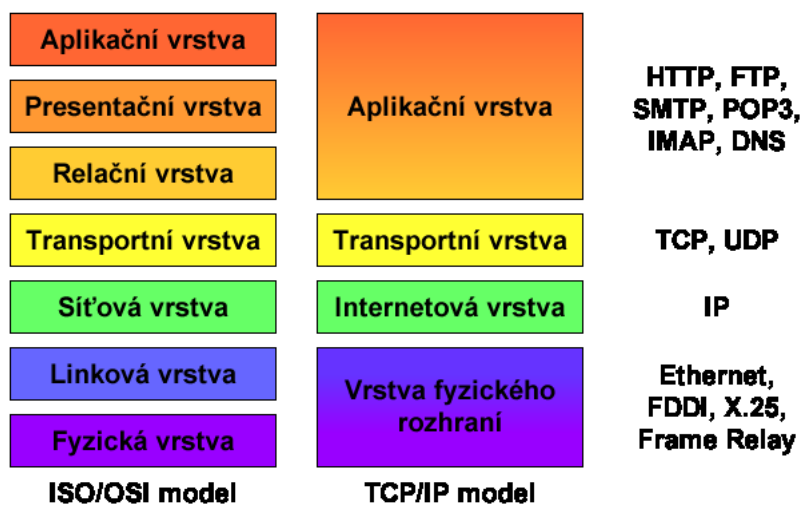


Model TCP/IP

[Povinné]

TCP/IP model, často také označovaný jako **Internetový model**, je zjednodušením ISO/OSI modelu. Nevýhodou ISO/OSI modelu je jeho přílišná složitost. ISO/OSI model tvoří 7 vrstev, jak je vidět na obrázku 1, některé vrstvy ovšem nikdy nebyly plně implementovány. Implementovat každou vrstvu jako samostatný celek se brzy ukázalo jako příliš náročné, často tedy implementace jedné vrstvy zajišťovala také funkcionalitu vrstev dalších. **TCP/IP model** se skládá pouze ze 4 vrstev, kdy některé vrstvy ISO/OSI modelu jsou sloučeny do jediné. **TCP/IP model** je zobrazen na obrázku 1, z něhož je také patrné mapování vrstev ISO/OSI modelu na vrstvy **TCP/IP modelu**. Hlavní zjednodušení spočívá v integraci *presentační* a *relační* vrstvy ISO/OSI modelu do *aplikační* vrstvy, *linková* a *fyzická* vrstva ISO/OSI modelu je u **TCP/IP modelu** nahrazena jedinou *vrstvou fyzického rozhraní*.



Obrázek 1. Porovnání ISO/OSI a TCP/IP modelu s protokoly jednotlivých vrstev

Pochopení **TCP/IP modelu** je důležité pro správnou konfiguraci sítě či analýzu a řešení problémů při komunikaci mezi počítači nebo aplikacemi. Každá vrstva tohoto modelu poskytuje a zajišťuje jiné služby:

- **Aplikační vrstva** zajišťuje komunikaci na nejvyšší úrovni, tedy komunikaci mezi samotnými procesy a aplikacemi, které běží na počítači. Tato vrstva také řeší reprezentaci dat (vhodné kódování aplikačních dat pro přenos, převod dat do tohoto kódování a zpět) a řízení dialogu (vytváření a udržování relací, tzv. *sessions*, které vyjadřují kontext komunikace).
- **Transportní vrstva** vytváří logické spojení mezi koncovými body¹. Transportní protokoly rozdělují aplikační data na menší jednotky, tzv. *pakety*, jenž jsou poté posílány po síti. Mezi základní protokoly transportní vrstvy patří:
 - **TCP** (*Transmission Control Protocol*) pro spolehlivý přenos dat. Tento protokol zasílá aplikační data jako proud dat, který je tvořen z číslovaných paketů. Protokol zajišťuje správné pořadí zasílaných paketů², potvrzování přijetí paketů druhou stranou a také řízení toku a zahlcení. Než se mohou data posílat, je potřeba ustanovit spojení mezi koncovými uzly.
 - **UDP** (*User Datagram Protocol*) pro nespolehlivý přenos dat. Tento protokol slouží k rychlému přenosu dat, ovšem bez zaručení spolehlivého doručení. Pakety nejsou

¹ Koncovým bodem se rozumí proces či aplikace, která vytváří nebo zpracovává **aplikační data**. Zařízení, jenž data pouze přijme a pošle dále (případně analyzuje či modifikuje hlavičky), tedy, pro něž nejsou tato data určena, není koncovým bodem.

² Cílový koncový uzel vždy čte zaslané pakety ve správném pořadí, ale dorazit mohou tyto pakety v různém pořadí (může dojít ke ztrátě některých paketů při přenosu, ty pak musí být zaslány znovu)

očíslovány a jsou zasílány samostatně, cílový koncový uzel tedy nemá jak zjistit, zda se některé pakety po cestě ztratily či nikoliv. V případě potřeby doručování paketů ve správném pořadí nebo zajištění spolehlivého doručení musí tuto funkcionalitu zajistit sám zdrojový koncový uzel (např. dodatečnou implementací na vyšší úrovni).

- **Internetová vrstva** vytváří logické spojení mezi počítači. Protokoly internetové vrstvy směřují zaobalené pakety, tzv. *datagramy*, na místo určení na základě cílové adresy. Internetová vrstva se snaží doručit data nejvhodnější cestou, tzv. doručení s největším úsilím (*best-effort delivery*). Pokud dojde při přenosu ke ztrátě dat, je o tom odesílatel informován a musí sám zajistit opětovné přenesení dat.
- **Vrstva fyzického rozhraní** popisuje standardy pro fyzické médium a elektrické signály. Tato vrstva definuje funkce pro přístup k fyzickému médium a zajišťuje zabalování *datagramů* do tzv. *rámců*.

Implementace **TCP/IP modelu** je rozdělena do tří částí. Nejnižší část, *vrstva fyzického rozhraní*, je implementována v síťové kartě a jejím ovladači. Vyšší vrstvy, *internetová* a *transportní*, jsou součástí síťových modulů operačních systémů (*TCP/IP stack*), které bývají implicitně nainstalovány. Poslední vrstva, *aplikační*, je implementována buď přímo v aplikacích (webový prohlížeč) nebo jako systémové služby (např. DNS klient).

Internet Protocol (IP)

[Povinné]

Jeden z nejdůležitějších protokolů z hlediska správy sítí. IP je protokol *internetové* vrstvy a zajišťuje směrování *datagramů* v síti. Existují celkem dvě verze toho protokolu, starší, ale značně rozšířený, IPv4 a novější IPv6. Jelikož operační systémy Windows podporují obě tyto verze protokolu a řada nových služeb či aplikací systému je přímo závislá na IPv6, je potřeba znát obě tyto verze, jenž jsou velice odlišné.

IP adresa

[Povinné]

IP adresa slouží k jednoznačné identifikaci síťového rozhraní (konkrétního zařízení) v rámci dané (pod)sítě. Každý *datagram* obsahuje adresy zdrojového a cílového koncového uzlu a internetová vrstva se snaží doručit *datagram* od zdroje k cíli.

Internet Protocol verze 4 (IPv4)

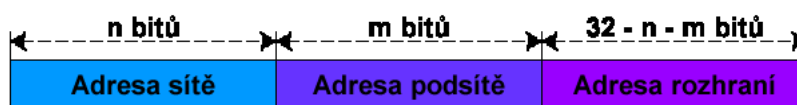
[Povinné]

Starší, ale nesmírně rozšířená, verze IP protokolu. Většina stávajících interních sítí a podstatná část sítě internet stále používá **IPv4** jako komunikační protokol *internetové* vrstvy. Je proto důležité umět pracovat s touto verzí IP protokolu.

Formát IPv4 adres

[Povinné]

IPv4 adresy jsou 32bitová čísla, jenž se zapisují v dekadickém formátu s tečkovou notací po osmi bitech. Tedy každá adresa je ve formátu *X.X.X.X*, kde *X* je číslo od 0 do 255. Z hlediska struktury se dělí **IPv4 adresa** na tři základní části, jak je zobrazeno na obrázku 2.



Obrázek 2. Struktura IPv4 adresy

Dříve byla **IPv4 adresa** tvořena pouze adresami sítě a rozhraní, toto členění ovšem bylo příliš hrubé a docházelo tak k zbytečnému plýtvání adres, jelikož adresa sítě byla tvořena vždy pouze prvními osmi

bity a zbylé adresy rozhraní, kterých bylo 16 miliónů pro každou síť, byly využity jen minimálně. Proto se později **IPv4 adresy** rozdělily do tříd, které se odlišovaly velikostí části, jenž byla vyhrazena pro adresu sítě, tak se vytvořilo podstatně více sítí pro méně rozhraní. Nakonec se i toto rozdělení ukázalo jako nevhodné a adresa rozhraní se rozdělila na část adresy podsítě a rozhraní, což umožnilo ještě jemnější rozdělování rozhraní do sítí. Adresu sítě pro danou koncovou síť přiděluje vždy poskytovatel připojení (přesněji lokální registrátor). Jak bude rozdělena lokální část adresy, tedy jaká část bude vyhrazena pro adresy podsítí a jaká část pro adresy rozhraní, určuje již správce dotyčné koncové sítě.

Pro určení hranice mezi adresami podsítě a rozhraní se využívá tzv. **masky podsítě** (*subnet mask*). Stejně jako v případě **IPv4 adresy**, i **maska podsítě** je 32bitové číslo zapsané ve stejném formátu jako **IPv4 adresa**. V binárním tvaru obsahuje jedničky tam, kde se v **IPv4 adrese** nachází adresa sítě a podsítě a nuly tam, kde je adresa rozhraní. Jelikož část obsahující adresu podsítě může být různě velká, musí být součástí konfigurace síťového rozhraní vždy i **maska podsítě**.

Třída	Prefix sítě	1. bajt	Maska	Bitů sítě	Bitů počítače	Počet sítí	Počet stanic v síti
A	0	0 - 127	255.0.0.0	7	24	126	16 777 214
B	10	128 - 191	255.255.0.0	14	16	16 384	65 534
C	110	192 - 223	255.255.255.0	21	8	2 097 152	254
D	1110	224 - 239	Skupinové vysílání (<i>multicast</i>)				
E	1111	240 - 255	Rezervováno pro pozdější využití				

Tabulka 1. Třídy IPv4 adres

Tabulka 1 výše zachycuje rozdělení **IPv4 adres** do jednotlivých tříd s informacemi o tom, jak velká část **IPv4 adresy** je vyhrazena pro identifikaci sítě a jak velká část pro identifikaci rozhraní. Z části vyhrazené pro adresu rozhraní lze ještě, v případě potřeby, ubrat pár bitů pro identifikaci podsítě, jak bylo zmíněno dříve. Dnes se již rozdělení do tříd nevyužívá, jelikož bylo nahrazeno rozdělením podle CIDR, které je flexibilnější a bude zmíněno v dalším textu.

Směrování IPv4 adres

[Povinné]

Směrování slouží k dopravě *datagramů* ze zdrojového koncového uzlu do cílového koncového uzlu (tedy nejčastěji k přenosu dat mezi dvěma počítači). Směrování se provádí na základě směrovacích tabulek, jenž mohou být nastaveny staticky uživatelem nebo dynamicky pomocí směrovacích protokolů jako RIP (*Routing Information Protocol*) nebo OSPF (*Open Shortest Path First*).

Směrovací tabulky obsahují informace o tom, kterými porty směrovače nebo skrz které síťové rozhraní počítače se dá dostat do sítě, ve které leží koncový uzel s cílovou adresou. V dnešní době se pro směrování používá hlavně tzv. **beztrždní mezidoménové směrování** (CIDR, *Classless Inter-Domain Routing*), jenž umožňuje explicitně specifikovat předěl mezi částí s adresou sítě a částí s adresou počítače. Adresy se v tomto případě zapisují ve formátu **X.X.X.X/Y**, kde první část je **IPv4 adresa** a **Y** je počet bitů adresy sítě.

Pokud směrovač³ přijde *datagram*, podívá se do směrovací tabulky a zjistí, skrz které porty se dá dostat do sítě, do které náleží cílová **IPv4 adresa** v *datagramu*. Pokud je jich více, některý vybere na základě dalších informací (např. podle nastavené metriky, podle zahlcení dané cesty apod.). V případě, že *datagram* přišel na port, jenž vede do sítě, kam tento *datagram* směřuje, dojde k jeho zahození. Druhá situace, kdy může dojít k cílenému zahození *datagramu*, je v případě, že směrovač odděluje interní síť od sítě internet a cílová adresa v *datagramu* náleží do privátní sítě. Takovéto *datagramy* jsou **nesměrovatelné** v síti internet. Seznam privátních sítí lze nalézt v tabulce 2 níže. Posledním případem je situace, kdy cílová adresa je adresa pro všesměrové vysílání (*broadcast*) a ostatní porty směřují do jiných podsítí, takového *datagramy* nikdy **nesmí** překročit hranice podsítě.

³ Směrovačem je myšleno jakékoliv zařízení, jenž je schopné směrovat příchozí *datagramy*

CIDR adresový blok	Popis
0.0.0.0/8	Aktuální síť (pouze pro zdrojové adresy)
10.0.0.0/8	Privátní síť
127.0.0.0/8	Loopback
169.254.0.0/16	Privátní síť (APIPA)
172.16.0.0/12	Privátní síť
192.88.99.0/24	IPv6 to IPv4 překlad
192.168.0.0/16	Privátní síť
224.0.0.0/4	Multicast (skupinové vysílání, předchozí třída D)
240.0.0.0/4	Rezervováno (předchozí třída E)
255.255.255.255	Broadcast (všesměrové vysílání)

Tabulka 2. Seznam speciálních rozsahů IPv4 adres

Internet Protocol verze 6 (IPv6)

[Povinné]

Protokol **IPv6** vznikl jako reakce na blížící se úplné vyčerpání IPv4 adres. I když se zatím rozšiřuje tato verze jen velice pozvolna, její využití, hlavně v interních sítích, roste. Mluví pro to i fakt, že velká řada nových služeb a aplikací v posledních verzích systému Windows je přímo závislá na **IPv6**, tedy nelze je provozovat na IPv4. Dobrá znalost této verze protokolu bude tedy stále důležitější.

Formát IPv6 adres

[Povinné]

IPv6 adresy jsou značně odlišné od IPv4 adres. Jsou to 128bitová čísla, která se standardně zapisují v hexadecimálním formátu s dvojtečkovou notací po skupinách 16 bitů. Tedy každá adresa je ve formátu **X:X:X:X:X:X:X:X**, kde **X** je hexadecimální číslo od 0000 do FFFF. Často se ovšem zapisují ve zkrácených formátech, kdy se vynechávají úvodní nuly jednotlivých skupin nebo se slučují nulové skupiny a místo nich se píše pouze **::** (toto nahrazení se může ovšem použít jen jednou v rámci jedné adresy). Různé formy zápisu **IPv6 adres** shrnuje tabulka 3 níže.

IPv6 adresa	Popis
fec0:0000:0000:000a:f563:5add:6fc4:152e	Standardní formát
fec0:0:0:a:f563:5add:6fc4:152e	S vynecháním úvodních nul každé skupiny
fec0::a:f563:5add:6fc4:152e	S vynecháním úvodních nul každé skupiny a sloučením po sobě jdoucích nulových skupin

Tabulka 3. Různé formáty IPv6 adres

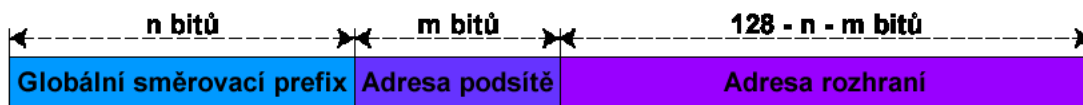
Z hlediska struktury záleží na konkrétním typu **IPv6 adresy**. Adresní architektura IPv6 rozlišuje tři typy IPv6 adres:

- **Individuální (unicast)** adresy identifikují právě jedno síťové rozhraní. IPv6 protokol rozlišuje celkem tři typy individuálních adres: *globální, místní a místní v rámci propojení*.
- **Skupinové (multicast)** adresy identifikují celou skupinu síťových rozhraní. Data zaslaná na skupinovou IPv6 adresu se doručují všem členům skupiny.
- **Výběrové (anycast)** adresy identifikují celou skupinu síťových rozhraní. Data zaslaná na výběrovou IPv6 adresu se doručují nejbližšímu členovi skupiny.

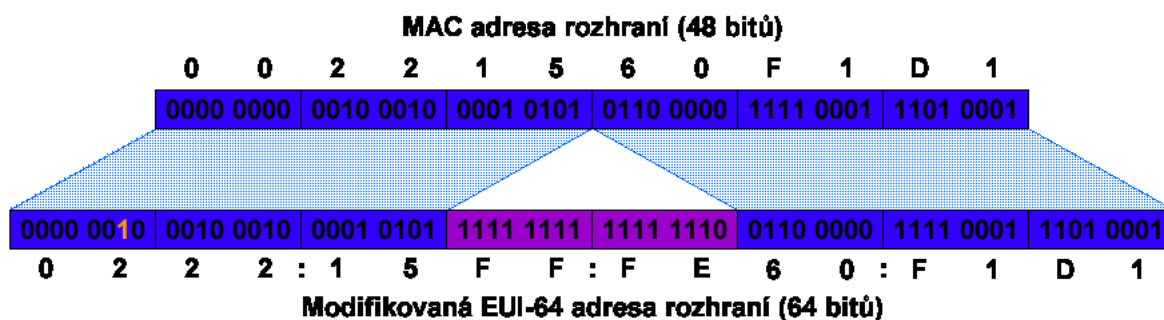
Na rozdíl od IPv4 zde chybí typ adres pro všesměrové vysílání (*broadcast*), tyto adresy jsou u IPv6 nahrazeny speciálním typem skupinových adres.

Globální individuální (global unicast) adresy jednoznačně identifikují dané síťové rozhraní v rámci celé sítě internet. Struktura je podobná jako u IPv4 adres a je zobrazena na obrázku 3. IPv6 adresní architektura ovšem vyžaduje, aby všechny globální individuální adresy, jenž nezačínají prefixem 000, obsahovaly adresu rozhraní o délce 64bitů. Navíc tato adresa musí být vytvořena v modifikovaném

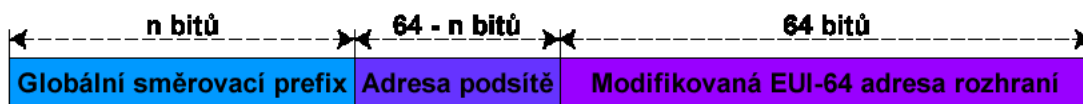
EUI-64 formátu, jenž se získává z fyzické (MAC, *Media Access Control*) adresy rozhraní invertováním předposledního bitu nejvyššího bytu a vložením FF:FE mezi třetí a čtvrtý bajt MAC adresy. Ilustrace tohoto procesu je zobrazena na obrázku 4 a struktura globální individuální IPv6 adresy na obrázku 5.



Obrázek 3. Obecný formát globálních individuálních IPv6 adres

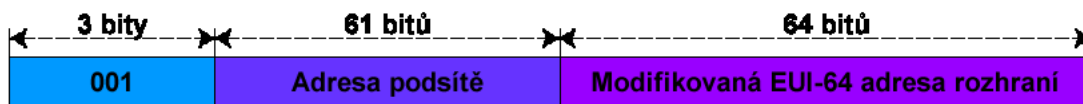


Obrázek 4. Vytvoření modifikované EUI-64 adresy z MAC adresy



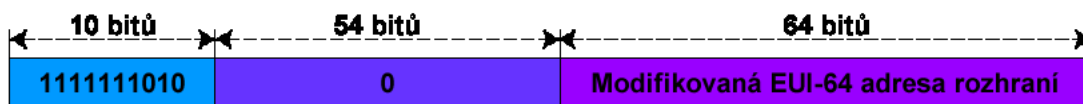
Obrázek 5. Formát globálních individuálních IPv6 adres nezačínajících prefixem 000

Jelikož se aktuálně používá pouze globální směrovací prefix 001 (ostatní tříbitové prefixy, kromě 000, jsou vyhrazeny pro pozdější využití), vypadá v praxi formát globálních individuálních adres tak, jak je znázorněno na obrázku 6. Globální individuální IPv6 adresy tedy náležejí do sítě **2000::/3**.



Obrázek 6. Aktuální formát globálních individuálních IPv6 adres

Místní v rámci propojení (*link-local unicast*) adresy stejně jako globální individuální adresy jednoznačně identifikují dané síťové rozhraní, ale pouze v rámci jediného spoje (jednoho propojení⁴, např. ethernetu). Používají se hlavně při automatické konfiguraci IPv6 adres. Směrovače **nesmí** předávat *datagramy* se zdrojovou či cílovou místní adresou v rámci propojení. Struktura místní adresy v rámci propojení je zobrazena na obrázku 7. Místní IPv6 adresy v rámci propojení náležejí do sítě **fe80::/10**.

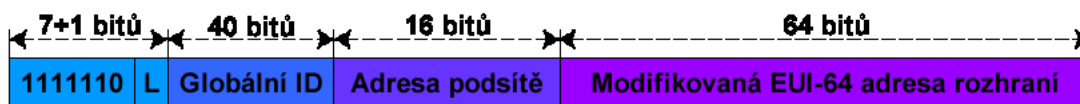


Obrázek 7. Formát místních IPv6 adres v rámci propojení

Místní (*unique local*) adresy opět jednoznačně identifikují konkrétní síťové rozhraní, tentokrát ale v rámci celé lokální sítě. Tyto adresy nahradily tzv. *site-local unicast* adresy, jenž se používaly dříve ke

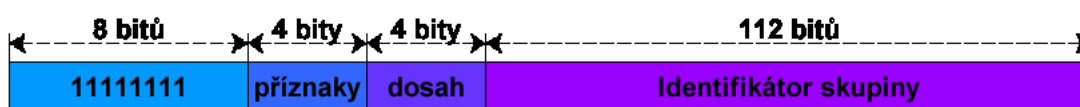
⁴ Propojení označuje oblast sítě, jenž je dostupná pouze pomocí linkové vrstvy ISO/OSI modelu (vrstvy fyzického rozhraní TCP/IP modelu), např. počítače propojené ethernet kabely skrz rozbočovač (*hub*) jsou propojeny

stejnému účelu, ale jejich použití se ukázalo jako problematické. Struktura místní adresy je zobrazena na obrázku 8. U místních adres nelze provést jejich automatickou konfiguraci jako je tomu u místních adres v rámci propojení, jelikož některé informace (globální identifikátor a adresa podsítě) nejsou známy. Tyto informace musí poskytnout buď DHCPv6 server nebo častěji přímo směrovač pomocí tzv. *router advertisement*. Router advertisement je forma bezstavové konfigurace, kdy směrovač namísto celé IP adresy posílá zařízením jen globální identifikátor a adresu podsítě⁵ a neuchovává si informace o tom, kdo má kterou IP adresu přiřazenu (stav). Hodnota L bitu říká, jakou metodou byl vygenerován globální identifikátor. Aktuálně se používá jen jedna metoda, tzv. lokální metoda, jenž je definována ve specifikaci místních IPv6 adres. Při použití této metody se L bit nastavuje na hodnotu 1. Místní IPv6 adresy náleží do sítě **fc00::/7**, ovšem jelikož L bit je prakticky vždy nastaven na hodnotu 1, lze narazit také na rozsah **fd00::/8**.



Obrázek 8. Formát místní IPv6 adresy

Skupinové (*multicast*) adresy identifikují celou skupinu síťových rozhraní, na rozdíl od skupinových adres u IPv4 lze ale u IPv6 přímo ovlivňovat jejich dosah. Struktura skupinové **IPv6 adresy** je vidět na obrázku 9. Hodnota části dosah omezuje šíření skupinově adresovaných dat, definované hodnoty jednotlivých dosahů a jejich význam jsou shrnuty v tabulce 4, ostatní hodnoty jsou buď nedefinované, nebo rezervované.



Obrázek 9. Formát skupinových IPv6 adres

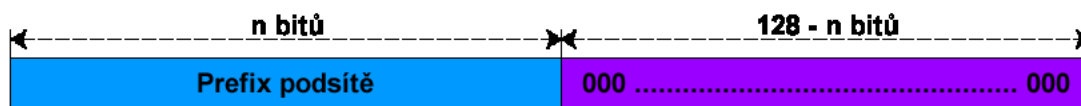
Hodnota	Význam
1	Rozhraní (<i>interface-local</i>)
2	Propojení, síť linkové vrstvy (<i>link-local</i>)
4	Administrativně definovaná síť (<i>admin-local</i>)
5	Místo, lokální síť (<i>site-local</i>)
8	Organizace (<i>organization-local</i>)
E	Globální (<i>global</i>)

Tabulka 4. Definované hodnoty rozsahu u skupinových adres

Výběrové (*anycast*) adresy jsou podobné individuálním adresám, označují ovšem celou skupinu síťových rozhraní a *datagram* zaslaný na takovouto adresu je doručen na nejbližší rozhraní na základě metriky daného směrovacího protokolu. Struktura výběrové **IPv6 adresy** je zachycena na obrázku 10. Adresa je zcela určena jen částí obsahující prefix podsítě⁶. Tato část určuje konkrétní propojení (*link*), tedy podsít, jenž obsahuje rozhraní (směrovače) se stejnou výběrovou adresou. *Datagram* zaslaný na výběrovou **IPv6 adresu** je doručen některému (nejbližšímu) rozhraní, které se nachází v dané podsíti.

⁵ V praxi posílají směrovače prvních 64 bitů IPv6 adresy, tedy vše kromě modifikované EUI-64 adresy rozhraní, kterou si může každé síťové rozhraní vygenerovat samo bez dodatečných informací

⁶ Tento typ adresy se povinný pro směrovače, v praxi lze jako výběrové adresy použít také individuální adresy



Obrázek 10. Formát výběrových IPv6 adres

Všesměrové (*broadcast*) adresy jsou u IPv6 nahrazeny předdefinovanými skupinovými adresami. Každé síťové rozhraní je na základě svého umístění (v počítači, směrovači apod.) implicitně členem některých z předdefinovaných skupin, přijímá tak všechny *datagramy* směřující do těchto skupin. Díky možnosti explicitní specifikace dosahu u skupinových adres lze také šířit všesměrové zasilání dat i přes hranice směrovačů, což u IPv4 nebylo možné. Tabulka 5 zahrnuje předdefinované skupinové adresy s informacemi o jejich dosahu a použití. Je vidět, že všesměrové vysílání známé z IPv4 je u IPv6 ekvivalentní zasilání dat na skupinovou adresu **FF02::1**.

Adresa	Dosah	Použití
FF00::0 - FF0F::0	-	Rezervované adresy (nesmí se přidělovat)
FF01::1	Rozhraní	Všechny uzly
FF01::2	Rozhraní	Všechny směrovače
FF02::1	Propojení	Všechny uzly
FF02::2	Propojení	Všechny směrovače
FF02::9	Propojení	Všechny RIP směrovače
FF02::1:FFxx:xxxx	Propojení	Adresy vyžádané uzlem
FF05::2	Místo	Všechny směrovače
FF05::101	Místo	Všechny NNTP servery

Tabulka 5. Seznam předdefinovaných skupinových adres

Směrování IPv6 adres

[Povinné]

Směrování u IPv6 je prakticky totožné se směrováním u IPv4. Opět se využívá CIDR, pouze adresy jsou větší. Ve směrovacích tabulkách se ukládají pro každou (pod)síť informace o jejích prefixu a délce tohoto prefixu. Obecně je ovšem směrování u IPv6 podstatně náročnější, hlavně kvůli skupinovým adresám, u kterých musí směrovače řešit správné přeposílání podle nastaveného dosahu. Naopak se zase nemusí řešit problémy se směrováním privátních IP adres, protože ty u IPv6 neexistují.

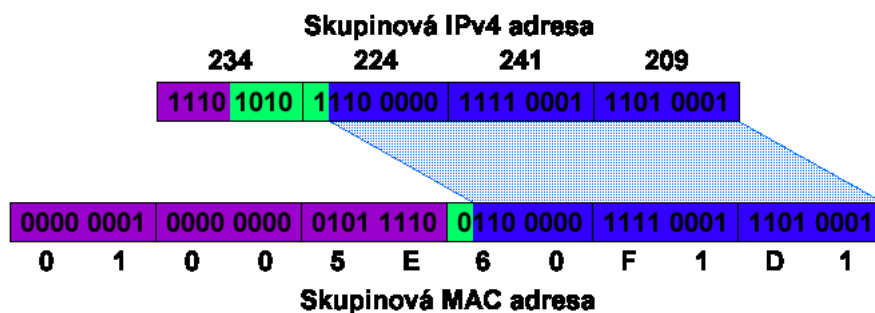
Přenos dat na linkové vrstvě

[Povinné]

Při přenosu dat na *linkové* vrstvě (*vrstvě fyzického rozhraní*) nedochází k žádnému směrování. Data jsou zde reprezentována rámci (*frames*) a pro identifikaci zdrojových a cílových koncových uzlů se používá fyzická adresa. Fyzická (MAC, *Media Access Control*) adresa je 48bitové číslo, jenž se zapisuje v hexadecimální formátu s pomlčkovou notací po osmi bitech. Tedy každá adresa je ve formátu **X-X-X-X-X-X**, kde **X** je hexadecimální číslo od 00 do FF.

Samotný přenos dat se dá přirovnat k všesměrovému vysílání. Data jsou v rámci dané linky zaslána všem uzlům, každé rozhraní připojené na danou linku přijme tyto data a porovná svou MAC adresu s MAC adresou cílového koncového uzlu obsaženou v přijatém rámci, pokud se tyto adresy shodují, jsou data předána vyšší vrstvě, jinak jsou data zahozena. Výjimkou je případ, kdy cílová MAC adresa koncového uzlu je **FF-FF-FF-FF-FF-FF**, v tomto případě každé rozhraní posílající data přijme, tedy tato adresa slouží pro všesměrové vysílání na *linkové* vrstvě. Jedno rozhraní může mít více než jednu MAC adresu, ovšem **pouze jedna** může být *individuální*, ostatní jsou pak vždy *skupinové*. Skupinové MAC adresy se vytvářejí automaticky na základě IP adres. V případě IPv4 se připojí k prefixu MAC adresy **01-00-5E** nižších 23 bitů z 28 bitů, jenž identifikují skupinu u skupinové IPv4 adresy, tedy skupinové MAC adresy pro IPv4 jsou vždy v rozsahu **01-00-5E-00-00-00** až **01-00-5E-7F-FF-FF**. Příklad převodu IPv4 skupinové adresy

na odpovídající skupinovou MAC adresu je vidět na obrázku 9. V případě IPv6 se připojí k prefixu MAC adresy 33-33 posledních 32 bitů IPv6 skupinové adresy, tedy skupinové MAC pro IPv6 jsou v rozsahu 33-33-00-00-00-00 až 33-33-FF-FF-FF-FF. Je zřejmé, že v případě obou verzí IP, je počet skupinových IP adres větší než počet skupinových MAC adres, každá skupinová MAC adresa je tedy sdílena více skupinovými IP adresami při přenosech na *linkové* vrstvě. Tento problém se řeší jednoduše až na *síťové* (*internetové*) vrstvě ověřením skupinové IP adresy.



Obrázek 11. Převod Skupinové IPv4 adresy na odpovídající skupinovou MAC adresu

V případě všesměrové IP adresy je odpovídající MAC adresa známa, MAC adresy pro skupinové IP adresy lze získat převody zmíněnými výše, ostatní (individuální) IP adresy mohou odpovídat obecně jakékoliv MAC adrese. K zajištění překladu IP adres na MAC adresy se používají protokoly ARP (*Address Resolution Protocol*) u IPv4 a NDP (*Neighbor Discovery Protocol*) u IPv6, jenž udržují v paměti překladové tabulky mapující IP adresy na odpovídající MAC adresy. Záznamy v těchto tabulkách mají omezenou dobu platnosti a jsou periodicky mazány.

Studentské úkoly

- Na **w10-base** a **w2016-base** zakažte *Internal* síťové rozhraní (**LAN1**)

Lab S01 – Nastavení priority cest pro směrování

[Povinné]

Cíl cvičení

Vytvořit druhou komunikační cestu mezi **w10-base** a **w2016-base** a naučit se nastavovat priority jednotlivých cest pomocí metrik.

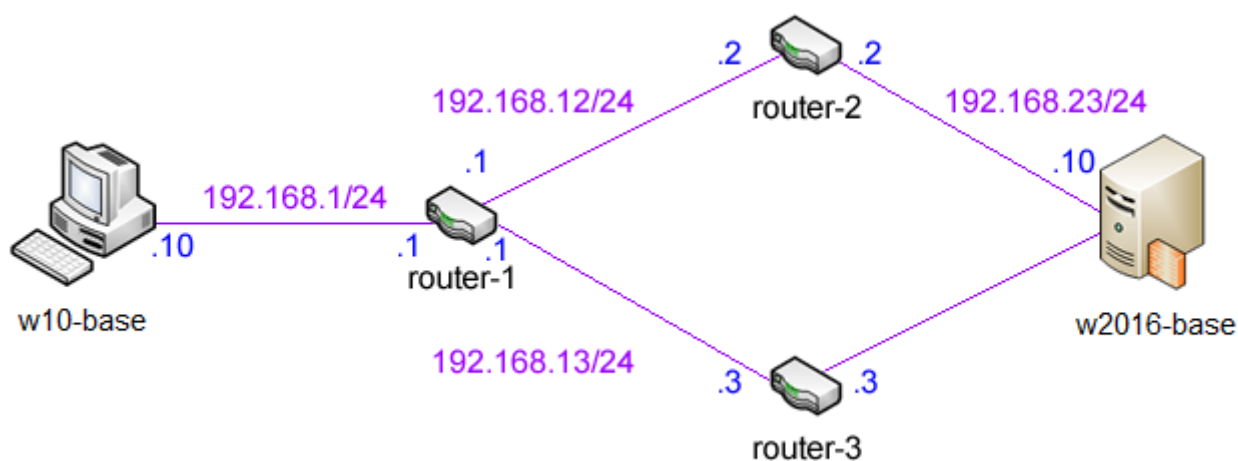
Potřebné virtuální stroje

w10-base (w10-base)

w2016-base (w2016-base FIT)

Další prerekvizity

Dokončený úkol **Lab L02**



Obrázek 12. Schéma úplné topologie sítě

1. Nainstalujte **Mikrotik RouterOS** do **router-3** podle postupu z bodu 3 z **Lab L02**
2. Na **router-3** nastavte pomocí konzolového rozhraní **Mikrotik RouterOS** příslušné *IPv4 adresy* a *masky podsítě* na základě schématu na obrázku 14
 - a. Přihlaste se na **router-3** (přihlašovací jméno **admin**, bez hesla)
 - b. Spusťte příkaz **/ip address add interface=ether1 address=192.168.13.3/24**
 - c. Spusťte příkaz **/ip address add interface=ether2 address=192.168.23.3/24**
3. Z **w10-base** se připojte pomocí **WinBoxu** na **router-1** a nastavte *IPv4 adresu*, *masku podsítě* a *směrovací tabulky*
 - a. Spusťte **WinBox**
 - b. Zadejte adresu **192.168.1.1** a zvolte **connect**
 - c. Zvolte **IP** -> **Addresses**, pak **add** (červené plus)
 - d. Nastavte **Address** na **192.168.13.1/24** a u **Interface** zvolte **ether3**
 - e. Potvrďte **OK**
 - f. Zvolte **IP** -> **Routes**, pak **add** (červené plus)
 - g. Nastavte **Dst. Address** na **192.168.23.0/24** a jako **Gateway** zvolte **192.168.13.3**
 - h. Nastavte **Distance** na **10**
 - i. Potvrďte **OK**

4. Z **w2016-base** se připojte pomocí **WinBoxu** na **router-3** a nastavte směrovací tabulky
 - a. Spusťte **WinBox**
 - b. Zadejte adresu **192.168.23.3** a zvolte **connect**
 - c. Zvolte **IP** -> **Routes**, pak **add** (červené plus)
 - d. Nastavte **Dst. Address** na **192.168.1.0/24** a jako **Gateway** zvolte **192.168.13.1**
 - e. Potvrďte **OK**
5. Z **w10-base** proveďte trasování cesty příkazem **tracert 192.168.23.10** a ověřte, že komunikace probíhá skrz **router-1** a **router-2**
6. Z **w10-base** se připojte pomocí **WinBoxu** na **router-1** a změňte metriky cest
 - a. Zvolte **IP** -> **Routes**
 - b. Vyberte záznam s **Dst. Address** **192.168.23.0/24** a **Gateway** **192.168.12.2 reachable ether2**
 - c. Dvojklikem otevřete detaily záznamu
 - d. Změňte **Distance** na **20**
 - e. Potvrďte **OK**
7. Z **w10-base** opět proveďte trasování cesty příkazem **tracert 192.168.23.10** a ověřte, že tentokrát probíhá komunikace skrz **router-1** a **router-3**

Lab S02 – Generování IPv6 adres podle IPv6 specifikace

[Povinné]

Cíl cvičení

Změnit generování IPv6 adres na systém využívající modifikovaný EUI-64 formát.

Potřebné virtuální stroje

w2016-base

1. Vypište informace o rozhraní **LAN2** příkazem **ipconfig /all**
 - Síťové rozhraní musí odpovídat *Private1*, standardně to je **LAN2**
2. Ověřte, že vygenerovaná IPv6 adres není vytvořena na základě fyzické (MAC) adresy
3. Spusťte příkaz **netsh interface ipv6 set global randomizeidentifiers=disabled** a chvíli vyčkejte
4. Opět vypište informace o rozhraní **LAN2** příkazem **ipconfig /all**
 - Síťové rozhraní musí odpovídat *Private1*, standardně to je **LAN2**
 - Vygenerovaná IPv6 adresa již bude vytvořena podle specifikace IPv6, lze snadno ověřit, že část adresy identifikující rozhraní je odvozena z fyzické (MAC) adresy

Lab S03 – Vypnutí IPv6

[Volitelné]

Cíl cvičení

Ukázat možnosti vypínání IPv6, jelikož odinstalace není možná.

Potřebné virtuální stroje

w2016-base

Další prerekvizity

Dokončený úkol **Lab L02** (stačí z hlediska konfigurace **router-2**)

1. Ověřte IPv6 konektivitu s **router-2** pomocí příkazu **ping -6 2001:23::2**
2. Zakažte IPv6 pro rozhraní **LAN2**
 - a. Otevřete okno **Network Connections**, zvolte **LAN2** a pak **Properties**
 - Zvolené síťové rozhraní musí odpovídat *Private1*, standardně to je **LAN2**
 - b. Odškrtněte zaškrtnutí u **Internet Protocol Version 6 (TCP/IPv6)**

3. Zkuste pingnout **router-2** pomocí příkazu z bodu 1
 - Spojení s **router-2** nebude možné pomocí IPv6 nevázat, IPv4 bude pracovat v pořádku
4. Ověřte IPv6 konektivitu na lokální počítač, příkaz **ping -6 ::1**
 - Spojení s lokálním počítačem proběhne v pořádku
5. Vypište všechna rozhraní přítomná v počítači pomocí **ipconfig /all**
 - V seznamu budou rozhraní jako **Teredo Tunneling Pseudo-Interface** a **Microsoft ISATAP Adapter**, jenž slouží pro tunelování IPv6
6. Zakažte globálně IPv6
 - a. Otevřete **Registry Editor** (příkaz **regedit**)
 - b. Vytvořte záznam **HKEY_LOCAL_MACHINE \ SYSTEM \ CurrentControlSet \ Services \ tcpip6 \ Parameters \ DisabledComponents** typu DWORD a nastavte mu hodnotu **0xFF**
 - c. Restartujte **w2016-base**
7. Ověřte IPv6 konektivitu na lokální počítač, příkaz **ping -6 ::1**
 - Spojení s lokálním počítačem opět proběhne v pořádku
8. Vypište všechna rozhraní přítomná v počítači pomocí **ipconfig /all**
 - V seznamu již nebudou rozhraní jako **Teredo Tunneling Pseudo-Interface** a **Microsoft ISATAP Adapter**, také ostatní rozhraní jako **LAN2** nebudou používat IPv6 i přesto, že ho mají povolen