

Corso di Laurea in Ingegneria Informatica



**Corso di Reti di Calcolatori
(a.a. 2011/12)**

Roberto Canonico (roberto.canonico@unina.it)

Giorgio Ventre (giorgio.ventre@unina.it)

Il protocollo TCP (prima parte)

21 novembre 2011

**I lucidi presentati al corso sono uno strumento didattico
che NON sostituisce i testi indicati nel programma del corso**

Nota di copyright per le slide COMICS



Nota di Copyright

Questo insieme di trasparenze è stato ideato e realizzato dai ricercatori del Gruppo di Ricerca COMICS del Dipartimento di Informatica e Sistemistica dell'Università di Napoli Federico II. Esse possono essere impiegate liberamente per fini didattici esclusivamente senza fini di lucro, a meno di un esplicito consenso scritto degli Autori. Nell'uso dovranno essere esplicitamente riportati la fonte e gli Autori. Gli Autori non sono responsabili per eventuali imprecisioni contenute in tali trasparenze né per eventuali problemi, danni o malfunzionamenti derivanti dal loro uso o applicazione.

Autori:

Simon Pietro Romano, Antonio Pescapè, Stefano Avallone,
Marcello Esposito, Roberto Canonico, Giorgio Ventre

TCP: Transmission Control Protocol



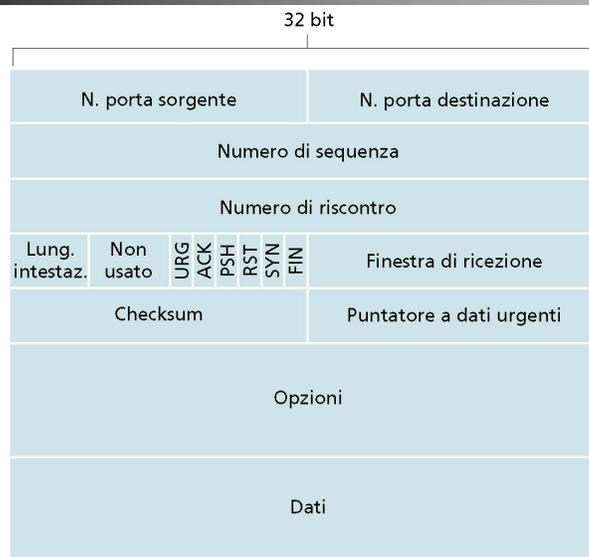
- **End-to-end e punto-punto:**
 - Una connessione unica tra mittente e ricevente
- **Senza errori, sequenza ordinata.**
- **Pipelined:**
 - Controllo di flusso e di congestione impostano la TCP window
- **Buffers su mittente e ricevente**
- **Full duplex data:**
 - Flusso di dati bi-direzionale all'interno della stessa connessione
 - *MSS*: Maximum Segment Size
- **Connection-oriented:**
 - handshaking (scambio di msg di controllo a tre vie) prepara mittente e ricevente prima della comunicazione
- **Controllo di flusso:**
 - Il mittente non invia più di quanto il ricevente non possa accettare



RFCs: 793, 1122, 1323, 2018, 2581

3

Struttura del segmento TCP



4

TCP: PDU



- **HLEN:**
 - 4 bit, contiene un numero intero che indica la lunghezza dell'intestazione TCP del datagramma in parole da 32 bit. Questa informazione è necessaria perché il campo **opzioni** è di lunghezza variabile. Generalmente il campo opzioni è vuoto e la lunghezza consueta è 20 byte.
- **Porta (provenienza/destinazione):**
 - Contengono i numeri di porta di protocollo TCP che identificano gli applicativi alle estremità della connessione (mux/demux)

5

TCP: PDU



- **Numero di Sequenza:**
 - questo campo identifica, nello stream di byte del trasmettitore, la posizione dei dati nel segmento. Questo valore è riferito alla stream che fluisce nella medesima direzione del segmento, mentre il **Numero di Riscontro** si riferisce allo stream che fluisce nella direzione opposta
- **Numero di riscontro:**
 - Contiene il numero sequenziale del byte successivo a quello correttamente ricevuto dalla destinazione. Tale campo è valido solo nei segmenti di riscontro, o nei segmenti utilizzando la tecnica trasmissiva **Piggy-backing**, e fa riferimento allo stream di dati che fluisce nella direzione opposta a tale segmento
 - Nel calcolo del numero di riscontro, oltre a considerare i bytes contenuti nel payload TCP, bisogna considerare anche la presenza di bytes SYN e FIN inviati, che valgono come un singolo byte

6

TCP: PDU



- **Bit di Codice:**
 - Per identificare il tipo di informazione contenuta nel segmento vengono impiegati i 6 bit di codice:
 - ACK: Il campo riscontro è valido
 - RST: Effettua il reset della connessione
 - SYN: Sincronizza i numeri di sequenza
 - FIN: Il trasmettitore ha raggiunto la fine del suo stream di byte
 - PSH: Questo segmento richiede una "spinta" (a destinazione)
 - URG: Il campo puntatore urgente è valido

7

TCP: PDU



- **Finestra:**
 - Numero intero senza segno di 16 bit che specifica la dimensione del buffer che il TCP ha a disposizione per immagazzinare dati in arrivo. È utilizzato per la gestione dinamica della dimensione della finestra scorrevole
- **Puntatore urgente:**
 - Il TCP permette la trasmissione di dati informativi ad alta priorità. Questi devono essere trasmessi il prima possibile, indipendentemente dalla loro posizione nello stream. Questo campo, se valido, conterrà un puntatore alla posizione, nello stream, dei dati NON urgenti (ultimo byte dei dati urgenti)

8

TCP: PDU



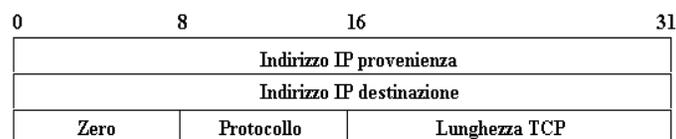
- **Checksum:**
 - Campo di 16 bit contenente un valore intero utilizzato dal TCP della macchina host di destinazione, per verificare l'integrità dei dati e la correttezza dell'intestazione
 - questa informazione è di essenziale importanza perché il protocollo IP non prevede nessun controllo di errore sulla parte dati del frame
 - per il calcolo del valore checksum il TCP aggiunge una pseudointestazione al datagramma, per effettuare così un controllo anche sugli indirizzi IP di destinazione e provenienza

9

TCP: PDU



- Pseudointestazione creata e posta in testa al datagramma TCP
- Viene inserito in essa un ulteriore byte di zeri per raggiungere un multiplo di 16 bit
- Successivamente viene calcolata la checksum su tutto il messaggio così formato, viene scartata la pseudointestazione e passato il datagramma al livello IP
- In fase di ricezione, il livello TCP ricrea la pseudointestazione interagendo con l'IP sottostante, calcola la checksum e verifica la correttezza del messaggio ricevuto
- In caso di errore il datagramma viene scartato



10

TCP: PDU



- Principali **opzioni** di TCP
 - Maximum TCP payload: durante la fase di connessione, ciascun end-point annuncia la massima dimensione di payload che desidera accettare; la minima tra le due dimensioni annunciate viene selezionata per la trasmissione
 - Window Scale: per negoziare un fattore di scala per la finestra; utile per connessioni a larga banda e/o elevato ritardo di trasmissione
 - Selective Repeat: nel caso in cui un segmento corrotto sia stato seguito da segmenti corretti, introduce i NAK (Not AcKnowledge), per permettere al receiver di richiedere la ritrasmissione di quello specifico segmento; è un'alternativa al "go back n", che prevede la ritrasmissione di tutti i segmenti

11

TCP: Caratteristiche



- **Riscontro e ritrasmissione:**
 - Consiste nella ritrasmissione di un segmento se non è giunta conferma entro un tempo massimo (**time-out**)
- **Time-Out:**
 - Al momento della trasmissione di un segmento, il TCP attiva un timer

12

TCP: Numeri di sequenza e numeri di riscontro



- TCP vede i dati come un flusso di byte non strutturati, ma ordinati.
- I numeri di sequenza riflettono questa visione: **il numero di sequenza per un segmento** è quindi il numero nel flusso di byte del primo byte nel segmento.
 - Flusso lungo 500.000 byte, MSS uguale a 1000 byte, primo byte numerato con 0
 - TCP costruisce 500 segmenti, con numeri di sequenza 0, 1000, 2000 ...
- Per i numeri di riscontro, vista la natura full-duplex della connessione TCP, si ha che ad es.:
 - A invia e contemporaneamente riceve da B
 - I segmenti B -> A, contengono un numero di sequenza relativo ai dati B -> A
 - **Il numero di riscontro** che A scrive nei propri segmenti è il numero di sequenza del byte successivo che A attende da B (e lo può mandare anche inviando dati a B).
- TCP invia riscontri cumulativi

13

Numeri di sequenza e ACK di TCP



Numeri di sequenza:

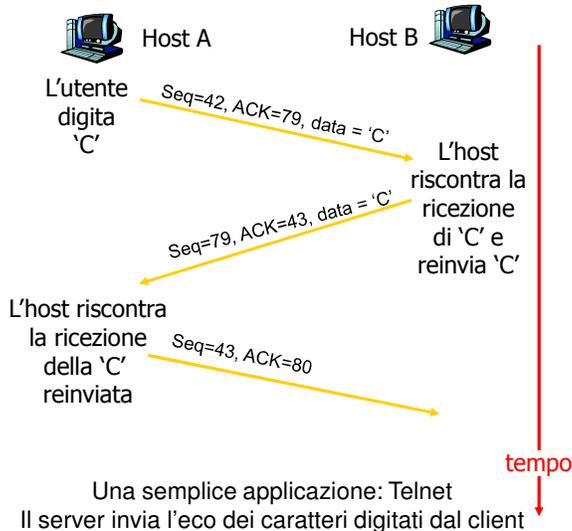
- “numero” del primo byte del segmento nel flusso di byte

ACK:

- numero di sequenza del prossimo byte atteso dall'altro lato
- ACK cumulativo

D: come gestisce il destinatario i segmenti fuori sequenza?

- **R:** la specifica TCP non lo dice – dipende dall'implementatore



TCP: Caratteristiche del riscontro cumulativo



- Nel datagramma di riscontro la destinazione comunica quale byte dello stream si aspetta di ricevere successivamente:
 - I riscontri specificano sempre il numero sequenziale del primo byte non ancora ricevuto
 - » Esempio: in uno stream di 1000 byte segmentato in blocchi di 100 byte, partendo da 0, il primo riscontro conterrà il numero sequenziale 100
 - Con questo metodo di riscontro *cumulativo* si ha il vantaggio che la perdita di un riscontro non blocca la trasmissione se confermato dal riscontro successivo

15

Round Trip Time e Timeout

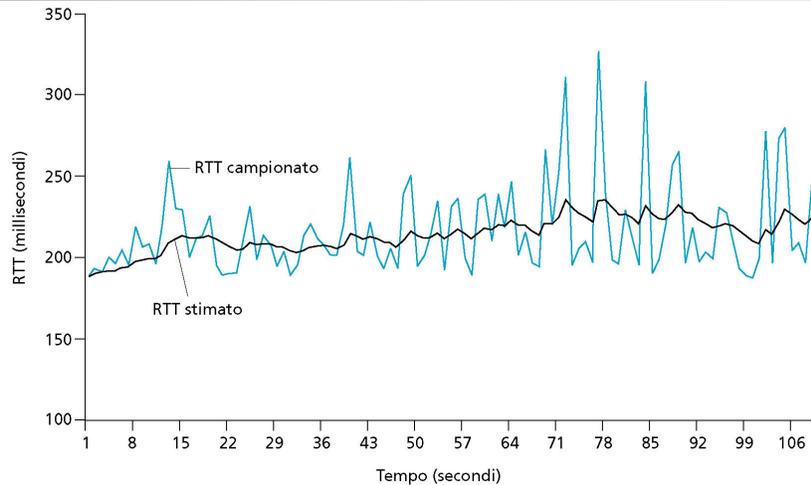


Domanda: A che valore deve essere impostato il timeout?

- Di sicuro sarà maggiore del RTT (Round Trip Time)
- **N.B:** RTT varia nel tempo
 - Se timeout è scelto troppo breve:
 - timeout prematuro
 - ritrasmissioni ridondanti
 - scarsa efficienza
 - Se timeout è scelto troppo lungo:
 - scarsa efficienza nella gestione delle ritrasmissioni

16

RTT campionato vs RTT stimato



SampleRTT: tempo misurato dalla trasmissione del segmento fino alla ricezione di ACK, ignorando le ritrasmissioni (se ne sceglie uno ad ogni istante di tempo).

17

Calcolo del timeout



$$\text{EstimatedRTT} = (1-\alpha) * \text{EstimatedRTT} + \alpha * \text{SampleRTT}$$

- Una media esponenziale pesata (*EWMA: Exponential Weighted Moving Average*) dei campioni:
 - L'influenza di un singolo campione sul valore della stima decresce in maniera esponenziale, e si dà più importanza a campioni recenti.
 - Valore tipico per α : 0.125

Valore del timeout:

- **EstimatedRTT** più un "margine di sicurezza" proporzionale alla variabilità della stima effettuata:
 - variazione significativa di **EstimatedRTT** → margine più ampio:

$$\text{Timeout} = \text{EstimatedRTT} + 4 * \text{DevRTT}, \text{ dove:}$$
$$\text{DevRTT} = (1-\beta) * \text{DevRTT} + \beta * |\text{SampleRTT} - \text{EstimatedRTT}|$$

NB: Valore raccomandato per β : 0,25

* DevRTT è una EWMA della differenza $\text{SampleRTT} - \text{EstimatedRTT}$

18

TCP Connection Management



Mittente e Ricevente concordano l'apertura della connessione prima di inviare i dati

Impostare le variabili del TCP:

- Numeri di sequenza
- Allocare i buffer, impostare un valore iniziale della **RcvWindow**

Three way handshake:

Passo 1: client invia segmento di controllo TCP SYN al server

- Specifica il 1° seq #

Passo 2: server riceve SYN, risponde con segmento di controllo SYN/ACK

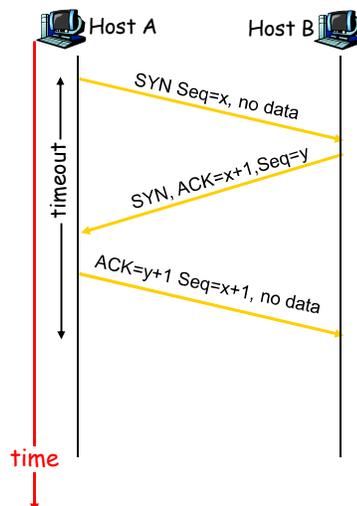
- ACK del SYN ricevuto
- Alloca buffer
- Specifica il 1°seq. # per la connessione server→client

Passo 3: client riceve SYN/ACK, invia ACK al server

- Connessione instaurata

19

Three way handshake

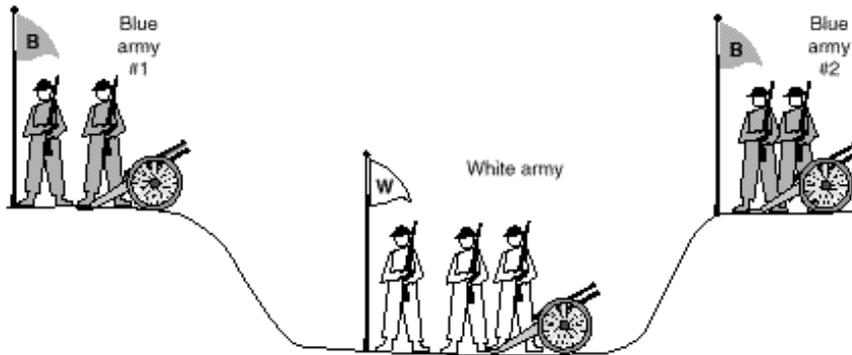


20

Chiusura di una connessione



Il problema dei due eserciti



21

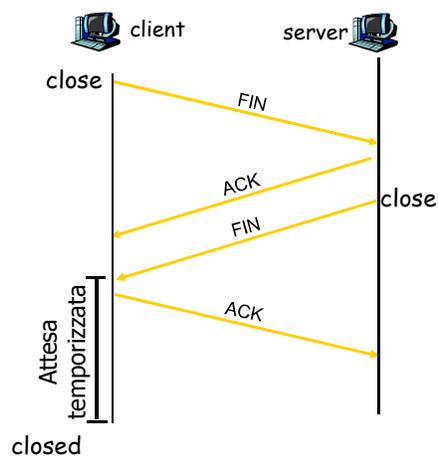
Chiusura della connessione



Il client decide di chiudere la connessione...

Passo 1: client invia un segmento di controllo TCP con FIN alto al server

Passo 2: server riceve FIN, risponde con ACK. Quindi chiude la connessione inviando FIN al client



22

Chiusura della connessione

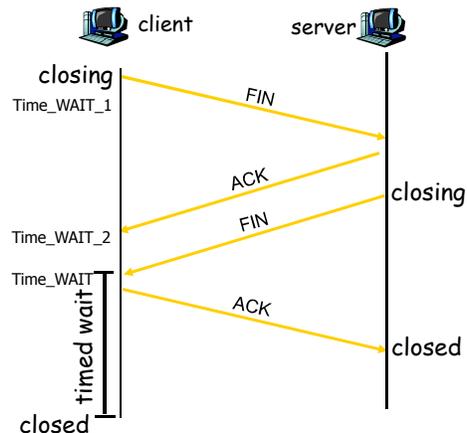


Passo 3: client riceve FIN,
risponde con un ACK

- Attende in uno stato TIMED_WAIT (nel caso in cui l'ultimo ACK vada perso, e riceva un ulteriore FIN dal server)

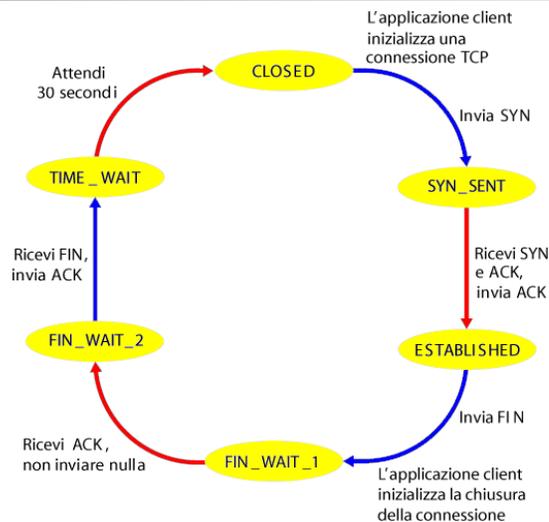
Passo 4: server, riceve ACK.
Chiude la connessione.

N.B: una piccola variante al Passo 2: il sender invia ACK e FIN contemporaneamente all'interno dello stesso segmento



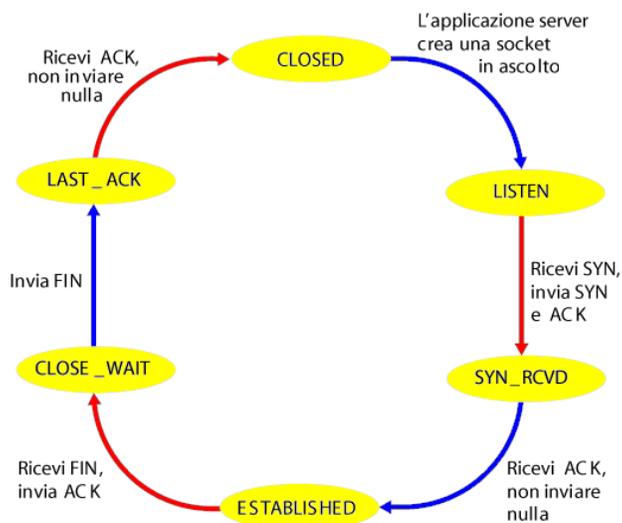
23

Sequenza tipica degli stati nel client



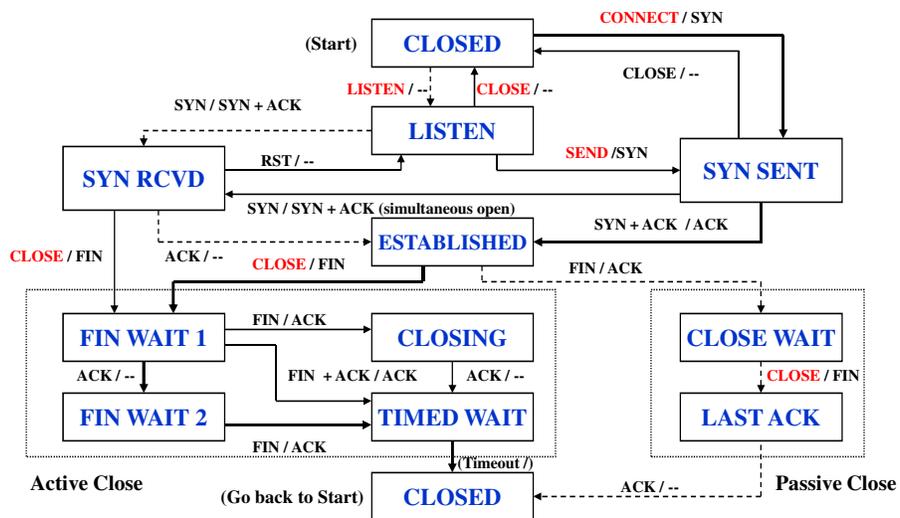
24

Sequenza tipica degli stati nel server



25

Diagramma degli stati del TCP



26