

Informatyka 2 (ES1E3017)

Politechnika Białostocka - Wydział Elektryczny
Elektrotechnika, semestr III, studia stacjonarne I stopnia
Rok akademicki 2020/2021

Wykład nr 7 (17.11.2020)

dr inż. Jarosław Forenc

Plan wykładu nr 7

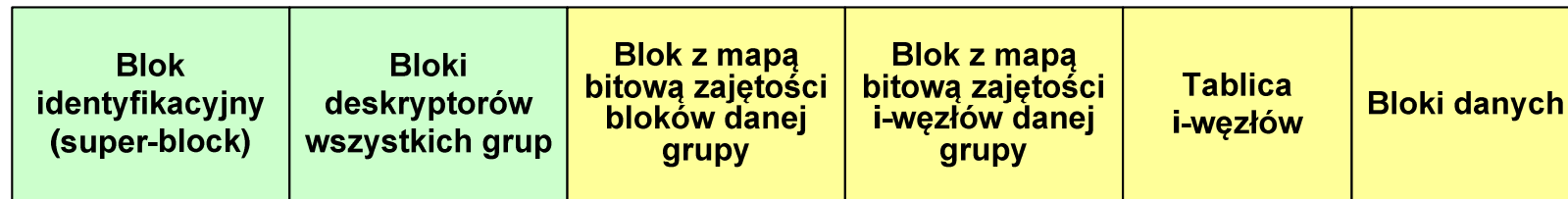
- Zarządzanie dyskowymi operacjami we-wy
 - systemy plików: ext2
- Zarządzanie pamięcią operacyjną
 - partycjonowanie statyczne i dynamiczne
 - proste stronicowanie, prosta segmentacja
 - pamięć wirtualna, stronicowanie i segmentacja pamięci wirtualnej
- Definicja i podział sieci komputerowych
- Topologie sieci komputerowych, media transmisyjne
- Model referencyjny ISO/OSI i model protokołu TCP/IP
 - warstwa dostępu do sieci, warstwa Internetu
 - warstwa transportowa, warstwa aplikacji

ext2

- pierwszy system plików w Linuxie: **Minix** (14-znakowe nazwy plików i maksymalny rozmiar wynoszący 64 MB)
- system Minix zastąpiono nowym systemem nazwanym rozszerzonym systemem plików - **ext** (ang. **extended file system**), a ten, w styczniu 1993 r., systemem **ext2** (ang. **second extended file system**)
- w systemie ext2 podstawowym elementem podziału dysku jest **blok**
- wielkość bloku jest stała w ramach całego systemu plików, określana na etapie jego tworzenia i może wynosić 1024, 2048 lub 4096 bajtów
- w celu zwiększenia bezpieczeństwa i optymalizacji zapisu na dysku posługujemy się nie pojedynczymi blokami, a **grupami bloków**

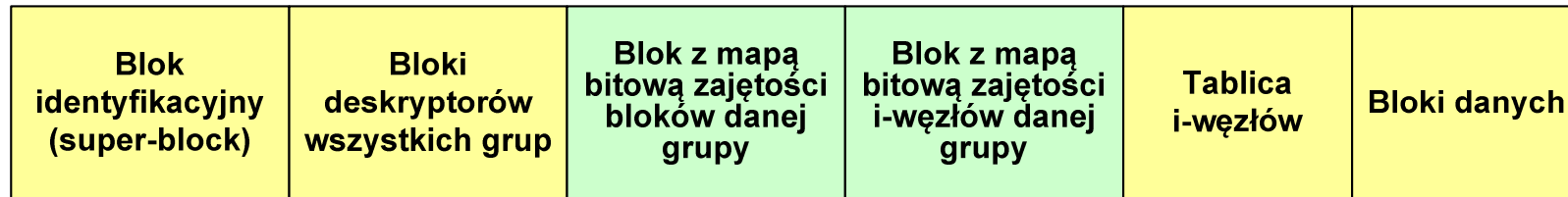


ext2



- w każdej grupie bloków znajduje się kopia tego samego bloku identyfikacyjnego oraz kopia bloków z deskryptorami wszystkich grup
- **blok identyfikacyjny** zawiera informacje na temat systemu plików (rodzaj systemu plików, rozmiar bloku, czas dokonanej ostatnio zmiany, ...)
- w **deskryptorach grupy** znajdują się informacje na temat grupy bloków (numer bloku z bitmapą zajętości bloków grupy, numer bloku z bitmapą zajętości i-węzłów, numer pierwszego bloku z tablicą i-węzłów, liczba wolnych bloków, liczba katalogów w grupie)

ext2



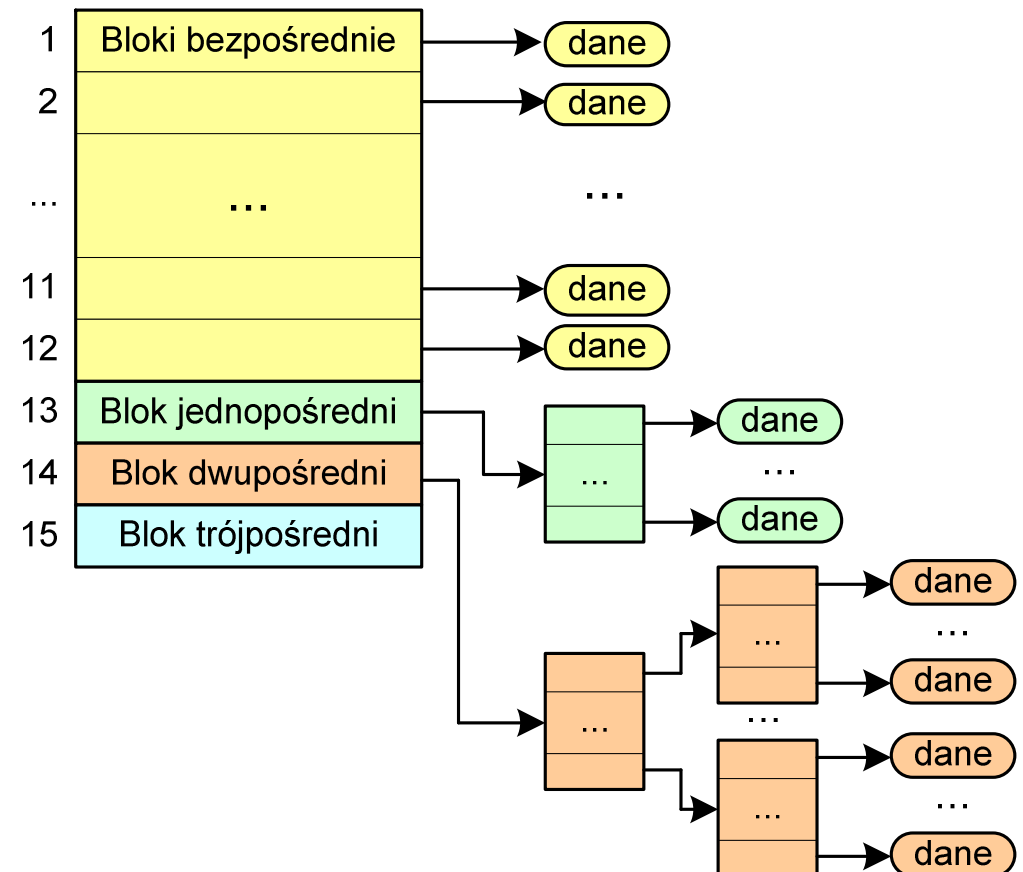
- **blok z mapą bitową zajętości bloków danej grupy** jest tablicą bitów o rozmiarze jednego bloku
 - jeśli blok ma rozmiar 1 kB to pojedynczą mapą można opisać fizyczna grupę 8096 bloków czyli 8 MB danych
 - jeśli natomiast blok ma rozmiar 4 kB, to fizyczna grupa bloków zajmuje 128 MB danych
- przed tablicą i-węzłów znajduje się **blok z mapą bitową zajętości i-węzłów danej grupy** - jest to tablica bitów, z których każdy zawiera informację czy dany i-węzeł jest wolny czy zajęty

ext2 - i-węzeł

- pliki na dysku reprezentowane są przez **i-węzły** (ang. **i-node**)
- każdemu plikowi odpowiada dokładnie jeden i-węzeł, który jest strukturą zawierającą m.in. następujące pola:
 - numer i-węzła w dyskowej tablicy i-węzłów
 - typ pliku: zwykły, katalog, łącze nazwane, specjalny, znakowy
 - prawa dostępu do pliku: dla wszystkich, grupy, użytkownika
 - liczba dowiązań do pliku
 - identyfikator właściciela pliku
 - identyfikator grupy właściciela pliku
 - rozmiar pliku w bajtach (max. 4 GB)
 - czas utworzenia pliku
 - czas ostatniego dostępu do pliku
 - czas ostatniej modyfikacji pliku
 - liczba bloków dyskowych zajmowanych przez plik

ext2 - i-węzeł

- położenie pliku na dysku określają w i-węźle pola:
 - 12 adresów bloków zawierających dane (w systemie Unix jest ich 10)
 - **bloki bezpośrednie**
 - 1 adres bloku zawierającego adresy bloków zawierających dane - **blok jednopięśredni** (ang. single indirect block)
 - 1 adres bloku zawierającego adresy bloków jednopięśrednich - **blok dwupięśredni** (ang. double indirect block)
 - 1 adres bloku zawierającego adresy bloków dwupięśrednich - **blok trójpięśredni** (ang. triple indirect block)



ext2

- **nazwy plików** przechowywane są w **katalogach**, które w systemie Linux są plikami, ale o specjalnej strukturze
- katalogi składają się z ciągu tzw. **pozycji katalogowych** o nieustalonej z góry długości
- każda pozycja opisuje dowiązanie do jednego pliku i zawiera:
 - numer i-węzła (4 bajty)
 - rozmiar pozycji katalogowej (2 bajty)
 - długość nazwy (2 bajty)
 - nazwa (od 1 do 255 znaków)

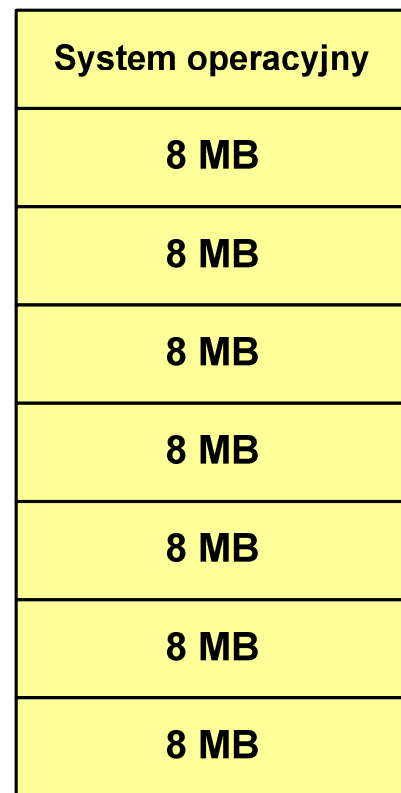
```
struct ext2_dir_entry
{
    _u32  inode           /* numer i-wezla           */
    _u16  rec_len        /* dlugosc pozycji katalogowej */
    _u16  name_len       /* dlugosc nazwy           */
    char  name[EXT2_NAME_LEN] /* nazwa                   */
}
```


Zarządzanie pamięcią

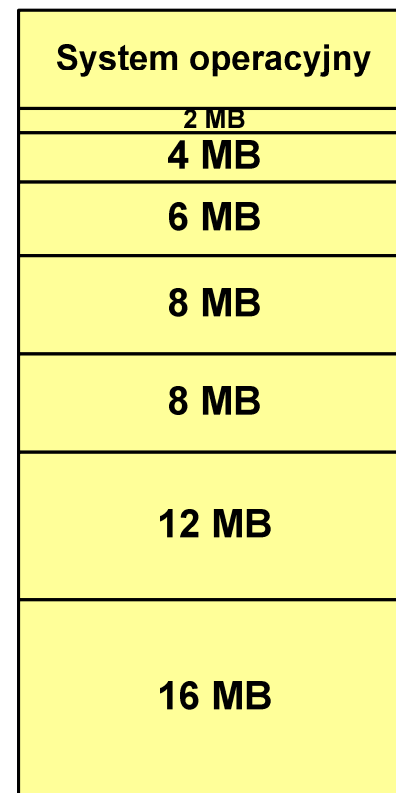
- zarządzanie pamięcią polega na wydajnym przenoszeniu programów i danych do i z pamięci operacyjnej
- w nowoczesnych wieloprogramowych systemach operacyjnych zarządzanie pamięcią opiera się na **pamięci wirtualnej**
- pamięć wirtualna bazuje na wykorzystaniu **segmentacji** i **stronicowania**
- z historycznego punktu widzenia w systemach komputerowych stosowane były/są następujące metody zarządzania pamięcią:
 - partycjonowanie statyczne, partycjonowanie dynamiczne
 - proste stronicowanie, prosta segmentacja
 - stronicowanie pamięci wirtualnej, segmentacja pamięci wirtualnej
 - **stronicowanie i segmentacja pamięci wirtualnej**

Partycjonowanie statyczne

- podział pamięci operacyjnej na obszary o takim samym lub różnym rozmiarze, ustalonym podczas generowania systemu



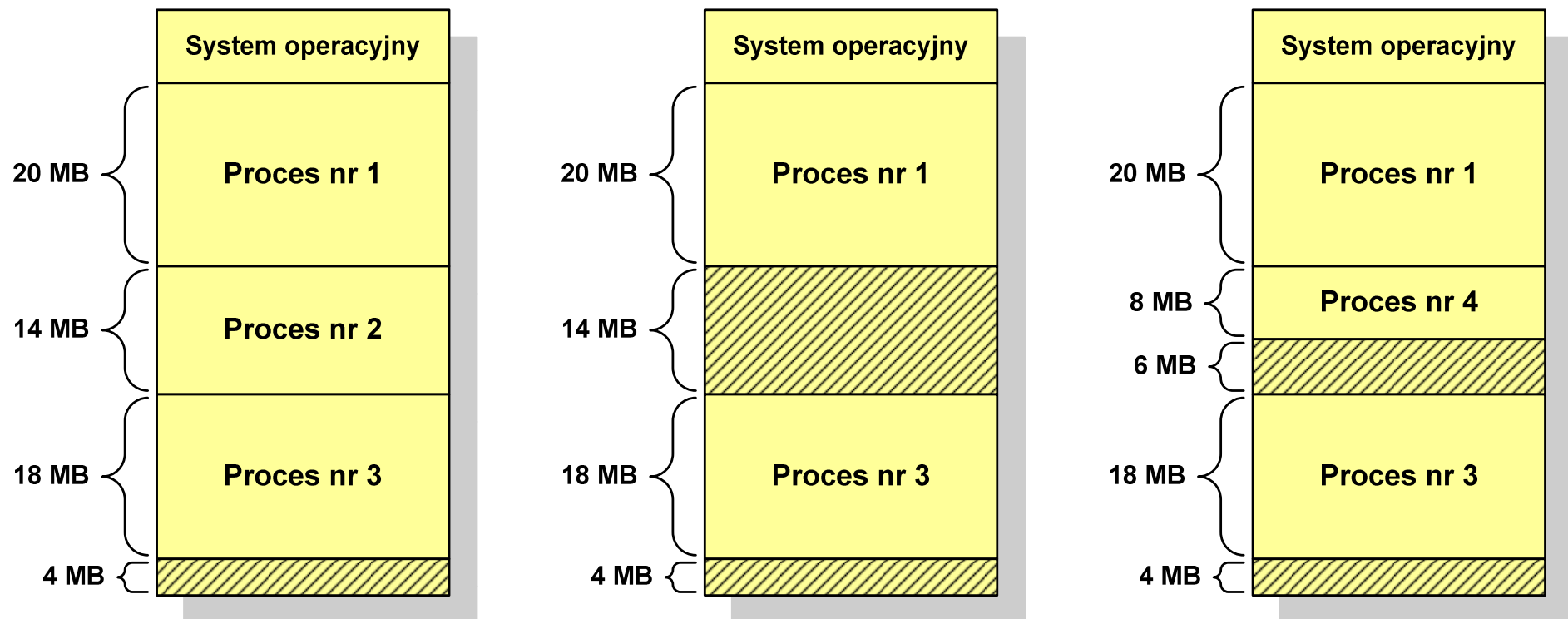
Partycje o tych samych rozmiarach



Partycje o różnych rozmiarach

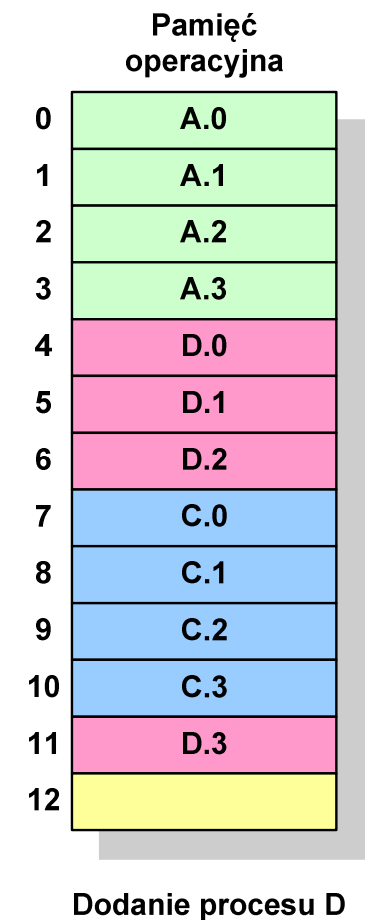
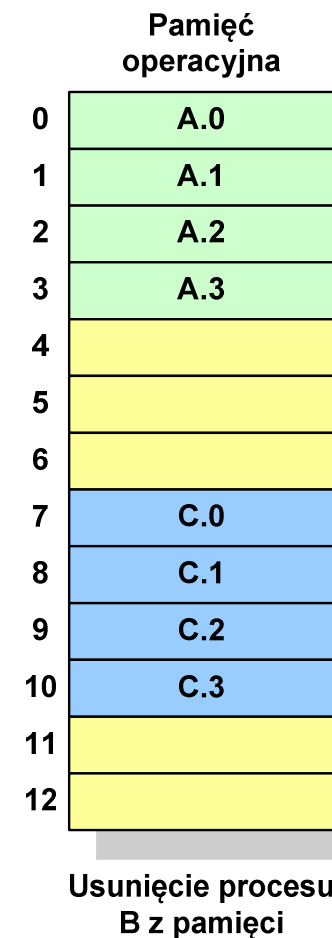
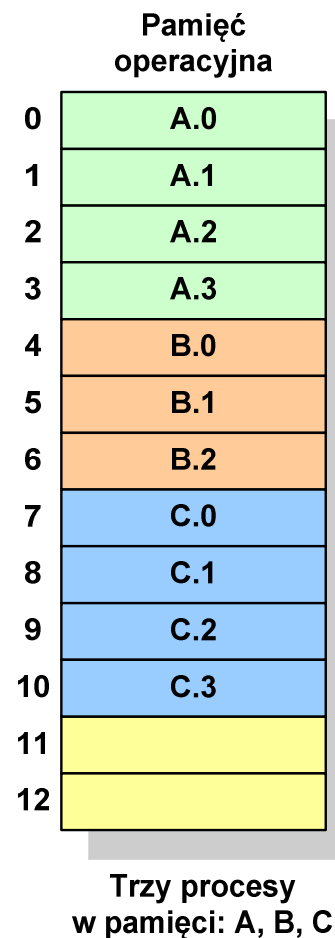
Partycjonowanie dynamiczne

- partycje są tworzone dynamicznie w ten sposób, że każdy proces jest ładowany do partycji o rozmiarze równym rozmiarowi procesu
- partycje mają różną długość, może zmieniać się także ich liczba
- przykład - w systemie działa 5 procesów: 20 MB, 14 MB, 18 MB, 8 MB, 8 MB



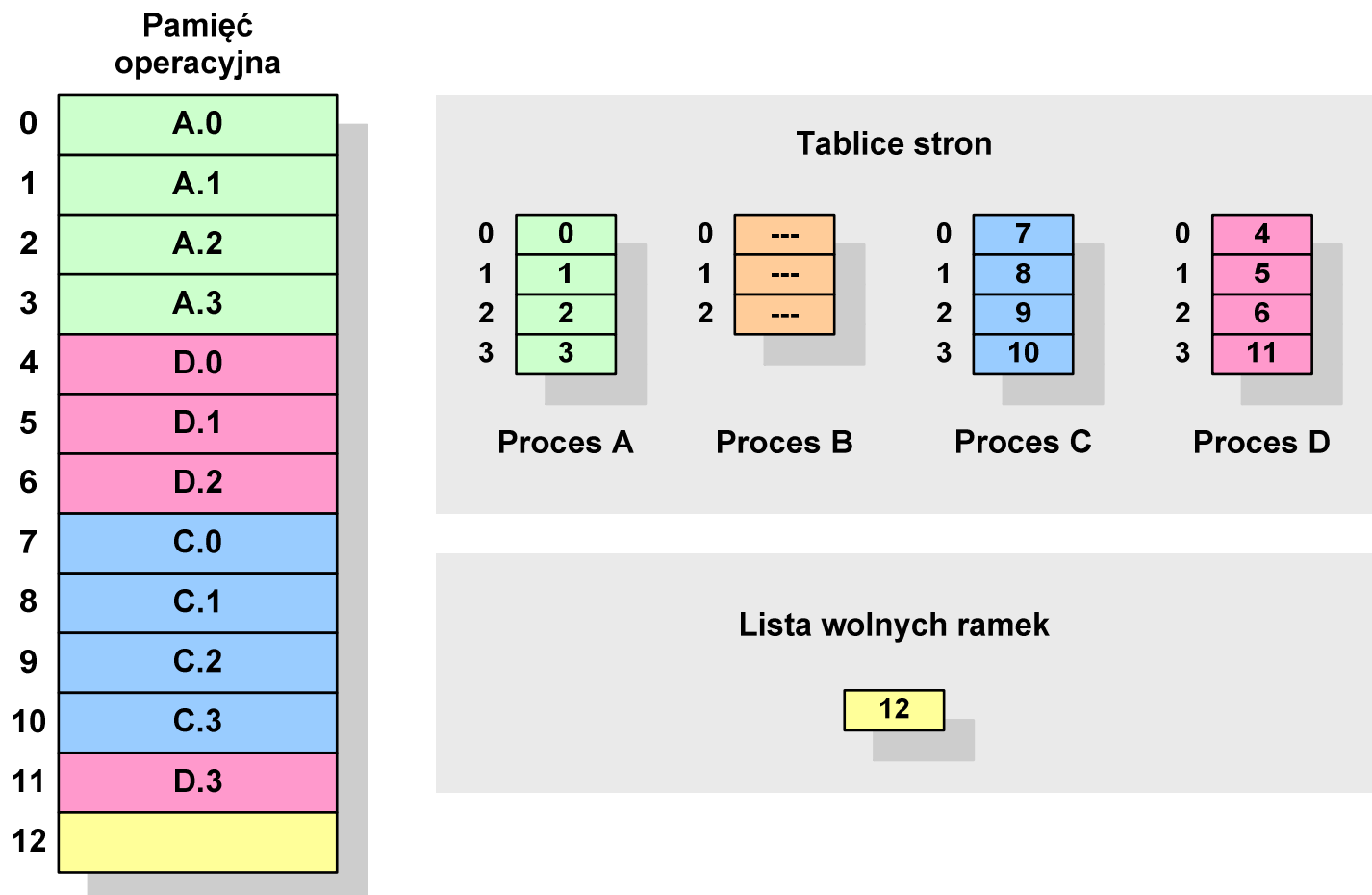
Proste stronicowanie

- ❑ pamięć operacyjna podzielona jest na jednakowe bloki o stałym niewielkim rozmiarze nazywane **ramkami** lub **ramkami stron** (page frames)
- ❑ do tych ramek wstawiane są fragmenty procesu zwane **stronami** (pages)
- ❑ aby proces mógł zostać uruchomiony wszystkie jego strony muszą znajdować się w pamięci operacyjnej



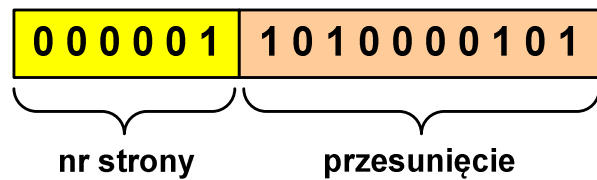
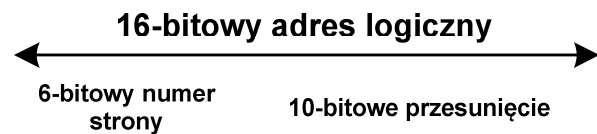
Proste stronicowanie

- dla każdego procesu przechowywana jest **tablica strony** (page table) zawierająca lokalizację ramki dla każdej strony procesu



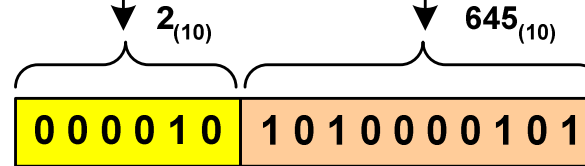
Proste stronicowanie

Przykład:

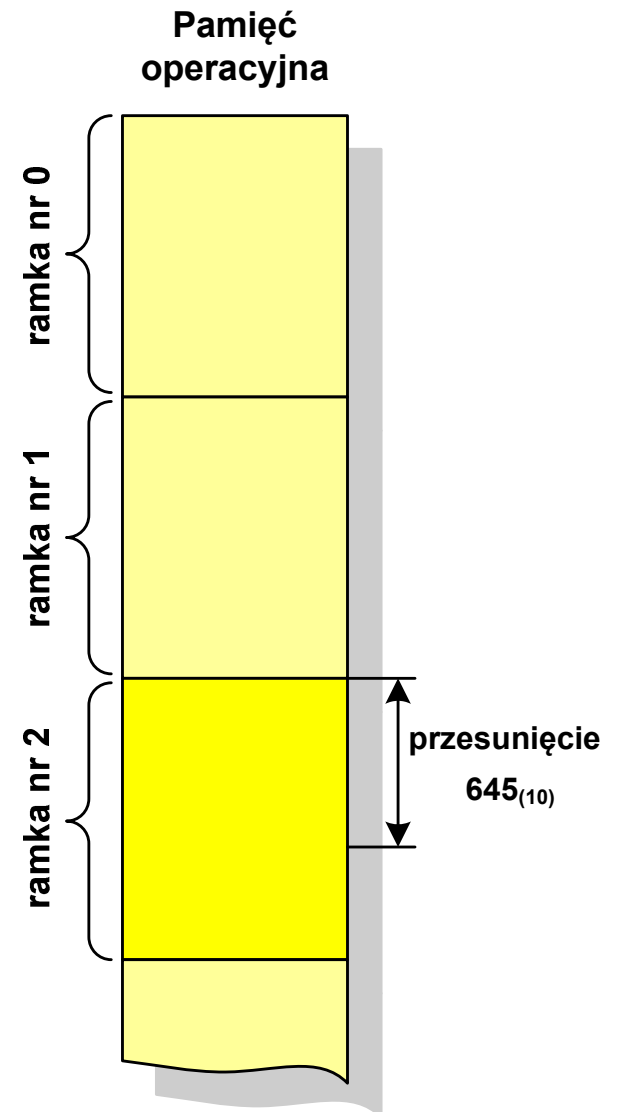


0	010111
1	000010
2	110011

tablica stron procesu



16-bitowy adres fizyczny

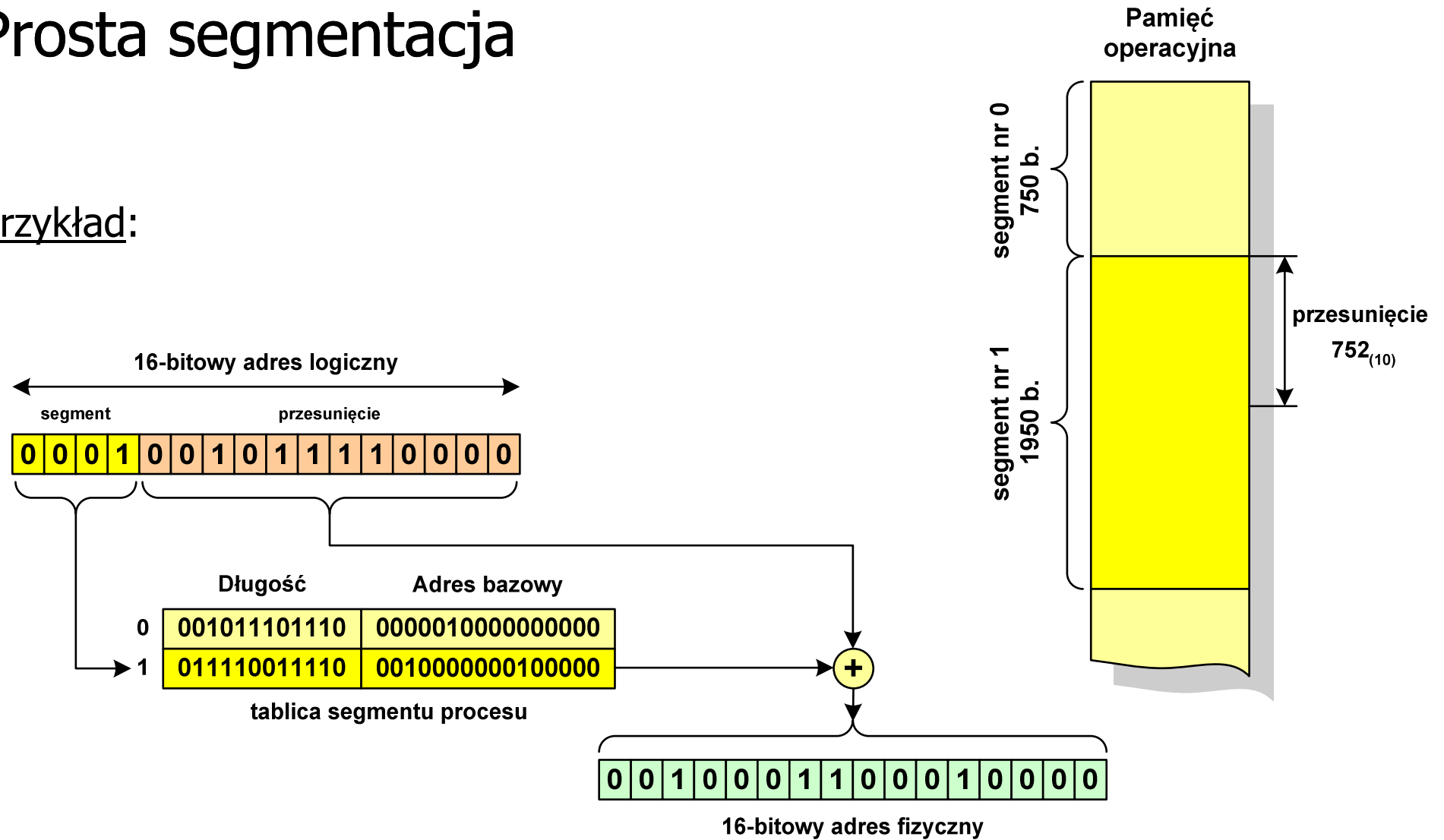


Prosta segmentacja

- polega na podzieleniu programu i skojarzonych z nim danych na odpowiednią liczbę **segmentów** o **różnej długości**
- ładowanie procesu do pamięci polega na wczytaniu wszystkich jego segmentów do partycji dynamicznych (nie muszą być ciągłe)
- segmentacja jest widoczna dla programisty i ma na celu wygodniejszą organizację programów i danych
- **adres logiczny** wykorzystujący segmentację składa się z dwóch części:
 - numeru segmentu
 - przesunięcia
- dla każdego procesu określana jest **tablica segmentu procesu** zawierająca:
 - długość danego segmentu
 - adres początkowy danego segmentu w pamięci operacyjnej

Prosta segmentacja

Przykład:



Pamięć wirtualna

- **pamięć wirtualna** umożliwia przechowywanie stron/segmentów wykonywanego procesu w pamięci dodatkowej (na dysku twardym)

Co się dzieje, gdy procesor chce odczytać stronę z pamięci dodatkowej?

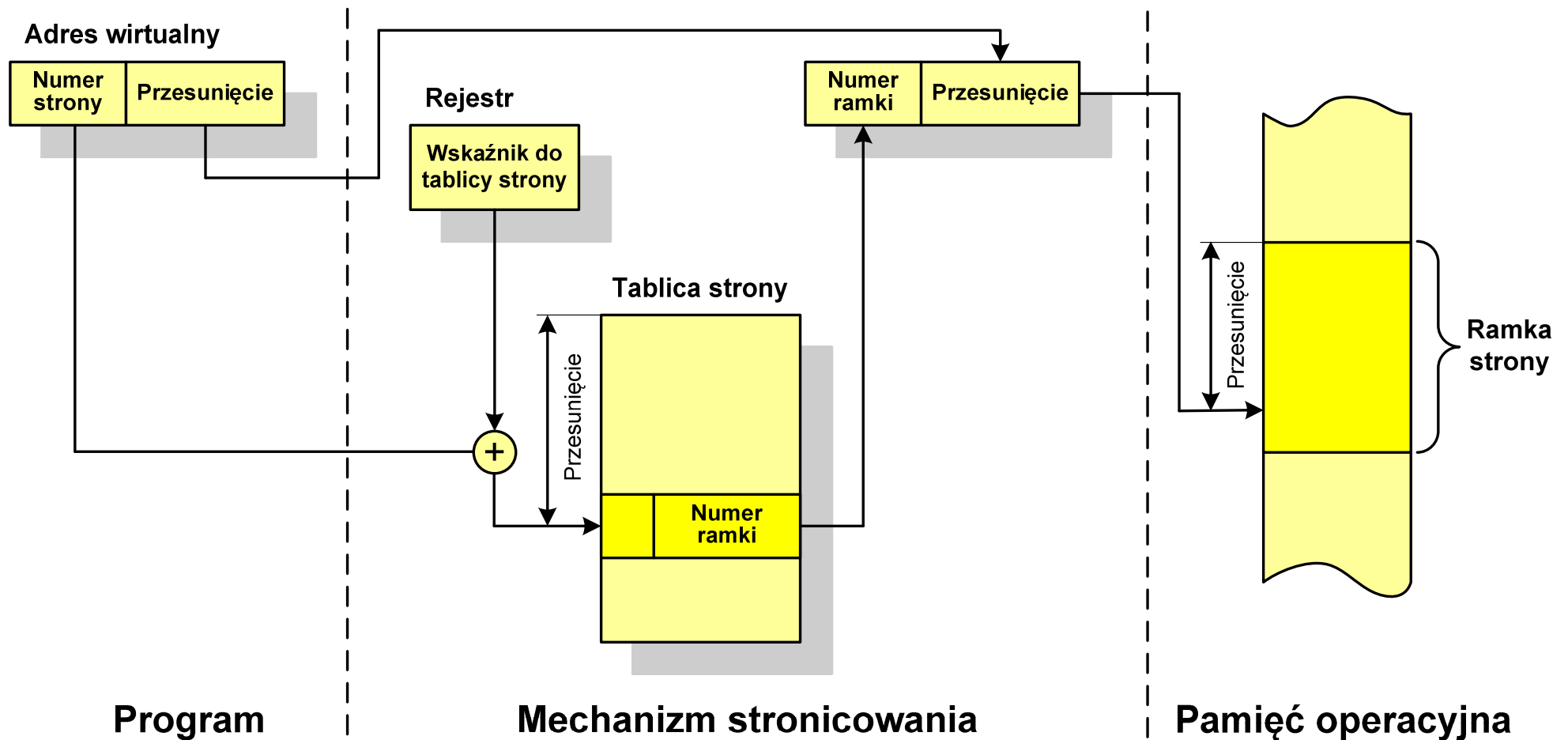
- generowanie przerwania sygnalizującego błąd w dostępie do pamięci
- zmiana stan procesu na zablokowany
- wstawienie do pamięci operacyjnej fragment procesu zawierający adres logiczny, który był przyczyną błędu
- zmiana stanu procesu na uruchomiony

Dzięki zastosowaniu pamięci wirtualnej:

- w pamięci operacyjnej może być przechowywanych więcej procesów
- proces może być większy od całej pamięci operacyjnej

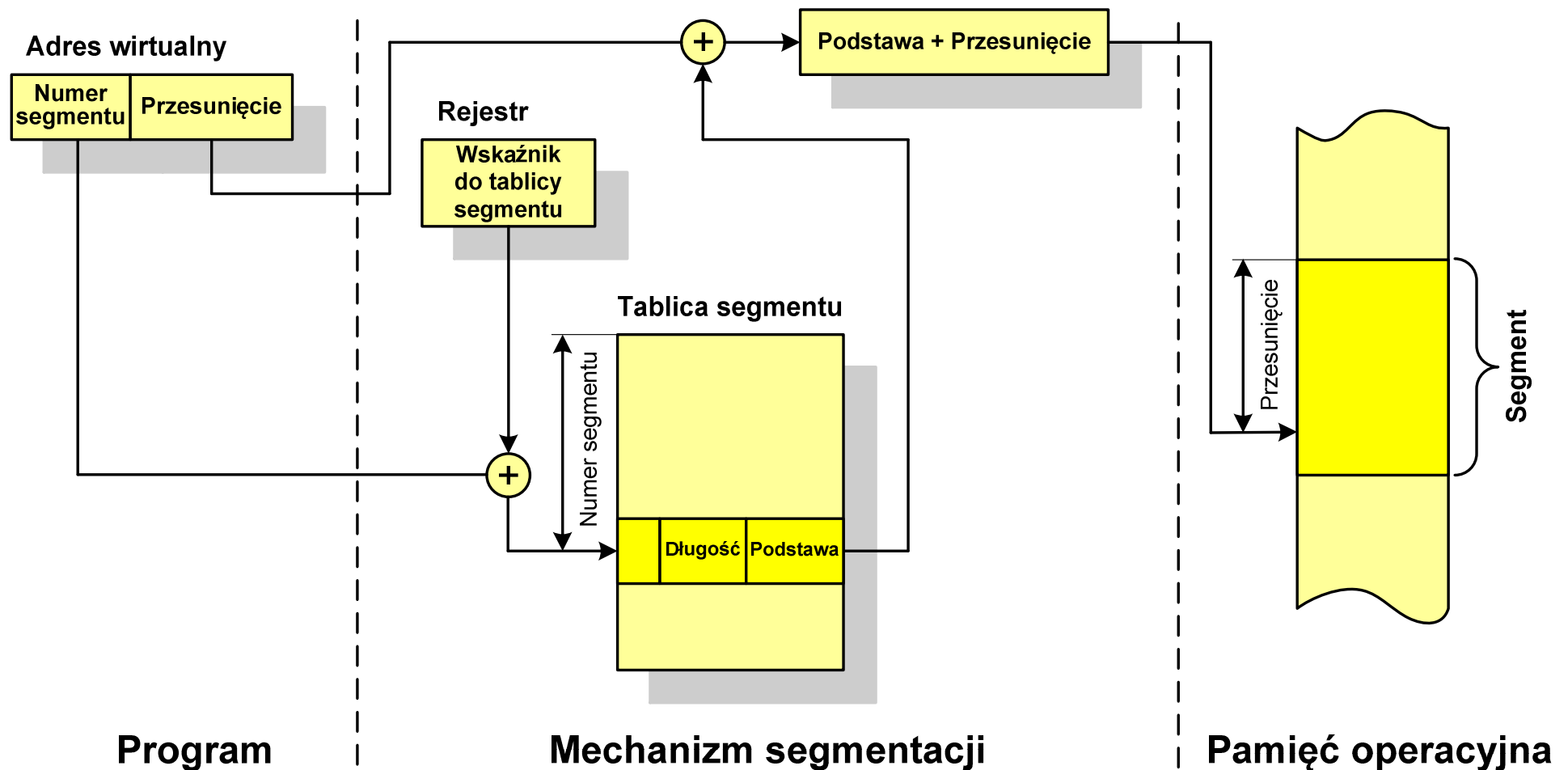
Stronicowanie pamięci wirtualnej

- odczytanie strony wymaga translacji adresu wirtualnego na fizyczny



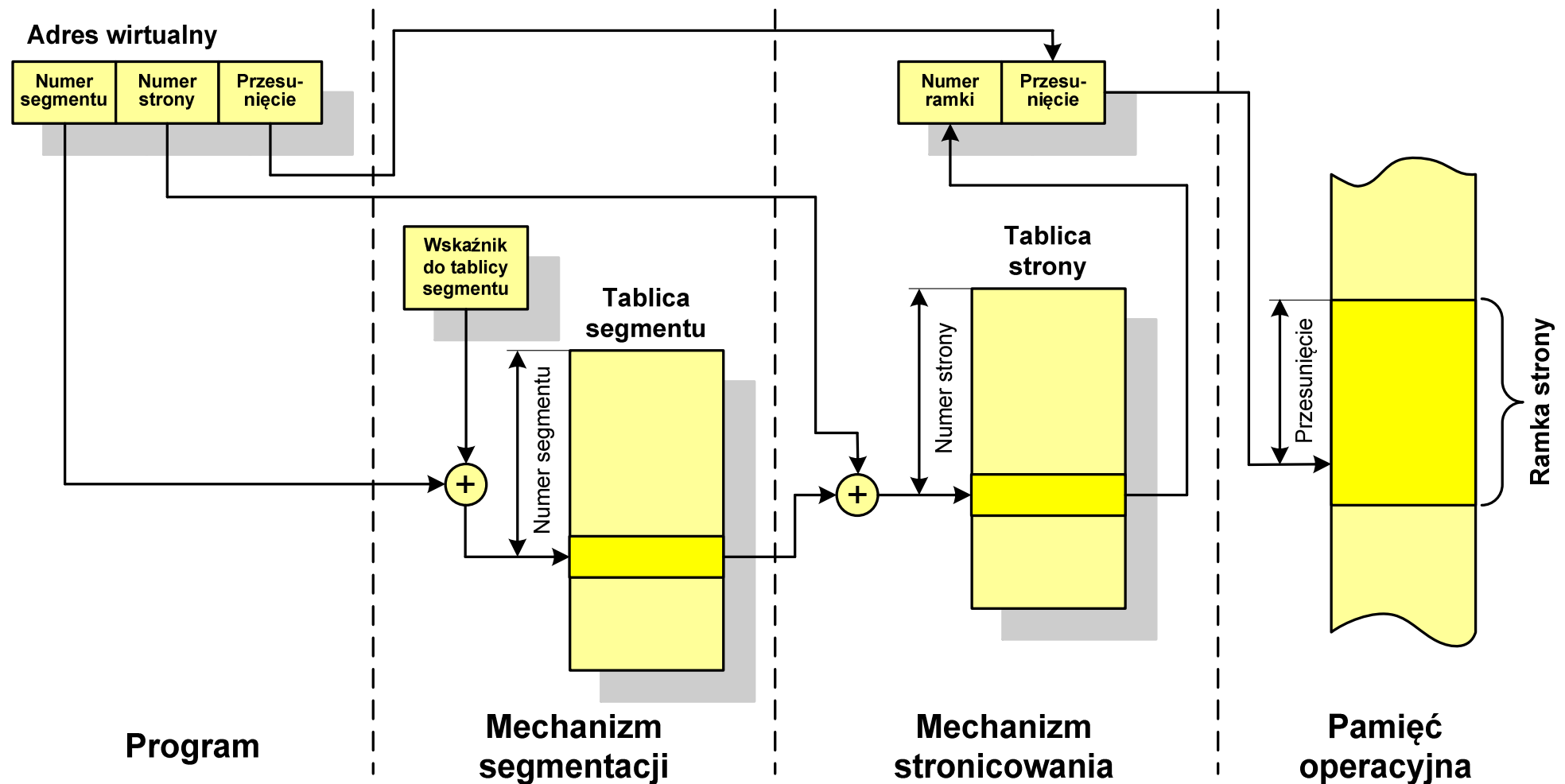
Segmentacja pamięci wirtualnej

- mechanizm odczytania słowa z pamięci obejmuje translację adresu wirtualnego na fizyczny za pomocą tablicy segmentu



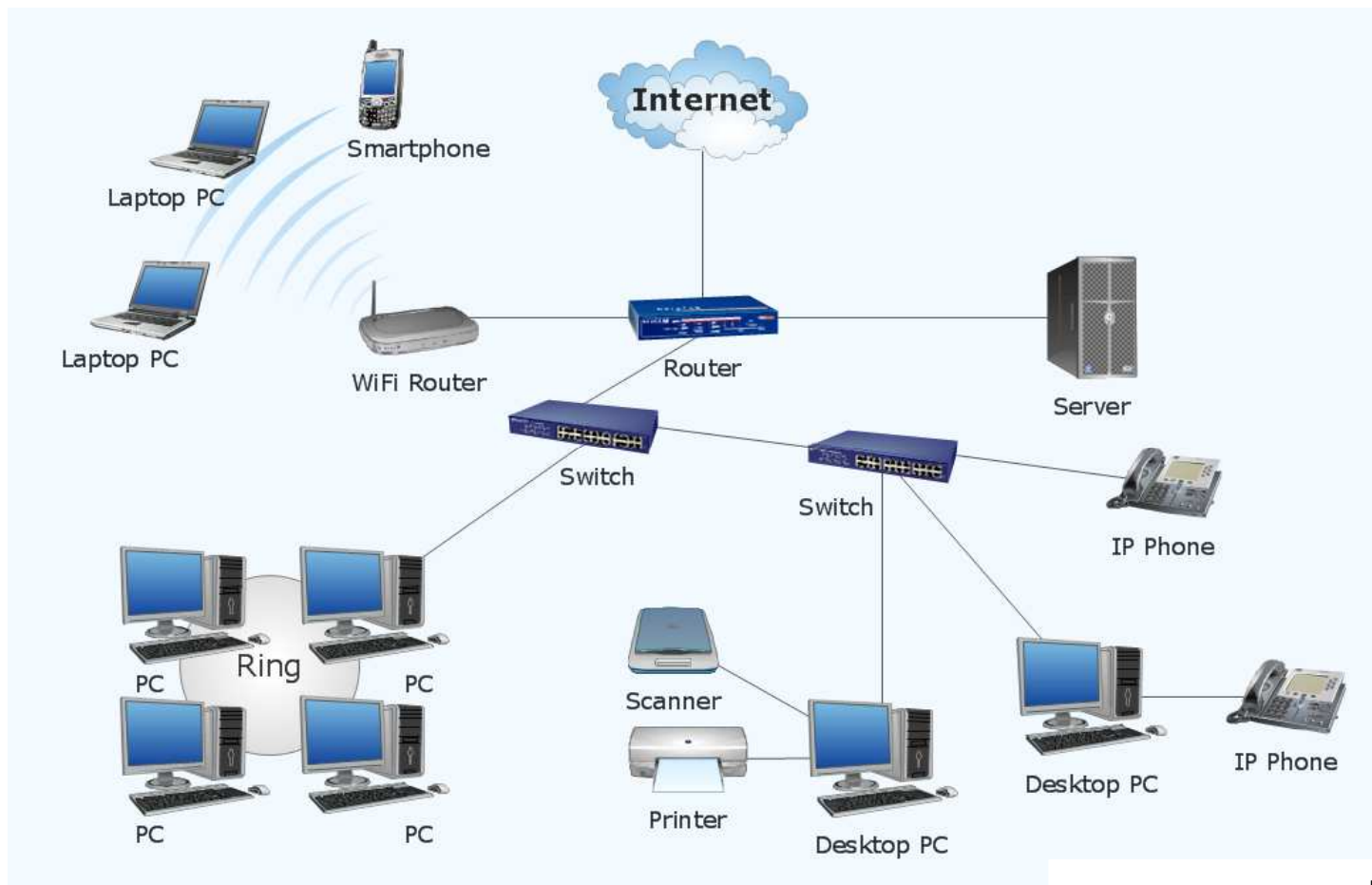
Stronicowanie i segmentacja pamięci wirtualnej

- tłumaczenie adresu wirtualnego na adres fizyczny:



Sieć komputerowa

- **Sieć komputerowa** - zbiór komputerów i innych urządzeń umożliwiających wzajemne przekazywanie informacji oraz udostępnianie zasobów



Podział sieci w zależności od ich rozmiaru

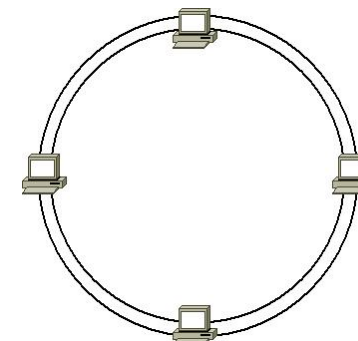
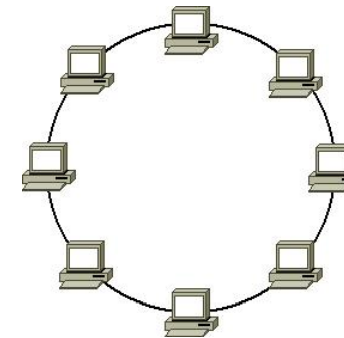
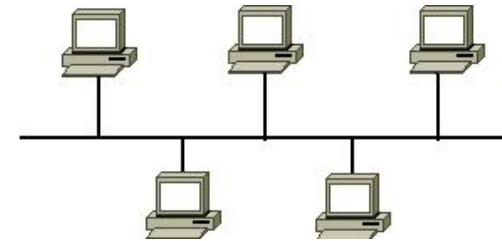
- **LAN (Local Area Network)** - sieć lokalna, łączy komputery znajdujące się na określonym, niewielkim obszarze (kilka budynków, przedsiębiorstwo), wykonana jest w jednej technologii (np. Ethernet)
- **MAN (Metropolitan Area Network)** - sieć miejska, obejmuje zasięgiem aglomerację lub miasto łącząc oddzielne sieci LAN (np. Biaman)
- **WAN (Wide Area Network)** - sieć rozległa, łączy ze sobą sieci MAN i LAN na obszarze wykraczającym poza jedno miasto (POL-34, Pionier)
- **Internet** - ogólnosiwiatowa sieć komputerowa łączące ze sobą wszystkie rodzaje sieci („sieć sieci”)
- **Intranet** - sieć podobna do Internetu, ale ograniczająca się do komputerów w firmie lub organizacji

Topologie sieci komputerowych

- **Topologia sieci** - określa strukturę sieci
 - zbiór zasad fizycznego łączenia elementów sieci (topologia fizyczna)
 - zbiór reguł komunikacji poprzez medium transmisyjne (topologia logiczna)
- **Topologia fizyczna** - opisuje sposoby fizycznego łączenia ze sobą komputerów (układ przewodów, media transmisyjne)
- **Topologia logiczna** - opisuje sposoby komunikowania się hostów za pomocą urządzeń topologii fizycznej; standardy komunikacji definiowane przez IEEE:
 - IEEE 802.3 - 10 Mb Ethernet
 - IEEE 802.3u - 100 Mb Ethernet
 - IEEE 802.3z - 1 Gb Ethernet
 - IEEE 802.5 - Token Ring
 - IEEE 802.11 - Wireless LAN
 - IEEE 802.14 - Cable Modem

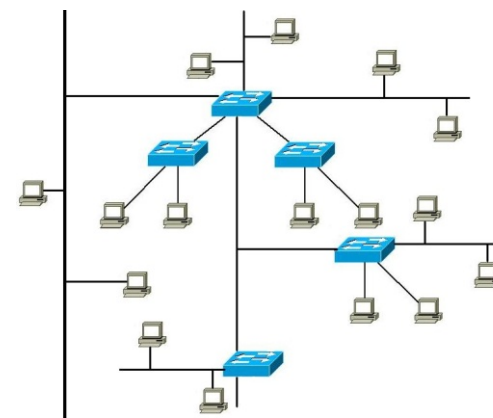
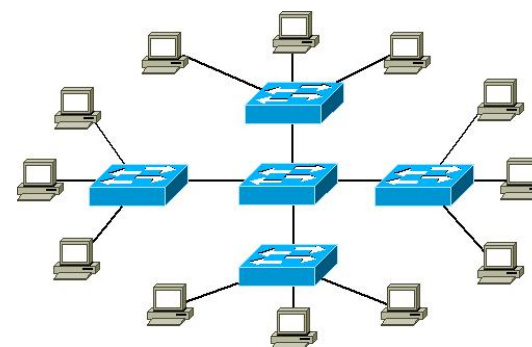
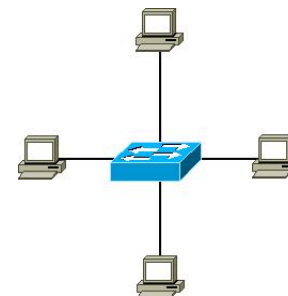
Topologie sieci komputerowych

- **topologia magistrali (bus)** - wszystkie komputery podłączone są do jednego współdzielonego medium transmisyjnego (najczęściej kabla koncentrycznego)
- **topologia pierścienia (ring)** - komputery połączone są pomiędzy sobą odcinkami kabla tworząc zamknięty pierścień (sieci światłowodowe, sieci LAN)
- **topologia podwójnego pierścienia (dual-ring)** - komputery połączone są pomiędzy sobą odcinkami kabla tworząc dwa zamknięte pierścienie (większa niezawodność, sieci: szkieletowe, MAN, Token Ring, FDDI)



Topologie sieci komputerowych

- **topologia gwiazdy (star)** - komputery podłączone są do jednego punktu centralnego (koncentrator, przełącznik), obecnie jest to najczęściej stosowana topologia sieci LAN
- **topologia rozszerzonej gwiazdy (extended star)** - posiada punkt centralny i punkty poboczne (stosowana w rozbudowanych sieciach lokalnych)
- **topologia hierarchiczna (drzewa)** - jest kombinacją topologii gwiazdy i magistrali



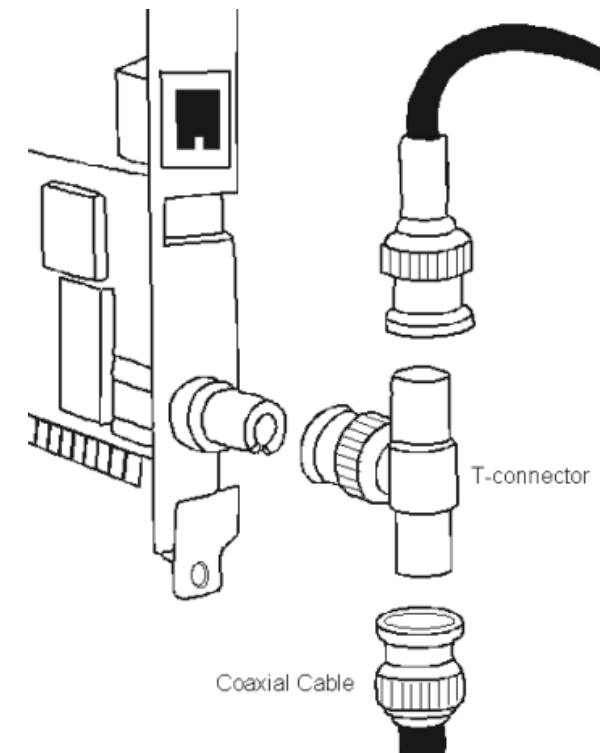
Media transmisyjne - przewód koncentryczny

- **Ethernet gruby (Thick Ethernet)**, 10Base-5, 10 Mb/s
 - kabel RG-8 lub RG-11, impedancja falowa: 50Ω , grubość: 1/2"
 - max. odległość między stacjami: 500 m

- **Ethernet cienki (Thin Ethernet)**, 10Base-2, 10 Mb/s
 - kabel RG-58, impedancja falowa: 50Ω , grubość: 1/4"
 - max. odległość między stacjami: 185 m

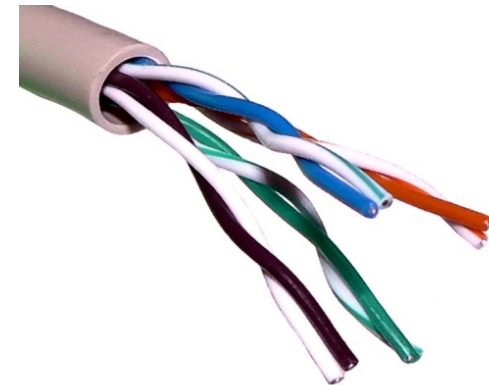


Terminator



Media transmisyjne - skrętka

- **Skrętka** - typ przewodu do przesyłania informacji, zbudowany z jednej lub kilku par przewodów skręconych ze sobą i umieszczonych we wspólnej izolacji
- Sposób oznaczania kabli: **xx/yyTP**
 - **xx** - sposób ekranowania całego przewodu
 - **yy** - sposób ekranowania pojedynczej pary
 - TP - Twisted Pair
- Jako **xx** i **yy** może występować:
 - **U** - nieekranowane (ang. unshielded)
 - **F** - ekranowane folią (ang. foiled)
 - **S** - ekranowane siatką (ang. shielded)
 - **SF** - ekranowane folią i siatką



U/UTP - skrętka nieekranowana (UTP)



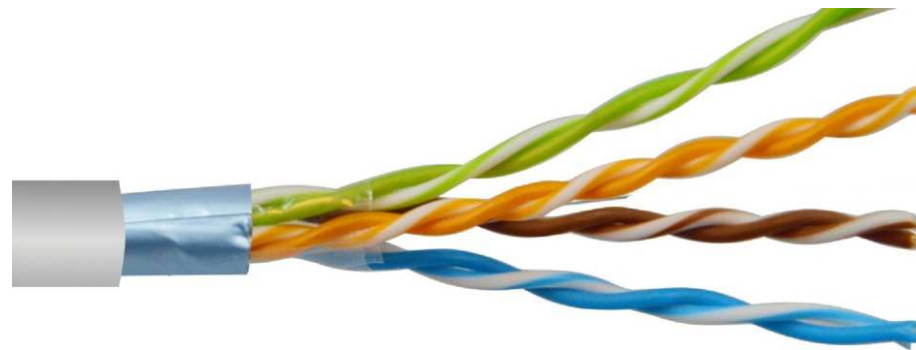
RJ-45



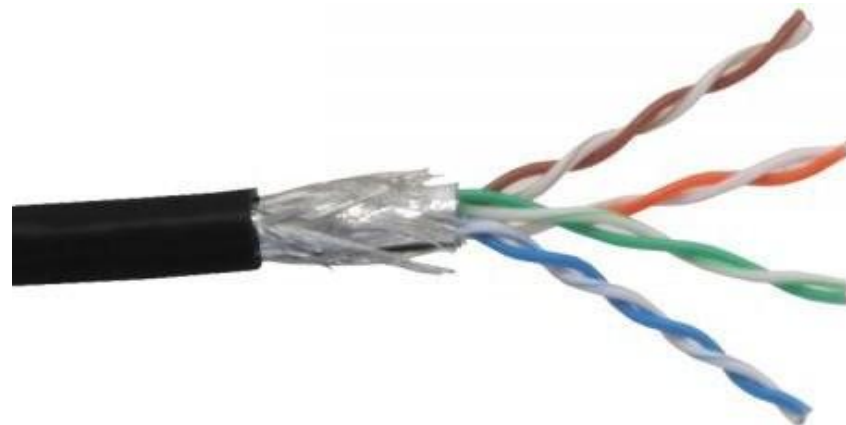
RJ-11

Media transmisyjne - skrętka

- **F/UTP** (dawniej FTP) - skrętka foliowana



- **SF/UTP** (dawniej STP) - skrętka ekranowana folią i siatką

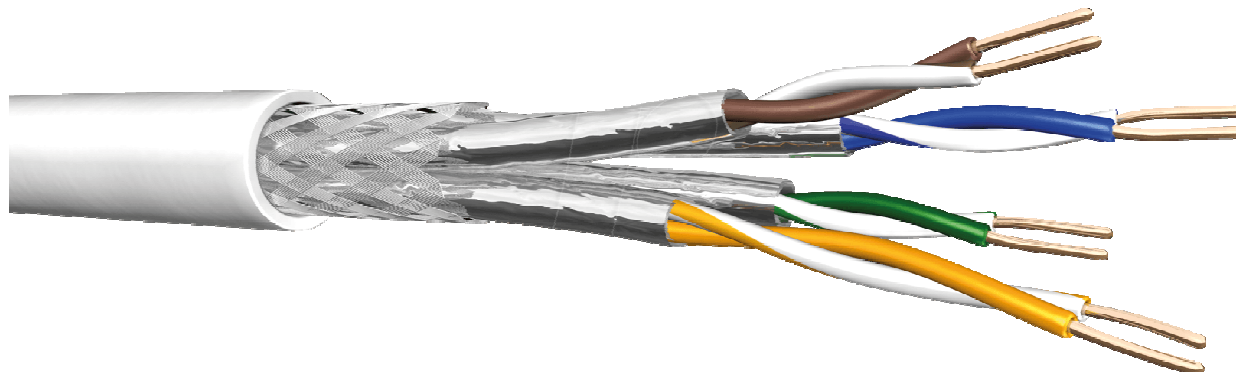


Media transmisyjne - skrętka

- **U/FTP** - skrętka z każdą parą w osobnym ekranie z folii



- **S/FTP** (dawniej SFTP) - skrętka z każdą parą foliowaną dodatkowo w ekranie z siatki



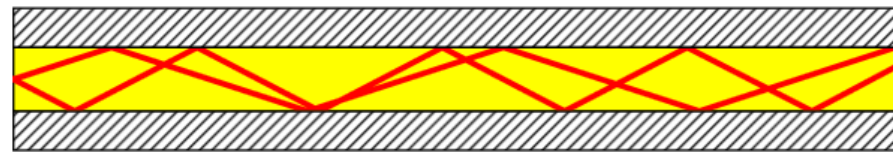
Media transmisyjne - światłowód

- **światłowód (fiber optic cable)** przesyła impulsy świetlne między nadajnikiem i odbiornikiem
- nadajnik przekształca sygnały elektryczne na świetlne, a odbiornik przekształca sygnały świetlne na elektryczne
- impulsy świetlne są przenoszone przez **włókno optyczne** składające się z dwóch rodzajów szkła o różnych współczynnikach załamania światła
- budowa światłowodu:
 - rdzeń (core), średnica: 9 μm lub 50 μm
 - płaszcz zewnętrzny (cladding), średnica: 125 μm
 - pokrycie zewnętrzne
- promień światła wędrując w rdzeniu pada na płaszcz pod pewnym kątem i następuje **zjawisko całkowitego odbicia wewnętrznego światła** - umożliwia to transmisję strumienia światła przez włókno



Media transmisyjne - światłowody wielomodowe

- w światłowodzie **wielomodowym** (**multi mode fiber**) promień światła może zostać wprowadzony pod różnymi kątami - modami
- fala świetlna o takiej samej długości może rozchodzić się wieloma drogami



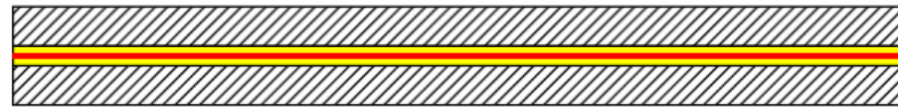
- medium
- włókno szklane
- ▨ powłoka zewnętrzna

pl.wikipedia.org

- źródło światła: diody LED
- długość fali świetlnej (850 nm i 1300 nm)
- ze względu na dyspersję maksymalna długość kabla to 5 km

Media transmisyjne - światłowody jednomodowe

- w światłowodzie **jednomodowym** (**single mode fiber**) propaguje tylko jeden mod



- medium
- włókno szklane
- ▨ powłoka zewnętrzna

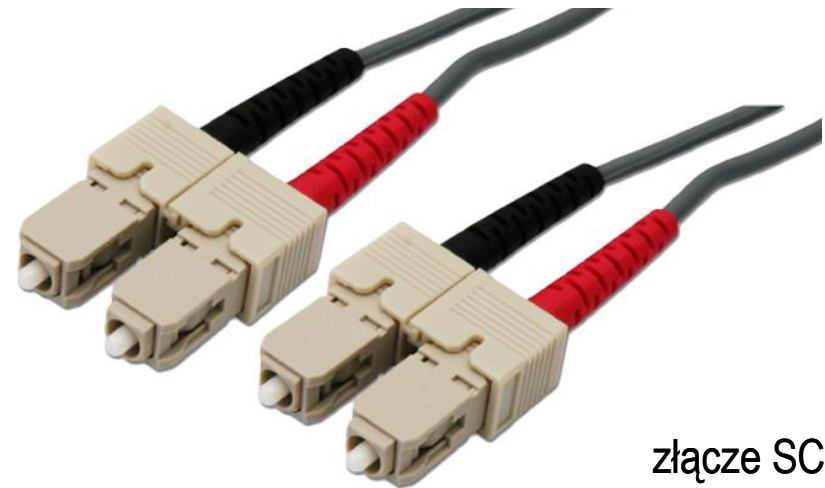
pl.wikipedia.org

- źródło światła: dioda laserowa
- długość fali świetlnej (1300 nm i 1500 nm)
- długość kabla: do 100 km
- wyższy koszt od światłowodów wielomodowych

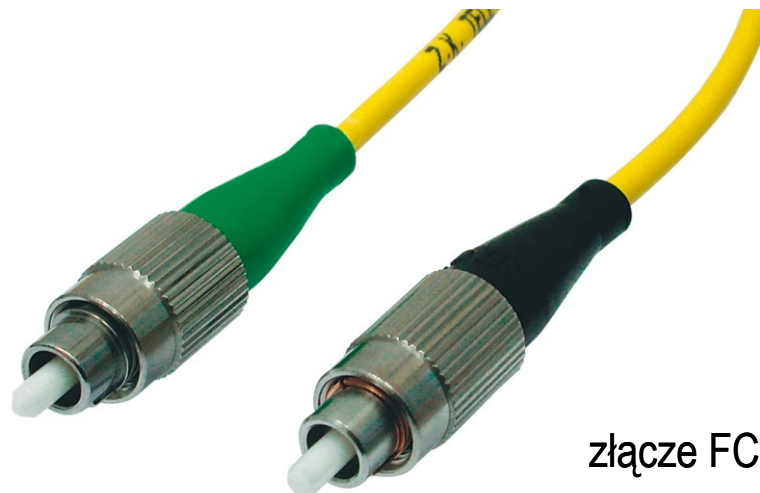
Media transmisyjne - złącza światłowodowe



złącze ST



złącze SC

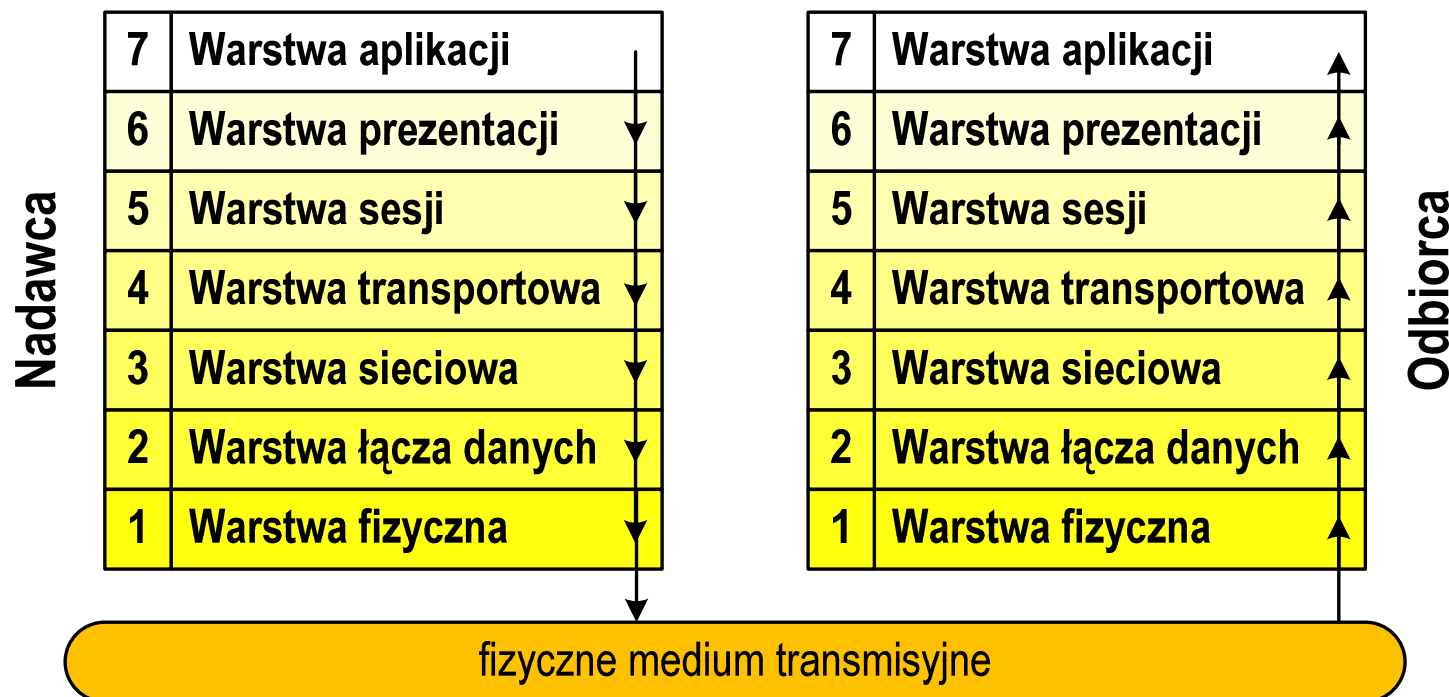


złącze FC

Model ISO/OSI

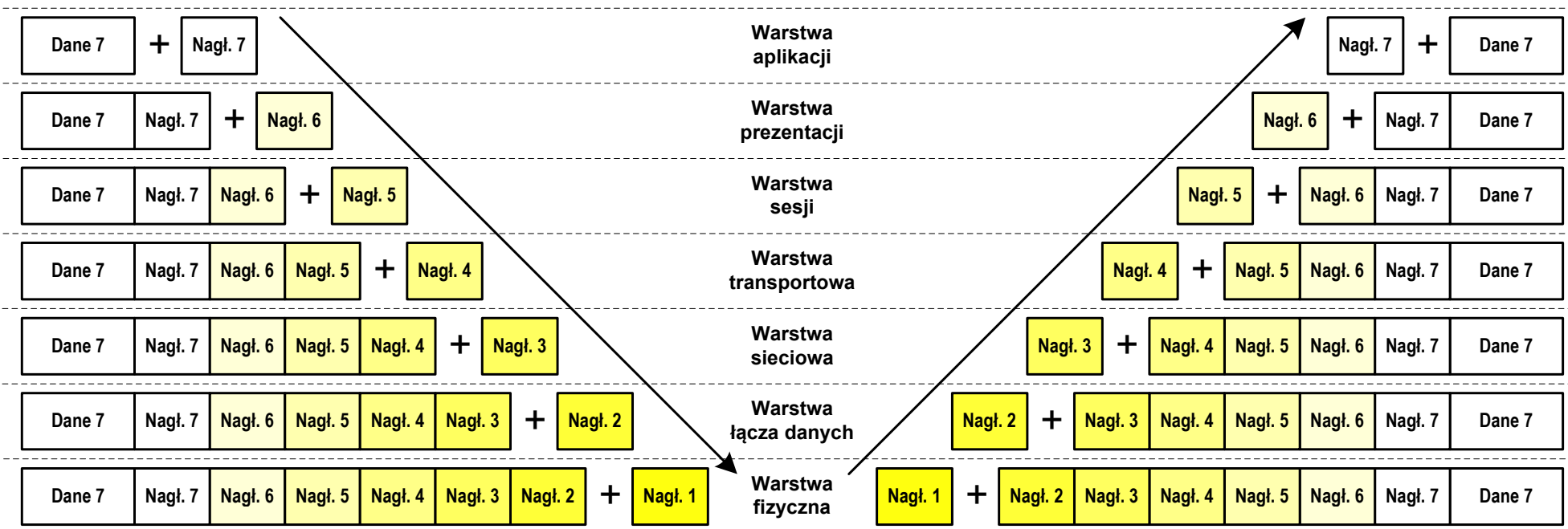
- w latach 70-tych nie istniały ogólne standardy dotyczące sieci komputerowych - każdy producent tworzył własną sieć
- w 1984 roku Międzynarodowa Organizacja Normalizacyjna (ISO) przyjęła model sieciowy, dzięki któremu producenci mogliby opracowywać współpracujące ze sobą rozwiązania sieciowe
- **ISO OSI RM - ISO Open Systems Interconnection Reference Model**
- głównym założeniem modelu jest podział systemów sieciowych na współpracujące ze sobą **7 warstw** (layers)
- struktura tworzona przez warstwy nazywana jest **stosem** protokołu wymiany danych

Model ISO/OSI



- ❑ wierzchołek stosu odpowiada usługom świadczonym bezpośrednio użytkownikowi przez aplikacje sieciowe, zaś dół odpowiada sprzętowi realizującemu transmisję sygnałów
- ❑ dane przekazywane są od wierzchołka stosu nadawcy przez kolejne warstwy, aż do warstwy pierwszej, która przesyła je do odbiorcy

Model ISO/OSI



- przy przechodzeniu do warstwy niższej, warstwa dokleja do otrzymanych przez siebie danych nagłówek z informacjami dla swojego odpowiednika na odległym komputerze (odbiorcy)
- warstwa na odległym komputerze interpretuje nagłówek i jeśli trzeba przekazać dane wyżej - usuwa nagłówek i przekazuje dane dalej

Model ISO/OSI a model TCP/IP

- w przypadku protokołu TCP/IP tworzącego Internet stosuje się uproszczony model czterowarstwowy

7	Warstwa aplikacji
6	Warstwa prezentacji
5	Warstwa sesji
4	Warstwa transportowa
3	Warstwa sieciowa
2	Warstwa łącza danych
1	Warstwa fizyczna

Model ISO/OSI

Warstwa aplikacji	4
Warstwa transportowa	3
Warstwa Internetu	2
Warstwa dostępu do sieci	1

Model TCP/IP

Model TCP/IP

- z poszczególnymi warstwami związanych jest wiele **protokołów**
- protokół** - zbiór zasad określających format i sposób przesyłania danych

4	Warstwa aplikacji
3	Warstwa transportowa
2	Warstwa Internetu
1	Warstwa dostępu do sieci

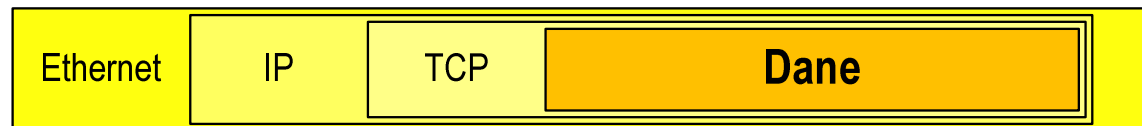
Model TCP/IP

DNS SNMP syslog	Telnet, SSH, FTP, SMTP, HTTP, POP, IMAP	
UDP	TCP	
IP		ICMP
ARP, RARP	PPP SLIP	...
IEEE 802.3		

Wybrane protokoły

UDP	TCP
wiadomość	strumień
pakiet	segment
datagram	
ramka	

Nazwy danych



Warstwa dostępu do sieci

- format ramki Ethernet II (DIX)

8B	6B	6B	2B	46 - 1500 B	4B
Preambuła	Adres docelowy	Adres źródłowy	Typ	Dane	FCS

- **Typ** - numer protokołu warstwy wyższej, która odbierze dane po zakończeniu obróbki przez standard Ethernet
- **Dane** - przesyłane dane, jeśli ilość danych jest mniejsza od 46 bajtów, wprowadzane jest uzupełnienie jedynekami (bitowo)
- **FCS (Frame Check Sequence)** - 4 bajty kontrolne (CRC - Cyclic Redundancy Check) wygenerowane przez interfejs nadający i sprawdzane przez odbierający

Warstwa dostępu do sieci

- format ramki Ethernet II (DIX)

8B	6B	6B	2B	46 - 1500 B	4B
Preambuła	Adres docelowy	Adres źródłowy	Typ	Dane	FCS

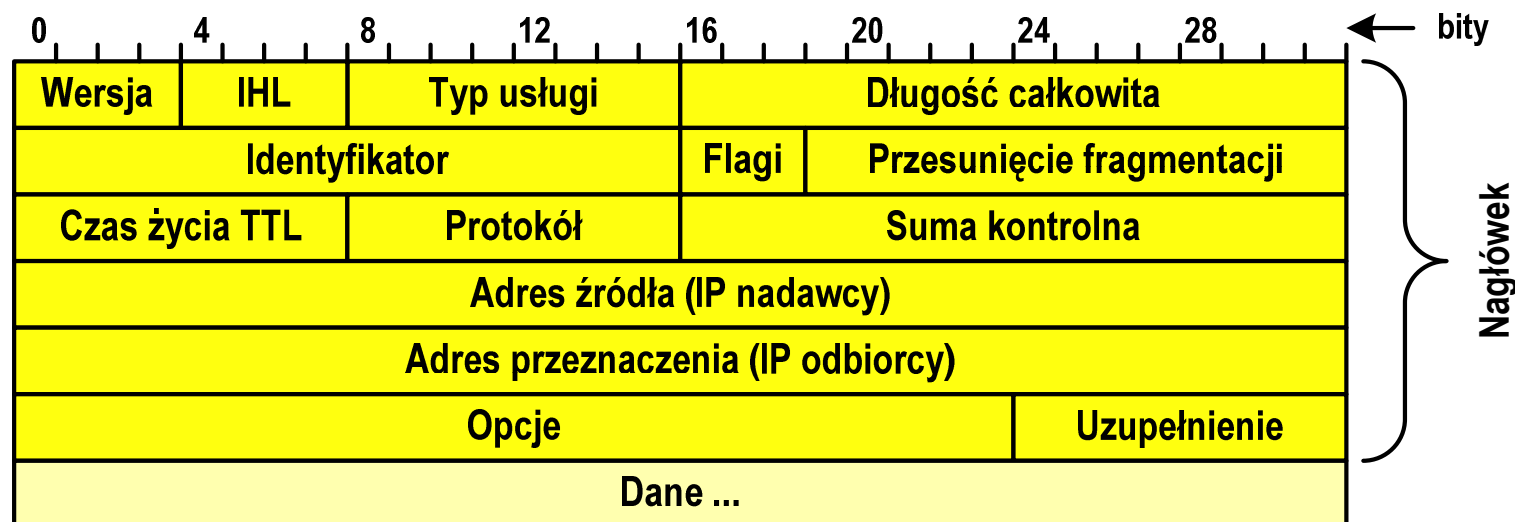
- wysłanie ramki wymaga znajomości adresu MAC odbiorcy
- do określenia adresu MAC na podstawie numeru IP stosowany jest protokół **ARP** (**Address Resolution Protocol**)
- protokół ARP stosowany jest także do zapobiegania zdublowaniu adresów IP
- aktualną tablicę translacji ARP wyświetla polecenie: **arp -a**

Warstwa Internetu

- najważniejsza część Internetu to protokół **IP (Internet Protocol)**:
 - definiuje format i znaczenie pól **datagramu** IP
 - określa schemat adresowania stosowany w Internecie
 - zapewnia wybór trasy przesyłania datagramu (routing)
 - zapewnia podział danych na fragmenty i łączenie ich w całość w przypadku sieci nie akceptujących rozmiaru przenoszonych danych

- cechy protokołu:
 - **bezpołączeniowy** - nie ustanawia połączenia i nie sprawdza gotowości odbiorcy danych
 - **niepewny** - nie zapewnia korekcji i wykrywania błędów transmisji

Warstwa Internetu - datagram IP



- **Wersja (Version)** - numer wersji protokołu IP (IPv4, nowsza - IPv6)
- **Identyfikator (Identification), Flagi (Flags), Przesunięcie fragmentacji (Fragment offset)** - pola używane w przypadku podziału datagramu na części (fragmenty)
- **Adres źródła (Source Address)** - adres IP źródła danych
- **Adres przeznaczenia (Destination Address)** - adres IP odbiorcy danych

Warstwa Internetu - adresy IP

- adres IP komputera zajmuje 4 bajty (32-bitowa liczba całkowita)
- najczęściej zapisywany jest w postaci 4 liczb z zakresu od 0 do 255 każda, oddzielonych kropkami, np.

213.33.95.114

11010100.00100001.01011111.01110010

- adres składa się z dwóch części:
 - identyfikującej daną sieć w Internecie
 - identyfikującej konkretny komputer w tej sieci
- do roku 1997 wyróżnienie części określającej sieć i komputer w sieci następowało na podstawie tzw. **klas adresów IP**

Warstwa Internetu - klasy adresów IP

Klasa A	0nnnnnnn . hhhhhhhh . hhhhhhhh . hhhhhhhh sieć (max. 126) komputer (max. 16 777 214)	Zakres IP od: 1.0.0.0 do: 126.255.255.255
Klasa B	10nnnnnn . nnnnnnnn . hhhhhhhh . hhhhhhhh sieć (max. 16 382) komputer (max. 65 534)	Zakres IP od: 128.1.0.0 do: 191.255.255.255
Klasa C	110nnnnn . nnnnnnnn . nnnnnnnn . hhhhhhhh sieć (max. 2 097 150) komputer (max. 254)	Zakres IP od: 192.0.0.0 do: 223.255.255.255
Klasa D	1110xxxx . xxxxxxxx . xxxxxxxx . xxxxxxxx multicast - adresy transmisji grupowej, np. wideokonferencje	Zakres IP od: 224.0.0.0 do: 239.255.255.255
Klasa E	1111xxxx . xxxxxxxx . xxxxxxxx . xxxxxxxx zarezerwowane na potrzeby badawcze	Zakres IP od: 240.0.0.0 do: 255.255.255.255

Warstwa Internetu - maska sieci

- klasy adresów IP zostały zastąpione **bezklasowym routowaniem międzydomenowym** CIDR (Classless Inter-Domain Routing)
- do określenia liczby bitów odpowiadających sieci i liczby bitów odpowiadających hostowi stosowana jest **maska sieci**

IP: 212.33.95.114 11010100.00100001.01011111.01110010

Maska: 255.255.255.192 11111111.11111111.11111111.11000000

Adres sieci: 212.33.95.64 11010100.00100001.01011111.01000000

Broadcast: 212.33.95.127 11010100.00100001.01011111.01111111

Pierwszy host: 212.33.95.65 11010100.00100001.01011111.01000001

Ostatni host: 212.33.95.126 11010100.00100001.01011111.01111110

Warstwa Internetu - adresy IP

□ adresy specjalne

0.0.0.0

- adres sieci dla całego Internetu

255.255.255.255

- adres rozgłoszeniowy dla całego Internetu

127.0.0.1

- adres pętli (loop-back address) - stosowany do komunikacji z lokalnym komputerem (localhost)

□ adresy prywatne (nierutowalne) - nie są przekazywane przez routery

10.0.0.0 – 10.255.255.255

- klasa A

172.16.0.0 – 172.31.255.255

- klasa B

192.168.0.0 – 192.168.255.255

- klasa C

Warstwa transportowa - porty

- protokoły warstwy transportowej zapewniają dostarczenie danych do **konkretnych aplikacji** (procesów) w odpowiedniej kolejności i formie
- identyfikacja przynależności danej transmisji do procesu odbywa się na podstawie **numeru portu** (liczba 16-bitowa, zakres: **0 ÷ 65535**)
- numery portów przydzielane są przez organizację **IANA** (Internet Assigned Numbers Authority):
 - **0 ÷ 1023** - zakres zarezerwowany dla tzw. **dobrze znanych portów** (well-know port number)
 - **1024 ÷ 49151** - porty zarejestrowane (registered)
 - **49152 ÷ 65535** - porty dynamiczne/prywatne (dynamic/private)
- połączenie numeru IP komputera i portu, na którym odbywa się komunikacja, nazywa się **gniazdem** (socket)

Warstwa transportowa - porty

- wybrane dobrze znane porty:

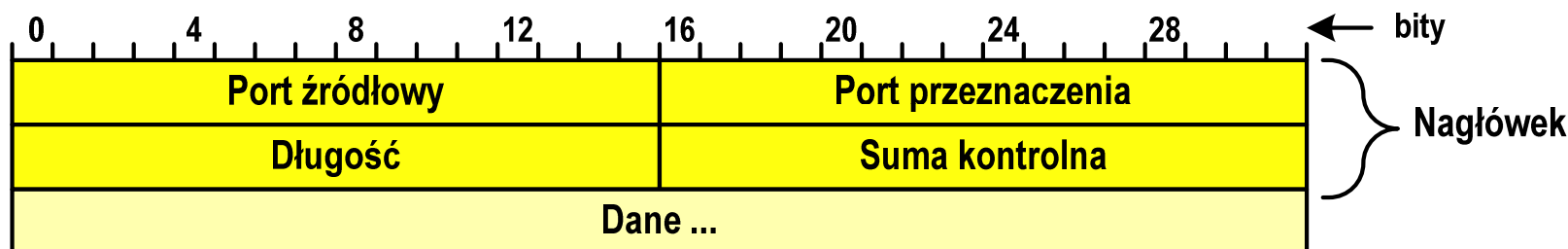
port	protokół
20	FTP (dane)
21	FTP (polecenia)
22	SSH
23	Telnet
25	SMTP (mail)

port	protokół
53	DNS
80	HTTP (www)
110	POP3 (mail)
119	NNTP (news)
143	IMAP (mail)

- w warstwie transportowej funkcjonują dwa podstawowe protokoły:
 - **UDP** (User Datagram Protocol)
 - **TCP** (Transmission Control Protocol)

Warstwa transportowa - protokół UDP

- UDP wykonuje usługę **bezpołączeniowego** dostarczania datagramów:
 - nie ustanawia połączenia
 - nie sprawdza gotowości odbiorcy do odebrania przesyłanych danych
 - nie sprawdza poprawności dostarczenia danych
- jednostką przesyłanych danych jest **paket**

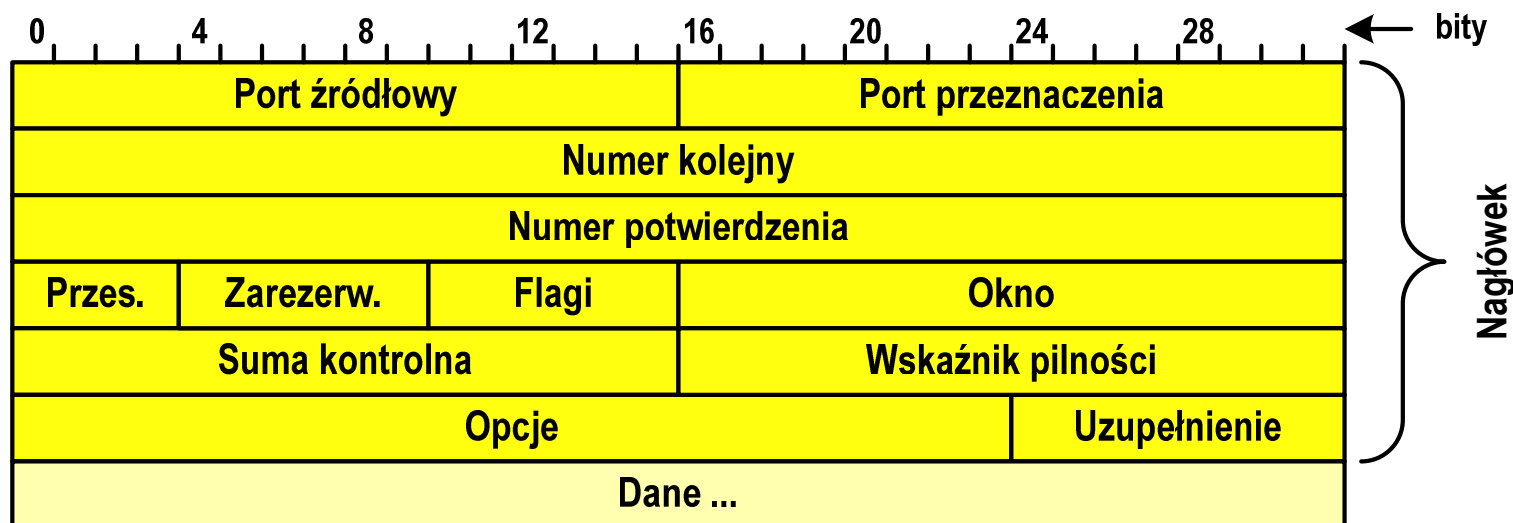


- **Port źródłowy** (Source port) - numer portu nadawcy
- **Port przeznaczenia** (Destination port) - numer portu odbiorcy
- **Długość** (Length) - całkowita długość pakietu w bajtach (nagłówek + dane)
- **Suma kontrolna** (Checksum) - tworzona na podstawie nagłówka i danych

Warstwa transportowa - protokoły UDP i TCP

- **UDP** stosowany jest, gdy ilość przesyłanych danych w pakiecie jest niewielka
- pakiet **UDP** zawiera bardzo mało informacji kontrolnych, zatem opłacalne jest jego stosowanie w powiązaniu z aplikacjami samodzielnie dbającymi o kontrolę poprawności transmisji
- **TCP** (Transmission Control Protocol) jest protokołem **niezawodnym** i **połączeniowym**, działa na strumieniach bajtów
- **TCP** sprawdza czy dane zostały dostarczone poprawnie i w określonej kolejności
- jednostką przesyłanych danych stosowaną przez TCP jest **segment**

Warstwa Internetu - segment TCP



- **Port źródłowy (Source port)** - numer portu nadawcy
- **Port przeznaczenia (Destination port)** - numer portu odbiorcy
- **Numer kolejny (Sequence number)** - identyfikator określający miejsce segmentu przed fragmentacją
- **Numer potwierdzenia (Acknowledgment number)** - identyfikator będący potwierdzeniem otrzymania danych przez odbiorcę

Warstwa aplikacji

- zawiera szereg procesów (usług, protokołów) wykorzystywanych przez uruchamiane przez użytkownika aplikacje do przesyłania danych
- większość usług działa w architekturze **klient-serwer** (na odległym komputerze musi być uruchomiony serwer danej usługi)

DNS (Domain Name System)

- świadczy usługi zamieniania (rozwiązywania) nazwy komputera na jego adres IP

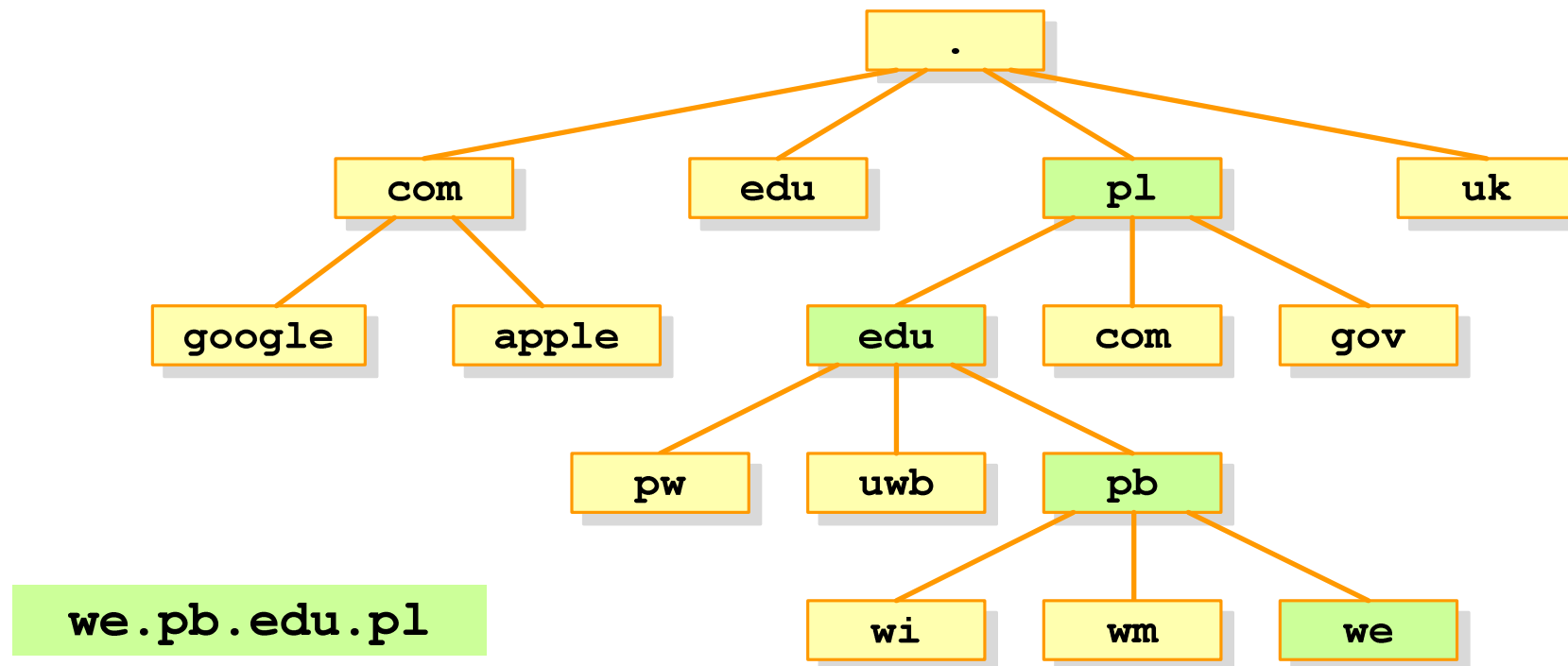
`we.pb.edu.pl` → `213.33.95.2`

- wykorzystuje port o numerze 53
- przekształcone nazwy przechowywane są także na komputerze osobistym:
`ipconfig /displaydns`

Warstwa aplikacji

DNS (Domain Name System)

- przestrzeń nazw w Internecie oparta jest na modelu odwróconego drzewa



- zarządzaniem przestrzenią nazw domenowych zajmuje się w świecie ICANN, zaś w Polsce - NASK

Warstwa aplikacji

SMTP (Simple Mail Transfer Protocol)

- umożliwia **wysyłanie** (ale nie odbieranie) i **transport** poczty elektronicznej e-mail poprzez różnorodne środowiska systemowe
- podczas przesyłania e-maila każdy serwer SMTP dodaje swój nagłówek
- wykorzystuje port o numerze 25

POP (Post Office Protocol)

- umożliwia **odbieranie** poczty ze zdalnego serwera na komputer lokalny
- ma wiele ograniczeń: każda wiadomość jest pobierana z załącznikami, nie pozwala przeglądać oczekujących w kolejce wiadomości
- ostatnia wersja to **POP3**
- wykorzystuje port o numerze 110

Warstwa aplikacji

IMAP (Internet Message Access Protocol)

- następca POP3
- pozwala na umieszczenie wiadomości na serwerze w wielu folderach
- umożliwia zarządzanie wiadomościami (usuwanie, przenoszenie pomiędzy folderami) oraz ściąganie tylko nagłówków wiadomości
- wykorzystuje port o numerze 143

FTP (File Transfer Protocol)

- umożliwia wysyłanie i odbiór plików z odległego systemu oraz wykonywanie operacji na tych plikach
- umożliwia dostęp anonimowy - login: anonymous, password: e-mail
- dwa tryby pracy: aktywny (active) i pasywny (passive)
- wykorzystuje dwa porty: 21 (polecenia), 20 (dane)

Koniec wykładu nr 7

Dziękuję za uwagę!