا مورد نظر است استفاده دارد . مانند UDP و چند رسانه ای .
- Connection -Oriented (سه فاز دارد) :

۱. ایجاد اتصال

۲. انتقال داده ها

۳. اتمام اتصال

که در انتقال Reliable داده مورد نیاز است .مانند TCP ، E-mail و FTP .

۲-کیفیت سرویس (QoS): QoS هم در Connection-Less است و هم در Connection -Oriented .

- خطا و میزان از دست دادن آن (در Connection -Less)

- تأخیر ماکزیمم و متوسط مطلوب

- گذردهی متوسط و مینیمم

- سطوح اولویت

- تأخیر ایجاد اتصال (در Connection -Oriented)

- احتمال باز نشدن اتصال (بعد از گذشت ماکزیمم زمان تأخیر هنوز اتصال برقرار نشود)

- زمان متوسط انتقال بسته از مبدأ به مقصد

- نسبت بسته های خراب شده به کل بسته ها (Residual error rate)

- احتمال قطع شدن اتصال بدون درخواست کاربران (Resilience)

برخی از سرویسها نیاز به گذردهی بالا دارند و قابل اطمینان زیاد مانند E-mail, FTP نیاز به سطوح مختلف اولویت دارد. یک کاربرد ممکن است تاخیر کم بخواهد.

۳- انتقال داده ها : نحوه انتقال داده بین دو کاربر به سه صورت است :

- (SX) Simplex
- (HDX) Halfduplex
- (FDX) Fullduplex

۴- Interface با کاربر :

-از طریق صدا زدن Procedure

-از طریق Interrupt

-DMA

۵- مدیریت (ارتباط) : ایجاد اتصال به دو صورت است :

• متقارن: در هر دو طرف فرستنده و گیرنده ، هر دو با امتیاز یکسان تقاضای ایجاد اتصال می کنند.

• نامتقارن: یکی شروع کننده ایجاد اتصال است (Active Open) و دیگری در حالت listen و آماده برقراری ارتباط است (Passive Open).

قطع ارتباط (مربوط به مدیریت ارتباط است) :

• Graceful (ملایم) : زمانی که ارتباط قطع شده است ، هنوز هم گیرنده می تواند داده ها را تا انتها تحویل بگیرد .

این داده ها پس از قطع ارتباط رسیده است ولی پذیرفته می شود .

• Abrupt (تند) : زمانی که ارتباط قطع شده است هیچ داده ای را نمی پذیرد .

۶- تحویل فوری :

باید لایه حمل و نقل امکاناتی را فراهم کند که داده هایی را که اهمیت زیادی دارند بتوانند سریعتر ارسال و دریافت شوند .

۷- گزارش وضعیت : امکان دادن گزارش فراهم باشد :

- مشخصات کارایی یک انتقال (گذردهی ، متوسط تأخیر و ...)

- آدرسها (شبکه و حمل و نقل)

- نوع پروتکل در حال استفاده

- مقدار جاری تایمرهای مختلف لایه حمل و نقل

- حالات مختلف پروتکل

۸- ایمنی :

امکان رمز گذاری و کنترل دسترسی و مسیریابی از طریق مسیرهای امن برقرار باشد .

یکی از موضوعات مهم SSL است (Secure Socket Layer) . که ایمنی یک سایت را باعث

می شود (سایت های تجاری بیشتر به این موضوع نیاز دارند) .

مکانیزمهای پروتکل در مورد شبکه های مطمئن (lan 802.3 , Famerelay , x.25) :

به هر حال به دلیل مرتب رسیدن و سالم رسیدن ، کار لایه حمل و نقل بسیار ساده تر از حالتی است که

شبکه زیرین Connection -Less باشد .

-آدرس دهی (وقتی که لایه زیرین C-oriented باشد) :

ID کاربر: پورت یا TSAP (Transport Service Accses Point)

ID حمل و نقل (TCP, UDP, ...)

آدرس ایستگاه (آدرس Host)

شماره شبکه (آدرس شبکه)

چگونه لایه حمل و نقل مبدأ آدرس لایه حمل و نقل مقصد را پیدا می کند ؟

۱- لایه حمل و نقل قبل از ارسال آدرس مقصد را کاملاً داشته باشد .

۲- سرویس هایی که دائماً استفاده می شوند ، مشهور هستند (با شماره پورت خاص صدا زده می شوند).

۳- ایجاد نام های سرور : سرویس ها با نام Generic صدا زده می شوند و سرور وظیفه پیدا کردن

سرویسها از طریق نام سرور را داشته باشد .

مالتی پلکس :

به دو صورت Upward و Downward می تواند وجود داشته باشد .



Downward/Upward Multiplexing

در Upward ، چندین سرویس لایه حمل و نقل که گذردهی پائین دارند از طریق یک کانال مجازی x.25

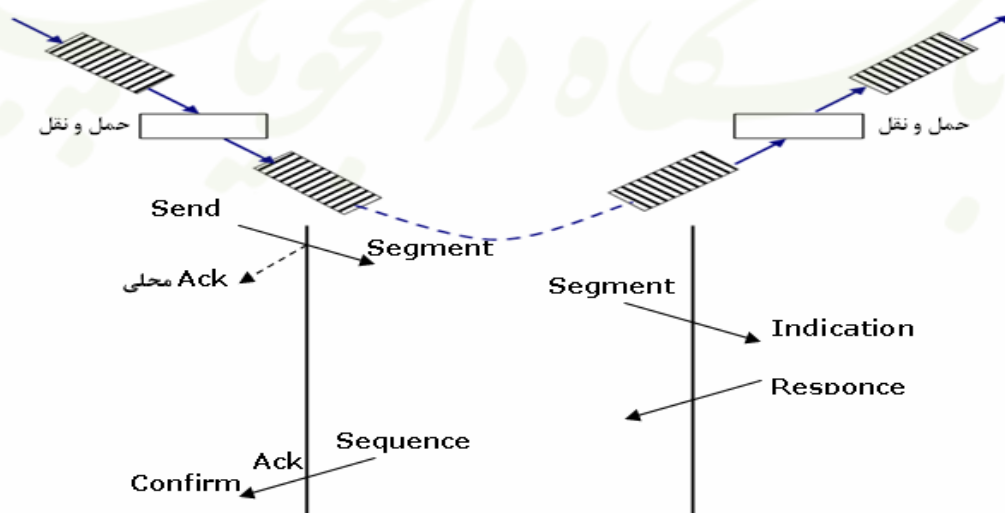
ارسال می شوند. در Downward ، یک کاربرد لایه حمل و نقل به دلیل زیاد بودن گذردهی (Throughput) از

چند کانال مجازی انتقال صورت می گیرد. هر یک ، یک کانال مجازی x.25 باشد .

کنترل FLOW :

به هر حال صف های زیادی در لایه حمل و نقل وجود دارد که در صورت تراکم باید با آنها برخورد مناسب

صورت بگیرد .



Flow Control Plane

حدافل ۴ صف وجود دارد .

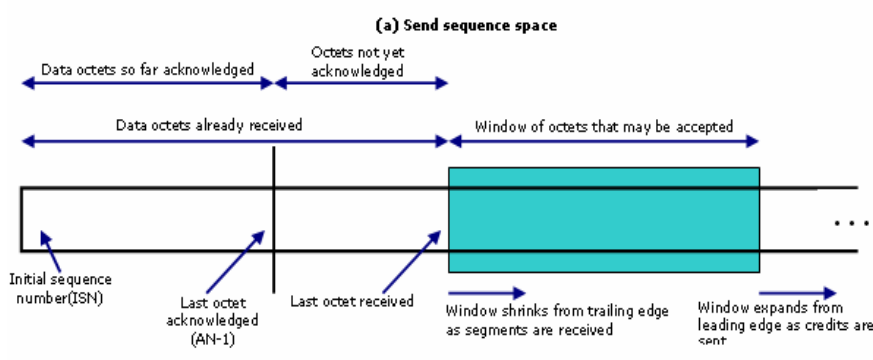
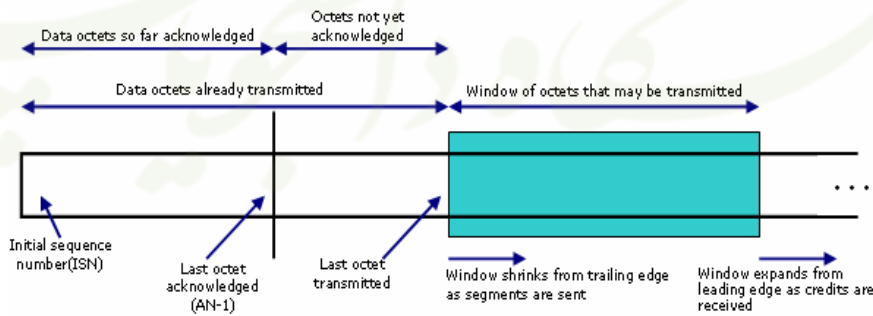
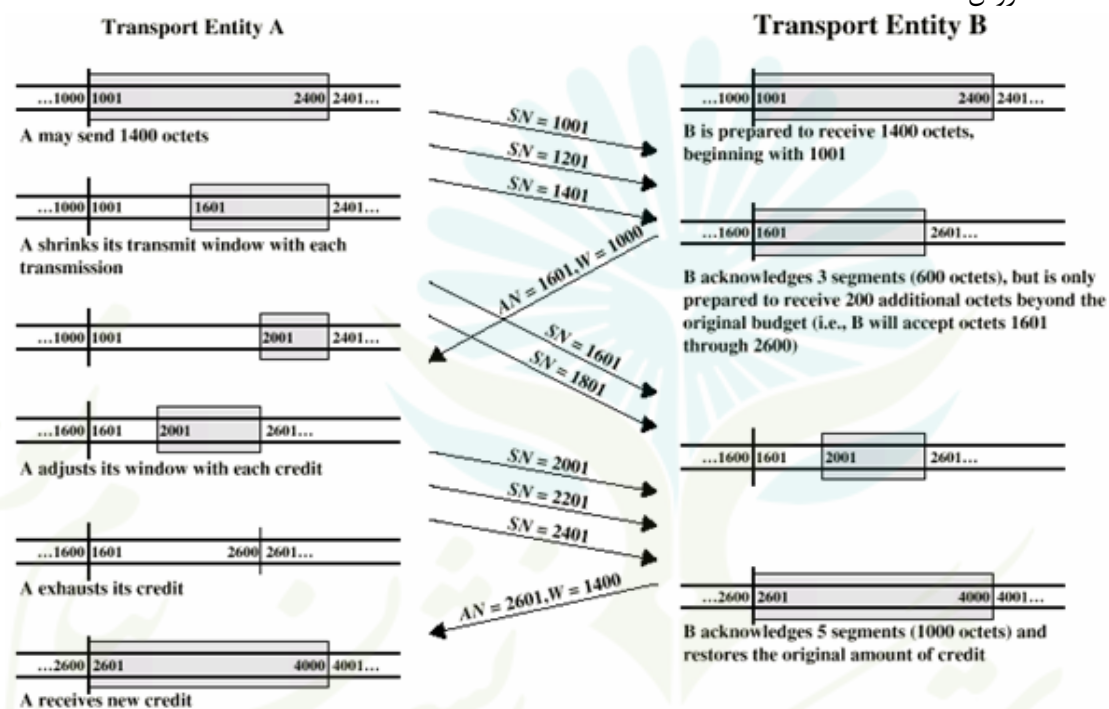
چهار روش برای رفع نیاز کنترل Flow در لایه حمل و نقل می تواند وجود داشته باشد :

۱- کاری انجام نگیرد (قطعه های زیادی از بافرها دور ریخته می شوند و ارسال کننده چون ACK دریافت نمی کند دوباره بسته را می فرستد) (به جای قطعه های جدید ، قطعه های قدیمی ارسال می شوند) .
۲- جلوی دریافت قطعه های بعدی را بگیرد (وقتی بافر پر است دریافت قطعه های جدید صورت نمی گیرد).

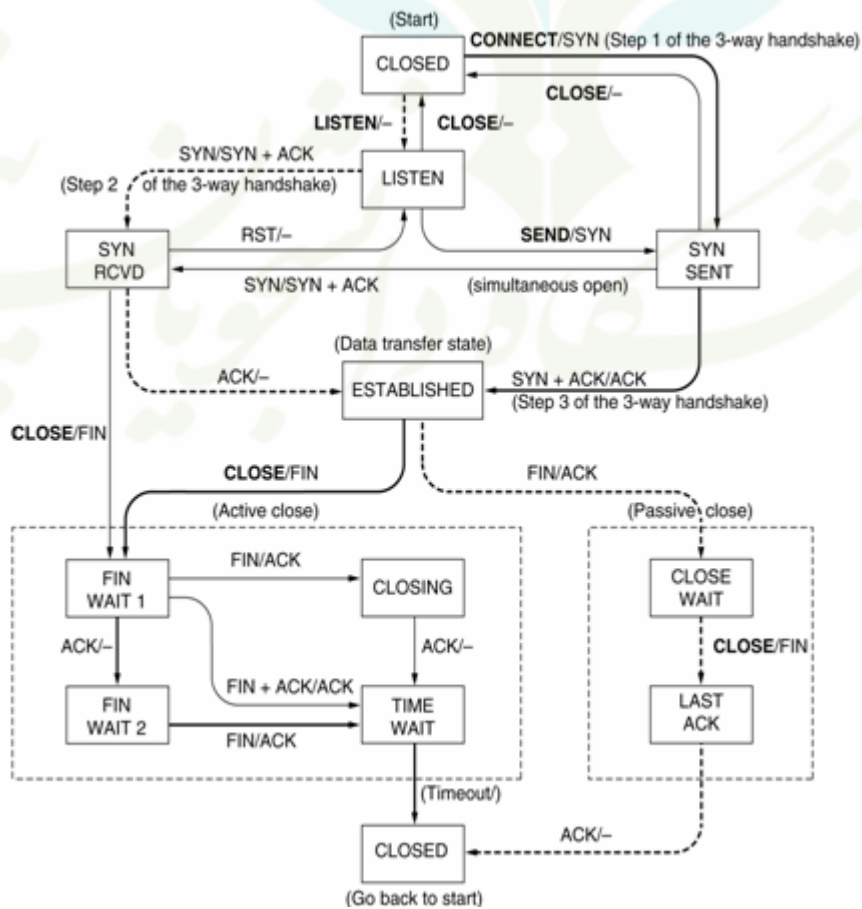
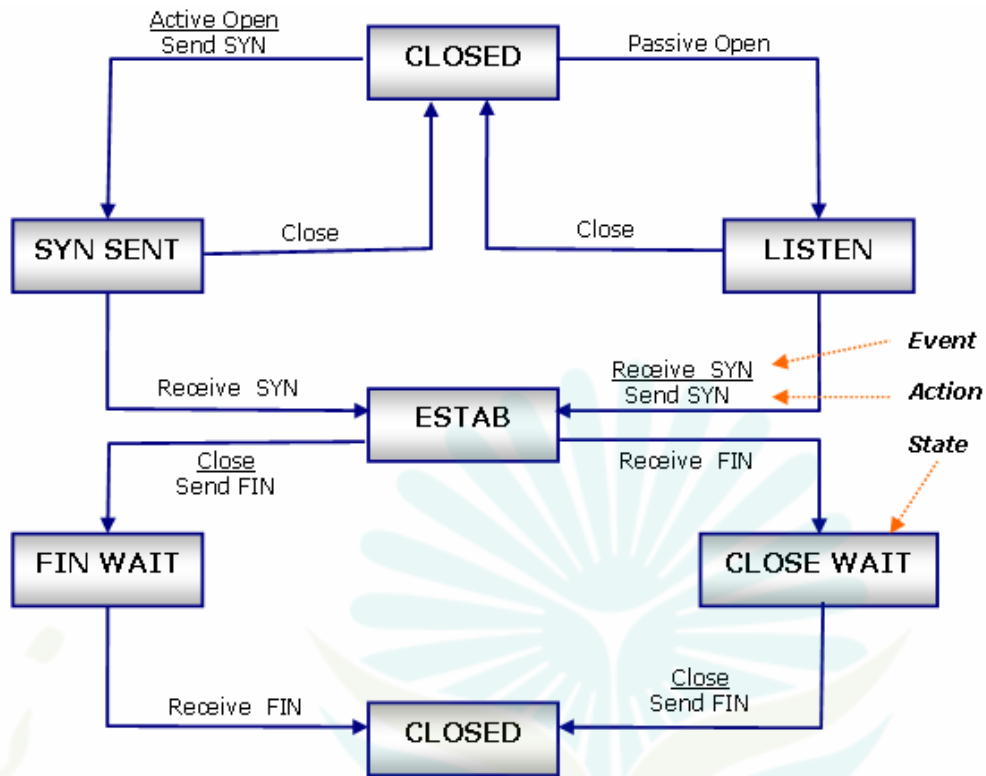
۳- پروتکل ثابت پنجره های افزان (Sliding Window):

- استفاده از seqno
- استفاده از ACK برای جلو بردن پنجره
- استفاده از پنجره

۴- روش Credit :



-ایجاد و اتمام اتصال (در مورد شبکه های reliable و لایه حمل و نقل)



اهداف اصلی :

- امکان فراهم آوردن پارامترهایی از قبیل طول قطعه ، طول پنجره و QoS و...
- تریگر کردن منابع حمل و نقل (بافرها ورودی به جداول اتصال و ...)

ایجاد اتصال :

در ابتدا کاربر لایه حمل و نقل در وضعیت CLOSE است (اتصال بازی وجود ندارد) . با استفاده از یک فرمان `Passive open` مشخص میکند که به صورت `Passive` آماده باز کردن یک اتصال است (از طرف سرور) . کاربر ممکن است با یک فرمان `close` عقیده اش عوض شده و به وضعیت `close` برود .

بعد از ارسال فرمان کاربر به حالت `Listen` می رود یعنی آماده است که به فرمان اتصال از طرف دیگر گوش داده و اتصال باز ایجاد نماید . از طرف `Client` کاربر می تواند با ارسال فرمان `Active Open` به وضعیت `Syncsent` برود (و در این وضعیت اگر عقیده اش عوض شود به حالت `close` برگردد) و قطعه `SYNC` را بفرستد که این قطعه `SYNC` به موجودیت طرف مقابل (سرور) رسیده و به معنی یک `Req` برای ایجاد اتصال می باشد . اگر مقصد در حالت `listen` بود این `SYNC` را دریافت کرده و به وضعیت ایجاد اتصال رفته و یک فرمان `SYNC` نیز ارسال می نماید . بعد از دریافت `SYNC` ، سرور ۳ کار انجام می دهد :

- ۱- سیگنال دادن به کاربر که یک اتصال باز آماده است .
- ۲- ارسال `SYNC` به لایه حمل و نقل طرف دیگر (`Client`) جهت تأیید اتصال .
- ۳- قرار دادن اتصال در وضعیت `Established` .

زمانی که `SYNC` به طرف دیگر (`Client`) رسید او نیز به حالت ایجاد اتصال می رود . زمانی که یک فرمان `Close` از هر طرف دریافت شد به وضعیت `Close` برمی گردد .

قطع اتصال:

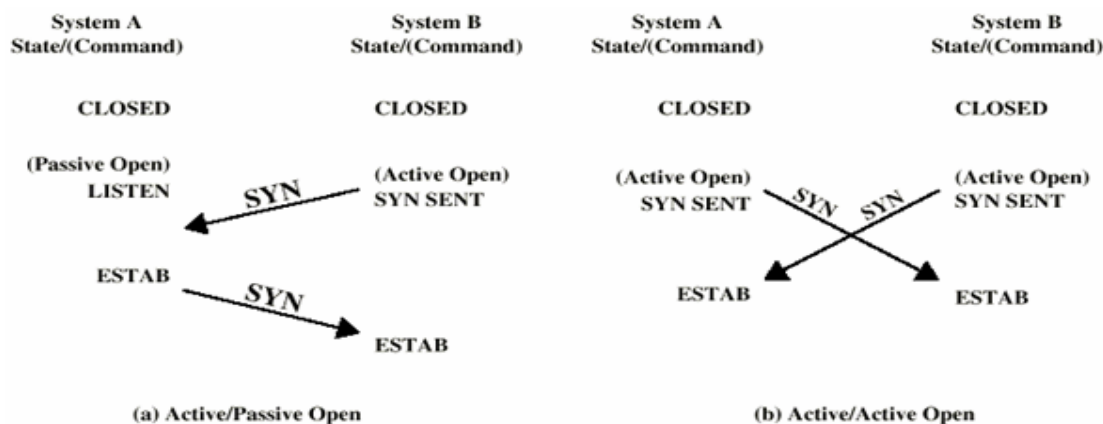
به دو صورت است : `Abroupt , graceful` .

در شبکه `Reliable` به صورت `graceful` است :

- طرف `Client` : در پاسخ به فرمان `close` کاربر یک قطعه بنام `Fin` به طرف دیگر ارسال می کند . بعد از ارسال `Fin` وضعیت به `Finwait` تغییر می کند (در این حالت لایه حمل و نقل کماکان دریافت داده ها را قبول می کند (`graceful`) .
- زمانی که `Fin` از طرف دیگر آمد قطع ارتباط انجام گرفته و به کاربر اطلاع داده می شود .
- طرف `Server` : وقتی که `Fin` دریافت شد اتصال به وضعیت `close wait` می رود در این حالت داده از کاربر قبول می شود و به سمت دیگر ارسال می شود (`graceful`)

وقتی که کاربر فرمان `close` را صادر کرد لایه حمل و نقل در پاسخ یک `Fin` می فرستد و اتصال قطع می شود . در شکل زیر ، ایجاد اتصال بین سرور و `client` را نشان می دهد :

الف - در ابتدا `B,A` در وضعیت `CLOSE` هستند .



ب - در ابتدا B,A در وضعیت Active باشند (هر دو به صورت همزمان می خواهند در ایجاد اتصال به صورت فعال شرکت کنند)

یعنی در این حالت هر دو به حالت synsent می روند و حالت Listen وجود ندارد .
 یه حمل و نقل برای لایه شبکه Unreliable , Connection-Less :
 (مثلاً لایه شبکه ، IP باشد) در این حالت بسته ها به صورت نامرتب می رسند .

مسائل مورد بررسی :

مرتب دریافت شدن ، نحوه ارسال مجدد ، تشخیص دوبله رسیدن ، کنترل Flow ، ایجاد اتصال ، قطع اتصال ، رفع خرابی

مرتب دریافت شدن : برای هر بسته باید Sequence number در نظر گرفته شود (TCP ، شماره قطعه ، تا کجا ارسال شده ، تا کجا آماده دریافت)

نحوه ارسال مجدد : ACK دادن Frame ها (ACK گروهی) .

تایمرهای مختلف (مدیریت تایمرهای مختلف بسیار پیچیده است) :

تایمر انتقال مجدد

تایمر اتصال مجدد

تایمر پنجره

تایمر انتقال مجدد Sync

تایمر غیر فعال کننده

تایمر حضور

زمان تایمرها یا به صورت ثابت است و یا به صورت پویا . در تایمر پویا ، تغییرات شبکه (مانند ترافیک و عوامل دیگر) باعث می شود که تنظیم آن صورت گیرد . تنظیم تایمر در لایه حمل و نقل یکی از موضوعات بسیار مهم است .

تشخیص دوبله رسیدن : اگر ACK گم شود ، کپی ها باید مجدداً ارسال شود . ممکن است کپی ها زمانی دریافت شوند که هنوز اتصال قطع نشده است یا ممکن است که کپی بعد از بستن اتصال دریافت شده باشد :

(1) گیرنده فرض می کند که ACK گم شده و کپی را ACK بدهد (اگر مشخص نباشد که گم شدن در اثر گم شدن ACK است یا گم شدن واقعی اطلاعات) .

(2) طراحی فضای Seq no مهم است (آنقدر بزرگ باشد که احتمال کپی مجدد وجود نداشته باشد) .

کنترل Flow : تقریباً مثل روش Connection-Oriented است (روش Credit)

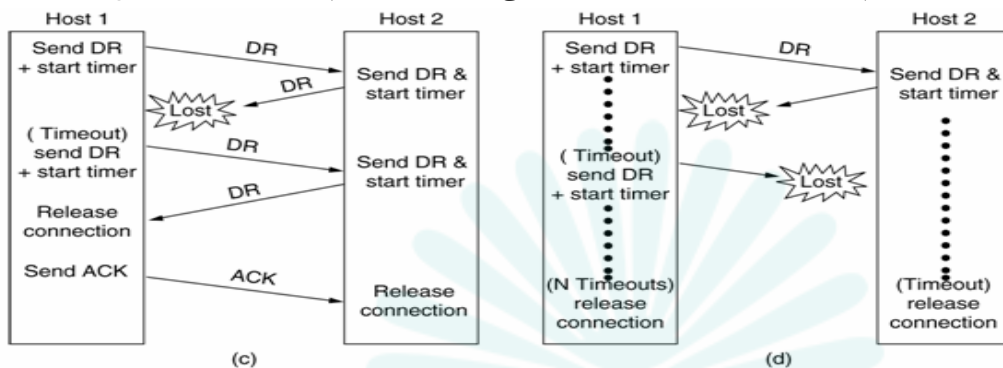
CreditAckN : یعنی N فریم رسیده است و قطعه های N+1 تا N+M می تواند ارسال شود :

-ایجاداتصال

-قطع اتصال
-رفع خرابی

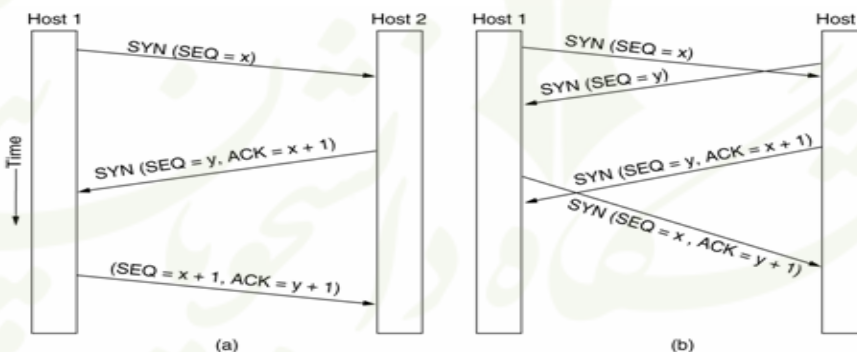
ایجاد اتصال در شبکه های نامطمئن :

با رد و بدل کردن فریمهای Syn اتصال برقرار می شود. A یک Syn به B می فرستد و B جواب را با یک Syn می دهد و اتصال برقرار می شود. به هر حال در این روش Syn دوطرفه ممکن است اشکالاتی بوجود آید. ممکن است Syn گم شود. یا Syn از یک اتصال قدیمی وارد سیستم شود و اتصال مخدوش شود.

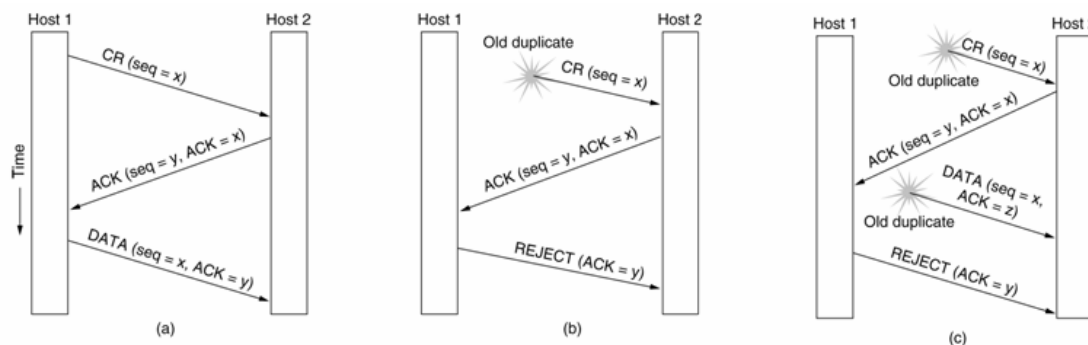


یک راه حل این است که درخواستها شماره گذاری شوند. Syn_i , Syn_j این هم اشکالاتی دارد که ممکن است Synk برسد و اتصال مخدوش شود.

قطع اتصال: (B, A) همزمان درخواست اتصال می کنند و سپس A با فرض اینکه اتصال برقرار است شروع به ارسال اطلاعات می کند B آن را نمی پذیرد زیرا برای Syn_i B اتصال است و داده باید $Sni + 1$ باشد



راه حل این است که هر طرف شماره Syn و ترتیب داده ها (SN) از طرف قبل را مجزا جواب دهند که این روش بنام 3-Way hand shake می باشد حال حالتهای جدید در دیاگرام حالت پروتکل حمل و نقل ایجاد می شود و قطعه های کنترلی جدید مانند RST (Reset) افزوده می شود.

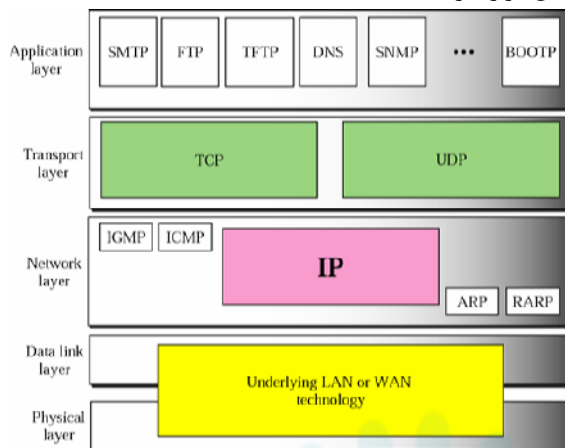




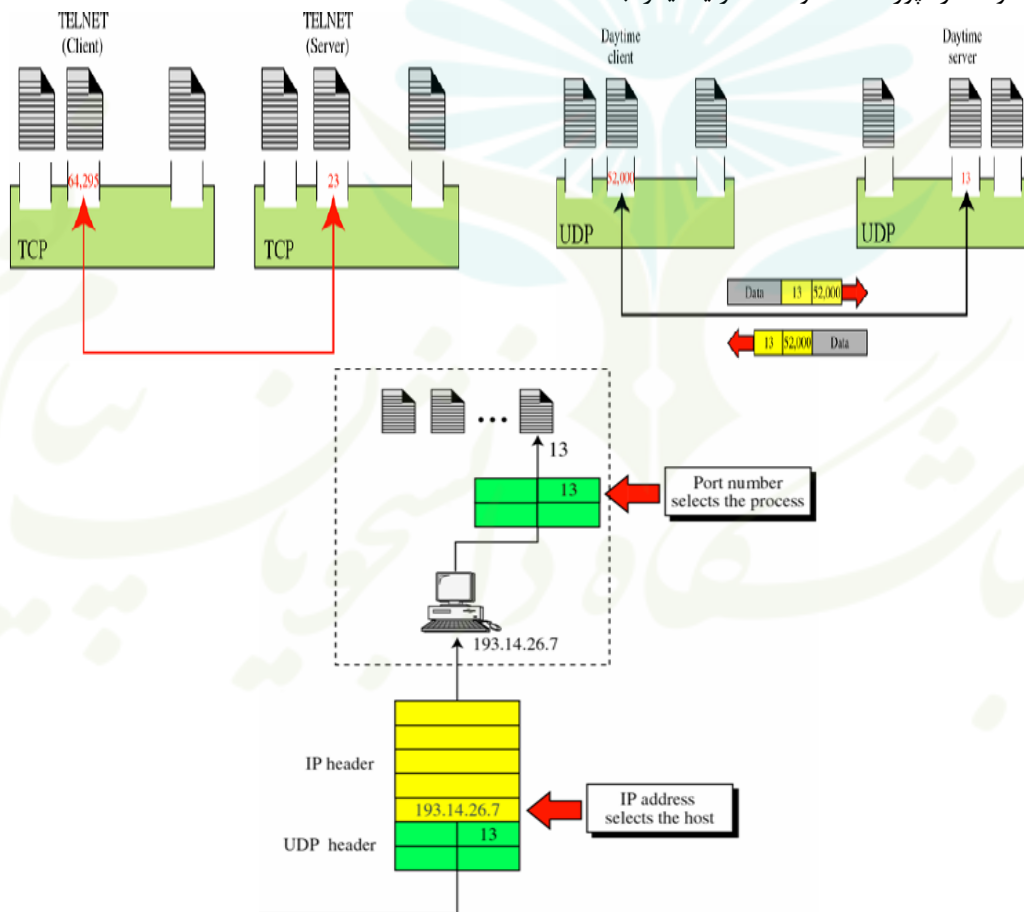
فصل ۱۲:

پروتکل های TCP و UDP

TCP و UDP در لایه حمل و نقل قرار دارد:



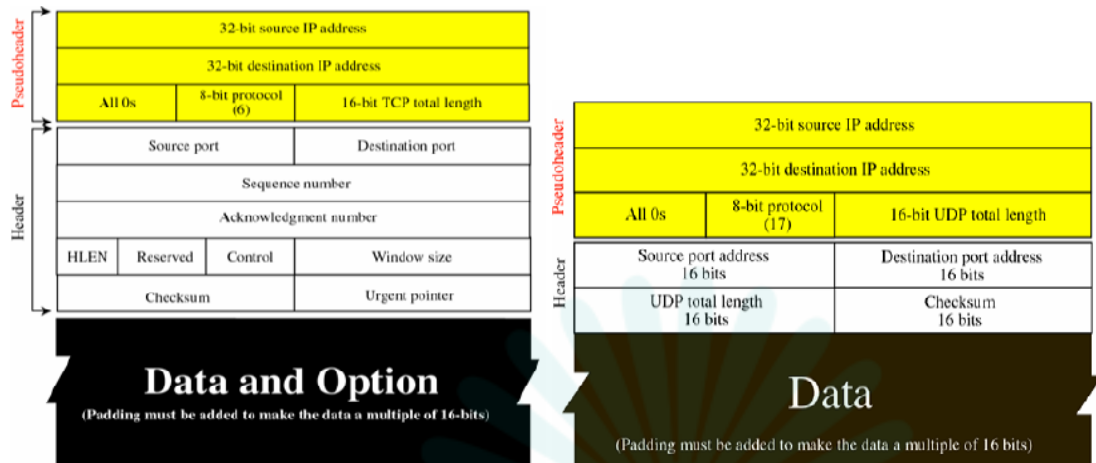
برخلاف IP که بصورت میزبان به میزبان می باشد، TCP و UDP بصورت پردازش به پردازش می باشد. در TCP و UDP از شماره پورت جهت مشخص کردن پردازش استفاده می کنند. شماره پورت یک مقدار ۱۶ بیتی می باشد و شماره پورت TCP و UDP از یکدیگر جدا هستند.



شماره پورتها در دامنه IANA بصورت زیر می باشد:

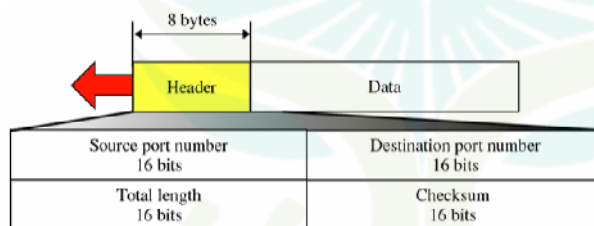
۱. شماره پورتهای مشهور (۰-۲۳۰۱)
 ۲. شماره پورتهای ثبت شده (۱۰۲۴-۴۹۱۵۱)
 ۳. شماره پورتهای پویا (۴۹۱۵۲-۶۵۵۳۵)
- آدرس سوکت عبارت است از آدرس IP و آدرس پورت.

در بسته های UDP و TCP از شبه سرآیند (Pseudoheader) جهت کمک به CheckSum استفاده می شود. این شبه سرآیندها اطلاعاتی همچون آدرس IP مبدا و مقصد، شماره پروتکل و طول بسته UDP و یا TCP قرار گرفته است. همچنین اگر طول قسمت داده این بسته ها کمتر از حد مجاز باشد (مضربی از ۱۶ نباشد)، با استفاده از Padding طول آن تا حد مجاز افزایش می یابد.



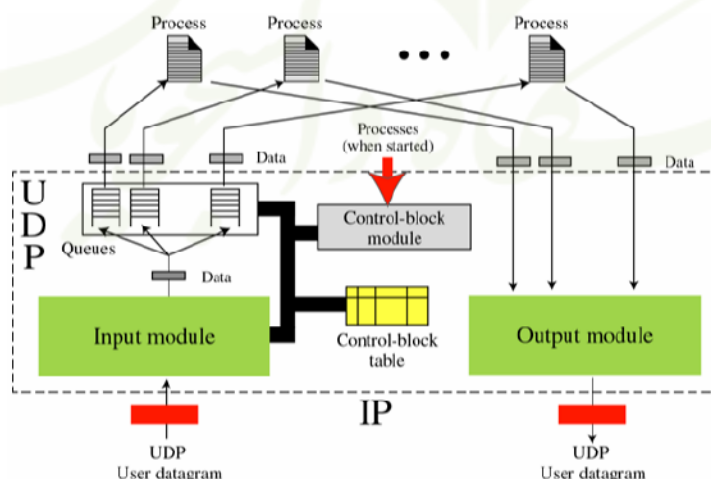
!UDP

سرآیند بسته های UDP بشکل زیر می باشد:



طول بسته های UDP برابر است با طول بسته های IP. منهای طول سرآیند بسته های IP. طرح داخلی UDP

بشکل زیر می باشد:



جهت تشریح این ساختار جدول کنترل بلاک زیر را در نظر بگیرید:

State	Process ID	Port Number	Queue Number
IN-USE	2,345	52,010	34
IN-USE	3,422	52,011	
FREE			
IN-USE	4,652	52,012	38
FREE			

فرض کنید یک بسته Datagram برای شماره پورت مقصد 52,012 دریافت می شود. ماژول ورودی جدول کنترل بلاک را برای این شماره پورت جستجو کرده و آن را پیدا می کند. صف شماره ۳۸ به این پورت اختصاص یافته است که این به معنی آن است که این پورت قبلاً مورد استفاده قرار گرفته است. ماژول ورودی داده را به صف ۳۸ می فرستد و جدول کنترل بلاک تغییر نمی یابد.

چند ثانیه بعد یک پردازش شروع می گردد و از سیستم عامل یک شماره پورت را درخواست می نماید. سیستم عامل پورت شماره 52,014 را تخصیص می دهد. اکنون پردازش شماره شناسایی خود (4,978) و شماره پورت تخصیصی را به ماژول کنترل بلاک ارسال می کند و این ماژول نیز یک مدخل را در جدول ایجاد می نماید. ماژول صفی را در این لحظه به مدخل تخصیص نمی دهد، زیرا هیچ Datagram یی از کاربر برای این مقصد دریافت نشده است.

State	Process ID	Port Number	Queue Number
IN-USE	2,345	52,010	34
IN-USE	3,422	52,011	
IN-USE	4,978	52,014	
IN-USE	4,652	52,012	38
FREE			

اکنون یک بسته Datagram کاربر برای پورت 52,011 می رسد. ماژول ورودی جدول را چک کرده متوجه می شود که هیچ صفی برای این مقصد تخصیص داده نشده است، زیرا این اولین بسته Datagram کاربر می باشد که برای این مقصد دریافت می گردد. ماژول یک صف را ایجاد کرده و به آن یک شماره (۴۳) تخصیص می دهد.

State	Process ID	Port Number	Queue Number
IN-USE	2,345	52,010	34
IN-USE	3,422	52,011	43
IN-USE	4,978	52,014	
IN-USE	4,652	52,012	38
FREE			

پس از چند ثانیه یک Datagram برای پورت 52,222 می رسد. ماژول ورودی جدول را چک کرده و مدخلی را برای این مقصد پیدا نمی کند. Datagram دور ریخته می شود و یک درخواست به ICMP برای ارسال یک پیام "در دسترس نبودن پورت" به مبدا، ایجاد می شود.

پس از چند ثانیه یک پردازش می خواهد یک Datagram ارسال نماید. پردازش داده ها را به ماژول خروجی تحویل داده و این ماژول پس از افزودن سرآیند UDP، آن را ارسال می کند.

TCP !

در TCP جریانی از بایتهای بین فرستنده و گیرنده منتقل می شود. فرستنده و گیرنده جهت ارسال و دریافت بایتهای از بافرهای ارسال و دریافت استفاده می کنند. جهت بهبود ارسال بایتهای در سگمنتهایی قرار گرفته و سپس ارسال می گردد. بایتهای داده آرسالی در هر اتصال بوسیله TCP شمرده می شود. شمارش با یک عدد تصادفی آغاز می شود.

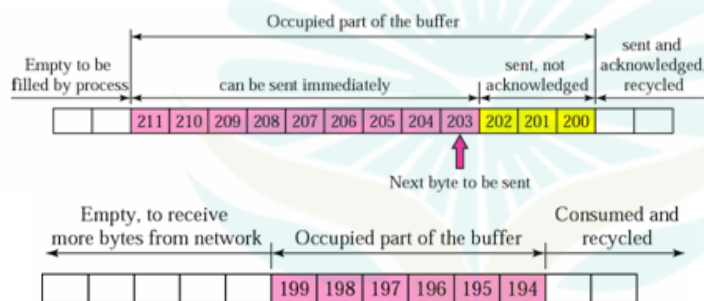
مثال: یک اتصال TCP قصد ارسال یک فایل ۶۰۰۰ بایتی را دارد. اولین بایت با 10010 شماره گذاری شده است. شماره توالی هر سگمنت با فرض ارسال ۴ سگمنت ۱۰۰۰ بایتی و یک سگمنت ۲۰۰۰ بایتی در پایان، را مشخص کنید.

Segment 1 --> 10,010 (10,010 to 11,009)
Segment 2 --> 11,010 (11,010 to 12,009)
Segment 3 --> 12,010 (12,010 to 13,009)
Segment 4 --> 13,010 (13,010 to 14,009)
Segment 5 --> 14,010 (14,010 to 16,009)

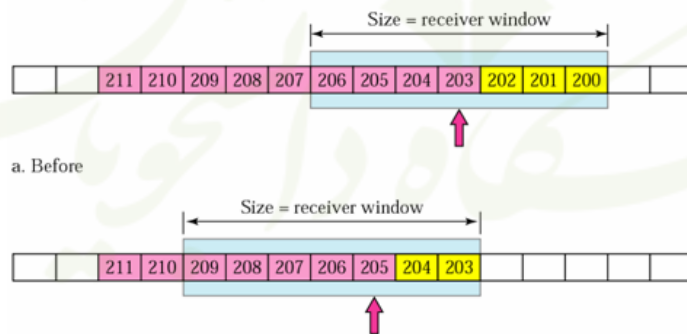
مقدار شماره توالی در هر سگمنت، شماره بایت اول داده موجود در هر سگمنت را مشخص می کند. مقدار فیلد Acknowledgment در یک سگمنت، شماره بایت بعدی یک دسته را که انتظار دریافت آن می رود را مشخص می نماید. شماره Acknowledgment بصورت تجمعی می باشد.

پنجره لغزان:

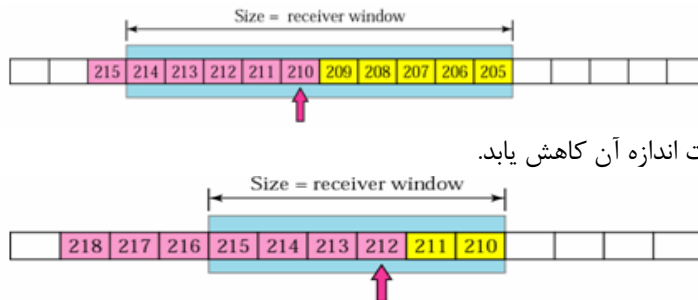
پنجره لغزان (Sliding Window) برای کارایی بیشتر ارسال و کنترل جریان داده بکار می رود تا مقصد در داده ها غوطه ور نمی شود. پنجره لغزان TCP بایت گرا است. طرح بافر فرستنده و پنجره دریافت کننده در تصاویر زیر آمده است:



اندازه پنجره لغزان بوسیله پنجره دریافت کننده معین می گردد. اگرچه اندازه واقعی پنجره می تواند بدلیل تراکم در شبکه کوچکتر شود.



اندازه پنجره لغزان ممکن است افزایش یابد.



و یا ممکن است اندازه آن کاهش یابد.

نکاتی در مورد پنجره لغزان TCP:

۱. مبداء مجبور نیست تا تمام داده های ممکن در اندازه کامل پنجره را ارسال کند.

۲. اندازه پنجره می تواند بوسیله مقصد افزایش و یا کاهش یابد.

۳. مقصد می تواند یک Acknowledgment را در هر زمانی ارسال کند.

اگر به هر دلیلی همچون معیوب بودن و یا گم شدن سگمنت ارسالی، برای آن و یا سگمنت‌های بعد از آن در فاصله زمانی مشخص (به اندازه Ack (Time out) بی دریافت ننماید، فرستنده مجدداً داده های ارسالی پس از آخرین Ack دریافتی را ارسال می نماید. همچنین از آنجاییکه گیرنده در ارسال Ack محدودیتی ندارد، اگر یک Ack هم گم شود و فرستنده Ack بعدی را دریافت کند، فرستنده با فرض عدم ارسال Ack توسط گیرنده، بر اساس Ack جدید اقدام به ارسال داده می کند.

تایمرهای TCP عبارتند از:

۱. Retransmission: پس از برقراری یک ارتباط، وقتی فرستنده بسته ای برای پردازش به مقصد

ارسال میکند، ضمن نگهداری موقت آن در یک بافر، برای آن یک زمان سنج را تنظیم و فعال می نماید و اگر در مهلت مقرر، پیام تایید آن دریافت نشد، آن بسته دوباره ارسال می گردد. این زمان سنج در ابتدا به یک مقدار پیش فرض تنظیم می گردد و سپس شروع به شمارش معکوس می نماید. هرگاه مقدار آن به صفر رسید و پیام تاییدی دریافت نشد، رویداد انقضای زمان سنج ارسال مجدد بوقوع می پیوندد و پردازش TCP فرستنده را وادار به ارسال مجدد آن بسته می شود و مراحل قبلی مجدداً تکرار می گردد.

عملکرد این زمان سنج بسیار ساده است. اما نکته مهم در مورد آن مقدار پیش فرض زمان سنج می باشد. این زمان برای شبکه های محلی سریع، بسیار کوتاه و در حد هزارم ثانیه می باشد و برای شبکه های WAN طولانی و در حد چند ثانیه می باشد. بنابراین اگر زمان سنج مقدار پیش فرض کوتاهی داشته باشد، برای انتقالات فواصل دور، قبل از آنکه بسته به مقصد برسد و تایید ارسال شده آن به مبدا برسد، بدلیل انقضای زمان سنج، بسته دوباره ارسال می گردد که این موضوع باعث ایجاد سربار ترافیکی بیهوده در شبکه می گردد. از سوی دیگر، مقدار طولانی برای این زمان سنج، باعث می گردد تا در شبکه های محلی و سریع، هنگام بروز یک خطا، تاخیر زیادی بوجود آید. بهترین راه حل، تنظیم زمان سنج بصورت پویا، با استفاده از روشهای تطبیقی و پویا، می باشد؛ چرا که بازده TCP بشدت به آن وابسته است.

۲. Persistence: در پروتکل TCP وقتیکه یکی از طرفین ارتباط، مقدار بافر آزاد خود را در فیلد

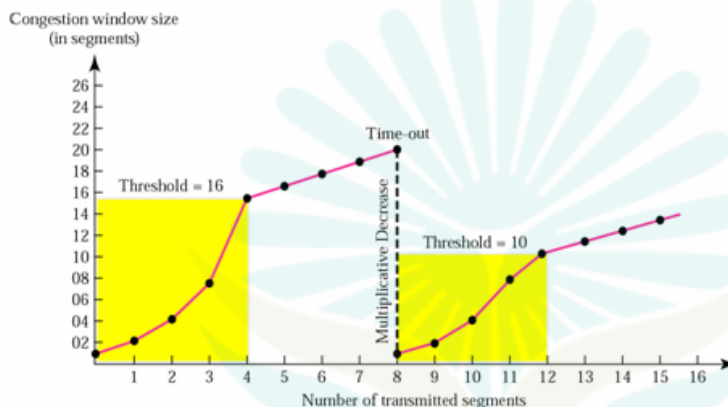
اندازه پنجره صفر اعلام کند، ناگزیر است تا پردازش طرف مقابل را مسدود نماید. در چنین حالتی پس از آنکه مقداری از فضای بافر پر شده، تخلیه گردید، این موضوع به طرف مقابل اعلام می گردد تا سیستم عامل، پردازش مسدود شده را احیا نماید و ادامه ارسال از طرف مقابل، ممکن گردد، در غیر این صورت، بن بست و یا تاخیر بینهایت برای پردازش، بوجود می آید. با استفاده از این زمان سنج، پس از آزاد شدن فضای بافر، در فواصل زمانی منظم یک بسته TCP برای پروسه مسدود شده، ارسال می گردد تا ضمن آگاهی از آخرین وضعیت فضای بافر، پردازش بتواند احیا گردد.

۳. Keep alive: ممکن است طرفین یک ارتباط به هر دلیلی ارسال اطلاعات را موقتاً متوقف نمایند و

هیچ داده ای مبادله نگردد، هرچند ارتباط TCP فعال و باز باشد. از سوی دیگر ممکن است یکی از طرفین به دلیلی همچون خرابی سخت افزار یا نرم افزار، بدون اطلاع، ارتباط را قطع نماید. برای تمایز بین این دو حالت، فرستنده اطلاعات با استفاده از این زمان سنج در بازه های زمانی منظم، یک بسته TCP فاقد داده را برای مقصد ارسال می کند و در صورتیکه پیام تایید آن، دریافت گردد، فرستنده درمی یابد که ارتباط TCP باز و فعال می باشد. در غیر این صورت ارتباط TCP به صورت یک طرفه قطع می گردد و تمام بافرها و فضای ایجاد شده، آزاد می گردد. زمان پیش فرض این زمان سنج بین ۵ تا ۴۵ ثانیه می باشد.

۴. **Time-Waited**: ممکن است یک ارتباط TCP، بسته شود، ولی هنوز بسته های سرگردان بر روی شبکه وجود داشته باشند که پس از بسته شدن ارتباط TCP به مقصد برسند. لذا در این پروتکل، پس از بسته شدن یک ارتباط با شماره پورت خاص، بقیه پردازش ها تا مدتی حق استفاده از شماره پورت این تماس را ندارند. مقدار پیش فرض این زمان سنج دقیقاً دو برابر مقدار پیش فرض زمان حیات بسته IP، برحسب ثانیه، بین ۳۰ تا ۱۲۰ ثانیه، می باشد. به این زمان سنج، زمان سنج Quiet نیز گفته می شود.

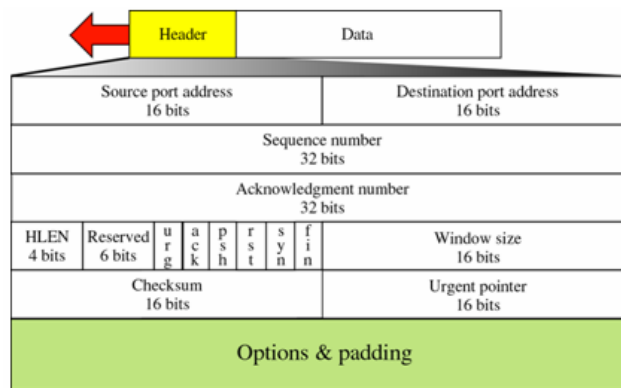
TCP دلیل گم شدن بسته ها را تراکم در شبکه می داند و حال آنکه در صورت صحیح بودن این فرض ارسال دوباره سگمنت گم شده، نه تنها عامل تراکم را حذف نمی کند، بلکه آن را تشدید می نماید. در تصویر زیر مکانیزم تعیین اندازه پنجره تراکم در TCP آمده است. این مکانیزم جهت کنترل تراکم در TCP بکار می رود.



ابتدا TCP اقدام به ارسال بسته می نماید تا آنجا که بر اثر تراکم Ack دریافت ننماید. در این حالت مقدار آستانه به اندازه نصف پنجره تراکم زمان Time out تعیین می شود و اندازه پنجره تا کمترین سطح ممکن کاهش می یابد. تا سطح آستانه، اندازه پنجره بصورت نمایی رشد کرده و از آن به بعد تا زمان Time out جدید، اندازه آن بصورت خطی رشد می کند. با وقوع Time out جدید، دوباره حد آستانه تعیین شده و عملیات تغییر اندازه پنجره تراکم تکرار می گردد. تصویر زیر نحوه تغییر اندازه پنجره را بوضوح نشان می دهد.



طرح ساختار سگمنت TCP در ادامه آمده است.



فیلدهای کنترلی در سگمنت TCP عبارتند از:

- **URG**: اشاره گر فوری معتبر است. در صورتیکه این بیت مقدار ۱ داشته باشد معین می کند که در فیلد اشاره گر فوری مقداری قابل استناد و معتبر قرار دارد و بایستی مورد پردازش قرار گیرد. در صورتیکه مقدار این بیت صفر باشد، فیلد اشاره گر فوری، شامل مقدار نامعتبر و قابل استنادی نیست و از آن چشم پوشی می شود.
- **ACK**: تایید معتبر است. اگر در این بیت مقدار یک قرار داشته باشد، عددی که در فیلد تایید قرار دارد، دارای مقدار معتبری است.
- **PSH**: درخواست برای **Push**. اگر در این بیت مقدار یک قرار گرفته باشد، فرستنده اطلاعات از گیرنده تقاضا می کند که داده های موجود در این بسته را بافر نکند و در اسرع وقت آن را جهت پردازش های بعدی تحویل برنامه کاربردی مالک آن بدهد. این عمل گاهی برای برنامه هایی مشابه **TelNet**، ضروری است.
- **RST**: راه اندازی مجدد اتصال. اگر در این بیت مقدار یک قرار گیرد، ارتباط بصورت یک طرفه و ناتمام قطع می گردد. یک **Abnormally Ended** به معنی است که یکی از طرفین ارتباط، به دلایلی همچون نقص سخت افزاری یا نرم افزاری، مجبور به خاتمه ارتباط فعلی می شود. همچنین بیت **RST** می تواند به عنوان علامت عدم پذیرش برقراری ارتباط، بکار رود. اگر یکی از طرفین ارتباط، یک بسته دریافت نماید که در آن بسته **RST** مقدار یک داشته باشد، ارتباط بصورت نامتعادل قطع می گردد.
- **SYN**: شماره توالی همزمانی. این بیت نقش اساسی در برقراری یک ارتباط بازی می کند. نحوه برقراری یک ارتباط **TCP** در ادامه بررسی می گردد.
- **FIN**: خاتمه دادن اتصال. اگر یکی از طرفین ارتباط، داده دیگری برای ارسال نداشته باشد، در هنگام ارسال آخرین بسته خود، این بیت را یک می کند و درحقیقت ارسال اطلاعات را بصورت یکجانبه قطع می نماید. اگرچه در این حالت ارسال اطلاعات خاتمه یافته است، اما طرف مقابل هنوز ممکن است درحال ارسال اطلاعات باشد. زمانی ارتباط کاملاً خاتمه می یابد که طرف مقابل نیز با ارسال یک بسته با مقدار یک برای بیت **FIN**، خاتمه ارسال اطلاعات را نشان دهد.

Optionها در TCP:

- تک بیتی
 ۱. No Operation
 - تنظیم ابتدای یک Option
 - تنظیم Option بعدی
 ۲. End of Option
 - پایان option ها

○ استفاده در Padding

• چند بیتی

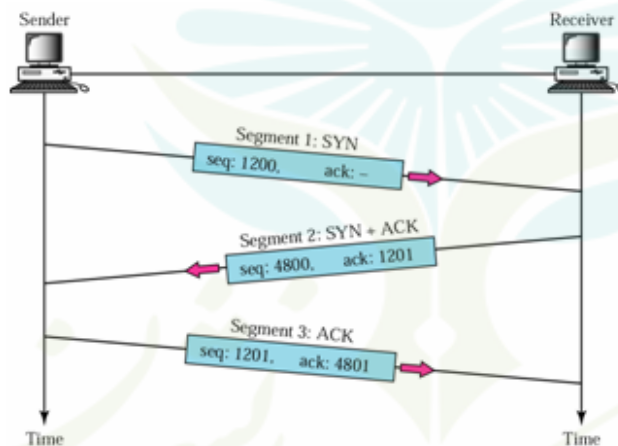
- ۱. ماکزیمم اندازه سگمنت
- ۲. ضریب مقیاس پنجره
- ۳. Time Stamp

TCP برای آغاز یک اتصال از "دست دهی" سه طرفه استفاده می کند. روند این عمل بصورت زیر می باشد:

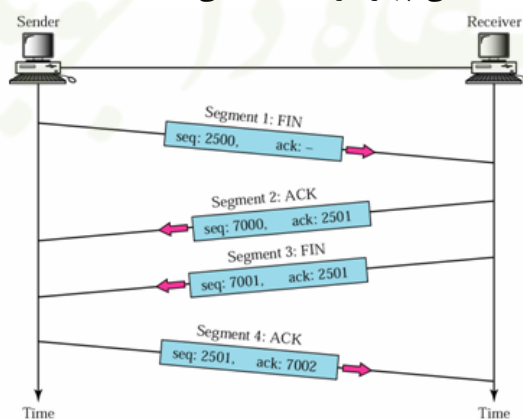
۱. شروع کننده ارتباط، یک بسته TCP بدون داده و با تنظیمات بیت‌های $ACK=0$, $SYN=1$ برای طرف مقابل ارسال می کند. در حقیقت ارسال چنین بسته ای به معنی تقاضا برای برقراری ارتباط می باشد.

۲. در پاسخ به درخواست ارتباط دریافتی، در صورتیکه طرف مقابل ارتباط تمایلی به برقراری ارتباط داشته باشد، بسته ای را برمی گرداند که بیت $SYN=1$ و بیت $ACK=1$ می باشد. این بسته نقش پذیرش یک ارتباط را دارد. در صورت عدم تمایل، فرستنده با یک بسته با مقدار $FIN=1$ خاتمه ارتباط را متذکر می شود.

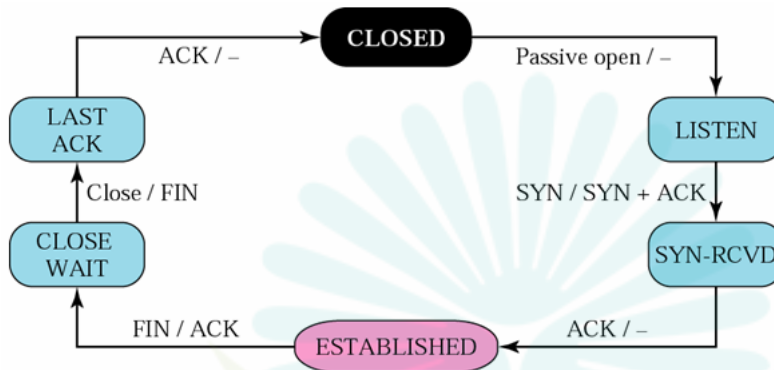
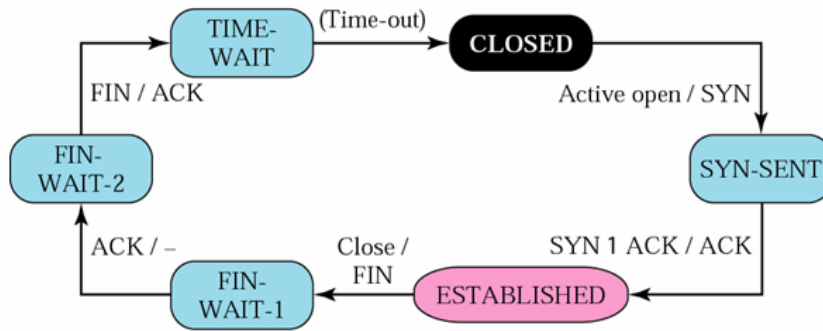
۳. فرستنده اقدام به ارسال اطلاعات می نماید (بیت $SYN=1$ و بیت $ACK=1$).



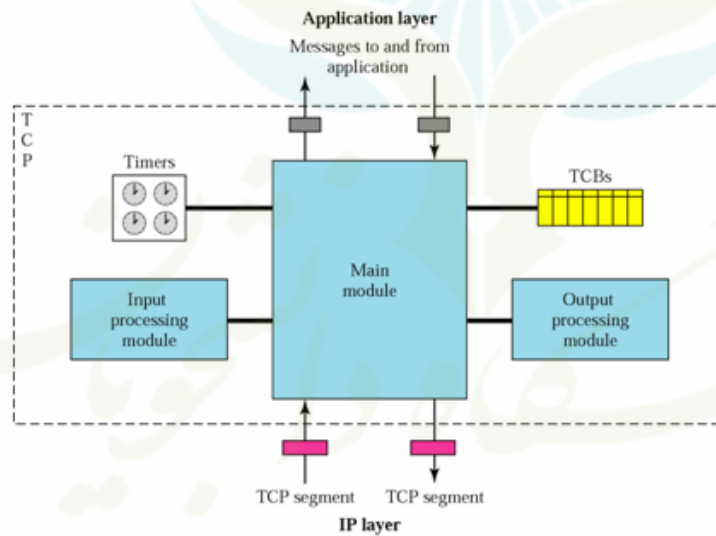
و برای خاتمه اتصال از دست دهی چهار طرفه استفاده می کند.



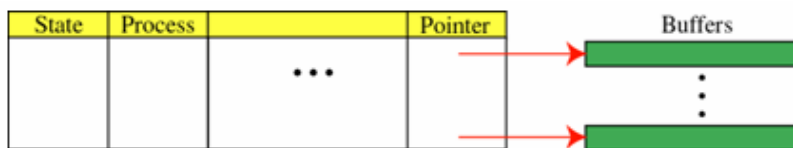
براین اساس نمودارهای گذر حالت زیر را می توان برای فرستنده و گیرنده ارائه داد:



در فصل بعد در مورد این نمودارها بیشتر توضیح داده می شود. ساختار داخلی TCP بصورت زیر می باشد:



ساختار TCB¹ بصورت زیر می باشد:



¹ - Transmission Control Block



فصل ۱۳:

پروتکل‌های مدیریت شبکه

با رشد اندازه و پیچیدگی شبکه ها و فعالیتهای بین شبکه ای مبتنی بر TCP/IP، لزوم مدیریت شبکه اهمیت فراوان می یابد.

IAB (Internet Architecture Board) RFC 1052، را ارائه داد که در بردارنده ۲ شیوه می باشد:

- ☑ پروتکل ساده مدیریت شبکه (SNMP)^۱
- ☑ پروتکل سرویس اطلاعات متعارف/ اطلاعات مدیریت متعارف (CMIS/CMIP)^۲ ISO.

بطور خلاصه، IAB عنوان می دارد که باید از SNMP استفاده کرد. SNMP آنقدر متداول گشته است که به استاندارد رایج صنعتی جهت گزارش اطلاعات مدیریتی برای یک شبکه مبتنی بر IP بدل شده است.

۱۳-۱: پروتکل ساده مدیریت شبکه و مروری بر MIB^۳

چهارچوب مدیریت شبکه SNMP عبارتست از:

- ☑ تعداد زیادی گره های مدیریت شده، که هر کدام یک موجودیت (یا Agent) SNMP دارند. یک SNMP Agent سرور است در میزبان مدیریت شده که پاسخگوی درخواستهای SNMP برای مدیران می باشد. یک Agent باید در هر میزبان IP قرار داشته باشد تا امکان مدیریت میزبان بوسیله یک مدیر SNMP را فراهم آورد. SNMP Agent وظیفه مدیریت/پشتیبانی از پایه اطلاعات مدیریتی (MIB) را بر روی میزبان IP مقیم در آن برعهده دارد.
- ☑ حداقل یک موجودیت SNMP با کاربردهای مدیریتی (مدیر). یک مدیر SNMP، کاربردی است که بر روی یک ایستگاه مدیریتی اجرا شده و درخواست اطلاعات مدیریتی را از یک SNMP Agent با استفاده از پروتکل SNMP دارد.
- ☑ MIB برای هر موجودیت. پروتکل مورد استفاده بین یک Agent و مدیر SNMP می باشد. پروتکل مورد استفاده بین یک Agent و یک sub-Agent می تواند DPI/SMUX/AgentX و یا هر پروتکل اختصاصی دیگر باشد.

IAB توصیه می کند کخ تمام ساختارهای IP و TCP در شبکه، شامل تمام میزبانها، دروازه ها و سایر ابزارهای IP دار، قابل مدیریت بوسیله SNMP باشند و باید حداقل MIB-II را بکار ببرند. توجه کنید که پروتکل قدیمی SGMP^۴ (RFC 1028) و MIB-I (RFC 1156)، جهت استفاده توصیه نشده اند. SNMP یک پروتکل استاندارد اینترنت می باشد. وضعیت آن مورد توصیه است و خصوصیات جاری آن را می توان در RFC 1157، پروتکل ساده مدیریت شبکه (SNMP) پیدا نمود. MIB-II نیز وضعیتی مشابه SNMP دارد اطلاعات آن را می توان در RFC 1213 مدیریت شبکه های مبتنی بر TCP/IP برپایه مدیریت اطلاعات پایه: MIB-II پیدا نمود. اطلاعات بیشتر را می توان در RFC 1155 (SMI)، RFC 1213 (MIB-II) و RFC 1157 (SNMP) یافت.

۱۳-۲: ساختار و هویت اطلاعات مدیریت (SMI)^۵

¹ - Simple Network Management Protocol

² - Common Management Information Services/Common Management Information Protocol

³ - Management Information Base

⁴ - Simple Gateway Monitoring Protocol

⁵ - Structure and identification of management information

SMI قوانین نحوه توصیف اشیاء مدیریتی و نحوه دستیابی پروتکل‌های مدیریتی به این اشیاء را ارائه می دهد. مفهوم اشیاء مدیریت شده در یک زیر مجموعه از ASN.1¹ ارائه شده است نوع شیئی تعریفی از ۵ فیلد تشکیل شده است:

شیئی: یک نام متنی که توصیفگر شیئی نامیده می شود، به همراه یک نوع شیئی همراه با شناسه شیئی.

Syntax: دستورالعمل خلاصه برای نوع شیئی. می تواند از نوع SimpleSyntax انتخاب شود (Integer, Octet String, Object Identifier, Null) یا ApplicationSyntax (Network Address, Counter, Gauge, Timeticks, Opaque) و یا انواع گسترده دیگر کاربرد باشد (به RFC 1155).

تعریف: توصیف متنی از معنی شناسی نوع شیئی.

دسترسی: یکی از Read-only, Read-Write, Write-only و یا Not-Accessible.

وضعیت: یکی از Mandatory, Optional و یا Obsolete.

به عنوان یک نمونه وضعیت زیر را ببیند:

```
OBJECT
sysDescr { system 1 }
Syntax OCTET STRING
Definition This value should include the full name and version
identification of the system's hardware type, software
operating system, and networking software. It is
mandatory that this contain only printable ASCII
characters.
Access read-only.
Status mandatory.
```

این مثال تعریف یک شیئی در MIB را نشان می دهد. نام آن sysDescr است و به گروه system تعلق دارد (۱۳-۳ را ببینید).

یک شیئی مدیریت شده علاوه بر توصیف شامل شناسه نیز می باشد. این امر با کمک شناسه شیئی ASN.1 ، همانند یک شماره تلفن، انجام می گیرد و شماره گروه ها برای مناطق مختلف رزرو می گردد. در مدیریت شبکه های مبتنی بر TCP/IP شماره های تخصیصی 1.3.6.1.2 بوده و SMI از این به عنوان پایه ای برای تعریف اشیاء جدید استفاده می نماید.

شماره 1.3.6.1.2 بوسیله ادغام گروه هایی با شماره های با معانی زیر بکار می رود:

اولین گروه، معرف گره Administartor می باشد:

○ (۱) برای ISO

○ (۲) برای CCITT

○ (۳) برای ISO-CCITT

گروه دوم برای گره Administartor ISO (۳) تعریف شده است تا توسط سایر سازمانها بکار رود.

گروه سوم جهت استفاده در وزارت دفاع آمریکا (DoD)، (۶) تعریف شده است.

در گروه چهارم ، DoD مشخص نموده است که چگونه گروهش را مدیریت می نماید، بنابراین انجمن اینترنت مقدار (۱) را برای آن فرض نموده است.

¹ - Abstract Syntax Notation 1, ISO standard 8824

گروه پنجم توسط IAB بصورت زیر مقداردهی شده است:

- (۱) برای استفاده از فهرست OSI در اینترنت
- (۲) برای شناساندن شیئی برای اهداف مدیریتی
- (۳) برای شناساندن شیئی برای اهداف آزمایشی
- (۴) برای شناساندن شیئی برای استفاده اختصاصی

در مثال قبل، "{system 1}" در کنار نام شیئی، به مفهوم آنست که شناسه شیئی 1.3.6.1.2.1.1.1 می باشد. این اولین شیئی در اولین گروه (سیستم) در MIB می باشد.

MIB: ۳-۱۳

MIB اشیائی را معرفی می کند که ممکن است برای مدیریت هر لایه در پروتکل TCP/IP بکار رود. ۲ نسخه وجود دارد: MIB-I و MIB-II. MIB-I در RFC 1156 معرفی شده و اکنون به عنوان یک پروتکل قدیمی با وضعیت بدون توصیه، دسته بندی می شود.

MIB-II در RFC 1213 تشریح شده است. گروه های تعریف شده عبارتند از:

#	اشیاء برای	گروه
۷	اطلاعات پایه سیستم	System
۲۳	الحاقت شبکه	Interfaces
۳	ترجمه آدرس	AT
۴۲	پروتکل اینترنت	IP
۲۶	پروتکل پیام کنترل اینترنت	ICMP
۱۹	پروتکل کنترل انتقال	TCP
۷	پروتکل داده گرام کاربر	UDP
۱۸	پروتکل دروازه خروجی	EGP
۳۹	موجودیتهای کاربردهای SNMP	SNMP
# = تعداد اشیاء در گروه		

جدول ۱-۱۳: تعاریف گروه های MIB-II

همچنین در تعریف، فضایی برای یک گروه انتقال وجود دارد تا رسانه انتقالی زیرین را توصیف نماید. هر گروه مدیریت شده تنها گروه های مقتضی را پشتیبانی می نماید. برای مثال، در صورت عدم وجود دروازه، نیازی به پشتیبانی گروه EGP نیست. در صورت نیاز به گروهی، همه اشیاء واقع در گروه باید مورد پشتیبانی قرار بگیرند. لیست اشیاء مدیریت شده تعریف شده از میان آن عناصر مورد نیاز ضروری مشتق شده است. این شیوه گرفتن تنها اشیاء مورد نیاز، محدود سازنده نیست، از این رو SMI مکانیزمهای توسعه پذیری را همانند تعریف یک نسخه جدید از MIB و تعریف اشیاء خصوصی و یا غیر استاندارد را فراهم می آورد. در زیر مثالهایی از اشیاء در هر گروه ارائه شده است. لیست کامل در RFC 1213 آمده است. در RFC 2011، RFC 2012 و RFC 2013 اطلاعات بروز شده IP، TCP و UDP ارائه شده است.

گروه سیستم

- sysDescr : توصیف کامل سیستم (نسخه، HW و OS)
- sysObjectID : شناسه شیئی فروشنده

- sysUpTime : بازه زمانی از آخرین مقداردهی اولیه مجدد
- sysContact : نام شخص تماس گیرنده
- sysServices : سرویس ارائه شده توسط سیستم

گروه واسط

- ifIndex : شماره واسط
- ifDescr : توصیف واسط
- ifType : نوع واسط
- ifMtu : اندازه بزرگترین داده گرام IP
- ifAdminisStatus : وضعیت واسط
- ifLastChange : بازه زمانی ورود واسط به وضعیت جاری
- ifInErrors : تعداد بسته های ورودی حاوی خطا
- ifOutDiscards : تعداد بسته های خروجی دور ریخته شده

گروه ترجمه آدرس

- atTable : deprecated (MIB-I)
- atEntry : deprecated (MIB-I)
- atIfIndex : شماره واسط ifIndex
- atPhysAddress : آدرس فیزیکی وابسته به محیط انتقال
- atNetAddress : آدرس شبکه منطبق با آدرس فیزیکی وابسته به محیط انتقال
- media

گروه IP

- ipForwarding : نشانه اینکه آیا این موجودیت یک دروازه IP است
- ipInHdrErrors : تعداد داده گرام ورودی دور ریخته شده بدلیل خطا در سرآیند IP
- ipInAddrErrors : تعداد داده گرام ورودی دور ریخته شده بدلیل خطا در آدرس IP
- ipInUnknownProtos : تعداد داده گرام ورودی دور ریخته شده بدلیل پروتکل ناشناخته یا مورد حمایت واقع نشده
- ipReasmOKs : تعداد داده گرام IP که با موفقیت دوباره سازی شده اند
- ipRouteDest : آدرس IP مقصد

گروه ICMP

- icmpInMsgs : تعداد پیام ICMP دریافتی
- icmpInDestUnreachs : تعداد پیام ICMP عدم دسترس بودن مقصد دریافتی
- icmpInTimeExcds : تعداد پیام ICMP تخطی از بازه زمانی دریافتی
- icmpInSrcQuenchs : تعداد پیام ICMP خاموش بودن منبع دریافتی
- icmpOutErrors : تعداد پیام ICMP ارسال نشده بدلیل مشکلات در ICMP

گروه TCP

- tcpRtoAlgorithm : الگوریتم تعیین انقضاء بازه زمانی برای ارسال دوباره هشت تایپهای بدون تایید
- tcpMaxConn : محدودیت تعداد اتصالات TCP مورد حمایت موجودیت

- tcpActiveOpens : تعداد دفعات رفتن مستقیم اتصالات TCP از حالت CLOSED به SYN-SENT
 - tcpInSegs : تعداد سگمنت دریافتی، شامل آنهایی که حامی خطا بوده اند
 - tcpConnRemAddress : آدرس IP راه دور برای این اتصال TCP
 - tcpInErrs : تعداد سگمنت دور ریخته شده بدلیل فرمت خراب
 - tcpOutRsts : تعداد reset تولید شده
- ☑ گروه UDP

- udpInDatagrams : تعداد داده گرام UDP تحویل داده شده به کاربران UDP
- udpNoPorts : تعداد داده گرام UDP دریافتی بدلیل عدم وجود کاربرد در پورت مقصد
- udpIn Errors : تعداد داده گرام UDP دریافتی بدلیل عدم تحویل به دلایلی بجز عدم وجود کاربرد در پورت مقصد
- udpOutDatagrams : تعداد داده گرام UDP ارسالی برای این موجودیت

☑ گروه EGP

- egpInMsgs : تعداد پیام EGP دریافتی فاقد خطا
 - egpInErrors : تعداد پیام EGP دارای خطا
 - egpOutMsgs : تعداد پیام EGP تولید شده محلی
 - egpNeighAddr : آدرس IP همسایه این موجودیت EGP
 - egpNeighState : وضعیت EGP سیستم محلی با توجه به همسایه این موجودیت
- EGP

این لیست محتوی تعریف کامل MIB نیست؛ اما یک نمونه از اشیاء تعریف شده در هر گروه را ارائه می دهد. این ماژولها در حال حاضر IPv4 را حمایت می نمایند.

برای تشریح این، گروه واسط شامل ۲ شئی با سطح بالا می باشد: تعداد واسط متصل به گره (ifNumber) و جدول محتوی اطلاعات آن واسط (ifTable). هر مدخل (ifEntry) در آن جدول شامل اشیائی برای یک واسط خاص می باشد. در میان آنها، نوع واسط (ifType) در درخت MIB با استفاده از نماد ASN.1 بوسیله 1.3.6.1.2.1.2.1.3 تعریف شده است و برای یک وفق دهنده token-ring مقدار متغیر منطبق با آن ۹ است که به معنی iso88025-tokenRing می باشد(تصویر زیر را ببینید).

بخش IMB-specific در IMB

IMB اشیاء زیر را به پایگاه داده MIB-II افزوده است:

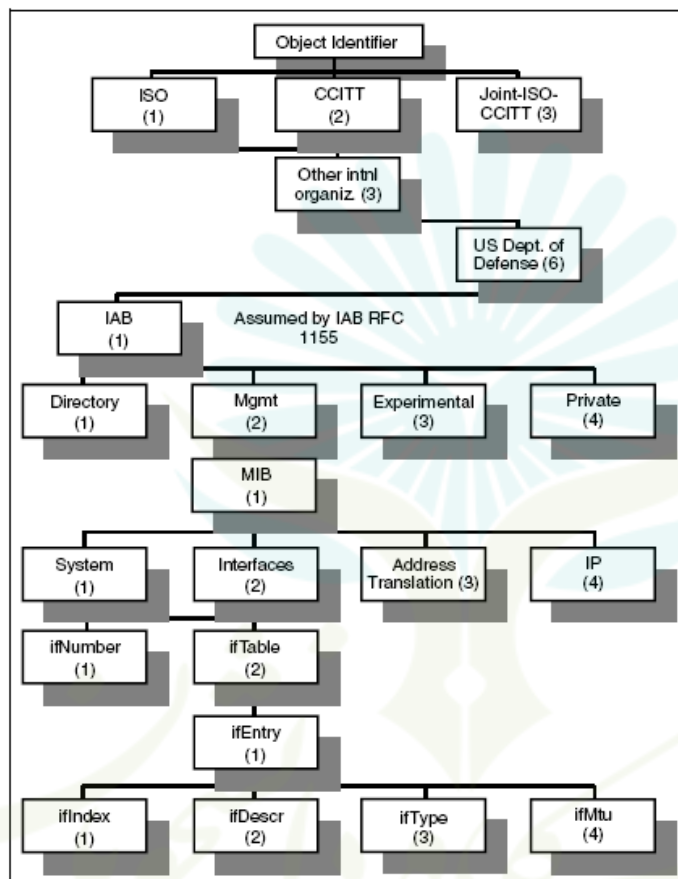
```
* IBM SNMP agent DPI UDP port
DPI_port 1.3.6.1.4.1.2.2.1.1. number 2

* IBM "ping" round-trip-time table
RTTaddr 1.3.6.1.4.1.2.2.1.3.1. internet 60
minRTT 1.3.6.1.4.1.2.2.1.3.2. number 60
maxRTT 1.3.6.1.4.1.2.2.1.3.3. number 60
aveRTT 1.3.6.1.4.1.2.2.1.3.4. number 60
RTTtries 1.3.6.1.4.1.2.2.1.3.5. number 60
RTTresponses 1.3.6.1.4.1.2.2.1.3.6. number 60
```

که:

- ☑ DPI_port شماره پورت بین Agent و subAgent را بر می گرداند.
- ☑ *RTT* اجازه Ping به میزبان راه دور را به یک مدیر SNMP می دهد. RTT نمادی برای جدول Round Trip Time می باشد.

- RTTaddr : آدرس میزبان
- MinRTT : حداقل Round Trip Time
- MaxRTT : حداکثر Round Trip Time
- AveRTT : میانگین Round Trip Time
- RTTtries : تعداد Ping های انجام شده تا کنون
- RTTresponses : تعداد پاسخ های رسیده



شکل ۱۳-۱: MIB-II - شناسه شیئی تخصیصی برای شبکه مبتنی بر TCP/IP

۴-۱۳: SNMP

Snmp حاصل بهبودهای سالها تجربه SGMP را در بردارد و مجاز است تا با اشیاء تعریف شده در MIB با توصیفات ارائه شده در SIM کار کند.

RFC 1157 ایستگاه مدیریت شبکه (NMS^۱) را به عنوان یک مجری کاربردهای مدیریت شبکه (NMA^۲) که عناصر شبکه (NE^۳) همانند میزبانها، دروازه ها و پایانه های سرور را تحت نظارت و کنترل دارد. این عناصر شبکه از یک Agent مدیریتی (MA^۴) جهت اجرای توابع مدیریت شبکه مورد درخواست بوسیله ایستگاه های مدیریت شبکه،

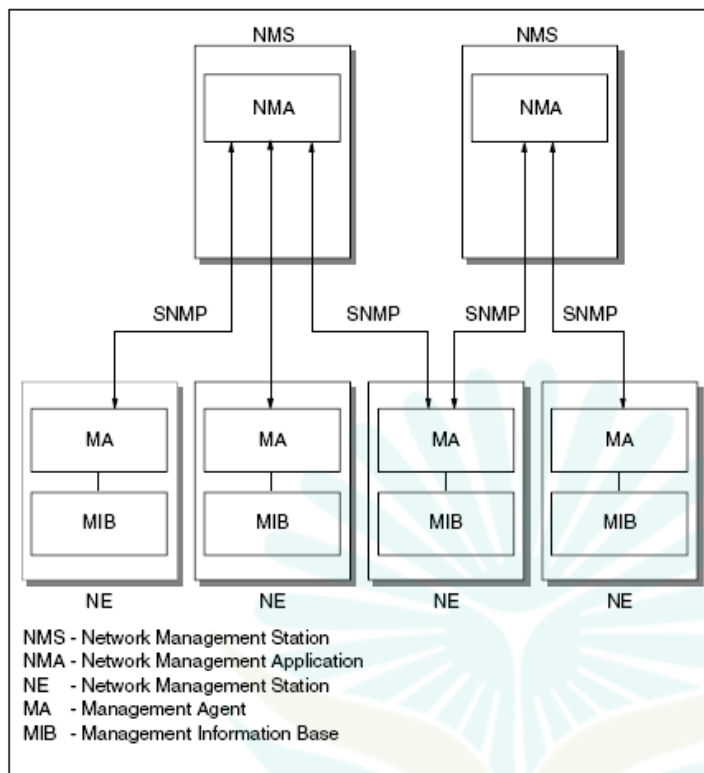
¹ - Network Management Station

² - Network Management Applications

³ - Network Elements

⁴ - Management Agent

استفاده می نمایند. SNMP جهت تبادل اطلاعات مدیریت شبکه بین ایستگاه های مدیریت شبکه و Agent ها در عناصر شبکه بکار می رود.



شکل ۱۳-۲: اجزاء SNMP

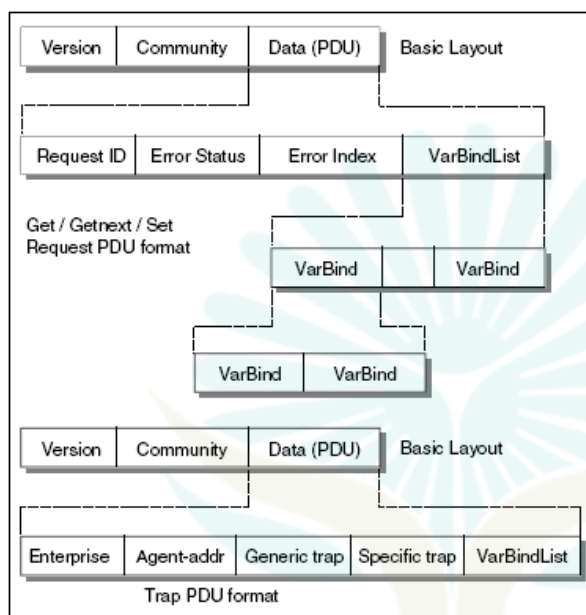
توابع مدیریت Agent شامل دو دسته متغیرهای تغییر دهنده (set) و یا بررسی کننده (get) می باشند که توابع اصلی مدیریت را ب دو دسته محدود می سازند و از پروتکل های پیچیده بیشتر جلوگیری می کنند. از سوی دیگر، از NE به NMS، از تعداد محدودی پیام های ناخواسته (یا Trap)، جهت تعیین رویدادهای ناهمزمان استفاده می شود. به همین شکل در جهت حفظ سادگی، تبادل اطلاعات تنها نیازمند یک سرویس داده گرام نامطمئن می باشد و هر پیام بصورت کاملاً مجزا توسط یک داده گرام انتقالی، ارائه می گردد. همچنین این شیوه به معنی مناسب بودن SNMP برای استفاده با دامنه وسیعی از پروتکل های انتقالی می باشد. RFC 1157، تبادل اطلاعات از طریق پروتکل UDP را مورد بحث قرار داده است؛ اما می توان از دامنه وسیعی از پروتکل های انتقالی استفاده نمود. موجودیتهای مقیم در ایستگاه های مدیریتی و عناصر شبکه با یکدیگر، با استفاده از SNMP ارتباط دارند را موجودیتهای کاربرد^۱ SNMP می نامند. زوج پردازشهای ایجاد کننده آن، موجودیتهای پروتکل^۲ می باشند. یک SNMP Agent با مجموعه دلخواهی از موجودیتهای کاربرد^۳ SNMP یک انجمن^۳ SNMP نامیده می شود که هر کدامشان برای مشخص بودن در زمان حضور در انجمن، بوسیله یک رشته ۸ تایی مشخص می گردند. یک پیام در پروتکل SNMP شامل شناسه نسخه، نام انجمن SNMP و یک PDU می باشد. لازم است تا تمام پیاده سازیهای SNMP از ۵ نوع PDU حمایت نمایند:

- GetRequest**: بازگرداننده مقادیر یک شیء مشخص از MIB
- GetNextRequest**: حرکت در میان بخشی از MIB
- SetRequest**: تغییر مقادیر یک شیء خاص از MIB

¹ - SNMP application entities
² - protocol entities
³ - SNMP community

- ☑ **GetResponse** : پاسخ یک **GetRequest**. یک **GetNextRequest** و یک **SetRequest**
- ☑ **Trap** : توانایی اجزاء شبکه برای ایجاد رویدادهایی برای ایستگاه های مدیریت شبکه، همانند مقداردهی اولیه **Agent restart** و خطای پیوند. ۷ نوع **Trap** در RFC 1157 معرفی گردیده است: **authenticationFailure**، **linkUp**، **linkDown**، **warmStart**، **coldStart**، **enterpriseSpecific** و **egpNeighborLoss**.

فرمت این پیامها به شکل زیر می باشد:



شکل ۱۳-۳: فرمت پیام **SNMP-Request** و **set** و **trap PDU**

در حال حاضر سه نسخه از **SNMP** موجود می باشد که به ترتیب **SNMPv1**، **SNMPv2** و **SNMPv3** نامیده می شود. توابع امنیتی موجود در **SNMP** به دو شکل زیر می باشد:

☑ مدل امنیتی مبتنی بر انجمن^۱، که در آن داده ها فقط توسط یک کلمه عبور که نام انجمن است حفاظت می شوند. این سطح امنیتی توسط مدل امنیتی مبتنی بر انجمن **SNMPv1** و **SNMPv2c** فراهم می گردد.

☑ مدل امنیتی سطح کاربر (**USM**)^۲، که سطوح امنیتی مختلف بر پایه اطلاعات مدیریتی سطح دسترسی کاربر را فراهم می آورد. برای پشتیبانی از این سطح امنیتی، ساختار **SNMPv3** توابع امنیتی متفاوتی را تعریف نموده است؛ همانند **USM** برای تایید اعتبار و پوشیدگی و مدل کنترل دسترسی مبتنی بر **View (VACM)**^۳ که توانایی کم کردن دسترسی به اشیاء **MIB** مختلف بر پایه یک **per-user** را فراهم می آورد و استفاده از تایید اعتبار و رمزگذاری داده برای پوشیدگی.

۱۳-۵: **SNMPv2**

¹ - community-based security model
² - user-based security model
³ - view-based access control model

ساختار SNMPv2 در آوریل ۱۹۹۳ ارائه گردید و مشتمل بر RFC ۱۲ می باشد که اولین آنها RFC 1441 می باشد که یک مقدمه است. در آگوست ۱۹۹۳، همه RFC ۱۲ در قالب یک استاندارد با وضعیتهای انتخابی، ارائه گردید.

این ساختار دارای سیاستهای زیر می باشد:

- ☑ **ساختار اطلاعات مدیریتی (SMI)^۱**: تعاریف زیر مجموعه ASN.1 OSI برای ایجاد ماژولهای MIB (به RFC 2578 مراجعه شود).
- ☑ **قراردادهای متنی^۲**: تعاریف مجموعه اولیه قراردادهای متنی موجود در همه ماژولهای MIB (به RFC 2579 مراجعه شود).
- ☑ **اعمال پروتکل**: تعاریف عملکرد پروتکل با توجه به ارسال و دریافت PDUها (به RFC 1905 مراجعه شود).
- ☑ **نگاشت انتقال**: تعاریف نگاشت SNMPv2 به یک مجموعه اولیه از دامنه های انتقال، بدلیل استفاده از آن در شرایط مختلف. نگاشت به UDP ارجح ترین نگاشت می باشد. همچنین RFC، OSI، DDP، IPX و ... را نیز تعریف نموده است (به RFC 1906 مراجعه گردد).
- ☑ **تجهیزات پروتکل**: تعاریف MIB برای SNMPv2 (به RFC 1907 مراجعه شود).
- ☑ **ساختار مدیریتی**: تعاریف ساختار مدیریتی SNMPv2، مدل مبتنی بر کاربر برای SNMPv2 و مدل مبتنی بر انجمن SNMPv2 (به RFC های ۱۹۰۹، ۱۹۱۰ و ۱۹۰۱ مراجعه شود).
- ☑ **توضیحات تطبیق**: تعاریف توانایی های Agentها (به RFC 2578 مراجعه شود).

موجودیت SNMPv2

یک موجودیت SNMPv2 یک پردازش واقعیست که اعمال مدیریت شبکه را تولید و/یا پاسخ به پیام های پروتکل SNMPv2 با استفاده از عملیاتیهای پروتکل SNMPv2، انجام می دهد. همه اعمال ممکن یک موجودیت می تواند توسط یک زیر مجموعه از اعمال ممکن متعلق به دسته تعریف شده مدیریتی خاص، محدود گردد (بخش "دسته SNMPv2"^۳ را ببیند). یک موجودیت SNMPv2 می تواند عضو چند دسته SNMPv2 باشد. پایگاه داده های محلی زیر توسط یک موجودیت SNMPv2 نگهداری می شود:

- ☑ یک پایگاه داده برای تمام دسته های شناخته شده توسط موجودیت SNMPv2 که می تواند:

- اعمال محلی
- اعمال حاصل از تعاملات پروکسی با بخشها و یا ابزار راه دور
- اعمال حاصل از سایر موجودیتهای SNMPv2

- ☑ پایگاه داده دیگری که تمام منابع اشیاء مدیریت شده آشنا برای آن موجودیت SNMPv2 را در بردارد.

- ☑ و حداقل یک پایگاه داده دیگر که ارائه دهنده یک سیاست کنترل دسترسیست که حقوق دسترسی متناسب با دسته های SNMPv2 را تعریف می نماید.

یک موجودیت SNMPv2 می تواند به عنوان یک Agent یا مدیر SNMPv2 عمل نماید.

¹ - Structure of Management Information

² - Textual conventions

³ - SNMPv2 party

دسته SNMPv2

یک دسته SNMPv2 یک محیط مفهومی با اجرای مجازی می باشد که عملکرد محدودی به جهت امنیت یا سایر اهداف، برای یک زیرمجموعه تعریف شده اجرایی برای همه اعمال ممکن یک موجودیت SNMPv2 مشخص را دارد (به بخش "موجودیت SNMPv2" مراجعه نمایید). به لحاظ معماری، هر دسته SNMPv2 شامل موارد زیر می باشد:

- یک شناسه یکه و واحد دسته.
- یک موقعیت منطقی شبکه که در آن دسته اجرا می گردد؛ و بوسیله اطلاعات دامنه پروتکل انتقال و آدرس انتقال مشخص می گردد.
- یک پروتکل تایید اعتبار و پارامترهای مرتبط بگونه ای که همه پیام های ناشی از پروتکل دسته، به عنوان اصلی و بدون عیب تایید اعتبار گردد.
- یک پروتکل محرمانگی و پارامترهای مرتبط، بگونه ای که تمام پیامهای پروتکل دریافتی دسته را در برابر افشا شدن، محافظت نماید.

GetBulkRequest

GetBulkRequest در RFC 1905 تعریف شده است و بنابراین بخشی از اعمال پروتکل می باشد. یک GetBulkRequest به عنوان یک درخواست یک کاربرد SNMPv2 تولید و منتقل می گردد. اهداف GetBulkRequest، جهت درخواست انتقال یک حجم بالقوه زیاد از اطلاعات، شامل، اما نه محدود به، بازیابی کارآمد و سریع جداول بزرگ، می باشد. GetBulkRequest از GetNextRequest در بازیابی جداول بزرگ اشیاء MIB، کارآمد تر می باشد. نحوه نگارش GetBulkRequest بصورت زیر می باشد:

```
GetBulkRequest [ non-repeaters = N, max-repetitions = M ]  
    ( RequestedObjectName1,  
      RequestedObjectName2,  
      RequestedObjectName3 )
```

که:

- RequestedObjectName1,2,3**: شناسه شیء MIB همانند sysUpTime و ... اشیاء به ترتیب فرهنگ لغت مرتب شده اند. هر شناسه شیء دارای ساختاری با حداقل یک متغیر می باشد. برای مثال، یک شناسه شیء ipNetToMediaPhysAddress دارای یک ساختار متغیر برای هر آدرس IP در جدول ARP و محتویت مرتبط با آدرس MAC، می باشد.
- مقادیر غیر تکراری را مشخص می نماید که به معنی آنست که شما تنها محتویات متغیر بعدی به شیء مشخصی را در درخواست خود از N شیء اول نام برده شده در بین پرانتزها، می خواهید. این همانند عملکرد GetNextRequest می باشد.
- M**: مقدار حداکثر بازتکرارها¹ را که به معنی درخواست شما از باقیمانده (تعداد درخواست شده اشیاء N) اشیاء محتوی متغیرهای M بعدی به اشیاء مشخص شده توسط شما در درخواست می باشد را مشخص می نماید. همانند یک GetNextRequest تکرار شده است اما تنها یک درخواست را منتقل می گردد.

با GetBulkRequest شما می توانید بطور موثر محتویات متغیر بعدی یا M متغیر بعدی را با تنها یک درخواست بدست آورید.

¹ - max-repetitions

جدول ARP زیر را برای یک میزبان مجری agent SNMPv2 در نظر بگیرید:

Interface-Number	Network-Address	Physical-Address	Type
1	10.0.0.51	00:00:10:01:23:45	static
1	9.2.3.4	00:00:10:54:32:10	dynamic
2	10.0.0.15	00:00:10:98:76:54	dynamic

تصویر ۱۳-۴: جدول ARP یک میزبان مجری agent SNMPv2

یک مدیر SNMPv2 درخواست زیر را برای کسب sysUpTime تکمیل جدول ARP می فرستد:

```
GetBulkRequest [ non-repeaters = 1, max-repetitions = 2 ]
    ( sysUpTime,
      ipNetToMediaPhysAddress,
      ipNetToMediaType )
```

موجودیت SNMPv2 نقش یک Agent را بازی کرده و اطلاعات زیر را در قالب یک PDU ارسال می کند:

```
Response ( ( sysUpTime.0 = "123456" ),
           ( ipNetToMediaPhysAddress.1.9.2.3.4 = "000010543210" ),
           ( ipNetToMediaType.1.9.2.3.4 = "dynamic" ),
           ( ipNetToMediaPhysAddress.1.10.0.0.51 = "000010012345" ),
           ( ipNetToMediaType.1.10.0.0.51 = "static" ) )
```

موجودیت SNMPv2 در نقش یک مدیر پاسخ را چنین ادامه می دهد:

```
GetBulkRequest [ non-repeaters = 1, max-repetitions = 2 ]
    ( sysUpTime,
      ipNetToMediaPhysAddress.1.10.0.0.51,
      ipNetToMediaType.1.10.0.0.51 )
```

موجودیت SNMPv2 در نقش یک Agent پاسخ را چنین ادامه می دهد:

```
Response ( ( sysUpTime.0 = "123466" ),
           ( ipNetToMediaPhysAddress.2.10.0.0.15 = "000010987654" ),
           ( ipNetToMediaType.2.10.0.0.15 = "dynamic" ),
           ( ipNetToMediaNetAddress.1.9.2.3.4 = "9.2.3.4" ),
           ( ipRoutingDiscards.0 = "2" ) )
```

این پاسخ نشانگر پایان جدول برای موجودیت SNMPv2 در نقش یک مدیر می باشد. با کمک GetNextRequest شما نیازمند ۴ درخواست برای بازگرداندن همین اطلاعات می باشید. اگر در این مثال، مقدار حداکثر بازتکرار برای GetBulkRequest را ۳ تعیین می گردید، تنها نیازمند یک درخواست بودیم.

InformRequest

یک InformRequest به عنوان یک درخواست از یک کاربرد در یک موجودیت مدیر SNMPv2 به جهت آگاه سازی کاربرد دیگری که به عنوان یک موجودیت مدیر SNMPv2 نیز عمل می نماید، از اطلاعات MIB View یک دسته محلی برای کاربرد ارسال، تولید و ارسال می گردد. بسته به عنوان یک خبر برای مدیر دسته ای دیگر در مورد اطلاعات قابل دسترسی از دسته مبداء (ارتباط مدیر با مدیر از طریق مرزهای دسته ها) بکار می رود. دو متغیر اول در لیست متغیرهای یک InformRequest از نوع sysUpTime.0 و snmpEventID.i می باشند.

۱۳-۶: MIB برای SNMPv2

این MIB اشیاء مدیریت شده توصیف کننده رفتار موجودیت SNMPv2 را تعریف می کند. اما یک جایگزین MIB-II نیست. در زیر جهت درک بهتر موضوع نمونه ای آورده شده است:

```
sysName OBJECT-TYPE
    SYNTAX      DisplayString (SIZE (0..255))
    MAX-ACCESS  read-write
    STATUS      current
```

```

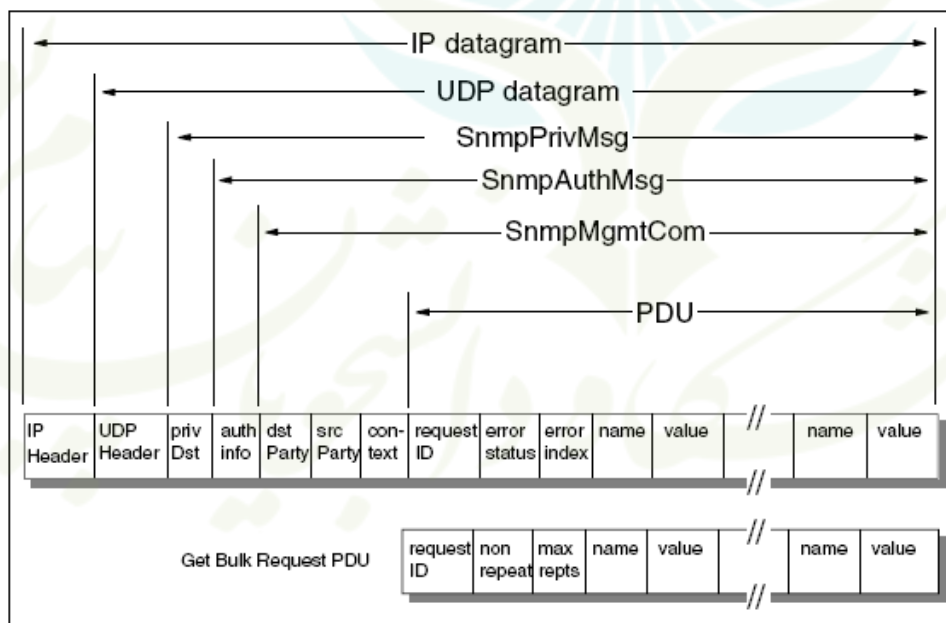
DESCRIPTION
  "An administratively-assigned name for this managed node.
  By convention, this is the node's fully-qualified domain
  name. If the name is unknown, the value is the zero-length
  string."
 ::= { system 5 }
warmStart NOTIFICATION-TYPE
STATUS current
DESCRIPTION
  "A warmStart trap signifies that the SNMPv2
  entity, acting in an agent role, is reinitializing
  itself such that its configuration is unaltered."
 ::= { snmpTraps 2 }

```

۷-۱۳: مدل جدید مدیریت

هدف مدل مدیریتی برای SNMPv2 تعریف نحوه اعمال ساختار مدیریتی جهت کسب مدیریت شبکه موثر در پیکربندی ها و محیط های مختلف می باشد.

مدل مستلزم استفاده از شناسه هایی برای زوج هایی است که پیام های SNMPv2 را مدیریت می نمایند. بنابراین، از مدل مدیریتی مبتنی بر انجمن در SNMPv1 صرفه نظر شده است. با تعریف بدون ابهام مبدا و نامزد دریافت کننده هر پیام SNMPv2، این استراتژی جدید برپایه طرح انجمنی قدیمی برای هر دو با حمایت از یک مدل کنترل دسترسی مناسب تر به همراه اجازه استفاده موثر از پروتکل های امنیتی نامتقارن (کلید عمومی) در آینده، بهبود می یابد. تصویر زیر فرمت پیام جدید را نشان می دهد.



۵-۱۳: فرمت پیام SNMPv2

PDU: شامل یکی از PDU های زیر می باشد:

- GetNextRequest
- GetRequest
- Inform
- Report
- Response
- SNMPv2-Trap
- SetRequest

GetBulkRequest دارای فرمت PDU متفاوتی است که قبلاً تشریح گردید. SNMP Trap در حال حاضر فرمتی مشابه با سایر درخواستها دارد.

☑ **snmpMgmtCom** : ID دسته مبدا (srcParty)، ID دسته مقصد (dstParty) و محتویات

PDU را اضافه می کند. محتویات شامل اطلاعات مدیریتی مورد ارجاع در ارتباط می باشد.

☑ **snmpAuthMsg** : این فیلد به عنوان اطلاعات تایید اعتبار از پروتکل تایید اعتبار مورد استفاده

بوسیله آن دسته، بکار می رود. snmpAuthMsg براساس ASN.1 BER¹ سریال گذاری شده و قابلیت رمز نگاری دارد.

☑ **snmpPrivMsg** : پیام خصوصی SNMPv2 یک ارتباط مدیریت شده حاوی تایید اعتبار

SNMPv2 می باشد که (احتمالاً) از افشاء شدن محفوظ است. یک مقصد خصوصی (privDst) به آدرس دسته مقصد افزوده شده است.

سپس این پیام در داده گرام متداول UDP/IP محصور شده و از طریق شبکه برای مقصد ارسال می گردد.

SNMPv3

SNMPv3 گستره دیگری از معماری SNMP می باشد و در RFC های ۲۵۷۰ تا ۲۵۷۳ تشریح شده است.

SNMPv3 موارد زیر را پشتیبانی می نماید:

☑ فرمت جدید پیام SNMP

☑ تایید اعتبار برای پیام ها

☑ امنیت برای پیام ها

☑ کنترل دسترسی

☑ حمایت از SNMPv2

مدل امنیتی مبتنی بر کاربر تشریح شده در RFC 2574 از MD5 و الگوریتمهای Hash استفاده می نماید. این امر زمینه ساز جامعیت، امنیت و پوشیدگی داده می باشد. همچنین از پروتکلهای تایید اعتبار HMAC-MD5-96، HMAC-SHA-96 و بوضوح اختیاری، پروتکل رمزگذاری CBC-DES حمایت می نماید.

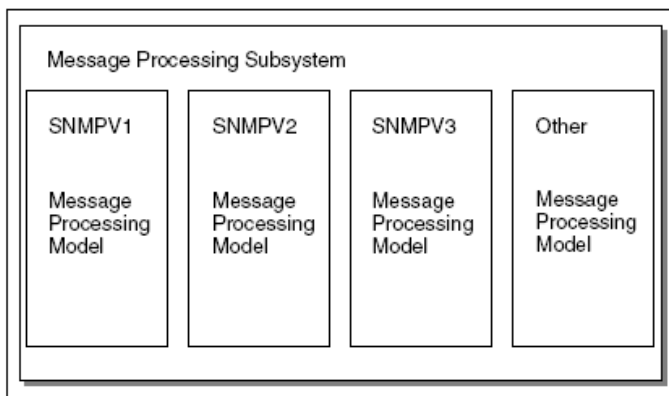
مدل کنترل دسترسی مبتنی بر View در RFC 2575، نحوه تعریف View ها به عنوان زیر مجموعه هایی از درخت کامل MIB را نشان می دهد. سپس کنترل دسترسی برای این View ها در دسترس می باشد.

به دلیل ساختار ماژولار SNMP، تغییر ماژولهای مجزا، تغییر مستقیمی بر سایر ماژولها ندارد. این امر امکان تعریف SNMPv3 را بر روی مدل موجود فراهم می سازد. برای مثال، برای افزودن فرمت جدید پیام SNMP، کافیست تا مدل پردازش پیام بروز گردد. بعلاوه، به دلیل نیاز به پشتیبانی از SNMPv1 و SNMPv2، می توان ماژول جدید پیام SNMPv3 را به زیر سیستم پردازش پیام، افزود. تصویر زیر ساختار طرح را نمایش می دهد.

پروتکل تایید اعتبار و پوشیدگی

پروتکل تایید اعتبار مکانیزمی را فراهم می سازد که به وسیله آن ارتباطات مدیریتی SNMPv3 منتقل شده از یک دسته، می تواند قابلیت اعتماد شروع از آن دسته را فراهم آورند. پروتکل پوشیدگی مکانیزمی را فراهم می آورد که به وسیله آن ارتباطات مدیریتی SNMPv3 منتقل شده به یک دسته، در برابر افشاء شدن حفاظت گردد. رفتارهای عمده ای که پروتکل امنیتی SNMPv3 در برابر آنها مصونیت ایجاد می نماید عبارتند از:

¹ - ASN.1 BER specifies the Basic Encoding Rules for OSI Abstract Syntax Notation One, according to ISO 8825.



شکل ۱۳-۶: زیر سیستم پردازش پیام SNMP

- تغییر اطلاعات
- تغییر ظاهر¹
- تغییر جریان پیام
- افشاء شدن

سرویسهای امنیتی زیر حفاظت لازم در برابر رفتارهای بالا فراهم می آورند:

- جامعیت داده:** بوسیله الگوریتم digest پیام DM5 فراهم می گردد. یک digest ۱۲۸ بیتی بر روی بخش طرح شده یک پیام SNMPV3 محاسبه شده و به عنوان بخشی از پیام، به گیرنده ارسال می گردد.
- تایید اعتبار داده در مبداء:** به وسیله یک پیشوند برای هر پیام با یک مقدار سرّی مشترک شده بین مبداء پیام و گیرنده آن قبل از digest.
- تاخیر یا بازپس فرستادن پیام:** فراهم شده بوسیله یک مقدار timestamp در هر پیام.
- محرمانگی داده:** فراهم شده بوسیله پروتکل پوشیدگی متقارن که بخش مقتضی از پیام را براساس یک کلید سرّی که تنها برای فرستنده و گیرنده پیام آشناست، رمز می گردد. این پروتکل با الگوریتم رمز نگاری متقارن، در مد بلاک سرّی زنجیره ای، که بخشی از DES است، بکار می رود. بخش مشخص شده یک پیام SNMPV3 رمز نگاری شده و به عنوان بخشی از پیام ارسالی به مقصد، به آن افزوده می گردد.

بخش ۵: شبکه های بی سیم

فصل ۱۴: شبکه های محلی بی سیم



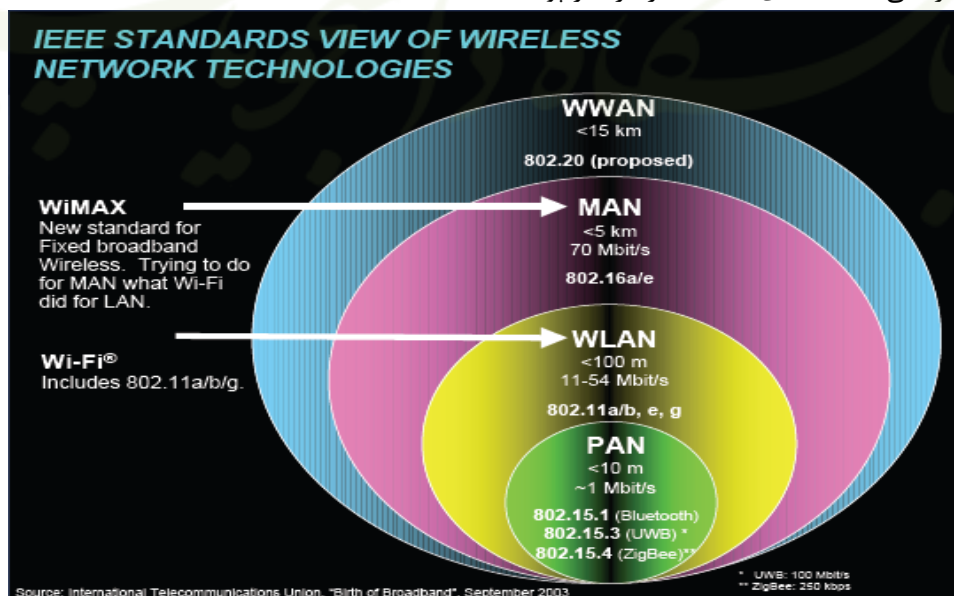
فصل ۱۴:

شبکه های محلی بی سیم

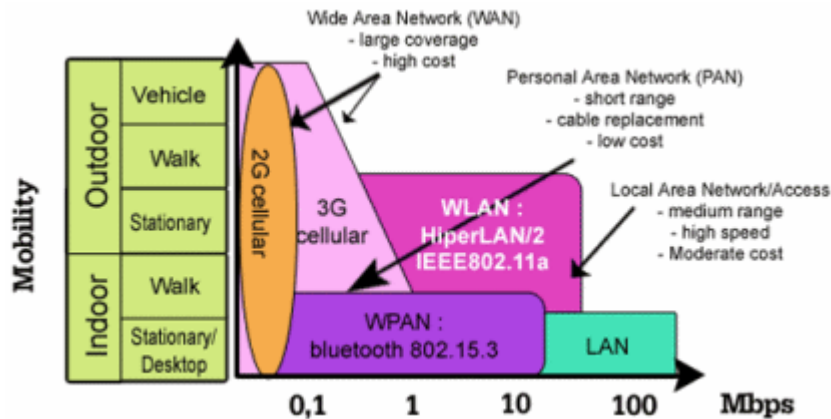
وقتی از شبکه سخن به میان می‌آید، اغلب کابل شبکه به عنوان وسیله انتقال داده در نظر گرفته می‌شود. در حالیکه چندین سال است که استفاده از شبکه سازی بی‌سیم در دنیا آغاز گردیده است. تا همین اواخر یک LAN بی‌سیم با سرعت انتقال پایین و خدمات غیرقابل اعتماد و مترادف بود، اما هم اکنون فناوریهای LAN بی‌سیم خدمات قابل قبولی را با سرعتی که حداقل برای کاربران معمولی شبکه کابلی پذیرفته شده می‌باشد، فراهم می‌کنند. تکنولوژی شبکه‌های بی‌سیم، با استفاده از انتقال داده‌ها توسط امواج رادیویی، در ساده‌ترین صورت، به تجهیزات سخت‌افزاری امکان می‌دهد تا بدون استفاده از بسترهای فیزیکی همچون سیم و کابل، با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. شبکه‌های بی‌سیم بازه‌ی وسیعی از کاربردها، از ساختارهای پیچیده‌ی چون شبکه‌های بی‌سیم سلولی - که اغلب برای تلفن‌های همراه استفاده می‌شود- و شبکه‌های محلی بی‌سیم (WLAN) گرفته تا انواع ساده‌ی چون هدفون‌های بی‌سیم، را شامل می‌شوند. از سوی دیگر با احتساب امواجی همچون مادون قرمز، تمامی تجهیزاتی که از امواج مادون قرمز نیز استفاده می‌کنند، مانند صفحه کلیدها، ماوس‌ها و برخی از گوشی‌های همراه، در این دسته‌بندی جای می‌گیرند. طبیعی‌ترین مزیت استفاده از این شبکه‌ها عدم نیاز به ساختار فیزیکی و امکان نقل و انتقال تجهیزات متصل به این‌گونه شبکه‌ها و همچنین امکان ایجاد تغییر در ساختار مجازی آن‌هاست. از نظر ابعاد ساختاری، شبکه‌های بی‌سیم به سه دسته تقسیم می‌گردند: WPAN و WLAN، WWAN.

مقصود از WWAN، که مخفف Wireless WAN است، شبکه‌هایی با پوشش بی‌سیم بالاست. نمونه‌ی از این شبکه‌ها، ساختار بی‌سیم سلولی مورد استفاده در شبکه‌های تلفن همراه است. WLAN پوششی محدودتر، در حد یک ساختمان یا سازمان، و در ابعاد کوچک یک سالن یا تعدادی اتاق، را فراهم می‌کند. کاربرد شبکه‌های WPAN¹ یا برای موارد خانگی است. ارتباطاتی چون Bluetooth و مادون قرمز در این دسته قرار می‌گیرند.

شبکه‌های WPAN از سوی دیگر در دسته‌ی شبکه‌های Ad Hoc نیز قرار می‌گیرند. در شبکه‌های Ad hoc یک سخت‌افزار، به محض ورود به فضای تحت پوشش آن، به صورت پویا به شبکه اضافه می‌شود. مثالی از این نوع شبکه‌ها، Bluetooth است. در این نوع، تجهیزات مختلفی از جمله صفحه کلید، ماوس، چاپگر، کامپیوتر کیفی یا جیبی و حتی گوشی تلفن همراه، در صورت قرار گرفتن در محیط تحت پوشش، وارد شبکه شده و امکان رد و بدل داده‌ها با دیگر تجهیزات متصل به شبکه را می‌یابند. تفاوت میان شبکه‌های Ad hoc با شبکه‌های محلی بی‌سیم در ساختار مجازی آن‌هاست. به عبارت دیگر، ساختار مجازی شبکه‌های محلی بی‌سیم بر پایه‌ی طرحی ایستاست درحالی‌که شبکه‌های Ad hoc از هر نظر پویا هستند.



تصویر ۱۴-۱: انواع متفاوت شبکه‌های بی‌سیم



تصویر ۱۴-۲: نمودار سرعت انواع مختلف شبکه های بی سیم

۱-۱۴: شبکه های محلی بی سیم

اولین شبکه محلی بی سیم تجاری توسط Motorola پیاده سازی شد. این شبکه، به عنوان یک نمونه از این شبکه ها، هزینه بالا و پهنای باندی پایین را تحمیل می کرد که ابتدا مقرون به صرفه نبود. از همان زمان به بعد، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، پروژه ای استاندارد IEEE 802.11 شروع شد. پس از نزدیک به ۹ سال کار، در سال ۱۹۹۹ استانداردهای 802.11a و 802.11b توسط IEEE نهایی شده و تولید محصولات بسیاری بر پایه این استانداردها آغاز شد. نوع a، با استفاده از فرکانس حامل 5GHz، پهنای باندی تا 54Mbps را فراهم می کند. در حالی که نوع b با استفاده از فرکانس حامل 2.4GHz، تا 11Mbps پهنای باند را پشتیبانی می کند. با این وجود تعداد کانال های قابل استفاده در نوع b در مقایسه با نوع a، بیشتر است. تعداد این کانال ها، با توجه به کشور مورد نظر، تفاوت می کند. در حالت معمول، مقصود از WLAN استاندارد 802.11b است.

WLAN (بی سیم) از امواج الکترومغناطیسی (رادیویی یا مادون قرمز) برای انتقال اطلاعات از یک نقطه به نقطه دیگر استفاده می کنند. امواج رادیویی اغلب به عنوان یک حامل رادیویی تلقی می گردند، چرا که این امواج وظیفه انتقال انرژی الکترومغناطیسی از فرستنده را به گیرنده دورتر از خود بعهده دارند. داده هنگام ارسال بر روی موج حامل رادیویی سوار می شود و در گیرنده نیز به راحتی از موج حامل تفکیک می گردد. به این عمل مدولاسیون اطلاعات به موج حامل گفته می شود. هنگامیکه داده با موج رادیویی حامل مدوله می شود، سیگنال رادیویی دارای فرکانس های مختلفی علاوه بر فرکانس اصلی موج حامل می گردد. به عبارت دیگر فرکانس اطلاعات داده به فرکانس موج حامل اضافه می شود. در گیرنده رادیویی برای استخراج اطلاعات، گیرنده روی فرکانس خاصی تنظیم می گردد و سایر فرکانس های اضافی فیلتر می شوند.

توپولوژی این شبکه ها بصورت پویا می باشد و به دلایلی همچون نیاز به مصرف توان پایین، این شبکه ها عمدتاً بصورت اتصال کامل تمام گره ها به آن قرار ندارد. انتشار امواج در این شبکه ها، متقارن نیست و بدلیل کار برخی انواع آنها در فرکانس 2.4 GHz امواج رادیویی، امکان تداخل امواج این شبکه ها با شبکه های بی سیم دیگر، تلفن های بی سیم، و امواج مایکروویو، وجود دارد.

ساختار و اجزای شبکه محلی بی سیم:

در یک WLAN، عمدتاً، یک دستگاه فرستنده و گیرنده مرکزی به نام نقطه دسترسی (AP) وجود دارد. AP با استفاده از کابل شبکه استاندارد، به شبکه محلی سیمی متصل می گردد. در حالت ساده، گیرنده AP وظیفه دریافت، ذخیره و ارسال داده را بین شبکه محلی سیمی و WLAN بعهده دارد. AP با آنتنی که به آن متصل است، می تواند در

¹ - Access Point

محل مرتفع و یا هر مکانی که امکان ارتباط بهتر را فراهم می‌کند، نصب شود. هر کاربر می‌تواند از طریق یک کارت شبکه بی‌سیم^۱، به WLAN متصل شود. این کارت‌ها به صورت استاندارد برای رایانه‌های شخصی و کیفی ساخته می‌شوند. کارت WLAN به عنوان واسطی بین سیستم عامل شبکه کاربر و امواج دریافتی از آنتن عمل می‌کند. سیستم عامل شبکه عملاً درگیر چگونگی ارتباط ایجاد شده نخواهد بود.

WLANها از دو توپولوژی حمایت می‌کنند:

- توپولوژی Ad hoc

- توپولوژی ساختاردار^۲

در توپولوژی Ad hoc کامپیوترها به شبکه بی‌سیم مجهز هستند و مستقیماً با یکدیگر به شکل نظیر به نظیر^۳، ارتباط برقرار می‌نمایند. کامپیوترها برای ارتباط باید در محدوده یکدیگر قرار داشته باشند. این نوع شبکه برای پشتیبانی از تعداد محدودی از کامپیوترها، مثلاً در محیط خانه یا دفاتر کوچک طراحی می‌شود. این نوع شبکه که به شبکه Mesh نیز معروف است، شبکه‌ای پویا از دستگاههای بی‌سیم است که به هیچ نوع زیرساخت موجود یا کنترل مرکزی وابسته نیست. در این شرایط، دستگاههای شبکه همچنین به مانند گرههایی عمل می‌کنند که کاربران از طریق آنها می‌توانند داده‌ها را انتقال دهند، به این معنی که دستگاه هر کاربر بعنوان مسیریاب و تکرارکننده، عمل می‌کند. این شبکه نوع تکامل یافته شبکه Point-to-Multipoint است که در آن همه کاربران می‌بایست برای استفاده از شبکه دسترسی مستقیم به نقطه دستیابی مرکزی داشته باشند. در معماری Mesh کاربران می‌توانند بوسیله چند پرش^۴، از طریق گرههای دیگر به نقطه مرکزی وصل شوند، بدون اینکه به ایجاد هیچگونه پیوند مستقیم RF نیاز باشد. بعلاوه در شبکه Mesh در صورتیکه کاربران بتوانند یک پیوند فرکانس رادیویی برقرار کنند، نیازی به AP نیست و کاربران می‌توانند بدون وجود یک نقطه کنترل مرکزی با یکدیگر، فایلها، نامه‌های الکترونیکی و صوت و تصویر را به اشتراک بگذارند. این ارتباط دو نفره، به آسانی برای دربرگرفتن کاربران بیشتر قابل گسترش است.

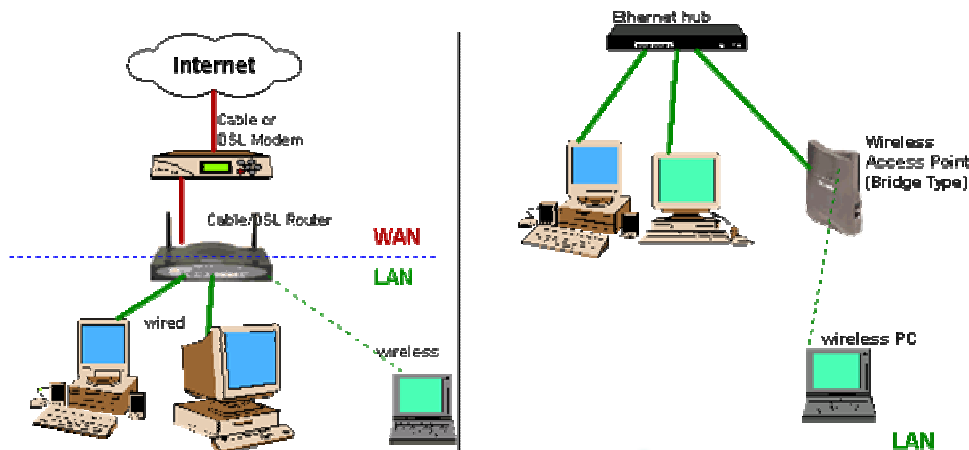
توپولوژی ساختاردار اصولاً برای گسترش و افزایش انعطاف پذیری شبکه‌های کابلی معمولی بکار می‌رود. بدین شکل که اتصال کامپیوترهای مجهز به تکنولوژی بی‌سیم را با استفاده از AP به آن ممکن می‌سازد. در برخی موارد، یک AP کامپیوتری است که کارت شبکه بی‌سیم را کنار کارت شبکه معمولی، که AP را به یک LAN کابلی متصل می‌کند، دارا می‌باشد. کامپیوترهای بی‌سیم با استفاده از AP به عنوان واسطه با شبکه کابلی ارتباط برقرار می‌کنند. AP اساساً بعنوان یک پل عمل می‌کند، زیرا سیگنال‌های شبکه بی‌سیم را به سیگنال‌های شبکه کابلی تبدیل می‌کند. مانند تمام تکنولوژی‌های ارتباطی بی‌سیم، شرایط مسافتی و محیطی می‌توانند بر روی عملکرد ایستگاههای بسیار بسیار تأثیر گذار باشند. یک AP می‌تواند ۱۰ تا ۲۰ کامپیوتر را پشتیبانی کند، بسته به اینکه میزان استفاده آنها از LAN چقدر است. این پشتیبانی تا زمانی ادامه دارد که آن کامپیوترها در شعاع تقریبی ۱۰۰ تا ۲۰۰ فوت نسبت به AP قرار داشته باشند. موانع فیزیکی مداخله کننده این عملکرد را به طرز چشمگیری کاهش می‌دهند.

1 - Wireless Adapter

2 - Infrastructure

3 - Peer to Peer

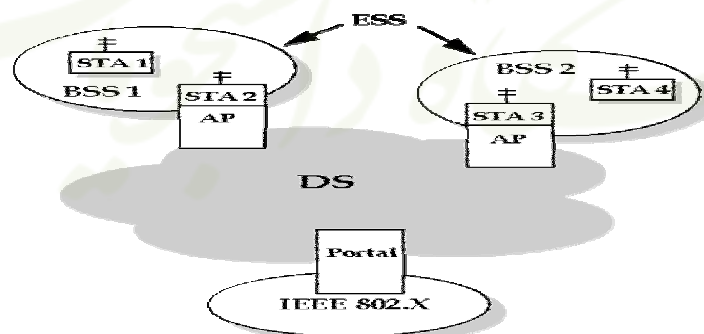
4 - Multi-Hop



تصویر ۱۴-۳: شیوه های اتصال شبکه بی سیم به شبکه سیمی و اینترنت

در شکل فوق یک AP از طریق یک کابل به شبکه LAN متصل شده است. در اینجا وظیفه یک AP دریافت اطلاعات از سرویس گیرنده‌ها از طریق هوا و ارسال آن اطلاعات از طریق یک پورت به Hub می باشد. AP به عنوان یک پل ارتباطی بین شبکه WLAN و شبکه LAN عمل می کند. ناحیه ای که توسط یک AP تحت پوشش قرار می گیرد BSS¹ (و در برخی موارد سلول) نامیده می شود. هر ایستگاه در داخل BSS می تواند به AP دسترسی پیدا کند. وظیفه یک AP ایجاد هماهنگی بین سرویس گیرندگان شبکه WLAN و یک شبکه LAN می باشد.

به منظور گسترش بخش بی سیم و تحت پوشش قرار دادن سرویس گیرندگان بیشتر، می توان از AP های متعدد در مناطق مختلف استفاده کرد، و یا اینکه یک نقطه توسعه (EP) را بکار گرفت. EP، یک تقویت کننده سیگنال های بی سیم است که به عنوان ایستگاهی بین سرویس گیرندگان بی سیم و AP عمل می کند. اگر شبکه از چند BSS استفاده کند، BSS ها بوسیله یک ستون فقرات بنام سیستم توزیع (DS³) به هم اتصال می یابند. معمولاً یک شبکه کابلی است، اما می توان آن را بی سیم هم در نظر گرفت. همچنین به چنین طرحی که شامل چند BSS می باشد، ESS⁴، می گویند.



تصویر ۱۳-۴: یک شبکه محلی بی سیم چند بخشی

شعاع پوشش شبکه بی سیم بر اساس استاندارد ۸۰۲،۱۱ به فاکتورهای بسیاری بستگی دارد که برخی از آنها به شرح زیر هستند :

- پهناى باند مورد استفاده

- 1 - Basic Service Set
- 2 - Extension point
- 3 - Distribution System
- 4 - Extended Service Set

- منابع امواج ارسالی و محل قرارگیری فرستنده‌ها و گیرنده‌ها
- مشخصات فضای قرارگیری و نصب تجهیزات شبکه‌ی بی‌سیم
- قدرت امواج
- نوع و مدل آنتن

شعاع پوشش از نظر تئوری بین ۲۹ متر (برای فضاهای بسته‌ی داخلی) و ۴۸۵ متر (برای فضاهای باز) در استاندارد 802.11b متغیر است. با این وجود این مقادیر، مقادیری متوسط هستند و در حال حاضر با توجه به گیرنده‌ها و فرستنده‌های نسبتاً قدرتمندی که مورد استفاده قرار می‌گیرند، امکان استفاده از این پروتکل و گیرنده‌ها و فرستنده‌های آن، تا چند کیلومتر هم وجود دارد که نمونه‌های عملی آن فراوان‌اند.

با این وجود شعاع کلی که برای استفاده از این پروتکل (802.11b) ذکر می‌شود چیزی میان ۵۰ تا ۱۰۰ متر است. این شعاع عملکرد مقدار نیست که برای محل‌های بسته و ساختمان‌های چند طبقه نیز معتبر بوده و می‌تواند مورد استناد قرار گیرد.

Countries	Frequency range	Maximum RF power level	Rules for DSSS and FHSS
U.S. ¹ , Canada, and Latin America (FCC Part 15,247)	902-928 MHz 2,400-2,483.5 MHz 5,750-5,850 MHz	1W (at ERP, ² and maximum 6 dBi antenna gain)	DSSS: Receiver processing gain >10 dB FHSS: 75 hops or more
Europe, ³ (ETS, ⁴ 300 328)	2,400-2,483.5 MHz	100 mW (at EIRP, ⁵)	DSSS: Power spectrum density maximum 10 mW/MHz FHSS: 20 hops or more
Japan (MPT, ⁶ Ordinances 78 and 79)	2,471-2,497 MHz	Not specified	DSSS/FHSS: Power spectrum density maximum 10 mW/MHz
Australia	2,400-2,450 MHz	500 mW	

1. In Canada, not the 5,750-5,850-MHz band
2. ERP-Effectively radiated power
3. In France/Spain, only the 2,445-2,483.5/2,475-MHz band
4. ETS-European Telecommunication Standard
5. EIRP-Equivalent isotropically radiated power
6. MPT-Ministry of Posts and Telecommunications (in Japan)

جدول ۱۴-۱: سطوح پهنای باند و توان مصرفی در شبکه‌های محلی بی‌سیم

۱۴-۲: شبکه‌های بی‌سیم، مزایا و معایب

در این قسمت به برخی مزایای یک WLAN نسبت به یک شبکه کابلی می‌پردازیم. از WLAN ها می‌توان در مکانهایی که امکان کابل کشی وجود ندارد استفاده کرد و بدون نیاز به کابل کشی آنها را گسترش داد. استفاده کننده WLAN می‌تواند کامپیوتر خود را بدون قطع کابل، به هر نقطه از سازمان منتقل کند. با وجود اینکه سخت‌افزار مورد نیاز برای WLAN گرانتر از تجهیزات شبکه سیمی است، ولی بهره‌وری و انعطاف‌پذیری آن باعث می‌شود که در طول زمان قیمت تمام شده کمتر شود، بخصوص در محیطهایی که شبکه مورد نظر پیوسته در حال انتقال و تغییر مداوم است.

سیستمهای WLAN می‌توانند با فناوریهای مختلف شبکه ترکیب شوند و شبکه‌هایی با کاربردها و امکانات خاص را به نحو مطلوبی ایجاد کنند. پیکربندی این شبکه‌ها براحتی قابل تغییر است و این شبکه‌ها می‌توانند از حالت نقطه به نقطه تا شبکه‌هایی با زیرساختار پیچیده با صدها کاربر متحرک گسترش یابند. در شبکه‌های بی‌سیم مدیران شبکه می‌توانند جابجایی، گسترش و اصلاح شبکه را آسانتر انجام دهند و با استفاده از این سیستم به نصب کامپیوترهای شبکه در ساختمانهای قدیمی و یا مکانهایی که امکان کابل کشی در آنها وجود ندارد و نیز مکانهایی که فاصله آنها از یکدیگر زیاد است پردازند و بدین شکل امکان دسترسی سریع به اطلاعات را فراهم کنند.

- با وجود تمام این مزایا، می توان موارد زیر را جزء معایب شبکه های بی سیم نامید:
- محدودیت پهنای باند: علاوه بر محدودیتهای پهنای باند ISM، در نقاط مختلف دنیا، محدودیتهای دیگر پهنای باند نیز وضع می گردد که خود عاملی جهت کاهش پهنای باند می باشد.
 - محدودیت توان مصرفی: بدلیل سیار بودن ایستگاه ها در این شبکه، آنها باید از انرژی ذخیره شده در باتریهای خود استفاده نمایند. این موضوع نیازمندی به شیوه های کاهش توان مصرفی در ابزارهای متحرک را شدیداً تحت تاثیر قرار می دهد.
 - توان خروجی محدود: توان خروجی محدود IEEE 802.11، زمینه کاهش برد امواج را فراهم می آورد. به همین دلیل، جهت افزایش برد شبکه، نیازمند استفاده از سخت افزار اضافی هستیم که این خود باعث افزایش هزینه های ایجاد و نگهداری شبکه می گردد.
 - امنیت فیزیکی محدود: نویز پذیری این شبکه ها بالا می باشد و همچنین بدلیل عدم وجود رسانه سخت افزاری انتقال داده (رسانه انتقال داده هوا است)، هیچ کنترل و محدودیتی در جلوگیری از شنود غیر مجاز داده های ارسالی در شبکه، وجود ندارد.
 - توپولوژی پویا: وجود ساختارهای پویا، زمینه ساز ایجاد شیوه های مدیریتی پیچیده گره های شبکه، می باشد.
 - انتقال چند مسیره یک ارسال: بدلیل انتشار امواج در هوا، امکان انتقال اطلاعات ارسالی یکسان در شبکه، توسط چند گره مختلف وجود دارد.
 - کیفیت پایین کانالهای رادیویی: امواج رادیویی در برابر نویزها بسیار حساس و آسیب پذیر می باشد.

پارامترهای مؤثر در انتخاب و پیاده سازی یک سیستم WLAN:

۱. برد محدوده پوشش: اثر متقابل اشیاء موجود در ساختمان (نظیر دیوارها، فلزات و افراد) می تواند بر روی انرژی انتشار اثر بگذارد و در نتیجه برد و محدوده پوشش سیستم را تحت تأثیر قرار دهد. برای سیگنالهای مادون قرمز، اشیاء موجود در ساختمان مانعی دیگر بشمار می رود و در نتیجه محدودیتهای خاصی را در شبکه بوجود می آورد. بیشتر سیستمهای WLAN از امواج رادیویی RF استفاده می کنند، زیرا می تواند از دیوارها و موانع عبور کند. برد (شعاع پوشش) برای سیستمهای WLAN بین ۱۰ تا ۳۰ متر متغیر است.
 ۲. سرعت انتقال داده: همانند شبکه های کابلی، سرعت انتقال داده واقعی در شبکه های بی سیم، به نوع محصولات و توپولوژی شبکه بستگی دارد. تعداد کاربران، فاکتورهای انتشار مانند برد، مسیرهای ارتباطی، نوع سیستم WLAN استفاده شده، نقاط کور و گلوگاههای شبکه، از پارامترهای مهم و تأثیرگذار در سرعت انتقال داده بحساب می آیند. بعنوان یک مقایسه با مودمهای امروزی (با سرعت ۵۶ کیلو بیت در ثانیه) سرعت عملکرد WLAN ها در حدود ۳۰ برابر سریعتر از این مودمهاست.
 ۳. سازگاری با شبکه های موجود: بیشتر سیستمهای WLAN با استانداردهای صنعتی متداول شبکه های کابلی نظیر Ethernet و Token Ring سازگار است. با نصب درایورهای مناسب در ایستگاههای WLAN، سیستمهای عامل آن ایستگاهها دقیقاً مانند سایر ایستگاههای موجود در شبکه LAN کابلی بکار گرفته می شود.
- سازگاری با دیگر محصولات WLAN: به سه دلیل مشتریان هنگام خرید محصولات WLAN باید مراقب باشند که سیستم مورد نظر بتواند با سایر محصولات WLAN تولیدکنندگان دیگر سازگاری داشته باشد:

- ممکن است هر محصول از تکنولوژی خاصی استفاده کرده باشد، برای مثال سیستمی که از فناوری FHSS استفاده کند نمی‌تواند با سیستمی با فناوری DSSS کار کند.
 - اگر فرکانس کار دو سیستم با یکدیگر یکسان نباشد، حتی در صورت استفاده از فناوری مشابه، امکان کار کردن با یکدیگر فراهم نخواهد شد.
 - حتی تولیدکنندگان مختلف اگر از یک فناوری و یک فرکانس استفاده کنند، بدلیل روشهای مختلف طراحی ممکن است با سایر محصولات دیگر سازگاری نداشته باشد.
۴. تداخل و اثرات متقابل: طبیعت امواج رادیویی در سیستمهای WLAN ایجاب می‌کند تا سیستمهای مختلف که دارای طیفهای فرکانسی یکسانی هستند، بر روی یکدیگر اثر تداخل داشته باشند. با این وجود اغلب تولیدکنندگان در تولید محصولات خود تمهیداتی را برای مقابله با آن بکار می‌گیرند، به نحوی که وجود چند سیستم WLAN نزدیک به یکدیگر، تداخلی در دیگر سیستمها بوجود نمی‌آورد.
۵. ملاحظات مجوز فرکانسی: در اغلب کشورها ارگانهای ناظر بر تخصیص فرکانس رادیویی، محدوده فرکانس شبکه‌های WLAN را مشخص کرده‌اند. این محدوده ممکن است در همه کشورها یکسان نباشد. معمولاً سازندگان تجهیزات WLAN فرکانس سیستم را در محدوده مجاز قرار می‌دهند. در نتیجه کاربر نیاز به اخذ مجوز فرکانسی ندارد. این محدوده فرکانس به ISM معروف است. محدوده بین‌المللی این فرکانسها ۹۰۲-۹۲۸ مگاهرتز، ۲/۴-۲/۴۸۳ گیگاهرتز، ۵/۱۵-۵۳۵ گیگاهرتز و ۵/۷۲۵-۵/۸۷۵ گیگاهرتز است. بنابراین تولیدکنندگان تجهیزات WLAN باید این محدوده مجوز فرکانسی را در سیستمهای خود رعایت کنند.
۶. سادگی و سهولت استفاده: اغلب کاربران در مورد مزیت‌های WLAN ها اطلاعات کمی دارند. می‌دانیم که سیستم عامل اصولاً به نحوه اتصال سیمی و یا بی‌سیم شبکه وابستگی ندارند. بنابراین برنامه‌های کاربردی بر روی شبکه بطور یکسان عمل می‌نمایند. تولیدکنندگان WLAN ابزار مفیدی را برای سنجش وضعیت سیستم و تنظیمات مورد در اختیار کاربران قرار می‌دهند. مدیران شبکه به سادگی می‌توانند نصب و راه‌اندازی سیستم را با توجه به توپولوژی شبکه موردنظر انجام دهند. در WLAN کلیه کاربران بدون نیاز به کابل کشی می‌توانند با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. عدم نیاز به کابل کشی موجب می‌شود که تغییرات، جابجایی و اضافه کردن در شبکه به آسانی انجام شود. در نهایت به موجب قابلیت جابجایی آسان تجهیزات WLAN مدیر شبکه می‌تواند قبل از اینکه تجهیزات شبکه را در مکان اصلی خود نصب کند، ابتدا آنها را راه‌اندازی کند و تمامی مشکلات احتمالی شبکه را برطرف سازد و پس از تایید نهایی در محل اصلی جایگذاری نماید و پس از پیکربندی، هرگونه جابجایی از یک نقطه به نقطه دیگر را بدون کمترین تغییرات اصلاح نماید.
۷. امنیت: از آنجایی که سرمنشأ فناوری بی‌سیم در کاربردهای نظامی بوده است، امنیت از جمله مقولات مهم در طراحی سیستمهای بی‌سیم بشمار می‌رود. بحث امنیت هم در ساختار تجهیزات WLAN به نحو مطلوبی پیش‌بینی شده است و این امر شبکه‌های بی‌سیم را بسیار امن‌تر از شبکه‌های سیمی کرده است. برای گیرنده‌هایی که دستیابی مجاز به سیگنالهای دریافتی ندارند، دسترسی به اطلاعات موجود در WLAN بسیار مشکل است. به دلیل تکنیکهای پیشرفته رمزنگاری برای اغلب گیرنده‌های غیرمجاز دسترسی به ترافیک شبکه غیرممکن است. عموماً گیرنده‌های مجاز باید قبل از ورود به شبکه و دسترسی به اطلاعات آن، از نظر امنیتی مجوز لازم را دارا باشند.
۸. هزینه: برای پیاده‌سازی یک WLAN هزینه اصلی شامل دو بخش است: هزینه‌های زیرساختار شبکه مانند APهای شبکه و نیز هزینه کارتهای شبکه جهت دسترسی کاربران به WLAN.

هزینه‌های زیرساختار شبکه به تعداد APهای مورد نیاز شبکه بستگی دارد. قیمت یک AP بین ۱۰۰۰ تا ۲۰۰۰ دلار می‌باشد. تعداد APهای شبکه به شعاع عملکرد شبکه، تعداد کاربران و نوع سرویسهای موجود در شبکه بستگی دارد و هزینه کارتهای شبکه با توجه به یک شبکه رایانه‌ای استاندارد حدود ۳۰۰ تا ۵۰۰ دلار برای هر کاربر می‌باشد. هزینه نصب و راه‌اندازی یک شبکه بی‌سیم به دو دلیل کمتر از نصب و راه‌اندازی یک شبکه سیمی می‌باشد:

- هزینه کابل کشی و پیدا کردن مسیر مناسب بین کاربران و سایر هزینه‌های مربوط به نصب تجهیزات در ساختمان، بخصوص در فواصل طولانی که استفاده از فیبر نوری یا سایر خطوط گرانقیمت ضروری است، بسیار زیاد است.
- به دلیل قابلیت جابجایی، اضافه کردن و تغییرات ساده در WLAN، هزینه‌های سربرار، برای این تغییرات و تعمیر و نگهداری آن بسیار کمتر از شبکه سیمی است.

۹. قابلیت گسترش سیستم: با یک شبکه بی‌سیم می‌توان شبکه‌ای با توپولوژی بسیار ساده تا بسیار پیچیده را طراحی کرد. در شبکه‌های بی‌سیم با افزایش تعداد AP ها، می‌توان محدوده فیزیکی تحت پوشش و تعداد کاربران موجود در شبکه را تا حد بسیار زیادی گسترش داد. شعاع عملکرد این شبکه تا حدود ۲۰ کیلومتر می‌باشد.

۱۰. اثرات جانبی: توان خروجی یک سیستم بی‌سیم بسیار پایین است. از آنجایی که امواج رادیویی با افزایش فاصله به سرعت مستهلک می‌گردند و در عین حال، افرادی را که در محدوده تشعشع انرژی RF هستند، تحت تاثیر قرار می‌دهند، باید ملاحظات حفظ سلامت با توجه به مقررات دولتی رعایت گردد. با این وجود اثرات مخرب این سیستمها زیاد نمی‌باشد.

امنیت در شبکه های بی سیم:

در حال حاضر عملاً تنها پروتکلی که امنیت اطلاعات و ارتباطات را در شبکه‌های بی‌سیم بر اساس استاندارد 802.11 فراهم می‌کند WEP¹ است. این پروتکل با وجود قابلیت‌هایی که دارد، نوع استفاده از آن همواره امکان نفوذ به شبکه‌های بی‌سیم را به نحوی، ولو سخت و پیچیده، فراهم می‌کند. نکته ای که باید به خاطر داشت اینست که اغلب حملات موفق صورت گرفته در مورد شبکه‌های محلی بی‌سیم، ریشه در پیکربندی ناصحیح WEP در شبکه دارد. به عبارت دیگر این پروتکل در صورت پیکربندی صحیح درصد بالایی از حملات را ناکام می‌گذارد، هرچند که فی‌نفسه دچار نواقص و ایرادهایی نیز هست.

بسیاری از حملاتی که بر روی شبکه‌های بی‌سیم انجام می‌گیرد از سویی است که نقاط دسترسی با شبکه‌ی سیمی دارای اشتراک هستند. به عبارت دیگر نفوذگران بعضاً با استفاده از راه‌های ارتباطی دیگری که بر روی مخدوم‌ها و سخت‌افزارهای بی‌سیم، خصوصاً مخدوم‌های بی‌سیم، وجود دارد، به شبکه‌ی بی‌سیم نفوذ می‌کنند که این مقوله نشان دهنده‌ی اشتراکی هرچند جزئی میان امنیت در شبکه‌های سیمی و بی‌سیم است که از نظر ساختاری و فیزیکی با یکدیگر اشتراک دارند.

سه قابلیت و سرویس پایه توسط IEEE برای شبکه‌های محلی بی‌سیم تعریف می‌گردد:

- Authentication: هدف اصلی WEP ایجاد امکانی برای احراز هویت مخدوم بی‌سیم است. این عمل که در واقع کنترل دسترسی به شبکه‌ی بی‌سیم است. این مکانیزم سعی دارد که امکان اتصال مخدوم‌هایی را که مجاز نیستند به شبکه متصل شوند از بین ببرد.

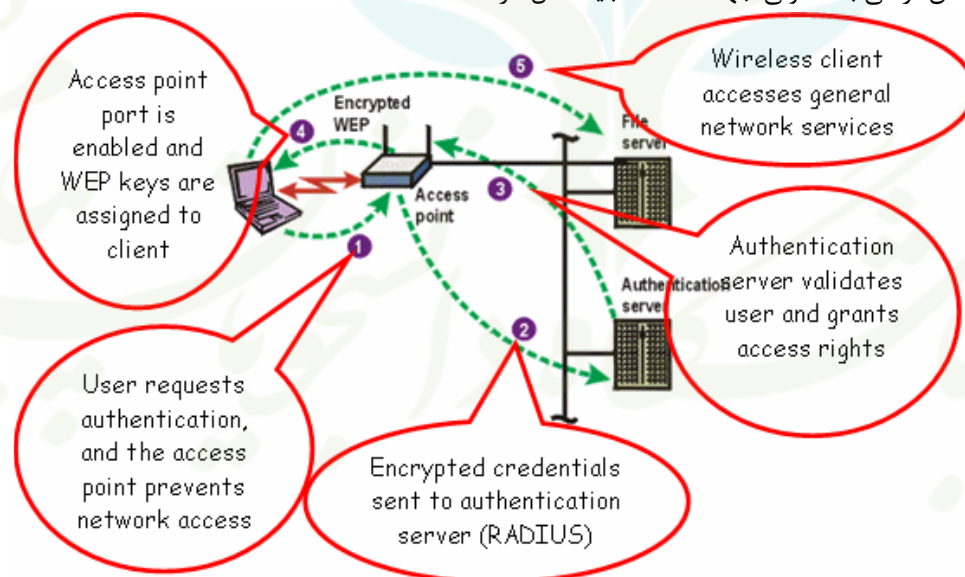
¹ - Wired Equivalent Privacy

- محرمانه‌گی^۱: محرمانه‌گی هدف دیگر WEP است. این بُعد از سرویس‌ها و خدمات WEP با هدف ایجاد امنیتی در حدود سطوح شبکه‌های سیمی طراحی شده است. سیاست این بخش از WEP جلوگیری از سرقت اطلاعات در حال انتقال بر روی شبکه‌ی محلی بی‌سیم است.
- جامعیت: هدف سوم از سرویس‌ها و قابلیت‌های WEP طراحی سیاستی است که تضمین کند پیام‌ها و اطلاعات در حال تبادل در شبکه، خصوصاً میان مخدم‌های بی‌سیم و نقاط دسترسی، در حین انتقال دچار تغییر نمی‌گردند. این قابلیت در تمامی استانداردها، بسترها و شبکه‌های ارتباطاتی دیگر نیز کم‌وبیش وجود دارد.

نکته‌ی مهمی که در مورد سه سرویس WEP وجود دارد نبود سرویس‌های معمول Auditing و Authorization در میان سرویس‌های ارایه شده توسط این پروتکل است. تمام گره‌های استفاده کننده از WEP فقط با وجود کلید WEP قابل دسترس می باشد.

- رمزگذاری ۶۴ بیتی که تنها ۴۰ بیت آن واقعاً استفاده می شود.
- رمزگذاری ۱۲۸ بیتی که ۱۰۴ بیت آن مورد استفاده قرار می گیرد.

نمونه ۶۴ بیتی، طرح استاندارد و پیش فرض رمز گذاری می شود، وای براتی شکسته می شود. طرح ۱۲۸ بیتی مطمئن تر می باشد، ولی جهت استفاده باید فعال گردد.



تصویر ۱۴-۵: نحوه تایید اعتبار یک گره با رمز گذاری WEP

در شبکه IEEE 802.11i، جهت بهبود امنیت، مکانیزم‌های زیر مورد استفاده قرار گرفته است:

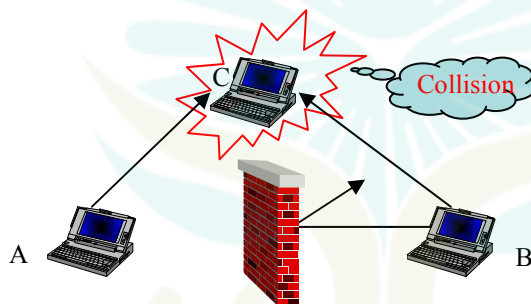
- TKIP^۲
- بعنوان WEP2 شناخته می شود.
- ایجاد جریان رمز RC4 بوسیله امنیت RSA

¹ Confidentiality -
² Temporal Key Integrity Protocol -

- کلید ۱۲۸ بیتی موقت ترکیب شده با آدرس MAC کامپیوتر مشتری
- تغییر کلید در هر ۱۰,۰۰۰ بسته
- AES
- ترکیب استاندارد 802.11i با AES
- نیازمندی به یک پردازنده جهت اعمال ، باعث نیازمندی به تغییر AP های موجود شده است.
- 802.1x
- استفاده از طرح های سایر اعضای 802.1x
- چهارچوب برای تبادلات امن اتصالات

گره های پنهان:

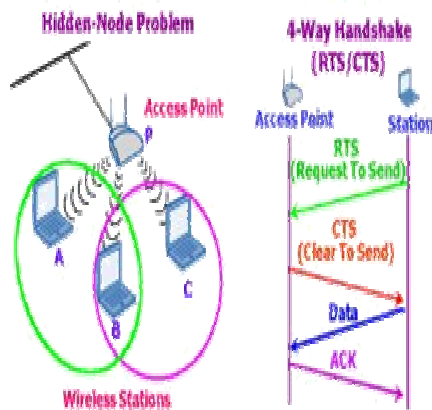
یکی از مشکلات شبکه های بی سیم ۸۰۲،۱۱، گره های پنهان می باشد. در تصویر زیر ، گره C گره های A و B را می بیند. گره های A و B در دید یکدیگر نیستند. بنابراین این امکان وجود دارد که A و B بخواهند در یک زمان با C تماس داشته باشند، سیگنالهای ارسالی آنها دچار تصادم می شود.



تصویر ۱۴-۶: مشکل گره های پنهان

بعنوان نمونه مثال ، تصویر زیر را در نظر بگیرید. ایستگاه های A ، B و C می توانند با AP تماس مستقیم داشته باشند. A و B می توانند همدیگر را ببینند. تنها راه تماس A و C با یکدیگر، از طریق AP می باشد. این دو گره از یکدیگر پنهان می باشند. جهت رفع مشکل گره های پنهان، از دست دهی ۴ طرفه استفاده می شود. در این حالت پس از تست خالی بودن رسانه انتقال (هوا) از هرگونه ترافیک، گره مبداء یک درخواست ارسال بسته های داده (RTS) را منتشر می کند. گیرنده ، در صورت عدم وجود مشکل، در جواب بسته دریافتی یک پیام CTS ارسال می کند. تمام گره های شبکه که این دو بسته را دریافت کرده اند، باید به اندازه زمان مشخص شده در دو بسته ، از ارسال داده خودداری نمایند. مبداء داده های خود را ارسال می کند و مقصد پس از دریافت همه داده، یک پیام تایید، می فرستد.

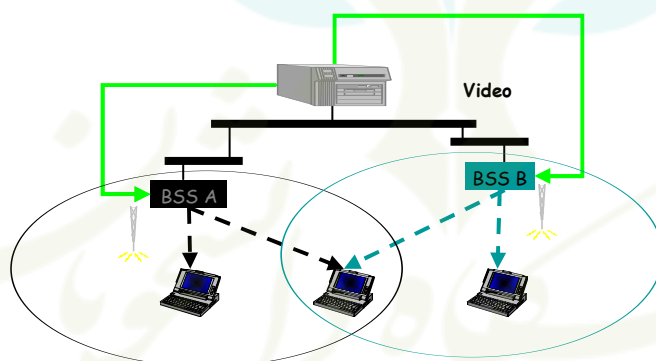
در مقابل این روش، روش دست دهی ۲ طرفه ، جهت انتقال داده با حجم محدود نیز وجود دارد که در آن فرستنده پس از خالی دیدن رسانه انتقال ، اقدام به ارسال داده می کند. اگر جواب تایید داده دریافت گردید، داده ها سالم به مقصد رسیده است، وگرنه فرستنده باید دوباره سعی در ارسال داده ها بنماید.



تصویر ۱۴-۷: گره های پنهان و دست دهی ۴ طرفه

سرگردانی^۱:

یکی از مشکلات شبکه ای بی سیم حالتی است که در آن یک گره در شبکه در موقعیتی قرار بگیرد که همزمان تحت پوشش بیش از یک BSS قرار بگیرد. در این حالت دسترسی به این گره از مسیرهای متفاوت ممکن می باشد. تصویر زیر این موضوع را به نمایش می گذارد. گره میانی در این تصویر در وضعیت سرگردانی قرار دارد. در این تصویر سرور ویدئو، از طریق BSS A و BSS B می تواند با این ارتباط برقرار کند. اگر این گره به AP در BSS A نزدیکتر باشد، انتقال از طریق این BSS انجام می شود. همین حالت در مورد BSS B عیناً تکرار می گردد. این مشکل بدلیل متحرک بودن ایستگاه های ۸۰۲،۱۱، رخ می دهد.



تصویر ۱۴-۸: سرگردانی گره در شبکه بی سیم

۱۴-۳: مدیریت مصرف توان

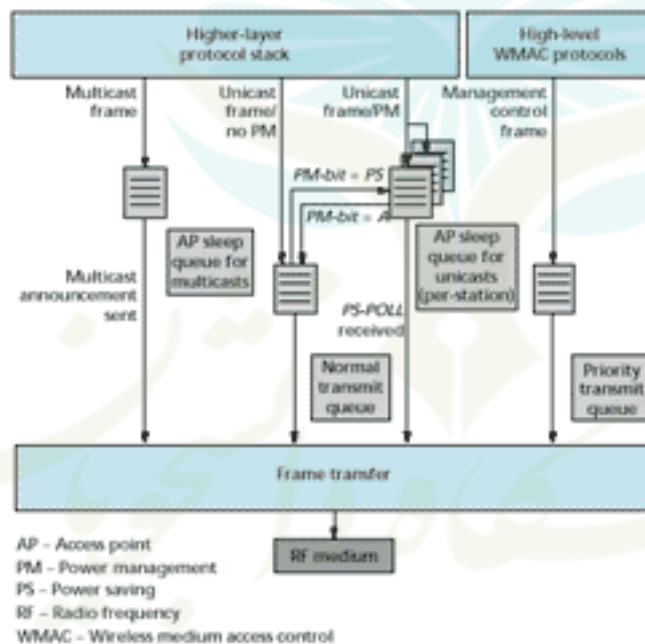
از آنجا که بخش عمده کاربران شبکه های بی سیم را کاربران ابزارهای موبایل تشکیل می دهند، ۸۰۲،۱۱ دارای خصایص جهت پشتیبانی از مدیریت مصرف توان، می باشد. زمانیکه یک ایستگاه یک فریم را ارسال می کند، فریم حاوی یک بیت مدیریت توان (PM)، می باشد. این بیت نشانگر وضعیت کنونی مدیریت توان، ایستگاه می باشد. اگر $MP=PS$ ، ایستگاه در وضعیت ذخیره توان (PS) است و اگر $PM=1$ ، ایستگاه در وضعیت فعال می باشد. در یک شبکه با AP، همانند شبکه یک فرودگاه، AP ها وضعیت ایستگاه ها را جهت مدیریت ترافیک ایستگاه ها، بکار می برند.

¹ - Roaming

² - Power Saving

اگر یک ایستگاه در وضعیت PS باشد، AP تمام پیامهای آن را بافر می کند. برای مثال با یک طرح منظم، در هر ۱۰۰ میلی ثانیه، AP یک فریم Beacon را ارسال می کند. این فریم حاوی آدرس ایستگاه هاست که AP پیامهای بافر شده برای آنها را نگه داشته است. ایستگاه های در وضعیت خواب^۱، خود را با زمانبندی ارسال فریمهای Beacon هماهنگ می کنند. هر ایستگاه این فریم را می خواند تا از وضعیت پیامهای بافر شده خود آگاهی یابد. اگر فریم مشخص کند که پیامهای بافر شده ای برای ایستگاه وجود دارد، ایستگاه به وضعیت بیدار^۲ می رود و به AP اجازه ارسال پیامهای بافر شده را می دهد. این شیوه مدیریت توان بصورت Unicast یا پیامهای ایستگاه خاص عمل می کند.

در وضعیت پیامهای Multicast، رویه متفاوتی اجرا می شود. برای پیامهای Multicast، در فریم Beacon تغییراتی اعمال می شود. در یک زمان ارسال چندتایی Unicast Beacon از پیش تعیین شده، فیلد دیگری در فریم Beacon جهت نمایش بافرشدن پیامهای Multicast، بکار می رود. بکار می رود. زمانیکه یک Multicast Beacon دریافت گردد، پیامهای Multicast بلافاصله ارسال می گردد. زمانیکه یک ایستگاه یک فریم Beacon پیام Multicast را دریافت می کند، در وضعیت بیدار باقی می ماند تا پیام Multicast را دریافت نماید. تصویر زیر نمودار یک ساختار صف بندی AP را نشان می دهد. اگر ایستگاهی فریم Beacon را دریافت نکند، همه ارسالهای متوقف می گردد.



The 802.11 power management scheme for an access point.

تصویر ۱۴-۹: طرح مدیریت توان یک AP

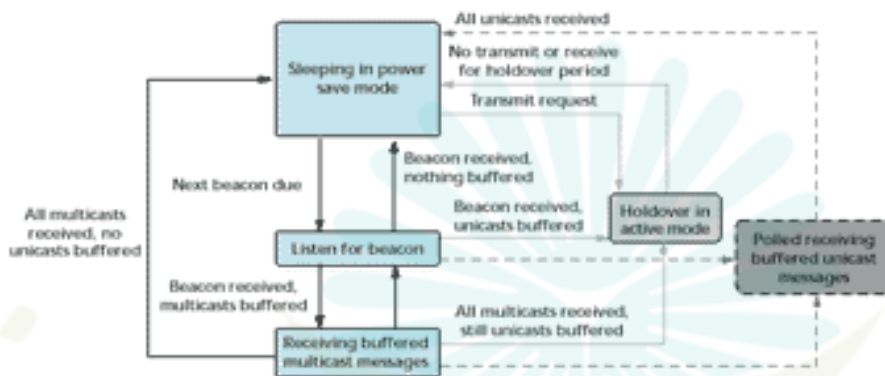
بلاک ارسال فریم تنها بخشی می باشد که مستقیماً با بخش RF کار می کند. انتقال فریم دو صف ورودی دارد، فریمهای انتقال نرمال و فریمهای انتقال اولیت دار. صف اولویت جهت زمانبندی مدیریت دورنی و پروتکل کنترل فریم، بکار می رود و صف نرمال جهت فریم های دریافتی از لایه های بالاتر، در پشته شبکه، همانند داده های کاربر، استفاده می گردد. یک صف Multicast منفرد برای همه ایستگاه های متصل به AP وجود دارد و صفهای Unicast مجزا برای هر ایستگاه نیز وجود دارد.

¹ Doze -

² Awake -

هر زمان که یک ایستگاه اجازه ارسال فریم را بدهد، پیام جلوی صف Unicast ایستگاه، به انتقال فریم با انتقال با اولویت بالا، تحویل می‌گردد. زمانیکه یک ایستگاه در وضعیت PS (PM=PS) باشد، پیامی را به AP می‌فرستد، که نشان می‌دهد که در حالت A (PM=A) قرار دارد (دیگر اجازه دادن مطرح نیست)، همه پیامهای Unicast بافر شده به صف انتقال نرمال، انتقال می‌یابد. زمانیکه یک ایستگاه در وضعیت فعال، پیامی را به AP می‌فرستد که بوضعیت خواب (PM=PS) رفته است، همه پیامهای آن از صف انتقال نرمال به صف خواب Unicast ایستگاه ها، انتقال می‌یابد.

نمودار زیر یک بلاک دیاگرام از دو طرح مدیریت توان را نشان می‌دهد: طرح استاندارد ۸۰۲،۱۱ و یک طرح پیشرفته توسعه داده شده برای The Wave LAN.



State diagram for two different power management schemes.

تصویر ۱۴-۱۰: نمودار دو طرح متفاوت مدیریت توان مصرفی

گره های ایستگاه پایانی، زمانیکه انتقالی وجود ندارد، بین یک حالت خواب و حالت گوش دادن برای یک Beacon، سوئیچ می‌کنند. زمان سنج ایستگاه، ایستگاه را برای یک فریم Beacon بیدار می‌کند. اگر پیامی بافر نشده باشد، ایستگاه بلافاصله به وضعیت خواب برمی‌گردد. این چرخه در هر دو طرح استاندارد ۸۰۲،۱۱ (با رنگ آبی و خاکستری روشن) و طرح پیشرفته The Wave LAN (با رنگ آبی و خاکستری تیره)، وجود دارد و اجازه می‌دهد تا ایستگاه در ۹۹٪ زمانش در وضعیت خواب، قرار داشته باشد.

در طرح استاندارد، زمانیکه پیام بافر شده تشخیص داده شد، ایستگاه در وضعیت بیدار باش قرار می‌گیرد و منتظر دریافت پیامهای Multicast و یا سرکشی فعال AP جهت پیامهایش می‌ماند. طرح پیشرفته یک وضعیت HoldOver را اضافه کرده است که در موقعیتهای تشخیص انتقال و یا وجود پیامهای بافر شده، استفاده می‌شود. این وضعیت HoldOver بصورت موقت ایستگاه را از وضعیت خواب به وضعیت فعال در می‌آورد و PM را به A تنظیم می‌کند. سپس AP اقدام به ارسال همه پیامهای بافر شده می‌کند و صف Unicast ایستگاه را متوقف می‌کند. این ایستگاه تا پایان دوره HoldOver، فعال می‌ماند (معمولاً بین ۳ تا ۵ ثانیه) و در این مدت ایستگاه بدون هرگونه فعالیت ارسال و یا دریافت می‌باشد.

مزیت این وضعیت HoldOver در آنست که اکثر فعالیتهای LAN بصورت انفجاری می‌باشد. انفجاری دوره هایست که در آن در دوره های زمانی، هیچ ترافیکی بوسیله دوره های ترافیک سنگین، جریان نمی‌یابد. با فعال نگه داشتن ایستگاه در دوره HoldOver، نیازی به تشکیل صف نمی‌باشد. همچنین، سیستم نمونه برداری پیام، مورد استفاده برای دریافت پیامهای بافر شده، نسبتاً ناکارآمد می‌گردد. سرانجام، اگر ایستگاه برای مدتی در وضعیت خواب قرار داشته باشد، می‌توان بصورت دستی ایستگاه را برای هر کاربردی جهت حفظ ارتباطاتش با شبکه، و دریافت ترافیکیهای مرتبط، برای مدت کافی در وضعیت بیدار قرار داد. بعنوان یک نمونه از تفاوت توان مصرفی،

برای The Wave LAN، حالت انتقال ۳۰۰ میلی آمپر، حالت دریافت ۲۵۰ میلی آمپر و حالت خواب ۹ میلی آمپر، صرف می نماید؛ بنابراین ذخیره توان، قابل توجه خواهد بود.

۱۴-۴: خانواده ۸۰۲،۱۱

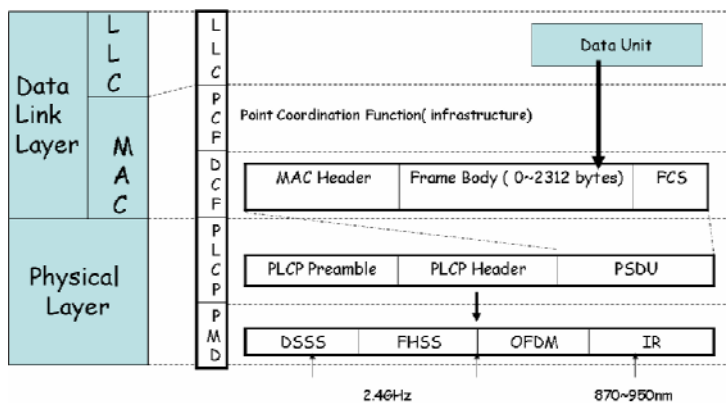
- 802.11a: با وجود آنکه 802.11b بیشتر به عنوان پایه استانداردهای اصلی ۸۰۲،۱۱ تعریفی IEEE، مطرح می گردد، 802.11a یک جایجایی فناوری مهیج سریعتر به قلمرو جدید را ارائه می دهد. این پروتکل از OFDM در لایه فیزیکی خود، بعنوان مکانیزم انتقال داده خود استفاده می نماید. مهمترین پیشرفت در 802.11a را می تواند نرخ انتقال داده بغایت سریع آن دانست. با سرعت تئوری 54Mbps، اگر کاربران در یک محیط بدون مانعی با فاصله ۲۰ متری AP باشند، می توانند سرعت بالاتری را بدست آورند. در عمل کاربران در یک اداره سنتی با تعیین موقعیت صحیح AP، می توانند سرعت 20 - 36 Mbps را بدست آورند. بدلیل استفاده از دامنه فرکانس 5GHz در لایه فیزیکی، می توان از تداخل امواج با سایر ابزارها، صرفه نظر کرد. این بزرگترین مزیت 802.11a در برابر 802.11b می باشد که بصورت بسیار گسترده مستعد انواع تداخلات می باشد.
- 802.11b: با در نظر گرفتن اسلاف استاندارد شبکه های بی سیم ۸۰۲،۱۱، 802.11b هنوز هم در باند فرکانس رادیویی 2.4GHz و فرسرخ، عمل می نماید. پیشرفتهای این پروتکل در رشد نرخ انتقال آن از 5.5-11Mbps و بهبود دامنه آن، می باشد. دقت کنید که این تنها یک نرخ نظری سرعت انتقال، تحت شرایط بهینه شبکه و محیط می باشد. نرخ گذردهی واقع بینانه 802.11b، در حدود 4-5Mbps می باشد.
- 802.11c: این استاندارد مسئول کمک به اطمینان یافتن از موثر بودن اتصالات پلهای بین AP ها می باشد. شرکتهای و مراکز علمی و تحقیقاتی، در زمان نیاز به توسعه شبکه خود به محیطهای مختلف همانند یک ساختمان و سایر گسترشهای شبکه، از این پروتکل جهت ارتباطات پلی، بهره می برند.
- 802.11d: بعد از شروع کار، ۸۰۲،۱۱ مقداری درمورد توجه جهت رفتن به سمت سایر طرحهای مشهور، نگران بود. مقدمه گروه کاری استاندارد ۸۰۲،۱۱، نظراتی را درمورد ازدیاد گسترده و تطبیق ۸۰۲،۱۱، یک تجربه مورد پسند سراسری، ارائه داده است. ۸۰۲،۱۱ یک گروه استاندارد نوظهور است که بدنبال افزودن و تعریف نیازمندیهای فیزیکی PHY جدیدیست که با استانداردهای تنظیم شده و موجود در سایر کشورها، همگون باشد. این استاندارد یک اعتبار خاص را برای گروه دارد و در آن از باند 5GHz بعنوان فرکانس متفاوت مهیج از یک کشور تا کشور دیگر، استفاده شده است.
- 802.11e: استاندارد است که جهت افزایش بهره وری انتقال بی سیم صوت و تصویر پیوسته برپایه یک تاخیر، بکار گرفته شده است. استاندارد ۸۰۲،۱۱ در آغاز پذیرش، فاقد هرگونه مکانیزم اولویت دهی سازمان دهی ترافیک شبکه بی سیم، می باشد. توجه گروه کاری استاندارد 802.11e، بر روی ترقی و بهبود کیفیت سرویس برای صوت و تصویر در تمام استاندارد ۸۰۲،۱۱، می باشد. پیاده سازی این استاندارد باعث می گردد تا با LAN های بی سیم کنونی عقب افتاده سازگار باشد و به بهبود شدید انتقال و ارائه داده، کمک می کند.

- 802.11f: هدف اصلی گروه کاری استاندارد 802.11f، کمک به هدف همسازي دروني بين AP های فروشنده های مختلف، می باشد. پروتکل 802.11f بدون محدودیتهای خاصی، جهت انعطاف پذیری حداکثر، در زمان کار با سیستم های متفاوت، طراحی شده است. اگرچه، تکثیر سریع تکنیک های شبکه های بی سیم از سوی تعدادی از فروشندگان، زمینه نیاز به ایجاد یک استاندارد جهت مجاز نمودن کاربران به حداکثر کردن قدرت جابجایشان را فراهم آورد. توجه گروه کاری 802.11f، کمک به ترقی 802.11f و مجاز ساختن آن به سازگاری بیشتر بین تولیدکنندگان بی سیم مختلف و تولیداتشان، می باشد.
- 802.11g: این پروتکل از یک فرکانس کاری مشابه 802.11b در دامنه 2.4GHz استفاده نموده و از کلید کد تعریفی (CCK) 802.11b، جهت اطمینان از انطباق و سازگاری با شبکه های عقب مانده کار کننده با نرخ انتقال 5.5-11Mbps، بهره می برد. این استاندارد با 802.11a در زمینه های حداکثر سرعت نظری 54Mbps و متوسط گذردهی مشابه با آن، رقابت می نماید. این عقل سلیم 802.11g را می رساند که فناوری OFDM از 802.11a را مورد استفاده قرار داده تا سرعت آن را بدست آورد و هنوز هم در دامنه فرکانس 2.4GHz، عمل می کند. 802.11g امروزه در زمینه های مختلف، در سطح ثابتی قرار دارد.
- 802.11h: این پروتکل جهت انطباق با قوانین عملکرد 5GHz در اروپا (802.11a)، ارائه شده است. مزیت این پروتکل در کنترل انتقال و انتخاب پویای فرکانس می باشد. به این ترتیب کاربران 802.11a توانایی پرش به کانالهای دیگر، در زمان وقوع تداخل را دارند. از دیگر تواناییهای این استاندارد می توان به تکنیکهای مدیریت توان و کنترل توان انتقال به کاربران، جهت کاهش تداخل کاربران و ورود آنها به محیط های تحت پوشش مجاور، می باشد.
- 802.11i: پس از موفقیت رمزگذاری WEP در آگوست ۲۰۰۱، گروه کاری 802.11i، بیشتر مورد توجه قرار گرفت؛ بویژه آنکه هدف اصلی آن بهبود امنیت بی سیم بود. 802.11i یک گروه استاندارد ۲ سطحیست که هردو به اهداف مرتبط با 802.1x (بخشی از استاندارد 802.11 نیست) و امنیت شبکه و همچنین نگاهی عمیق تر به امنیت ثابت WEP بنام جامعیت کلید موقت (TKI)^۱، توجه نموده است.
- 802.11n: این استاندارد به عنوان پاسخ سریع به کمبود سرعتهای شبکه های بی سیم موجود، مطرح شده است. با سرعت عملکرد 100 Mbps، این پروتکل براحتی سرعتی ۲ برابر سرعت انتقال شبکه های بی سیم کنونی دارد و در عین حال قابلیت انطباق با مدل های عقب مانده b و g را نیز دارد. اگرچه در حال حاضر این نوع کامل نشده است، اما چندین فروشنده اقدام به ارائه محصولات Per-n برپایه پیش نویسهای اولیه آن نموده اند.
- 802.11ng: این استاندارد را می توان نسل بعدی استاندارد 802.11 نامید. از ویژگیهای آن می توان به سرعت انتقال بالاتر و مدولاسیون Ultra-Wideband، اشاره نمود.

۱۴-۵: لایه فیزیکی

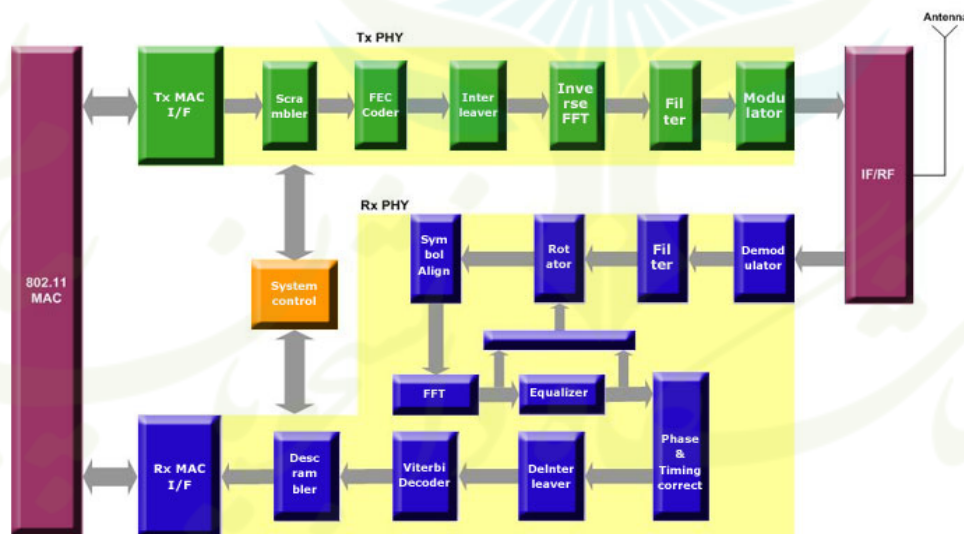
همانطور که دیدیم، باند 2.4GHz تنها باند مورد استفاده در دنیا نیست. استاندارد 802.11 تنها به لایه های MAC و فیزیکی شبکه های بی سیم می پردازد.

¹ - Temporal Key Integrity



تصویر ۱۴-۱۰: لایه MAC و فیزیکی در ۸۰۲،۱۱

لایه فیزیکی ۸۰۲،۱۱ با بیتها سروکار دارد. این لایه به مباحث نحوه انتقال و دریافت داده و تبدیل داده به سیگنالهای RF در فرستنده و بازیابی آنها در گیرنده، می پردازد. ۴ پیاده سازی برای لایه فیزیکی ۸۰۲،۱۱ وجود دارد: فروسرخ یا مادن قرمز (IR)، OFDM، FHSS و DSSS. طرح IR از اشعه فروسرخ جهت انتقال داده استفاده می کند، همانند کنترل تلویزیون، و سایر طرح ها از فرکانسهای رادیویی (FR)، استفاده می کنند. طرح های DSSS و FHSS بر مبنای طیف گسترده^۴ عمل می کنند که در سال ۱۹۴۰ توسط Hedy Lamarr، هنرپیشه زن هالیوود (استرالیایی الاصل)، در سن ۲۶ سالگی، در خلال جنگ جهانی دوم ابداع گردیده است.



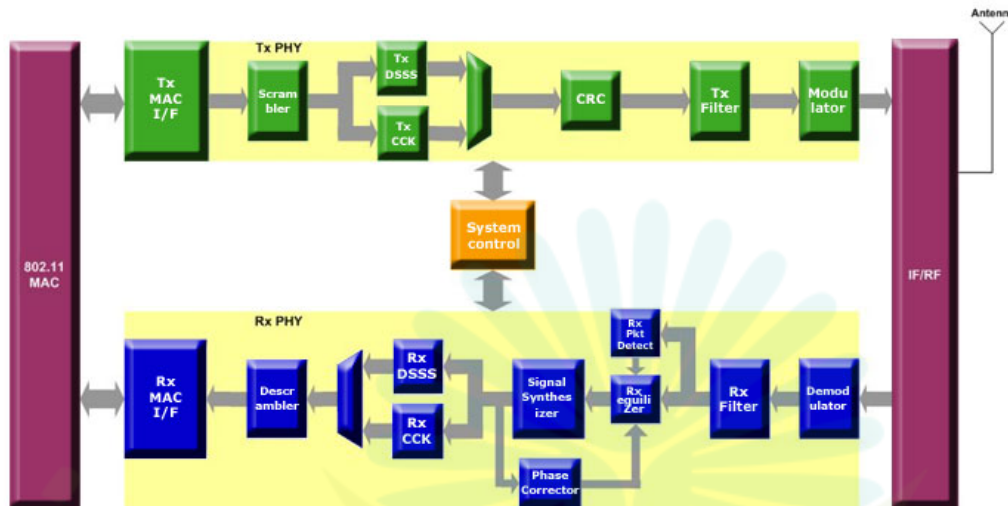
تصویر ۱۴-۱۱: بلاک دیاگرام لایه فیزیکی 802.11a

:FHSS

سیستم FHSS تمام پهنای باند را به تعدادی زیر باند با پهنای کم، کانال، تقسیم می کند و در طول دوره انتقال، بصورت پیوسته اقدام به پرش بین کانالها، می نماید. در این شیوه، فرستنده یک بسته را در یک فرکانس ارسال می کند و سپس به کانال بعدی، می رود و بسته بعدی را می فرستد و این عمل تکرار می گردد. سیگنال FHSS برای مدت زمان معینی در هر باند باقی می ماند. در ۸۰۲،۱۱، این زمان معادل 300 msec می باشد.

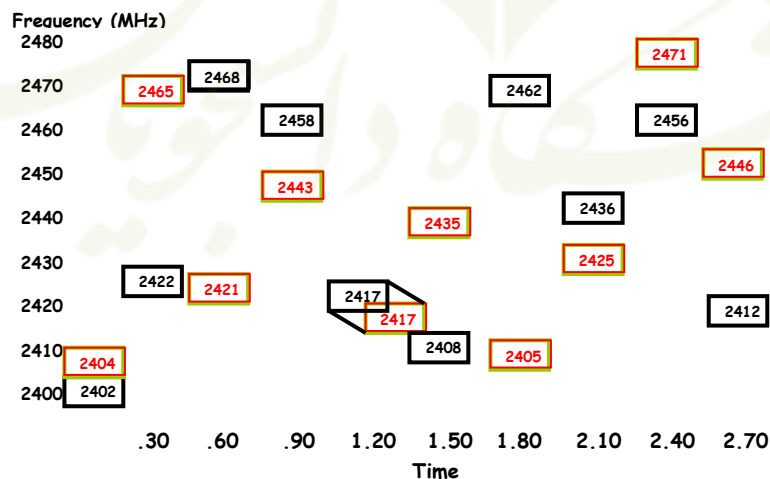
- 1 - Infrared
- 2 - Frequency Hopping Spread Spectrum
- 3 - Direct-Sequence Spread Spectrum
- 4 - Spread Spectrum

ترتیب پرش، بصورت شبه تصادفی می باشد (کامپیوتر نمی تواند مقادیر تصادفی واقعی ایجاد نماید، اما می تواند این عمل را با دقت خوبی انجام دهد، به همین دلیل از عبارت شبه تصادفی استفاده می شود). توالی و الگوی پرش فرکانس بوسیله موقعیت جغرافیایی شبکه، تعیین می گردد. برای نمونه ژاپن سه توالی و ۴ الگو را فراهم می آورد، اسپانیا سه توالی و ۹ الگو، فرانسه ۳ توالی و ۱۱ الگو و آمریکا و بقیه اروپا، ۳ توالی و ۲۶ الگو را فراهم می آورند.



تصویر ۱۴-۱۲: بلاک دیاگرام لایه فیزیکی 802.11b

از مزایای پرش فرکانس می توان به تاثیر جانی آن در کمک به اجتناب از تصادم، اشاره نمود. بدلیل ارسال سیگنال، تنها در بازه کوتاه در هر کانال، تصادم بسیار کمتر رخ می دهد. با نرخ 1 MHz برای پهنای هر کانال، تعداد آنها با هم به موقعیت شبکه بستگی دارد. در ژاپن، ۲۳ کانال بین 2.473 GHz تا 2.495 GHz تعریف شده است و در آمریکا ۷۹ کانال بین 2.402 GHz تا 2.48 GHz، تعریف شده است.



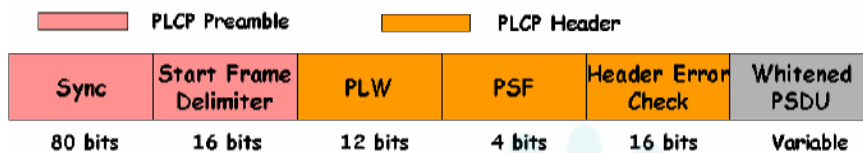
تصویر ۱۴-۱۳: کاهش امکان تصادم با استفاده از طرح پرش فرکانس

مسئله مهم دیگر در الگوریتم FHSS، استفاده از تمام کانال های موجود، قبل از استفاده مجدد از یک کانال می باشد. انتقال دهنده FHSS جریان بیتی را قبل از ارسال از خود، به جریانی از نمادها، تبدیل می کند، که هر نماد دربرگیرنده یک یا چند بیت می باشد. سیگنال از طریق روش قطع متناوب شیفت فرکانسی (FSK^۱)، انطباق را

^۱ - Frequency Shift Keying

انجام می دهد. نوع FSK به تعداد فرکانسهای تلفیق مورد نیاز، بستگی دارد. اگر دو فرکانس تلفیق مورد استفاده قرار گیرد، از FSK دودویی (BFSK) استفاده می شود و اگر ۴ فرکانس استفاده شود، از FSK چهارگانه، استفاده می شود.

سیگنال انطباق داده شده FSK، همان چیزی است که در طول انتقال داده و دریافت، متناوباً پرش فرکانس دارد. ۸۰۲،۱۱ مبتنی بر FHSS از نوع سومی از انطباق FSK، بنام Gaussian FSK، نیز استفاده می نماید. با وجود استفاده Gaussian FSK در ۸۰۲،۱۱ مبتنی بر FHSS و کسب نرخ بیت بالاتر در کانالها، این طرح نسبت به نویز و سایر عوامل تضعیف کننده، حساسیت بیشتری دارد.



تصویر ۱۳-۱۴: ساختار فریم FHSS

- Sync: ترکیبی از صفر و یک متناوب جهت آگاه سازی دریافت کننده.
- حائل شروع فریم: تعیین کننده آغاز یک فریم: 0000110010111101
- PLW: طول PSDU را مشخص می کند.
- PSF: نرخ داده Whitend PSDU را مشخص می کند.
- کنترل خطای سرآیند: CRC ۱۶ بیتی کنترل خطا.
- Whitend PSDU: انتقال دهنده، نمادهای خاصی را در هر ۴ بایت، جهت حداقل کردن ولتاژ DC، قرار می دهد.

:DSSS

آخرین پیاده سازی لایه فیزیکی ۸۰۲،۱۱ DSSS می باشد. این طرح توسط Apple, Lucent, Farallon و سایر تولیدکنندگان شبکه های بی سیم ۸۰۲،۱۱، پیاده سازی می گردد. DSSS با FHSS متفاوت است. بجای تقسیم پهنای باند به کانالهایی و سپس سوئیچ کردن بین آنها، DSSS سیگنال را در تمام پهنای باند می گستراند و به این ترتیب بهره وروی پهنای باند را افزایش می دهد. همانند FHSS، جریان بیتهای، به جریان نمادهای تبدیل می گردد، که هر نماد، یک یا چند بیت را دربردارد.

تعداد بیتهای بوسیله تکنیک تلفیق^۱ مورد استفاده، مشخص می گردد. البته برخلاف FHSS، DSSS تلفیق خودش را بر مبنای قطع متناوب شیفت مرحله ای (PSK^۲)، بنیان نهاده است. جریان نمادهای تلفیق PSK به یک سیگنال مقادیر مختلط، تبدیل می گردد که پس از آن به یک تراشه منتشرکننده، داده می شود. تراشه منتشر کننده، یک سیگنال شبه نویز^۳، سیگنال PN، را به این سیگنال می افزاید تا یک توالی تراشه، ایجاد نماید. ۸۰۲،۱۱ مبتنی بر DSSS، توالی تراشه را بر روی ۱۱ تراشه توالی Barker^۴، قرار می دهد. توالی Barker تنها یک سری مقادیر مثبت و منفی است که جهت انتقال در سیگنال، بکار می رود. برای مثال شما یک پالس همانند تصویر زیر دارید:



تصویر ۱۴-۱۵: یک پالس نمونه

- 1 - PSDU Length Word
- 2 - PLCP Signaling Field
- 3 - Modulation
- 4 - Phase Shift Keying
- 5 - Pseudo-Noise
- 6 - Eleven-Chip Barker Sequence

اگر این پالس را با توالی زیر تلفیق دهیم:

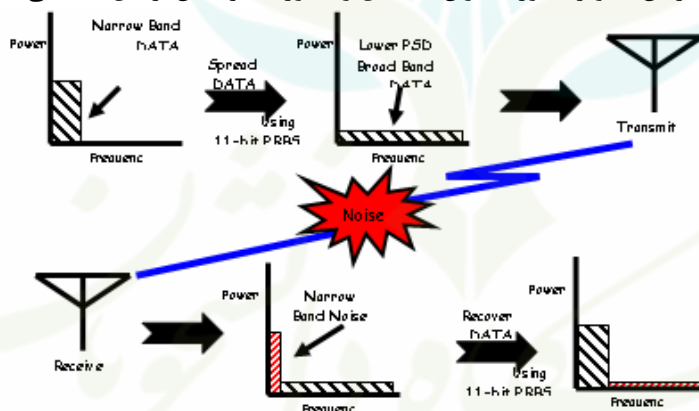
+1-1+1+1-1+1+1+1-1-1-1

و سپس پالس را در هر انتقال تغییر دهیم (بالا اگر پایین بود و پایین اگر بالا بود)، و یا موقعیت آن را در حالات بدون درخواست ارسال حفظ نمائید، پالس تلفیق یافته ای همانند تصویر زیر، خواهید داشت:

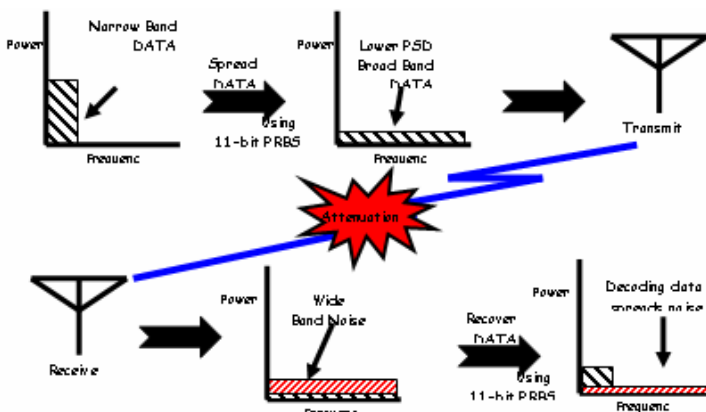


تصویر ۱۴-۱۶: پالس تلفیق یافته نمونه

اگرچه پالسها، برای نیمه دوم پالس، خارج از توالی هستند، توالی پس ۱۱ امین قطع مورد استفاده، تکرار می گردد. بنابراین با اینکه آخرین قطع $a-1$ است و اولین قطع $a+1$ است، این حالت مانند یک بازنشانی و نه یک گذار، عمل می کند. مرحله ای در قطع دوم، $a-1$ ، صورت می پذیرد، که یک گذار می باشد. گستراندن سیگنال بر مبنای این توالی، پهنای باند مورد استفاده را گسترش می دهد و پهنای باند موثر را از 1 MHz به 11 MHz، افزایش می دهد و این درحالیست که هنوز می توان، در صورت نیاز، آن را به ۵/۵، ۲ و یا 1 Mbps کاهش داد. گسترش سیگنال همچنین زمینه کاهش تاثیر پذیری آن در برابر تداخل را فراهم می آورد؛ بطوریکه برای تحت تاثیر قرار دادن تمام یک بلاک داده، تداخل باید در تمام طول باند، رخ دهد. همچنین گسترش، توان سیگنال منتقل شده را، بدلیل اعمال توان خروجی به تمام پهنای باند، کاهش می دهد (میرایی). هر دو تاثیر در تصاویر زیر نشان داده شده است. در این تصویر محور y ، توان سیگنال و محور x ، فرکانس ارسال داده می باشد.

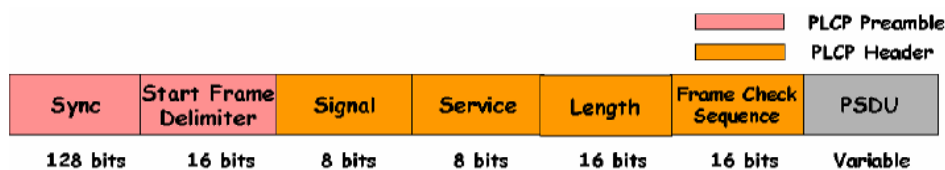


تصویر ۱۴-۱۷: تاثیر نویز بر داده های ارسال شده



تصویر ۱۴-۱۸: تاثیر میرایی بر داده های ارسال شده

سپس خروجی گسترش دهنده به یک تلفیق دهنده تریب^۱ منتقل می شود. سپس تحویل انتقال دهنده نهایی می گردد. ۸۰۲،۱۱ مبدنی بر DSSS، ۲ نرخ بیت دارد: 1 Mbps با استفاده از PSK و BPSK و 2 Mbps با استفاده از تریب PSK (QPSK).



تصویر ۱۴-۱۹: ساختار فریم DSSS

- Sync: ترکیب یکی در میان صفر و یک است و برای آگاه کردن گیرنده، بکار می رود.
- حائل شروع فریم: ابتدای فریم را مشخص می نماید: 1111001110100000.
- سیگنال: تعیین نرخ داده سیگنال.
- سرویس: برای استفاده های آتی، رزرو شده است (تمام صفر).
- طول: نشان دهنده تعداد میکروثانه های مورد نیاز جهت انتقال فریم، است.
- تست توالی فریم: CRC ۱۶ بیتی جهت تست خطا.
- PSDU: MSDU ی ارسالی

مادون قرمز:

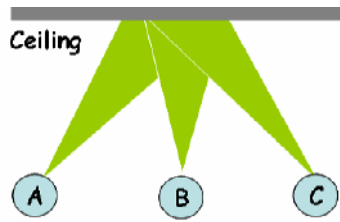
۸۰۲،۱۱ از امواج منتشر شونده IR استفاده می نماید. برخلاف فرستنده و دریافت کننده های متداول خطی فرسوخ، همانند تلوزیون و کنترل از راه دور، ابزار ۸۰۲،۱۱ های مبدنی بر IR، از طریق انتشار سیگنال به یک سقف، که وظیفه بازتاباننده داده بر محیط تا زمان رسیدن به مقصد را برعهده دارد، عمل انتقال را انجام می دهند. این عمل در مورد داده های دریافتی نیز صورت می گیرد. در ارتباطات مادون قرمز از فرکانسهای بالا - دقیقاً زیر طیف نور مرئی - استفاده می شود. در این روش سیگنالها نمی توانند از اشیاء و دیوارها عبور کنند. این امر بکارگیری تکنولوژی مادون قرمز را محدود می سازد. بطور کلی در ارتباطات داخل ساختمان که فاصله ایستگاهها کم باشد از این روش استفاده می شود. بعلاوه در داخل ساختمان نیازمند سقفی جهت بازتاباننده طول موجهای دامنه ۸۵۰ تا ۹۵۰ نانومتری فرو سرخ، لازم است. علاوه بر نیازمندی به سقف، وجود برد تقریباً ۱۰ متری، آن را مناسب اتاقهای کوچک، همانند یک اطاق کاری دارای یک چاپگر فرسوخ، نموده است.

۸۰۲،۱۱ فرسوخ از دون نرخ داده پشتیبانی می کند: 1Mbps و 2Mbps. در سرعت 1Mbps، هر جریان داده به ۴ بخش^۲ تقسیم می شود. امواج رادیویی بخاطر برد، پهنای باند و پوشش مکانی بیشتر، از نور مادون قرمز کاربرد بیشتری دارند. سپس هر بخش به یکی از ۱۶ پالس ممکن، در طول تلفیق و انتقال، تبدیل می شود. این تکنیک تلفیق، تلفیق موقعیت ۱۶ پالسی^۳ نامیده می شود. در نرخ 2Mbps، تلفیق تاحدی متفاوت می باشد. جریان داده به زوج بیتها تقسیم می گردد و زوج به یکی از ۴ پالس ممکن تلفیق می یابد.

¹ Quadrature Modulator -

² Quartet -

³ 16 Pulse Position Modulation -



**Passive Ceiling Reflection
(Diffused Infrared)**

تصویر ۱۴-۲۰: استفاده از IR در ۸۰۲،۱۱

: OFDM

استاندارد IEEE 802.11a از طرح لایه فیزیکی OFDM استفاده می نماید که در آن سیگنالهای داده به ۵۲ زیرحمل کننده^۱ مجزا، جهت تهیه نرخ انتقال داده ۶، ۹، ۱۲، ۱۸، ۲۴، ۳۶، ۴۸ و یا 54 Mbps، استفاده می کند. نرخ داده های ۶، ۱۲ و 24 Mbps اجباری هستند. ۴ زیرحمل کننده، نقش زیرحمل کننده های رهبر را برعهده دارند که سیستم می تواند از آنها بعنوان مرجعی برای ندیده گرفتن فرکانس و یا شیفت مرحله ای سیگنال در طی انتقال، استفاده نماید. یک شبه توالی دودویی از طریق زیرکانالهای رهبر، جهت جلوگیری از تولید خطوط طیفی، ارسال می گردد. ۴۸ زیرحمل کننده باقیمانده، مسیریای مجزای بی سیم را جهت انتقال اطلاعات به شیوه موازی، فراهم می آورند. فضای فرکانس زیرحمل کننده های حاصل، 0.3125 MHz (برای 20 MHz با ۶۴ بازه فرکانس زیرحمل کننده)، می باشد.

هدف اولیه لایه فیزیکی OFDM، هدایت انتقال واحدهای داده پروتکل MAC (MPDUها)، توسط لایه MAC ۸۰۲،۱۱ می باشد. لایه فیزیکی OFDM به بخش تقسیم می شود: پروتکل همگرایی لایه فیزیکی (PLCP^۲) و زیر لایه های وابسته فیزیکی (PMD^۳).

لایه MAC با PLCP از طریق ویژگیهای اصلی از طریق سرویس فیزیکی AP، ارتباط برقرار می کند. با اشاره لایه MAC، PLCP، MPDU ها را برای انتقال، مهیا می سازد. همچنین PLCP فریمهای وارد شده از طریق رسانه بی سیم، به لایه MAC تحویل می دهد. زیر لایه PLCP، وابستگی لایه MAC به زیرلایه PMD را بوسیله نگاشت MPDU ها بدورن یک ساختار فریم مناسب برای انتقال بوسیله PMD، را کاهش می دهد. با توجه به جهت PLCP، PMD انتقال و دریافت موجودیتهای فیزیکی بین دو ایستگاه را از طریق رسانه بی سیم، فراهم می آورد. جهت فراهم آوردن این سرویس، PMD مستقیماً با محیط هوا، ارتباط برقرار کرده و عمل انطباق و بازیابی فریم های انتقالی را انجام می دهد. PLCP و PMD، جهت انجام توابع انتقال و دریافت، از سرویسهای ابتدایی استفاده می نمایند.

تصویر زیر فرمت فریم یک فریم 802.11a را نمایش می دهد. فیلد مقدمه^۴، به دریافت کننده، رسیدن یک سیگنال OFDM ورودی و همگام سازی بازیاب فریم را اطلاع می دهد. مقدمه، حاوی ۱۲ نماد می باشد. ۱۰ نماد کوتاه بود و جهت برپاسازی کنترل بهره خودکار (AGC^۵) و احتمال دریافت فرکانسهای بزرگ برای حامل سیگنال، بکار می رود. دریافت کننده از نمادهای طولانی، جهت میزان سازی دقیق خود استفاده می نماید. به کمک مقدمه، دریافت کننده تا دریافت اولین فریم داده ورودی، ۱۶ میلی ثانیه زمان دارد.

- Subcarrier - 1
- Physical Layer Convergence Protocol - 2
- Physical Medium Dependent - 3
- Preamble - 4
- Automatic Gain Control - 5

PLCP Header

PLCP Preamble	Rate	Reserved	Length	Parity	Tail	Service	PSDU	Tail	Pad bits
---------------	------	----------	--------	--------	------	---------	------	------	----------

12 Symbols 4 bits 1 bit 12 bits 1 bit 6 bits 16 bits Variable 6 bits

تصویر ۱۳-۲۱: ساختار فریم OFDM

فیلد سیگنال، حاوی ۲۴ بیت می باشد که نرخ داده و طول فریم را دربردارد. نسخه 802.11a از OFDM، از ترکیب قطع متناوب شیفت مرحله ای دودویی (BPSK)، PSK چهار بخشی (QPSK) و تلفیق دامنه ۴ بخشی (QAM)، براساس نرخ داده مورد نیاز، نشان داده شده در جدول ۱۴-۲، استفاده می نماید. فیلد طول، طول فریم برحسب بیت را نشان می دهد. مقدمه PLCP و فیلد سیگنال، با BPSK تبدیل و با سرعت 6 Mbps، بدون توجه به نرخ داده مشخص شده در فیلد سیگنال، ارسال می گردد. نرخ بازبایی، براساس نرخ داده انتخابی، می باشد.

Data Rate (Mbps)	Modulation	Coding Rate	Coded bits per subcarrier	Coded bits per OFDM symbol	Data bits per OFDM symbol
6	BPSK	1/2	1	48	24
9	BPSK	3/4	1	48	36
12	QPSK	1/2	2	96	48
18	QPSK	3/4	2	96	72
24	16-QAM	1/2	4	192	96
36	16-QAM	3/4	4	192	144
48	16-QAM	2/3	6	288	192
54	64-QAM	3/4	6	288	216

جدول ۱۴-۲: تکنیک های تلفیق

فیلد سرویس، ۱۶ بیتی است که ۶ بیت اول آن، جهت همزمانی بازبایی بسته، صفر می باشد و سایر ۹ بیت باقیمانده، جهت استفاده های آتی، رزرو شده می باشند (تنظیم شده به صفر). احد داده سرویس PLCP (PSDU)، Payload ارسال شده از لایه MAC می باشد. فیلد Pad، حداقل حاوی ۶ بیت است، اما در واقع تعداد بیت های آن به اندازه ایست که فیلد داده، بصورت مضربی از تعداد بیت های کد در یک نماد OFDM (۴۸، ۹۶، ۱۹۲ و یا ۲۸۸)، گردد. یک Scrambler داده، با استفاده از یک مولد توالی ۱۲۷ بیتی، همه بیت های فیلد داده را با الگوهای بیتی تصادفی، جهت جلوگیری از جریانهای طولانی صفر یا یک، تغییر می دهد.

با شیوه انطباق OSDM در 802.11a، مجموعه سیگنالهای دودویی به گروه ها (نمادها) یک، دو، چهار، یا شش بیتی، برحسب نرخ داده انتخابی، تقسیم می شوند و بصورت ترکیبی از مقادیر مختلط، در می آیند. برای مثال، اگر نرخ داده 24 Mbps انتخاب گردد، PLCP بیت های داده را به 16 QAM، نگاشت می نماید.

پس از نگاشت، PLCP مقادیر مختلط را نرمالسازی می کند تا میانگین توان مصرفی یکسانی برای تمام نگاشتها حاصل گردد. PLCP، هر نماد، با دوره تناوب ۴ میکروثانیه ای، را به زیرحمل کننده خاصی، انتساب می دهد. یک تغییر شکل عکس فوریه سریع (IFFT)، قبل از انتقال، با زیرحمل کننده ها ترکیب می گردد. همانند سایر طرحهای لایه فیزیکی ۸۰۲،۱۱، PLCP یک پروتکل تخمین آزاد بودن کانال را بوسیله گزارش مشغول بودن و یا آزاد بودن لایه MAC، از طریق سرویس AP، پیاده سازی می کند. لایه MAC، از این اطلاعات جهت تعیین پی آمد دستورات انتقال یک MDSU، استفاده می نماید.

فرکانسهای کاری برای لایه OFDM در ۸۰۲،۱۱، به سه باند بدون مجوز 100 MHz تقسیم می گردد: 5.15-5.25 MHz، 5.25-5.35 MHz و 5.725-5.825 MHz. ۱۲ کانال 20 MHz وجود دارد و هر باند محدودیت توان خروجی خود را دارد. در آمریکا، کد آئین نامه فدرال، عنوان ۴۷، بخش ۱۵/۴۰۷، این فرکانسها را، تنظیم می نماید.

¹ - Quadrature Amplitude Modulation
² - Inverse Fast Fourier Transform

استاندارد 802.11a نیازمند آنست که دریافت کنندگان، یک دامنه محدود 82-65 dBm را بر اساس نرخ داده انتخابی، داشته باشند.

IEEE شبکه های بی سیم 802.11a و 802.11b را در سال ۱۹۹۹ استاندارد نمود تا فناوری استاندارد را بوجود آورد تا بین شیوه های رمزگذاری فیزیکی مختلف، فرکانسها و کاربردهایی همانند استاندارد اترنت ۸۰۲٫۳ عمل کننده با سرعتهای ۱۰، ۱۰۰ و 1000 Mbps، بر روی فیبر نوری و کابلهای مختلف، ارتباط برقرار کند. استاندارد 802.11b برای کار در باند 2.4 GHz با استفاده از تکنیک DSSS، طراحی شده است. از سوی دیگر، استاندارد 802.11a، برای کار در باند 5 GHz، طراحی شده است. استاندارد 802.11a از طرح OFDM استفاده می کند.

استاندارد 802.11a، که نرخ سرعتی تا 54 Mbps را پشتیبانی می کند، شبکه های سریعتری نسبت به 802.11b، که از سرعتهای حداکثر 11 Mbps پشتیبانی می کند، می باشد. همانند اترنت و اترنت سریع، 802.11a و 802.11b از یک MAC یکسان، استفاده می نمایند. اگرچه اترنت سریع از طرح لایه فیزیکی یکسانی با اترنت استفاده می کند (فقط سریعتر است)، 802.11a از یک طرح کاملاً متفاوت استفاده می نماید، بنام OFDM، استفاده می نماید.

FCC¹، طیف موج 300 MHz را برای کاربردهای بدون مجوز در بلاک 5 GHz، 200 MHz در دامنه 5.15 GHz تا 5.35 GHz، و 100 MHz دیگر در 5.725 MHz تا 5.825 MHz، تخصیص داده است. این طیف به سه ناحیه کاری تقسیم شده است. اولین 100 MHz، در پایین ترین بخش، با توان خروجی حداکثر 50 Mw، محدود شده است. 100 MHz دوم، توان خروجی 250 mW را دارد و بالاترین 100 MHz، جهت کاربردهای بیرون ساختمان، نامزد می باشد و حداکثر توان خروجی آن 1 W است. در مقام مقایسه، کارتهای 802.11b می توانند با توان خروجی 1 W در آمریکا، عمل کنند. اگرچه بسیاری از کارتهای مدرن امروزی، به دلایلی همچون حفظ باتری و گرما، تنها بخشی از حداکثر توان خروجی موجود (30 mW) را استفاده می نمایند.

استاندارد 802.11a، برخی از معیارهای کارایی را بواسطه فرکانس کاری بالاتر، بدست می آورد. افزایش طیف از 2.4 GHz به 5 GHz، باعث کم شدن برد می گردد. 802.11a برای غلبه بر این کاهش برد مقدار EIRP² خود را تا حداکثر 50 Mw افزایش می دهد.

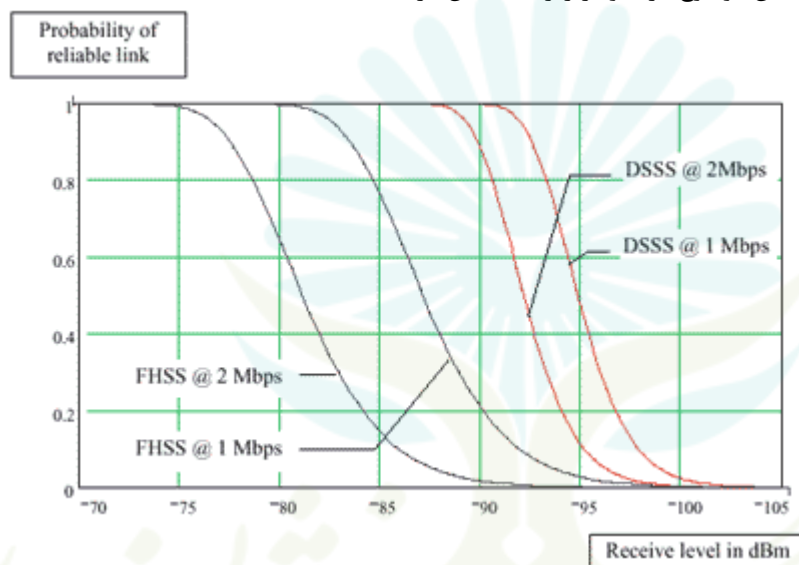
OFDM در اصل جهت اهداف درون ساختمانی بی سیم، توسعه یافته است و کارایی بالاتری را نسبت به راه حلهای طیف گسترده، ارائه می دهد. OFDM با تقسیم یک حامل داده با سرعت بالا به چندین زیرحامل کننده با سرعت پایین تر، که آنها به شیوه DMT انتقال موازی، همانند روش مورد استفاده در مودم های ADSL، را انجام می دهند، کار می کند. هر حامل سرعت بالا، پهنای 20 MHz داشته و به ۵۲ زیرکانال، هر کدام تقریباً 300 KHz، تقسیم می گردد. OFDM از ۴۸ زیرکانال، جهت انتقال داده استفاده می نماید.

هر زیر کانال پیاده شده در OFDM، تقریباً 300 KHz پهنای دارد. با کمترین حد سرعت، BPSK جهت رمزگذاری 125 Kbps برای هر کانال مورد استفاده قرار می گیرد و در نتیجه، سرعت به 6,000 Kbps یا 6 Mbps می رسد. با استفاده از قطع متناوب شیفت فاز ۴ گانه (QPSK)، می توان به سرعت ۲ برابر برای هر کانال (250 Kbps) و سرعت کل 12 Mbps دست یافت. با استفاده از ۱۶ سطح تلفیق دامنه ای ۴ بخشی (4QAM)، ۴ بیت در هر ترز رمز گذاری می شود و می توان نرخ 24 Mbps را بدست آورد. استاندارد 802.11a تمام محصولات این پروتکل را مجبور به حمایت از این نرخ داده های پایه می کند.

مقایسه FHSS با DSSS:

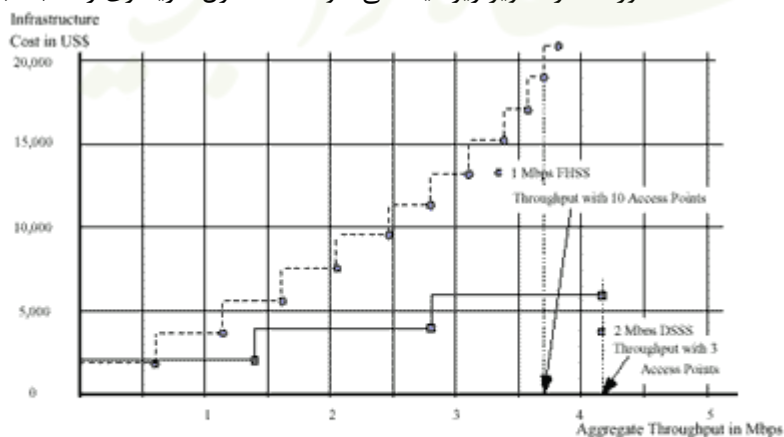
¹ - Federal Communications Commission
² - Equivalent Isotropic Radiated Power

در مقایسه FHSS با DSSS، باید توجه داشت که DSSS برخی مزایای آنی را بر FHSS دارد. اولین آنها تلفیق نیرومند تر می باشد و همچنین دامنه بزرگتر، حتی زمانیکه با توان سیگنال در مقایسه با سیستم FHSS عمل می کند، را داراست. حال آنکه رفتار پرش کانال FHSS، فرکانسهای سراسری بیشتری را در اختیار آن قرار می دهد و در نتیجه تداخل بین کانالهای همسایه، تعداد کل سیستم های FHSS تخصیصی را محدود می سازد. با این وجود، FHSS یک برتری بر DSSS دارد و آن کاهش موقرانه آن به نسبت DSSS می باشد، که باعث عملکرد بهتر آن، تحت شرایط کاری بد می باشد. بخش عمده این برتری، بدلیل عدم طیف گسترده FHSS بر روی تمام پهنای باند، همانند DSSS، می باشد. بدلیل اعمال سیگنال FHSS بر روی باندهای کم عرض، نوسان آن بیشتر بوده و بنابراین FHSS می تواند بهتر در برابر تداخل عمل کند. همچنین جنبه پرش FHSS به اجتناب از تصادم فریم ها نیز کمک می کند. این مزایا بوسیله این حقیقت که DSSS در فواصل بزرگتر، نسبت به FHSS مطمئن تر عمل می کند، محدود شده است. این موضوع در نمودار زیر به نمایش درآمده است.



تصویر ۱۴-۲۲: مقایسه FHSS با DSSS

مزیت دیگر DSSS، بازده آن می باشد. DSSS قادر به ارائه کارایی بهتر با تعداد AP کمتر نسبت به FHSS، می باشد. بعلاوه، FHSS، همانطور که در تصویر زیر دیده می شود، نقاط تنزل سریعتری را نسبت به DSSS دارد.

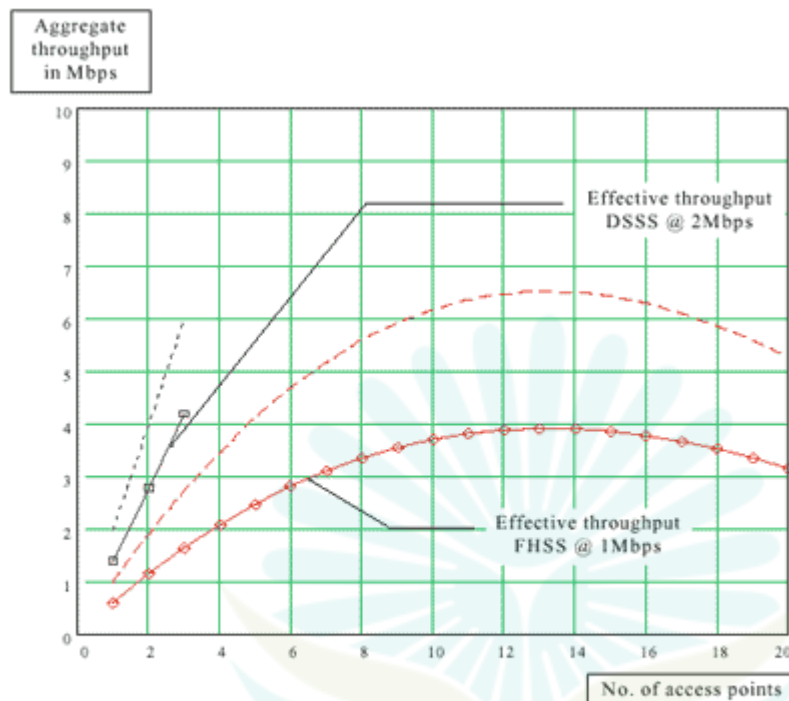


Cost of Access points as a function of required throughput

Based on data with access points deployed within the same cell to boost aggregate throughput. Note that FHSS can never go beyond 4 Mbps (adding access points would just decrease throughput and add to the cost) while DSSS can get up to 4.2 Mbps (additional access points would give the same throughput and add to the cost) with 3 access points.

تصویر ۱۴-۲۳: مقایسه هزینه AP بعنوان تابعی از گذردهی مورد نیاز در FHSS و DSSS

بعلاوه، DSSS از تعداد بیشتری AP استفاده می نماید که یک پهنای باند متراک بالاتر سراسری را نسبت به FHSS، فراهم می آورد.



Aggregate throughput vs. number of collocated access points
Dotted lines give the gross capacity.
Solid lines with boxes and diamonds gives effective net throughput.
The difference between gross and net throughput comes from overhead in frame headers, the requirement for transmission of acknowledgement frames, and losses due to collisions.

تصویر ۱۴-۲۴: مقایسه نسبت گذردهی با تعداد AP در FHSS و DSSS

بعلاوه در کنار هم گذاشتن شبکه ها، DSSS سرعت بالاتری را با AP کمتر نسبت به FHSS، ارائه می دهد.

۱۴-۶: لایه MAC

پس از بررسی لایه فیزیکی، اجازه بدهید به لایه بالاتر این استاندارد، لایه MAC، نگاهی بیاندازیم. به عنوان یک استاندارد شبکه بی سیم، MAC استاندارد ۸۰۲،۱۱، با MAC شبکه های سیمی، همانند اترنت، فرق دارد. نمونه ای از این تفاوت آنست که AP در ۸۰۲،۱۱ بعنوان یک پل بین شبکه سیمی و شبکه بی سیم، عمل می کند، که در شبکه های سیمی فرض نشده است. بعلاوه فریمهای ۸۰۲،۱۱، دارای ویژگیهای یکتایی می باشد که به ارسال و دریافت داده در شبکه بی سیم، کمک می کند.

هر فریم دارای کنترل توالی و فیلرهای سعی مجدد است که برای به حداقل رساندن تداخل بین فریمها، مورد استفاده قرار می گیرد. از آنجاکه RF همه جهته می باشد، صرفه نظر از AP بی که ایستگاه نهایی با آن در ارتباط است، فریم های ایستگاه توسط هر AP قرار گرفته در دامنه برد ایستگاه، دریافت می گردد. در این موارد فیلد توالی می تواند در مورد تصمیم گیری در مورد این موضوع بکار رود. عطف به فیلد کنترل توالی، می توانید فیلدهای نوع/زیر نوع و دوره نیز به منظور کمک به ارتباطات مطمئن با وجود گره های پنهان، داشته باشید. همچنین فیلدهای کنترل توالی با فیلدهای قطعه قطعه کردن نیز کار می کند، که اجازه می دهد هر فریم، در صورت بد بودن شرایط، بعداً به قطعات کوچکتری تقسیم بشود. همچنین فیلدهای DS و از DS نیز هستند که به برپاسازی و استفاده از کانال تنهای بی سیم Backbone، بکار می رود.

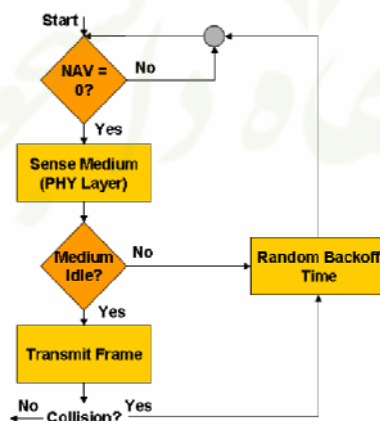
CSMA/CA!

۸۰۲،۱۱ از یک طرح MAC مشابه طرح CSMA/CD اترنت، بنام CSMA/CA، استفاده می کند. مهمترین تفاوت بین این دو در آنست که ۸۰۲،۱۱ بدنبال اجتناب از تصادم می باشد (CA) و درحالیکه در اترنت تشخیص خطا وجود دارد (CD). دلیل این امر آنست که شبکه بی سیم بصورت توزیع شده می باشد، و تلاش جهت تشخیص تصادم، غیر ممکن است، زیرا یک سیگنال ضعیف شده ورودی می تواند یک فریم و یا یک نویز باشد. CA در ۸۰۲،۱۱، جهت جلوگیری سراسری از تصادم، طراحی شده است. این طرح باعث کاهش شانس تصادم در طی دوره زمانی که احتمال بالایی برای تصادم وجود دارد، که زمان پس از پایان ارسال یک ایستگاه می باشد، می گردد. در این زمان، چندین ایستگاه منتظر دستیابی به رسانه انتقال می باشند و سعی در ارسال داده های خود می کنند. برای اجتناب از این تصادم، ۸۰۲،۱۱ از یک ترتیب بازبایی معکوس^۲ اتفاقی، استفاده می نماید.

بازه های زمانی مورد استفاده در این تکنیک، بترتیب اندازه شان از کوچک به بزرگ، به شرح زیر می باشند:

- SIFS^۳: جهت یک ACK، CTS، قطعات دیگر MPDU بجز قطعه اول و در پاسخ به نمونه برداری PCF، مورد استفاده قرار می گیرد.
- PIFS^۴: در زمان کار با PCF^۵، جهت کسب اولویت دسترسی به رسانه انتقال بکار می رود.
- DIFS^۶: در زمان کار با DCF^۷، جهت انتقال فریم های داده و مدیریت فریم ها، بکار می رود. در دست دهی دو و چهار طرفه، ایستگاه ها ابتدا باید به اندازه DIFS صبر کنند و سپس اقدام به چک کردن رسانه انتقال، جهت تعیین آزاد بودن یا نبودن آن بنمایند.

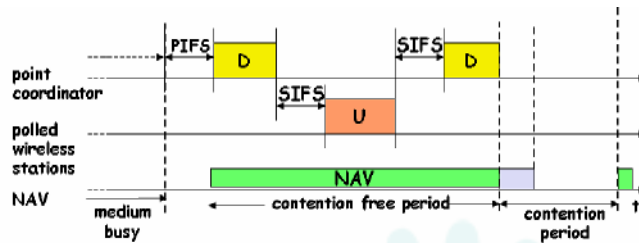
CSMA جهت جلوگیری از تصادم برروی رسانه انتقال، از تابع هماهنگی توزیع شده (DCF) و الگوریتم بازبایی معکوس اتفاقی، استفاده می نماید. DCF یک پروتکل مبتنی بر مجادله می باشد. NAV^۸ یک شمارنده است که با مقدار رزرو در فیلد دوره آخرین فریم دریافتی، مقداره می گردد. این زمان بیانگر مدت زمانیست که یک ایستگاه جهت انتقال داده های خود، نیازمند می باشد.



تصویر ۱۴-۲۵: فلوچارت عملکرد CA

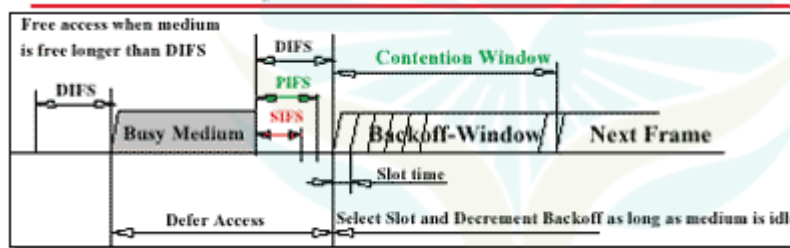
- 1 - Carrier Sense Multiple Access/ Collision Avoidance
- 2 - Back-off
- 3 - Short Interframe space
- 4 - PCF Interframe space
- 5 - Point Coordination Function
- 6 - DCF Interframe space
- 7 - Distributed Coordination Function
- 8 - Network Allocation Vector

CSMA/CA همچنین دارای یک تابع هماهنگی نقطه (PCF) اختیاری می باشد که جهت برپاسازی یک AP به عنوان یک نقطه هماهنگ ساز، بکار می رود. در این تابع، نقطه هماهنگ کننده، اولویتهایی را به هر متقاضی، در یک فریم ارسالی، می دهد. گزینه PCF بسیار قدرتمند است؛ زیرا می تواند جهت سرویسهای دارای محدودیت زمانی همچون صوت، صوت بر روی IP (VoIP) و ترافیکهای چند رسانه ای، بکار رود.



D: downstream poll, or data from point coordinator
U: data from polled wireless station

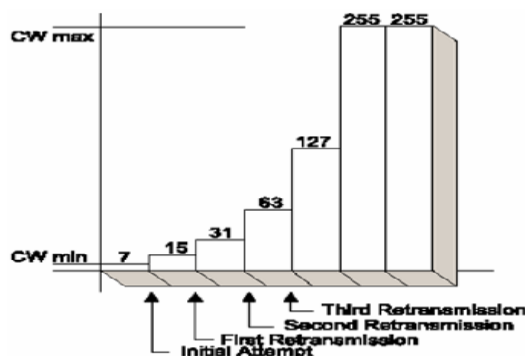
تصویر ۱۴-۲۶: عملکرد PCF



تصویر ۱۴-۲۷: نمودار زمانی عملکرد CA

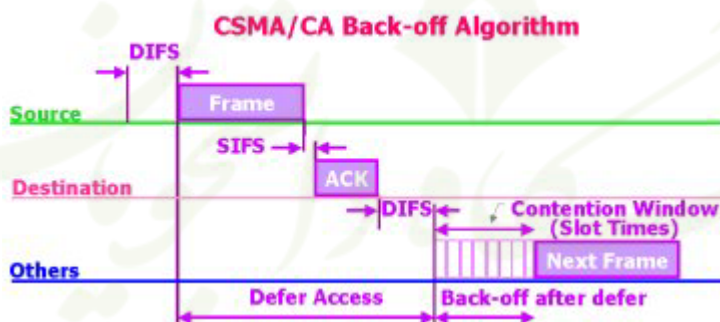
همانطور که در تصویر بالا مشاهده می شود، پس از دوره اشغال بودن رسانه انتقال، یک دوره فضای بین فریم (IFS¹)، که برای ۸۰۲،۱۱ μsec 50 است، قرار دارد. همه ابزارهای باید به اندازه دوره IFS صبر نمایند. پس از IFS، ابزارها یک زمان اتفاقی اضافی از بازه های 20 μsec ، که بوسیله یک الگوریتم بازیابی معکوس نمایی دودویی تعیین می گردد، نیز باید منتظر بمانند. این زمان بین دو مقدار حداقل زمان برای پنجره مجادله (CW_{min}) و حداکثر مقدار زمان پنجره مجادله (CW_{max}) می باشد. این دو مقدار، مقادیر از پیش تعیین شده ای هستند که تعیین صحیح آنها، تاثیر زیادی در ارسال بموقع بسته های داده، دارد. در 802.11e، جهت بهبود کیفیت سرویس برای کاربردهای زمان واقعی و صوتی و تصویری، از مقادیر کوچکتر CW_{min} ، برای این قبیل کاربردها، در برابر داده ها کاربردهای معمولی استفاده می شود. به این ترتیب شانس ارسال داده های با اولویت بالاتر و محدودیتهای زمانی سخت تر، بیشتر می گردد. پس از گذشته این زمان، رسانه انتقال آزاد بوده (هنوز هیچ ایستگاهی انتقال داده ندارد)، و ایستگاه می تواند سعی در انتقال داده بنماید. هر ایستگاه از مقادیر تصادفی (در واقع شبه تصادفی) خودش، به عنوان زمان انتظار استفاده می کند. این طرح شانس تصادم را کاهش می دهد. اگر یک تصادم مشخص شود، ابزارها به وضعیت بازه های زمانی انتظار، برمی گردند تا زمانیکه رسانه انتقال دوباره آزاد گردد.

¹ - Interframe spacing period



تصویر ۱۴-۲۸: مقادیر اتفاقی زمان انتظار اضافی

تفاوت دیگر در فریمهای تایید می باشد. با اینکه بسیاری از سیستمهای LAN، نیازمند برخی انواع فریمهای دریافتی تایید می باشند، طبیعت بی سیم ۸۰۲،۱۱، برخی نیازمندیهای یکتا را در این زمینه، تحمیل می دارد. همانند سایر LANها، ۸۰۲،۱۱ تمام تایید فریمهای خود را در پایان دریافت، انجام می دهد. اگرچه برخلاف اکثر LANها، ۸۰۲،۱۱ این کار را در لایه MAC خود مدیریت می کند و این درحالیست که سایر LANها این کار را در لایه های بالاتر انجام می دهد. دلیل این امر نیازمندیهای زمانی تحمیل شده در ۸۰۲،۱۱ می باشد. با زمان انتظار IFS به اندازه 50 μsec ، دریافت کننده باید یک تایید را در 10 μsec پس از تایید CRC برای فریم، ارسال کند. با انجام تمام این توابع در 10 μsec پس از دریافت فریم، دریافت کننده می تواند بلافاصله تایید را ارسال نماید؛ زیرا سایر ایستگاه ها هنوز در دوره IFS خود می باشند و رسانه انتقال خالی می باشد. هرچند، این زمانهای پاسخ، مانع از مدیریت تایید در یک لایه بالاتر می گردد؛ بنابراین لایه MAC تایید را انجام می دهد. این سرعت عمل در توپولوژی معین یک مسئله بحرانی است، که بعداً بیشتر در مورد آن بحث می گردد. در یک نمودار عمومی از تایید، رفتار تایید بصورت زیر می باشد:



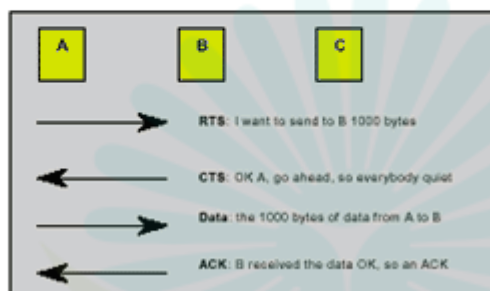
تصویر ۱۴-۲۹: نمودار کلی عملکرد تایید در ۸۰۲،۱۱

در ابتدای بخش MAC، به تفاوتی موجود در فیلدهای فریم ۸۰۲،۱۱، اشاره شد و اینکه چگونه از آنها در مسئله گره های پنهان استفاده می شود. همانطور که قبلاً در بخش گره های پنهان نیز دیدیم، ارسال داده همزمان گره های A و C می تواند باعث ایجاد تصادم گردد. راه حل، ترکیب فیلدهای به/از DS و استفاده از فریمهای ارسال آماده جهت ارسال در ۸۰۲،۱۱ می باشد. فیلدهای به/از DS، مسیر فریم ارسال شده را مشخص می کند، برخلاف اترنت که تنها آدرسهای MAC مبداء و مقصد بکار می رود. در سیستم CTS/RTS، C یک فریم RTS را به AP می فرستد، که به AP نشان می دهد که C آماده ارسال یک فریم می باشد. در این فریم یک مقدار زمانی وجود دارد که نشانگر زمانی است که C جهت ارسال فریم داده خود، به آن نیاز دارد. فیلدی که این داده را نگهداری می کند، فیلد طول می باشد.

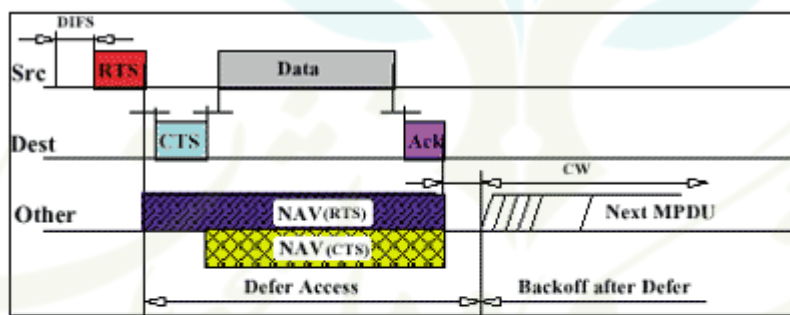
گره C می تواند پس از این به حالت انتظار برود. بلافاصله پس از خاتمه IFS و دوره بازیابی معکوس، AP یک فریم CTS برای C را Broadcast می کند که توسط همه ایستگاه های تحت پوشش AP دریافت می گردد. این فریم CTS همان مقدار زمانی موجود در فریم RTS را دارد. سایر ایستگاه های دریافت کننده این فریم، به اندازه مقدار زمان مشخص شده در فریم CTS، انتقالشان را متوقف می کند. زمانیکه C فریم CTS را دریافت می کند، شروع به انتقال داده می کند. اولین نمودار زیر این فرایند را به شیوه پایه، تشریح می کند و نمودار بعدی برخی جنبه های ساختار RTS/CTS، ترکیب شده با رفتار بازیابی معکوس CSMA/CA، را نشان می دهد.

A says to B: 'I'm going to send you data, and it will take 5 minutes'
 B says 'everybody quiet for 5 minutes!'
 C hears this also, so he will not transmit while A is transmitting. When A stops transmitting, C knows that the air is free.

The benefit for the wireless LAN user is that the RTS/CTS will make the system more robust (against lost messages) and increases the performance of the system



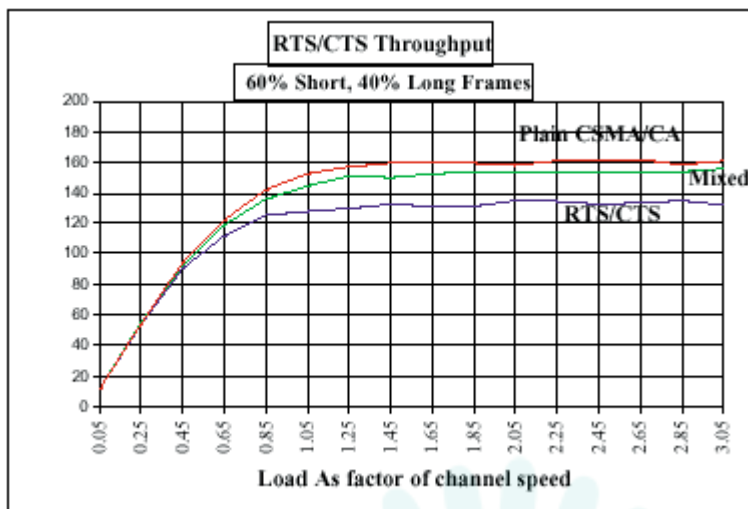
تصویر ۱۴-۳۰: انتقال داده CSMA/CA



- Duration field in RTS and CTS frames distribute **Medium Reservation** information which is stored in a **Net Allocation Vector (NAV)**.
- Defer on either NAV or "CCA" indicating **Medium Busy**.
- Use of RTS / CTS is optional but **must** be implemented.
- Use is controlled by a **RTS_Threshold** parameter per station.
 - To limit overhead for short frames.

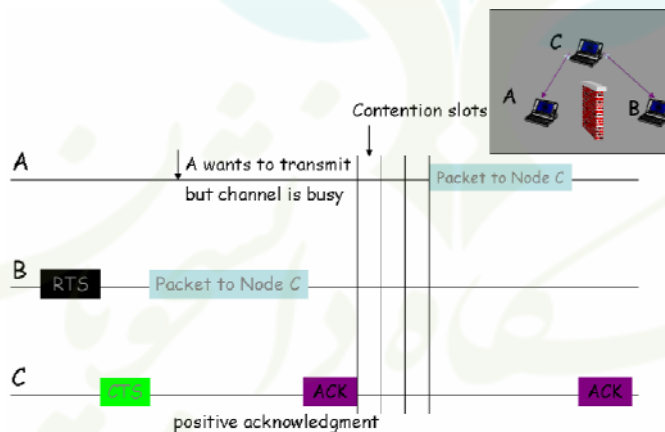
تصویر ۱۴-۳۱: جزئیات اریال داده با CTS/RTS و بازیابی معکوس CSMA/CA

یکی دیگر از مزایای RTS/CTS، جلوگیری از تراکم می باشد که این موضوع باعث تحمیل سربار کمی به ۸۰۲،۱۱ می گردد. در مثال زیر، حتی در یک محیط خالص RTS/CTS، گذردهی در مقایسه با محیطهای بدون RTS/CTS، تقریباً ۱۳٪ کاهش یافته است.



تصویر ۱۴-۳۲: مقایسه گذردهی ۸۰۲،۱۱ با/بدون RTS/CTS

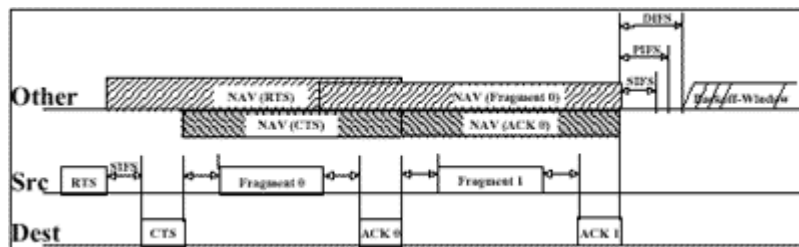
تاثیر محدود RTS/CTS بر گذردهی، در برابر توانایی کاهش تصادم آن، آن را به خصیصه ای بسیار جذاب برای محصولات ۸۰۲،۱۱، تبدیل نموده است. با وجود آنکه خصیصه RTS/CTS یک گزینه اختیاری در ۸۰۲،۱۱ می باشد، جهت کاهش هزینه می توان از آن صرفه نظر نمود. مثال: تصویر زیر نمونه یک محیط عملیاتی شبکه ۸۰۲،۱۱ است. در این تصویر A بدلیل مشغول بودن رسانه انتقال و کنترل آن توسط B، اجازه ارسال داده را ندارد. پس از پایان اتصال B به C، A می تواند جهت ارسال داده خود به C اقدام نماید.



تصویر ۱۴-۳۳: نمونه ای از محیط عملیاتی ۸۰۲،۱۱ و عملکرد RTS/CTS

سایر خواص MAC ۸۰۲،۱۱:

ویژگی دیگر MAC ۸۰۲،۱۱، قطعه قطعه کردن می باشد، که یک تکنیک برای شرایط ارسال ضعیف می باشد. برخلاف شبکه های بی سیم، شبکه های بی سیم ۸۰۲،۱۱، باید با مواردی همچون تداخلات اطراف آنتن و یا منابع میکروویو همانند واحدهای انتقال تلوزیون موبایل، مورد بحث قرار گیرد. برای غلبه بر تداخل، ۸۰۲،۱۱ اجازه می دهد تا یک فریم قطعه قطعه گردد.



تصویر ۱۴-۳۴: قطعه قطعه کردن فریم ۸۰۲،۱۱

بدلیل کوچک بودن قطعات، گره های پایانی و AP ها، می تواند بسیار سریعتر انتقال و دریافت را انجام دهند. علاوه، اندازه کوچکتر قطعات به معنی تاثیر کمتر خطاها جهت تغییر در قطعات و تاثیر کلی آن در گذردهی می باشد. همچنین باید توجه داشت که تا زمان ارسال همه قطعات و دریافت تایید، فریم ارسال نشده تلقی می گردد. بنابراین ارسال کننده قطعات بر رسانه انتقال برای آن بازه زمانی، کنترل خواهد داشت.

سرانجام در مواردی از تداخل همانند مایکروویوها، تداخل بصورت انفجاری می باشد، بنابراین طول کوتاه تر قطعات به معنی مدیریت بهتر این قبیل تداخلات می باشد. ۸۰۲،۱۱ نیازمند پشتیبانی قطعه قطعه کردن در مقصد می باشد، اما این موضوع در فرستنده اختیاری است. همچنین ۸۰۲،۱۱ اجازه قطعه قطعه کردن پویا را، متناسب با طبیعت تداخل رخ داده، می دهد. با اجازه دادن جهت امکان قطعه قطعه کردن تمام وقت، فروشنده می تواند دریافت کننده خود را، با حذف هزینه افزوده شده پشتیبانی قطعه قطعه کردن پیشرفته، ارزانتر بسازد. با وجود این قطعه قطعه کردن به معنی انتقال بیشتر، سربار بالاتر و کاهش گذردهی می باشد.

در یک شبکه ۸۰۲،۱۱، هر AP تعداد منظمی از Beacon ها را در هر 100 msec، به همه گره های موجود در دامنه خود، ارسال می نماید. در Beacon، داده هایی همچون TimeStamp کنونی، برای اهداف همزمان سازی، طرحی از ترافیک کنونی و نرخ داده پشتیبانی شده، قرار دارد. با دریافت این Beacon، هر گره انتهایی می تواند بصورت جداگانه تصمیم گیری کند و مشخص کند که آیا تلاشی برای اتصال به AP و یا AP های دیگر (در صورت وجود چند AP) انجام دهد یا خیر. یک گره انتهایی می تواند خود یک Beacon و یا درخواست پیام جستجو را به هر AP را در دامنه خود، ارسال کند که بوسیله یک پاسخ پیام جستجو و یا تقاضای Beacon، پاسخ داده می شود.

در حالت بالا و همچنین حالت سرگردانی، گره انتهایی، نه AP، کیفیت ارتباط (QC) سیگنال AP را تعیین می نماید و از سطح QC جهت تعیین AP مناسب اتصال، استفاده می نماید. اگر CQ سیگنال یک AP متصل شده، به زیر حد معینی نزول نمود، که بوسیله تعدادی از فاکتورها همانند طراحی، کاربرد، سرعت و غیره، تعیین می گردد، به دلایلی همچون تداخل، قطع برق و یا سرگردانی گره، گره فعال، به دنبال یک AP جدید می گردد. زمانی که AP جدید یافت شد، گره نهایی به وضعیت جدید، منتقل می شود و با AP جدید متحد می گردد. AP جدید با هر دو گره انتهایی و گره انتهایی AP قبلی، جهت برقراری مجدد محل گره پایانی در شبکه، ارتباط برقرار می کند. AP ها از یک پروتکل دورن AP، جهت اطلاع دادن به یکدیگر در مورد تحویل و تحولات و سرگردانی گره های نهایی، استفاده می نمایند.

این موضوع به ۸۰۲،۱۱ اجازه می دهد تا از آدرس MAC، برای تحویل و تحول اطلاعات از AP قدیمی به AP جدید، استفاده شود و بنابراین به شبکه اجازه می دهد تا جلوی سرگردانی های بدون مجوز، از طریق استفاده از جداول آدرس/کلمه عبور MAC و غیره، گرفته شود.

فریمهای MAC:

فریمهای MAC در ۸۰۲،۱۱ را می توان به سه دسته تقسیم نمود:

- فریمهای داده: بوسیله مسیر سرویس داده MAC، مدیریت می گردند و حاوی داده های کاربر می باشد.

Frame Control	Duration/ ID	Address 1	Address 2	Address 3	Sequence Control	Address 4	Frame Body	Frame Check Sequence
2	2	6	6	6	2	6	0 - 2312	4

MAC Header

تصویر ۱۴-۳۵: ساختار فریم داده ۸۰۲،۱۱

- فیلد کنترل فریم: حاوی اطلاعات کنترلی ارسال شده بین ایستگاه ها می باشد. این فیلد، خود دارای ساختار زیر می باشد:

Bit 0		Bit 15									
Protocol Version	Type	Subtype	To DS	From DS	More Frag.	Retry	Pwr. Mgmt	More Data	WEP	Order	
2	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1

تصویر ۱۴-۳۶: ساختار فیلد کنترل فریم

- نسخه پروتکل: در حال حاضر صفر است.
 - نوع: نوع فریم مدیریتی، کنترلی و یا داده را مشخص می کند.
 - زیر نوع: تابع فریم را نشان می دهد.
 - به DS: اگر یک باشد، ارسال به سیستم توزیع شده را نشان می دهد.
 - از DS: اگر یک باشد، برگشت به سیستم توزیع شده را نشان می دهد.
 - قطعه بیشتر: اگر یک باشد، نشان دهنده وجود تعدادی قطعه MSDU در ادامه فریم جاری، می باشد.
 - تلاش مجدد: اگر یک باشد، نشانگر فریم دوباره ارسال شده می باشد.
 - مدیریت توان: یک بودن آن نشانگر وضعیت خواب برای ایستگاه می باشد.
 - WEP: اگر یک باشد، نشان می دهد که بدنه فریم، کد شده است.
 - ترتیب: اگر یک باشد، نشان می دهد اجباری بودن دریافت مرتب فریمها می باشد.
- دوره/ID: حاوی اطلاعات زمانی مورد نیاز جهت ارسال فریمهای بعدی است.
 - آدرسهای ۱ تا ۴: آدرسهای خاص که متناسب با نوع فریم ارسالی از آنها استفاده می گردد.
 - کنترل توالی: حاوی ۴ بیت شماره قطعه و ۱۲ بیت، شماره توالی می باشد.
 - کنترل توالی فریم: حاوی نتیجه CRC جهت تشخیص خطا، می باشد.
- فریم های مدیریتی: بوسیله مسیر داده سرویس مدیریت MAC، مدیریت می شود. در مواردی همچون تایید اعتبار، درخواست و ... بکار می رود. این فریمها جهت برپاسازی و حفظ ارتباط بین ایستگاه ها و AP ها، بکار می روند.

MAC Header

Frame Control	Duration/ID	DA	SA	BSSID	Sequence Control	Not Used	Frame Body	Frame Check Sequence
2	2	6	6	6	2	6	0 - 2312	4

تصویر ۱۴-۳۷: ساختار فریم مدیریتی ۸۰۲.۱۱

انواع زیر نوع در این فریم ، بشرح زیر می باشد:

- وابستگی درخواست و پاسخ
- وابستگی مجدد درخواست و پاسخ
- بررسی درخواست و پاسخ
- Beacon
- ¹ ATIM
- فسخ همکاری
- تایید و عدم تایید

- فریمهای کنترلی: ACK, CTS, RTS, سرکشی در وضعیت ذخیره توان. این فریمها، جهت کمک به تحویل فریمها، بکار می رود.

MAC Header

Frame Control	Duration/ID	DA	SA	BSSID	Sequence Control	Not Used	Frame Body	Frame Check Sequence
2	2	6	6	6	2	6	0 - 2312	4

تصویر ۱۴-۳۸: ساختار فریم کنترلی ۸۰۲.۱۱

انواع زیر نوع در این فریم ، بشرح زیر می باشد:

- TRS
- CTS
- ACK
- ² PS Poll
- ³ CF End
- CF End + CF-ACK

¹ - Announcement Traffic Indication Message

² - Power-Save Poll

³ - Contention-Free End

بخش ۱: امنیت در شبکه

فصل ۱۵: امنیت در شبکه



فصل ۱۵:

امنیت در شبکه

یک شبکه در معرض چهار نوع حمله قرار می گیرد:

۱-وقفه : باعث توقف کار شبکه می شود .

۲-استراق سمع

۳-دستکاری داده

۴-حمله از نوع افزودن اطلاعات

دو نوع حمله داریم :

فعال : حمله ای که اختلال در کار شبکه ایجاد کند .

غیرفعال : حمله ای که اختلالی در کار شبکه ایجاد نمی کند و به تدریج داده ها را نابود می کند .

دیوار آتش^۱ :

دیواری است که برای امنیت در شبکه بکار می رود . که در سر راه ارتباط شبکه با دنیای خارج قرار دارد . مثلاً بسته ها را پردازش کرده و اجازه عبور یا عدم عبور را به بسته می دهد . می تواند ردیابی کند . یکسری قوانین یا rol دارد که به دیوار آتش اعمال می شود . دیوار آتش هم می تواند به صورت لایه لایه طراحی شود (مثل شبکه) .

اگر در لایه شبکه باشد ، بسته های IP را پردازش می کند (سرآیند IP)

اگر در لایه انتقال و حمل و نقل باشد سرآیندهای بسته را سرویس می دهد (امکان دادن Ftp و ... را می توان کنترل کرد)

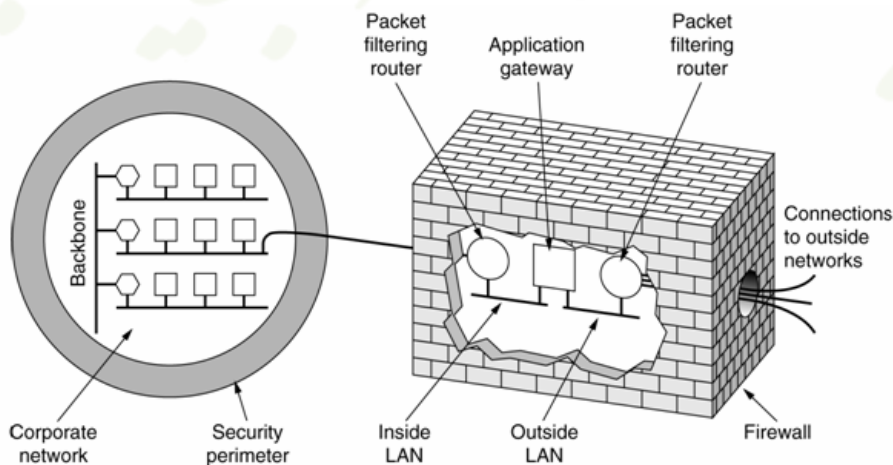
اگر در لایه کاربرد باشد باید به داده های داخل آن حساس باشد .

با استفاده از دیوار آتش می توانیم سرویسها را کنترل کنیم . اگر بخواهیم اجازه دسترسی به آدرسهای مختلف را ندهیم از دیوار آتش در لایه IP استفاده می کنیم . آدرس مبدأ و مقصد و ... را در IP بررسی می کند .

در لایه حمل و نقل جلوی بعضی از سرویسها را می گیریم مانند : FTP, Telnet و ...

در لایه کاربرد ، داده ها و محتوای آنها توسط دیوار آتش انجام می شود .

اعضای جانبی دیوار آتش :

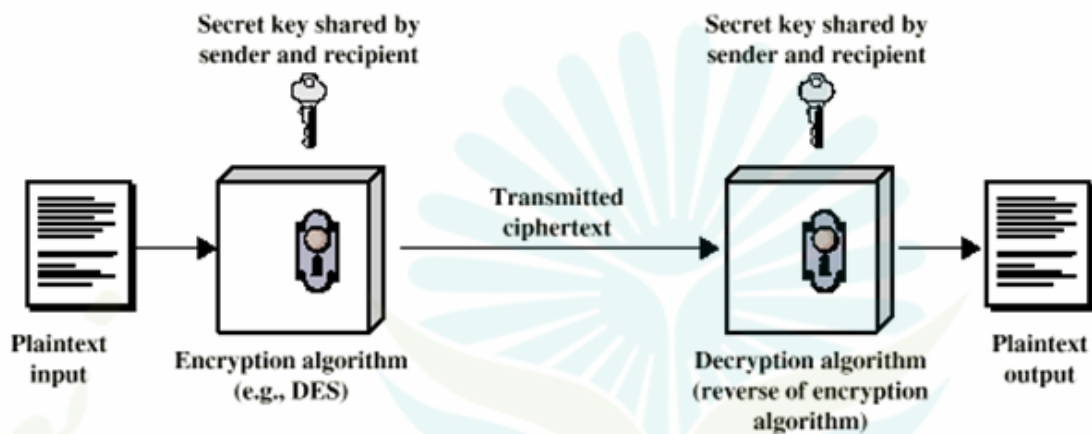


A firewall consisting of two packet filters and an application gateway

Fire Wall - 1

- ۱- سیستم رابط با کاربر : مدیر شبکه از طریق Interface مربوطه FireWall رولهای خاص را به شبکه اعمال می کند .
 - ۲- سیستم ثبت : در موقعی که یک حمله ای انجام می گیرد ردیابی می کند و آدرس حمله کننده را پیدا می کند .
 - ۳- سیستم هشدار دهنده داشته باشد : مسئول شبکه را از ارتباطات ، بسته ها و آدرسهای مشکوک حذر کند.
- با تمام این مسائل باز هم دیوار آتش نمی تواند به صورت صد در صد جلوی خرابکاری را بگیرد .

روشهای رمز نگاری :



- (۱) جانشینی : هر حرفی با حرفی دیگر جایگزین می شود . این روش می تواند یک جابجائی ساده باشد . اما امروزه هر جدولی برای رمزگذاری در نظر گرفته شود به راحتی با برنامه های کامپیوتری آشکار می شود . روش این کار چنین است که از آنترویی حروف لاتین استفاده می شود . مثلاً میدانیم که حرف **a** درصد بیشتری در کلمات را به خود اختصاص می دهد ، آنترویی دو حرفی هم داریم و ...
- (۲) جایگشتی^۱ : ترتیب قرار گرفتن حروف تغییر می کند مانند **this** که شود **itsh** .
مثال : کلمه رمز مقابل که شماره ها ترتیب حروف در الفبا هستند .

M	E	G	A	B	U	C	K
7	4	5	1	2	8	3	6
p	l	e	a	s	e	t	r
a	n	s	f	e	r	e	n
e	m	i	l	l	i	o	n
d	o	l	l	a	r	s	t
o	m	y	s	w	i	s	s
b	a	n	k	a	c	c	o
u	n	t	s	i	x	t	w
o	t	w	o	a	b	c	d

Plaintext

pleasetransferonemilliondollarsto
myswissbankaccountsixtwo

Ciphertext

AFLLSKSOSELAWAIATOSSCTCLNMOMANT
ESILYNTWRNNTSOWDPAEDOBUEIRICXB

A transposition cipher

چون اصل حروف و کلمات در متن کد شده وجود دارند، بالاخره امکان شکستن رمز وجود دارد و این نقطه ضعف این روش است و بعد پیغام به صورت زیر فرستاده می شود :

af mdtse , oot – llm

۳-Data Eneviption Standard :

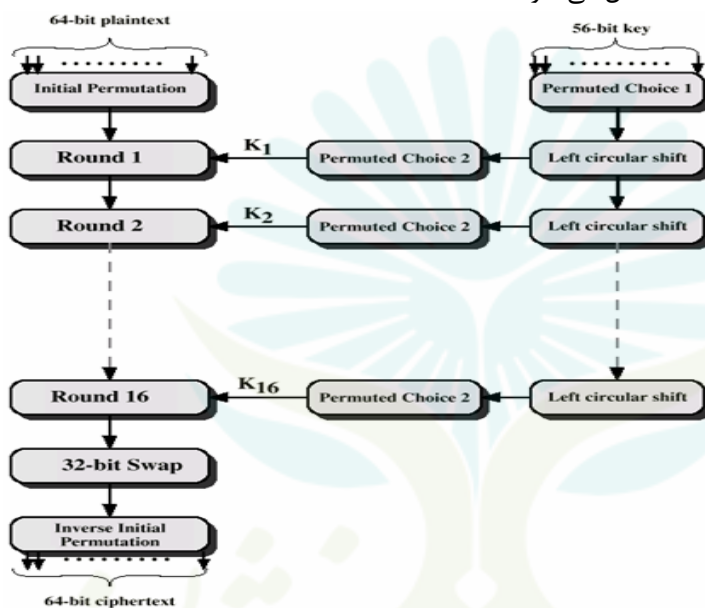
در ۱۶ مرحله عمل رمز نگاری انجام می شود یک کلید دارد که روی متن در هر مرحله اجرا می شود و در هر مرحله توابع خاصی روی آن انجام می شود. توسط IBM در اوایل دهه ۷۰ ایجاد شد. این رمز نگاری در دو حالت استفاده می شود:

۱- سیستمهای End - to -End (در لایه application)

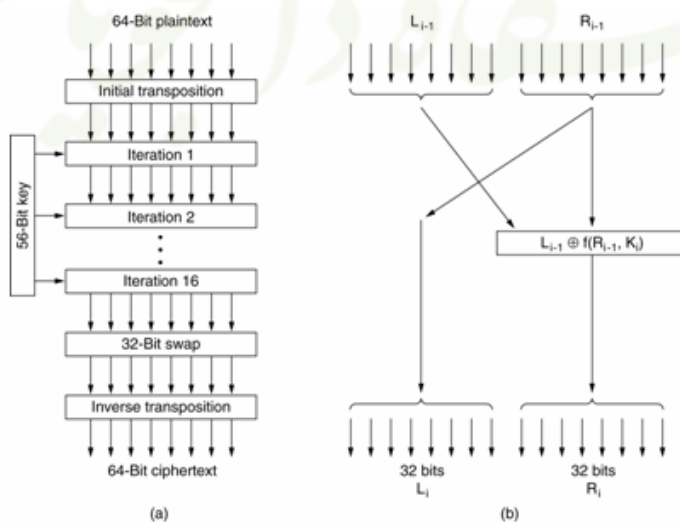
۲- روش پیوندی در نودها و مسیربایها عمل رمز نگاری و کشف آن انجام می شود.

الگوریتم DES^۱:

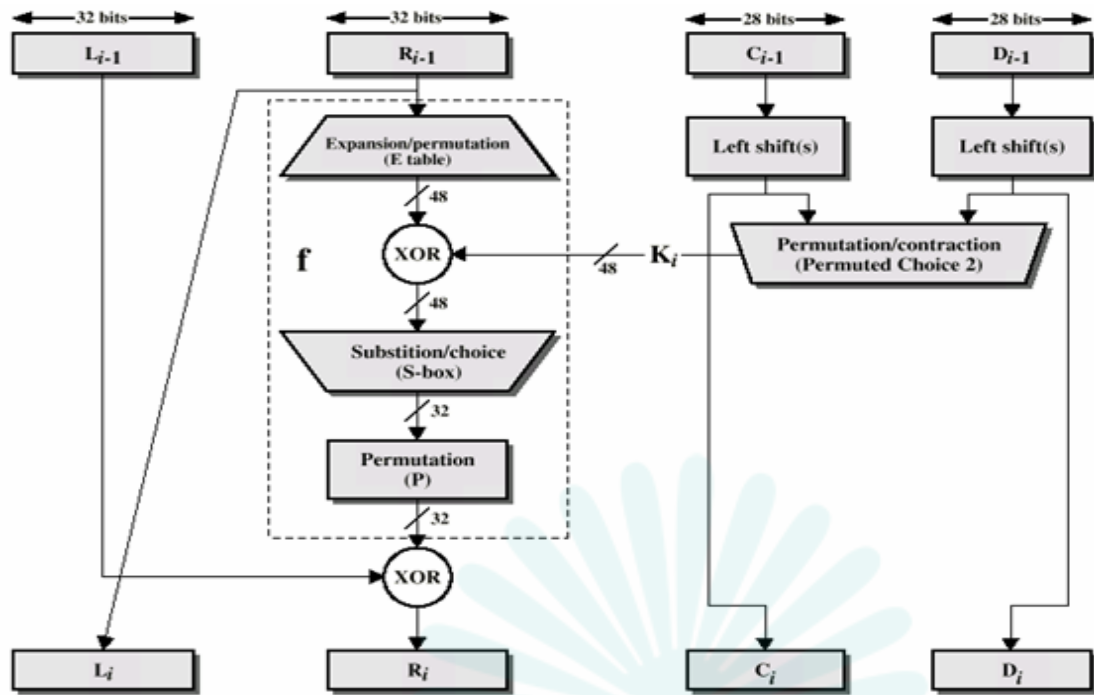
در اوایل دهه هفتاد توسط IBM توسعه یافت. اطلاعات بصورت بسته های ۶۴ بیتی در می آید و در ابتدا یک جایگشت روی داده ها اعمال می شود.



جزئیات تابع F : ابتدا رشته ۳۲ بیتی به یک دیتای ۴۸ بیتی تبدیل می شود. سپس عمل XOR با کلید ۴۸ بیتی انجام می شود و نتیجه باید به ۳۲ بیت تبدیل شود. یک کلید ۵۶ بیتی داریم که در تمام مراحل ۱۶ کلید ۴۸ بیتی از روی آن ساخته می شود. البته در ابتدا نیز خود داده با داده رمزنگاری قبلی XOR می شود.



The Data encryption standard. (a) General outline.
(b) Detail of one iteration. The circled + means exclusive OR.



در رمز گشائی از همان کلید استفاده می شود ولی کلیدها بصورت روبرو هستند. با یک کلید ۵۶ بیتی تمام کلیدهای ۴۸ بیتی ساخته می شود. برای رمزگشائی همان مراحل تکرار می شود و کلیدهای بالا مشخص می شود. اشکال این روش این است که کلید بین رمزنگاری و رمزگشائی مشترک است.

رمزنگاری کلید عمومی (RSA):

یک کلید برای رمزنگاری (عمومی) و یک کلید برای رمزگشائی (خصوصی). یعنی همه کلید رمزنگاری دارند ولی کلید رمز گشائی ندارند. البته کلید رمزگشائی از روی کلید رمزنگاری ساخته می شود و کار هر کسی نیست. در سال ۱۹۷۸ الگوریتم RAS بوجود آمد در ابتدا داده ها به عدد تبدیل می شوند.

Key Generation	
Select p, q	p and q both prime
Calculate $n = p \times q$	
Calculate $\phi(n) = (p - 1)(q - 1)$	
Select integer e	$\text{gcd}(\phi(n), e) = 1; 1 < e < \phi(n)$
Calculate d	$d = e^{-1} \text{ mod } \phi(n)$
Public key	$KU = \{e, n\}$
Private key	$KR = \{d, n\}$

Encryption	
Plaintext:	$M < n$
Ciphertext:	$C = M^e \pmod{n}$

Decryption	
Ciphertext:	C
Plaintext:	$M = C^d \pmod{n}$

ID ES OF
MA RC HX
0803 0418
0779 1983

یک داده به صورت مقابل داریم

ابتدا داده ها را به قسمت های دو کاراکتری تقسیم می کنیم

0 طبق قرارداد هر کاراکتر را به عدد تبدیل می کنیم مثلاً:

A:01

B:01

C:02

در مرحله بعد یک هفت عدد انتخاب می شود : کلید عمومی (e,n)

کلید خصوصی (d,n)

رمزنگاری $c_i = p_i \pmod{n}$

رمز گشائی $p_i = c_i \pmod{n}$

باید عددی مثل d پیدا کرد تا بتوان رمز گشائی را با آن انجام داد . در روش RSA انتخاب کلید عمومی و

خصوصی به صورت زیر است :

الف : دو عدد اول q, p انتخاب می شوند (تا جایی که می توانند باید بزرگ باشند (دویست رقمی))

ب : عدد n, z به صورت زیر محاسبه می شوند :

$$n = p * q$$

$$z = (p-1)(q-1)$$

ج: عدد d را به گونه ای انتخاب کنید که نسبت به z اول باشد .

د : بر اساس d عدد e به گونه ای انتخاب می شود که رابطه زیر برقرار باشد :

$$exd \pmod{z} = 1$$

مثال : فرض کنید که *suzanne* را بخواهیم رمز کنیم :

q, p را انتخاب می کنیم : $p = 3 , q = 11$

$n = 33 , z = 20$: یک عدد اول که نسبت به z اول است انتخاب می شود: $d = 7$

و e را بدست می آوریم به گونه ای که $7 * e \pmod{20} = 1$ یا $e = 3$ یا $e = 23$

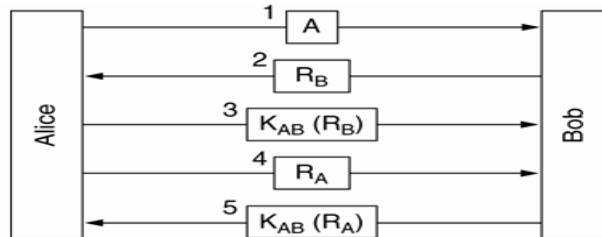
Plaintext (P)		Ciphertext (C)			After decryption	
Symbolic	Numeric	P^3	$P^3 \pmod{33}$	C^7	$C^7 \pmod{33}$	Symbolic
S	19	6859	28	13492928512	19	S
U	21	9261	21	1801088541	21	U
Z	26	17576	20	1280000000	26	Z
A	01	1	1	1	01	A
N	14	2744	5	78125	14	N
N	14	2744	5	78125	14	N
E	05	125	26	8031810176	05	E

Sender's computation

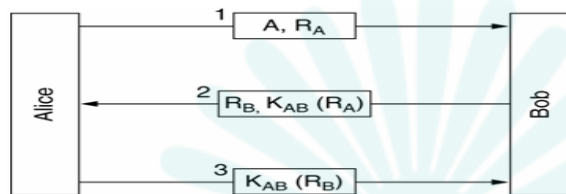
Receiver's computation

احراز هویت :

شکل روبرو مربوط به احراز هویت با استفاده از کلید مشترک می باشد .



عیب روش فوق این است که افشای کلید می تواند باعث بوجود آمدن مشکلات شود به همین دلیل از روش احراز هویت با کلید عمومی و روش RSA استفاده می شود (در این روش کلید عمومی و کلید خصوصی وجود دارد) .



امضا های دیجیتالی :



اگر زمانی A منکر شود که پیام P را فرستاده است (و امضاء کرده است) ، B می تواند متن رمز شده را همراه متن اصلی پیام (متن P) و R_A به دادگاه ارائه کند . کلید K_BB در اختیار مرکز گواهی امضاء است که مورد اعتماد دادگاه می باشد . مرکز گواهی امضاء متن K_BB(A,T,P) را رمز گشائی کرده و با اصل پیام مورد دعوا مطابقت می دهد و اگر تطابق داشته باشد مسأله حل می شود .

گواهی دیجیتالی :

یک فایل الکترونیکی است که بصورت یکتا هر مرور بر وب سرور را مشخص می کند . این گواهی امکان ارتباط امن را فراهم می کند . دارای کلید عمومی که برای امضاء استفاده شده است می باشد . (امضاء کننده گواهی دیجیتالی نفر سوم است (CA¹) که تمام شرکت کنندگان برای نگهداری و مدیریت کلیدها با CA توافق کرده اند . CA عهده دار انتشار ، ایجاد و امضاء گواهی ها و توزیع آنها می باشد . فیلدهای گواهی دیجیتالی به صورت زیر است :

- Version
- Serial number
- Signatation algorithm IP
- Issue name
- Vadidity period
- Public key information
- Signature for the above field .

ابتدا فرستنده پیغام را بوسیله الگوریتم Hash تبدیل به یک Message digest می کند و از این پیغام ، پیغام ED را تولید می کند و برای گیرنده می فرستد . (گیرنده گواهی پیغام امضاء شده را چک می کند) .

فرستنده : Message digest = Hash + پیغام

¹ - Certificate Authority

Message digest + senderprivate key = Encrypted digest (ED)

گیرنده گواهی پیام امضاء شده را چک می کند .

گیرنده: ED + Senderprivatekey = Recoder of message digest (I)

پیغام اولیه + Hash = Message digest (II)

گیرنده Message Digest را از دو راه (I) و (II) بدست می آورد که این دو باید باهم برابر باشند .



منابع:

- 1) William Stalling, 'Data and Computer Communication', 2002
- 2) Tanenbaum, 'Computer Network', 2000
- 3) 'Multimedia Communication and Data Communication'
- 4) Foruzan, 'TCP/IP-FORUZAN', 2003
- 5) Adolfo Rodriguez, John Gatrell, John Karas, Roland Peschke, 'TCP/IP Tutorial and Technical Overview', 2001, IBM Red Book

