

# Réseaux Couche Réseau Adresses

E. Jeandel

Emmanuel.Jeandel at lif.univ-mrs.fr

# Résumé des épisodes précédents

- Comment un ensemble de machines, reliées physiquement entre elles, peuvent communiquer

- Internet = Interconnexion de réseaux.
- Si une machine veut parler à une autre, elle doit
  - Savoir où elle est
  - Savoir comment la contacter

Aujourd'hui : première partie.

# Problématique

- Attribuer une adresse à une machine
- savoir comment envoyer un message à une machine connaissant uniquement son adresse
- Trouver à partir de l'adresse, dans quel réseau se trouve la machine

Idee de base : Pour envoyer un message à une machine d'adresse  $A$

- Soit je m'aperçois que  $A$  est dans mon réseau local, et je lui envoie directement
- Soit ce n'est pas le cas, et je trouve quelqu'un (un *routeur*) pour le faire à ma place.

Note : l'adresse MAC ne marche pas.

- Chaque machine est dotée d'une adresse  $A$
- Chaque machine possède un couple  $(A, B)$ 
  - $A$  : adresse de la machine.
  - $B$  : ensemble des adresses situées sur le même réseau.

Quand on parle de machine, il faut plutôt parler d'accès réseau : un routeur aura plusieurs adresses.

- 1 IPv4
- 2 IPv6
- 3 Plus loin

1

## IPv4

- Principe
- Attribution
- Résolution
- Conclusion

2

## IPv6

3

## Plus loin

- Une adresse est codée sur 32 bits (4 octets)
- Exemple : 140.94.16.64

Comment trouver l'ensemble des machines sur le même réseau ?

Pour une adresse  $x.y.z.w$  :

**classe A**  $1 \leq x < 128$  (x commence par 0)

Réseau de  $2^{24}$  machines : toutes les machines  $x.*.*.*$

**classe B**  $128 \leq x < 192$  (x commence par 10)

Réseau de  $2^{16}$  machines : toutes les machines  $x.y.*.*$

**classe C**  $192 \leq x < 224$  (x commence par 110)

Réseau de  $2^8$  machines : toutes les machines  $x.y.z.*$

**classe D**  $224 \leq x < 240$  (x commence par 1110)

multicast (voir plus loin)

**classe E**  $x \geq 240$  Réserve

Le réseau en entier est désigné en remplaçant les \* par des 0

- On envoie un message à tout le monde en remplaçant les \* par des 255 (ex : 196.168.1.255)
- En général les routeurs ne relaient pas les broadcasts aux autres réseaux
- Plus généralement, l'adresse 255.255.255.255 permet d'envoyer un message à tout le réseau (sans avoir à connaître le réseau)

# Problèmes de l'adressage de classe

- Seulement 4 classes possibles
- Pas de hiérarchie. Que ferait un fournisseur d'accès Internet ?

# Adressage CIDR

## Classless Inter-Domain Routing

- Un bloc CIDR est donnée par une adresse et un *masque*
- Ex : 192.168.1.0/255.255.255.0
- Une interface appartient au réseau si le ET avec le masque est égal à l'adresse
- 192.168.1.58 ?
- 192.168.2.0 ?

# Notation CIDR

## Classless Inter-Domain Routing

- Spécifie le nombre de bits à 1 du masque.
- $192.168.1.0/255.255.255.0 = 192.168.1.0/24$
- Une machine appartient au réseau si ses 24 premiers bits sont égaux.
- classe A : /8
- classe B : /16
- classe C : /24

- 127.0.0.0/8 : Machine locale (ne se voit jamais sur un réseau)

Réseaux privés (ne se voit jamais sur Internet)

- 10.0.0.0/8
- 172.16.0.0/12
- 192.168.0.0/16
- 169.254.0.0/16

- Comment attribuer les adresses ?
- Comment parler à une machine une fois connue l'adresse ?

1

## IPv4

- Principe
- Attribution
- Résolution
- Conclusion

2

## IPv6

3

## Plus loin

- D'abord obtenir un bloc CIDR
- Besoin d'un organisme centralisateur
- ICANN (voir cours d'Outils de l'Internet)

# Attribution des adresses

## A l'intérieur d'un bloc CIDR

- Attribution statique.
- Avantages/Inconvénients ?
- Attribution dynamique.
- Autoconfiguration

# Attribution dynamique

- La machine demande une adresse pour un temps limité lorsqu'elle rentre sur un réseau
- Peut changer au cours du temps
- BOOTP, DHCP
- DHCP : Protocole niveau application (voir plus tard)

- Obtenir une adresse servant uniquement dans le réseau local
- Bloc 169.254.0.0/16
- Chaque hôte choisit aléatoirement une adresse, et vérifie régulièrement qu'elle n'est pas utilisée (cf. Résolution)
- APIPA (Auto-IP)

1

## IPv4

- Principe
- Attribution
- **Résolution**
- Conclusion

2

## IPv6

3

## Plus loin

- Obtenir, à partir de l'adresse IP, l'adresse MAC
- Protocole ARP

# ARP

## Address Resolution Protocol

- Chaque machine contient un cache ARP
- Délai d'expiration court (20 min). Pourquoi ?
- Revalidation anticipée

# ARP

## Paquet (simplifié)

Un paquet ARP contient :

- Un champ demande/réponse
- L'adresse IP(resp. MAC) de l'émetteur
- L'adresse IP(resp. MAC) du destinataire

ARP est conçu pour fonctionner avec n'importe quel protocole liaison/réseau

- s/IP/réseau/
- s/MAC/liaison/

# ARP

## Principe (1/2)

Si A d'adresse IP 1.6.6.4 et d'adresse MAC 00:de:ad:be:ef:00 veut connaître l'adresse MAC de la machine d'adresse IP 1.6.6.15

- Trame ethernet en broadcast (sur ff:ff:ff:ff:ff:ff)
- ARP en mode demande
- Adresse IP/MAC de l'expéditeur (pourquoi ?)
- Adresse IP du destinataire
- Adresse MAC du destinaire : 00:00:00:00:00:00

# ARP

## Principe (2/2)

Lorsque *B* veut répondre :

- Trame ethernet vers *A*
- ARP en mode réponse
- Adresse IP/MAC de *A* et de *B*

Attention : seul *B* doit répondre.

### Usages avancés

- Adresse IP de l'expéditeur en 0.0.0.0 : Utilisé dans l'autoconfiguration
- Une interface réseau peut envoyer sa correspondance IP/MAC au réseau pour "prévenir".

# ARP

## Principe (4/0)

### Attention

- Toute machine peut répondre théoriquement à une requête ARP.
- Attaques possibles

1

## IPv4

- Principe
- Attribution
- Résolution
- Conclusion

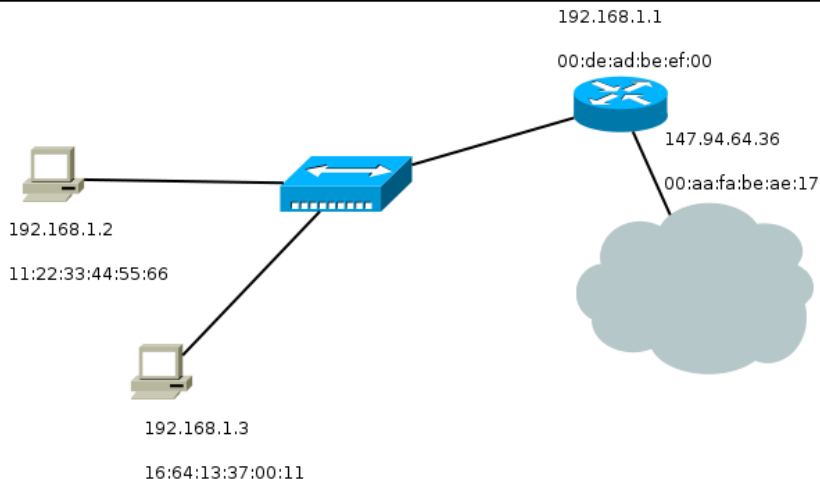
2

## IPv6

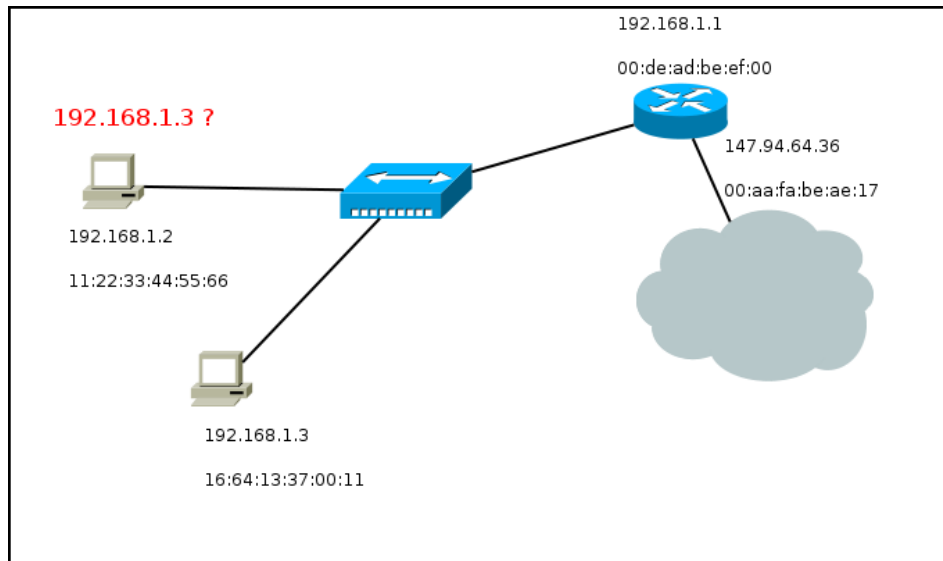
3

## Plus loin

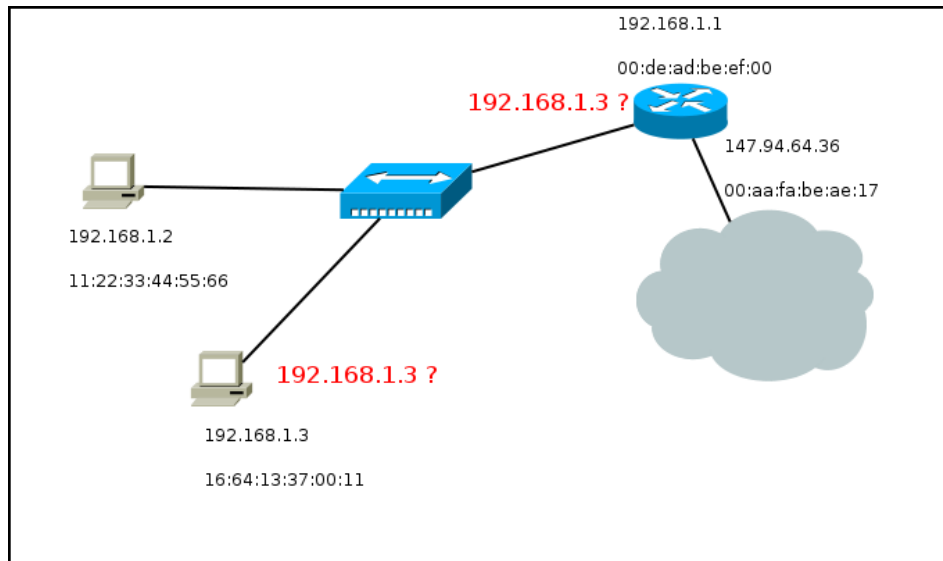
# Exemple



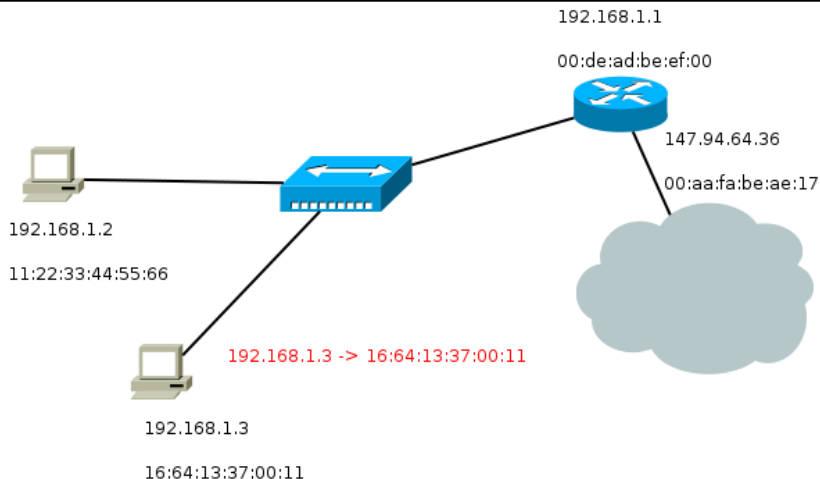
# Exemple



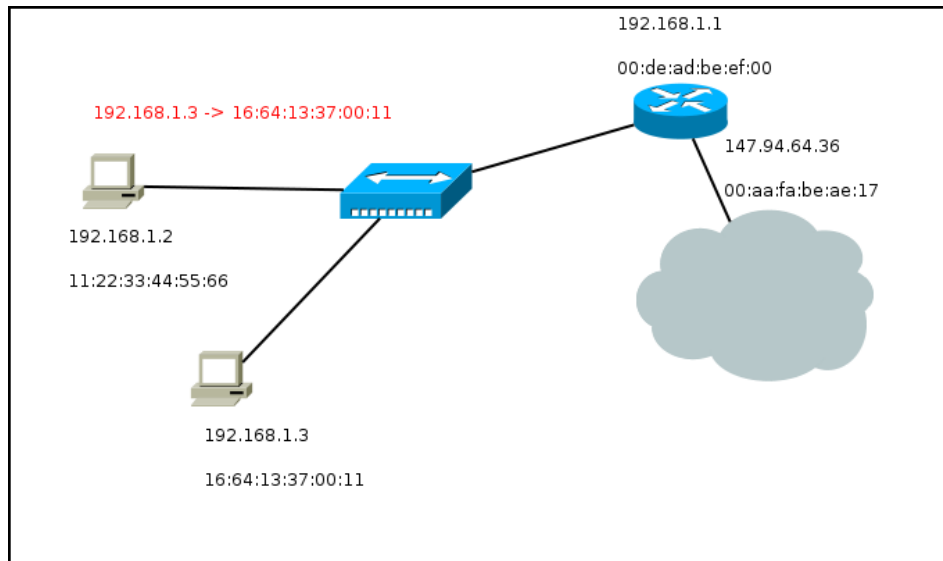
# Exemple



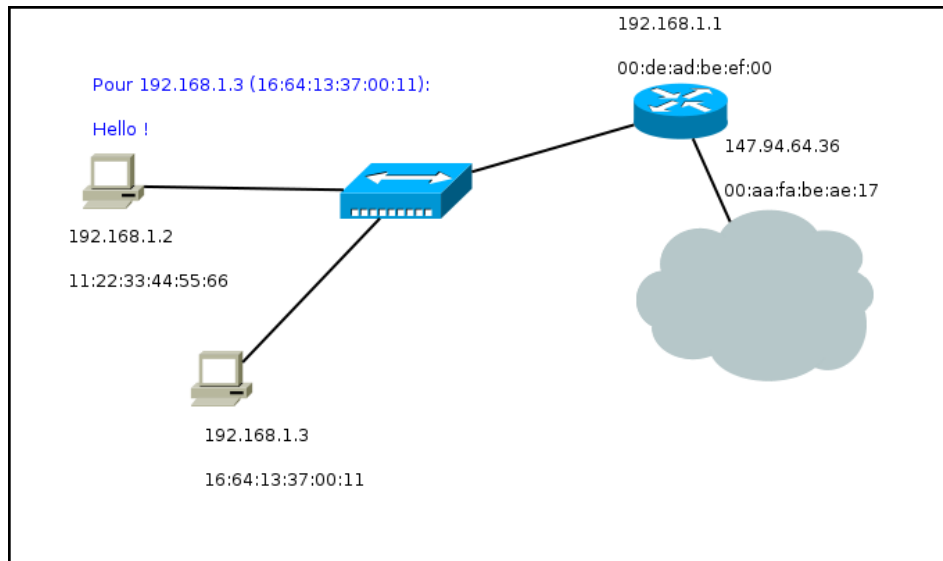
# Exemple



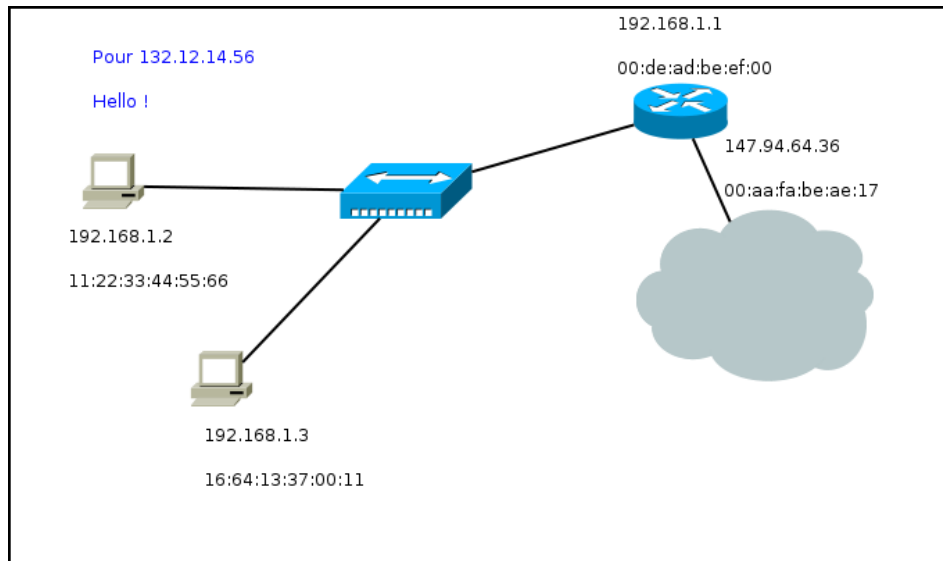
# Exemple



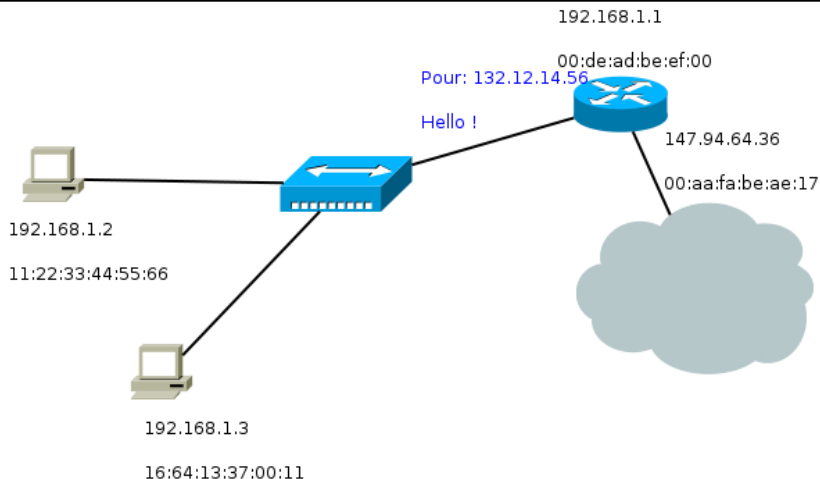
# Exemple



# Exemple



# Exemple



- 1 IPv4
- 2 IPv6
- 3 Plus loin

- Adresses sur 16 octets (128 bits)
- Exemple : `aa00:fe80:dead:0213:a9ff:fea4:1919:ba0d`
- On utilise la notation `::` pour spécifier un groupe de 0.
- Exemple : `aa00::1213`
- `aa00::baba::ff00` n'est PAS valide
- Masque de 64 bits (4 paires) au maximum

- `::1/128` : Machine locale (ne se voit jamais sur un réseau)

Réseaux privés (ne se voit jamais sur Internet)

- `fe80::/10` (plus exactement `fe80::/64`)
- Utilisé dans l'autoconfiguration (64 bits → on peut y coder l'adresse MAC)
- Toute interface IPv6 doit avoir au minimum une telle adresse

Également `fc00::/7`

- Aucun moyen de faire un broadcast, mais des adresses de multicast (broadcast spécifique)
- `ff02::1` Tous les hôtes du réseau local
- `ff05::1:3` Tous les serveurs DHCP du réseau local

- ARP → NDP (Neighbor Discovery Protocol)
- NDP contient aussi bien ARP que ICMP (ping, etc)

- 1 IPv4
- 2 IPv6
- 3 **Plus loin**

- Mon FAI ne me donne qu'une adresse IPv4
- Comment brancher plusieurs machines derrière ?

# NAT

## Network address translation

- Un réseau privé relié par un routeur à Internet
- Le routeur transforme les adresses privées pour faire croire que les messages viennent de lui
- Problème ?

# NAT

## Network address translation

- Impossible à mettre en place uniquement au niveau IP.
- Utilise des propriétés des protocoles TCP/UDP.