



Основы маршрутизации в Интернет

(том 2 стр.30-52)

Введение в компьютерные сети

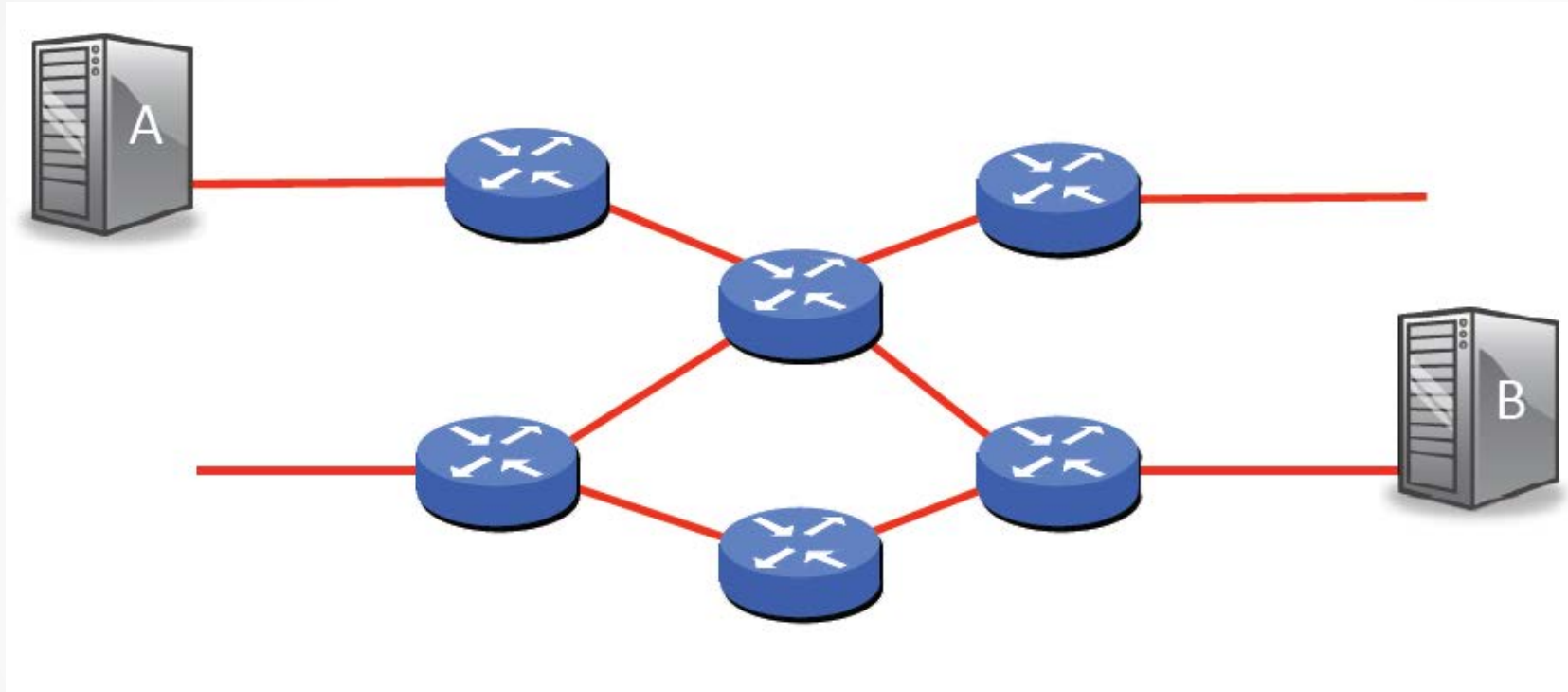
чл.-корр. РАН Смелянский Р.А.

Кафедра АСВК

ф-т ВМК МГУ



Проблема

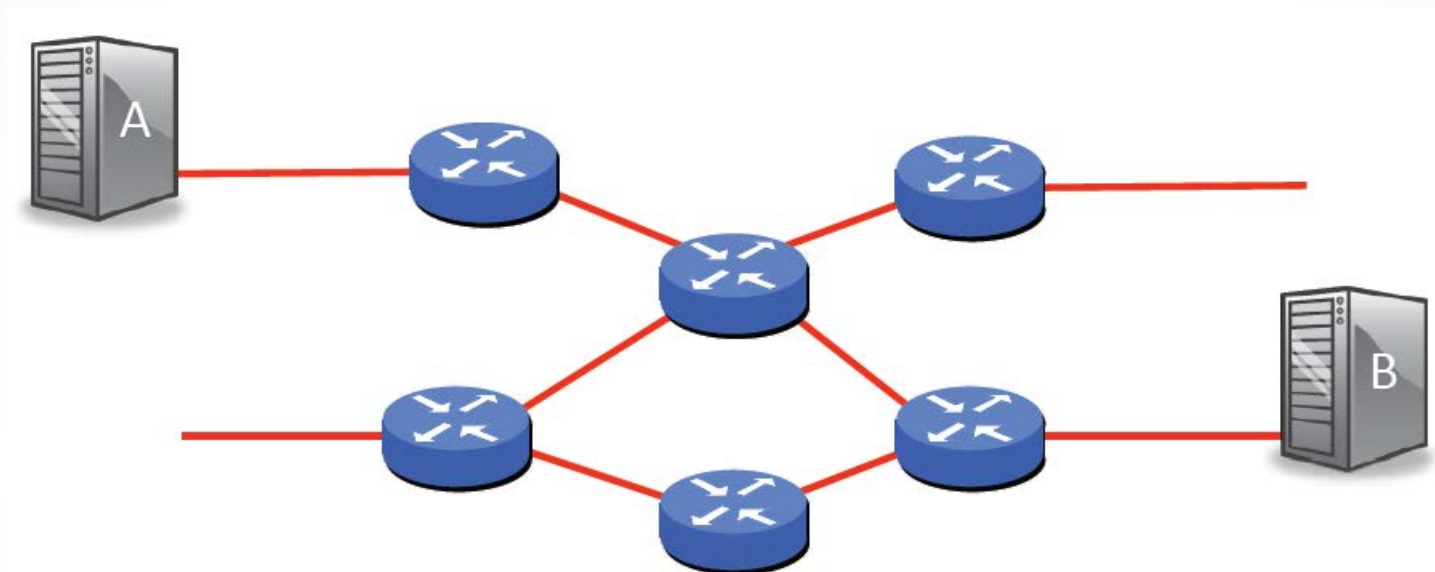


- Кто должен определить как пакеты из A достигнут B?

Критерий выбора маршрута?

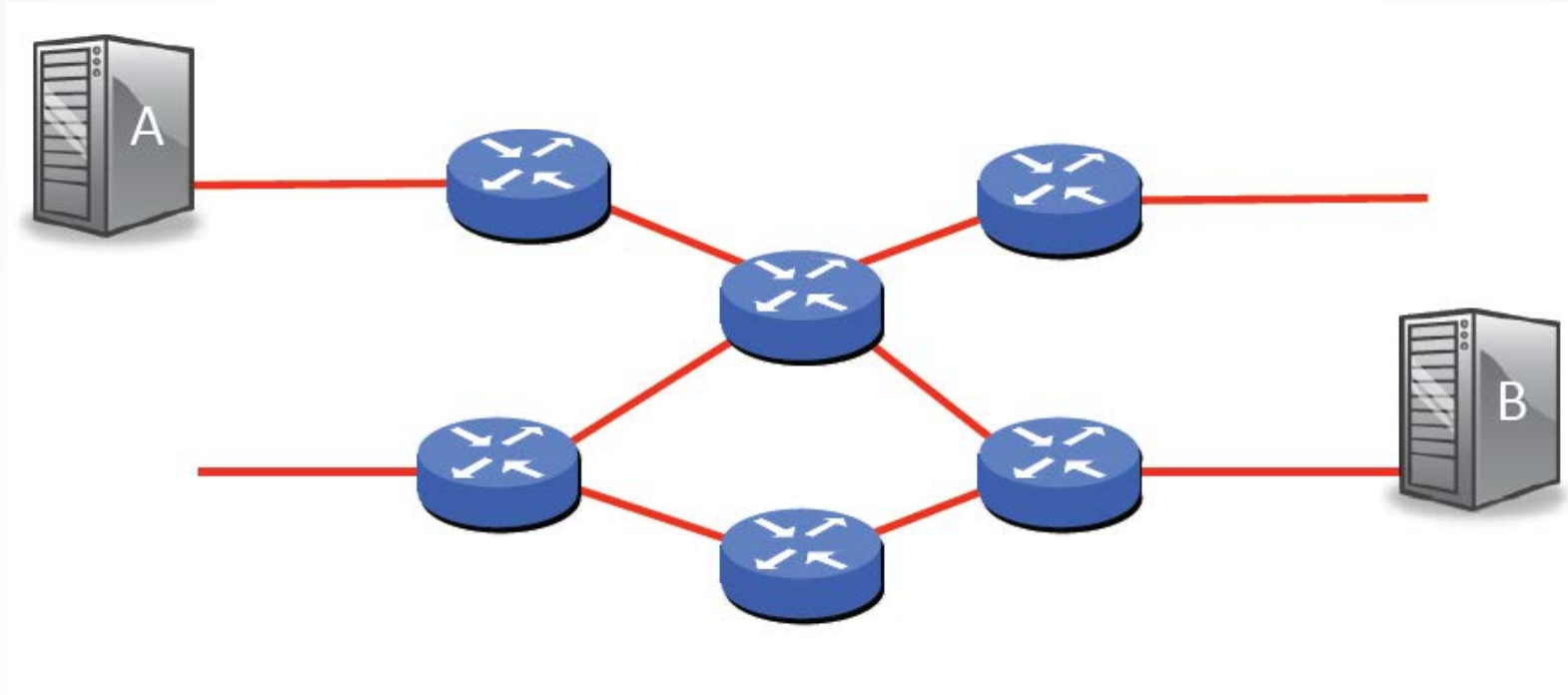


Лавина (Flooding)



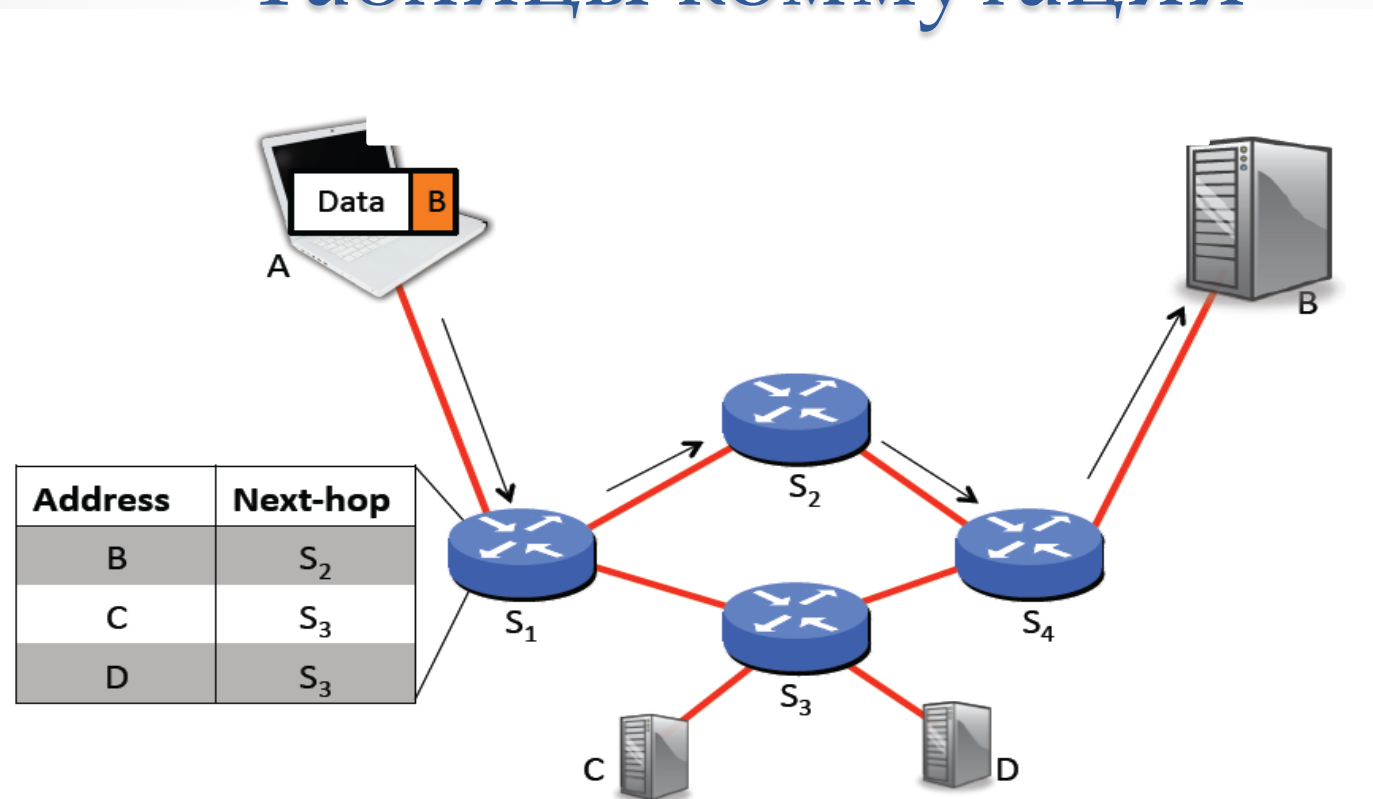
- Не эффективное использование линий
- Нагрузка на сеть
- Пакеты могут зацикливаться
- Как отличить оригинал от дубля?
- Используется когда топология не известна (или ей нельзя доверять)

Маршрутизация от источника



- Не требует поддержки от сети (маршрутизаторы только коммутуют)
- Пакеты содержат списки адресов, переменной длины (могут быть очень длинными)
- Выбор маршрута на конечном хосте, который должен знать топологию сети
- Используется когда пользователь хочет сам управлять маршрутизацией

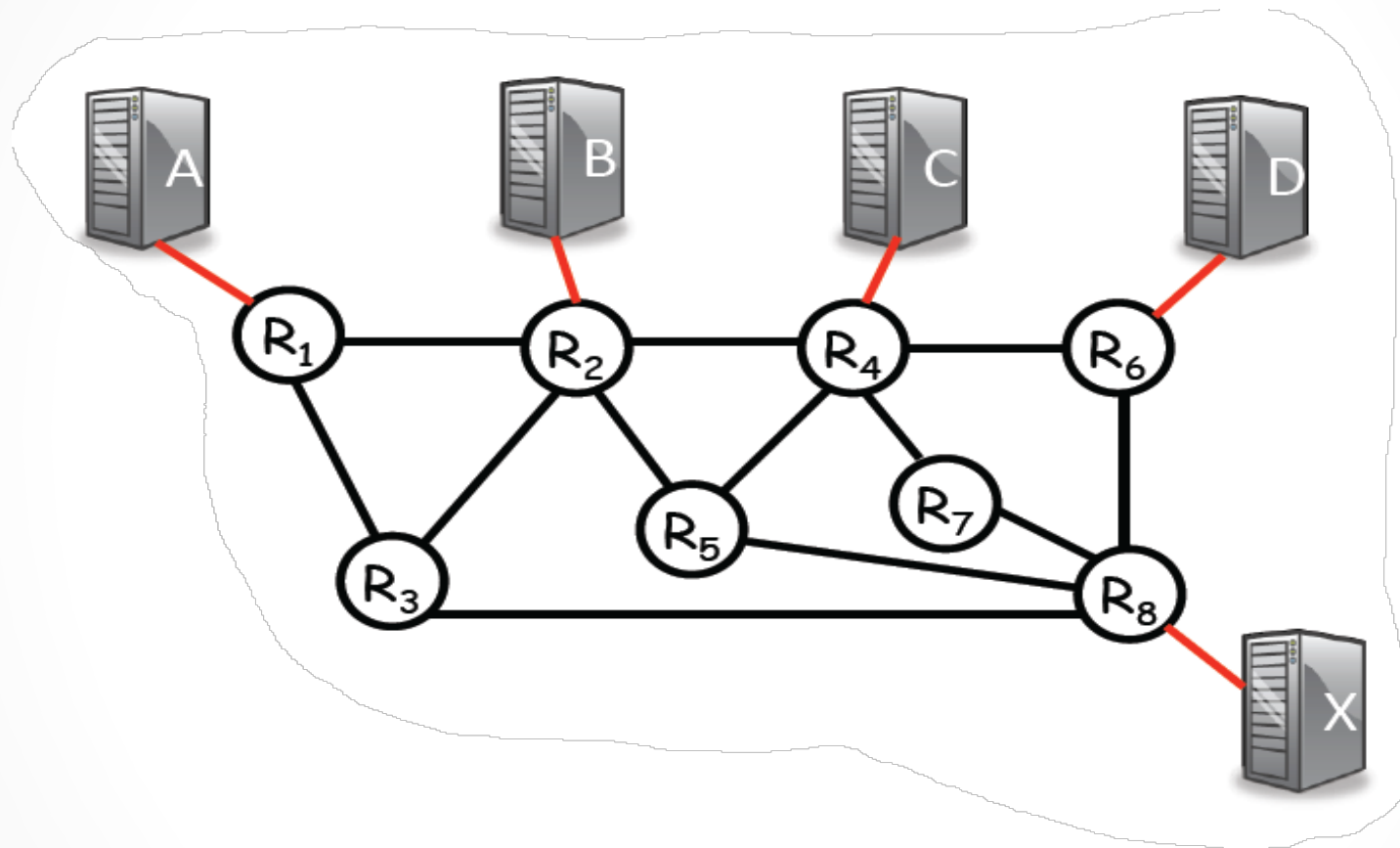
Таблицы коммутации



- Оптимизация: сеть маршрутизирует по скачкам
- У каждого коммутатора должна быть своя таблица (необходимо много таблиц)
- Состояния от места назначения, а не от потока
- Как поддерживать таблицу в актуальном состоянии



Соединяющие деревья (Spanning tree)



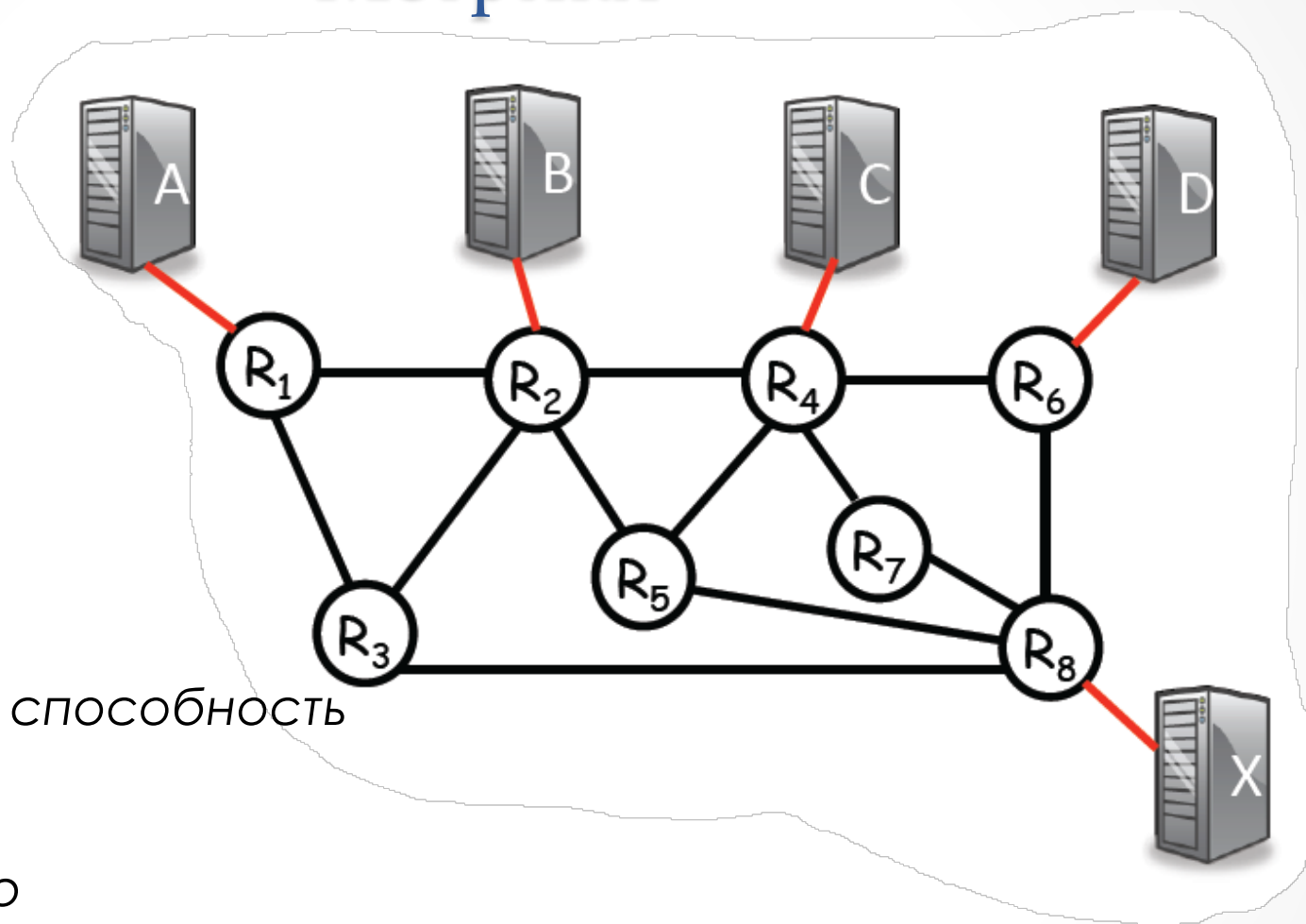
Соединяющее дерево
соединяющее – все листья достижимы
дерево – нет циклов



Метрики

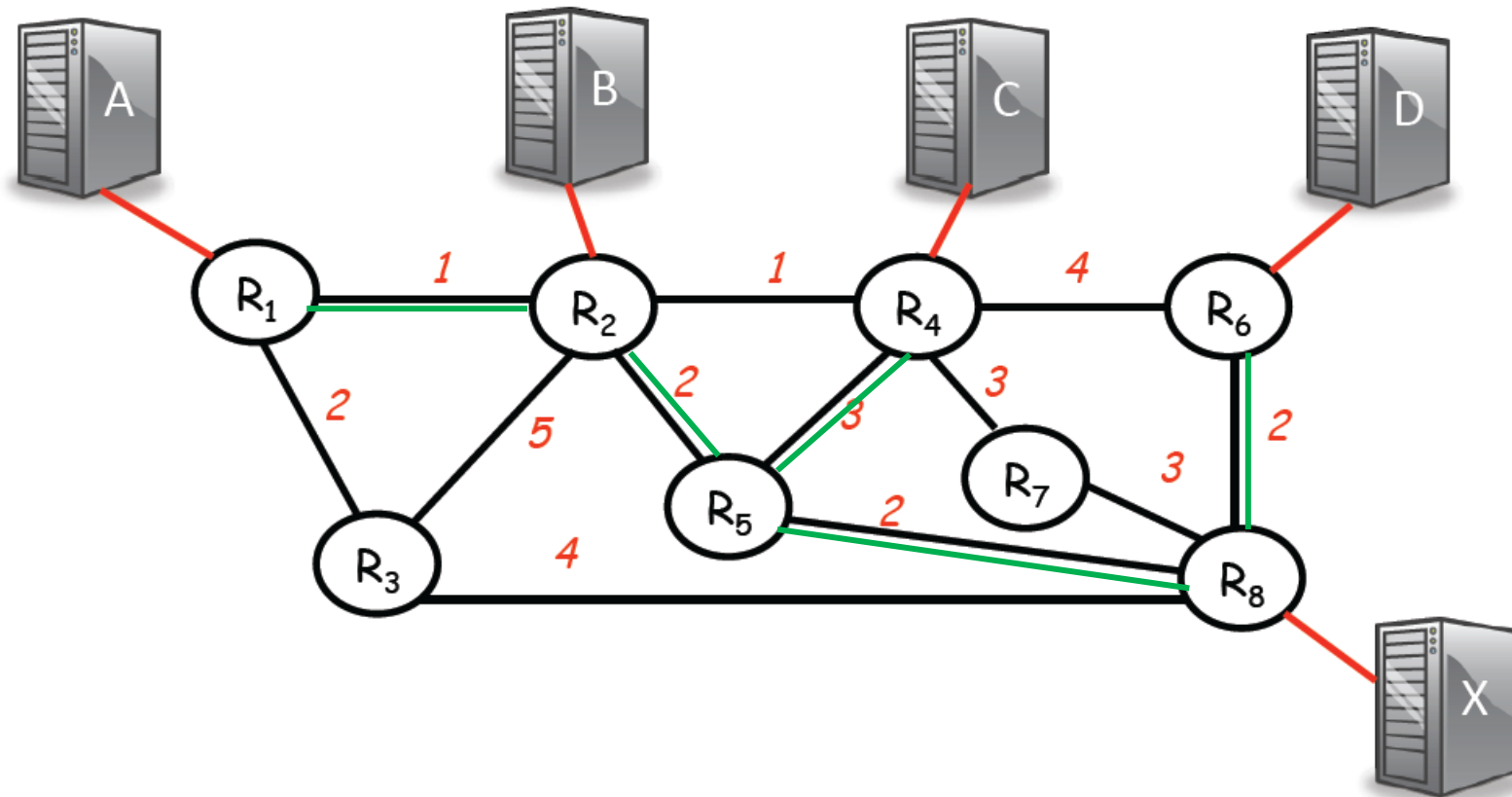
Метрики:

- мин. расстояние
- мин. скачки
- мин. задержка
- макс. пропускная способность
- мин. загруженный
- макс. надежный
- с мин. стоимостью
- макс. безопасный
- ...





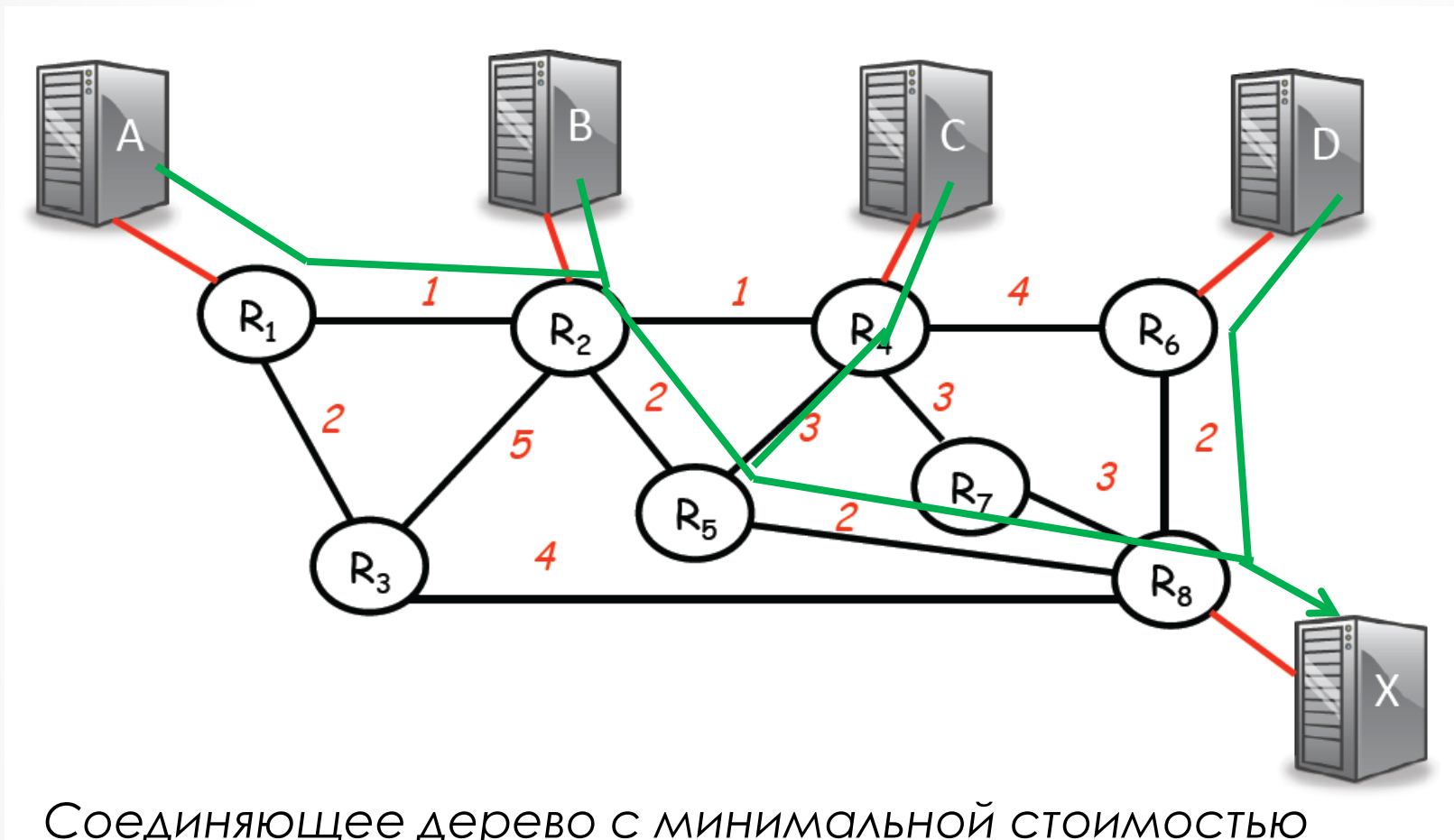
Пример взвешенного графа



Понятие взвешенного графа

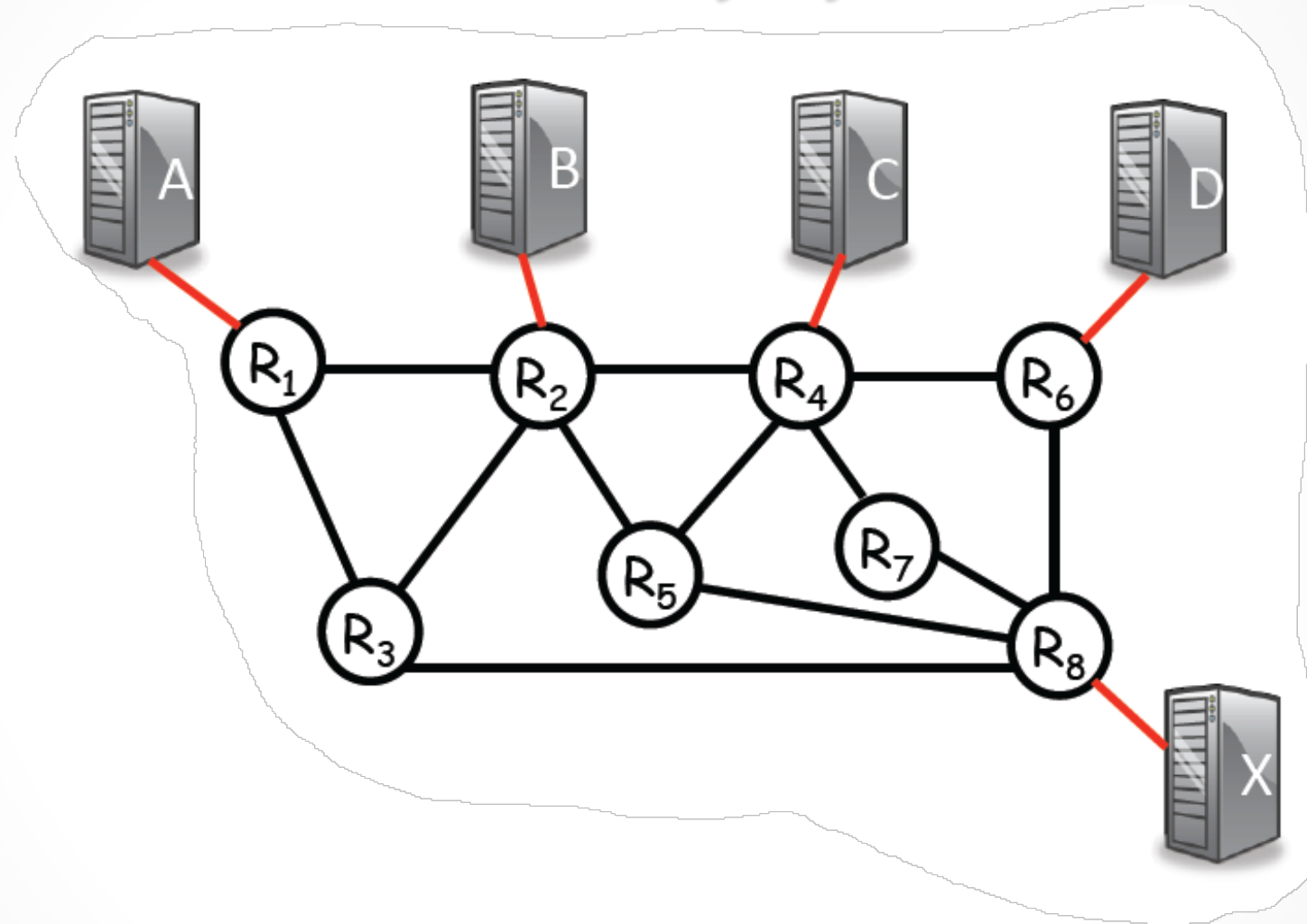


Соединяющее дерево: корень отправитель, листья – все достижимые хосты.



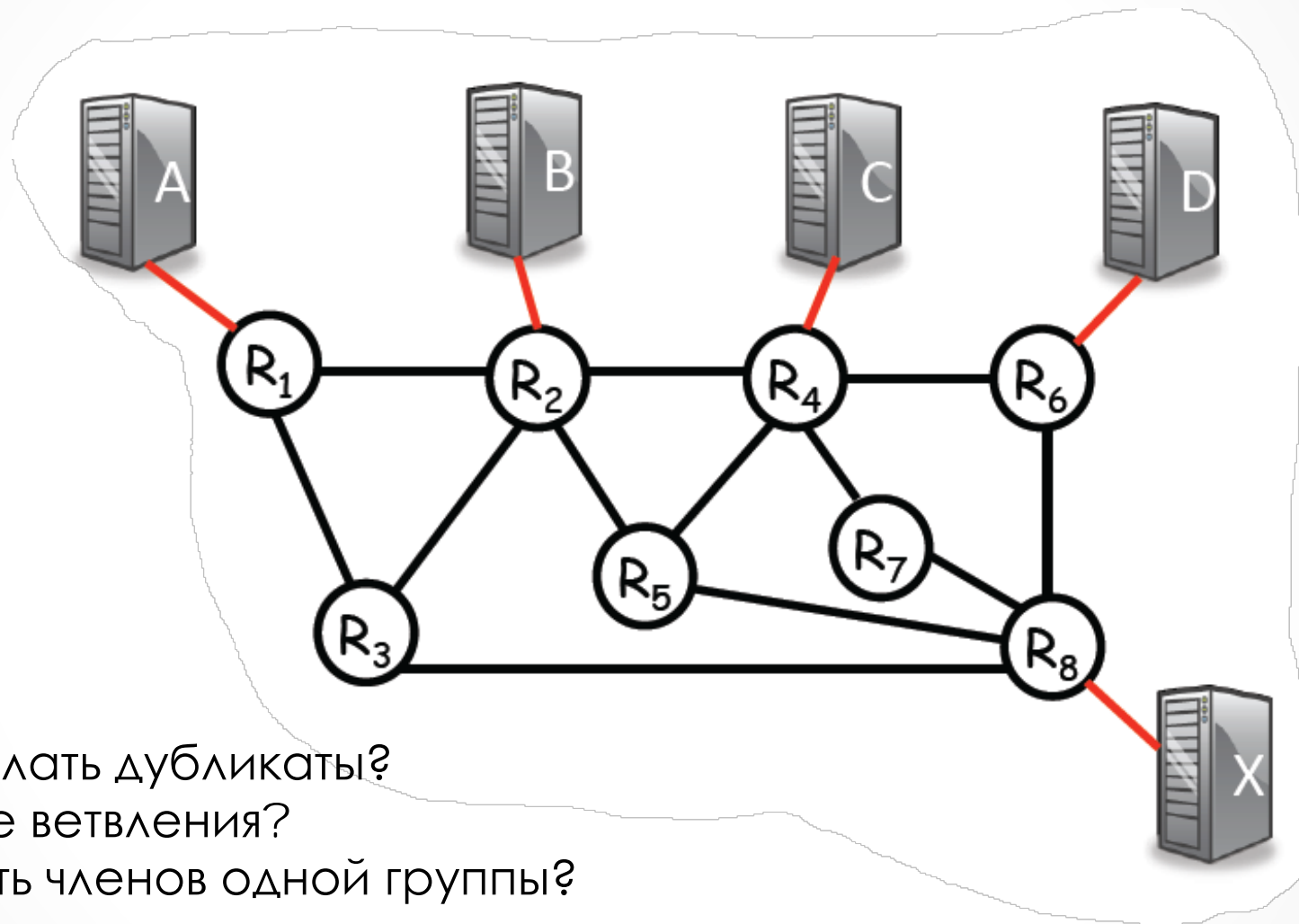


По множеству путей





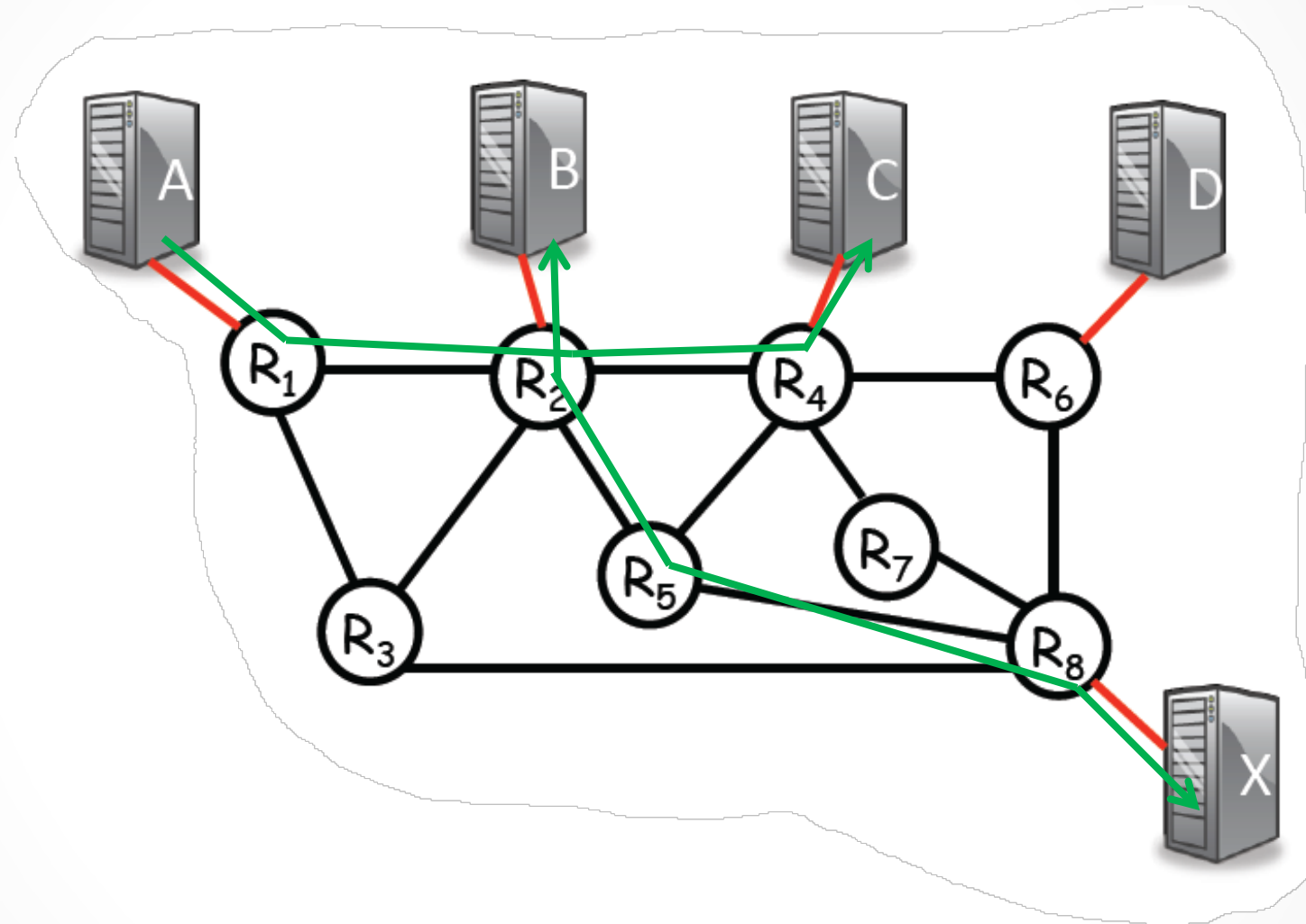
Групповая



- Кто должен делать дубликаты?
- В каждой точке ветвления?
- Как определить членов одной группы?



Групповая





Маршрутизация по вектору расстояния: алгоритм Белмана-Форда (том 2 стр.38-41)

Введение в компьютерные сети

чл.-корр. РАН Смелянский Р.А.

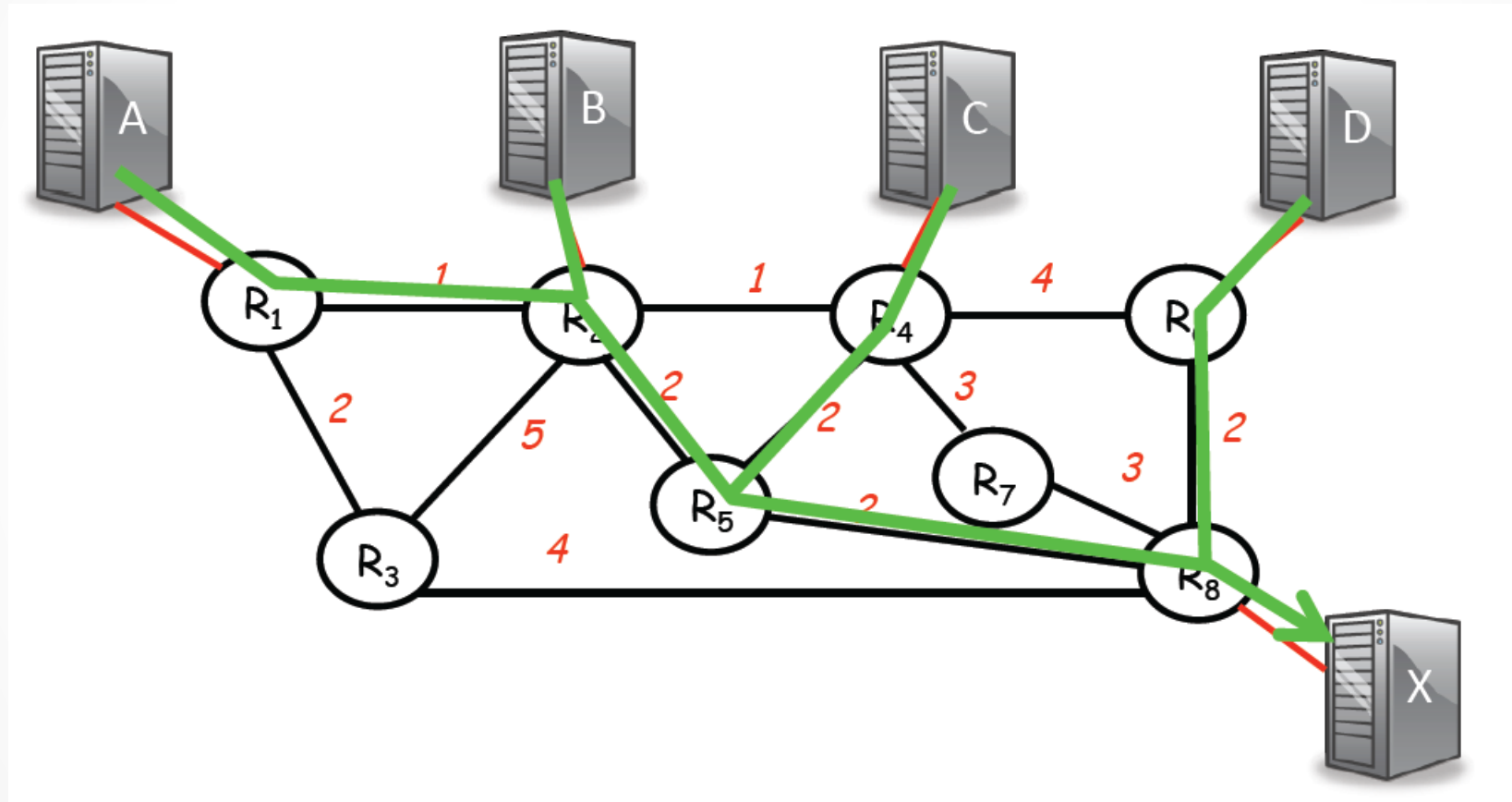
Кафедра АСВК

ф-т ВМК МГУ



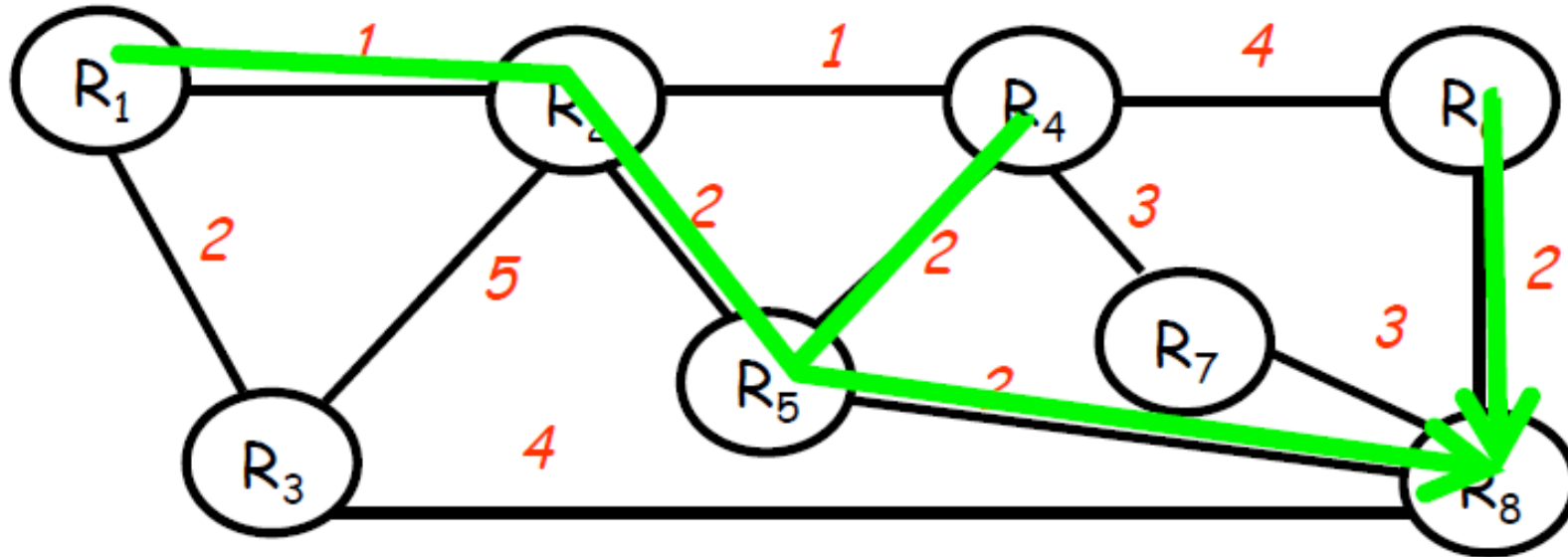
Проблема

Как маршрутизаторы могут совместно найти соединяющее дерево минимальной стоимости?





Эквивалентно нахождению соединяющего дерева минимальной стоимости только среди маршрутизаторов



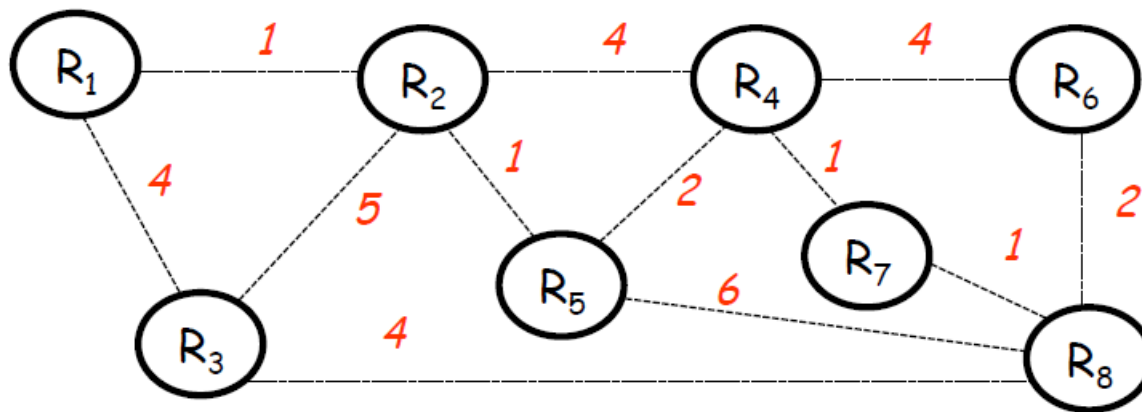


Распределенный алгоритм Беллмана-Форда (т.2 стр.38-48)

- Пусть каждый маршрутизатор знает стоимость линии к каждому своему соседу
- Маршрутизатор R_8 рассчитывает стоимость C_i для достижения каждого известного ему R_i
- Вектор $\underline{C}_8 = (C_1, C_2, \dots, C_7)$ - вектор расстояния до R_8
- Изначально $\underline{C} = (\infty, \infty, \dots, \infty)$
 1. Каждые T секунд, R_i шлет C_i всем своим соседям
 2. Если R_i нашел более дешевый путь, то он обновляет C_i у всех своих соседей
 3. Вернуться к 1



Пример



R_1	∞	R_1	∞	R_1	$8, R_3$	R_1	$8, R_3$	R_1	$7, R_2$	R_1	$6, R_3$
R_2	∞	R_2	∞	R_2	$7, R_5$	R_2	$6, R_4$	R_2	$5, R_7$	R_2	$5, R_7$
R_3	∞	R_3	4	R_3	4	R_3	4	R_3	4	R_3	4
R_4	∞	R_4	∞	R_4	$2, R_7$	R_4	$2, R_7$	R_4	$2, R_7$	R_4	$2, R_7$
R_5	∞	R_5	6	R_5	6	R_5	$4, R_4$	R_5	$4, R_4$	R_5	$4, R_4$
R_6	∞	R_6	2	R_6	2	R_6	2	R_6	2	R_6	2
R_7	∞	R_7	1	R_7	1	R_7	1	R_7	1	R_7	1
шаг 0		шаг 1		шаг 2		шаг 3		шаг 4		шаг 5	

Алгоритм Беллмана-Форда



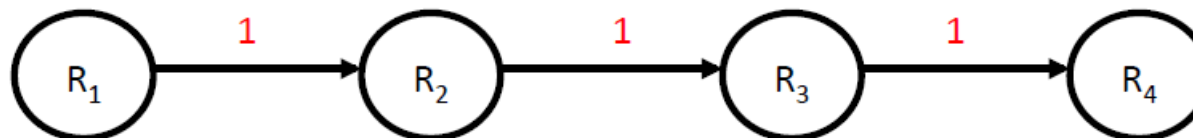
Вопросы:

- 1. Каково максимальное время работы алгоритма?*
- 2. Всегда ли алгоритм будет сходиться?*
- 3. Что будет если измениться стоимость линии, или отключится маршрутизатор/линия?*



Проблемы с алгоритмом Б-Ф

Плохие новости распространяются медленно



Рассмотрим расчет расстояния для R_3 до R_4

Time	R_1	R_2	R_3
0	3, R_2	2, R_3	1, R_4
1	3, R_2	2, R_3	3, R_2
2	3, R_2	4, R_3	3, R_2
3	5, R_2	4, R_3	5, R_2
...	Итак до бесконечности		...



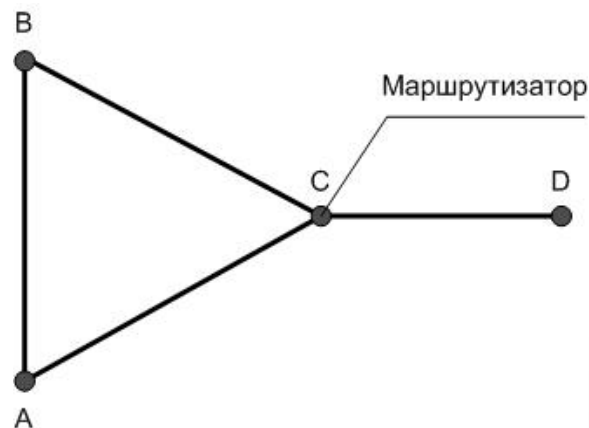
Линия $R_3 - R_4$ не действует



Проблема счетчика до бесконечности

Установить ограничение на «бесконечность» (e.g. 16)

- *Разделение направлений: т.к. R_2 получает данные о маршруте с наименьшей стоимостью от R_3 , то запретить R_2 сообщать R_3 о маршрутах, проходящих через R_3*
- *Разделение направлений с бесконечностью: R_2 посылает R_3 ∞*
- *Есть и другие проблемы, связанные с алгоритмом Б-Ф*





Беллман-Форд на практике

- Алгоритм Беллмана-Форда - пример алгоритма по вектору расстояния
- Этот алгоритм использовался в первых Интернет протоколах маршрутизации RIP (Routing Internet Protocol)
- Он не требует знания топологии сети, больших вычислений, распределенный и, в конечном счете, сходится
- Со временем он был вытеснен алгоритмами, которые рассчитывали соединяющее дерево для каждого маршрутизатора



Маршрутизация по состоянию канала: алгоритм наикратчайшего пути Дейкстры (том 2 стр.33, 41-46)

Введение в компьютерные сети

чл.-корр. РАН Смелянский Р.Л.

Кафедра АСВК

ф-т ВМК МГУ

Алгоритм Дейкстры наикратчайшего пути

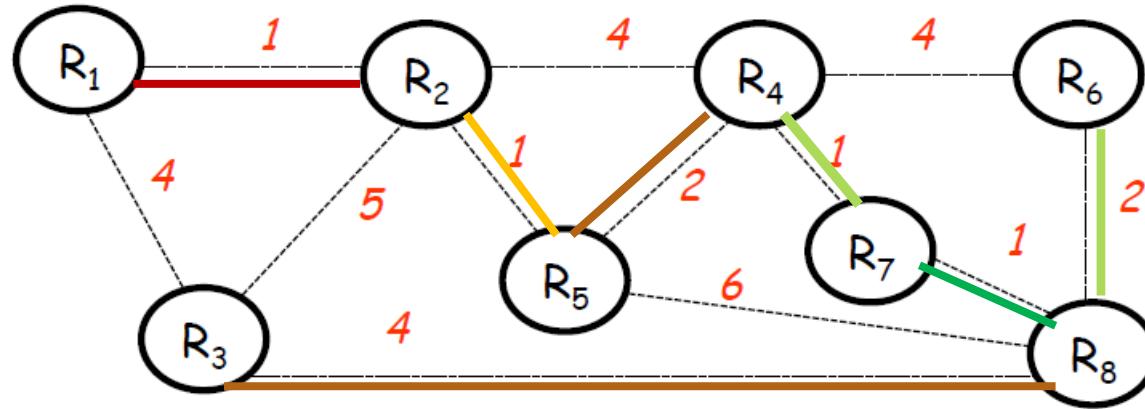


1. *Определение топологии сети: Маршрутизатор передает лавиной всем другим маршрутизаторам состояния своих линий для расчета топологии сети*
 - Периодически
 - Когда изменяется состояние линии
2. *Вычисление по алгоритму Дейкстры: каждый маршрутизатор независимо запускает алгоритм Дейкстры наикратчайшего пути.*

Каждый маршрутизатор находит соединяющее дерево с минимальной стоимостью до каждого другого маршрутизатора

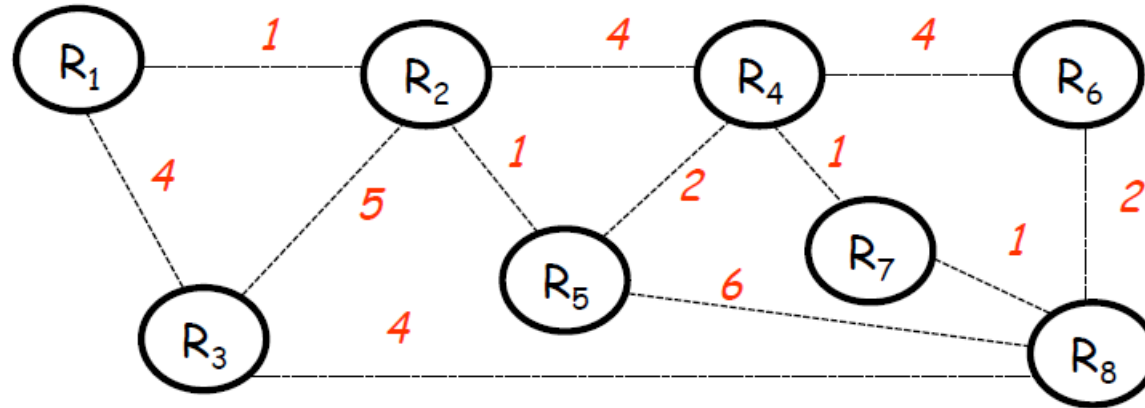


Пример для R_8





Пример для R_8

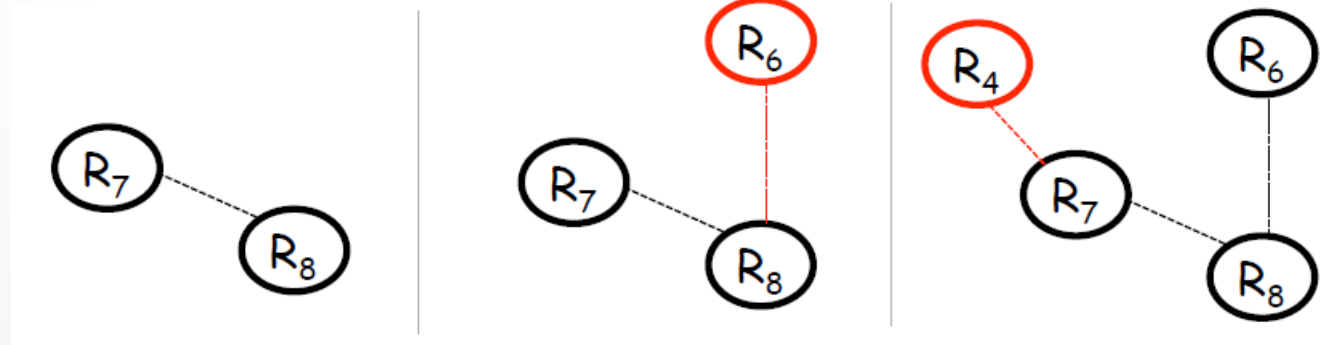


Добавляем путь стоимости

1

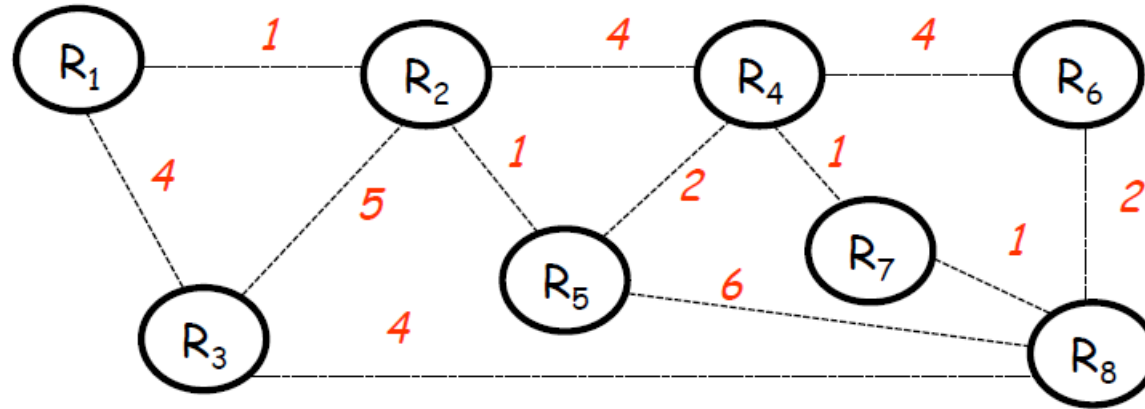
2

2

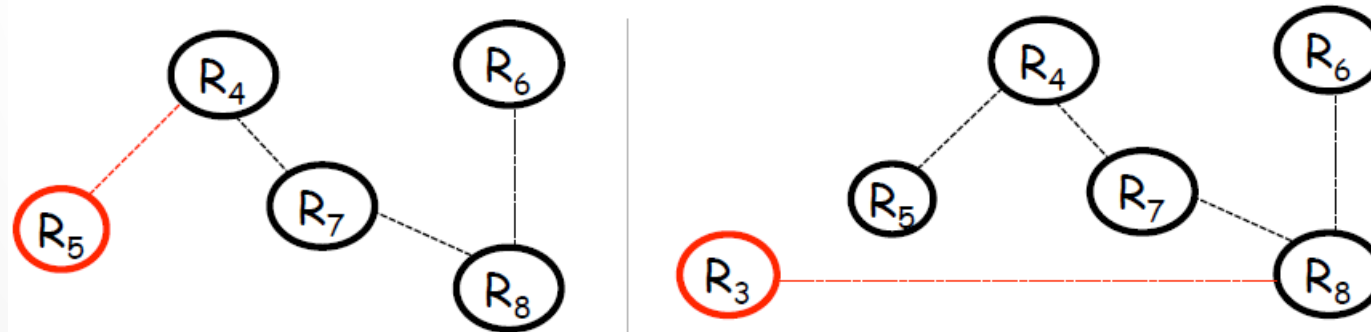




Пример для R_8

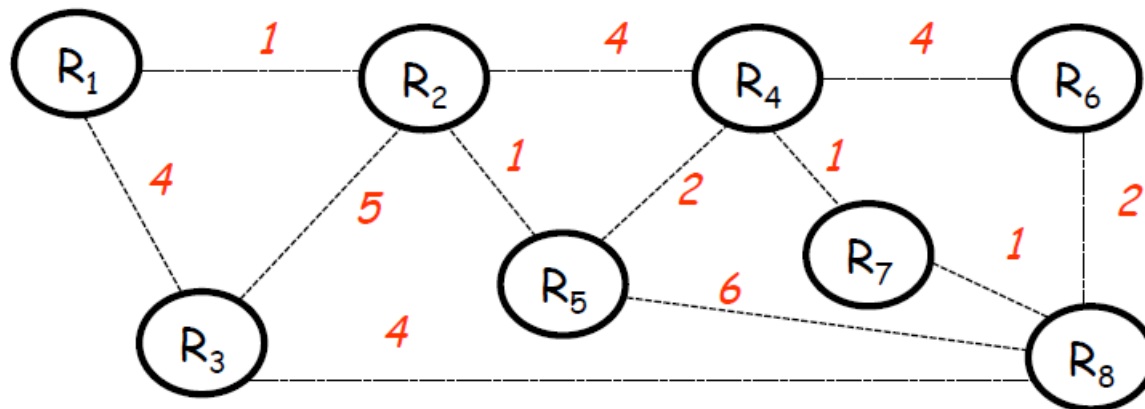


Добавляем путь стоимости
4

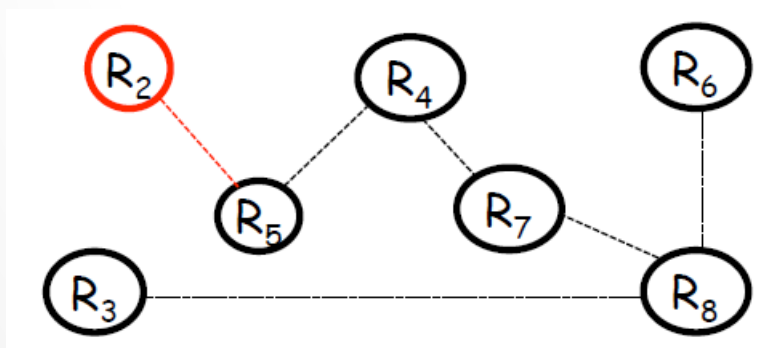




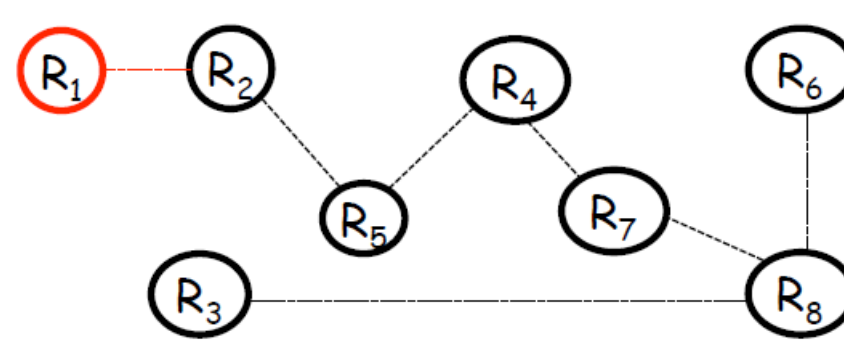
Пример для R_8



Добавляем путь стоимости
5

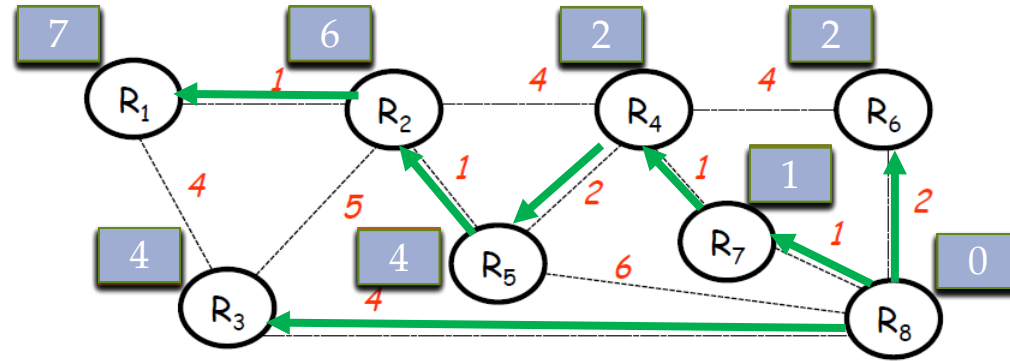


6





Алгоритм



	0	1	2	3	4	5	6	7
Пройден		R ₈	R ₈ , R ₇	R ₈ , R ₇ , R ₆	R ₈ , R ₇ , R ₆ , R ₄	R ₈ , R ₇ , R ₆ , R ₄ , R ₃	R ₈ , R ₇ , R ₆ , R ₄ , R ₃ , R ₅	R ₈ , R ₇ , R ₆ , R ₄ , R ₃ , R ₅ , R ₂
Весы	R ₁ =∞ R ₅ =∞ R ₂ =∞ R ₆ =∞ R ₃ =∞ R ₇ =∞ R ₄ =∞ R ₈ =0	R ₁ =∞ R ₅ =6 R ₂ =∞ R ₆ =2 R ₃ =4 R ₇ =1 R ₄ =∞ R ₈ =0	R ₁ =∞ R ₅ =6 R ₂ =∞ R ₆ =2 R ₃ =4 R ₇ =1 R ₄ =2 R ₈ =0	R ₁ =∞ R ₅ =6 R ₂ =∞ R ₆ =2 R ₃ =4 R ₇ =1 R ₄ =2 R ₈ =0	R ₁ =∞ R ₅ =4 R ₂ =6 R ₆ =2 R ₃ =4 R ₇ =1 R ₄ =2 R ₈ =0	R ₁ =8 R ₅ =4 R ₂ =6 R ₆ =2 R ₃ =4 R ₇ =1 R ₄ =2 R ₈ =0	R ₁ =8 R ₄ =2 R ₂ =6 R ₆ =2 R ₅ =4 R ₇ =1 R ₃ =4 R ₈ =0	R ₁ =7 R ₄ =2 R ₂ =6 R ₆ =2 R ₃ =4 R ₇ =1 R ₅ =4 R ₈ =0
Смежны	R ₃ =4 R ₇ =1 R ₅ =6 R ₆ =2	R ₄ =2 R ₃ =4 R ₆ =2 R ₅ =6	R ₄ =2<6=>R ₄ =2 R ₃ =4 R ₅ =6	R ₅ =4 R ₅ =6>4=>R ₅ =4 R ₂ =∞>6=>R ₂ =6	R ₁ =∞>8=>R ₁ =8 R ₂ =6<9=>R ₂ =6 R ₅ =4	R ₂ =6<7=>R ₂ =6	R ₁ =8>7=>R ₁ =7	
Выбираем	R ₈ =0	R ₇ =1	R ₆ =2	R ₄ =2	R ₃ =4	R ₅ =4	R ₂ =6	Стоп. Вершин нет



Алгоритм Дейкстры

Вопросы:

- *Сколько времени работает этот алгоритм?*
- *Что происходит когда изменяется стоимость линии или когда маршрутизатор/линия выходят из строя?*

Сложность алгоритма Дейкстры



Вариант реализации алгоритма Дейкстры	Насыщенный граф $m = O(n^2)$	Разреженный граф $m = O(n)$
Вариант 1 $D[i]$ – это массив (поиск за время $O(n)$)	$T = O(n^2 + m) =$ $O(n^2)$	$T = O(n^2 + m) =$ $O(n^2)$
Вариант 2 $D[i]$ хранятся в бинарной куче	$T = O(n \log n + m \log n)$ $= O(n^2 \log n)$	$T = O(n \log n + m \log n)$ $= O(n \log n)$
Вариант 3 $D[i]$ хранятся в Фибоначчиевой куче	$T = O(m + n \log n)$ $= O(n^2)$	$T = O(n + n \log n)$ $= O(n \log n)$



Постановки задач о кратчайшем пути

- **Задача о кратчайшем пути между парой вершин (single-pair shortest path problem)**
Требуется найти кратчайший путь из заданной вершины s в заданную вершину d
- **Задача о кратчайших путях из заданной вершины во все (single-source shortest path problem)**
Найти кратчайшие пути из заданной вершины s во все
- **Задача о кратчайшем пути в заданный пункт назначения (single-destination shortest path problem)**
Требуется найти кратчайшие пути в заданную вершину v из всех вершин графа
- **Задача о кратчайшем пути между всеми парами вершин (all-pairs shortest path problem)**
Требуется найти кратчайший путь из каждой вершины u в каждую вершину v



Алгоритмы поиска кратчайшего пути в графе

Алгоритм	Применение
Алгоритм Дейкстры	Находит кратчайший путь от одной из вершин графа до всех остальных. Алгоритм работает только для графов без ребер отрицательного веса ($w_{ij} \geq 0$)
Алгоритм Беллмана-Форда	Находит кратчайшие пути от одной вершины графа до всех остальных во взвешенном графе. Вес ребер может быть отрицательным
Алгоритм поиска A^* (A star)	Находит путь с наименьшей стоимостью от одной вершины к другой, используя алгоритм поиска по первому наилучшему совпадению на графе
Алгоритм Флойда-Уоршелла	Находит кратчайшие пути между всеми вершинами взвешенного ориентированного графа
Алгоритм Джонсона	Находит кратчайшие пути между всеми парами вершин взвешенного ориентированного графа (должны отсутствовать циклы с отрицательным весом)
Алгоритм Ли (волновой алгоритм)	Находит путь между вершинами s и t графа, содержащий минимальное количество промежуточных вершин (трассировки электрических соединений на кристаллах микросхем и на печатных платах)
Алгоритмы Viterbi, Cherkassky, ...	



Алгоритм Дейкстры на практике

- *Алгоритм Дейкстры - это пример алгоритма по состоянию канала*
 - *состояние линии знает каждый маршрутизатор*
 - *каждый маршрутизатор строит соединяющее дерево минимальной стоимости до каждого другого маршрутизатора*
- *Этот алгоритм является основой OSPF (Open Shortest Path First) - широко используемого протокола маршрутизации (том 2 стр.82-86)*



Маршрутизация в Интернет

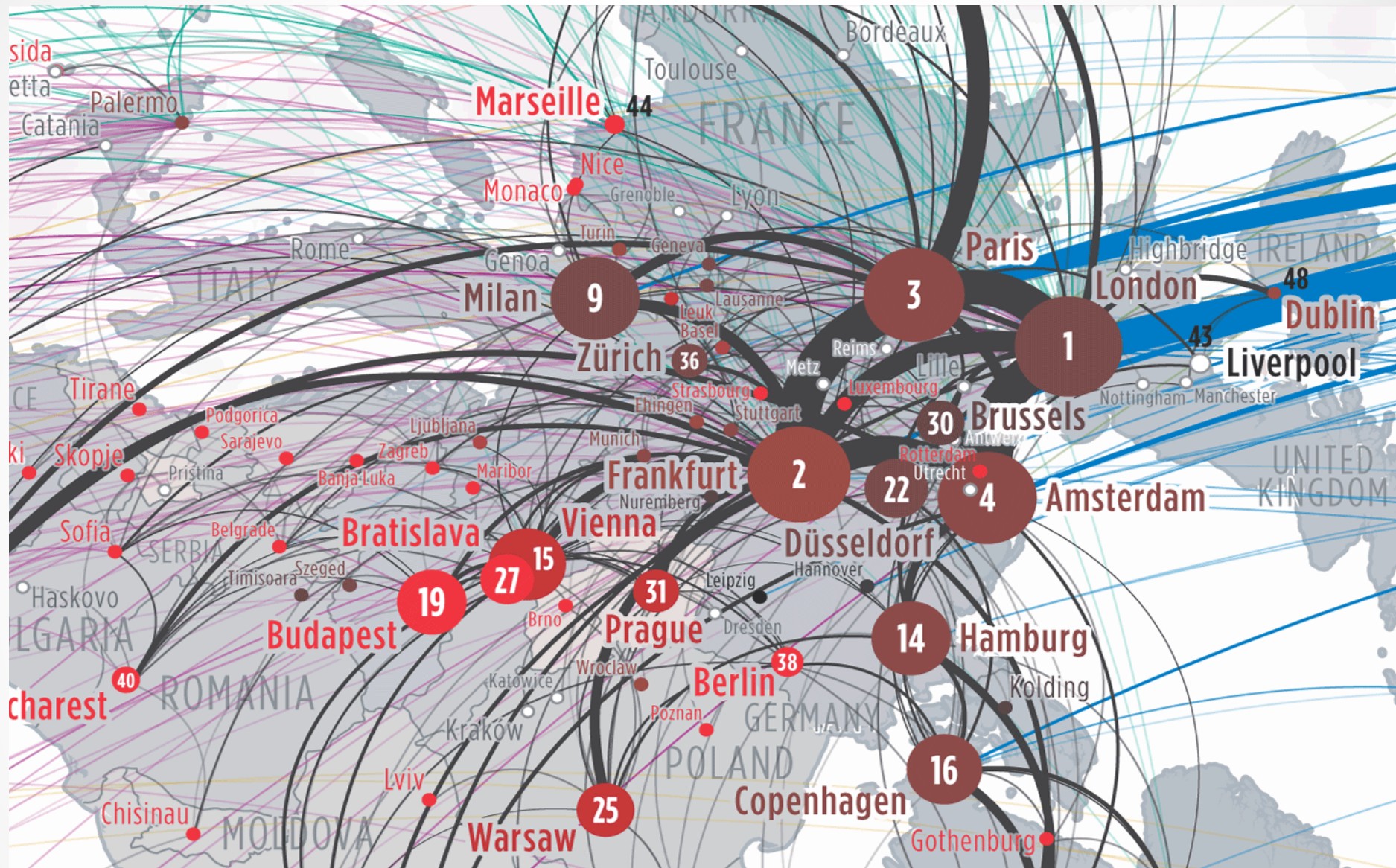
(том 2 стр.82-88)

Введение в компьютерные сети

чл.-корр. РАН. Смелянский Р.А.

Кафедра АСВК

ф-т ВМК МГУ

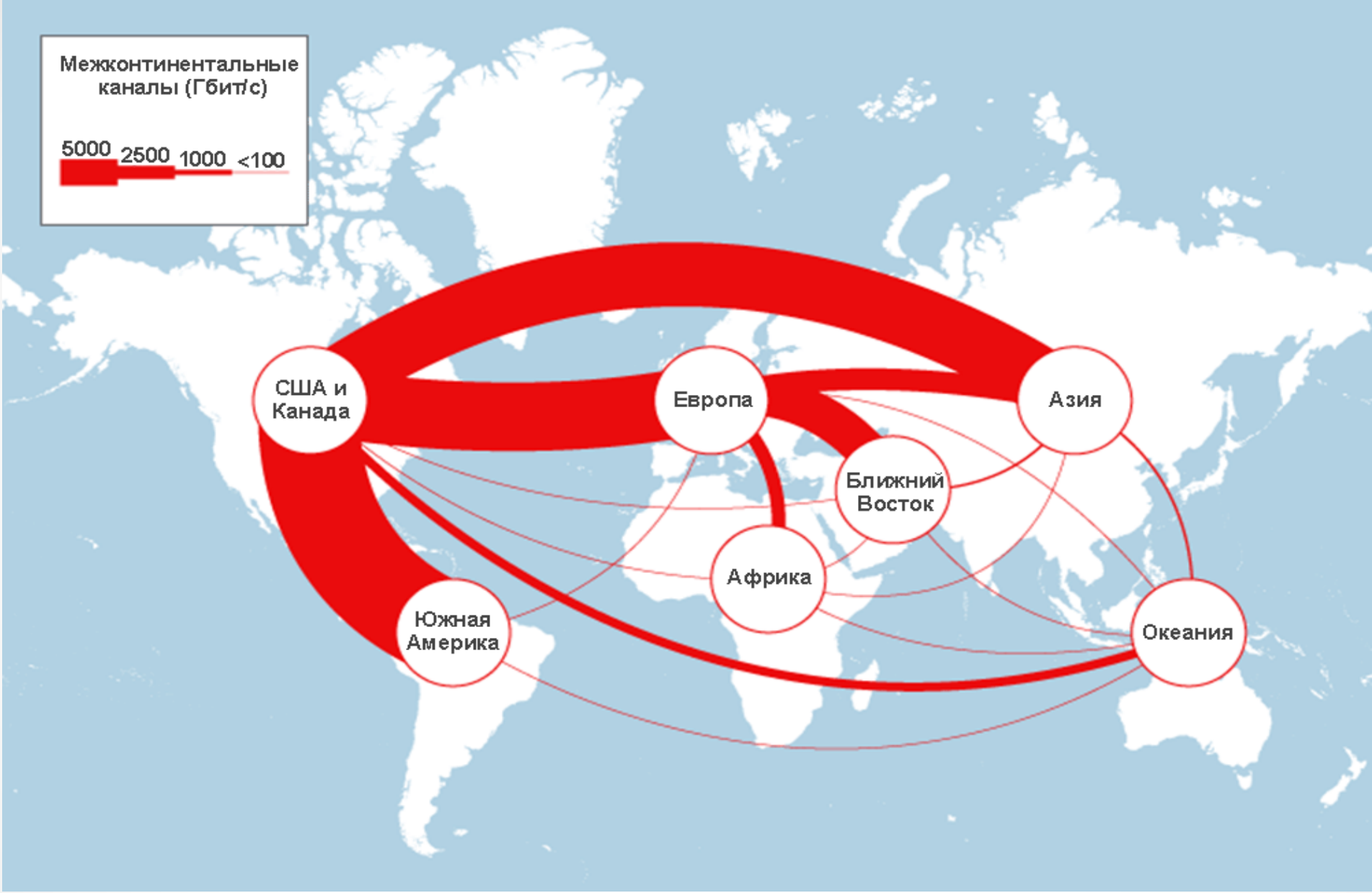


Если магистральные каналы связи сравнить с кровеносной системой современной цивилизации, то Европа — её сердце.



Межконтинентальные каналы (Гбит/с)

5000 2500 1000 <100





TELEGRAPHY
ONE THOMAS CIRCLE N.W. SUITE 340, WASHINGTON D.C. 20005, USA
TEL +1 202 741 0020 FAX +1 202 741 0021
WWW.TELEGRAPHY.COM

SPONSORED BY PCCW GLOBAL
17/F PCCW TOWER, TAIKOO PLACE, 979 KING'S ROAD, QUARRY BAY, HONG KONG
TEL +852 2888 6658 FAX +852 2742 5288
WWW.PCCWGLOBAL.COM

Disclaimer Credits

● Введение в компьютерные сети
чл.-корр. РАН Смелянский Р.Л..

Карта подводных сетевых коммуникаций



Автономные Системы

Единица иерархии в Интернет

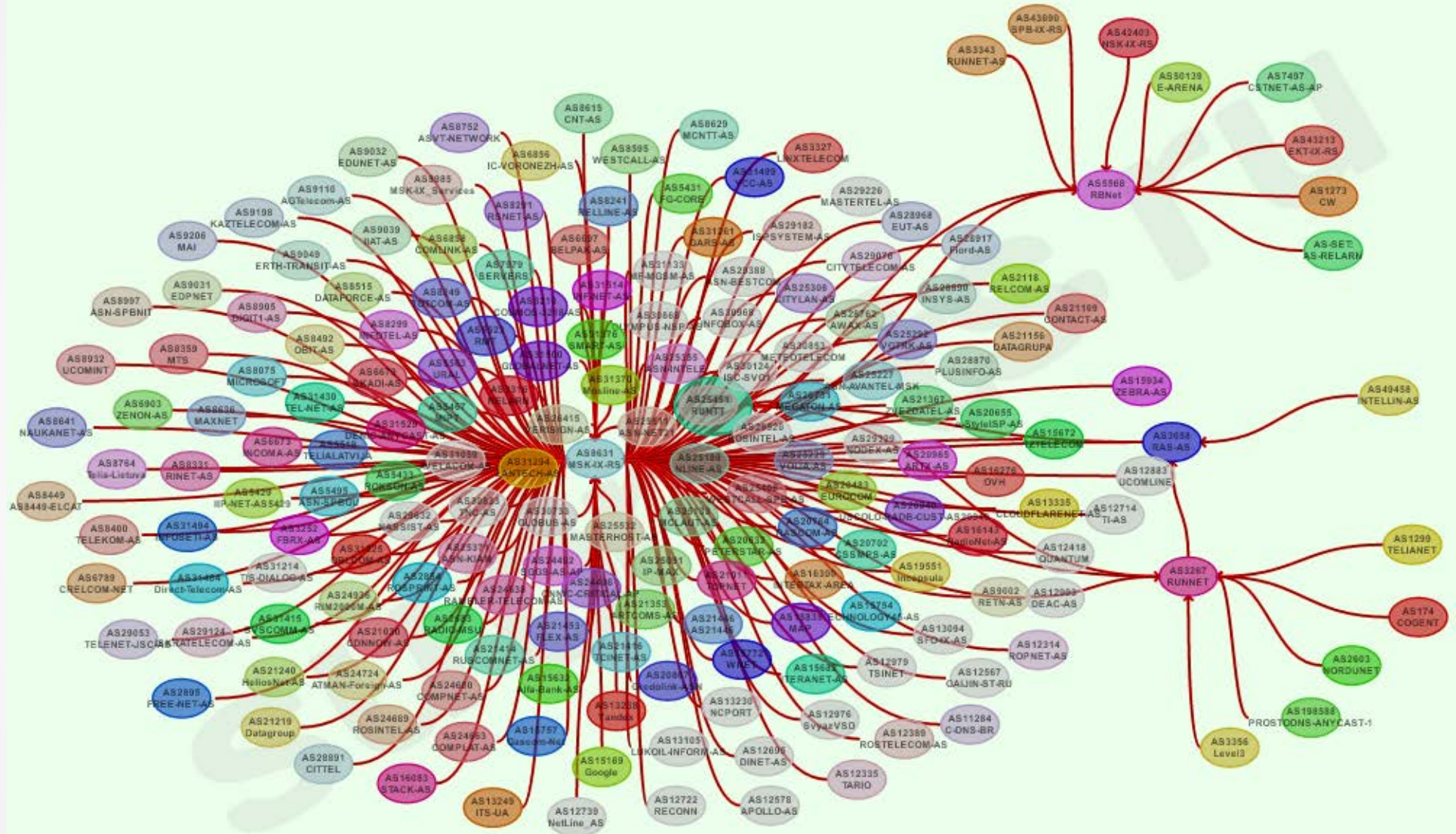
- *Внутри АС ее владелец решает как маршрутизировать потоки данных*
- *Между АС должен использоваться протокол BGP-4 (Border Gateway Protocol v4 RFC 1771)*

Как найти номер АС?

<http://whatismyipaddress.com/ip-lookup>

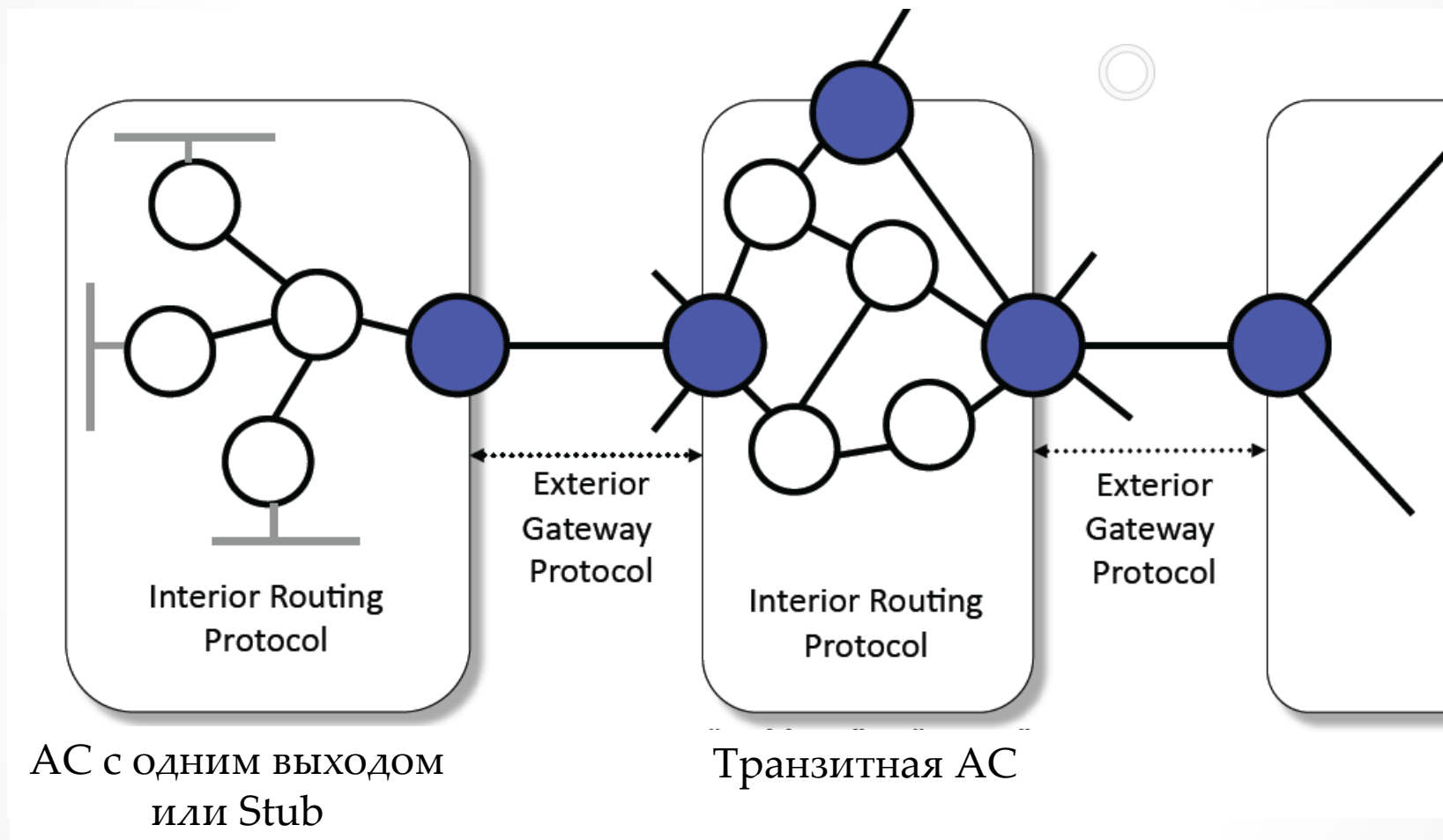


Связность автономных систем





Иерархическая структура Интернет





Протоколы внутренней маршрутизации

RIP (RFC 2453)

(www.rfc.com.ru, <http://www.ietf.org/rfc.html>)

- используют алгоритм по вектору расстояния (алгоритм Б-Ф)*
- обновление векторов каждые 30 секунд*
- аутентификация при обновлениях не применяется*
- изначально был использован в BSD Unix*
- сегодня применяется редко*

OSPF (RFC 2328)

- изменения состояний линии рассылаются лавиной по необходимости*
- каждый маршрутизатор использует алгоритм Дейкстры*
- изменения аутентифицируются*
- АС можно разбивать на области*
- Широко используется, сложный аналог*

IS-IS (RFC 1142), который также широко используется



Маршрутизация через одну точку выхода

В АС выделяют одну точку выхода, так что маршрутизаторы внутри АС могут использовать маршрутизацию по умолчанию

- Каждый маршрутизатор знает все префиксы внутри АС*
- Пакеты для других АС пересылаются на маршрутизатор-выход по умолчанию*
- Маршрутизатор-выход по умолчанию - пограничный шлюз для других АС*

Таблицы маршрутизации в АС с одним выходом (маршрутизатор-выход) по умолчанию, как правило, имеют не большой размер



Маршрутизация через несколько точек выхода

- *Используется в транзитных АС и сетях международных компаний с разветвленной сетью офисов*
- *Каждому внутреннему маршрутизатору должно быть сообщено какую точку выхода он должен использовать для определенного префикса точки назначения*
- *Таблица маршрутизации существенно разрастается*
- *Два подхода:*
 - *«горячая картошка» - переслать ближайшему выходу*
 - *выбрать выход ближе всего к токе назначения*

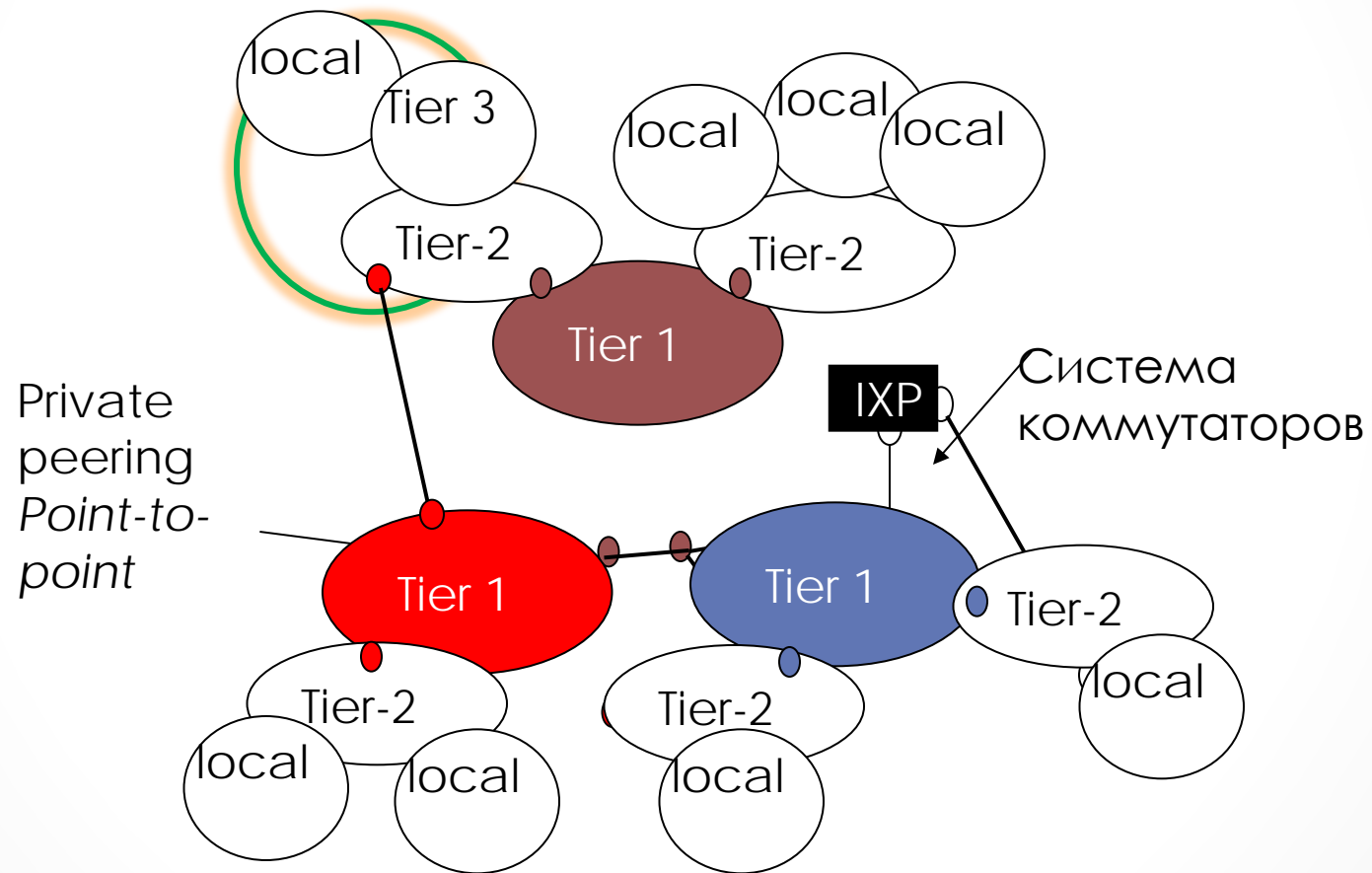


Протокол внешней маршрутизации

- Все АС взаимодействуют, используя протокол BGP-4
- BGP-4 был разработан чтобы решить следующие проблемы:
 - **Топология:** Интернет плохо структурированная смесь разнообразных АС
 - **Автономия АС:** каждая АС по-своему определяет стоимость линии, поэтому невозможно построить путь с наименьшей стоимостью
 - **Доверие:** некоторые АС не могут доверять тем маршрутам, которые предлагают другие АС (два конкурирующих провайдера, защита конф идентичности через территорию неприятеля)
 - **Политика:** разные АС преследуют разные цели (мин. число скачков vs предпочтение одного провайдера перед другими)

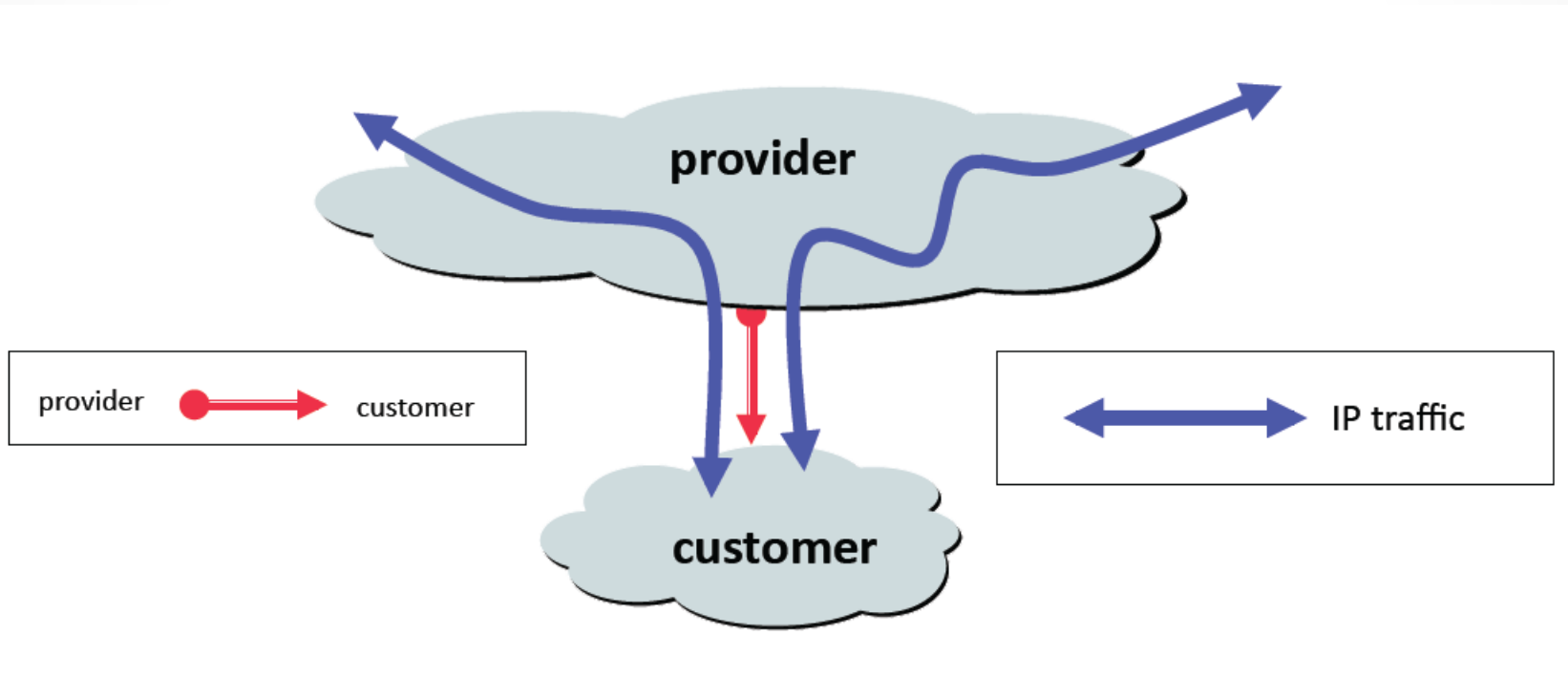


Структура Интернет



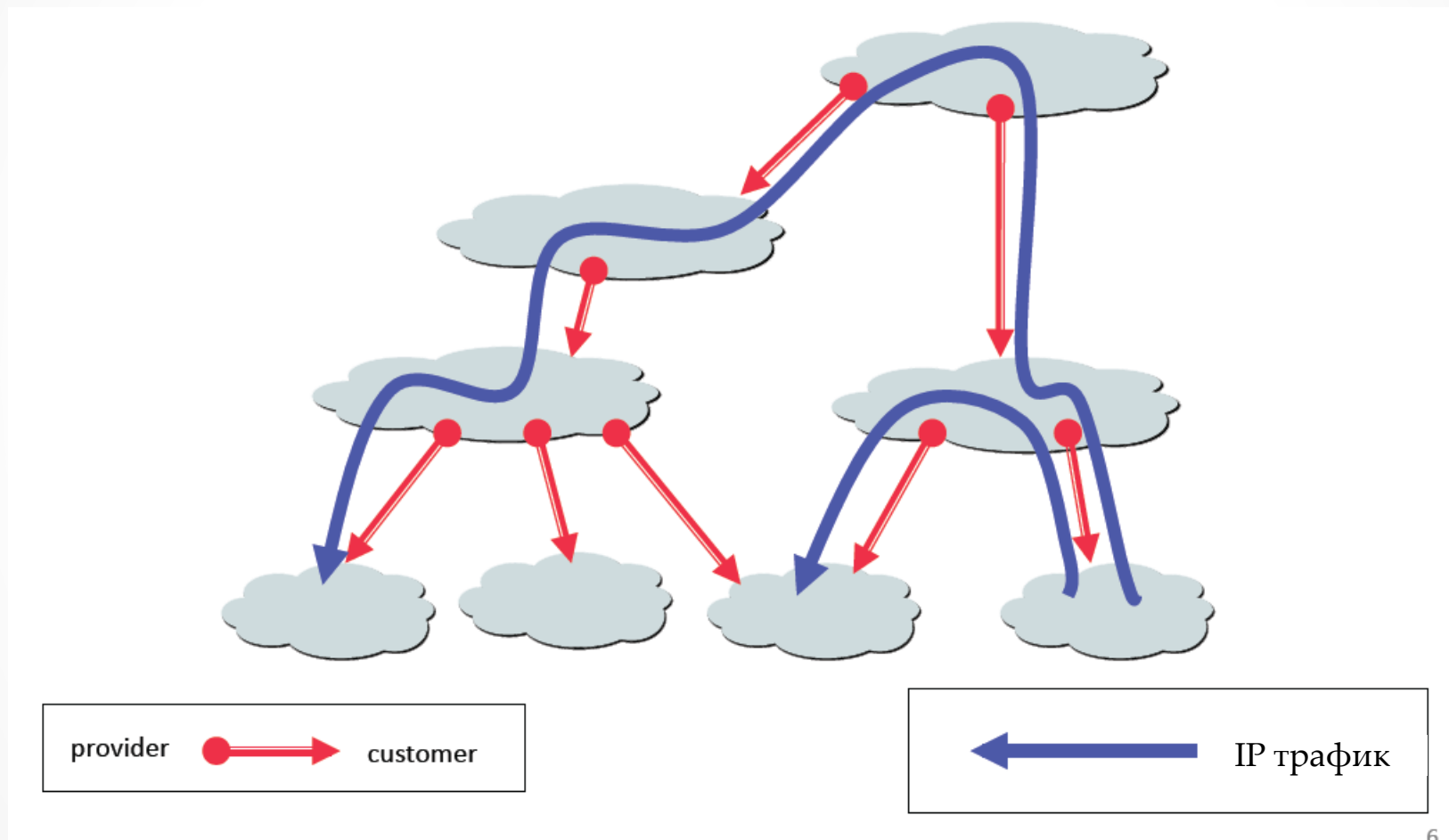


Заказчики и провайдеры



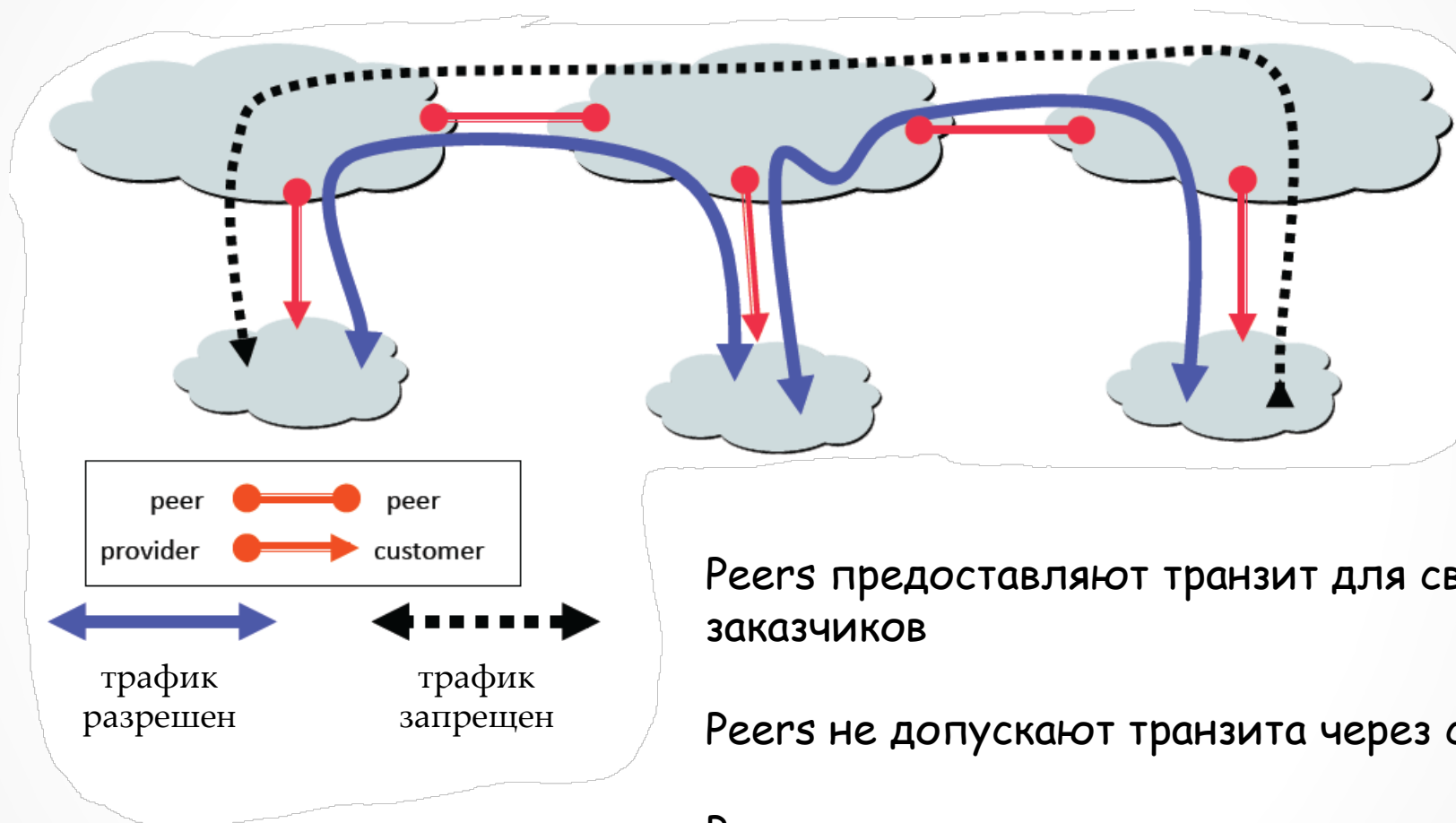
Заказчики платят провайдеру за свои пакеты

Иерархия заказчиков и провайдеров





Отношение Peering



Peers предоставляют транзит для своих важных заказчиков

Peers не допускают транзита через себя другим peers

Peers не ведут, как правило, взаиморасчетов



Итог

- Интернет состоит из множества независимо управляемых АС
- Каждая АС использует свой внутренний протокол маршрутизации на уровне областей и IGP протокол между областями
- Оконечные АС используют простую маршрутизацию по умолчанию
- Транзитные АС должны сами определять какой выход использовать
- Для взаимодействия АС должны использовать BGP-4 протокол



Маршрутизация в BGP

Введение в компьютерные сети

чл.-корр. РАН Смелянский Р.А.

Кафедра АСВК

ф-т ВМК МГУ



ОСНОВЫ Border Gateway Protocol (BGP-4)



- BGP использует «вектор пути»
- Каждый BGP маршрутизатор рассылает список путей (путь - список AS)
 - AS_PATH
 - К сети 171.64/16 можно пройти по пути {AS7,AS52,AS13}
- Наличие цикла в маршруте определяется локально и такие маршруты игнорируются
- Из множества доступных маршрутов выбирается тот, который наиболее всего соответствует политике AS
- Если маршрутизатор/линии вышли из строя, то маршрут изымается из списка

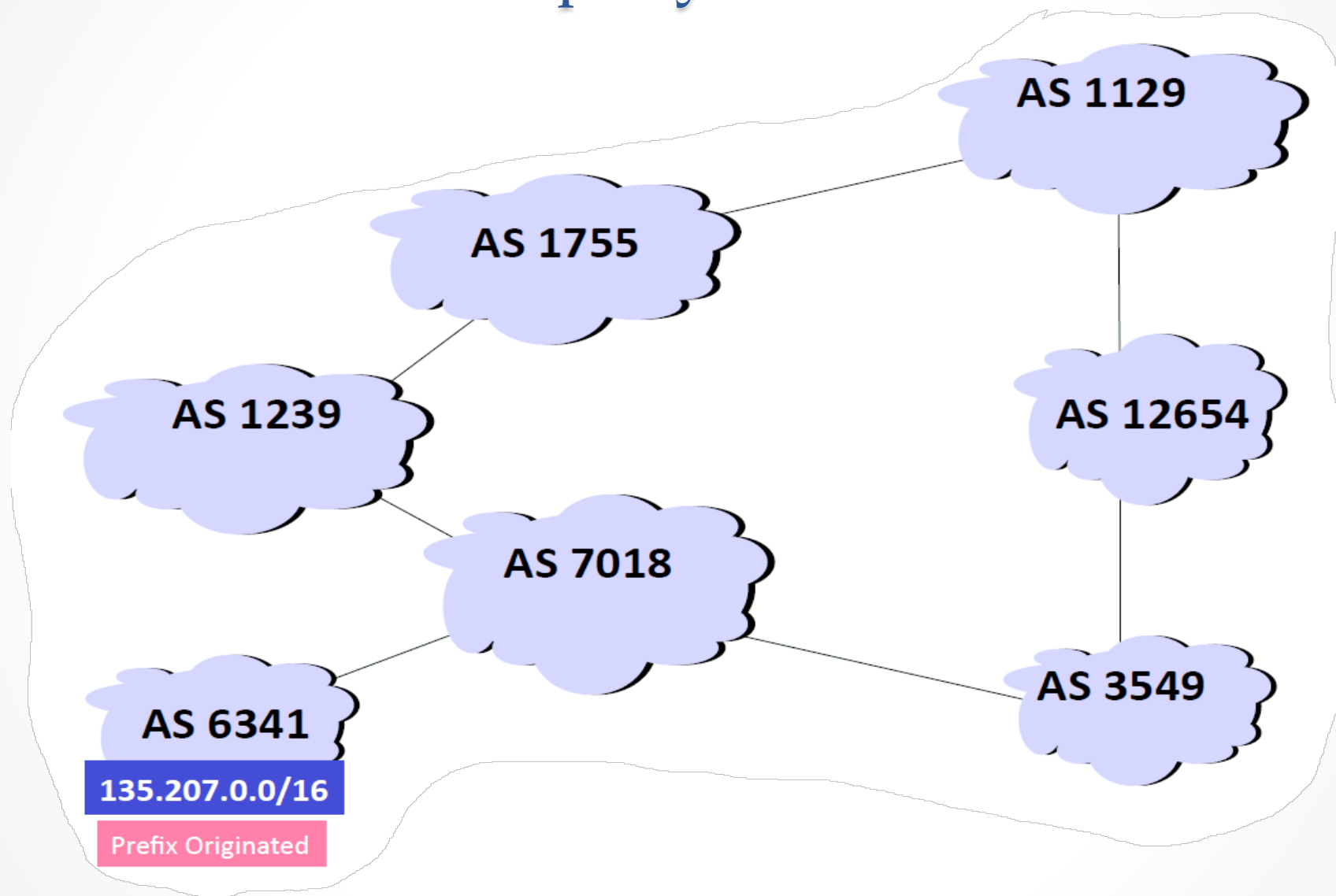


BGP сообщения

- **Open** Установка BGP сессии
- **Keep Alive** Проверка работоспособности через регулярные интервалы
- **Notification** Закрытие peering сессии
- **Update** Объявление нового или изъятие ранее объявленного маршрута
- **BGP объявление = префикс + атрибуты маршрута**
- **Path attributes**
 - следующий скачок (hop), список AS (path), предпочтения, шлюзы
выхода

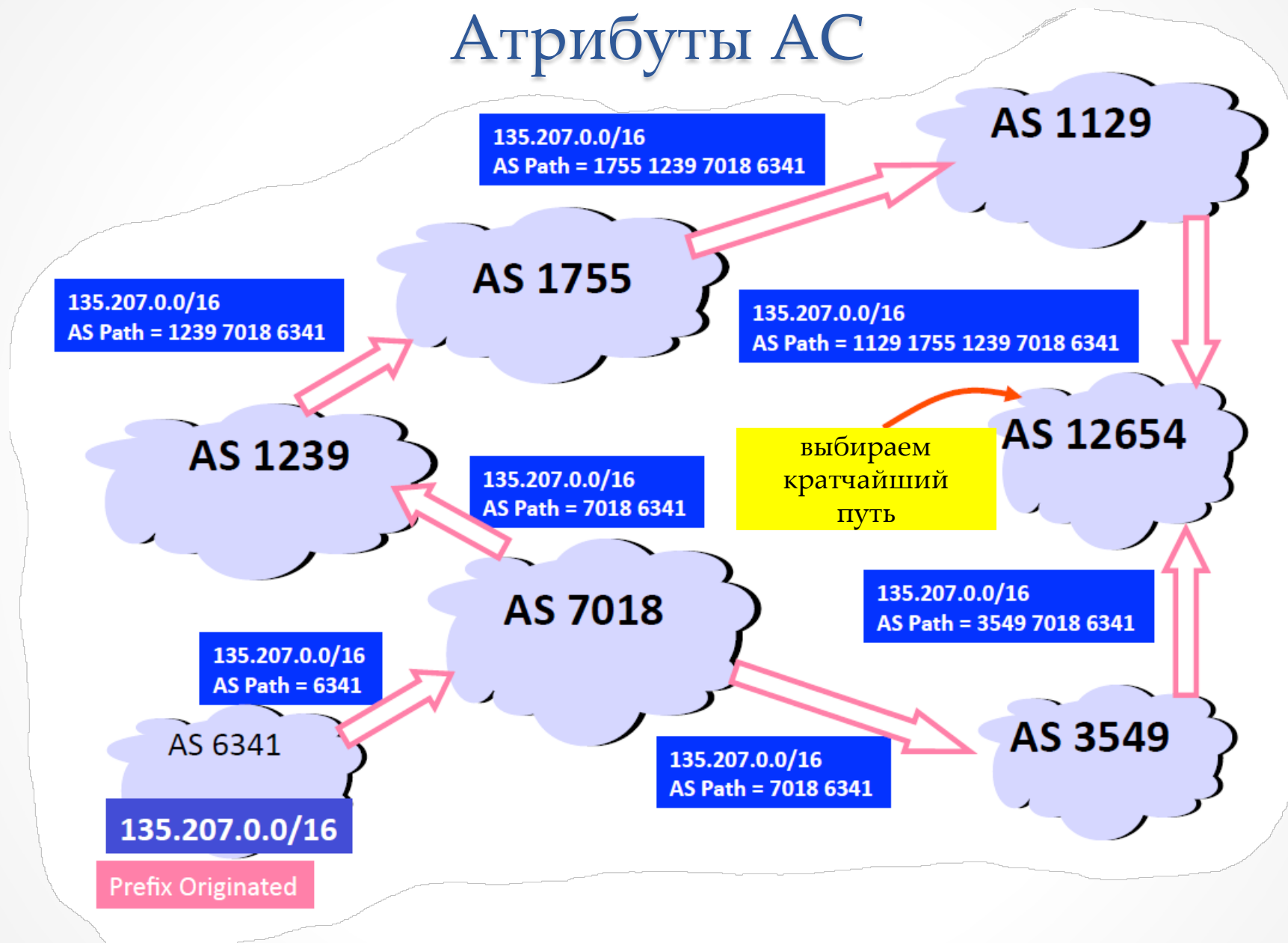


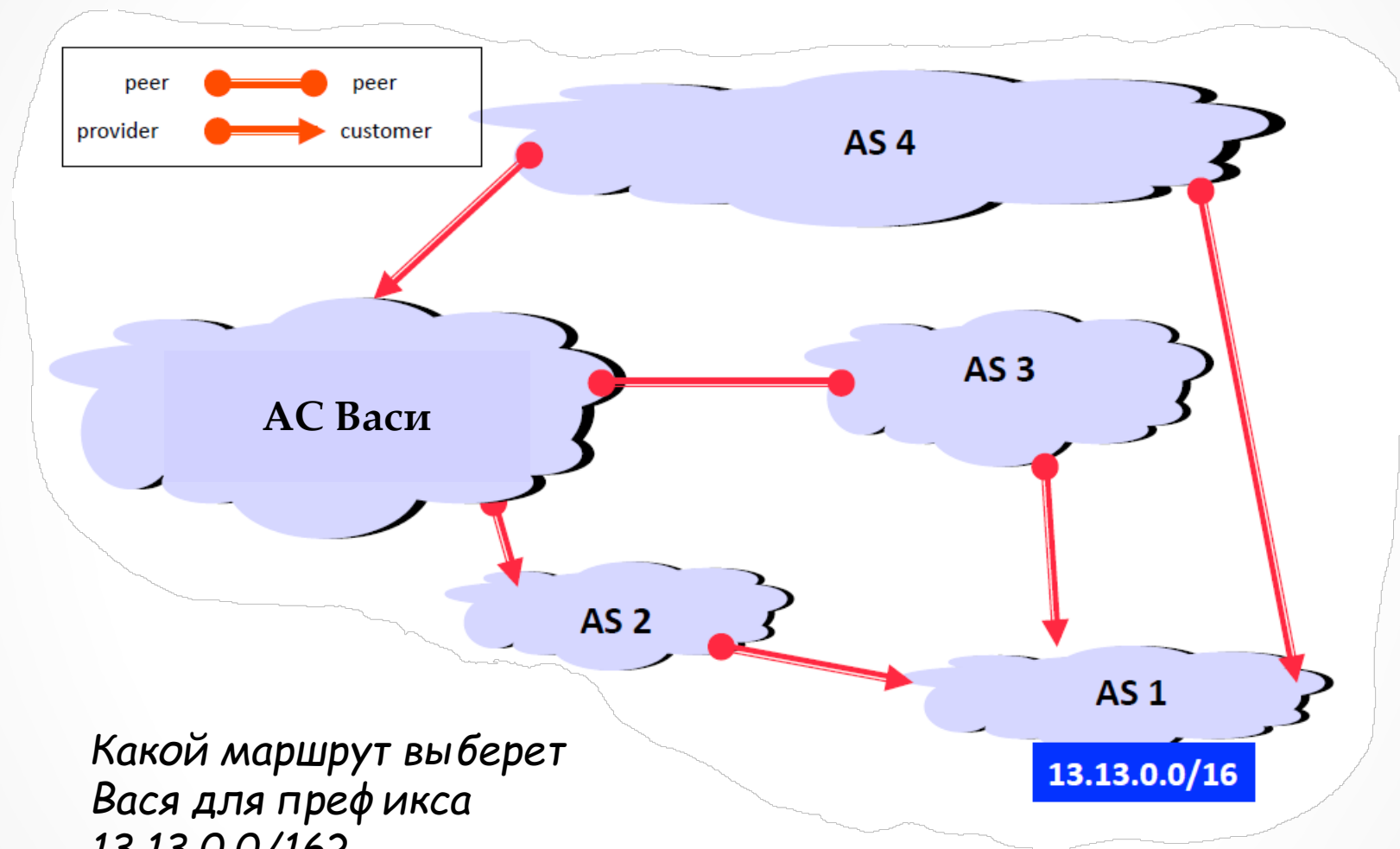
Атрибуты АС



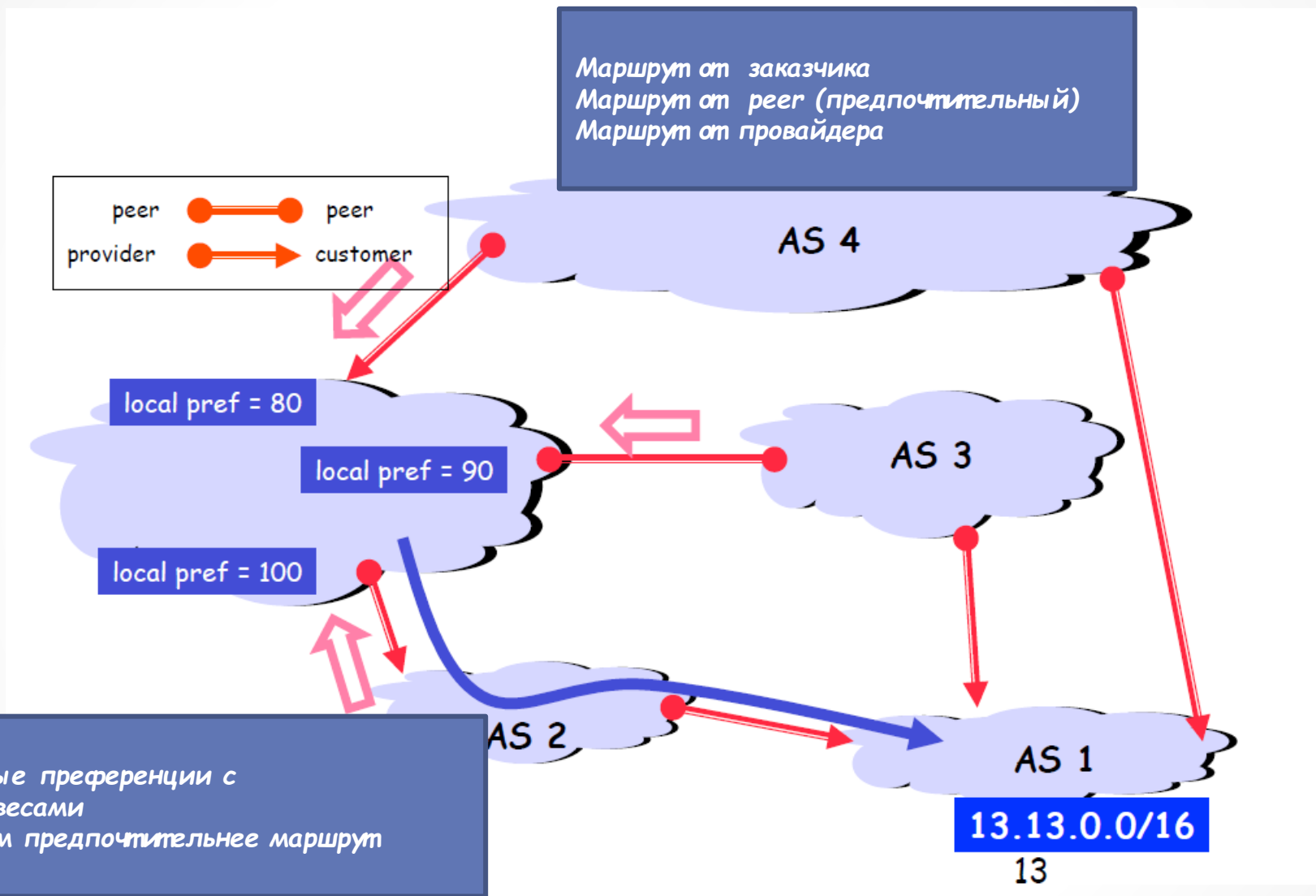


Атрибуты АС

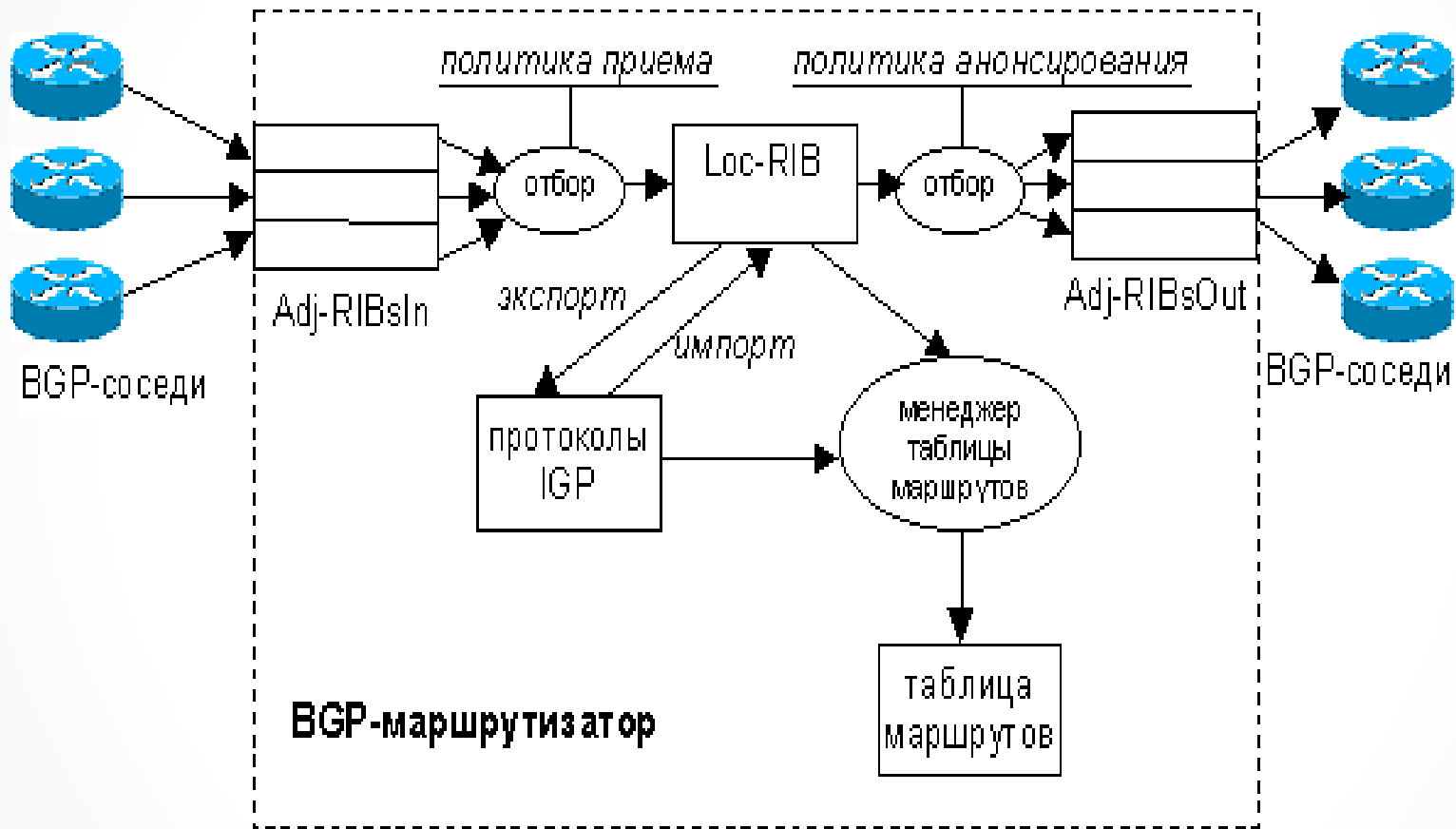




Какой маршрут выберет
Вася для префикса
13.13.0.0/16?



Процедура выбора маршрута





Итог

- *Все АС для взаимодействия в Интернете должны использовать BGP-4*
- *BGP-4 использует алгоритм маршрутизации по вектору пути, которые легко распознает циклы*
- *BGP-4 имеет сложный интерфейс, позволяющий каждой АС устанавливать свою локальную политику маршрутизации*
- *Каждая АС устанавливает свою политику для построения маршрутов, безопасности и локальных особенностей*



Групповая маршрутизация

Введение в компьютерные сети

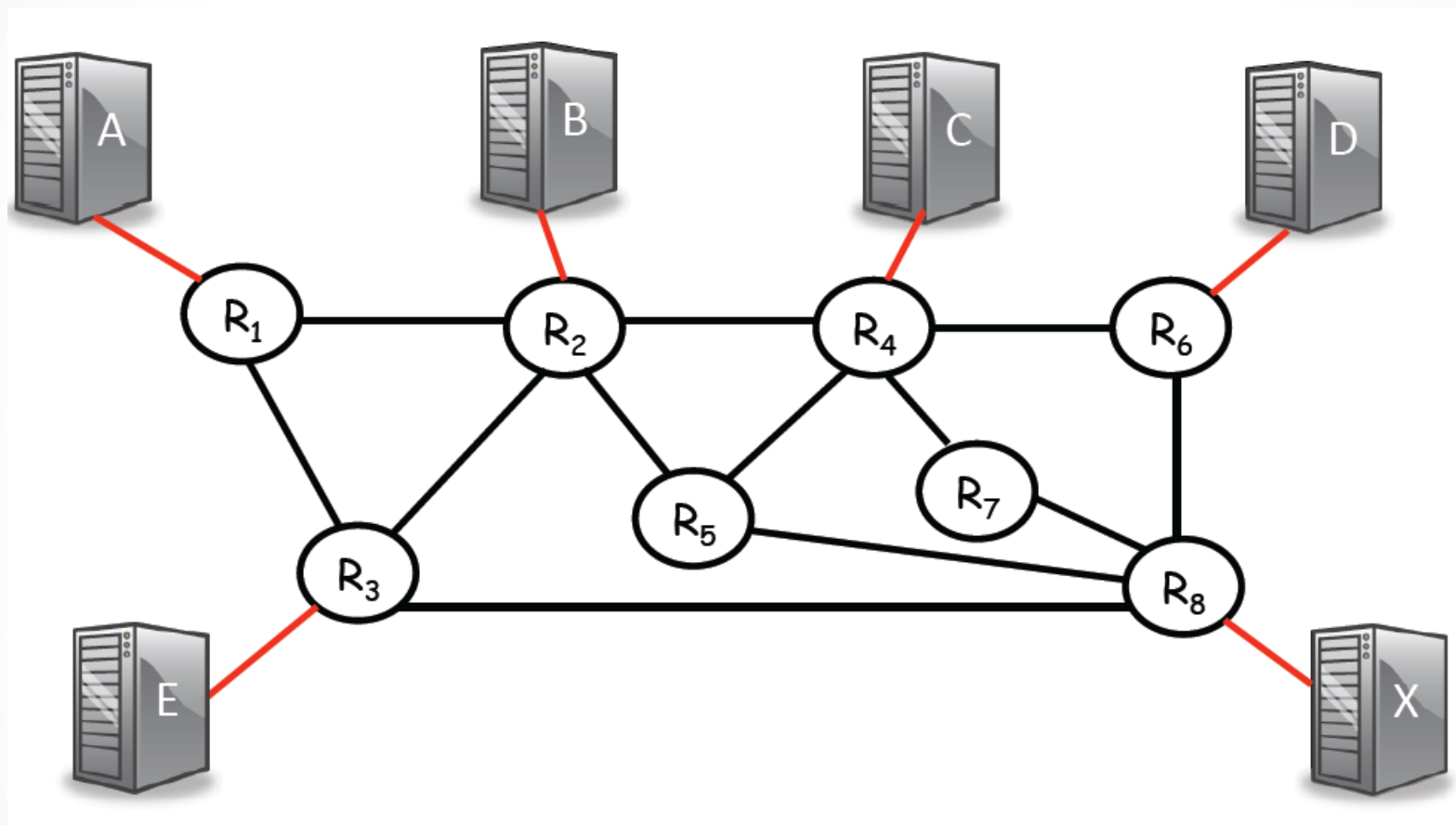
чл.-корр. РАН Смелянский Р.А.

Кафедра АСВК

ф-т ВМК МГУ

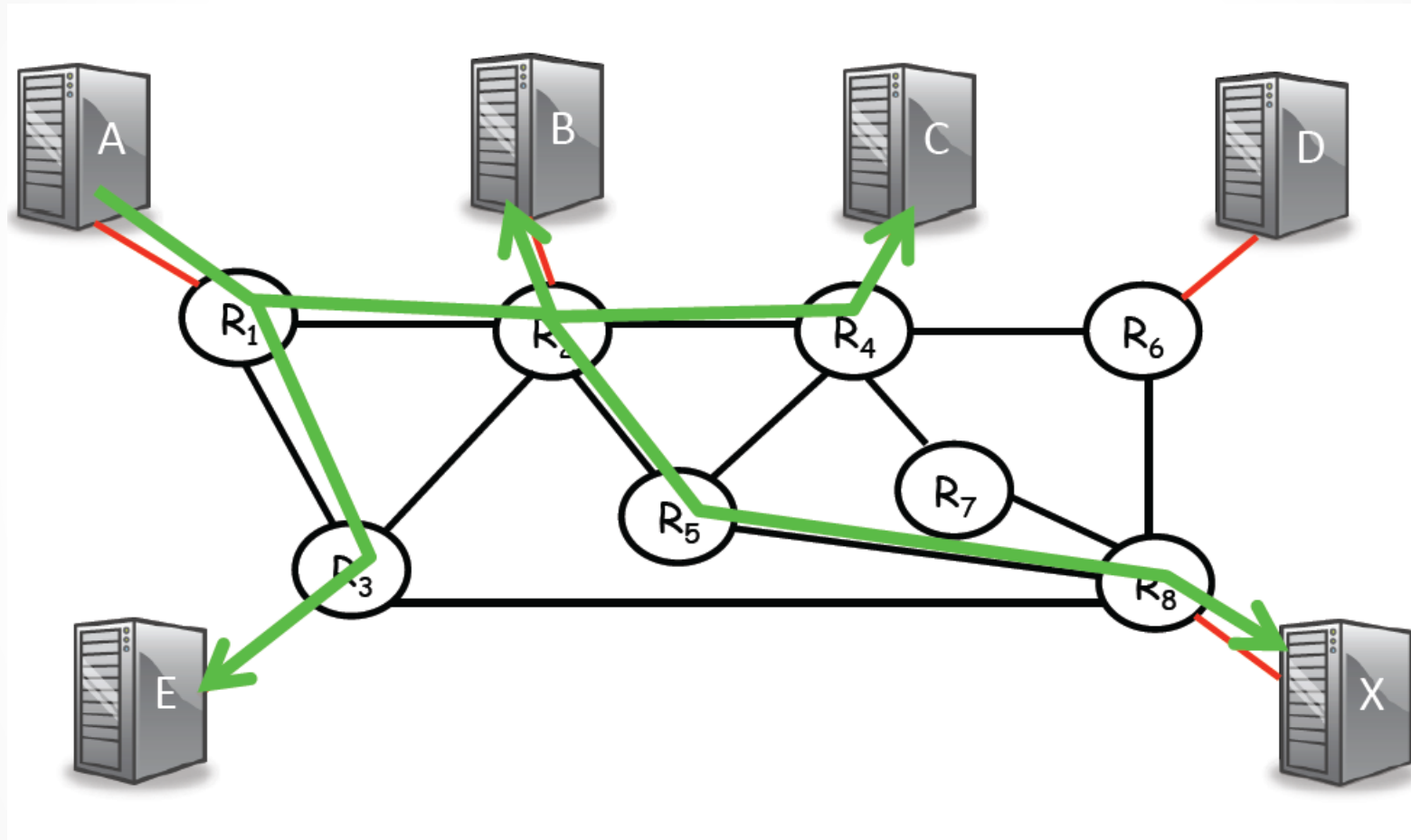


Групповая маршрутизация



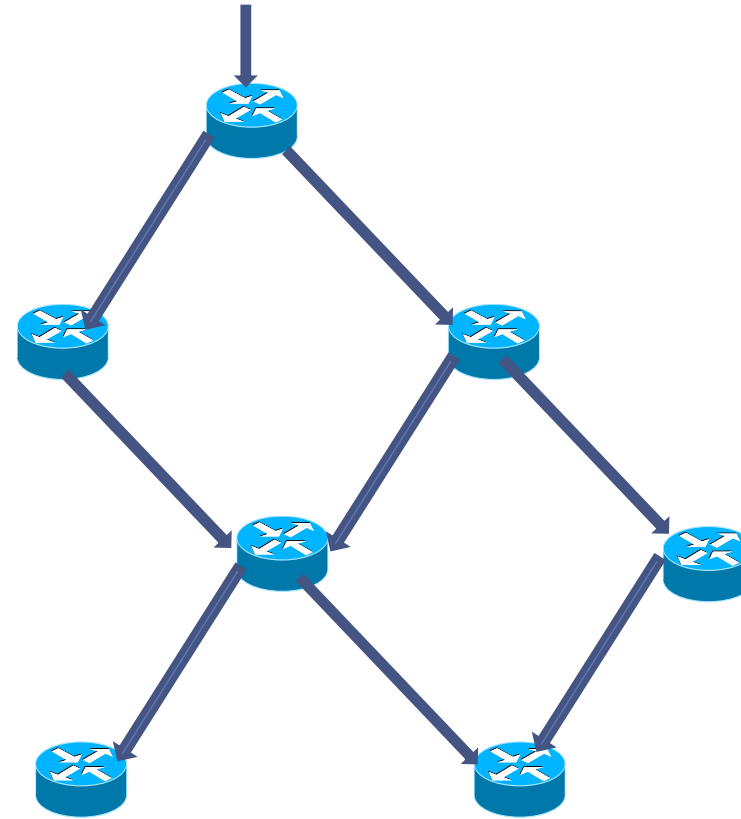


Групповая маршрутизация



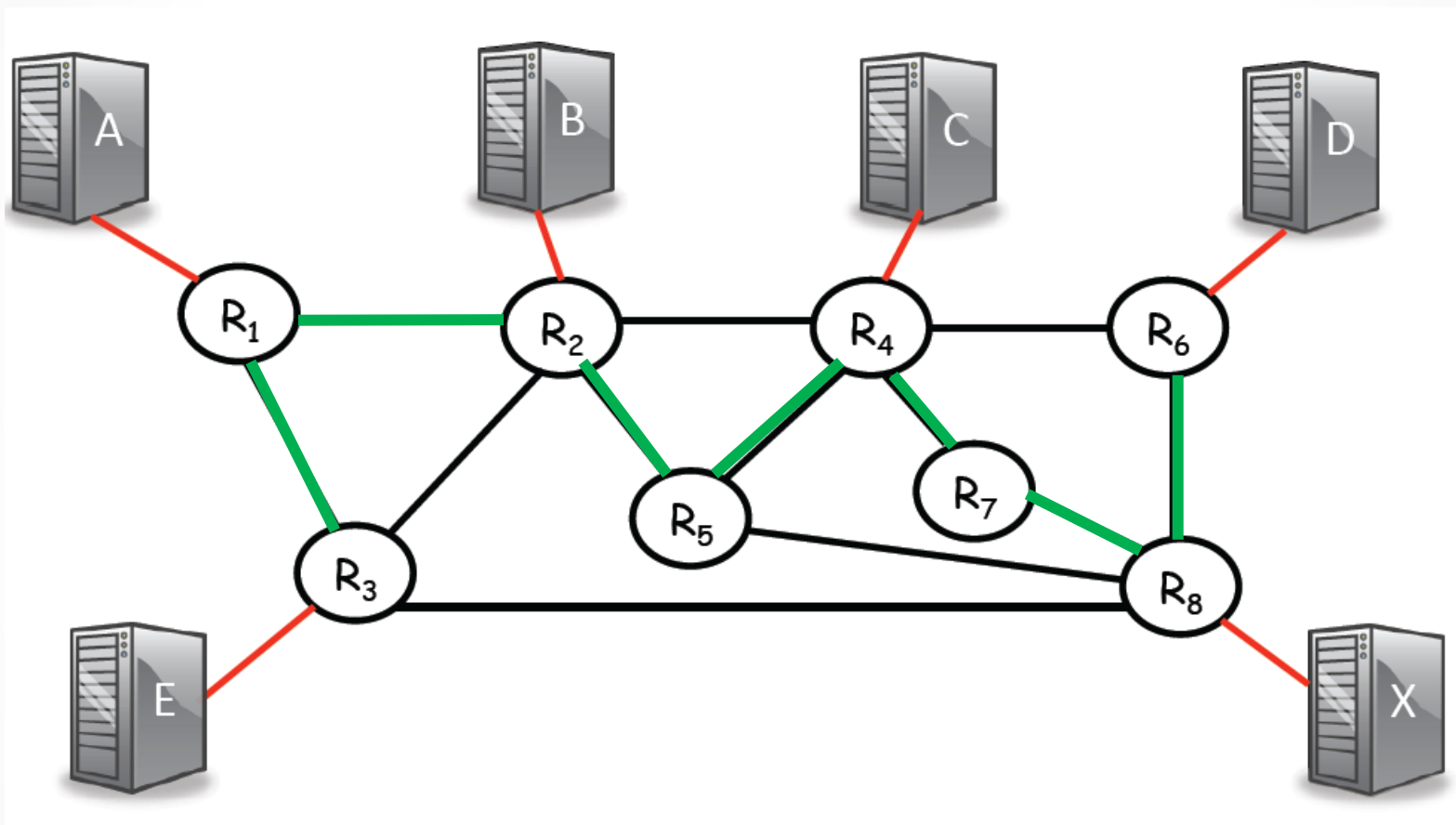


Лавиной (Flooding)





Вещание по обратному пути (RPB)



aka Reverse Path Forwarding (RPF)

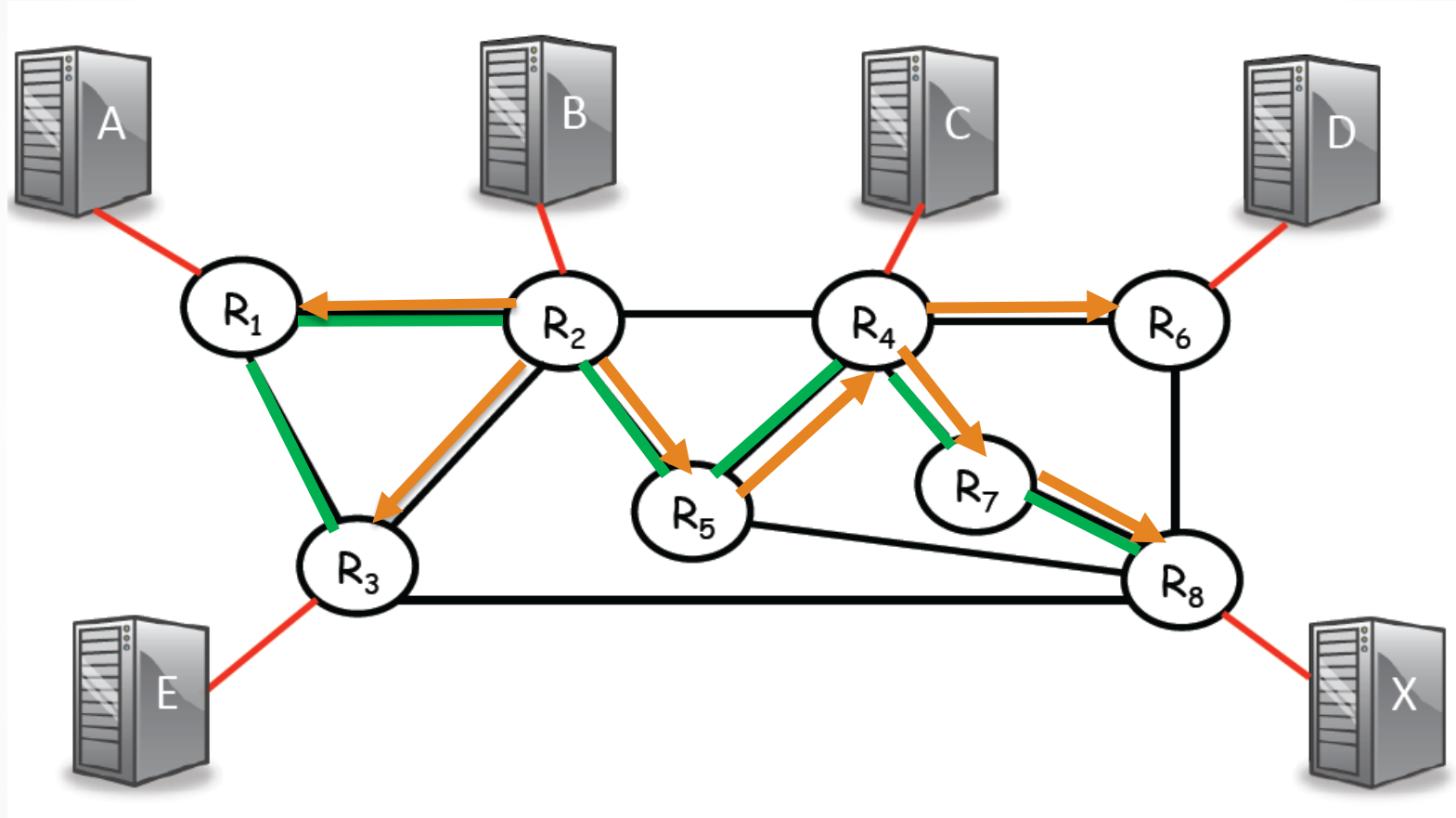


RPB + обрезка (pruning)

1. *Каждому хосту пакеты доставляют без циклов*
2. *Маршрутизаторы через которые нет путей к нужным маршрутизаторам и хостам, шлют сообщения обрезки*
3. *Результирующее дерево - дерево соединений минимальной стоимости от источника к группе интересующих хостов*



Одно дерево или несколько ?





Групповая маршрутизация на практике

- **Методы и принципы**
 - Вещание по обратному пути и обрезка
 - одно дерево vs несколько деревьев
- **Протоколы**
 - Групповая адресация
 - IGMP - управление группой
 - DVMRP - первый протокол групповой маршрутизации
 - PIM - протокол маршрутизации для независимых групп

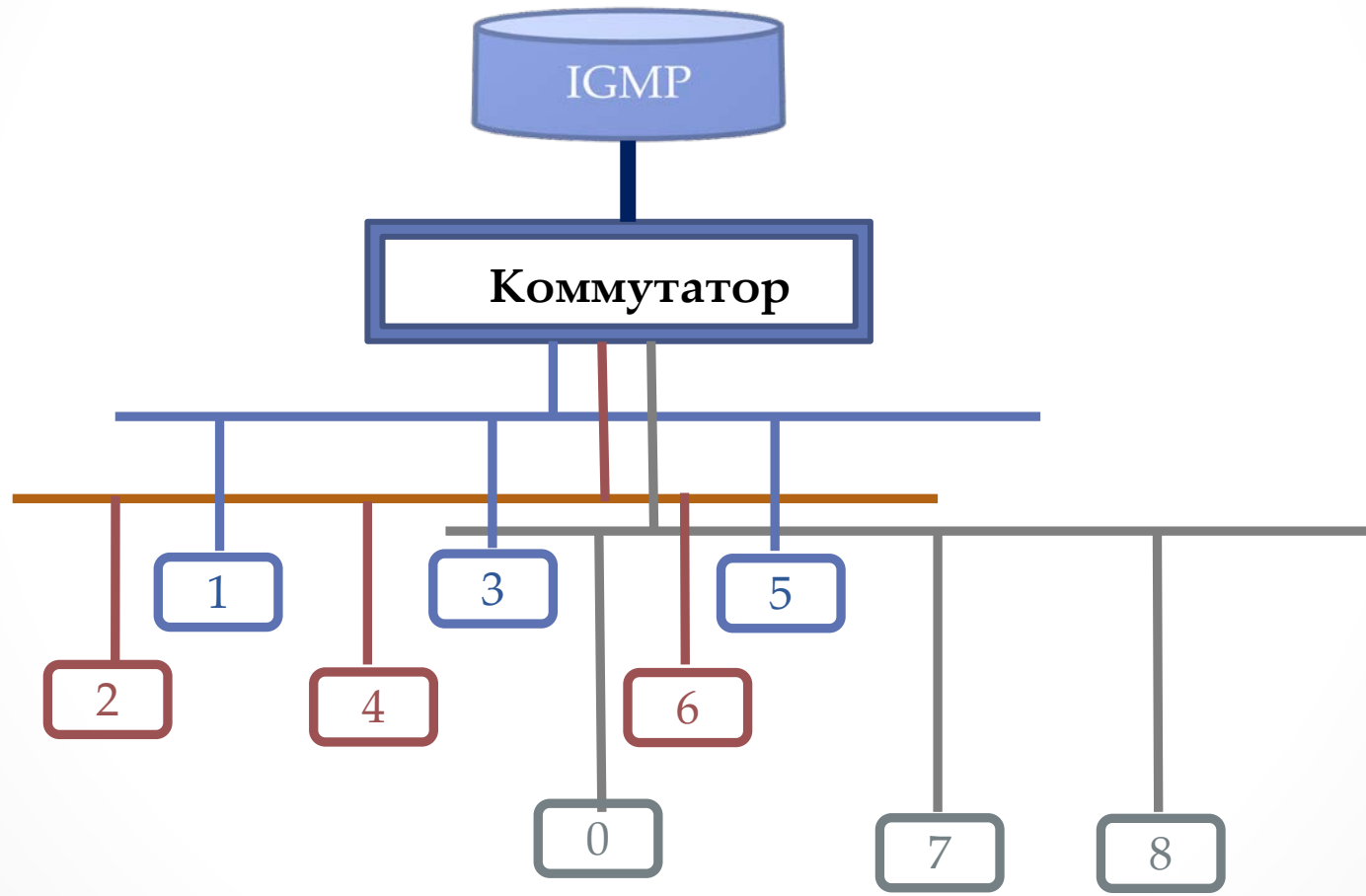


Адресация и подключение к группе

- *IPv4: сети класса D специально выделены для групповой адресации*
- *IGMP (Internet Group Management Protocol - RFC3376)*
 - *Этот протокол действует между хостом и непосредственно подсоединенным маршрутизатором на уровне L2*
 - *Хосты подписываются/запрашивают получать пакеты определенной группы*
 - *Маршрутизаторы периодически опрашивают хосты к каким группам они хотели бы быть подключенными*
 - *Если отклика нет, то членство в группе прекращается по `time_out` (soft-state)*



IGMP протокол





Групповая маршрутизация в Интернет

- **DVMRP**
 - *Distance Vector Multicast Routing Protocol (RFC 1075)*
 - *Первый протокол групповой маршрутизации в Интернет*
 - *Использует RPB + обрезка*
- **PIM (Protocol Independent Multicast)**
 - *Протокол независимой групповой маршрутизации*
 - *Два режима: dense и sparse*
 - *Dense (RFC 3973) - аналогичен DVMRP*
 - *Sparse (RFC 4601) - через точки rendezvous, через которые пакеты достигают небольшого количества деревьев соединений*



Групповая маршрутизация на практике

- **Актуальность групповой маршрутизации на практике постоянно возрастает**
 - по большей части коммуникации индивидуализированы
 - ранние реализации были не эффективны
 - сегодня в основном используются для IP TV и быстрой рассылки
 - используется отдельными приложениями

Интересные вопросы:

Как сделать групповое взаимодействие надежным?

Как реализовать управление потоком?

Как поддерживать разную скорость работы с разными клиентами?

Как обеспечить конфиденциальность при групповом взаимодействии?

Как быть когда коммутация на L2 и маршрутизация на L3 независимы?



Маршрутизация на L2

Введение в компьютерные сети

чл.-корр. РАН Смелянский Р.А.

Кафедра АСВК

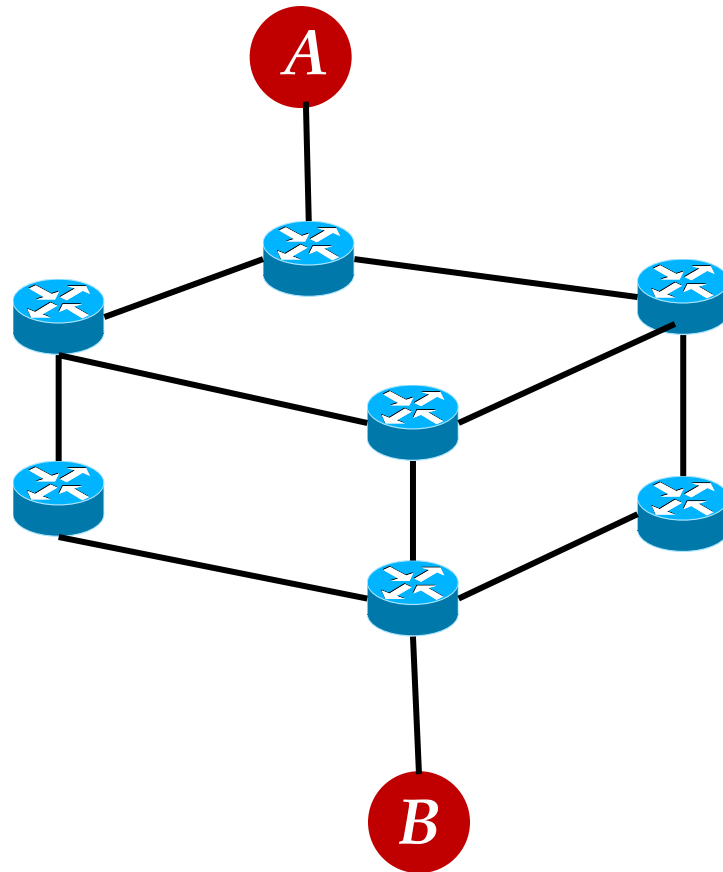
ф-т ВМК МГУ



Ethernet коммутатор

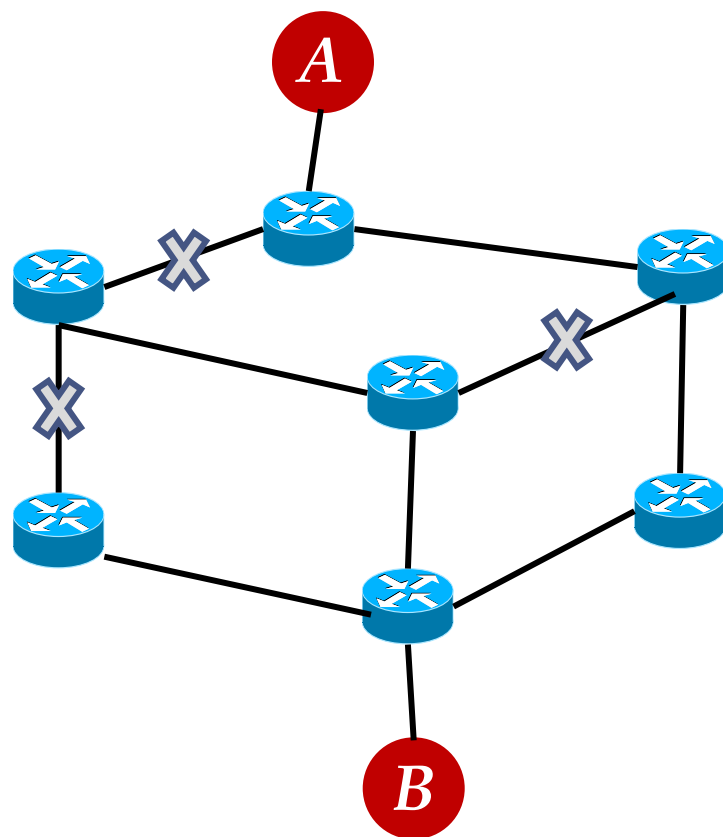
1. *Анализирует заголовки каждого поступающего кадра*
2. *Если DA есть в таблице коммутации, передать кадр на надлежащий порт-выход*
3. *Если DA нет в таблице коммутации, разослать кадр по всем портам за исключением того, по которому он пришел*
4. *Коммутатор «изучает» сеть - Таблица коммутации пополняется за счет изучения адресов SA поступающих пакетов*

«Изучение» может зацикливаться





«Изучение» может зацикливаться



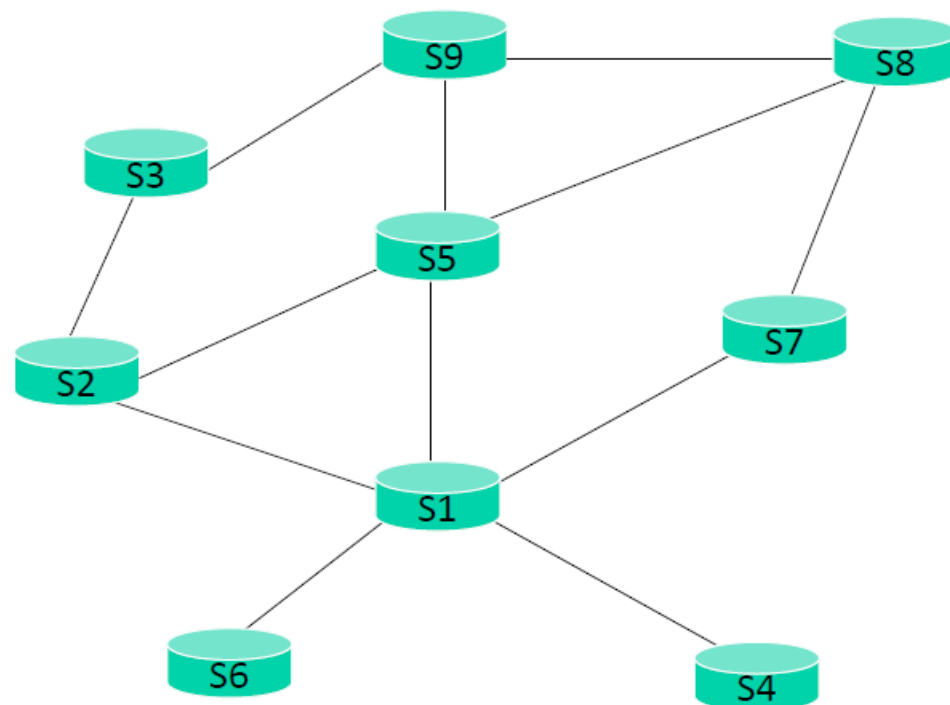


Предотвращение зацикливаний (протокол соединяющего дерева - spanning tree protocol)

- *Топология коммутаторов - граф*
- *Протокол STP находит подграф , в котором все вершины соединены без циклов*
 - *соединяющее - к любому коммутатору есть путь*
 - *дерево - нет циклов*
- *STP распределенный протокол*
 - *какой из коммутаторов - корень дерева*
 - *каким портам разрешено рассылать кадры вдоль дерева ?*



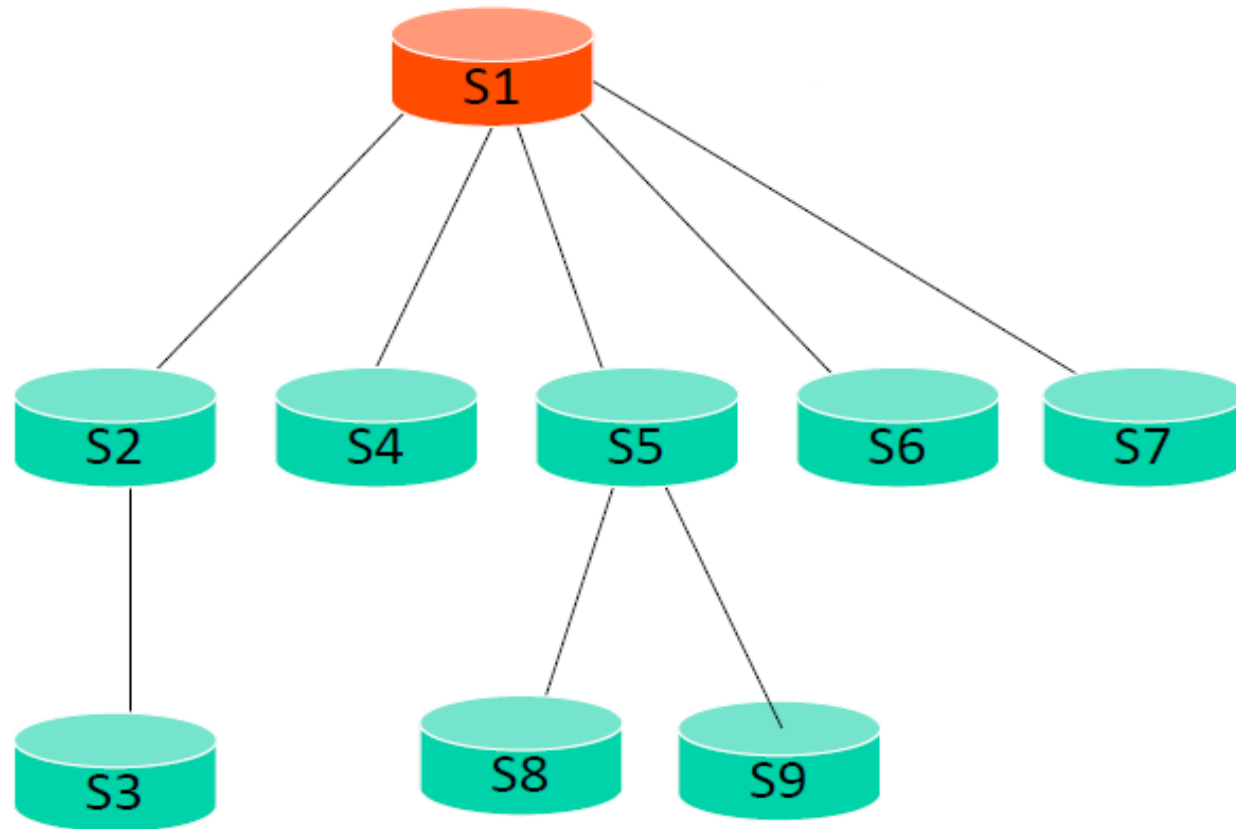
Пример соединяющего дерева



- *выбираем корень*
- *кадр коммутируется на тот порт, который ведет к корню за наименьшим число скачков (hop)*



Соединяющее дерево для нашего примера



Как это работает



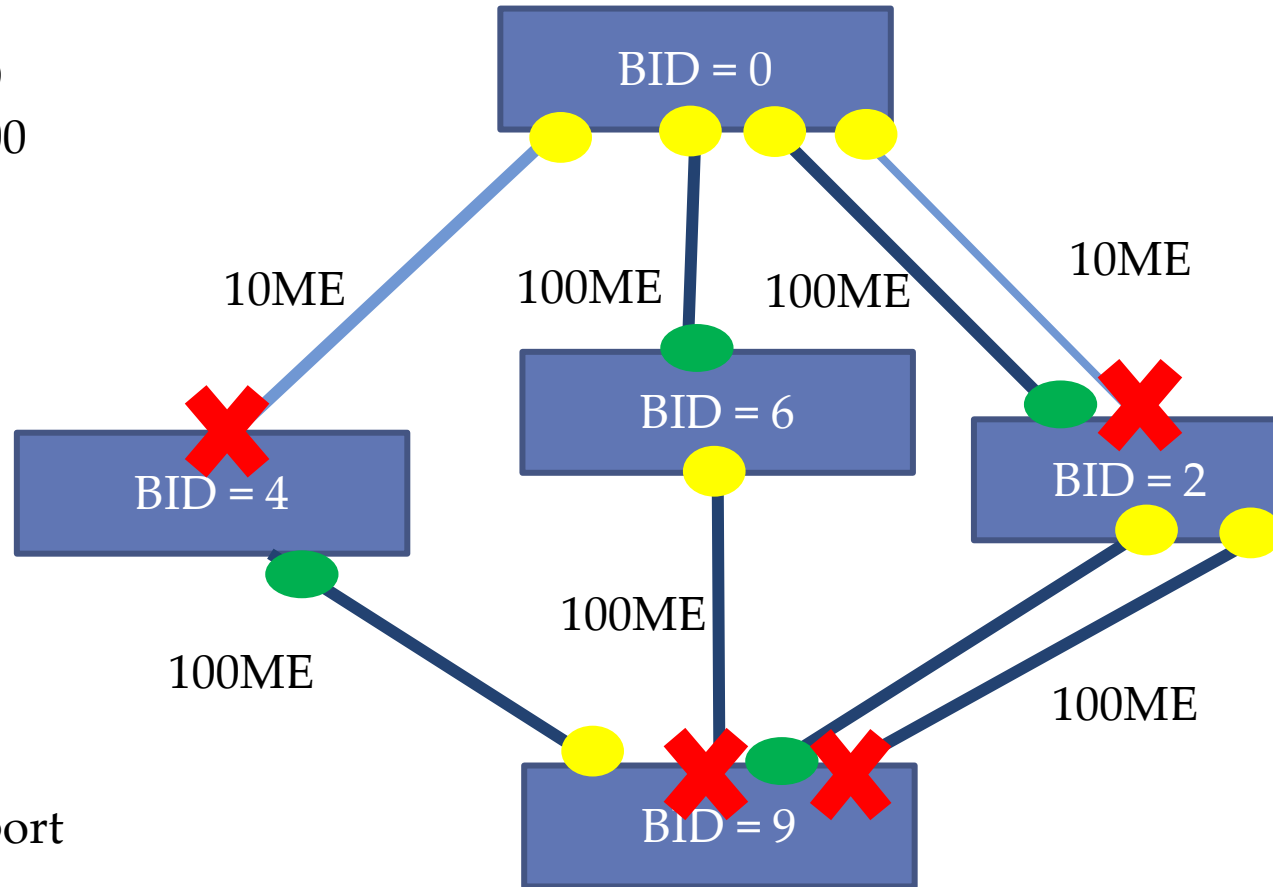
После включения коммутаторов в сеть, по умолчанию каждый коммутатор считает себя корневым (*root*).

- Каждый коммутатор начинает посылать по всем портам конфигурационные Hello [BPDU](#) пакеты раз в 2 секунды. (BPDU (Bridge Protocol Data Unit) - ID отправителя, ID корня, расстояние от отправителя до корня). Изначально все считают себя корнем (расстояние = 0).
- Если коммутатор получает [BPDU](#) с идентификатором Bridge ID меньшим, чем свой собственный, он прекращает генерировать свои BPDU и начинает ретранслировать BPDU с этим идентификатором. Таким образом в конце концов в этой сети Ethernet остаётся только один коммутатор, который продолжает генерировать и передавать собственные BPDU. Он и становится корневым (*root bridge*).
- Остальные коммутаторы ретранслируют BPDU корневого, добавляя в них собственный идентификатор и увеличивая счётчик пути (*path cost*).
- Для каждого сегмента сети, к которому присоединены два и более портов коммутаторов, происходит определение *rootport*, потом *designated port* — порта, через который BPDU, приходящие от корневого коммутатора, попадают в этот сегмент.
- После этого все порты в сегментах, к которым присоединены 2 и более портов коммутаторов, блокируются за исключением *root port* и *designated port*.
- Корневой хост продолжает посылать свои Hello BPDU раз в 2 секунды.



Построение ST

100ME = 19
 10 ME = 100
 1 GE = 4
 10GE = 2



● - Root port

● - Designated port

Bridge Protocol Data Unit (BPDU)

Название поля	Размер поля
Protocol Identifier	2 байта
Protocol Version Identifier	1 байт
BPDU Type	1 байт
Flags	1 байт
Root Identifier	8 байт
Root Path Cost	4 байта
Bridge Identifier	8 байт
Port Identifier	2 байта
Message Age	2 байта
Max Age	2 байта
Hello Time	2 байта
Forward Delay	2 байта



Заключение

- *Есть много способов маршрутизации пакетов в сети*
- *Для расчета маршрута используют протокол маршрутизации*
- *Алгоритмы маршрутизации часто используют соединяющие деревья с минимальной стоимостью до места назначения*
- *Маршрутизация с множественными путями позволяет распределять нагрузку по нескольким линиям одновременно*
- *Групповая маршрутизация обеспечивает доставку сразу нескольким хостам*