

Capítulo 5: Capa Enlace de Datos - II

ELO322: Redes de Computadores Agustín J. González

Este material está basado en:

- Material de apoyo al texto *Computer Networking: A Top Down Approach Featuring the Internet*. Jim Kurose, Keith Ross.

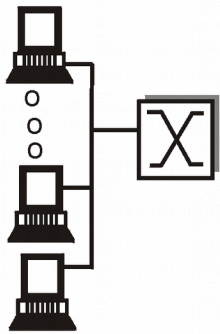
Capa Enlace de Datos

- ❑ 5.1 Introducción y servicios
- ❑ 5.2 Detección y corrección de errores
- ❑ 5.3 Protocolos de acceso múltiple
- ❑ 5.4 Direccionamiento de capa enlace
- ❑ 5.5 Ethernet
- ❑ 5.6 Hubs y switches
- ❑ 5.7 PPP
- ❑ 5.8 Enlaces Virtuales: ATM y MPLS

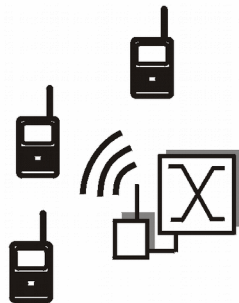
Enlaces y Protocolos de Acceso Múltiple

Dos tipos de “enlaces” físicos :

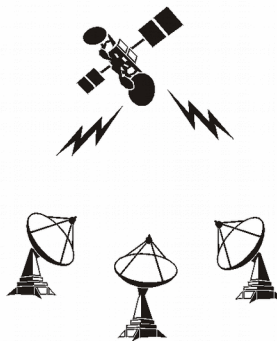
- ❑ Punto-a-apunto (un Tx y un Rx)
 - Acceso discado usando Point-to-Point Protocol (PPP)
 - Enlaces punto-a-punto entre switch Ethernet y host (computador)
- ❑ **broadcast** (cable o medio compartido)
 - Ethernet original (todos conectados a un sólo cable coaxial, ya no se usa)
 - Ethernet con HUB (HUB=repetidor capa física, casi no quedan)
 - Flujo de subida en HFC (***Hybrid Fiber Coax***)
 - 802.11 LAN inalámbrica



shared wire
(e.g. Ethernet)



shared wireless
(e.g. Wavelan)



satellite



cocktail party

Protocolos de acceso múltiple

- ❑ Usan un canal simple de difusión compartido
- ❑ Puede haber dos o más transmisiones simultáneas en distintos nodos: => Interferencia
 - **Colisión** si un nodo recibe dos o más señales al mismo tiempo

Protocolos de acceso múltiple

- ❑ Algoritmo distribuido que determina cómo los nodos comparten el canal, i.e., determina cuándo un nodo puede transmitir
- ❑ Es el mecanismo para ponerse de acuerdo sobre cómo compartir el mismo canal!
 - No hay canal “fuera de banda” (separado) para coordinación

Protocolo de Acceso Múltiple Ideal

Supongamos un canal broadcast de tasa R bps, lo IDEAL sería:

1. Cuando un nodo quiere transmitir, éste puede enviar a tasa R .
2. Cuando M nodos quieren transmitir, cada uno puede enviar en promedio a una tasa R/M
3. Completamente descentralizado:
 - No hay nodo especial para coordinar transmisiones
 - No hay sincronización de reloj o ranuras entre nodos
4. Es simple diseñarlo, **este ideal no existe**, pero define el máximo teórico.

Taxonomía de protocolos MAC (Media Access Control)

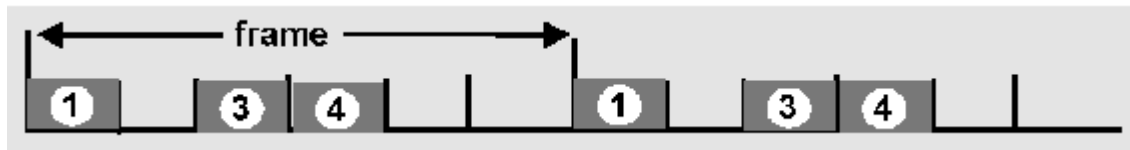
Tres clases amplias:

- ❑ **Canal Subdividido (“particionado”) - visto en primeras clases, capítulo 1**
 - Divide el canal en pequeños “pedazos” (ranuras de tiempo, frecuencia, código)
 - Asigna pedazos a un nodo para su uso exclusivo
- ❑ **Acceso Aleatorio**
 - Canal no es dividido, permite colisiones
 - Hay que “recuperarse” de las colisiones
- ❑ **“Tomando turnos”**
 - Los nodos toman turnos
 - Nodos con más datos por enviar pueden tomar turnos más largos

Protocolo MAC en canal subdividido: TDMA

TDMA: time division multiple access

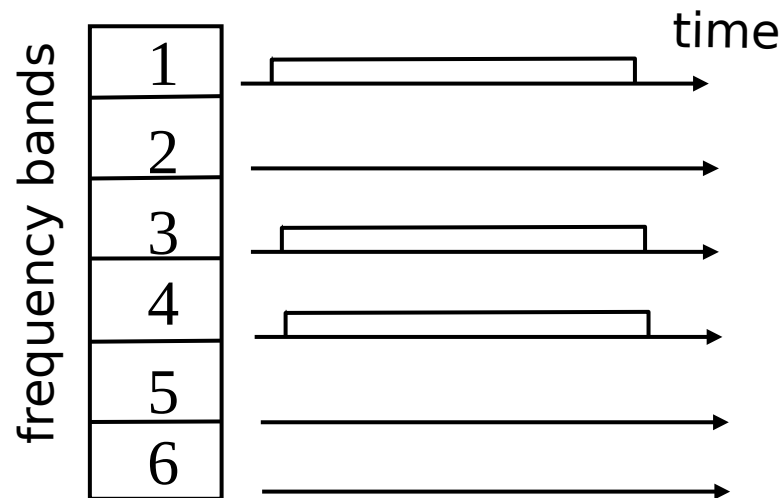
- ❑ Acceso a canales es en “rondas”
- ❑ Cada estación obtiene una ranura de largo fijo (largo= tiempo transmisión del paquete) en cada ronda
- ❑ Ranuras no usadas no se aprovechan
- ❑ Ejemplo: LAN con 6 estaciones, 1,3,4 tienen paquetes, ranuras 2,5,6 no usadas



Protocolos MAC en canal Subdividido: FDMA

FDMA: frequency division multiple access

- ❑ Espectro del canal es dividido en bandas de frecuencia
- ❑ Cada estación obtiene una banda de frecuencia fija
- ❑ Tiempo de transmisión no usado no es aprovechado
- ❑ Ejemplo: LAN de 6 estaciones, 1,3,4 tiene paquetes, bandas de frecuencias 2,5,6 no se aprovechan



Protocolos MAC en canal Subdividido: CDMA

CDMA: code division multiple access

- ❑ El canal es dividido haciendo que cada transmisor use un código distinto.
- ❑ Usando códigos adecuados varios transmisores pueden transmitir simultáneamente sin generar interferencia entre ellos. Las otras comunicaciones solo aumentan el nivel de ruido.
- ❑ Partió usado en sistemas militares, hoy es usado en telefonía celular.

Protocolos de Acceso Aleatorio

- ❑ Cuando un nodo tiene paquetes que enviar
 - Transmite a la tasa máxima del canal, R .
 - No hay coordinación entre nodos
- ❑ Si dos o más nodos transmiten, se produce “colisión”
- ❑ **Protocolos de acceso aleatorio** especifican:
 - Cómo detectar colisiones
 - Cómo recuperarse de una colisión (e.g., vía retransmisiones retardadas)
- ❑ Ejemplos de protocolos MAC de acceso aleatorio:
 - ALOHA ranurado
 - ALOHA
 - CSMA, CSMA/CD, CSMA/CA (CSMA: Carrier Sense Multiple Access)

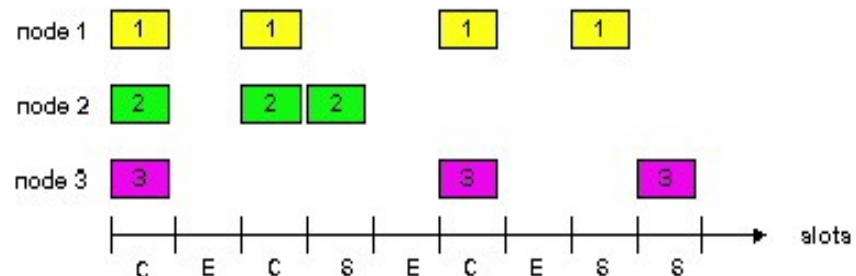
ALOHA ranurado

Suposiciones

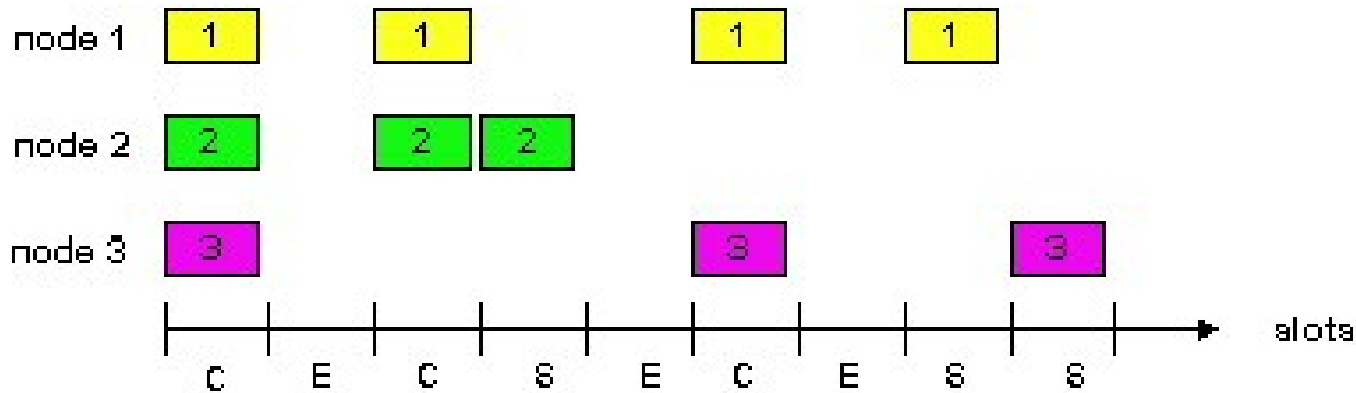
- ❑ Todos las tramas tienen igual tamaño
- ❑ Tiempo es dividido en ranuras de igual tamaño = tiempo para enviar una trama
- ❑ Nodos comienzan a transmitir sólo al inicio de cada ranura
- ❑ => **Nodos deben estar sincronizados**
- ❑ Si 2 ó más nodos transmiten en una ranura, todos los nodos detectan la colisión

Operación

- ❑ Cuando un nodo obtiene una trama nueva a enviar, éste transmite en próxima ranura
- ❑ Si llega un Ack, no hay colisión, el nodo puede enviar una nueva trama en próxima ranura
- ❑ Si no llega Ack dentro de la ranura, se supone colisión y se retransmite la trama en ranura siguiente con probabilidad p hasta transmisión exitosa



ALOHA ranurado



Ventajas

- ❑ Un único nodo activo puede transmitir continuamente a tasa máxima del canal
- ❑ Altamente descentralizado: pero cada nodo requiere sincronización en ranuras
- ❑ Simple

Desventajas

- ❑ Colisiones, ranuras se desperdician
- ❑ Ranuras no ocupadas
- ❑ Nodos podrían detectar la colisión en menor tiempo que el de una ranura.
- ❑ Requiere sincronización de relojes

Eficiencia de Aloha ranurado en alta carga (Slotted Aloha)

Eficiencia fracción a largo plazo de uso exitoso de ranuras cuando hay muchos nodos y cada uno tiene muchas tramas para enviar

- Supongamos N nodos con muchas tramas a enviar, cada una transmite con probabilidad p (es una simplificación para el cálculo)
- Prob. que el nodo 1 tenga éxito en un slot = $p(1-p)^{N-1}$
= $p * (1-p) * (1-p) \dots (1-p)$
- Prob. que cualquier nodo tenga éxito = $Np(1-p)^{N-1}$

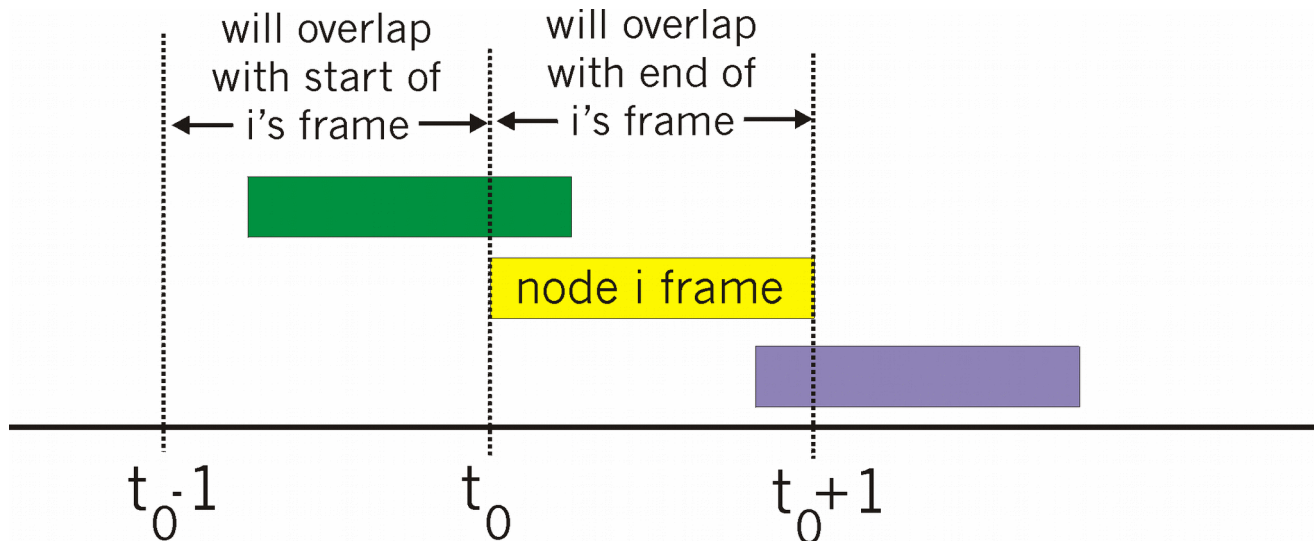
- Con N nodos activos la Eficiencia es: $E(p) = Np(1-p)^{N-1}$
- Para encontrar la máxima Eficiencia se debe encontrar p^* que maximiza $E(p)$. Éste es un buen ejercicio de cálculo.
- Para muchos nodos, tomar límite de $E(p^*) = Np^*(1-p^*)^{N-1}$ cuando N va a infinito, da $1/e = .37$

$$\text{Nota: } \lim_{n \rightarrow \infty} \left(1 - \frac{1}{n}\right)^{n-1} = \frac{1}{e}$$

Mejor caso en alta carga:
canal usado para transmisiones útiles 37% del tiempo!

ALOHA Puro (no ranurado)

- ❑ Aloha no ranurado: más simple, no hay sincronización
- ❑ Cuando una trama debe ser enviada
 - transmitir inmediatamente
- ❑ Probabilidad de colisión aumenta:
 - Trama enviada en t_0 colisiona con otras tramas enviadas en (t_0-1, t_0+1) (medido en unidades del tiempo de transmisión)



Eficiencia de Aloha puro

$$\begin{aligned} P(\text{éxito transmisión de un frame en nodo}) &= \\ &P(\text{nodo transmite}) * \\ &P(\text{ningún otro nodo transmite en } (t_0-1, t_0)) * \\ &P(\text{ningún otro nodo transmite en } (t_0, t_0+1)) \\ &= p \cdot (1-p)^{N-1} \cdot (1-p)^{N-1} \\ &= p \cdot (1-p)^{2(N-1)} \end{aligned}$$

... elegir p óptimo y dejar que $N \rightarrow$ infinito ...
 $= 1/(2e) = .18$

La mitad de ALOHA ranurado!
Ventaja: más simple
Desventaja: menos eficiente.

Otro protocolo de acceso múltiple: CSMA (Carrier Sense Multiple Access)

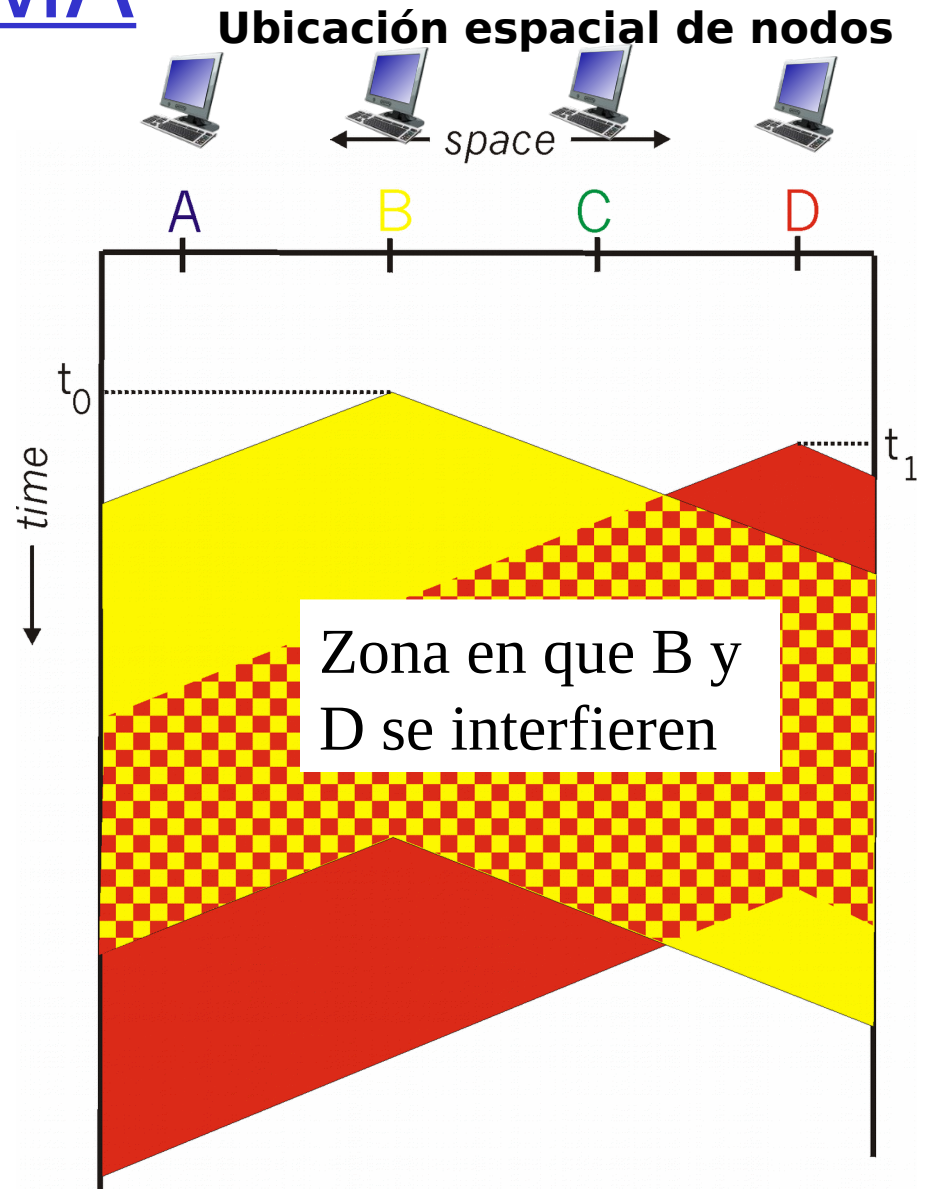
CSMA: Sensa señal portadora antes de transmitir:

- ❑ Si el canal se sensa libre, se transmite la trama entera
- ❑ Si el canal se detecta ocupado, postergar transmisión

- ❑ Analogía humana: no interrumpir mientras otros hablan!
- ❑ Mejoras, respecto a ALOHA, interesantes de analizar:
 - No hablar cuando otro lo hace (CSMA).
 - Parar de hablar si alguien interrumpe (CSMA/CD).

Colisiones en CSMA

- ❑ **Colisiones pueden ocurrir:**
Retardo de propagación hace que dos nodos podrían no escuchar sus transmisiones
- ❑ **Colisión:**
El tiempo de transmisión del paquete entero es desaprovechado
- ❑ **Notar:**
El rol de la distancia y el retardo de propagación en la determinación de la probabilidad de colisión

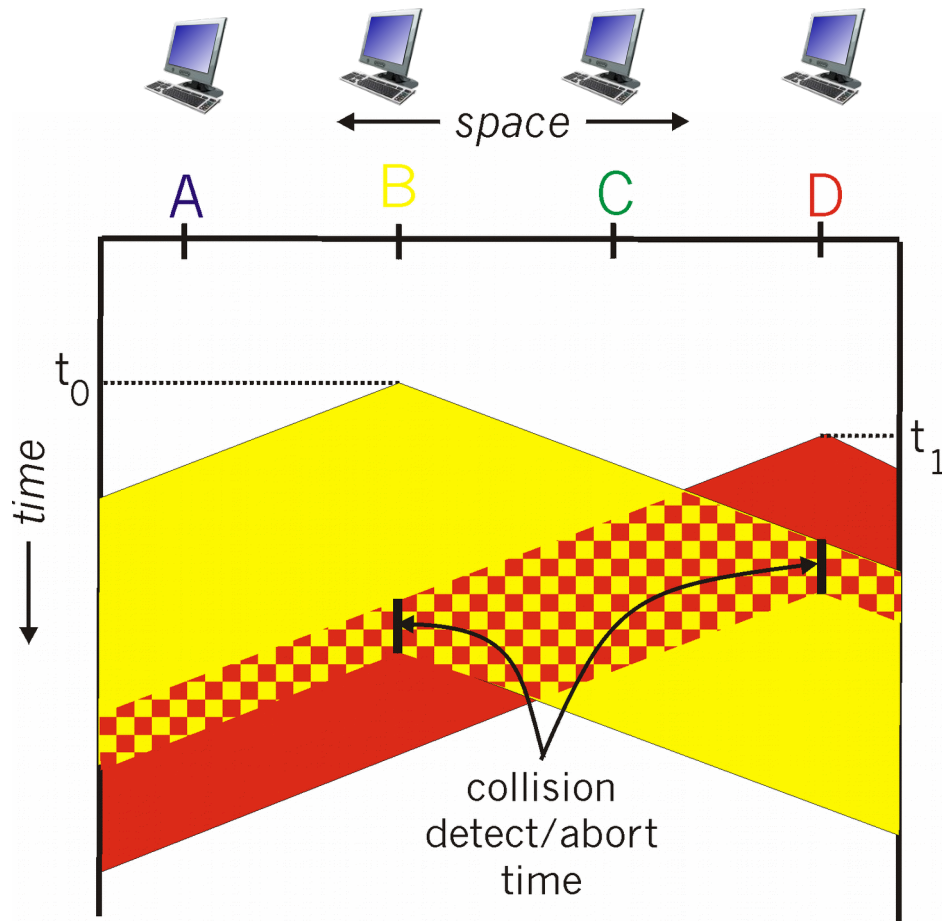


CSMA/CD (Detección de Colisiones)

CSMA/CD: carrier sensing, similar a CSMA, la diferencia es que:

- Aquí colisiones son *detectadas* en corto tiempo
- Transmisiones en colisión son abortadas, reduciendo el mal uso del canal (comparado con sólo CSMA)
- Detección de colisiones:
 - Fácil en LANs cableadas: se mide la potencia de la señal, se compara señales transmitidas con recibidas
 - Difícil LANs inalámbricas: receptor es apagado mientras se transmite
- Analogía humana: Conversadores respetuosos

CSMA/CD detección de colisiones



Protocolos MAC de “toma de turnos”

Vimos: Protocolos MAC que particionan el canal:

- Se comparte el canal eficientemente y equitativamente en alta carga
- Son ineficiente a baja carga: Hay retardo en acceso al canal, $1/N$ del ancho de banda es asignado aún si hay sólo un nodo activo!

Vimos: Protocolos de acceso aleatorio

- Son eficientes a baja carga: un único canal puede utilizar completamente el canal
- Alta carga: ineficiencias por colisiones

Idea: Protocolos de “toma de turnos”

- Buscan lo mejor de ambos mundos!

Protocolos MAC de “Toma de turnos”

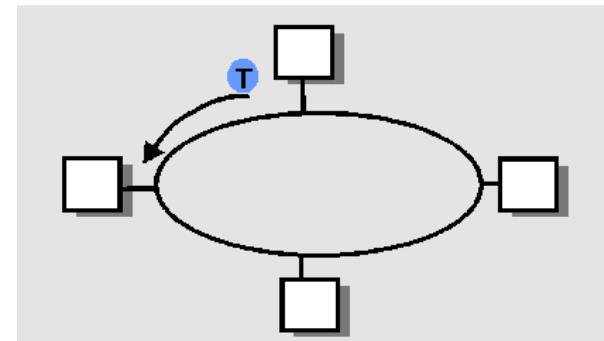
Dos opciones: Consulta o paso de token.

Consulta:

- ❑ Nodo maestro “invita” a nodos esclavos a transmitir en turnos
- ❑ preocupaciones:
 - Overhead de la consulta
 - Latencia
 - Punto único de falla (maestro)

Paso de Token (Testimonio):

- ❑ **Token** (objeto) de control es pasado de nodo en nodo secuencialmente.
- ❑ Hay un mensaje con el token
- ❑ Preocupaciones:
 - Overhead del token
 - Latencia
 - Punto único de falla (el token)



Resumen de protocolos MAC

- ¿Qué hacemos en un medio compartido?
 - Subdivisión del canal: por tiempo, frecuencia, o código
 - Subdivisión aleatoria (dinámica),
 - ALOHA, ALOHA-R, CSMA, CSMA/CD
 - Sensado de portadora: fácil en algunas tecnologías (cable), difícil en otras (inalámbricas)
 - CSMA/CD (collision detection): usado en Ethernet
 - CSMA/CA (collision avoidance): usado en 802.11 (WiFi)
 - Toma de turnos
 - Consultas desde un sitio central, o pasando un token

Capa Enlace de Datos

- ❑ 5.1 Introducción y servicios
- ❑ 5.2 Detección y corrección de errores
- ❑ 5.3 Protocolos de acceso múltiple
- ❑ 5.4 **Direccionamiento de capa enlace**
- ❑ 5.5 Ethernet
- ❑ 5.6 Hubs y switches
- ❑ 5.7 PPP
- ❑ 5.8 Enlaces Virtuales: ATM y MPLS