

Cours et prises de notes

Tunui Franken

Dernière compilation le 5 mars 2021 à 15:46

Table des matières

I	Réseau	10
1	Introduction	11
1.1	Présentation	11
1.2	Réseaux convergents	11
1.3	Fiabilité des réseaux	11
1.4	Types de réseaux	12
1.5	Différents moyens de connexion à Internet	12
1.6	Cloud computing	13
1.7	Architectures de réseaux	14
1.7.1	Réseaux commutés sans frontière	14
2	OSI vs. TCP/IP	16
2.1	Le modèle OSI	16
2.2	Le modèle TCP/IP	17
3	Couche Physique	18
3.1	Normes	18
3.2	Perturbations	18
3.3	Câble en cuivre	19
3.3.1	Types de câbles	19
3.3.2	Normes	19
3.3.3	Câble droit, câble croisé, câble inversé	19
3.4	Fibre optique	20
3.4.1	Modes de fibre	20
3.4.2	Connecteurs	21
3.5	Wireless Fidelity (WiFi)	21
4	Couche Liaison	22
4.1	Sous-couches	22
4.2	Accès aux supports	22
4.3	Protocoles de couche 2	23
4.4	Ethernet	23
4.4.1	Historique	23
4.4.2	Ethernet et le modèle OSI	24
4.5	La trame	24
4.5.1	Champs de trame	24
4.6	Adressage MAC	25

4.7	Address Resolution Protocol (ARP)	25
4.8	Commutation	26
4.8.1	Table MAC	26
4.8.2	Méthodes de transmission de switch	26
4.8.3	Domaines de collision	27
4.8.4	Domaines de diffusion (broadcast)	27
4.8.5	Congestion de réseau	27
4.9	Virtual LAN (VLAN)	28
4.9.1	Avantage des VLAN	28
4.9.2	Types de VLAN	28
4.9.3	Plages de VLAN	29
4.9.4	Trunks de VLAN	29
4.9.5	Modes d'interfaces d'un switch	30
4.9.6	Balises d'identification de VLAN	30
4.9.7	VLAN natif	31
	Trames marquées sur le VLAN natif	31
	Trames non marquées sur le VLAN natif	31
4.9.8	VLAN voix	31
4.9.9	Configuration des VLAN	31
	Création de VLAN	32
	Assignation de ports à des VLAN	32
	Validation de la configuration	33
	Suppression de VLAN	33
	Configuration des trunks	33
	Vérification des trunks	34
4.9.10	Protocole DTP	34
4.9.11	Protocole VTP	35
	Domaine VLAN Trunking Protocol (VTP)	35
	Modes VTP	36
	Annonces VTP	36
	VTP version 2	36
	VTP pruning	37
	VTP Bomb	37
	Configuration VTP	38
4.10	Spanning Tree Protocol (STP)	39
4.10.1	Redondance dans les réseaux de couche 2	39
4.10.2	Présentation du protocole STP	39
	Sans le STP, boucles de couche 2	40
	Spanning Tree Algorithm (STA), l'algorithme de STP	40
4.10.3	Mise en place de la topologie sans boucle	40
	Élection du root bridge	41
	Élection des ports root	41
	Élection des ports désignés	42
	Élection des ports alternatifs	42
4.10.4	Minuteurs et états de ports	42
4.10.5	Un peu d'histoire	43
4.10.6	Rapid Spanning Tree Protocol (RSTP)	43
4.10.7	PortFast et Bridge Protocol Data Unit (BPDU) Guard	44

4.11	EtherChannel	44
4.11.1	Principes	44
	Port Aggregation Protocol (PAgP)	45
	Link Aggregation Control Protocol (LACP)	46
4.11.2	Configuration	46
4.11.3	Vérification	47
4.12	Attaques de réseau LAN	48
4.12.1	Attaque de table MAC	48
4.12.2	Attaque par saut de VLAN	48
4.12.3	Attaque de double marquage VLAN	48
4.12.4	Attaque DHCP	49
4.12.5	Attaques ARP	49
4.12.6	Attaque STP	49
4.12.7	Reconnaissance CDP	50
5	Couche Réseau	51
5.1	Adressage IP	51
5.1.1	Attribution des adresses IP	51
5.2	IPv4	51
5.2.1	Présentation	51
5.2.2	Classes	51
5.2.3	Monodiffusion, diffusion, multidiffusion	52
5.2.4	Adresses privées et adresses publiques	52
5.2.5	Adresses spéciales	52
5.2.6	Calculs IPv4	53
5.2.7	En-tête IPv4	53
5.3	IPv6	55
5.3.1	Raison	55
5.3.2	Quelques éléments nécessaires avec IPv4 qui ne le sont plus	55
5.3.3	Coexistence avec IPv4	55
5.3.4	Représentation	55
5.3.5	Types d'adresses	56
5.3.6	Structure d'une adresse globale	57
	Préfixe de routage global	57
	ID de sous-réseau	57
	ID d'interface	57
	Pas d'adresse de broadcast ou de réseau	57
5.3.7	Conversion IPv4 vers IPv6	57
5.3.8	Calculs IPv6	58
5.3.9	En-tête IPv6	58
5.3.10	Attribution des adresses IPv6	59
	Configuration dynamique — SLAAC uniquement	59
	Configuration dynamique — SLAAC et DHCPv6 stateless	60
	Configuration dynamique — DHCPv6 stateful	60
5.3.11	Créer son adresse IPv6 globale	60
	Méthode EUI-64	60
	ID d'interface généré aléatoirement	61
5.3.12	Adresses link-local	61

5.3.13	Adresses multicast	62
	Adresses multicast attribuées	62
	Adresses multicast de nœud sollicité	62
5.4	ICMP	62
5.5	Routage	63
5.5.1	Principes de routage	63
5.5.2	Passerelle par défaut	64
5.5.3	Table de routage	64
	Sur un hôte	64
	Sur un routeur	64
	Distance administrative	67
	Les trois principes d'une table de routage	67
	Être sûr de vraiment savoir lire une table de routage	67
5.5.4	Déterminer le meilleur chemin	68
5.5.5	Transfert de paquet	69
5.5.6	Routage statique	70
	Principe	70
	Types de routes statiques	70
	Prochain saut (next hop)	71
5.5.7	Routage dynamique (principes)	72
	Protocoles de routage dynamique	73
	Estimation du meilleur chemin	74
	Équilibrage de la charge	74
5.5.8	Open Shortest Path First (OSPF)	74
	Opération d'état de lien	75
	OSPF à zone unique et à zones multiples	76
	OSPFv3	77
	Types de paquets OSPF	77
	États d'opération OSPF	78
	Pourquoi avoir un Designated Router (DR) ?	79
	Configuration OSPF	80
5.5.9	Routage inter-VLAN	86
	Routage inter-VLAN existant	86
	Router-on-a-Stick	87
	Commutateur de couche 3 utilisant des Switch Virtual Interface (SVI)	89
	Résolution de problèmes de routage inter-VLAN	92
6	Couche Transport	93
6.1	Rôle de la couche Transport	93
6.2	Protocoles de couche 4	93
6.2.1	Transmission Control Protocol (TCP)	94
	Présentation	94
	En-tête TCP	94
	Établissement d'une connexion	96
	Fin d'une session	96
	Segmentation	97
	Contrôle de flux	99
6.2.2	User Datagram Protocol (UDP)	100

	Présentation	100
	En-tête UDP	100
	Réassemblage d'un datagramme UDP	101
6.3	Numéros de port	101
6.3.1	Groupes de numéros de port	102
7	Couche Application	103
7.1	Voice over IP (VoIP)	103
7.1.1	VoIP — ToIP	103
7.1.2	Contraintes	103
7.1.3	Numérisation	104
7.1.4	Transport de la voix numérisée	105
7.1.5	COder/DECoder (codec)	106
7.1.6	Compression des silences	106
7.1.7	Mean Opinion Score (MOS), qualité d'un codec	107
7.1.8	IP en temps réel	107
	Real-Time Protocol (RTP)	108
	Real-Time Control Protocol (RTCP)	108
7.1.9	Protocoles de signalisation	108
7.1.10	Composants d'une architecture ToIP	109
7.1.11	Services de téléphonie	109
7.1.12	Le protocole SIP	109
	Introduction	109
	Format des messages SIP	109
	Les réponses	110
	Échanges SIP	111
7.1.13	Le protocole MGCP	112
	Introduction	112
	Les composants de Media Gateway Control Protocol (MGCP)	112
7.1.14	Le protocole H.323	112
	Introduction	112
	Les composants de H.323	113
7.2	Supervision — SNMP	113
7.2.1	Introduction	113
	Gestion d'anomalies	113
	Gestion de configuration	114
	Gestion de performance	115
	Gestion de sécurité	115
	Gestion de comptabilité	115
7.2.2	Composants du système d'administration	115
	La station d'administration (Network Management Station (NMS))	116
	Les équipements administrés (agents)	116
	Les protocoles d'administration	116
	La notion de proxy	116
7.2.3	La modélisation d'objets pour l'administration	116
	Notion d'objets	116
	Les classes d'objet (Managed Object Class (MOC))	117
	Notion de Management Information Base (MIB)	117

	Arbre d'enregistrement	117
	Dialogue entre le NMS et l'agent	118
7.2.4	La modélisation d'objets pour l'administration Simple Network Management Protocol (SNMP)	118
	Object Identifier (OID)	118
	La MIB II	118
	Les MIB privées	119
	Les MIB expérimentales	119
7.2.5	Le protocole SNMP	119
	Les échanges SNMP	119
	Protocoles de transport	120
	Champs des Protocol Data Unit (PDU) SNMP	120
	Authentification par communautés	121
	SNMPv2	121
	Coexistence SNMP v1 et v2	122
	SNMPv3	122
7.2.6	Les sondes Remote Monitoring (RMon)	122
8	Cisco	123
8.1	Démarrage d'un switch	123
8.2	Light-Emitting Diode (LED) de switch	123
8.3	Commandes	125
8.3.1	Navigation	125
8.3.2	Configuration basique	125
8.3.3	Mise en réseau	126
8.3.4	Accès à distance	128
	Mise en place du SVI	128
	Mise en place de SSH	129
8.3.5	Temps	129
8.3.6	Filtrer la sortie	130
8.3.7	Automatic Medium-Dependent Interface Crossover (Auto-MDIX)	130
8.3.8	Duplex	131
8.3.9	Vérification	131
8.3.10	Récupérer d'un crash	133
8.3.11	Résoudre les erreurs réseau	133
II	Système	135
1	Lightweight Directory Access Protocol (LDAP)	136
1.1	Présentation de LDAP	136
1.1.1	Principes	137
1.1.2	Modèle de nommage	137
1.1.3	Modèle fonctionnel	138
	La base	138
	La portée (scope)	138
	Les filtres	138
	Les opérations	139
	Les URL LDAP	141

1.1.4	Modèle d'information	142
	L'arborescence d'informations (Directory Information Tree (DIT))	142
	Les attributs	143
	Les classes d'objets	143
	Les schémas	144
	Le format LDAP Data Interchange Format (LDIF)	145
1.1.5	Modèle de sécurité	145
	Le binding	146
	Méthodes d'authentification	146
	Les droits	147
1.1.6	La réplication	147
1.1.7	La distribution	148
1.1.8	Alias	148
2	Windows	149
2.1	Active Directory	149
2.1.1	Préparation	149
	Architecture	149
	Rôles de contrôleur de domaine	150
	Les types d'objets de l'annuaire	150
	Les types d'installations	151
	Les groupes	151
2.1.2	Installation	152
2.1.3	Stratégies de groupe	154
2.1.4	Sécurisation	156
2.1.5	Sauvegarde de la base de données	157
2.2	PowerShell	158
2.2.1	Windows PowerShell ISE	158
2.2.2	Modes d'exécution	158
2.2.3	Les modules	158
2.2.4	Types de variables	159
2.2.5	Exemple de script	159
2.2.6	Créer des partages	160
2.2.7	Créer un utilisateur et l'activer	160
2.2.8	Créer des groupes	161
2.2.9	Script de sauvegarde	162
3	Virtualisation	163
3.1	VirtualBox	163
3.1.1	Disques virtuels	163
3.1.2	Modes de réseau	163
3.1.3	Additions invité	163
4	RAID	164
4.1	La théorie	164
4.1.1	RAID 0 — Agréger des disques	164
4.1.2	RAID 1 — Stocker des données en miroir	164
4.1.3	RAID 10 — Compromis entre fiabilité et performances	165
4.1.4	RAID 5 — Beaucoup de calculs	165

4.2	La pratique	166
4.2.1	Mise en place d'un RAID 1 pour sécuriser les données	166
4.2.2	Reconstituer un RAID suite à un défaut de disque	167
5	LVM	168
5.1	Principe	168
5.2	Gestion des LV	169
5.2.1	Redimensionnement de volumes Logical Volume Manager (LVM)	169
5.2.2	Ajout de volumes à LVM de manière flexible	169
5.3	Créer des snapshots LVM	170
6	Sauvegarde des données	172
6.1	Les sauvegardes synchrones	172
6.2	Les sauvegardes asynchrones	172
6.3	Réduction de la taille des sauvegardes	173
6.3.1	La compression	173
6.3.2	Les sauvegardes différentielles	173
6.3.3	Les sauvegardes incrémentielles	173
6.4	Restaurations	173
7	Partage de fichiers	174
7.1	Network File System (NFS)	174
7.1.1	Présentation	174
7.1.2	Configuration du serveur	174
7.1.3	Configuration du client	175
7.2	Samba	176
7.2.1	Présentation	176
7.2.2	Configuration du serveur	176
7.2.3	Configuration du client	178
8	Base de données relationnelles — UML	180
8.1	Le modèle relationnel	180
8.1.1	Les notions manipulées en objet	180
	La notion d'objet	180
	La notion de classe	181
	La notion d'instance	181
8.1.2	Les notions manipulées par la Base de Données (BD)	181
8.1.3	La description des classes	181
8.1.4	Le Modèle Physique de Données	181
8.1.5	La démarche	182
8.1.6	Le nommage	182
8.1.7	Conventions de nommage	182
8.2	Le diagramme de classes	183
8.2.1	Décrire les relations	183
8.2.2	Les multiplicités	183
8.2.3	Les 3 catégories d'association	184
8.3	Les clés primaires	185
8.4	Les clés étrangères	185

Première partie

Réseau

Chapitre 1

Introduction

1.1 Présentation

Un réseau est un moyen de fournir des ressources. Par exemple réseau routier (transport de marchandises, de personnes), réseau de l'eau, réseau électrique. . .

1.2 Réseaux convergents

- Avant : Réseaux séparés traditionnels
 - les réseaux informatiques, téléphoniques et de diffusion sont séparés
 - les services tournent sur plusieurs réseaux en même temps
 - les différents réseaux ne communiquent pas (technos et protocoles différents)
- Aujourd'hui : Réseaux convergents
 - les réseaux distincts de données, de téléphonie et de vidéo convergent
 - les réseaux convergents sont capables de transmettre des données, de la voix et de la vidéo entre différents types d'appareils sur la même infrastructure de réseau
 - plusieurs services tournent sur un même réseau

1.3 Fiabilité des réseaux

- Tolérance aux pannes
 - Redondance : offrir plusieurs chemins possibles pour les paquets. Les messages sont découpés en paquets qui peuvent emprunter des chemins différents.
- Évolutivité
 - possibilité d'agrandir le réseau sans affecter les services existants
 - normes et protocoles reconnus
- Qualité de service ([Quality of Service \(QoS\)](#))
 - les transmissions vocales et vidéo par exemple augmentent le niveau d'attente des utilisateurs sur les réseaux
 - la fusion des services de données, voix, et vidéo nécessite de gérer l'encombrement
 - si volume du trafic > bande passante : appareils gardent en mémoire les paquets pour les retransmettre plus tard

- dans une politique [QoS](#) un routeur peut donner la priorité à certains types de connexion ([VoIP](#) > web)
- Sécurité
Deux préoccupations : sécurité des infrastructures et sécurité des informations.
Trois exigences principales :
 1. confidentialité
seuls les destinataires prévus peuvent accéder aux données
 2. intégrité
garantit que les données n'ont pas été altérées lors de la transmission
 3. disponibilité
accès rapide et fiable

1.4 Types de réseaux

- [Local Area Network \(LAN\)](#)
- [Wide Area Network \(WAN\)](#)
- [internet](#)
- [intranet](#)
- [extranet](#)

1.5 Différents moyens de connexion à Internet

La connexion se fait par l'intermédiaire d'un [Fournisseur d'Accès Internet \(FAI\)](#) ([Internet Service Provider \(ISP\)](#)).

- Petite entreprise ou travail à domicile
 1. Câble
Proposé par les fournisseurs de télévision par câble, le signal des données Internet passe par le même câble que pour la télé. Large bande passante, grande disponibilité, connexion permanente à l'Internet.
 2. [Digital Subscriber Line \(DSL\)](#)
Large bande passante, grande disponibilité, connexion permanente à l'Internet. Utilise une ligne téléphonique.
En général dans un bureau ou à domicile on se connecte avec une ligne [Asymmetric DSL \(ADSL\)](#). En [ADSL](#) le [débit](#) descendant est supérieur au [débit](#) ascendant.
 3. Cellulaire
Utilise le réseau de téléphonie mobile. Performances limitées par les capacités du téléphone et de la tour à laquelle il est connecté.
 4. Satellite
Grande disponibilité donc avantage dans les régions qui autrement n'auraient aucune connectivité. Les antennes paraboliques ont besoin d'une ligne de vue claire vers le satellite.

5. Ligne commutée
Peu couteux. Utilise n'importe quelle ligne téléphonique et un modem. Faible bande passante mais utile lors d'un déplacement par exemple.
- Connexion d'entreprise
Les entreprises peuvent nécessiter une bande passante plus élevée, spécialisée et des services gérés.
 1. Ligne louée dédiée
Circuit réservé au sein du [FAI](#) et qui relie des bureaux géographiquement séparés mais qui ont besoin d'un réseau privé. Loué sur une base mensuelle ou annuelle.
 2. Metro Ethernet
Parfois connu sous le nom Eternet [WAN](#). Étend la technologie d'accès au [LAN](#) au [WAN](#).
 3. Business [DSL](#)
Disponible dans différents formats. Ligne d'abonné numérique symétrique ([Sym-metric DSL \(SDSL\)](#)) similaire à la [DSL](#) grand public ([ADSL](#)) mais permet des téléchargements en amont et en aval aux mêmes débits élevés.
 4. Satellite
Lorsqu'une solution câblée n'est pas disponible.

1.6 Cloud computing

Le cloud est un moyen d'accéder aux données et de les stocker. Pour les entreprises : nouvelles fonctionnalités sans devoir investir dans une nouvelle infrastructure, former de personnel, ou acheter de nouveaux logiciels en licence. Fonctionne grâce aux centres de données. En général les fournisseurs de cloud stockent les données dans plusieurs centres de données situés à différents emplacements.

Il y a 4 types de cloud :

1. Cloud public
 - applications et services dispos pour le grand public
 - gratuit ou payant
 - utilise internet pour fournir les services
2. Cloud privé
 - destiné à une organisation ou une entité comme un gouvernement
 - peut utiliser le réseau privé de l'organisation mais c'est coûteux
 - ou géré par une société externe avec une sécurité d'accès stricte
3. Cloud hybride
 - deux ou plusieurs clouds (partie privée et partie publique)
 - chaque partie est un objet distinct, mais les deux sont reliés par une architecture unique
 - degrés d'accès différents sur la base des droits d'accès des utilisateurs
4. Cloud communautaire
 - similaire au cloud public mais offre des niveaux de sécurité, de confidentialité et de conformité réglementaire d'un cloud privé
 - pour des entreprises qui ont les mêmes besoins et les mêmes problèmes

1.7 Architectures de réseaux

1.7.1 Réseaux commutés sans frontière

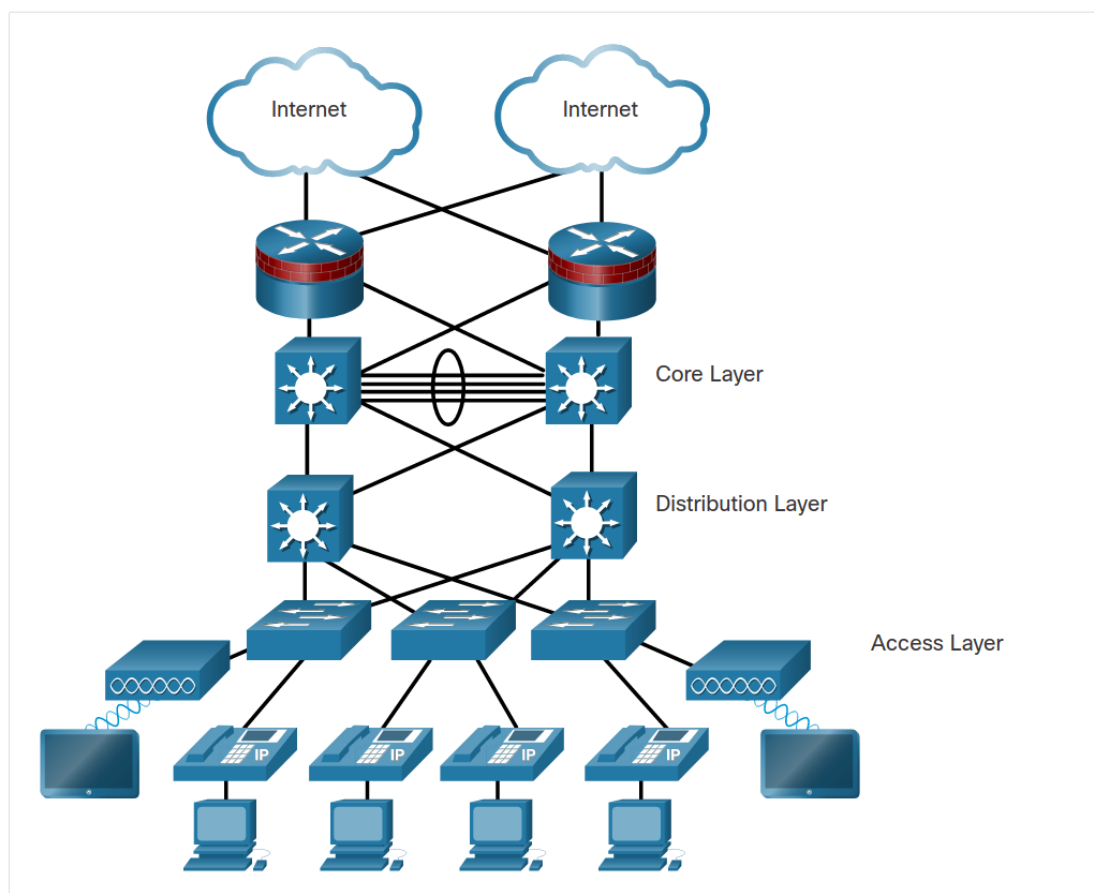
L'architecture de réseau commuté sans frontière suit les principes suivants :

- **Hiérarchique** — Chaque périphérique a un rôle défini et compréhensible. La gestion et le déploiement sont simples.
- **Modulaire** — Le design permet l'expansion du réseau de manière triviale et à la demande.
- **Résilient** — Le réseau est toujours disponible.
- **Flexible** — Le réseau permet l'équilibrage de charge en utilisant toutes les ressources du réseau.

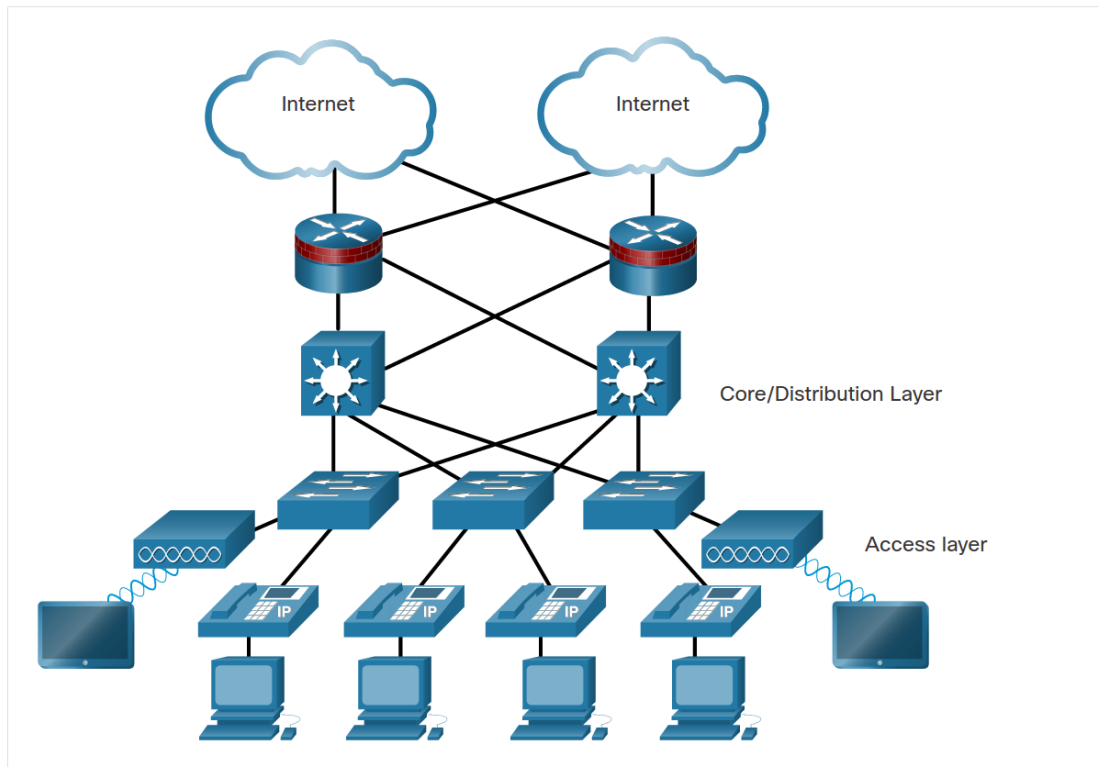
Ces principes ne sont pas indépendants.

Deux manières de créer un design hiérarchique sont les modèles à deux niveaux et les modèles à trois niveaux.

1. Modèle à 3 niveaux



2. Modèle à 2 niveaux



Ces designs prennent en compte trois couches de réseau. Chaque couche peut être vue comme un module défini avec des fonctions spécifiques :

1. **Couche d'accès** — Représente le bord du réseau, où le trafic entre et sort. Traditionnellement, la principale fonction d'un commutateur de couche d'accès est de fournir l'accès réseau à l'utilisateur. Les switches de couche d'accès sont connectés aux switches de couche de distribution.
2. **Couche de distribution** — Relie les couches d'accès et de cœur.
3. **Couche de cœur** — Son but principal est d'assurer l'isolation des défaillances. En anglais on parle de *backbone*.

Chapitre 2

OSI vs. TCP/IP

2.1 Le modèle OSI

7. Couche Application (Application Layer)
 - [HTTP](#), [FTP](#), [SMTP](#), [TFTP](#)...
 - application utilisateur
 - transfert de fichiers, messagerie...
6. Couche Présentation (Presentation Layer)
 - plus trop utilisé
 - mise en forme des données (encodage, ascii, utf...)
 - éventuellement chiffrement, compression
5. Couche Session (Session Layer)
 - plus trop utilisé
 - gestion de l'échange des données entre applications distantes
 - syncho des échanges
 - définition des points de reprise
 - avec une meilleure fiabilité des canaux, on se permet de ne plus l'utiliser
4. Couche Transport (Transport Layer)
 - gère les flux de données ([TCP](#), [UDP](#))
 - transmission des [segments](#) entre les deux systèmes d'extrémité
 - première couche de bout en bout
 - dernière couche de contrôle des infos
 - assure aux couches supérieures un transfert fiable
3. Couche Réseau (Network Layer)
 - adresses logiques ([IP](#))
 - transmission des [paquets](#) sur un réseau
 - acheminement
 - routage
 - contrôle de congestion
 - adaptation des blocs de données aux capacités du réseau physique ([Maximum Transmission Unit \(MTU\)](#))
2. Couche Liaison (Data Link Layer)
 - adresses [MAC](#)

- transmission des **trames** sur un canal de communication
 - contrôle
1. Couche Physique (Physical Layer)
 - câbles, infrastructures, hubs...
 - transmission des **bits** sur un canal de communication (électrique, optique, radio)
 - garantir la transmission (1 **bit** envoyé = 1 **bit** reçu)
 - synchronisation

Quand les données à transmettre traversent les couches, chaque couche ajoute son en-tête, ce qui rallonge la longueur de la donnée à transmettre.

2.2 Le modèle **TCP/IP**

Le modèle **TCP/IP** est développé parallèlement au modèle **OSI**. Développé par des boîtes privées, il s'est imposé avant que le modèle **OSI** ne soit prêt. **OSI** est un standard plus complet, de référence.

4. Application (**OSI #7**)
 - fusionne si besoin les couches Session, Présentation et Application du modèle **OSI**
3. Transport (**OSI #4**)
 - TCP** et **UDP**
2. Réseau (**OSI #3**)
 - IPv4** et **IPv6**
1. Accès Réseau (**OSI #1**)
 - regroupe les couches Physique et Liaison

La couche Transport effectue une liaison directe, c'est-à-dire qu'elle communique avec la couche Transport de son destinataire.

Les couches Réseau et Accès Réseau quant à elles sont en liaison indirecte : elles communiquent avec le routeur de leur réseau.

Chapitre 3

Couche Physique

Il y a trois types de connection :

1. câble en cuivre : les signaux sont des variations d'impulsions électriques.
2. câble à fibre optique : les signaux sont des variations lumineuses.
3. sans fil : les signaux sont des variations de transmission de fréquences radio.

3.1 Normes

Les normes [TCP/IP](#) (des couches [OSI 2](#) et supérieures) sont implémentées dans le logiciel et régies par l'[IETF](#). Les normes de couche Physique sont mises en œuvre dans le matériel et sont régies notamment par :

- [International Organization for Standardization \(ISO\)](#)
- [Electronic Industries Association \(EIA\)/Telecommunications Industry Association \(TIA\)](#)
- [International Telecommunication Union \(ITU\)-T](#)
- [American National Standards Institute \(ANSI\)](#)
- [Institute of Electrical and Electronics Engineers \(IEEE\)](#)

3.2 Perturbations

Il y a deux types de perturbations qu'un support physique câblé en cuivre peut subir :

1. les interférences ([Electro-Magnetic Interference \(EMI\)](#) et [Radio-Frequency Interference \(RFI\)](#))
2. la [diaphonie](#)

Pour contrer les effets des interférences, on peut entourer le câble d'un blindage métallique et faire une mise à la terre. Pour contrer les effets de la [diaphonie](#), les paires de fils opposés sont torsadées pour annuler la perturbation.

On peut également lors de la conception de l'infrastructure de câblage éviter les sources d'interférences potentielles.

3.3 Câble en cuivre

3.3.1 Types de câbles

Voici différentes dénominations en fonction du type de câblage :

- [Unshielded Twisted Pair \(UTP cable\)](#) : câble torsadé simple pas protégé du tout.
- [Foiled Twisted Pair \(FTP cable\)](#) : câble torsadé simple seulement entouré d'aluminium, c'est-à-dire écrané.
- [Shielded Twisted Pair \(STP cable\)](#) : câble torsadé blindé mais non écrané.
- [Shielded and Foiled Twisted Pair \(SFTP cable\)](#) : câble torsadé blindé et écrané.
- [Foiled Foiled Twisted Pair \(FFTP cable\)](#) : câble torsadé non blindé mais doublement écrané : chaque paire est entourée d'aluminium et l'ensemble du câble est écrané également.

Les câbles à 100 Mbps utilisent deux paires (une pour l'expédition et une pour la réception). Les câbles à 1 Gbps utilisent quatre paires (deux pour l'expédition et deux pour la réception).

Il existe aussi le câble coaxial, qui contient deux conducteurs qui partagent le même axe. Contrairement aux câbles précédents qui utilisent le [RJ45](#), il peut utiliser différents types de connecteur :

- [Bayonet Neill-Concelman \(BNC\)](#)
- type N
- type F

Les câbles [UTP cable](#) ont pratiquement remplacé les câbles coaxiaux mais ceux-ci sont encore utilisés dans les installations sans fil et les installations de câbles [internet](#).

3.3.2 Normes

Parmi la myriade d'organismes de normalisation, l'[ISO](#) et l'[Association Française de Normalisation \(AFNOR\)](#) sont à connaître.

Pour les normes de câbles il y a deux nomenclatures :

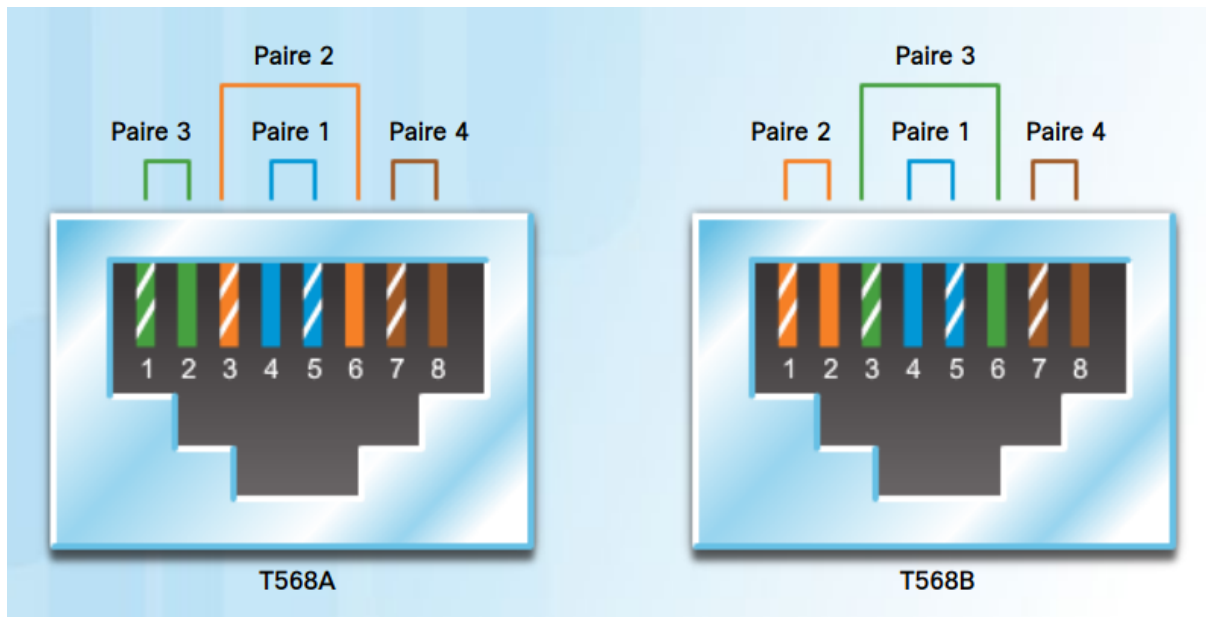
- *Catégories* : 3, 4, 5, 5e, 6 et 7
Les catégories 3 et 4 sont obsolètes et ont normalement disparu. La norme est faite par la TIA et les tests sont réalisés en laboratoire.
- *Classes* : A, B, C, D, E et F
Les correspondances attendues entre *catégorie* et *classe* sont les suivantes :
 - 3 → C
 - 5e → D
 - 6 → E
 - 7 → F

La norme est faite par l'[ISO](#) et l'[International Electrotechnical Commission \(IEC\)](#) et les tests sont à réaliser sur le site pour vérifier la correspondance avec la catégorie.

3.3.3 Câble droit, câble croisé, câble inversé

Deux normes pour le sens des paires au niveau de la prise :

1. T568A : pour les câbles croisés seulement
2. T568B : pour les câbles droits et les câbles croisés



Pour vérifier si un câble est droit ou croisé, on met les deux bouts côte à côte. Si les couleurs sont dans le même sens c'est un câble droit, sinon, il s'agit d'un câble croisé.

Généralement, pour relier deux équipements de même type, on utilise un câble croisé.

Il existe également le câble inversé, propriétaire Cisco permettant d'obtenir une connexion avec un routeur ou un port console de switch.

3.4 Fibre optique

C'est un fil en verre très pur, transparent, flexible est très fin. N'est pas soumis aux perturbations [EMI](#) et [RFI](#). Peut transmettre les signaux avec moins d'atténuation avec une [bande passante](#) plus large que n'importe quel autre support réseau, sur de plus longues distances.

On les utilise principalement dans quatre domaines d'application :

1. les réseaux d'entreprise
2. la technologie [Fiber To The Home \(FTTH\)](#)
3. les réseaux longue distance
4. les réseaux sous-marins

3.4.1 Modes de fibre

1. [Single-Mode optical Fiber \(SMF\)](#) : Produit un seul chemin direct pour la lumière. Utilise le laser comme source du signal lumineux. Son cœur présente un très faible diamètre. Répandue dans les réseaux longue distance (plusieurs centaines de kilomètres).

2. **Multi-Mode optical Fiber (MMF)** : Utilise plusieurs chemins lumineux possible. Utilise habituellement des **LED** comme source du signal lumineux. La taille de son cœur est supérieure. La lumière d'une **LED** entre dans la fibre sous différents angles. Généralement utilisée dans les réseaux locaux.

3.4.2 Connecteurs

- connecteur **Straight-Tip (ST)**
- connecteur **Subscriber Connector (SC)**
- connecteur **Lucent Connector (LC)**
- connecteurs **LC** bidirectionnels

3.5 WiFi

IEEE norme 802.11

Wireless Personal Area Network (WPAN) : par ex. bluetooth

Wireless LAN (WLAN) : wireless LAN, pour un bâtiment

Wireless WAN (WWAN) : portée de plusieurs kilomètres

1. **connexion en mode ad hoc** = directe entre deux équipements.
2. **connexion en mode infrastructure** = plusieurs équipements se connectent à un **Access Point (AP)**, équivalent à un switch.

Chapitre 4

Couche Liaison

4.1 Sous-couches

La couche Liaison (couche 2) consiste en deux sous-couches :

1. [Logical Link Control \(LLC\)](#)
2. [Media Access Control \(MAC\)](#)

La sous-couche [MAC](#) procède à l'encapsulation après que la sous-couche [LLC](#) ait ajouté des informations de contrôle :

- **Délimitation des trames**
Procure d'importants délimiteurs pour identifier les champs à l'intérieur d'une [trame](#). Ces [bits](#) de délimitation permettent la synchronisation entre l'émetteur et le récepteur.
- **Adressage**
Procure l'adresse source et destination pour transporter la [trame](#) de couche 2 entre périphériques partageant le même support.
- **Détection d'erreurs**
Inclut une en-queue pour détecter les erreurs de transmission (voir [Frame Check Sequence \(FCS\)](#)).

Cette sous-couche [MAC](#) procure également le contrôle d'accès au support, permettant à de multiples périphériques de communiquer via un support partagé ([half-duplex](#)). Les communications [full-duplex](#) ne nécessitent pas de contrôle d'accès.

4.2 Accès aux supports

Chaque fois qu'une [trame](#) passe par un routeur, le routeur effectue les actions suivantes :

1. accepte la [trame](#) d'un support
2. désencapsule la [trame](#)
3. réencapsule le [paquet](#) de couche 3 dans une nouvelle [trame](#)
4. achemine la nouvelle [trame](#) jusqu'au support du segment du réseau physique correspondant à ce qu'elle a lu dans le [paquet](#) de couche 3.

4.3 Protocoles de couche 2

Il y a une différence de protocoles utilisés sur les LAN et sur les WAN. En effet, un LAN couvre une zone géographique restreinte avec une grande bande passante, alors que pour le WAN c'est le contraire.

Comme les WAN relient entre eux des LAN, ils utilisent des protocoles variés en fonction du contexte physique. On peut notamment lister les protocoles WAN suivants :

- Point to Point Protocol (PPP)
- High-level Data Link Control (HDLC)
- Frame Relay
- Asynchronous Transfer Mode (ATM)
- X.25

Ces protocoles de couche 2 ont tendance à être remplacés dans le WAN par ethernet.

Sur le LAN on pourra trouver les protocoles suivants :

- Ethernet
- 802.11 (sans fil)
- PPP
- HDLC
- Frame Relay

4.4 Ethernet

4.4.1 Historique

- en câble (voir 3.3) : CSMA/CD
- en WiFi (voir 3.5) : CSMA/CA

Au début, prises vampire, puis coaxial fin : prises en T, ce qui est limité pour ajouter des postes...

Puis on a mis le câble dans une boîte : boîtier de couche 1 avec des prises RJ45 : le hub.

1. régénère le signal et le rebalance sur tous les ports
2. le débit de connexion est partagé sur le bus du hub : si y a 10Mbits sur le bus, et deux postes, alors chacun n'a que la moitié du débit
3. plus on ajoute de postes, plus on baisse le débit

Collisions : deux signaux ne peuvent pas cohabiter : les postes ne peuvent émettre que si personne d'autre ne parle.

En cas de collision, on attend un temps aléatoire avant de retransmettre. Pour peu de postes ça marche bien, mais dès qu'on a plus de machines on ne fait que gérer les collisions.

Puis on est passé au commutateur (switch).

1. ressemble au hub mais de couche 2
2. ce n'est plus un bus, c'est une matrice : réseau en étoile

3. le switch ne divise plus le débit sur ses ports
4. plus besoin d'éviter les collisions : normalement on peut être partout en **full-duplex** : les signaux peuvent se croiser sur le même câble

4.4.2 Ethernet et le modèle OSI

Ethernet est utilisé dans les couches OSI 1 et 2. Les standards sont :

- **802.2** pour la sous-couche LLC
- **802.3** pour la sous-couche MAC et la couche Physique

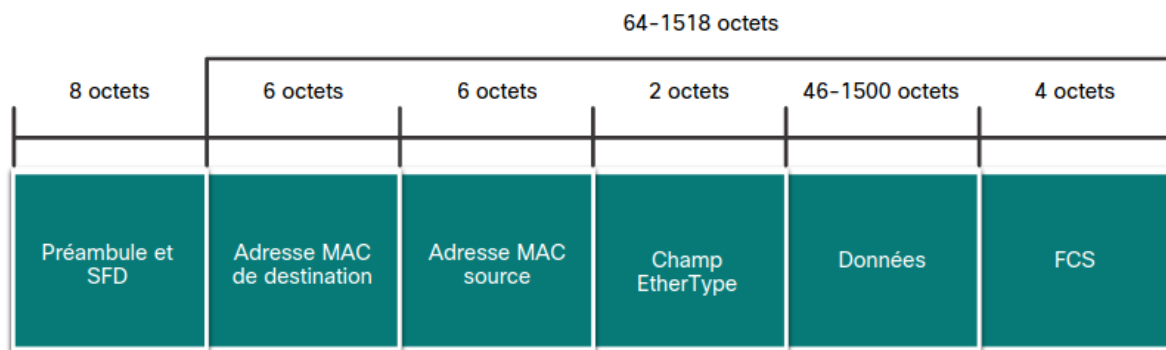
4.5 La trame

4.5.1 Champs de trame

La **trame** est le **PDU** de la couche 2. C'est la seule à posséder une en-tête ainsi qu'une en-queue. La structure de l'en-tête et de l'en-queue dépendent du protocole utilisé.

Les **trames ethernet** doivent avoir une longueur comprise entre 64 et 1518 **octets**. Cette longueur prend en compte toute la **trame** sauf le premier champ, le préambule.

Les champs sont les suivants :



- **Préambule (7 octets) et Start Frame Delimiter (SFD) (1 octet)** — 8 octets
Utilisés pour identifier le début et la fin de la trame. Cela sert à la synchronisation. Le préambule indique aux destinations de se préparer à recevoir une nouvelle **trame**.
- **Adresse MAC de destination** — 6 octets
Identifie le destinataire sur ce réseau.
- **Adresse MAC de source** — 6 octets
Identifie la carte réseau ou l'interface d'origine de la **trame**.
- **EtherType** — 2 octets
Identifie le protocole de couche 3 utilisé. Les valeurs hexadécimales les plus fréquentes sont :
 - 0x800 pour IPv4
 - 0x86DD pour IPv6
 - 0x806 pour ARP
Ce champ peut aussi parfois s'appeler **Type** ou **Longueur**
- **Données** — entre 46 et 1500 octets

Contient toute la **PDU** encapsulée de la couche supérieure. Comme la longueur minimale de la **trame** est de 64 **octets**, si un petit paquet est encapsulé, d'autres **bits** appelés **remplissage** sont utilisés pour augmenter la taille de la **trame** pour atteindre la longueur minimale.

— **FCS** — 4 **octets**

Détecte les erreurs de transmission de la **trame**. Le périphérique expéditeur utilise le **Cyclic Redundancy Check (CRC)** et inclut les résultats dans ce champ. Le périphérique récepteur va pouvoir lui aussi calculer le **CRC** pour le comparer à la valeur dans le champ **FCS**. Si les valeurs correspondent, il n'y a pas d'erreur. Sinon la **trame** est rejetée.

4.6 Adressage **MAC**

Le champ correspondant à l'adressage de la couche 2 contient les adresses **MAC** de destination puis de source. Ces adresses sont différentes à chaque réseau qu'un **paquet** va traverser. À chaque passage de routeur, une nouvelle **trame** est constituée avec les adresses des nouvelles extrémités du réseau en cours.

Ces adresses de couche 2 ne sont utilisées que pour la délivrance locale. Elles n'ont pas de sens au-delà du réseau local. En revanche, les adresses de couche 3 vont de l'hôte source à l'hôte destinataire, peu importe le nombre de tronçons de réseau traversés.

Les adresses **MAC** sont codés sur 48 **bits** et sont représentés sous forme de 12 chiffres hexadécimaux (4 **bits** par chiffre hexadécimal).

Pour créer une adresse **MAC**, l'**IEEE** demande aux constructeurs de respecter deux règles :

- Les trois premiers **octets** forment un identifiant **Organizationally Unique Identifier (OUI)** attribué au revendeur correspondant.
- Toutes les adresses **MAC** ayant le même identifiant **OUI** doivent utiliser une valeur unique dans les trois derniers **octets**.

L'adresse **MAC** est gravée dans la **ROM** de la carte réseau. Mais il est aujourd'hui possible de la changer dans le logiciel. Le filtrage ou le contrôle du trafic sur la base de l'adresse **MAC** n'est donc plus aussi sécurisé.

4.7 **ARP**

Le protocole **ARP** convertit les adresses **IPv4** en adresses **MAC**. Pour cela il maintient une table **ARP**.

C'est le périphérique expéditeur qui regarde sa table **ARP** pour encapsuler un **paquet** à envoyer.

- Si l'adresse **IPv4** de destination appartient au même réseau, le périphérique recherche l'adresse **IPv4** dans sa table **ARP**.
- Si l'adresse **IPv4** de destination appartient à un réseau différent, le périphérique va chercher l'adresse de la passerelle par défaut.

Si l'adresse **MAC** n'est pas trouvée, le périphérique envoie une requête **ARP**.

Une requête **ARP** est un **broadcast**. Ainsi, tous les hôtes recevant la **trame** devront la traiter.

Le message de la requête **ARP** contient les éléments suivants :

- l'adresse **IPv4** cible, donc celle pour laquelle le périphérique envoie la requête **ARP**
- l'adresse **MAC** cible, qui n'est pas connue et n'est donc pas renseignée dans le message

La requête **ARP** est ensuite encapsulée dans une trame **ethernet** avec une adresse de **broadcast** en destination. L'hôte recevant la requête et se reconnaissant dans la demande va envoyer une réponse **ARP**.

Le message de la réponse **ARP** contient les éléments suivants :

- l'adresse **IPv4** de l'expéditeur, donc la même que la requête
- l'adresse **MAC** de l'expéditeur, qui manquait donc dans la requête

Les entrées **ARP** qui n'ont pas été utilisées pendant une durée correspondant à un **Time To Live (TTL)** sont supprimées de la table.

4.8 Commutation

4.8.1 Table **MAC**

Quand un switch reçoit des trames, il regarde d'abord si l'adresse source est dans sa table **MAC**.

- Si elle s'y trouve il va remettre à 0 le **TTL**.
- Sinon il l'ajoute.

Puis il regarde l'adresse de destination.

- Si elle est dans sa table **MAC** il remet à 0 le **TTL** puis transfère la **trame** par ce port.
- Si elle ne s'y trouve pas il va renvoyer la **trame** à tous ses ports connectés, sauf celui d'où est arrivé la **trame**.

4.8.2 Méthodes de transmission de switch

Grâce aux **Application Specific Integrated Circuits (ASIC)**, les switches prennent des décisions très rapidement. Ils utilisent l'une des deux méthodes suivantes pour transmettre une trame :

1. Commutation par stockage et retransmission (store-and-forward)

C'est la méthode principale de commutation de **LAN** des switches Cisco.

Avant de commencer le processus de transmission, reçoit la trame entière et vérifie la présence d'erreurs en utilisant le **CRC**.

- (a) Vérification d'erreurs :

Compare le **FCS** de la dernière plage du datagramme avec le **FCS** issu de ses propres calculs.

(b) Mise en mémoire tampon automatique :

Supporte toute combinaison de débits **ethernet**. Une trame arrivant à 100 Mbps à envoyer par un port à 1 Gbps aura besoin de la méthode de stockage et de retransmission. Dès que les débits **ingress** et **egress** ne correspondent pas, le switch effectue les actions suivantes :

- enregistre la trame complète dans une mémoire tampon
- calcule le contrôle **FCS**
- transmet la trame au buffer du port **egress**
- l'envoi

2. Commutation par coupure (cut-through)

Début le processus de transmission dès que l'adresse MAC d'une trame arrivant et son port **egress** correspondant ont été déterminés.

Contrairement à la méthode par stockage et retransmission qui supprime les trames ne validant pas le **FCS**, la méthode par coupure peut transmettre des trames invalides. Mais elle est plus rapide.

4.8.3 Domaines de collision

Des segments de réseau qui partagent la même **bande passante** sont appelés des *domaines de collision*. Quand au moins deux appareils sont sur le même domaine de collision et essaient de communiquer en même temps, il y aura une collision.

- **half-duplex** : Chaque segment est dans son propre domaine de collision.
- **full-duplex** : Pas de domaine de collision.

Par défaut, le port d'un switch autonégocie : il sera en **full-duplex** si l'appareil adjacent peut-être en **full-duplex**, sinon il sera en **half-duplex**.

4.8.4 Domaines de diffusion (**broadcast**)

Un ensemble de switches interconnectés forme un domaine de diffusion unique. Seul un périphérique de couche Réseau comme un routeur peut diviser un domaine de diffusion.

Quand deux switches sont connectés l'un à l'autre, ils agissent comme un seul switch. Ils sont sur le même domaine de diffusion.

Trop de **broadcasts** peuvent donner une congestion.

4.8.5 Congestion de réseau

- **Débits de port rapides** : Coûte plus cher mais réduisent la congestion.
- **Commutation interne rapide** : Meilleure performance.
- **Grandes mémoires tampon de trames** : Permet au trafic d'un port **ingress** plus rapide (par ex. 1 Gbps) d'être transmis à un port **egress** plus lent (par ex. 100 Mbps) sans perte de trame.
- **Haute densité de port** : Permet d'utiliser moins de switches.

4.9 VLAN

Les paquets **unicast**, **broadcast** et **multicast** ne sont transférés qu'au sein d'un même **VLAN**. Un switch ne fait pas routage. Pour changer de **VLAN**, il faut un périphérique qui prend en charge le routage.

Au niveau de la couche Réseau, plusieurs sous-réseaux **Internet Protocol (IP)** peuvent exister sur un même réseau commuté sans l'utilisation de **VLAN**. Mais dans ce cas, les **broadcasts** de niveau 2 (comme les demandes **ARP**), seront reçus par tous les hôtes du réseau commuté.

Un **VLAN** crée un domaine de **broadcast** logique qui peut s'étendre sur plusieurs segments de réseau local physique. Cela améliore les performances réseau. Si un périphérique d'un **VLAN** envoie une trame **ethernet** de **broadcast**, tous les périphériques du **VLAN** la recevront, mais pas les périphériques d'autres **VLAN**.

Chaque port du switch peut être attribué à un seul **VLAN** à l'exception des ports connectés à un téléphone **IP** ou à un autre switch.

4.9.1 Avantage des VLAN

Bénéfice	Description
Domaines de broadcast plus petits	réduction du nombre d'hôtes dans le domaine
Sécurité optimisée	seuls les ordinateurs du même VLAN peuvent communiquer ensemble
Amélioration de l'efficacité des ressources IT	simplifie la gestion du réseau, les VLAN peuvent être nommés pour les identifier
Coût réduit	moins de besoins matériels donc coûte moins cher
Meilleures performances	les domaines de broadcast plus petits réduisent le trafic inutile
Gestion simplifiée des projets et applications	fonctions distinctes donc gestion plus simple d'un projet spécialisé

4.9.2 Types de VLAN

- **VLAN** par défaut
 - tous les ports sont attribués à **VLAN** 1 par défaut
 - le **VLAN** natif est le **VLAN** 1 par défaut
 - le **VLAN** de gestion est le **VLAN** 1 par défaut
 - le **VLAN** 1 ne peut pas être renommé ou supprimé
- **VLAN** de données
 - VLAN** configurés pour diviser un réseau en groupes d'utilisateurs. Le trafic de gestion vocale et réseau ne doit pas être autorisé sur les **VLAN** de données.
- **VLAN** natif

Normalement le trafic d'un **VLAN** est marqué avec une balise de 4 octets dans l'en-tête de la trame **ethernet** pour identifier le **VLAN** auquel appartient la trame. Mais parfois le trafic est non balisé (quand il est généré par le switch ou des périphériques hérités). Le port interurbain 802.1Q le place alors sur le **VLAN** natif. Il est recommandé de configurer le **VLAN** natif en tant que **VLAN** inutilisé, distinct du **VLAN** 1. Souvent on dédie un **VLAN** fixe pour le **VLAN** natif.

— **VLAN** de gestion

VLAN de données configuré pour le trafic de gestion réseau, y compris **Secure Shell (SSH)**, **Telnet**, **HTTP Secure (HTTPS)**, **HyperText Transfer Protocol (HTTP)**, **SNMP**.

— **VLAN** voix

VLAN distinct pour la **VoIP**.

Le trafic **VoIP** requiert :

- bande passant consolidée pour garantir la qualité de la voix
- priorité de transmission
- possibilité de routage autour des zones encombrées du réseau
- délai inférieur à 150ms sur tout le réseau

4.9.3 Plages de **VLAN**

Une trame destinée à un **VLAN** se voit insérer un champ dans son en-tête **ethernet** pour identifier le **VLAN** auquel il appartient. L'ID de **VLAN** étant codé sur 12 bits, on peut créer jusqu'à $2^{12} = 4096$ **VLAN**.

Il y a 2 plages de **VLAN** :

1. Plage **VLAN** normale : de 1 à 1005.

Les **VLAN** de cette plage sont utilisés dans les entreprises de petite et moyenne taille. Les **VLAN** 1002 à 1005 sont réservés aux anciennes technologies de réseau comme **Token Ring** et **Fiber Distributed Data Interface**. Les **VLAN** 1, et de 1002 à 1005 sont créés automatiquement et ne peuvent pas être supprimés. Les configurations sont enregistrées dans la mémoire flash dans une base de données appelée `vlan.dat`

2. Plage **VLAN** étendue : de 1006 à 4096.

Les **VLAN** de cette plage sont utilisés par les **FAI** et les entreprises suffisamment grandes pour avoir besoin de la plage étendue. Ces **VLAN** ne sont pas pris en compte par le protocole **VTP**. Les configurations sont enregistrées dans la `running-config`.

4.9.4 Trunks de **VLAN**

Tous seuls, les **VLAN** ne font que découper un switch comme s'il y avait des sous-réseaux, ce qui n'est pas très utile. Les **trunks** permettent à tout le trafic **VLAN** de se propager entre les switches. On peut donc faire communiquer plusieurs périphériques du même **VLAN** à travers plusieurs switches sans passer par un routeur.

La norme la plus répandue pour la prise en charge des **trunks** est la norme **IEEE 802.1Q**.

Les liaisons de **trunk** relient des switches ou routeurs.

Un **trunk** n'appartient pas à un **VLAN** en particulier. Disons plutôt qu'il laisse passer (ou pas) les communications de plusieurs **VLAN**.

4.9.5 Modes d'interfaces d'un switch

On peut configurer les ports d'un switch en deux modes distincts :

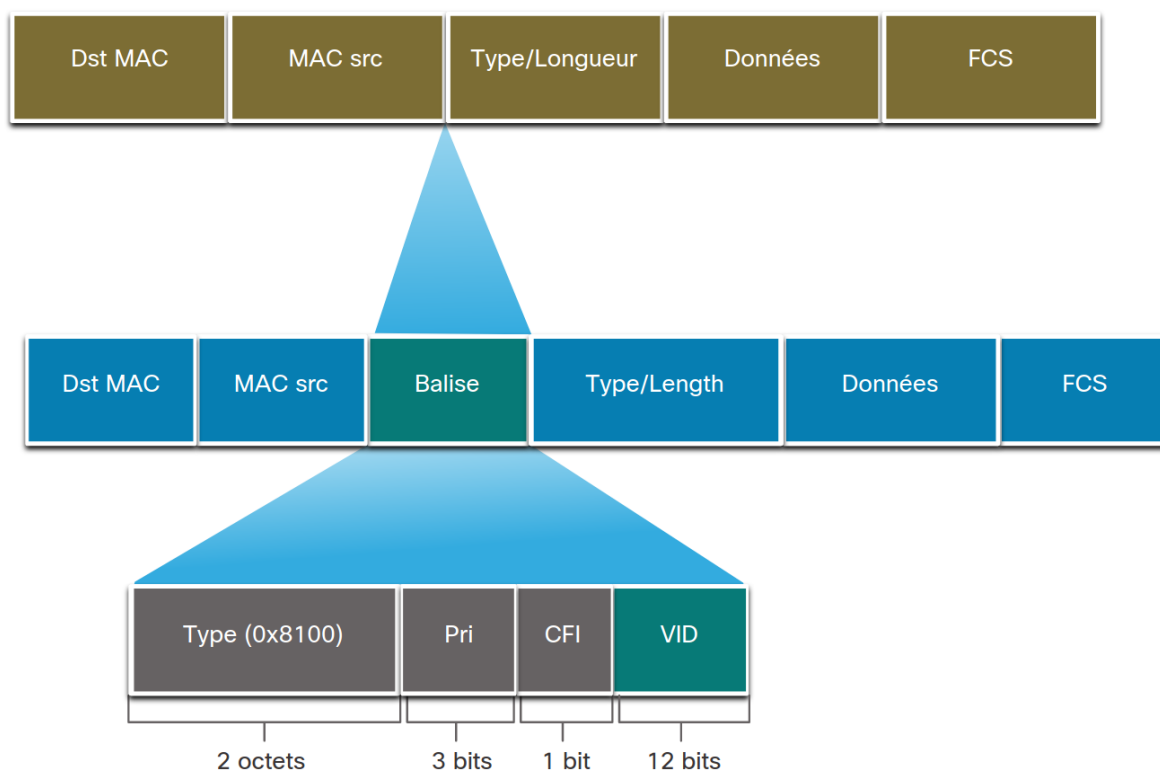
1. **Mode access** — sur un port connecté à un hôte. Les interfaces en mode **access** sont attribués à un **VLAN**.
2. **Mode trunk** — sur un port connecté à un autre switch. Les interfaces en mode **trunk** laissent passer ou refusent le passage à certains **VLAN**. En configurant deux interfaces sur deux switchs (un sur chaque switch) en mode **trunk**, cela crée un lien **trunk**.

Après avoir créé des **VLAN**, on configure les ports, soit en mode **access**, soit en mode **trunk**. En mode **access** on attribue le port à un **VLAN**, en mode **trunk** on définit quels **VLAN** seront pris en charge par ce port.

4.9.6 Balises d'identification de VLAN

L'en-tête d'une **trame ethernet** ne contient pas de champ pour identifier son **VLAN**. Du coup, quand une **trame** est placée sur un **trunk**, des informations pour identifier son **VLAN** doivent être ajoutées. Cela s'appelle l'*étiquetage* et se fait avec l'en-tête **IEEE 802.1Q**. Il inclut un étiquette de 4 **octets** dans l'en-tête de la **trame**.

Lorsqu'une **trame** arrive sur un port en mode **access**, elle ne contient pas d'information sur son **VLAN**. C'est le port qui est assigné à un **VLAN** et donc c'est le commutateur qui va ajouter l'étiquette **802.1Q** dans l'en-tête de la **trame** à sa réception. Il envoie ensuite la **trame** par un port **trunk**.



— **Type** — Une valeur de 2 **octets** défini sur 0x8100 pour **ethernet**.

- **Priorité utilisateur** — Une valeur de 3 bits pour le QoS.
- **Canonical Format Identifier (CFI)** — Identificateur de 1 bit qui permet aux trames Token Ring d'être transportées sur les liaisons ethernet.
- **VLAN ID (VID)** — Numéro d'identification du VLAN sur 12 bits, qui permet donc jusqu'à 4096 VLAN différents.

4.9.7 VLAN natif

On a vu que lorsqu'une trame arrive sur un port access, il n'est pas balisé, et reçoit son balisage en fonction du VLAN du port, ce qui est normal. Mais lorsqu'une trame non balisée arrive sur un port trunk, c'est qu'elle a été envoyée sur cette liaison par un switch. La trame est alors attribuée au VLAN natif.

Les trames de gestion envoyées entre commutateurs sont un exemple de trafic non balisé.

Trames marquées sur le VLAN natif

Certains périphériques ajoutent une étiquette VLAN pour le trafic VLAN natif. Mais le trafic envoyé sur le VLAN natif ne doit pas être étiqueté. Si un port 802.1Q reçoit une trame étiqueté avec un ID correspondant au VLAN natif, la trame sera abandonnée. Il faut donc veiller à configurer ses périphériques pour qu'ils n'ajoutent pas d'étiquette VLAN au trafic VLAN natif. Ces périphériques peuvent être des téléphones IP, des serveurs, des routeurs, et des switches non-Cisco.

Trames non marquées sur le VLAN natif

Les trames non étiquetées devraient être rares dans un réseau bien architecturé. Si un port trunk d'un switch Cisco reçoit une trame non étiquetée, il la transfère au VLAN natif. Si aucun périphérique n'est assigné au VLAN natif et qu'il n'y a pas d'autres ports trunk, la trame est rejetée.

Tout trafic non étiqueté est transféré par rapport à la valeur du Port VLAN ID (PVID), qui correspond à l'ID du VLAN natif.

Les ports en mode access ne devraient jamais être assignés au VLAN natif, ce qui implique qu'une trame étiquetée ne devrait pas être étiquetée comme VLAN natif.

4.9.8 VLAN voix

Pour utiliser la VoIP, un VLAN distinct est nécessaire. Cela permet la QoS et la sécurité.

Quand le trafic passe par un téléphone IP, il y aura deux VLAN : un VLAN de données et un VLAN voix, qui aura une priorité supérieure.

4.9.9 Configuration des VLAN

Quand on configure des VLAN de la plage normale, les configurations sont enregistrées dans un fichier vlan.dat en mémoire flash. Cela veut dire qu'il n'y a pas besoin de `S1# copy running-config startup-config`. Il est cependant important de pas oublier cette commande, parce que la configuration de VLAN implique en général des commandes qui ne sont pas mises en flash.

Création de VLAN

Il est de bonne pratique de donner un nom descriptif à chaque VLAN que l'on crée.

```
Switch# configure terminal
Switch(config)# vlan <vlan-id>
Switch(config-vlan)# name <vlan-name>
Switch(config-vlan)# end
Switch#
```

On peut également créer plusieurs VLAN d'un coup avec `vlan <vlan-id>` : la commande `vlan 100,102,105-107` crée les VLAN 100, 102, 105, 106 et 107.

Assignation de ports à des VLAN

Créer un VLAN et ne rien faire d'autre ne sert à rien. Les ports connectés à des hôtes doivent être en mode `access` et être ajoutés à un VLAN :

```
Switch# configure terminal
Switch(config)# interface <interface-id>
Switch(config-if)# switchport mode access
Switch(config-if)# switchport access vlan <vlan-id>
Switch(config-if)# end
Switch#
```

Il est bien-sûr possible de configurer plusieurs ports à la fois en utilisant `interface range`.

Les VLAN sont configurés sur les ports du switch et pas sur les hôtes. Les **Personal Computer (PC)** qui font partie d'un VLAN n'en ont pas conscience. Ils font partie d'un sous-réseau associé à un certain VLAN. Les autres hôtes faisant partie du même VLAN doivent être configurés dans le même sous-réseau.

Un port ne peut être ajouté qu'à un seul VLAN de données à la fois, mais il peut être associé à un VLAN voix aussi. Un PC peut être connecté à un téléphone IP, et le téléphone IP au switch. Dans ce cas, le port du switch branché au téléphone recevra du trafic pour le VLAN voix du téléphone et le VLAN de données du PC.

Il faut alors que le port soit associé aux deux VLAN.

Pour assigner un port à un VLAN voix :

```
Switch(config)# vlan 150
Switch(config-vlan)# name VOICE
Switch(config-vlan)# exit
Switch(config)# exit
Switch(config)# interface fa0/18
Switch(config-if)# switchport mode access
Switch(config-if)# mls qos trust {cos|device cisco-phone|dscp|ip-precedence}
Switch(config-if)# switchport voice vlan 150
Switch(config-if)# end
Switch#
```

Pour réassigner un port au VLAN par défaut (VLAN 1) :

```
Switch(config)# interface <interface-id>
Switch(config-if)# no switchport access vlan
Switch(config-if)# end
Switch#
```

Validation de la configuration

```
Switch# show vlan [brief|id <vlan-id>|name <vlan-name>|summary]
```

Les 4 options sont donc :

1. **brief** — Affiche le nom, l'état et les ports d'un **VLAN** par ligne.
2. **ip <vlan-id>** — Affiche des informations sur un **VLAN** identifié par son numéro.
3. **name <vlan-name>** — Affiche des informations sur un **VLAN** identifié par son nom.
4. **summary** — Affiche un bref sommaire.

Pour vérifier si un port spécifique a bien été assigné à un **VLAN** :

```
Switch# show interfaces <interface-id> switchport
```

Suppression de **VLAN**

```
Switch(config)# no vlan <vlan-id>
```

Mais attention, il vaut mieux réassigner les ports associés à ce **VLAN** avant de le supprimer, sinon les ports ne pourront plus communiquer tant qu'ils ne feront pas partie d'un **VLAN** actif.

On peut aussi supprimer entièrement le fichier `vlan.dat`, remettant ainsi la configuration d'usine pour les **VLAN** :

```
Switch# delete flash:vlan.dat
```

Configuration des **trunks**

Pour configurer un lien **trunk**, il faut configurer les deux ports à chaque extrémité du lien.

```
Switch# configure terminal
Switch(config)# interface <interface-id>
Switch(config-if)# switchport mode trunk
Switch(config-if)# switchport trunk native vlan <vlan-id>
Switch(config-if)# switchport trunk allowed vlan <vlan-list>
Switch(config-if)# end
Switch#
```

La commande `trunk native` permet de définir un **VLAN** autre que 1 comme natif. La commande `trunk allowed` définit une liste de **VLAN** qui peuvent passer par ce port.

Pour retirer des **VLAN** au **trunk**, remettant les valeurs par défaut **VLAN** 1 en natif et aucun **VLAN** associé :

```
Switch(config)# interface <interface-id>
Switch(config-if)# no switchport trunk native vlan
Switch(config-if)# no switchport trunk allowed vlan
Switch(config-if)# end
Switch#
```

Quand le **trunk** est dans son état par défaut, il utilise le **VLAN 1** comme **VLAN** natif et laisse passer tous les **VLAN**.

Vérification des **trunks**

```
Switch# show interfaces <interface-id> switchport
Switch# show interface trunk
```

4.9.10 Protocole **DTP**

Dynamic Trunking Protocol (DTP) configure automatiquement les switchs par annonce sur les switchs Cisco.

Les modes **DTP** sont :

- **dynamic desirable** — fait une requête **trunk**
- **dynamic auto** — fait une réponse **trunk**
- **trunk** — se met en mode **trunk** et l'annonce à son voisin
- **access** — se met en mode **access** et l'annonce à son voisin

S'il y a une erreur de négociation, les interfaces passent en mode **access**.

Si un switch Cisco est connecté à un périphérique ne faisant pas de **DTP** (autre marque par exemple), il est problématique d'envoyer des **trames DTP**. Il vaut mieux mettre le port en question explicitement en mode **trunk** et retirer la négociation :

```
Switch(config-if)# switchport mode trunk
Switch(config-if)# switchport nonegotiate
```

Pour réactiver le **DTP** :

```
Switch(config-if)# switchport mode dynamic auto
```

La commande **switchport nonegotiate** désactive la négociation **DTP** sur ce port, mais nécessite de configurer le mode du port à la main. Il faut que le port soit en mode **access** ou **trunk**.

Un résumé :

	Dynamic Auto	Dynamic Desirable	Trunk	Access
Dynamic Auto	Access	Trunk	Trunk	Access
Dynamic Desirable	Trunk	Trunk	Trunk	Access
Trunk	Trunk	Trunk	Trunk	Connection limitée
Access	Access	Access	Connection limitée	Access

Pour vérifier les modes **DTP** :

```
Switch# show dtp interface <interface-id>
```

4.9.11 Protocole **VTP**

VTP est un protocole de couche 2 qui permet la cohérence des configurations de **VLAN** en s'occupant de l'addition, de la suppression et de l'édition de **VLAN** dans un domaine **VTP**.

Il propage la configuration d'un switch aux autres switches de la topologie, évitant de configurer à la main trop de switches. Mais il permet aussi d'éviter des erreurs de configuration.

C'est avant d'ajouter des **VLAN** qu'il faut décider si on veut utiliser **VTP** dans le réseau. Avec **VTP**, on fait les configurations de manière centralisée sur un périphérique réseau.

Domaine **VTP**

Un domaine **VTP** est composé d'un ou plusieurs périphériques interconnectés et qui partagent le même nom de domaine **VTP**. Un périphérique réseau ne peut être que dans un seul domaine **VTP**. Les changements de configuration globale pour le domaine se font soit en ligne de commande, soit avec **SNMP**.

Par défaut, les switches Cisco sont en **VTP** mode serveur dans l'état de domaine de non-gestion. Le switch prend un domaine soit quand il reçoit une annonce sur un lien **trunk**, soit quand on configure un domaine de gestion.

Sur un serveur **VTP**, il n'est pas possible d'ajouter ou de modifier des **VLAN** avant que le domaine de gestion soit appris ou spécifié.

Quand un switch reçoit une annonce **VTP** sur un lien **trunk**, il hérite du domaine de gestion et du numéro de révision de la configuration **VTP**. Le switch ignore les annonces d'un domaine différent ou d'un numéro de révision antérieur.

Si on configure le switch en **VTP Transparent**, on peut créer et modifier des **VLAN**, mais les changements n'affectent que ce switch.

Quand on effectue un changement sur un serveur **VTP**, le changement est propagé à tous les périphériques réseau du domaine **VTP**. Les annonces **VTP** sont transmis par tous les **Inter-Switch Link (ISL)** et les connections **trunk IEEE 802.1Q**.

VTP ajoute les VLAN de manière dynamique sur plusieurs types de LAN avec des noms uniques et des associations d'index internes.

Modes VTP

Il y a 3 modes :

1. **Server** — C'est le mode par défaut. Dans ce mode, on peut créer, modifier et supprimer des VLAN et ajouter d'autres paramètres de configuration (comme la version VTP et le VTP pruning). Ces configurations valent pour le domaine VTP en entier. Les serveurs VTP annoncent leur configuration VLAN aux autres périphériques du domaine. Ils synchronisent également leur configuration avec d'autres périphériques réseau en fonction d'annonces reçues sur des liens trunk.
2. **Client** — Les clients VTP se comportent de la même manière que les serveurs VTP, sauf qu'il n'est pas possible de créer, modifier ou supprimer des VLAN.
3. **Transparent** — Les périphériques transparents ne participent pas au VTP. Un périphérique transparent n'annonce et ne synchronise pas sa configuration VLAN. Cependant, en VTP version 2, les périphériques VTP transparents transfèrent les annonces VTP qu'ils reçoivent sur un lien trunk.

Annonces VTP

Chaque périphérique dans le domaine VTP envoie périodiquement des annonces par chaque interface trunk vers une adresse multicast réservée. Ces annonces VTP sont reçues par les périphériques voisins, qui mettent leurs configurations VTP et VLAN à jour.

Les annonces contiennent les informations suivantes :

- ID de VLAN (ISL et 802.1Q)
- Nom de LAN émulé (pour ATM LAN Emulation (LANE))
- Valeurs SAID 802.10 (Fiber Distributed Data Interface (FDDI))
- Nom de domaine VTP
- Numéro de révision de la configuration VTP
- Configuration VLAN, ce qui inclut la taille MTU pour chaque VLAN
- Format de trame

VTP version 2

Il faut choisir entre VTP version 1 et version 2.

Par rapport à VTP version 1, la version 2 a les caractéristiques additionnelles suivantes :

- **Support du Token Ring**
- **Support des Type-Length Value (TLV) non reconnues** — Un serveur ou client VTP propage les changements de configuration vers ses autres trunks, même pour les TLV qu'il ne peut pas déchiffrer. La TLV non reconnue est enregistrée dans la Non Volatile RAM (NVRAM).
- **Mode transparent dépendant de la version** — En VTP version 1, un périphérique en mode VTP transparent inspecte les messages VTP du nom de domaine et de la version et ne transfère le message que si la version et le nom de domaine

correspondent. En version 2, le mode transparent transfère les messages **VTP** sans vérifier la version.

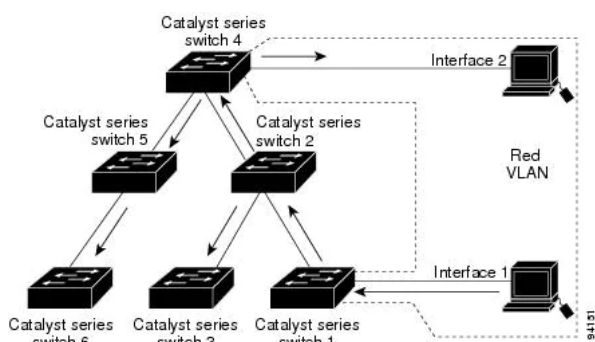
- **Vérifications de cohérence** — En **VTP** version 2, les vérifications de cohérence de **VLAN** (comme les noms de **VLAN** et leur valeur) ne sont effectuées que quand on ajoute des informations en ligne de commande ou par **SNMP**. Les vérifications de cohérence ne sont pas faites quand une nouvelle information est obtenue à partir d'un message **VTP** ou quand elle est lue dans la **NVRAM**.

VTP pruning

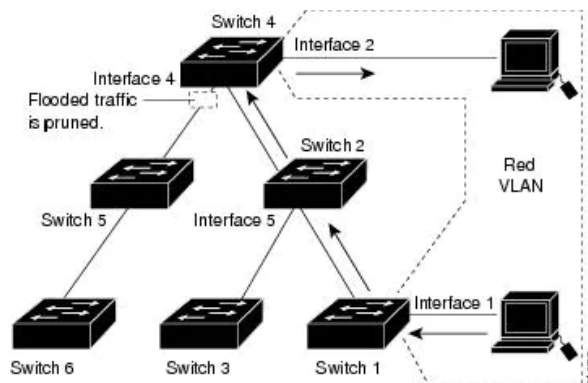
En français, élagage **VTP**. Il permet d'améliorer l'utilisation de la **bande passante** en réduisant le trafic non nécessaire, comme les **paquets broadcast**, **multicast** et **unicast**. Pour faire ça, le **VTP** pruning réserve le trafic d'inondation aux liens **trunk** que le trafic doit utiliser pour accéder aux périphériques réseau appropriés. Par défaut le **VTP** pruning est désactivé.

Pour que le **VTP** pruning soit efficace, tous les périphériques du domaine de gestion doivent prendre en charge le **VTP** pruning, ou bien sur les périphériques qui ne le supportent pas il faut configurer les **VLAN** autorisés sur les **trunks**.

Sans **VTP** pruning :



Avec **VTP** pruning :



Si on active le **VTP** pruning sur un serveur **VTP**, cela active le **VTP** pruning pour le domaine entier. Par défaut, les **VLAN** éligibles pour le **VTP** pruning sont les **VLAN** 2 à 1000. Le **VLAN** 1 n'est pas éligible au **VTP** pruning. Le trafic du **VLAN** 1 ne peut donc pas être élagué.

Pour activer le **VTP** pruning sur une interface :

```
S1(config-if)# switchport trunk pruning vlan
```

VTP Bomb

Quand on ajoute un switch à un réseau, par défaut il est configuré sans nom de domaine **VTP** et sans mot de passe. Il sera en mode serveur **VTP**. Comme aucun nom de domaine n'aura été défini, il va prendre le nom de domaine du premier **paquet VTP** qu'il reçoit. La révision de la configuration d'un nouveau switch est 0. Cela veut dire que le switch va considérer tout numéro de révision comme plus récent. Si les mots de passe coïncident, il effacera ses informations **VTP**. Par contre, si on branche un switch à un réseau avec

un nom de domaine et un mot de passe corrects mais un numéro de révision plus élevé que celui du réseau, alors le domaine **VTP** en entier va adopter la configuration du nouveau switch, ce qui peut causer des pertes d'informations **VLAN** sur tous les switches du domaine **VTP**. Cela peut arriver par exemple avec un switch qui a été retiré du réseau pour maintenance et remis avec ses informations **VLAN** supprimées.

Configuration **VTP**

- Tous les périphériques d'un domaine **VTP** doivent tourner sur la même version **VTP**.
- On doit configurer un mot de passe sur chaque périphérique du domaine si le **VTP** est en mode sécurisé.
- Pour faire cohabiter des périphériques **VTP** version 1 et version 2, il faut que la version 2 soit désactivée sur les périphériques pouvant l'utiliser. Par défaut, la version 2 est désactivée.
- Il ne faut pas activer la version 2 sur un périphérique à moins que tous les périphériques du réseau sont compatibles avec la version 2. Quand on active la version 2 sur un serveur **VTP**, tous les périphériques compatibles du domaine activent la version 2.
- Quand on active ou désactive le **VTP** pruning sur un serveur **VTP**, cela active ou désactive le **VTP** pruning pour le domaine entier.
- Quand on configure des **VLAN** comme éligibles à l'élagage sur un switch, cela rend ces **VLAN** élagables sur ce switch, pas sur tous les périphériques du domaine.

Par défaut, le **VTP** est configuré de la manière suivante :

- Nom de domaine **VTP** : aucun
- Mode **VTP** : serveur
- Version **VTP** : version 1
- Mot de passe **VTP** : aucun
- **VTP** pruning : désactivé

Paramètres globaux

Configurer / retirer un mot de passe VTP :	Et pour l'afficher :
Switch# [no] vtp password <password>	Switch# show vtp password
Activer le VTP pruning :	On vérifie la configuration avec :
Switch# [no] vtp pruning	Switch# show vtp status
Activer la version 2 :	On vérifie la configuration avec :
Switch# [no] vtp version {1 2}	Switch# show vtp status

Switch en tant que serveur **VTP**

1. Configurer le switch en tant que serveur **VTP** :

```
Switch# configure terminal
Switch(config)# vtp mode server
```

2. Définir le nom de domaine **VTP** (32 caractères maximum) :

```
Switch(config)# vtp domain <domain_name>
Switch(config)# end
```

3. Vérifier la configuration :

```
Switch# show vtp status
```

Switch en tant que client VTP

```
Switch(config)# [no] vtp mode client
```

L'utilisation du mot `no` retourne au mode par défaut, serveur.

Désactiver le VTP (mode transparent)

```
Switch(config)# [no] vtp mode transparent
```

Afficher les statistiques VTP

```
Switch# show vtp counters
```

4.10 STP

4.10.1 Redondance dans les réseaux de couche 2

Il est très commun de chercher à offrir une redondance dans un réseau commuté pour contourner les défaillances et ainsi prévenir l'interruption des services. Cette redondance se fait grâce à l'ajout de chemins physiques et/ou logiques. Mais ces chemins supplémentaires augmentent le risque de créer des boucles physiques et logiques de couche 2. Or, un réseau local [ethernet](#) exige une topologie sans boucle avec un chemin unique entre deux périphériques. Une telle boucle peut provoquer la propagation des [trames ethernet](#) jusqu'à saturation et interruption de la liaison. Cela s'appelle une Tempête de [broadcasts](#).

Contrairement aux protocoles de la couche 3 ([IPv4](#) et [IPv6](#)), [ethernet](#) dans la couche 2 n'a pas de mécanisme pour identifier et éliminer les [trames](#) dans une boucle. Grâce aux champs [TTL](#) (pour l'[IPv4](#)) et [Hop limit](#) (pour l'[IPv6](#)), un [paquet](#) ne peut être retransmis qu'un nombre limité de fois. Les commutateurs [ethernet](#) n'ont pas de telle fonction.

Pour parer ce problème, un protocole, le [STP](#).

4.10.2 Présentation du protocole STP

Le protocole [STP](#) permet la redondance tout en créant une topologie de couche 2 sans boucle. Il permet de désactiver une liaison qui si activée provoquerait une boucle. Si un lien devient défaillant et tombe, le protocole [STP](#) recalculera les chemins possibles et réactivera le lien désactivé, permettant ainsi la redondance.

[STP](#) est activé par défaut sur les switchs Cisco.

Sans le STP, boucles de couche 2

Les boucles peuvent se faire avec des **trames broadcast**, **multicast** ou **unicast** et peuvent rendre indisponible un réseau en quelques secondes. Par exemple, prenons un type de **broadcast** répandu : les requêtes **ARP**. Quand un switch reçoit une **trame** pour un **broadcast**, il le renvoie sur tous ses ports sauf le port de réception. Le switch suivant fait la même chose et ainsi de suite jusqu'à ce que la **trame** repasse par le premier switch puisqu'il y a plusieurs chemins possibles. Nous voilà à la case départ et une boucle se produit. Chaque switch va constamment mettre à jour sa table **MAC** en fonction des **trames** reçues, ce qui résulte en une instabilité des tables **MAC**. Cela augmente l'utilisation du **CPU** et crée de fausses entrées dans les tables **MAC**. Et bien évidemment, les **trames** repassant sans cesse sur les mêmes liens, la **bande passante** va vite chuter également.

La même chose peut arriver en **unicast** : lorsqu'un switch reçoit une **trame** et qu'il ne connaît pas l'adresse **MAC** de destination, il renvoie la **trame** par tous ses autres ports, créant des doublons.

STA, l'algorithme de STP

Le **STA** désigne l'algorithme sur lequel se base **STP** pour faire ses calculs. Il a été inventé par Radia Perlman et publié en 1985. Le **STA** sélectionne un **root bridge** et coupe certains liens redondants en bloquant certains ports à des endroits stratégiques.

Il calcule le coût de tous les chemins de la topologie avec la **bande passante**. Ensuite, chaque switch détermine le chemin qui le sépare du **root bridge**. Une fois que les ports stratégiques ont été bloqués, chaque switch n'a qu'un chemin pour rejoindre le **root bridge**. On peut imaginer un arbre où le **root bridge** est le tronc. Chaque switch est sur une branche, avec un seul moyen de rejoindre le tronc.

Les chemins physiques redondants existent toujours mais ne servent pas. Si un chemin désactivé doit être utilisé pour compenser la perte d'un lien, **STP** recalcule les chemins.

4.10.3 Mise en place de la topologie sans boucle

STP utilise 4 étapes pour créer une topologie sans boucle :

1. choisir le **root bridge**
2. choisir les ports **root**
3. choisir les ports **Designated**
4. choisir les ports **Alternate** (bloqués)

Les switches utilisent les **BPDU** pour partager leurs informations et élire le **root bridge** ainsi que les ports **root**, **Designated** et **Alternate**. Le **BPDU** contient un **Bridge ID (BID)** pour identifier le switch l'ayant envoyé. Ce **BID** est central dans les calculs **STA**. Il contient :

- **La priorité du bridge** (4 bits) — Sur les switches Cisco la valeur par défaut est la valeur décimale 32768. Les valeurs vont de 0 à 61440 par sauts de 4096 (0, 4096, 8192, 12288...). Une valeur plus basse est prioritaire.

- **Un ID de système étendu** (12 bits) — Valeur décimale ajoutée à la priorité du **bridge** pour identifier le **VLAN** pour ce **BPDU**. Les switchs anciens (d'un temps où l'on n'utilisait pas de **VLAN**) ne contiennent pas cette valeur. L'ID de système étendu permet d'utiliser différents **root bridges** pour différents **VLAN**. Ainsi certains ports peuvent être bloquants pour un **VLAN** mais laisser passer d'autres **VLAN**. Quand le **STP** opère avec plusieurs **VLAN**, c'est une version **Per-VLAN Spanning Tree (PVST)**. Il y a une instance de Spanning Tree par **VLAN**. Si tous les ports de tous les switchs font partie du **VLAN 1**, alors il n'y a qu'une seule instance de Spanning Tree.
- **L'adresse MAC du switch** (48 bits) — Il peut arriver que deux switchs soient configurés avec la même priorité et aient le même ID de système étendu. Pour les différencier, le switch ayant l'adresse **MAC** avec la valeur la plus basse aura la valeur de **BID** la plus basse.

Élection du **root bridge**

Le **root bridge** est le point de référence pour tous les calculs de chemin.

Tous les switchs du domaine de **broadcast** envoient des **BPDU** toutes les 2 secondes. Ces **BPDU** contiennent le **BID** du **root bridge** (Root ID) et le **BID** du switch qui émet le **BPDU**.

Chaque switch commence par se déclarer **root bridge** en mettant son **BID** en **Root ID**. En recevant les **BPDU** d'autres switchs, chaque switch va ensuite apprendre lequel a le **BID** le plus faible. C'est le switch ayant le **BID** le plus faible qui devient le **root bridge**.

La valeur par défaut du **BID** est 32768 ($= 2^{15}$), donc il est possible que plusieurs switchs aient la même priorité. Ce sera alors l'adresse **MAC** qui déterminera le **root bridge**, mais cela n'est pas forcément ce qu'il y a de mieux pour la topologie. Il est donc recommandé de configurer une priorité plus basse sur un switch que l'on désire voir devenir le **root bridge**.

Détermination du coût du chemin vers le **root bridge**

Une fois que le **root bridge** a été élu, le **STA** commence les meilleurs chemins vers le **root bridge** à partir de toutes les destinations du domaine de **broadcast**. Le coût de chaque chemin est déterminé par la somme des coûts de chaque port sur le chemin. Ce coût est inclus dans le **BPDU**. Le coût de chaque port est lié à son débit, et a donc une valeur par défaut, mais l'administrateur peut modifier ce coût, ce que lui donne de la flexibilité pour contrôler les chemins vers le **root bridge**.

Élection des ports **root**

Chaque switch non **root** doit choisir un port **root**. Il s'agit du port le plus proche du **root bridge** en termes de coût global. Ce coût global s'appelle le *coût interne du chemin root*.

Les chemins ayant des coûts les plus bas sont préférés, et tous les autres chemins redondants sont bloqués.

Élection des ports désignés

Une fois que chaque switch a choisi un port root, les switches vont choisir des ports désignés. Chaque lien entre deux switches aura un port désigné. Le port désigné sera celui ayant le meilleur chemin vers le [root bridge](#).

Tous les ports du [root bridge](#) sont forcément des ports *désignés*, puisque le [root bridge](#) a le chemin le plus court vers lui-même.

Sur un lien entre deux switches, si un port est *root*, l'autre sera forcément *désigné*. Tous les ports connectés à des hôtes sont aussi des ports *désignés*.

Les liens entre deux switches qui ne sont pas [root bridge](#) peuvent n'avoir aucun port *root*. Dans ce cas c'est le port ayant le coût le plus faible qui sera *désigné*. Si les deux ports ont les mêmes coûts, le [STA](#) fait intervenir le [BID](#).

Élection des ports alternatifs

Tous les ports qui ne sont ni *root* ni *désignés* deviennent des ports *alternatifs* et sont bloqués.

4.10.4 Minuteurs et états de ports

Le protocole [STP](#) comprend 3 minuteurs :

1. **Hello** — Intervalle entre deux envois de [BPDU](#). Par défaut, 2 secondes, mais peut être défini sur une valeur entre 1 et 10 secondes.
2. **Forward Delay** — Temps qui est passé à écouter et à apprendre. Par défaut, 15 secondes, mais peut être défini sur une valeur entre 4 et 30 secondes.
3. **Max Age** — Temps maximum qu'un switch attend avant d'essayer de changer la topologie [STP](#). Par défaut, 20 secondes, mais peut être défini sur une valeur entre 6 et 40 secondes.

Les temps par défaut des minuteurs peuvent être changées sur le [root bridge](#), ce qui va dicter les valeurs dans tout le domaine [STP](#).

Quand [STP](#) recalcule et change les état des ports bloqués pour qu'ils soient en état de transfert (*forwarding*), il ne faut pas qu'un port passe directement de l'état *bloqué* vers l'état *forwarding*. En effet, cela créerait temporairement une boucle. Pour cela, [STP](#) a cinq états de ports, dont 4 sont opérationnels. L'état non opérationnel est l'état *désactivé*.

1. *Disabled* (désactivé) — Avec `S1(config-if)# shutdown` par exemple. Ne participe pas au [STP](#) et ne transfère pas de [trame](#).
2. *Blocking* (bloqué) — Port *Alternate* qui ne transfère pas de [trame](#). Reçoit des [BPDU](#) pour déterminer où se trouve le [root bridge](#). Si le port n'a pas reçu de [BPDU](#) de la part d'un voisin, il se met en état *blocking*.
3. *Listening* (en écoute) — En sortant de l'état *blocking*, le port reçoit des [BPDU](#) pour déterminer le chemin vers le [root bridge](#). Le port envoie également des [BPDU](#) pour indiquer aux autres qu'il sort de l'état *blocking*.

4. *Learning* (en apprentissage) — Après l'état *listening*, le port reçoit des **BPDU** et se prépare à participer à la transmission de **trames**. Il commence à remplir la table **MAC**.
5. *Forwarding* (en fonctionnement) — Le port fait maintenant partie de la topologie active. Il transmet des **trames** et reçoit et envoie des **BPDU**.

4.10.5 Un peu d'histoire

Il y a en fait différentes versions de **STP**. Un nouveau standard utilise le **RSTP** et s'appelle le **IEEE-802-D-2004**.

Le standard original du **STP** est le **IEEE 802.1D**. C'est ce terme qu'on utilise dans les discussions si on veut parler du **STP** original, pour éviter la confusion.

Voici différentes versions du Spanning Tree :

- **STP** — Version originale 802.1D (1998 et avant). On l'appelle aussi **Common Spanning Tree (CST)**. N'assure qu'une instance de Spanning Tree pour la topologie, peu importe le nombre de **VLAN**.
- **PVST** — Amélioration Cisco du **STP** original. Il fait une instance de **STP 802.1D** pour chaque **VLAN** de la topologie.
- **RSTP** — **IEEE 802.1w** Plus rapide comme son nom l'indique.
- **802.1D-2004** — Version mise à jour du standard **STP** qui incorpore le **802.1w**.
- **Rapid PVST** — Amélioration Cisco de **RSTP** qui utilise **PVST** et propose donc une instance séparée de **802.1w** par **VLAN**.
- **Multiple Spanning Tree Protocol (MSTP)** — Standard de l'**IEEE** inspirée par le **Multiple Instance Spanning Tree Protocol (MISTP)** de Cisco. Mappe plusieurs **VLAN** dans la même instance de Spanning Tree.
- **Multiple Spanning Tree (MST)** — Instance Cisco du **MSTP**.

Les versions **Cisco Internetwork Operating System (IOS)** depuis la version 15.0 utilisent **PVST** par défaut.

4.10.6 RSTP

RSTP est rétro-compatible avec **STP 802.1D**. La terminologie reste la même, l'algorithme est le même. La différence est surtout dans la rapidité de la convergence. Dans un réseau bien architecturé, un changement de topologie de couche 2 peut être recalculé en quelques centaines de millisecondes. Un port **Alternate** peut passer en **Forwarding** directement sans attendre que le réseau ne converge.

Sur les switches Cisco, le **RSTP** qui tourne est le **Rapid PVST**. Il prend donc en compte les différents **VLAN**.

Les états et rôles de ports **RSTP** sont plus simples que **STP** :

États	
STP	RSTP
Disabled	
Blocking	Discarding
Listening	
Learning	Learning
Forwarding	Forwarding

Rôles	
STP	RSTP
Root Port	Root Port
Designated Port	Designated Port
Blocked Port	Backup Port Alternate Port

Les ports [RSTP Backup](#) sont rares, ils servent à offrir un lien de secours vers un hub par exemple, mais les hubs ne devraient plus exister dans une topologie.

4.10.7 PortFast et [BPDU Guard](#)

Pour passer vers un état [Forwarding](#), un port passe par les états [Listening](#) et [Learning](#). À chaque fois, le port attend que le minuteur [Forward Delay](#) s'écoule, c'est-à-dire 15 secondes pour chaque état, donc 30 secondes en tout. Cela peut poser des problèmes pour le [Dynamic Host Configuration Protocol \(DHCP\)](#), privant un hôte d'adresse [IPv4](#). En [IPv6](#) ce n'est pas un problème parce que le routeur continue d'envoyer des messages [Router Advertisement \(RA\)](#).

Un port peut être configuré en [PortFast](#) pour passer à l'état [Forwarding](#) immédiatement sans passer par [Listening](#) et [Learning](#). Cette configuration ne doit être faite que sur des ports [access](#), c'est-à-dire connectés à des hôtes. Si on configure [PortFast](#) sur un [trunk](#), donc un port connecté à un autre switch, on risque de créer une boucle.

Dans une configuration valide, un port en [PortFast](#) ne doit jamais recevoir de [BPDU](#). Cela indiquerait que le port est connecté à un autre switch. Pour préserver de cette mauvaise configuration, Cisco propose [BPDU Guard](#). Quand [BPDU Guard](#) est activé, il désactive immédiatement un port qui reçoit un [BPDU](#) et le met en mode [error-disabled](#). Un administrateur doit alors manuellement réactiver le port.

4.11 [EtherChannel](#)

4.11.1 Principes

Imaginons qu'on ait besoin de d'avantage de [bande passante](#) que ce que notre interface peut offrir. Par exemple avec des interfaces à 1 Gbps, s'il nous faut une [bande passante](#) de 2 Gbps, on pourrait brancher les deux liens et profiter de la redondance. Mais le [STP](#) bloquera un des deux liens redondants pour prévenir des boucles.

[EtherChannel](#) permet de parer à ce problème en faisant une agrégation de liens. Il permet des liens redondants qui ne sont pas bloqués par [STP](#).

[EtherChannel](#) permet la tolérance aux pannes, l'équilibrage de charge, une plus grande [bande passante](#) et la redondance entre switches, routeurs et serveurs.

Au départ, [EtherChannel](#) a été développé par Cisco comme une technique [LAN](#) de switch à switch.

Il regroupe plusieurs port [ethernet](#) en un canal logique. L'interface virtuelle résultant d'un [EtherChannel](#) s'appelle un canal de port.

Voici certains avantages d'[EtherChannel](#) :

- La plupart des configurations peuvent être faites sur l'interface [EtherChannel](#) au lieu de chaque port individuel.
- Pas besoin de mettre à niveau le port pour augmenter la bande passante, ce qui coûterait plus cher.
- Deux liens faisant partie du même [EtherChannel](#) font de l'équilibrage de charge.
- [EtherChannel](#) crée une agrégation qui apparaît comme un lien logique. Si le [STP](#) bloque un lien pour éviter une boucle, il bloque le lien [EtherChannel](#) entièrement, et donc tous les ports en faisant partie. S'il n'y a qu'un lien [EtherChannel](#), [STP](#) laisse tous les ports actifs puisqu'il ne voit qu'un seul lien logique.
- [EtherChannel](#) permet la redondance. La perte d'un lien physique de l'[EtherChannel](#) ne crée pas de changement dans la topologie. Pas besoin de nouveau calcul [STP](#). S'il y a au moins un lien physique, l'[EtherChannel](#) continue de fonctionner, même si la [bande passante](#) baisse au sein de l'[EtherChannel](#).

Par contre, il y a des restrictions au niveau de l'implémentation :

- On ne peut pas mélanger de types d'interface (pas de [FastEthernet](#) et [GigabitEthernet](#) dans un même [EtherChannel](#)).
- Chaque [EtherChannel](#) peut compter au maximum 8 ports compatibles. Cela veut dire que les [débits](#) peuvent aller jusqu'à 800 Mbps ([Fast EtherChannel](#), 8×100 Mbps) ou 8 Gbps ([Gigabit EtherChannel](#), 8×1 Gbps).
- Le switch Cisco Catalyst 2960 prend en charge 6 [EtherChannels](#) maximum. Avec le temps, de nouveaux [IOS](#) permettront probablement d'avantage d'[EtherChannel](#) par switch et d'avantage de ports par [EtherChannel](#).
- Les ports de chaque côté d'un lien faisant partie d'un [EtherChannel](#) doivent être configurés ensemble. Par exemple si les ports d'un côté sont configurés en [trunk](#), l'autre côté doit être configuré en [trunk](#) aussi. Chaque port d'un [EtherChannel](#) doit également être de couche 2.
- Chaque [EtherChannel](#) ayant une interface de canal logique, une configuration appliquée à l'interface du canal affecte toutes les interfaces physiques de cet [EtherChannel](#).

Il est possible de configurer des [EtherChannels](#) statiques mais il existe aussi deux protocoles d'auto-négociation :

1. [PAgP](#)
2. [LACP](#)

[PAgP](#)

C'est un protocole Cisco propriétaire qui aide à créer des liens [EtherChannel](#) automatiques. [PAgP](#) identifie les liens [ethernet](#) pour former un [EtherChannel](#) puis il ajoute l'[EtherChannel](#) au [Spanning Tree](#) comme un seul port.

[PAgP](#) envoie des [paquets](#) toutes les 30 secondes. Il s'assure que quand un [EtherChannel](#) est créé, tous ses ports ont la même configuration. Il s'occupe aussi de l'ajout de liens, ou de ruptures de liens.

PAgP a 3 modes :

1. **On** — Force l'**EtherChannel** sans **PAgP**. Les interfaces configurées en mode **on** n'échangent pas de **paquet PAgP**.
2. **PAgP désirable** — Place l'interface dans un mode **PAgP** de négociation active. L'interface envoie des **paquets PAgP** aux autres interfaces.
3. **PAgP auto** — Place l'interface dans un mode **PAgP** de négociation passive. L'interface répond aux **paquets PAgP** qu'il reçoit mais n'initie aucune négociation.

Les modes doivent correspondre des deux côtés. Si un côté est en mode **auto**, il est passif. Si en l'interface d'en face est aussi en mode **auto**, il n'y aura jamais de négociation et donc pas de création d'**EtherChannel**. Si tous les modes sont désactivés ou si aucun mode n'est configuré, l'**EtherChannel** est désactivé.

Le mode **on** ne marche que s'il est configuré des deux côtés.

LACP

LACP fait partie de la spécification **IEEE 802.3ad** qui autorise plusieurs ports physiques de se grouper pour former un seul canal logique. **LACP** permet à un switch de négocier un groupe automatique en envoyant des **paquets LACP** à l'autre switch.

C'est une fonction similaire à l'**EtherChannel PAgP** de Cisco, mais comme **LACP** est un standard de l'**IEEE**, il permet de créer des **EtherChannels** dans des topologies contenant plusieurs fabricants. Les périphériques Cisco comprennent les deux protocoles.

La spécification **LACP**, originellement 802.3ad, est maintenant défini dans le 802.1AX.

LACP fonctionne de manière identique à **PAgP**. Il détecte les configurations de chaque côté du lien pour s'assurer qu'elles sont compatibles pour activer l'**EtherChannel**.

Les modes **LACP** sont les suivants :

1. **On** — Force l'interface à créer un canal sans **LACP**. Les interfaces sur le mode **on** n'échangent pas de **paquet LACP**.
2. **LACP active** — Place le port dans un état de négociation active. Le port envoie des **paquets LACP**.
3. **LACP passive** — Place le port dans un état de négociation passive. Le port répond aux **paquets LACP** reçus mais n'initie pas de négociation **LACP**.

Tout comme **PAgP**, les modes doivent être compatibles de chaque côté du lien pour former un **EtherChannel**.

LACP permet 8 liens actifs et 8 liens de secours. Un lien de secours devient actif si un lien actif échoue.

4.11.2 Configuration

Avant de vouloir regrouper des liens en **EtherChannel**, il faut s'assurer que :

- Toutes les interfaces prennent en charge l'**EtherChannel**.

- Toutes les interfaces d'un [EtherChannel](#) ont la même configuration de duplex et de débit.
- Toutes les interfaces d'un [EtherChannel](#) sont dans le même [VLAN](#) ou sont configurées en [trunk](#).
- Dans un [EtherChannel](#) de [trunk](#), toutes les interfaces de l'[EtherChannel](#) autorisent les mêmes [VLAN](#).

Il est important de noter qu'un changement de configuration sur l'interface du canal s'appliquera sur toutes les interfaces qui forment ce canal, mais qu'un changement de configuration sur une interface individuelle ne s'appliquera pas sur le canal, ce qui peut donc causer des configurations incompatibles.

Par défaut, l'[EtherChannel](#) est désactivé et doit être configuré.

Il y a 3 étapes pour créer un lien [EtherChannel](#) :

1. Choisir les interfaces qui doivent composer l'[EtherChannel](#).

On utilise `range` pour configurer plusieurs interfaces à la fois et s'assurer qu'on leur applique la même configuration.

Avant de créer l'[EtherChannel](#), on désactive les ports physiques pour s'assurer qu'ils ne soient pas mis dans l'état `err-disabled`.

```
Switch(config)# interface range <interface-ids>
Switch(config-if-range)# shutdown
```

2. Créer l'interface du canal de port, puis réactiver les ports du `range`.

```
Switch(config-if-range)# channel-group <id> mode active
Switch(config-if-range)# no shutdown
Switch(config-if-range)# exit
```

`mode active` l'identifie comme une configuration [LACP](#). On pourrait écrire `mode on, passive, auto, desirable...` en fonction du protocole ou de l'état que l'on veut.

3. Entrer dans l'interface de l'[EtherChannel](#) pour configurer le canal entièrement.

```
Switch(config)# interface port-channel <id>
```

4.11.3 Vérification

Afficher l'état général de l'interface du canal de port :

```
Switch# show interfaces port-channel <id>
```

Si plusieurs [EtherChannels](#) sont configurés sur le même périphérique, afficher une ligne d'informations par [EtherChannel](#) :

```
Switch# show etherchannel summary
```

Afficher des informations sur une interface de canal de port spécifique.

```
Switch# show etherchannel port-channel
```

Afficher les informations d'une interface faisant partie d'un [EtherChannel](#) :

```
Switch# show interfaces f0/1 etherchannel
```


4.12 Attaques de réseau LAN

4.12.1 Attaque de table MAC

Les switches ont des tables **MAC** (ou cache **ARP**) à taille fixe, ce qui veut dire que cette table peut être remplie.

Une attaque de table **MAC** (ou **ARP**-cache poisoning) consiste à faire en sorte que cette table soit remplie pour s'assurer que le switch ne vérifie plus sa table **MAC** en recevant des nouvelles **trames**.

Un outil pour effectuer cette attaque s'appelle **macof**. L'attaque se fait en 4 étapes :

1. L'acteur de la menace se connecte au **VLAN** et utilise **macof** pour générer de nombreuses adresses **MAC** avec des adresses **IP** source et destination aléatoires.
2. Cela remplit la table **MAC** du switch rapidement.
3. Une fois la table **MAC** pleine, le switch va systématiquement renvoyer toutes les **trames** qu'il reçoit par tous ses ports. Tant que **macof** continue d'inonder la table pour s'assurer qu'elle ne désempisse pas, le switch continue de rediriger toute **trame** entrante par chaque port associé au **VLAN** en question.
4. L'acteur de la menace n'a plus qu'à sniffer le réseau (avec Wireshark par exemple) pour récupérer toutes les **trames** de tous les appareils du réseau local.

Dès que **macof** arrête d'inonder la table **ARP**, celle-ci se désempit et remplace les fausses entrées par celles reçues de la manière normale. Le switch peut alors refonctionner normalement.

Pour mitiger ce genre d'attaque, il faut implémenter une sécurité des ports. Les adresses **MAC** qui vont remplir la table du switch sont définies à l'avance et en nombre limité.

4.12.2 Attaque par saut de VLAN

Cette attaque permet au trafic d'un **VLAN** d'être vu par un autre **VLAN** sans l'aide d'un routeur. Pour effectuer cette attaque il faut configurer un hôte pour qu'il agisse comme un switch. L'hôte a alors une fonction activée par défaut : le trunking automatique. Le switch établit une liaison de **trunk** avec l'hôte, lui permettant d'accéder à tous les **VLAN** du switch. Ensuite l'acteur de la menace peut envoyer du trafic sur n'importe quel **VLAN**.

4.12.3 Attaque de double marquage VLAN

Dans certaines situations un acteur de la menace pourrait ajouter un marqueur 802.1Q dans une **trame** qui contient déjà un tel marqueur. Ceci permet à la **trame** d'accéder à un **VLAN** que le marqueur 802.1Q original ne spécifiait pas.

Le premier marqueur indique le **VLAN** de l'attaquant, qui sera considéré comme **VLAN** natif par le premier switch rencontré. Le deuxième marqueur indique le **VLAN** de la victime. Le switch retire le premier marqueur avant de renvoyer la **trame** par tous les ports de ce **VLAN**. La **trame** n'est pas marquée de nouveau parce qu'il s'agit du **VLAN** natif. Le premier switch n'a donc pas conscience du deuxième marqueur injecté par l'acteur de la menace. Ainsi, quand la **trame** arrive au deuxième switch, celui-ci ne connaît pas le

VLAN d'origine. Le deuxième switch va donc envoyer la trame par les ports du deuxième VLAN.

Cette attaque est unidirectionnelle et ne fonctionne que quand l'attaquant est connecté à port sur le même VLAN que VLAN natif du trunk.

Pour mitiger cette attaque, ainsi que le saut de VLAN vu précédemment, il faut suivre des principes de sécurité concernant les trunks :

- désactiver le trunk sur tous les ports
- désactiver l'auto-trunking sur les liens de trunk pour que les trunks soient forcement activés manuellement
- être sûr que le VLAN natif n'est utilisé que pour les liens de trunk

4.12.4 Attaque DHCP

Il y a deux types d'attaques DHCP : la famine DHCP et l'usurpation DHCP.

1. **DHCP starvation** — Le but est de créer un Denial of Service (DoS). Cette attaque a besoin d'un outil comme Gobbler. Cet outil peut scanner toute l'étendue des adresses IP du serveur DHCP et tente d'établir un bail pour chacune d'entre elles. Gobbler crée des messages DHCP discovery avec des adresses MAC fictives.
2. **DHCP spoofing** — Cette attaque utilise un serveur DHCP non autorisé et connecté au réseau. Ce serveur fournit des mauvaises configurations IP à des clients légitimes. Il peut fournir les mauvaises informations suivantes :
 - Passerelle par défaut, pour faire une attaque Man-in-the-Middle (MitM).
 - Serveur DNS, qui peut rediriger l'utilisateur vers un site web malicieux.
 - Adresse IP, créant un DoS sur le client DHCP.

4.12.5 Attaques ARP

Quand une adresse IPv4 de destination n'est pas dans une table MAC d'un hôte, il va envoyer une requête ARP en broadcast. Tous les hôtes du réseau local reçoivent cette requête ARP. Une requête ARP non sollicitée s'appelle un ARP gratuit.

Un attaquant peut donc envoyer à un switch un ARP gratuit avec une adresse MAC usurpée. Le switch va alors mettre à jour sa table ARP en fonction. Cela veut dire que n'importe quel hôte peut mentir à propos de la combinaison de ses adresses MAC et IP.

Une attaque peut consister en envoyant des réponses ARP non sollicitées avec son adresse MAC et l'adresse IP de la passerelle par défaut. Des outils permettant de faire ça comprennent dsniff, Cain & Abel, ettercap, Yersinia, et d'autres.

La mitigation de ces attaques consiste à implémenter un Dynamic ARP Inspection (DAI).

4.12.6 Attaque STP

Il est possible de manipuler le protocole STP pour changer la topologie d'un réseau. Là aussi le but est une attaque MitM. L'attaquant redirige tout le trafic par son poste en se faisant passer pour un switch prioritaire dans le protocole STP. Pour cela il envoie des

BPDU en **broadcast** contenant des configurations forçant de nouveaux calculs **STP**. Ces **BPDU** ont une priorité plus basse dans le but d'être choisi comme le bridge root.

Pour mitiger cette attaque il faut implémenter **BPDU Guard** sur tous les ports d'accès.

4.12.7 Reconnaissance **CDP**

Cisco Discovery Protocol (CDP) est un protocole Cisco de découverte de voisin, activé par défaut sur tous les périphériques Cisco. Il implique que ces périphériques s'échangent des informations de configuration sur le réseau. Ces informations sont envoyées périodiquement sur tous les ports où **CDP** est activé, et cela de manière non chiffrée dans un **multicast**.

Ces informations contiennent :

- l'adresse **IP** du périphérique
- la version de l'**IOS**
- la plateforme
- ses capacités
- le **VLAN** natif

Évidemment, un attaquant peut utiliser ces informations pour découvrir des vulnérabilités d'infrastructure de réseau. Il pourrait aussi envoyer des **trames CDP** contenant de fausses informations de configuration, ce qui aura pour effet de reconfigurer les équipements à proximité et de changer la topologie du réseau.

Pour mitiger ces attaques, il faut limiter l'utilisation du **CDP**. On peut par exemple désactiver le **CDP** sur les ports connectés à des périphériques non fiables.

Pour désactiver **CDP** globalement sur un périphérique :

```
S1(config)# no cdp run
```

Pour désactiver **CDP** sur un port :

```
S1(config-if)# no cdp enable
```

Chapitre 5

Couche Réseau

5.1 Adressage IP

L'adressage IP permet la communication entre hôtes n'étant pas forcément présents sur le même réseau.

Aujourd'hui, deux versions du protocole IP coexistent : IPv4 et IPv6.

5.1.1 Attribution des adresses IP

Les adresses publiques devant être uniques, leur utilisation est régulée par l'IANA. L'IANA gère des blocs d'adresses IP et les attribue aux organismes d'enregistrement régionaux (RIR).

5.2 IPv4

5.2.1 Présentation

Les ordinateurs travaillent en binaire, mais nous représentons les adresses IPv4 en notation *décimale pointée*.

Une adresse IPv4 consiste en 32 bits représentés par 4 nombres représentant chacun un octet. Cette adresse est toujours accompagnée de son *masque*, lui aussi représenté sous forme de quatre octets. Un masque a toujours des bits consécutifs à 1 à gauche et à 0 à droite. Les bits à 1 recouvrent la partie réseau de l'adresse IPv4 et les bits à 0 recouvrent la partie machine.

5.2.2 Classes

Aujourd'hui, les classes sont obsolètes mais à l'origine on utilisait ces classes.

Classe IPv4	plage d'adresses	masque	CIDR
A	0.0.0.0 à 127.255.255.255	255.0.0.0	/8
B	128.0.0.0 à 191.255.255.255	255.255.0.0	/16
C	192.0.0.0 à 223.255.255.255	255.255.255.0	/24
D	224.0.0.0 à 239.255.255.255	non défini	non défini
E	240.0.0.0 à 255.255.255.255	non défini	non défini

Quelques adresses spéciales à retenir :

- Les adresses des plages 10.0.0.0 /8, 172.16.0.0 /12 et 192.168.0.0 /16 sont des adresses réservées par la RFC 1918 pour un usage privé (adresses non routables).
- Les adresses de la plage 127.0.0.0 /8 sont utilisées pour le rebouclage (loopback).
- Les adresses de la plage 169.254.0.0 /16 sont attribuées automatiquement par l'OS et sont des adresses link-local.
- Enfin, les adresses de la classe D sont utilisées pour le **multicast**.

Le principe des classes ayant gaspillé beaucoup d'adresses publiques, on utilise depuis les années 90 un système sans classe : le routage **Classless Inter-Domain Routing (CIDR)**.

5.2.3 Monodiffusion, diffusion, multidiffusion

Un hôte à trois façons de communiquer en IPv4 :

1. Monodiffusion (**unicast**) : envoi d'un **paquet** d'un hôte à un autre. Les adresses **unicast** couvrent les classes A, B et C (bien que certaines plages soient réservées à un usage spécifique).
2. Diffusion (**broadcast**) envoi d'un **paquet** d'un hôte à tous les autres hôtes du réseau. Un routeur ne transfère pas les **broadcasts**.
3. Multidiffusion (**multicast**) envoi d'un **paquet** d'un hôte à un groupe d'hôtes spécifiques qui peuvent se trouver sur différents réseaux. Les adresses **multicast** sont dans la classe D.

5.2.4 Adresses privées et adresses publiques

La **Request For Comments (RFC)** 1918 a réservé trois blocs d'adresses IPv4 qui ne sont pas routées sur **internet** :

1. 10.0.0.0 /8 → 10.0.0.0 à 10.255.255.255
2. 172.16.0.0 /12 → 172.16.0.0 à 172.31.255.255
3. 192.168.0.0 /16 → 192.168.0.0 à 192.168.255.255

Ces adresses doivent être traduites en adresses IPv4 publiques. Cette traduction s'effectue par la **Network Address Translation (NAT)** en général sur le routeur qui connecte le réseau interne à celui du **FAI**.

5.2.5 Adresses spéciales

Voici d'autres adresses spéciales :

- Adresses de rebouclage (localhost) : 127.0.0.0 /8 → 127.0.0.1 à 127.255.255.254
Utilisées par les hôtes pour rediriger le trafic vers eux-mêmes.
- Adresses locales-liens ([Automatic Private IP Addressing \(APIPA\)](#)) : 169.254.0.0 /16 → 169.254.0.1 à 169.254.255.254
Utilisées par un client [DHCP](#) Windows si aucun serveur [DHCP](#) n'est disponible.
- Adresses TEST-NET : 192.0.2.0 /24 → 192.0.2.0 à 192.0.2.255
Réservées à des fins pédagogiques et utilisées dans la documentation ou dans des exemples réseau.

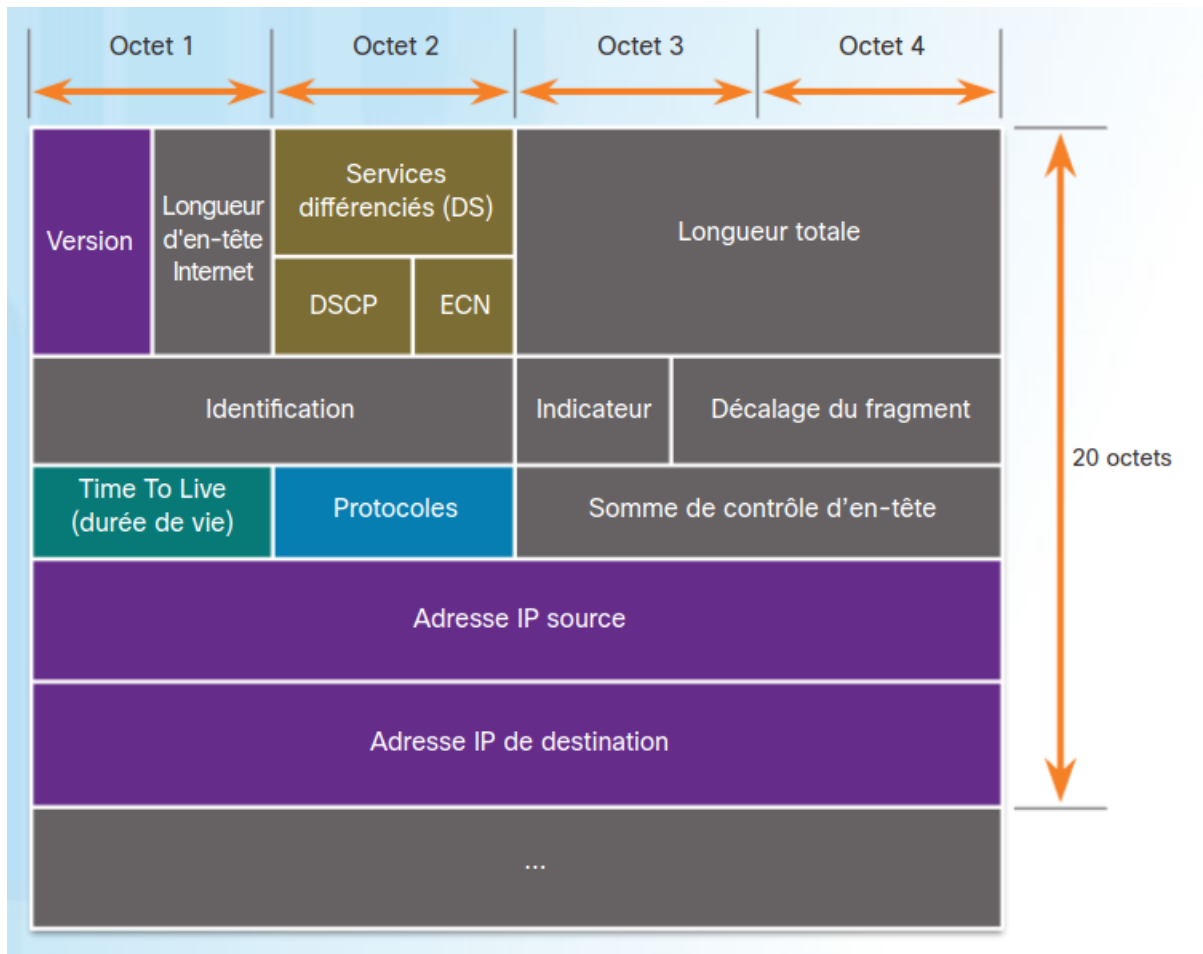
Enfin, noter que la classe D est réservée pour les [multicasts](#), et que la classe E est réservée pour une utilisation expérimentale.

5.2.6 Calculs IPv4

- Pour trouver l'adresse de [broadcast](#) :
B = octet du réseau + (255 - octet du masque)
On effectue l'opération [octet](#) par [octet](#) donc 4 fois.
- Pour trouver le nombre d'hôtes possibles :
 $= 2^{(32-CIDR)} - 2$
exemple : /26 : $2^{(32-26)} - 2 = 2^6 - 2 = 64 - 2 = 62$ hôtes
- Pour trouver le nombre de sous-réseaux :
 $= 2^{(CIDR-masque\ natif)}$
exemple : 10.x.y.z /26 = $2^{(26-8)} = 2^{18}$ sous-réseaux

5.2.7 En-tête IPv4

L'en-tête IPv4 fait 20 [octets](#) (jusqu'à 60 avec le champ [Options](#) facultatif).



Voici les champs les plus importants :

- **Version** : contient une valeur de 4 **bits** indiquant qu'il s'agit d'un **paquet IPv4**. La valeur est 0100 pour **IPv4**.
- **Differentiated Services (DS)** : anciennement appelé **type de service**. Champ de 8 **bits** utilisé pour définir la priorité de chaque **paquet**.
Ce champ est en deux parties :
 1. **Differentiated Services Code Point (DSCP)** sur 6 **bits**
 2. **Explicit Congestion Notification (ECN)** sur 2 **bits**
- **TTL** : une valeur de 8 **bits** utilisée pour limiter la durée de vie d'un **paquet**. Il diminue d'un point à chaque fois que le **paquet** est traité par un routeur. Si la valeur arrive à zéro, le routeur rejette le **paquet** et envoie un message de dépassement du délai **ICMP** à l'adresse **IP** source.
- **Protocole** : valeur de 8 **bits** qui indique le type de données transportées par le **paquet**. Les valeurs les plus courantes sont **ICMP** (1), **TCP** (6) et **UDP** (17).
- **Adresse IPv4 source** : valeur de 32 **bits**. L'adresse **IP** source est toujours une adresse **unicast**.
- **Adresse IPv4 de destination** : valeur de 32 **bits**.

5.3 IPv6

5.3.1 Raison

Dès les années 80 on s'est rendu compte qu'il allait y avoir une pénurie d'adresses IPv4. L'IPv6 est prêt dans les années 90.

Au lieu de le mettre en place tout de suite on a eu plusieurs mécanismes :

- NAT
- classes privées
- agrégation d'adresses dans les tables de routage

Aujourd'hui on n'est plus en pénurie, on est carrément en épuisement. Les adresses IPv4 ont été épuisées en Asie dès 2011 et en Europe fin 2012. Mais personne n'a vraiment envie de déployer l'IPv6.

5.3.2 Quelques éléments nécessaires avec IPv4 qui ne le sont plus

L'IPv6 ne se contente pas de fournir un plus grand nombre d'adresses. Il améliore le protocole ICMP : ICMPv6 inclut la configuration automatique et la résolution d'adresse. Les protocoles ARP et NAT ne sont plus nécessaires.

5.3.3 Coexistence avec IPv4

La transition vers l'IPv6 ne se faisant pas du jour au lendemain, plusieurs méthodes permettent de faire cohabiter les deux protocoles IP.

- *double pile* : permet de faire coexister l'IPv4 et l'IPv6 sur un même segment de réseau. Les périphériques doubles pile sont capable d'exécuter les piles de protocoles IPv4 et IPv6 simultanément.
- *tunneling* : méthode de transport de paquets IPv6 via un réseau IPv4. Un paquet IPv6 est encapsulé dans un paquet IPv4 de la même manière que d'autres types de données.
- *traduction* : les périphériques IPv6 peuvent utiliser la traduction NAT64 pour communiquer avec des périphériques IPv4. La technique de traduction est similaire à la NAT pour IPv4. Un paquet IPv6 est traduit en un paquet IPv4 et inversement.

5.3.4 Représentation

L'adresse IPv6 est représentée en hexadécimal sur 16 octets (128 bits). L'IPv6 possède 340 sextillions d'adresses disponibles (340 suivi de 36 zéros).

0000	:	0000	:	0000	:	0000	:	0000	:	0000	:	0000	:	0000	:	0000	:	0000
à		à		à		à		à		à		à		à		à		à
ffff	:	ffff	:	fff	:	ffff	:	ffff	:	ffff	:	ffff	:	fff	:	ffff	:	ffff

Deux chiffres hexadécimaux font $16 \times 16 = 256$ possibilités donc un octet. Chacun des huit groupes de l'adresse IPv6 peut donc s'appeler un hextet (quatre chiffres hexadécimaux).

Les lettres ne sont pas sensibles à la casse (on peut les écrire en majuscules ou en minuscules).

- On peut omettre les 0 qui commencent un groupe :
0660 → 660
fe80:0000:56ad:... → fe80:0:56ad:...
- Quand plusieurs groupes de 0 se suivent dans l'adresse, on peut omettre le groupe complètement en le remplaçant par “ : : ”.
Ainsi, quand on lit une adresse IPv6 et qu'on voit “ : : ”, cela veut dire qu'il faut remplir avec autant de zéros qu'il faut pour avoir 128 bits.
Il ne peut y avoir qu'un seul “ : : ” par adresse IPv6.

Enfin, pour noter le masque de sous-réseau, on utilise la longueur de préfixe avec le slash ou le pourcentage. Elle peut être comprise entre 0 et 128. La longueur standard est /64.

Cela veut dire que la partie réseau de l'adresse a une longueur de 64 bits, ce qui en 64 pour la partie hôte.

5.3.5 Types d'adresses

Comme l'IPv4, une adresse IPv6 peut être *unicast* ou *multicast*. Mais contrairement à l'IPv4, l'IPv6 n'a pas d'adresse de *broadcast*. Il existe une adresse *multicast* destinée à tous les nœuds IPv6 et qui offre globalement les mêmes résultats.

L'IPv6 possède également les adresses *anycast*, qui sont des adresses *unicast* pouvant être attribuées à plusieurs périphériques.

Une carte réseau peut avoir plusieurs adresses IPv6 qui ont chacune un usage précis.

- *Adresse unicast globale* (2000::/3 — *Global Unicast Address (GUA)*) :
Similaire à une adresse IPv4 publique. Les adresses globales de monodiffusion (*GUA*) sont routables sur internet et doivent donc être uniques.
- *Adresse de liaison locale (link-local)* (fe80::/10 — *Link Local Address (LLA)*) :
Ne peut être utilisée que pour des communications sur le réseau local. Si on doit passer par un routeur, on ne peut pas utiliser cette adresse.
Si elle n'est pas configurée manuellement, le périphérique crée automatiquement sa propre adresse *link-local* sans passer par un serveur *DHCP*.
- *Adresse locale unique* (fc00::/7 — *Unicast Local Address (ULA)*) :
Équivalent aux adresses privées IPv4 mais il n'y a plus de *NAT*.
Une adresse locale unique peut être utilisée pour un périphérique qui n'aura jamais besoin d'être accessible sur un autre réseau. Contrairement aux adresses *link-local*, qui ne peuvent pas être routées du tout, les adresses *locales uniques* peuvent être routées dans un domaine de routage (elles ne pourront juste pas sortir sur *internet*).
- *Adresses multicast* (ff00::/8) :
Même principe qu'en IPv4.
- *IPv4 intégrée* :
Intègre une adresse IPv4 pour communiquer grâce au tunneling.
- *Adresses de rebouclage* (:::1/128) :
Équivalent à 127.0.0.1 en IPv4.
- *Adresse non spécifiée* (:::128) :
Adresse que prend la carte réseau avant de s'attribuer une adresse.

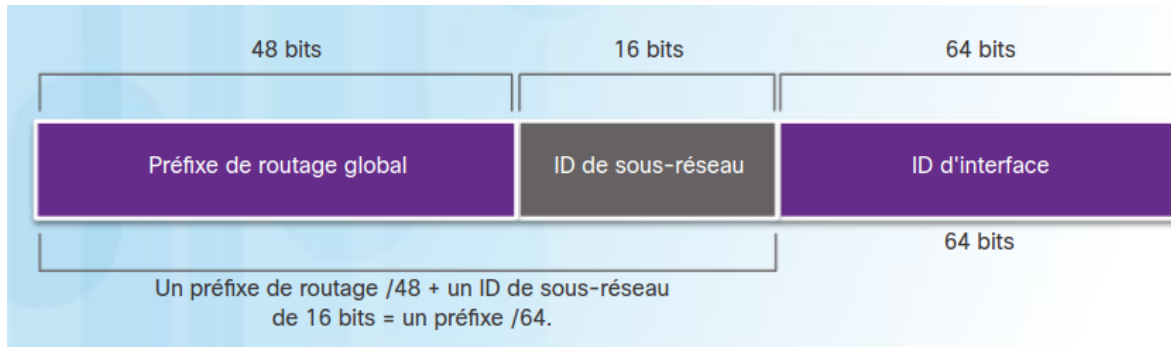
5.3.6 Structure d'une adresse globale

Actuellement, seules les adresses dont les trois premiers bits sont 001 (2000::/3) sont attribuées. Le premier chiffre hexadécimal d'une GUA commence donc par 2 ou 3.

Préfixe de routage global

Le préfixe de routage global est attribué par le fournisseur (comme un FAI) à un client ou un site. C'est la partie réseau de l'adresse.

Généralement, les Regional Internet Registry (RIR) attribuent un préfixe /48.



La taille du préfixe global de routage détermine la taille de l'ID de sous-réseau.

ID de sous-réseau

L'ID de sous-réseau est utilisé par une entreprise pour identifier les sous-réseaux de son site. Plus l'ID est un nombre important, plus il y a de sous-réseaux disponibles.

ID d'interface

C'est l'équivalent de la partie hôte de l'adresse IPv4. Le terme a changé parce qu'en IPv6 un hôte unique peut avoir plusieurs interfaces, chacune dotée d'une ou plusieurs adresses IPv6.

Il est recommandé d'utiliser des sous-réseaux /64, donc un ID d'interface 64 bits.

Pas d'adresse de broadcast ou de réseau

Contrairement à l'IPv4, l'IPv6 n'utilise pas d'adresses de diffusion. Ainsi les ID d'interface contenant uniquement des 1 peuvent être utilisés. Les adresses contenant uniquement des 0 sont réservées comme adresses de routeur de sous-réseau et ne doivent être attribuées qu'aux routeurs.

5.3.7 Conversion IPv4 vers IPv6

L'IPv6 étant compatible avec l'IPv4, il est possible de représenter une adresse IPv4 en IPv6.

L'adresse IPv4 sera entièrement comprise dans les deux derniers groupes de l'adresse IPv6 (deux chiffres hexadécimaux par octet). On peut donc passer une adresse IPv4 en IPv6 comme ceci :

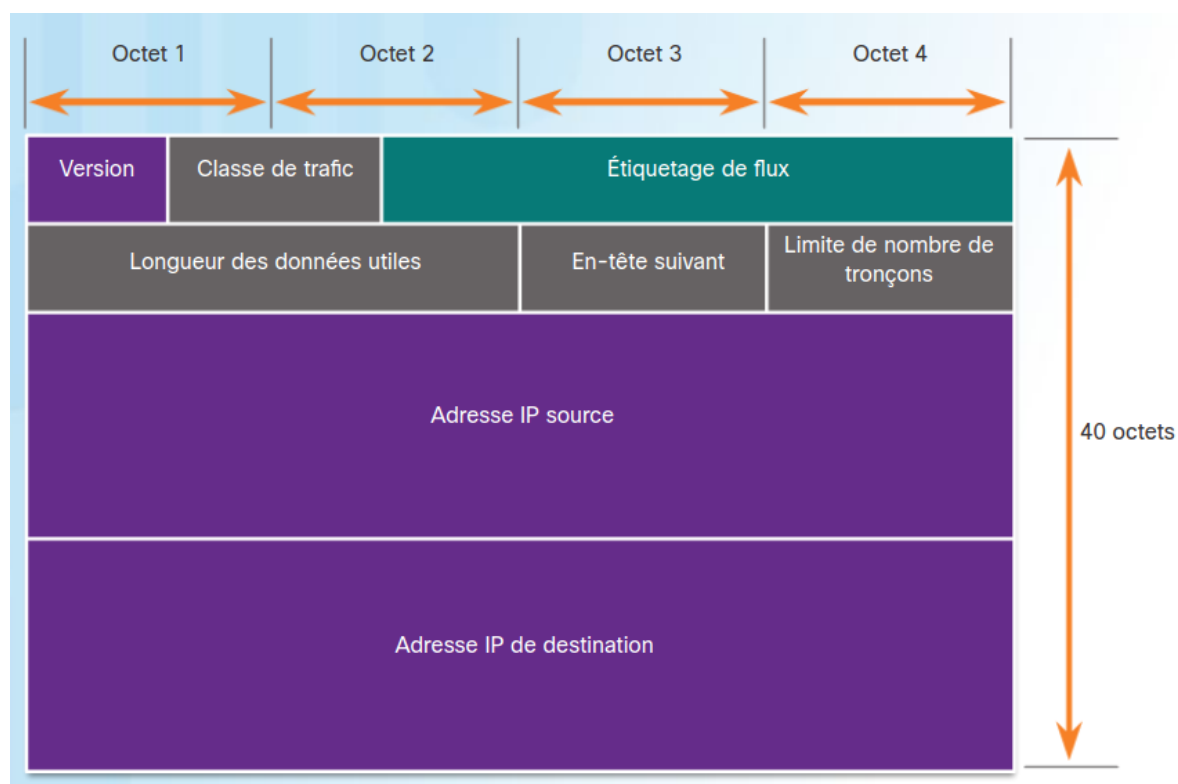
- 192.168.0.1
0000 :0000 :0000 :0000 :0000 :ffff :c0a8 :0001
 $192 \div 16 = 12$ reste 0 (c0)
 $168 \div 16 = 10$ reste 8 (a8)
 $0 \div 16 = 0$ reste 0 (00)
 $1 \div 16 = 0$ reste 1 (01)

C'est-à-dire 10 octets à 0, 2 octets à 1 (FFFF), et 4 octets pour l'adresse IPv4.

5.3.8 Calculs IPv6

5.3.9 En-tête IPv6

L'en-tête IPv6 fait 40 octets.



- Version : contient une valeur de 4 bits indiquant qu'il s'agit d'un paquet IPv6. La valeur est 0110 pour IPv6.
- Classe de trafic : champ de 8 bits qui est l'équivalent du champ DS pour l'IPv4.
- Étiquetage du flux : champ de 20 bits qui indique que tous les paquets portant la même étiquette de flux doivent être traités de la même manière par les routeurs.
- Longueur des données utiles : champ de 16 bits qui indique la longueur de la partie données du paquet IPv6.
- En-tête suivant : champ de 8 bits qui est l'équivalent du champ de protocole de l'IPv4. Il indique le type de données transportées par le paquet, c'est-à-dire le protocole de la couche supérieure.
- Limite du nombre de tronçons : champ de 8 bits qui remplace le champ TTL de l'IPv4. De la même façon, cette valeur est décrémentée à chaque fois que le paquet passe un routeur. Si la valeur atteint 0, le paquet est rejeté et un message ICMPv6 de délai dépassé est transféré à l'hôte émetteur.

- Adresse IPv6 source : champ de 128 bits contenant tout simplement l'adresse IPv6 de l'hôte à l'origine du paquet.
- Adresse IPv6 destination : champ de 128 bits contenant l'adresse IPv6 de l'hôte auquel le paquet est destiné.

À première vue, cet en-tête IPv6 est une simplification de l'en-tête IPv4 : moins de champs et une longueur plus courte, d'autant plus que la longueur de l'en-tête IPv6 est principalement due à la longueur des adresses IPv6.

Mais un paquet IPv6 peut également contenir des en-têtes d'extension qui fournissent des informations facultatives de couche Réseau. Ces en-têtes d'extension, lorsqu'ils sont présents, sont placés entre l'en-tête IPv6 et les données utiles. Il sont utilisés pour la fragmentation, la sécurité, la prise en charge de la mobilité, etc.

Contrairement à IPv4, les routeurs ne fragmentent pas les paquets IPv6.

5.3.10 Attribution des adresses IPv6

Il y a deux possibilités pour obtenir une adresse IPv6.

1. Il y a un serveur DHCPv6 sur le réseau.
2. Il n'y en a pas, alors c'est l'ordinateur qui la génère, par exemple grâce à l'adresse MAC.

Pour obtenir leur configuration automatiquement, les périphériques se basent sur les messages d'annonce de routeur ICMPv6 du routeur local. Ce routeur envoie des messages d'annonce de routeur ICMPv6 toutes les 200 secondes à tous les périphériques IPv6 du réseau ou en réponse à un hôte ayant envoyé un message de sollicitation de routeur ICMPv6.

Ce message d'annonce contient les éléments suivants :

- *le préfixe de réseau et la longueur de préfixe*
- *l'adresse de la passerelle par défaut* qui est une adresse link-local
- *les adresses DNS et le nom de domaine*

Pour recevoir la configuration automatiquement, il y a trois options :

1. SLAAC uniquement
2. SLAAC avec un serveur DHCPv6 stateless
3. DHCPv6 stateful (pas de SLAAC)

Par défaut, le routeur envoie son message d'annonce en utilisant l'option 1, SLAAC uniquement. Mais l'interface du routeur peut être configurée pour envoyer une annonce de routeur à l'aide des méthodes SLAAC et DHCPv6 stateless ou DHCPv6 uniquement.

Configuration dynamique — SLAAC uniquement

Cette méthode permet à un périphérique d'obtenir sa configuration à partir d'un routeur IPv6 sans passer par un serveur DHCPv6.

Avec la **SLAAC**, aucun serveur central n'assure l'attribution d'adresses et la tenue à jour d'une liste des périphériques. Le périphérique client utilise les informations du message d'annonce de routeur pour créer sa propre adresse globale. Il utilise pour cela le préfixe reçu dans le message d'annonce de routeur et l'ID d'interface, qui utilise la méthode **EUI-64** (son adresse **MAC**) ou est généré aléatoirement.

Configuration dynamique — **SLAAC** et **DHCPv6 stateless**

Avec l'option **SLAAC** et **DHCPv6 stateless**, le message d'annonce du routeur suggère aux périphériques d'utiliser :

- la **SLAAC** pour générer sa propre adresse globale
- l'adresse link-local du routeur comme passerelle par défaut
- un serveur **DHCPv6 stateless** pour obtenir d'autres informations comme le **DNS** et le nom de domaine

Un serveur **DHCPv6 stateless** ne distribue pas d'adresse globale.

Configuration dynamique — **DHCPv6 stateful**

Le **DHCPv6 stateful** est similaire au **DHCP** pour **IPv4**.

Avec cette option, le message d'annonce de routeur suggère aux périphériques d'utiliser :

- l'adresse link-local du routeur comme passerelle par défaut (il s'agit de l'adresse **IPv6** source du message d'annonce)
- un serveur **DHCPv6 stateful** pour obtenir une adresse globale et les informations **DNS**

Le serveur **DHCPv6 stateful** tient également à jour une liste de ses attributions. Il ne fournit pas l'adresse de la passerelle par défaut.

5.3.11 Créer son adresse **IPv6** globale

Avec la méthode **SLAAC** seule ou avec **DHCPv6 stateless**, le périphérique aura reçu la partie préfixe de son adresse globale. Il doit maintenant générer son ID d'interface.

Méthode **EUI-64**

Ce processus utilise l'adresse **MAC** à 48 bits et insère 16 autres bits au milieu de cette adresse **MAC**.

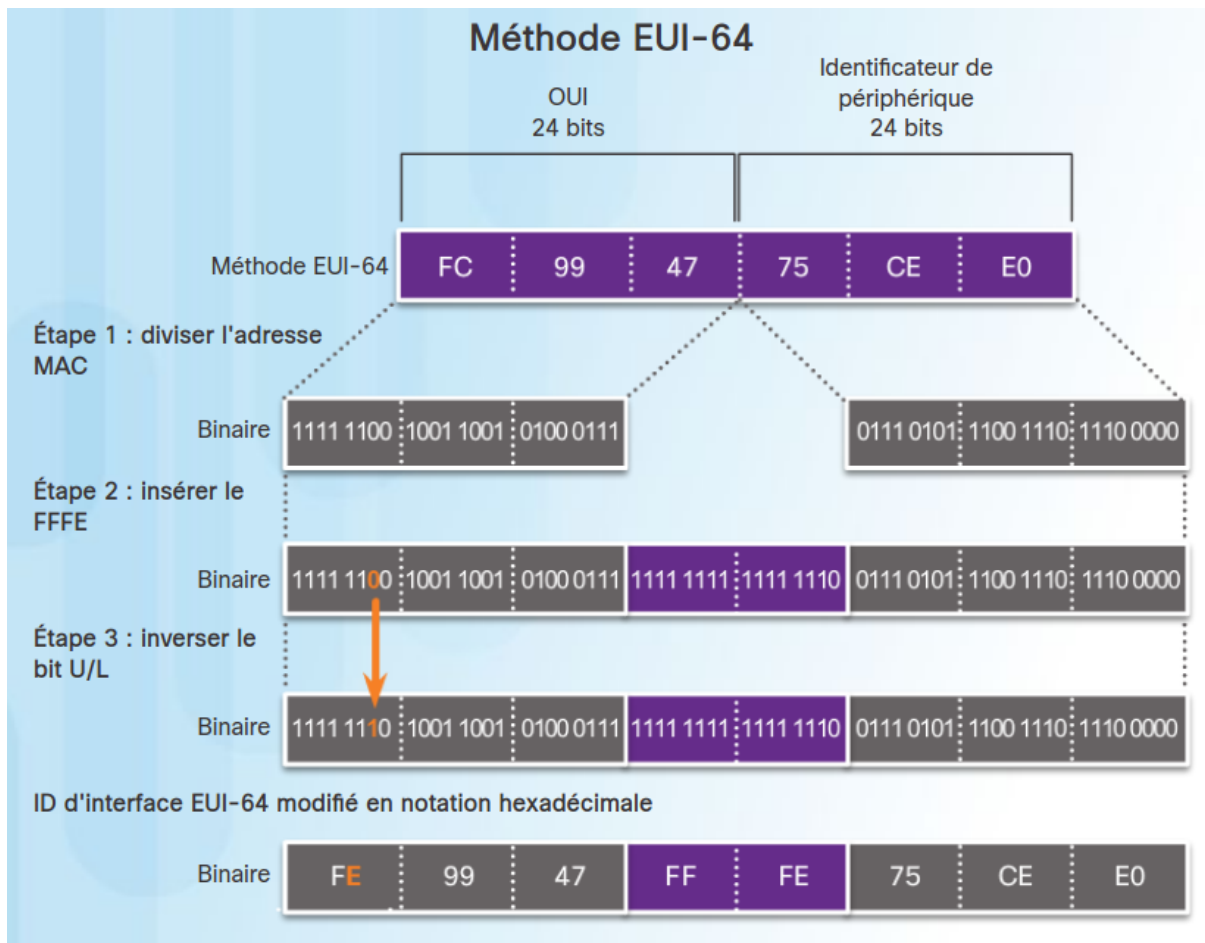
Pour rappel, l'adresse **MAC** est en deux parties, chacune sur 3 octets :

1. l'**OUI**, code de fournisseur attribué par l'**IEEE**
2. l'ID de périphérique, une valeur unique

L'ID d'interface de 64 bits comprend donc trois parties :

1. le code **OUI** provenant de l'adresse **MAC** mais dont le septième bit (**Universal/Local (U/L)**) est inversé
2. 16 bits correspondant à la valeur **FFFE** en hexadécimal

3. ID de périphérique de l'adresse MAC



Pour des raisons de confidentialité il est également possible de générer l'ID d'interface aléatoirement.

ID d'interface généré aléatoirement

Windows privilégie cette méthode depuis la version Vista.

Pour s'assurer que l'adresse globale ainsi créée est unique, le client peut utiliser le processus de détection d'adresse dupliquée ([Duplicate Address Detection \(DAD\)](#)). Cela ressemble à une requête [ARP](#) pour sa propre adresse : en l'absence de réponse, l'adresse est unique.

5.3.12 Adresses link-local

Tous les périphériques [IPv6](#) doivent avoir une adresse link-local.

Elle peut être créée dynamiquement à partir du préfixe `FE80::/10` et de l'ID d'interface à l'aide de la méthode [EUI-64](#) ou d'un nombre aléatoire. En général les systèmes d'exploitation utilisent la même méthode pour les adresses globales et link-local.

Les routeurs Cisco créent l'adresse link-local dès qu'une adresse globale est attribuée à l'interface.

Comme les adresses link-local n'ont besoin d'être uniques que sur le réseau local, il n'est pas pratique de l'attribuer automatiquement sur un routeur en raison de la difficulté de

lecture des adresses IPv6. Il est courant de configurer les adresses link-local de manière statique sur les routeurs. Ainsi l'adresse sera reconnaissable et plus facile à mémoriser. Cela est d'autant plus pratique que ces adresses sont utilisées comme passerelles par défaut.

On peut par exemple configurer sur le routeur R1 l'adresse fe80::1 en link-local sur *chaque* liaison, car elle ne doit être unique que sur cette liaison. De la même façon, on mettrait fe80::2 sur R2.

5.3.13 Adresses multicast

Il existe deux types d'adresses multicast IPv6 :

1. les adresses multicast attribuées
2. les adresses multicast de nœud sollicité

Adresses multicast attribuées

Réservées à des groupes ou périphériques prédéfinis. C'est une adresse unique.

Les plus courants sont les deux groupes suivants :

1. à tous les nœuds (ff02::1) :

Tous les périphériques IPv6 peuvent rejoindre ce groupe. Un paquet envoyé à ce groupe est accepté par toutes les interfaces IPv6 situées sur le réseau.

Cette opération a le même effet qu'un broadcast IPv4. Le message d'annonce de routeur (RA) ICMPv6 utilise cette adresse multicast.

2. à tous les routeurs (ff02::2) :

Tous les routeurs IPv6 peuvent rejoindre ce groupe. Un routeur rejoint ce groupe lorsqu'il est activé en tant que routeur IPv6 avec la commande R1(config)# ipv6 unicast-routing Un paquet envoyé à ce groupe est accepté par tous les routeurs IPv6 situés sur le réseau.

Les périphériques IPv6 envoient leur message de sollicitation (Router Solicitation (RS)) à cette adresse.

Adresses multicast de nœud sollicité

Elle est comparable à une adresse multicast à tous les nœuds. Sauf qu'elle est mappée à une adresse ethernet multicast. Cela permet à la carte réseau de filtrer la trame en examinant l'adresse MAC de destination pour accepter ou non la trame sans l'envoyer à la couche Réseau.

5.4 ICMP

Les protocoles ICMPv4 et ICMPv6 permettent d'envoyer des messages quand des erreurs se produisent.

Les messages ICMP communs à la version 4 et 6 sont notamment les suivants :

- **Host confirmation** :
Un message [ICMP Echo](#) permet de déterminer si un hôte est joignable. L’hôte local envoie un message [ICMP Echo Request](#) à un autre hôte. Si celui-ci est disponible, il répond avec une réponse d’Echo.
Cette utilisation est à la base de la commande [ping](#).
- **Destination or Service Unreachable** :
Envoyé par un hôte ou une passerelle qui ne peut pas acheminer un [paquet](#) reçu. Le message comprend un code de destination. Pour l’[ICMPv4](#) :
 - 0 — Réseau inaccessible
 - 1 — Hôte inaccessible
 - 2 — Protocole inaccessible
 - 3 — Port inaccessible
 En [ICMPv6](#) les codes sont légèrement différents.
- **Time exceeded** :
En [IPv4](#), le champ [TTL](#) du [paquet](#) a atteint 0. En [IPv6](#), c’est le champ de limite de nombre de tronçons qui est utilisé.
- **Route redirection**

Le protocole [ICMPv6](#) ajoute quelques fonctionnalités à l’[ICMPv4](#). Les messages [ICMPv6](#) sont encapsulés dans l’[IPv6](#).

[ICMPv6](#) offre quatre nouveaux protocoles dans le cadre du protocole [Neighbour Discovery Protocol \(NDP, ND\)](#) :

1. Message de sollicitation de routeur ([RS](#))
2. Message d’annonce de routeur ([RA](#))
3. Message de sollicitation de voisin ([Neighbour Solicitation \(NS\)](#))
4. Message d’annonce de voisin ([Neighbour Advertisement \(NA\)](#))

Les deux derniers (entre voisins) sont utilisés pour la résolution d’adresse et la [DAD](#).

- *Résolution d’adresse*
Équivalent du protocole [ARP](#), utilisé quand l’hôte connaît l’adresse [IPv6](#) de son destinataire, mais pas son adresse [MAC](#). Le voisin qui reconnaît son adresse [IPv6](#) répond avec son adresse [MAC](#).
- *DAD*
Lorsqu’une adresse [IPv6](#) globale ou link-local est attribuée, il est recommandé de faire une [DAD](#) pour s’assurer que l’adresse est unique. L’hôte envoie un message de sollicitation de voisin avec sa propre adresse [IPv6](#). Si quelqu’un lui répond avec une adresse [MAC](#), l’adresse n’est pas unique.
Elle n’est pas obligatoire mais recommandée par la [RFC 4861](#).

5.5 Routage

5.5.1 Principes de routage

Quand un périphérique envoie un [paquet](#) à un autre périphérique, il consulte sa table de routage d’abord. Si la destination se trouve sur un réseau distant, le [paquet](#) est envoyé à la passerelle par défaut.

Les routeurs sont des périphériques de couche 3, qui ont donc aussi une table de routage. Ils transfèrent des [paquets](#) qui ne leur sont pas destinés, pour les amener dans un autre réseau.

5.5.2 Passerelle par défaut

La passerelle par défaut peut amener le trafic vers d'autres réseaux. Le trafic ne peut pas sortir du réseau local s'il n'y a pas de passerelle par défaut, si son adresse n'est pas configurée ou si elle est en panne.

En général la table de routage d'un hôte contient une passerelle par défaut.

Pour recevoir l'adresse [IP](#) de la passerelle par défaut :

- En [IPv4](#), soit manuellement, soit dynamiquement par [DHCP](#).
- En [IPv6](#), soit manuellement, soit le routeur annonce l'adresse de la passerelle par défaut.

5.5.3 Table de routage

La table de routage contient toutes les adresses réseau (préfixes) connues et où transférer les [paquets](#). Ces entrées s'appellent des *routes*.

Sur un hôte

Pour afficher la table de routage sur un hôte :

- Sur Windows :

```
route print
ou
netstat -r
```

- Sur Linux :

```
ip route
```

Dans la première colonne on peut trouver la route, c'est-à-dire l'adresse réseau de destination.

Dans la deuxième colonne on peut trouver la sortie, c'est-à-dire vers où transférer le [paquet](#). Cette sortie s'appelle `next hop` ou `prochain saut`. Il peut s'agir d'une adresse [IP](#) d'un autre périphérique ou d'un identifiant d'interface duquel sortira le [paquet](#).

L'adresse réseau de la route par défaut se note `0.0.0.0/0`, `::/0` ou `default`.

Sur un routeur

La table de routage d'un routeur contient trois types de routes :

- **Réseaux directement connectés** — Ce sont des interfaces de routeur actives. N'oublions pas que chaque interface d'un routeur est connecté à un réseau différent. Le routeur ajoute une route directement connectée quand une interface est configurée avec une adresse [IP](#) et est activée (`up/up`).

- **Réseaux distants** — Les réseaux distants ne sont pas directement connectés au routeur. Par défaut le routeur ne connaît pas les réseaux distants. Ils sont soit explicitement configurés par un administrateur (cf. 5.5.6), soit en échangeant des informations de routage avec d'autres routeurs en utilisant un protocole de routage (cf. 5.5.7).
- **Route par défaut** — Elle constitue l'alternative, quand aucune meilleure route n'a été trouvée. Comme un routeur ne pourra pas connaître tous les réseaux du monde, cette route par défaut est très souvent présente dans les tables de routage. Elle peut être entrée manuellement en tant que route statique, ou bien apprise automatiquement grâce à un protocole de routage dynamique. En IPv4 la route par défaut se note 0.0.0.0/0. En IPv6 elle se note ::/0. La longueur de préfixe /0 indique qu'aucun bit n'a besoin de correspondre. On l'appelle parfois la *passerelle de dernier recours*.

Pour afficher la table de routage sur un routeur :

```
R1# show ip route
R1# show ipv6 route
```

La première partie de la table de routage contient des codes lettrés qui indiquent de quelle façon chaque route a été découverte par le routeur :

- **C** — Connected
Un réseau directement connecté. Souvent les entrées ayant **C** comme source seront suivies d'une entrée ayant **L** comme source.
Une route **C** est ajoutée automatiquement quand une interface reçoit une adresse IP et est activée.
- **L** — Local
L'adresse IP de l'interface connectée à un réseau directement connecté (visible avec **C**). Pour les routes locales IPv4 la longueur de préfixe est /32. Pour les routes locales IPv6 la longueur de préfixe est /128. Cela veut dire que pour que la route soit sélectionnée, l'entièreté de l'adresse IP du paquet doit correspondre à cette route locale. L'intérêt des routes locales est de distinguer les paquets qui lui sont destinés des paquets qui doivent être transférés.
Une route **L** est ajoutée automatiquement quand une interface reçoit une adresse IP et est activée.
- **S** — Static
Une route statique, c'est-à-dire configurée à la main. Il s'agit en général d'une route par défaut. Cette route par défaut garantit que le routeur ne rejettera aucun paquet. Voir 5.5.6
- **O** — Protocole OSPF
- **D** — Protocole EIGRP
- ***** — La route candidate pour une route par défaut

On peut aussi utiliser une route pour diriger le trafic vers un périphérique spécifique. On appelle cela une *route hôte*.

Les routes hôtes ressemblent aux routes locales : elles ont un masque à /32 ou une longueur de préfixe à /128. La différence avec les routes locales est que l'adresse IP de destination de la route hôte ne sera pas celle d'une interface du routeur mais celle du périphérique où envoyer les paquets. Le masque /32 ou la longueur de préfixe /128 s'assureront que la

route sera utilisée seulement pour les [paquets](#) à destination du périphérique en question.

Sous les codes lettrés ou peut trouver les routes.

- **En IPv4** — Certaines lignes sont indentées, à cause du format historique de recherche par classes IPv4. Même si les routes ne sont plus recherchées avec les classes, le format n'a pas changé.

Une entrée indentée s'appelle une *route enfant*. Il s'agit du sous-réseau d'une adresse par classe (A, B ou C) (voir [5.2.2](#)).

Les réseaux directement connectés (C) seront toujours indentés (routes enfant) parce que l'adresse locale (L) a toujours une longueur de préfixe de /32.

La route enfant aura un code lettré de source de route ainsi toutes les informations de routage (prochain saut, etc.). Le réseau par classe de ce sous-réseau se trouve juste au dessus de l'entrée de route, moins indentée et sans code lettré de source. Il s'agit de la *route parent*.

```
Router# show ip route
(Output omitted)
 192.168.1.0/24 is variably subnetted, 2 subnets, 2 masks
C   192.168.1.0/24 is directly connected, GigabitEthernet0/0
L   192.168.1.1/32 is directly connected, GigabitEthernet0/0
O   192.168.2.0/24 [110/65] via 192.168.12.2, 00:32:33, Serial0/0/0
O   192.168.3.0/24 [110/65] via 192.168.13.2, 00:31:48, Serial0/0/1
 192.168.12.0/24 is variably subnetted, 2 subnets, 2 masks
C   192.168.12.0/30 is directly connected, Serial0/0/0
L   192.168.12.1/32 is directly connected, Serial0/0/0
 192.168.13.0/24 is variably subnetted, 2 subnets, 2 masks
C   192.168.13.0/30 is directly connected, Serial0/0/1
L   192.168.13.1/32 is directly connected, Serial0/0/1
 192.168.23.0/30 is subnetted, 1 subnets
O   192.168.23.0/30 [110/128] via 192.168.12.2, 00:31:38, Serial0/0/0
Router#
```

- **En IPv6** — Puisque l'IPv6 n'a jamais eu de concept de classes, la structure d'une table de routage IPv6 est beaucoup plus évidente. Toutes les entrées sont formatées de la même façon.

```
R1# show ipv6 route
(output omitted for brevity)
OE2 ::/0 [110/1], tag 2
  via FE80::2:C, Serial0/0/1
C   2001:DB8:ACAD:1::/64 [0/0]
  via GigabitEthernet0/0/0, directly connected
L   2001:DB8:ACAD:1::1/128 [0/0]
  via GigabitEthernet0/0/0, receive
C   2001:DB8:ACAD:2::/64 [0/0]
  via GigabitEthernet0/0/1, directly connected
L   2001:DB8:ACAD:2::1/128 [0/0]
  via GigabitEthernet0/0/1, receive
C   2001:DB8:ACAD:3::/64 [0/0]
  via Serial0/1/1, directly connected
L   2001:DB8:ACAD:3::1/128 [0/0]
  via Serial0/1/1, receive
O   2001:DB8:ACAD:4::/64 [110/50]
  via FE80::2:C, Serial0/1/1
O   2001:DB8:ACAD:5::/64 [110/50]
  via FE80::2:C, Serial0/1/1
L   FF00::/8 [0/0]
  via Null0, receive
R1#
```

Distance administrative

Il ne peut y avoir qu'une seule route par adresse réseau dans la table de routage. Cependant, il est possible qu'un routeur découvre la même adresse réseau par plusieurs sources.

À priori, un seul protocole de routage dynamique devrait être configuré sur un routeur. Il est pourtant possible de configurer à la fois [OSPF](#) et [EIGRP](#) sur le même routeur, et ces deux protocoles peuvent découvrir le même réseau. Chaque protocole peut décider d'un chemin différent pour rejoindre la destination, en se basant sur la valeur `metric` de ce protocole.

Mais du coup, comment le routeur fait-il pour savoir quel protocole utiliser ? Quelle route devrait être ajoutée dans la table de routage ?

Pour déterminer quelle route fera partie de la table de routage, l'[IOS](#) utilise la distance administrative ([Administrative Distance \(AD\)](#)). Cette [AD](#) représente l'indice de confiance de la route. Plus elle est basse, plus la route est préférée.

[EIGRP](#) a une [AD](#) de 90 et [OSPF](#) une [AD](#) de 110. Mais cette valeur n'indique pas nécessairement quel protocole est meilleur.

Ce qui se produit plus souvent est lorsqu'un routeur découvre la même adresse de réseau par une route statique et par un protocole de routage dynamique. Une route statique a une [AD](#) de 1. La route statique sera donc mise dans la table de routage.

Il existe une [AD](#) encore plus basse, c'est-à-dire une [AD](#) de 0. Elle est réservée aux réseaux directement connectés.

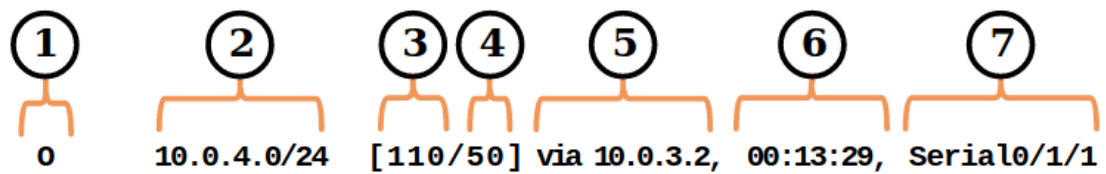
Les trois principes d'une table de routage

1. *Chaque routeur prend ses décisions seul : il se base sur les informations disponibles dans sa propre table de routage.* — Un routeur ne peut pas transférer de [paquet](#) autrement qu'avec ses propres informations. Il ne connaît pas les routes présentes dans les tables de routage d'autres routeurs.
2. *Les informations contenues dans la table de routage d'un routeur ne correspondent pas forcément à la table de routage d'un autre routeur* — Si par exemple R1 a une route pour un réseau qui indique qu'il faut transférer à R2, cela ne veut pas dire que R2 connaît ce réseau.
3. *La route pour un chemin ne constitue pas une route pour le chemin inverse* — Si R1 reçoit un [paquet](#) pour PC1 de la part de PC3 et sait transférer ce [paquet](#) par la bonne interface, cela ne veut pas dire qu'il saura transférer un [paquet](#) de PC1 à destination de PC3.

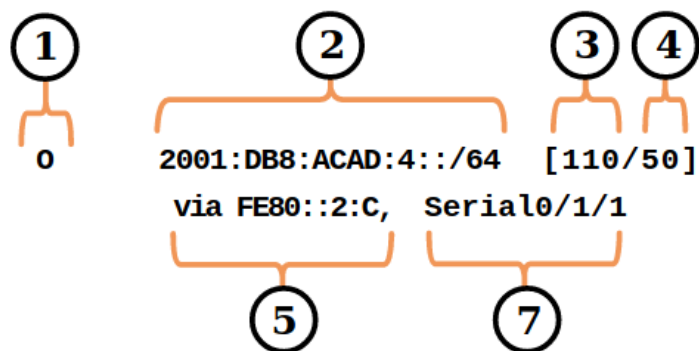
Être sûr de vraiment savoir lire une table de routage

Voici un découpage des informations contenues dans une table de routage d'un routeur, en [IPv4](#) et en [IPv6](#) :

IPv4 Routing Table



IPv6 Routing Table



1. **Source de la route** — Comment a été apprise la route.
2. **Réseau de destination (préfixe et longueur de préfixe)** — L'adresse du réseau distant.
3. **Distance administrative** — Indice de confiance de la source de la route. Plus la valeur est basse, plus la route sera préférée.
4. **Métrique** — Une valeur assignée pour atteindre le réseau distant. Là encore, une valeur plus basse en fera une route préférée.
5. **Prochain saut** — L'adresse IP du prochain routeur vers lequel le [paquet](#) doit être transféré.
6. **Timestamp de la route** — Combien de temps s'est écoulé depuis que la route a été découverte.
7. **Interface de sortie** — Interface [egress](#) pour envoyer un [paquet](#).

La longueur de préfixe désigne le nombre minimum de [bits](#) à gauche devant correspondre à l'adresse IP du [paquet](#).

5.5.4 Déterminer le meilleur chemin

On parle souvent de la *correspondance la plus longue* pour parler du meilleur chemin choisi par un routeur dans la table de routage. Il s'agit du processus que le routeur utilise pour trouver la correspondance entre l'adresse IP de destination et une route de la table.

La table de routage contient des entrées qui consistent en une adresse réseau (ou un préfixe) et un masque (ou une longueur de préfixe). Pour que la correspondance soit faite,

il faut qu'il y ait un nombre minimum de **bits** à gauche qui correspondent entre l'adresse **IP** du **paquet** et la route dans la table de routage. Le masque (ou la longueur de préfixe) est utilisé pour déterminer ce nombre minimum de **bits**. Le **paquet** ne contient pas le masque (ou longueur de préfixe), seulement l'adresse **IP**.

La correspondance la plus longue est la route qui a le plus grand nombre de **bits** correspondant à l'adresse **IP** de destination. Celle-ci sera toujours la route préférée.

Voici un exemple en **IPv4** puis en **IPv6** :

Destination IPv4 Address		Address in Binary
172.16.0.10		10101100.00010000.00000000.00001010
Route Entry	Prefix/Prefix Length	Address in Binary
1	172.16.0.0/12	10101100.00010000.00000000.00001010
2	172.16.0.0/18	10101100.00010000.00000000.00001010
3	172.16.0.0/26	10101100.00010000.00000000.00001010

For the destination IPv6 packet with the address **2001:db8:c000::99**, consider the following three route entries:

Route Entry	Prefix/Prefix Length	Does it match?
1	2001:db8:c000::/40	Match of 40 bits
2	2001:db8:c000::/48	Match of 48 bits (longest match)
3	2001:db8:c000:5555::/64	Does not match 64 bits

5.5.5 Transfert de **paquet**

Une fois que le routeur a déterminé où transférer son **paquet** grâce à sa table de routage, il doit l'encapsuler dans une trame **ethernet**.

Pour cela il vérifie s'il connaît l'adresse **MAC** correspondant à l'adresse **IP** de destination (ou du prochain saut pour un réseau distant) :

- En **IPv4**, il regarde dans sa table **ARP**. S'il ne trouve pas la correspondance il envoie une requête **ARP**.
- En **IPv6**, il regarde dans son cache de voisins. S'il ne trouve pas la correspondance il envoie une sollicitation **NS**.

À noter que si le **paquet** doit sortir par un port série, celui-ci ne possède pas d'adresse **MAC** : la liaison se fait de point à point (**PPP**). Quand le routeur encapsulera le **paquet** dans une nouvelle **trame**, il utilisera une adresse **MAC** de **broadcast** en destination.

Les routeurs peuvent utiliser un des trois mécanismes de transfert de **paquet** suivants :

1. **Commutation de processus** — Mécanisme de transfert de **paquet** plus ancien mais toujours présent sur les routeurs Cisco. Quand un **paquet** arrive sur une interface, il est transféré au domaine de contrôle où le **Central Processing Unit (CPU)** fait la correspondance de l'adresse de destination et la table de routage, puis détermine l'interface **egress** et transfère le **paquet**. Le routeur applique ces

étapes pour chaque [paquet](#), même si la destination est identique pour un flux de [paquets](#). La *commutation de processus* est un mécanisme très lent et elle est rarement implémentée dans des réseaux modernes.

2. **Commutation rapide** — Un autre mécanisme de transfert de [paquet](#) ancien, qui était le successeur de la *commutation de processus*. La *commutation rapide* utilise un cache pour enregistrer l'information du saut suivant. Quand un [paquet](#) arrive sur une interface, il est d'abord transféré au cache de *commutation rapide* pour vérifier si une correspondance est connue. Si rien n'est trouvé, le routeur effectue alors une *commutation de processus* comme précédemment pour transférer le [paquet](#). Le cache contient aussi les informations de flux. Si un autre [paquet](#) avec la même destination arrive sur une interface, l'information du prochain saut dans le cache est réutilisée sans faire intervenir le [CPU](#).
3. **Cisco Express Forwarding (CEF)** — C'est le mécanisme de transfert de [paquet](#) le plus récent et celui par défaut dans les [IOS](#) de Cisco. De la même manière que la *commutation rapide*, [CEF](#) construit une table [Forwarding Information Base \(FIB\)](#) et une table de contiguïté. Cependant, contrairement à la *commutation rapide* où le processus de transfert dépendait des [paquets](#), le processus de transfert démarre par rapport aux changements de la topologie réseau. Ainsi, une fois qu'un réseau est en place, la table [FIB](#) et la table de contiguïté contiennent toutes les informations qu'un routeur pourrait avoir besoin pour transférer un [paquet](#). Ce mécanisme est le plus rapide des trois.

5.5.6 Routage statique

Principe

En routage statique, c'est l'administrateur réseau qui configure le routage. Sur une topologie complexe, c'est d'avantage sujet à erreurs. S'il y a un changement dans la topologie, la route statique correspondante devra être mise à jour manuellement.

Mais les intérêts sont d'avantage de sécurité (pas de divulgation des routes sur le réseau) et une meilleure efficacité des ressources. Les routes statiques utilisent également moins de [bande passante](#) et de processus [CPU](#) que les protocoles de routage dynamique.

On peut tout à fait (et c'est commun) combiner une route statique avec un protocole de routage dynamique. Un protocole dynamique pourra prendre en compte les routes statiques ajoutées à la main.

Les routes statiques sont en général utilisées pour les scénarios suivants :

- En route par défaut vers un [FAI](#).
- Pour des routes en dehors du domaine de routage et qui ne sont pas découvertes par le protocole de routage dynamique.
- Quand l'administrateur réseau souhaite explicitement définir le chemin pour un réseau spécifique.
- Pour le routage entre [réseaux d'extrémité](#).

Types de routes statiques

Différents types de routes statiques, à la fois pour [IPv4](#) et [IPv6](#) :

- **standard**
On ne met pas de route vers des réseaux directement connectés. C'est inutile, le routeur les connaît déjà.
- **par défaut**
C'est une route statique qui matche avec n'importe quel **paquet**. Ayant un masque à 0, aucun **bit** de l'adresse de destination n'aura besoin de correspondre. Elle sera donc sélectionnée si aucune meilleure route n'a été trouvée.
En général, elle part sur l'interface du routeur qui est connecté à internet. Elle représente donc tout réseau qui n'est pas dans la table de routage.
- **récapitulative** — sur-réseau
- **flottante** — chemin de secours
Pour la redondance : si un lien devient indisponible, cette route sera utilisée à la place. Dans ce cas la route statique aura une **AD** plus élevée que celle d'un protocole dynamique ou d'une route statique définie comme principale. La route flottante ne sera seulement ajoutée à la table de routage si la route principale a un problème.
Par défaut, les routes statiques ont une **AD** de 1, ce qui en fera des routes préférées par rapport à une route dynamique. Pour en faire une route flottante, il suffit de lui donner une valeur de distance plus élevée que la valeur **AD** d'un protocole dynamique :
 - **EIGRP** = 90
 - **OSPF** = 110
 - **IS-IS** = 115
 Tant que le lien principal est disponible, la route flottante n'apparaîtra pas dans la table de routage. Pour vérifier que la route flottante a été configurée, il faut afficher la **running-config**.

Prochain saut (next hop)

Quand on ajoute une route statique, on doit entre autres spécifier le prochain saut (ou tronçon suivant). Celui-ci peut être identifié par :

- **route de prochain saut** — une adresse **IP** seule.
L'adresse peut être distante : dans ce cas cela créera une route statique récursive. Le routeur fera des calculs additionnels pour déterminer l'interface de sortie.
C'est la méthode généralement recommandée.
- **route statique connectée directement** — une interface de sortie seule.
Devrait seulement être utilisée dans une configuration de point à point (connection **Serial**).
- **route statique entièrement spécifiée** — une interface de sortie et une adresse **IP**.
Nécessaire quand l'interface de sortie est une interface à accès multiple. Les liens **ethernet** sont à accès multiple : contrairement au liens série de point à point, il peut y avoir plus d'un périphérique sur un réseau à accès multiple. Il faut alors identifier le prochain saut de manière explicite.
Le prochain saut doit être directement connecté à l'interface de sortie.
En **IPv6**, si la route statique utilise une adresse *link-local* (voir 5.3.5) comme prochain saut, celle-ci ne sera pas incluse dans la table de routage. Ceci est dû au fait que les adresses *link-local* sont uniques seulement au sein d'un lien ou d'un

réseau. Il faut donc utiliser une *route statique entièrement spécifiée* en ajoutant l'interface de sortie.

Quand l'interface de sortie va sur un réseau [ethernet](#), il est recommandé d'inclure dans la route une adresse [IP](#) de prochain saut. Cela se fait soit par une **route de prochain saut**, soit par une **route entièrement spécifiée**.

Pour les commandes Cisco, voir [8.3.3](#).

5.5.7 Routage dynamique (principes)

En routage dynamique, c'est le protocole qui gère, mais le routage dynamique est moins sécurisé que le routage statique.

Ces protocoles permettent à un routeur de découvrir automatiquement les réseaux distants grâce à d'autres routeurs. En effet un réseau distant pour un routeur est toujours un réseau connecté pour un autre routeur. Les routeurs qui utilisent des protocoles de routage dynamique partagent des informations de routage avec les autres routeurs. Cela prend en compte les changements dans la topologie et ne nécessite donc pas d'intervention de la part d'un administrateur.

Les protocoles de routage dynamique incluent [OSPF](#) et [Enhanced Interior Gateway Routing Protocol \(EIGRP\)](#).

L'administrateur n'a besoin d'ajouter que les réseaux directement connectés. Ensuite le protocole de routage dynamique fera les choses suivantes :

- découvrir des réseaux distants
- mettre à jour les informations de routage
- choisir le meilleur chemin vers des destinations réseau
- essayer de déterminer le nouveau meilleur chemin si le chemin actuel n'est plus accessible

Il est commun sur certains routeurs d'utiliser à la fois des routes statiques et un protocole de routage dynamique.

Les protocoles de routage dynamique sont en général utilisés pour les scénarios suivants :

- Dans des réseaux avec plus que quelques routeurs.
- Pour prévoir des changements dans la topologie.
- Pour l'évolutivité.

Les composants principales d'un protocole de routage dynamique sont :

- **Les structures de données** — Les protocoles de routage utilisent souvent des tables ou des bases de données. Ces informations sont gardées dans la [RAM](#).
- **Les messages de protocole de routage** — Types de messages variés pour découvrir les routeurs voisins, échanger des informations de routage, et d'autres tâches pour maintenir des informations correctes sur le réseau.
- **L'algorithme** — Liste finie d'étapes pour accomplir une tâche. Les algorithmes sont utilisés entre autres pour trouver le meilleur chemin.

Protocoles de routage dynamique

Quelques protocoles de routage dynamique et leur AD :

Source de la route	AD
Réseau directement connecté	0
Route statique	1
Route sommaire EIGRP	5
BGP externe	20
EIGRP interne	90
OSPF	110
IS-IS	115
RIP	120
EIGRP externe	170
BGP interne	200

Même si le protocole [Routing Information Protocol \(RIP\)](#) a été mis à jours vers [RIPv2](#) pour faire face à la croissance des environnements réseaux, il ne permet toujours pas l'évolutivité des réseaux modernes.

Pour accomoder les besoins de réseaux plus larges, deux protocoles avancés de routage ont été mis en place : [OSPF](#) et [Intermediate System to Intermediate System \(IS-IS\)](#). Cisco a développé [Interior Gateway Routing Protocol \(IGRP\)](#), qui a plus tard été remplacé par [EIGRP](#).

En plus de cela, il y avait le besoin de connecter différents domaines de routage de différentes organisations et de les router. [Border Gateway Protocol \(BGP\)](#), le successeur de [Exterior Gateway Protocol \(EGP\)](#) est utilisé entre [FAI](#). BGP est aussi utilisé entre des [FAI](#) et certaines organisations privées pour échanger des informations de routage.

Les protocoles de la famille [Interior Gateway Protocol \(IGP\)](#) servent à échanger des informations de routage au sein d'un domaine de routage administré par une seule organisation.

Il n'y a qu'un seul protocole de la famille [EGP](#) et c'est [BGP](#). [BGP](#) sert à échanger des informations de routage entre organisations (qu'on appelle des systèmes autonomes [Autonomous System \(AS\)](#)). [BGP](#) est utilisé par les [FAI](#) pour le routage des [paquets](#) sur [internet](#).

Les termes de vecteur de distance (*distance vector*), d'état de liaison (*link-state*) et de vecteur de chemin (*path vector*) font référence au type d'algorithme de routage utilisé pour déterminer le meilleur chemin.

	Interior Gateway Protocols			Exterior Gateway Protocols	
	Distance Vector		Link-State		Path Vector
IPv4	RIPv2	EIGRP	OSPFv2	IS-IS	BGP-4
IPv6	RIPng	EIGRP for IPv6	OSPFv3	IS-IS for IPv6	BGP-MP

Estimation du meilleur chemin

Avant d'ajouter une route à la table de routage, le protocole de routage dynamique va devoir évaluer le meilleur chemin vers ce réseau. Il va falloir par exemple comparer plusieurs chemins vers la même destination pour choisir le plus rapide ou le plus optimal. Si plusieurs chemins existent, chaque chemin utilisera une interface de sortie différente.

Pour choisir le meilleur chemin, le protocole se base sur la valeur du **metric**. Cette valeur est une mesure de la distance qui sépare le routeur du réseau de destination. Le meilleur chemin est celui qui aura la valeur de **metric** la plus basse.

C'est le protocole de routage qui génère une valeur de **metric**. Elle peut se baser sur une ou plusieurs caractéristiques du chemin. Par exemple la **bande passante**, le nombre de sauts, etc.

Protocole de routage	Métrique
RIP	= nombre de sauts (maximum 15).
OSPF	= « coût », basé sur la bande passante cumulative. Les liens plus rapides ont un coût plus bas.
EIGRP	Calculé par rapport à la bande passante la plus lente et du délai. Peut aussi inclure la charge et la fiabilité.

Équilibrage de la charge

Une table de routage peut contenir plusieurs chemins avec des métriques identiques vers le même réseau de destination. Dans ce cas, le routeur transmet les **paquets** en utilisant les deux chemins de manière égale. La table de routage contiendra alors pour le même réseau de destination plusieurs interfaces de sortie.

L'équilibrage de charge peut améliorer l'efficacité et les performances du réseau. Il est implémenté automatiquement par les protocoles de routage dynamique.

Pour le configurer avec des routes statiques, il faut plusieurs routes statiques vers le même réseau de destination avec différentes valeurs de **prochain saut**.

5.5.8 OSPF

En **IPv4** on utilise **OSPFv2**. En **IPv6** on utilise **OSPFv3**.

OSPF a été développé comme une alternative à **RIP**. **RIP** ne dépendait que du nombre de sauts pour calculer les chemins, ce qui est insuffisant dans les réseaux de plus grande taille, où les liens peuvent avoir des **débits** différents.

OSPF est un protocole d'état de lien qui utilise le concept de *zones*. On peut découper le domaine de routage en zones distinctes pour mieux contrôler le trafic de mises à jour des routes.

Un lien est une interface sur un routeur, ou un segment entre deux routeurs. Un peut aussi être un segment vers un réseau d'extrémité (comme un **LAN ethernet** connecté à

un seul routeur). Les informations sur l'état d'un lien incluent le préfixe de réseau, la longueur de préfixe et le coût.

- **Messages du protocole de routage** — Les routeurs qui utilisent **OSPF** s'échangent des messages en utilisant 5 types de **paquets** :
 1. Hello (cf. 1)
 2. Description de la base de données (cf. 2)
 3. Requête d'état de lien (cf. 3)
 4. Mise à jour d'état de lien (cf. 4)
 5. Accusé de réception d'état de lien (cf. 5)
- **Structures de données** — Les messages **OSPF** sont utilisés pour créer et maintenir 3 bases de données **OSPF**. Ces tables contiennent une liste de routeurs voisins pour échanger les informations de routage. Elles sont gardées dans la **Random-Access Memory (RAM)**.
 1. Base de données adjacente — crée la table des voisins. La table des voisins est unique pour chaque routeur.

```
R1# show ip ospf neighbor
```
 2. Base de données d'état de lien (**Link-State DataBase (LSDB)**) — crée la table de topologie. La table de topologie liste les informations sur tous les autres routeurs du réseau. Tous les routeurs d'une zone ont le même **LSDB**.

```
R1# show ip ospf database
```
 3. Base de données de transfert — crée la table de routage. La table de routage de chaque routeur est unique.

```
R1# show ip route
```
- **Algorithme** — Le routeur construit la table de topologie en utilisant l'algorithme de Dijkstra (**Shortest Path First (SPF)**). Cet algorithme se base sur le coût cumulé pour rejoindre une destination. L'algorithme **SPF** construit d'abord un arbre **SPF**. L'arbre est ensuite utilisé pour calculer les meilleures routes. Ces meilleures routes sont placées dans la base de données de transfert, qui sert à construire la table de routage.

Opération d'état de lien

Construire la table de routage n'est pas suffisant. Il faut aussi la maintenir à jour. Les routeurs suivent un processus d'état de lien pour atteindre un état de convergence.

Chaque lien entre deux routeurs se voit attribuer un coût. Un routeur suit les étapes suivantes pour l'état de lien :

1. *Établir les voisins adjacents*

Les routeurs utilisant **OSPF** doivent se reconnaître sur le réseau avant de pouvoir échanger des informations. Ils envoient des **paquets Hello** pour déterminer si un routeur utilisant **OSPF** est présent sur ce lien.

2. Échanger des annonces d'état de lien

Une fois qu'un contact est établi, les routeurs peuvent échanger des annonces d'état de lien (**Link-State Advertisement (LSA)**). Ces annonces contiennent l'état et le coût de chaque lien connecté. Chaque routeur envoie ses **LSA** à ses voisins directs, qui transfèrent les **LSA** à leur voisins, jusqu'à ce que tous les routeurs de la zone sont en possession de tous les **LSA**.

3. Construire la base de données d'état de lien

Quand tous les **LSA** sont reçus, les routeurs peuvent construire leur table de topologie en fonction des **LSA** reçus. Au bout d'un moment, cette base de données contient toutes les informations sur la topologie de la zone.

4. Exécuter l'algorithme **SPF**

Ensuite les routeurs exécutent l'algorithme **SPF**, ce qui crée l'arbre **SPF**.

5. Choisir la meilleure route

Les meilleurs chemins, établis à l'étape précédente, constituent des routes prêtes pour la table de routage. Ces routes sont ajoutées à la table de routage si aucune autre route avec une **AD** plus basse n'y est présente.

OSPF à zone unique et à zones multiples

OSPF permet le routage hiérarchique à l'aide de zones. Une zone **OSPF** est un groupe de routeurs qui partagent les mêmes informations d'état de lien dans leurs **LSDB**.

On peut implémenter **OSPF** de deux façons :

1. **OSPF à zone unique** — Tous les routeurs sont dans une zone. Il est conseillé d'utiliser la zone 0.
2. **OSPF multizone** — **OSPF** est hiérarchique, en utilisant plusieurs zones. Toutes les zones doivent être connectées au cœur (zone 0). Les routeurs interconnectant les zones sont appelés **Area Border Router (ABR)**.

Les calculs **SPF** sont gourmands en **CPU** et se font à tout changement de la topologie. Ils font créer une nouvelle table **SPF** et mettre à jour la table de routage. Le temps que met l'algorithme à effectuer ces calculs dépend de la taille de la zone.

C'est pourquoi une zone peut être découpée en zones plus petites pour faire de l'**OSPF** multizone. Le routage aura toujours lieu entre les zones, mais les opérations intensives pour le processeur seront cantonnées à une zone. Les routeurs d'autres zones reçoivent toujours les changements de topologie, mais ces routeurs ne font que mettre à jour leur table de routage. Ils ne relancent pas de calcul **SPF**.

Le découpage hiérarchique en multizones permet :

- **Des tables de routage plus petites** — Il y a moins d'entrées dans chaque table. On peut résumer des routes entre zones (cela n'est pas activé par défaut).
- **Une réduction de la charge des mises à jour d'états de lien** — Des zones plus petites signifient moins de besoins de mémoire et de charge de processeur.
- **Une réduction de la fréquence des calculs **SPF**** — L'impact d'un changement de topologie est localisé dans une zone. L'inondation des **LSA** s'arrête à une frontière de zone.

OSPFv3

OSPFv3 est l'équivalent à OSPFv2 pour échanger des préfixes IPv6. OSPFv3 utilise aussi l'algorithme SPF pour déterminer les meilleurs chemins.

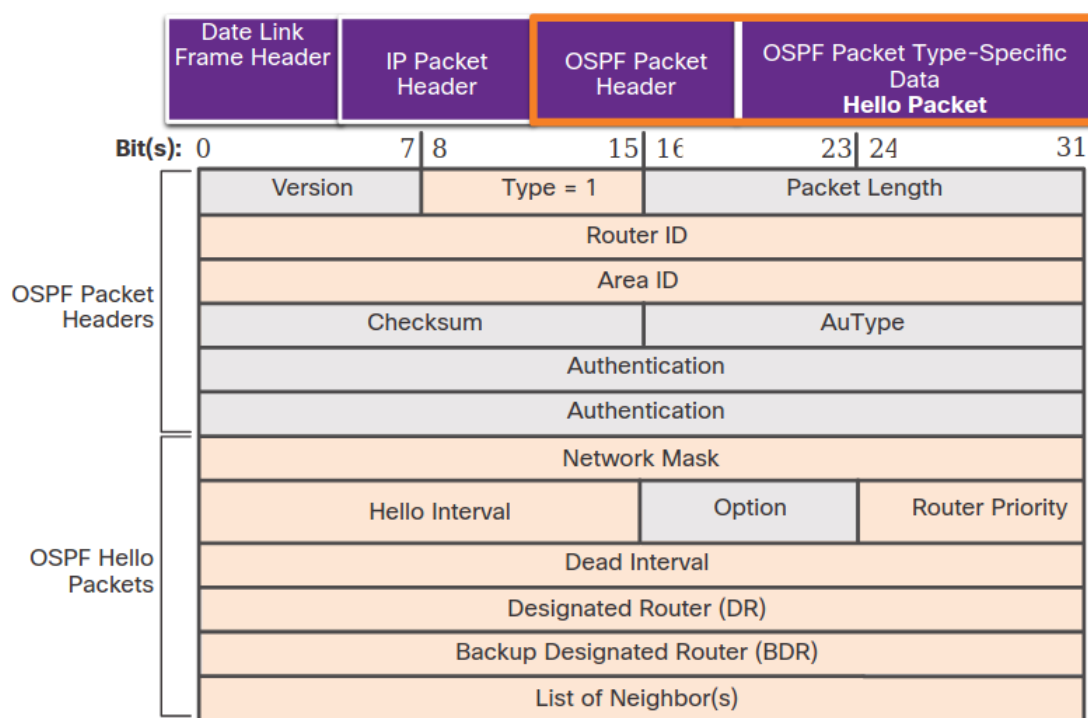
Les processus et les opérations sont à peu près les mêmes que pour OSPFv2, mais tournent indépendamment. Les tables sont séparées (voisins, topologie, et routage). Les commandes de configuration pour les deux versions sont similaires.

Types de paquets OSPF

Les **Link-State Packet (LSP)** sont échangés pour établir les voisins et faire les mises à jour de routage. Chaque **paquet** a un but spécifique :

1. Hello

- Utilisé pour établir et maintenir les contiguïtés d'autres routeurs OSPF.
- Transmet des paramètres pour établir quels routeurs sont voisins.
- Élit le **DR** et le **Backup Designated Router (BDR)** sur des réseaux à accès multiples comme **ethernet**. Les liaisons de point à point ne nécessitent pas de **DR** ou de **BDR**.



Les champs importants :

- **Type** — Identifie le type de **paquet**. 1 pour Hello, 2 pour **DBD**, 3 pour **LSR**, 4 pour **LSU** et 5 pour **LSAck**.
- **Router ID** — Une valeur de 32 **bits** exprimée en notation décimale pointée comme une adresse IPv4. Identifie le routeur émetteur de manière unique. L'ID de routeur peut être définie par l'administrateur réseau ou assignée automatiquement par le routeur.
Pour définir le Router ID, le routeur se base sur trois critères, par ordre préférentiel :

- (a) Explicitement configuré (méthode recommandée).
- (b) Adresse IPv4 la plus élevée parmi les adresses loopback configurées.
- (c) Adresse IPv4 la plus élevée parmi les adresses de ses interfaces physiques. Une interface physique n'a pas besoin de faire du OSPF pour être choisie comme ID de routeur.

Pour les configurations du Router ID, voir 5.5.8.

- **Area ID** — Numéro de la zone d'où vient le paquet.
 - **Network mask** — Masque de sous-réseau associé avec l'interface émettrice.
 - **Hello interval** — La fréquence, en secondes, à laquelle un routeur envoie des paquets Hello. Par défaut, la valeur est de 10 secondes. Il faut qu'elle soit identique sur le routeur voisin, sinon la contiguïté n'est pas établie.
 - **Router priority** — Utilisé dans le processus d'élection des DR/BDR. La priorité par défaut est de 1 mais peut être modifiée à la main entre 0 et 255. Le DR sera le routeur avec la plus grande priorité. Le BDR sera le routeur avec la deuxième plus grande priorité.
 - **Dead interval** — Le temps, en secondes, que le routeur attend pour avoir des nouvelles de son voisin avant de le déclarer inactif. Par défaut, cette valeur est de 4 fois la valeur du Router priority. De même, il faut qu'elle soit identique sur le routeur voisin, sinon la contiguïté n'est pas établie.
 - **DR** — Il s'agit du Router ID du DR.
 - **BDR** — Il s'agit du Router ID du BDR.
 - **List of Neighbors** — Une liste qui identifie les Router ID de tous les routeurs adjacents.
2. **Description de la base de données (DataBase Description (DBD))**
Contient une liste abrégée de la LSDB du routeur émetteur. Les routeurs qui le reçoivent le comparent à leur propre base de données. Toutes les LSDB de la zone doivent être identiques.
 3. **Requête d'état de lien (Link-State Request (LSR))**
Les routeurs ayant reçu un paquet DBD peuvent alors demander plus d'informations en envoyant un paquet LSR.
 4. **Mise à jour d'état de lien (Link-State Update (LSU))**
Utilisé pour répondre aux LSR et annoncer de nouvelles informations. Un LSU peut contenir 11 différents types de LSA pour prévenir de changements de routage.
 5. **Acquittement d'état de lien (Link-State Acknowledgement (LSAck))**
Quand un LSU est reçu, le routeur envoie un LSAck pour confirmer la réception du LSU. Le champs de données du LSAck est vide.

États d'opération OSPF

Quand un routeur est connecté à un réseau, il passe par différents états :

- État **Down** — Pas de paquets Hello reçus. Le routeur envoie des paquets Hello à l'adresse multicast 224.0.0.5. Quand un routeur reçoit un paquet Hello avec un ID de routeur qui n'est pas dans sa liste de voisins, il tente d'établir une contiguïté avec le routeur émetteur du paquet. Passe à l'état *Init*.
- État **Init** — Les paquets Hello sont reçus par le voisin. Ils contiennent l'ID du routeur émetteur. Passe à l'état *Two-Way*.

- État **Two-Way** — La communication entre les deux routeurs est maintenant bidirectionnelle. Sur les liens à accès multiples ([ethernet](#)), les routeurs élisent un [DR](#) et un [BDR](#). Passe à l'état *ExStart*.
- État **ExStart** — Sur des réseaux de point à point, les deux routeurs décident lequel des deux va initier l'envoi des [paquets DBD](#). Ils se mettent aussi d'accord sur le numéro initial de séquence de [paquet DBD](#). Le routeur avec l'ID le plus élevé sera le premier routeur à envoyer des [paquets DBD](#).
- État **Exchange** — Les routeurs échangent des [paquets DBD](#). Si des informations supplémentaires sont nécessaires, passe à l'état *Loading*. Sinon, passe directement à l'état *Full*.
- État **Loading** — Des informations additionnelles sont acquises avec les [LSR](#) et [LSU](#). Les routes sont calculées avec l'algorithme [SPF](#). Passe à l'état *Full*.
- État **Full** — La base de données d'état de lien du routeur est entièrement synchronisée. Les routeurs envoient des [LSU](#) à leurs voisins à tout changement ou toutes les 30 minutes.

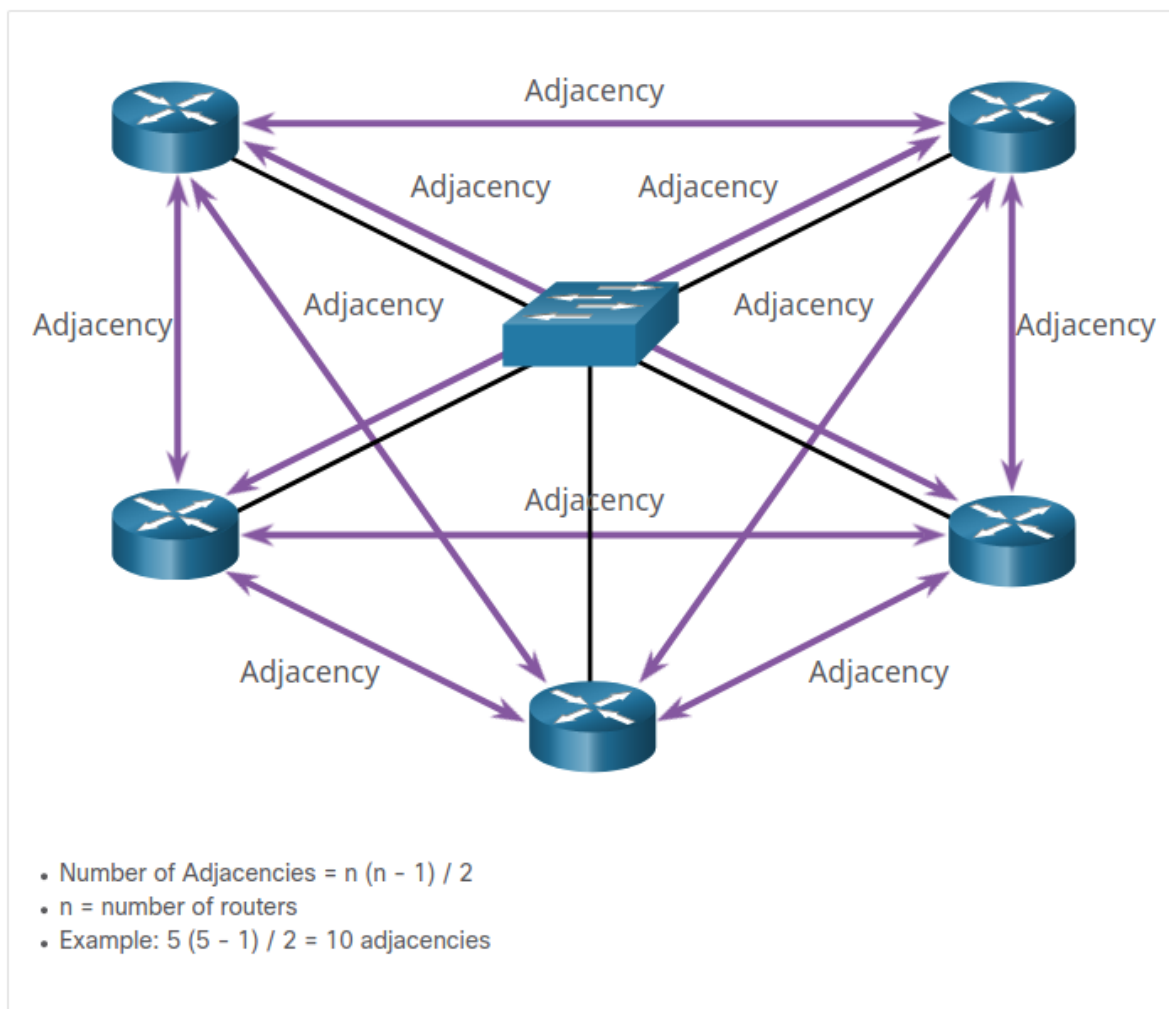
Pourquoi avoir un [DR](#) ?

On a parlé d'élection de [DR](#) et de [BDR](#), mais à quoi ça sert ?

Les réseaux à accès multiples posent deux problèmes à [OSPF](#) :

- **Création de contiguïtés multiples** — Les réseaux [ethernet](#) peuvent potentiellement connecter beaucoup de routeurs sur un même lien. Cela crée une contiguïté entre tous les routeurs, ce qui n'est pas nécessaire ni désirable.
- **Trop d'inondations de [LSA](#)** — Les routeurs inondent le réseau de [LSA](#) à chaque fois qu'il s'initialisent ou qu'il y a un changement dans la topologie. Cette inondation peut devenir excessive.

Si n représente le nombre de routeurs, il y a $\frac{n(n-1)}{2}$ contiguïtés.



Cela ne semble pas beaucoup, mais selon cette formule, un réseau de 20 routeurs créerait 190 contiguïtés. Toutes ces contiguïtés créent une quantité de LSA envoyés beaucoup trop élevée.

La solution est le DR. Le DR est le point de collecte et de distribution des LSA. Le BDR est élu au cas où le DR tombe. Tous les autres routeurs deviennent des DROTHER.

Si on ajoute un routeur à la topologie après que l'élection a eu lieu et que le routeur a une priorité plus élevée ou un ID de routeur plus élevé que le DR, il ne devient pas DR. L'élection n'est pas refaite.

Les LSA sont donc envoyés au DR et c'est le DR qui transmet les LSA aux autres routeurs, qui lui répondent à lui. Les routeurs ne s'envoient donc pas mutuellement d'informations redondantes.

Le DR envoie les LSA à l'adresse multicast 224.0.0.5. Les DROTHER envoient les LSA à l'adresse multicast 224.0.0.6. Seuls le DR et le BDR écoutent sur l'adresse 224.0.0.6.

Configuration OSPF

D'abord, il faut activer OSPF :

```
R1(config)# router ospf <process-id>
```

La valeur du `process-id` est un nombre entre 1 et 65535, choisi par l'administrateur réseau. Il n'est pas obligatoire d'utiliser le même `process-id` sur tous les routeurs [OSPF](#), mais c'est conseillé.

La commande ci-dessus nous fait entrer dans le mode de configuration de routeur, et le prompt devient `R1(config-router)#`.

Router ID

Pour ajouter manuellement un ID de routeur :

```
R1(config-router)# router-id 1.1.1.1
R1(config-router)# end
R1# show ip protocols | include Router ID
  Router ID 1.1.1.1
R1#
```

Pour configurer une interface loopback en tant qu'ID de routeur :

```
R1(config)# interface Loopback 1
R1(config-if)# ip address 1.1.1.1 255.255.255.255
R1(config-if)# end
R1# show ip protocols | include Router ID
  Router ID 1.1.1.1
R1#
```

On utilise le masque une longueur de préfixe de 32 (255.255.255.255) pour créer une route hôte. Les routes hôtes de 32 [bits](#) ne sont pas annoncées aux autres routeurs [OSPF](#).

Une fois que le routeur a choisi un ID de routeur, il n'est pas possible de changer l'ID de routeur à moins de recharger le routeur, ou de redémarrer le processus [OSPF](#). Cela est dû au fait que le routeur a déjà établi des contiguïtés avec d'autres routeurs avec l'ancien ID de routeur.

```
S1# show ip protocols
  Router ID 10.10.1.1
S1# clear ip ospf process
S1# show ip protocols
  Router ID 1.1.1.1
```

Configurer la priorité d'un routeur

On l'a vu, par défaut les routeurs ont une priorité de 1. Ce sera alors leur ID de routeur qui déterminera le [DR](#) et le [BDR](#). Mais choisir le [DR](#) grâce à l'ID de routeur est vite limité dans des grands réseaux. Il vaut donc mieux configurer la priorité du routeur pour choisir le [DR](#) et le [BDR](#).

De plus, on peut spécifier une priorité au niveau de l'interface, alors que l'ID de routeur s'applique au routeur entièrement. Utiliser la priorité permet donc qu'un routeur soit [DR](#) sur un réseau et [DROTHER](#) sur un autre.

```
R1(config-if)# ip ospf priority <value>
```

La valeur doit être comprise entre 0 et 255. Une valeur à 0 empêche l'interface d'agir en tant que [DR](#).

Configurer le réseau OSPF

```
R1(config-router)# network <network-address> <wildcard-mask> area <area-id>
```

- <network-address> <wildcard-mask> — Active OSPF sur toutes les interfaces. Toute interface qui fait partie du réseau défini par <network-address> peut envoyer et recevoir des paquets OSPF.

La valeur <wildcard-mask> est l'inverse du masque de sous-réseau. On peut la calculer en soustrayant le masque de sous-réseau à 255.255.255.255.

Un masque de sous-réseau de 255.255.255.192 donnera :

$$255.255.255.255 - 255.255.255.192 = 0.0.0.63$$

Certaines versions d'IOS permettent de renseigner le masque de sous-réseau. Dans ce cas, l'IOS convertit le masque de sous-réseau en masque wildcard.

- <area-id> — Il s'agit de la zone OSPF. La convention veut qu'on utilise 0 comme zone dans le cas d'une zone unique. Cela permet d'ajouter d'autres zones plus tard si besoin.

Il est aussi possible de configurer OSPF directement dans l'interface physique plutôt que par la commande network.

```
R1(config)# interface g0/0/0
R1(config-if)# ip ospf 10 area 0
```

Interfaces passives

Par défaut, un routeur envoie ses messages OSPF par toutes les interfaces configurées en OSPF. Mais en réalité, un message ne devrait quitter une interface seulement si elle a un voisin OSPF. L'envoi de paquets OSPF inutiles vers un LAN pose 3 problèmes :

1. Utilisation inutile de la bande passante.
2. Utilisation inutile de ressources, les périphériques du LAN devant gérer et rejeter les paquets.
3. Risque de sécurité : les messages OSPF pouvant être interceptés et des informations modifiées et donc erronées renvoyées vers les routeurs.

Pour empêcher une interface d'envoyer des messages OSPF mais en permettant toujours le réseau d'être annoncé aux autres routeurs :

```
R1(config-router)# passive-interface <interface-id>
```

Pour mettre toutes les interfaces en passive :

```
R1(config-router)# passive-interface default
```

Et réactiver une interface seulement :

```
R1(config-router)# no passive-interface <interface-id>
```

Réseau de point à point

Par défaut, le routeur met le réseau en mode `BROADCAST`, et il élit un `DR` et un `BDR`.

```
R1# show ip ospf interface <interface-id>
```

Si une interface est sur un lien de point à point, il faut le lui dire manuellement :

```
R1(config-if)# ip ospf network point-to-point
```

La commande `show ip ospf interface` affiche désormais le réseau en `POINT_TO_POINT`.

Réseau à accès multiples

Dans un réseau à accès multiples, un routeur est désigné pour distribuer les `paquets LSA`. Ce routeur devrait être choisi par l'administrateur réseau à travers une bonne configuration.

Quand plusieurs routeurs sont connectés au même switch, on parle de réseau à accès multiples.

On peut définir manuellement le `DR` et `BDR` quand on affecte un ID au routeur (5.5.8). Le routeur ayant l'ID le plus élevé deviendra `DR`, le routeur ayant le deuxième ID le plus élevé sera le `BDR`.

Afficher les contiguïtés

```
R1# show ip ospf neighbor
```

Les voisins peuvent avoir 4 états :

1. **FULL/DROTHER** — Le routeur est un `DR` ou un `BDR` et est adjacent à un `DROTHER`. Ces deux routeurs peuvent échanger des `paquets Hello`, `LSU LSR` et `LSAck`.
2. **FULL/DR** — Le routeur est adjacent à un `DR`. Ces deux routeurs peuvent échanger des `paquets Hello`, `LSU LSR` et `LSAck`.
3. **FULL/BDR** — Le routeur est adjacent à un `BDR`. Ces deux routeurs peuvent échanger des `paquets Hello`, `LSU LSR` et `LSAck`.
4. **2-WAY/DROTHER** — Un `DROTHER` adjacent à un autre `DROTHER`. Ces deux routeurs peuvent échanger des `paquets Hello`.

Configurer la bande passante de référence ou le coût à la main

La formule de calcul du coût est la suivante : $100000000 / \text{bande passante de l'interface}$.

Interface Type	Reference Bandwidth in bps		Default Bandwidth in bps	Cost
10 Gigabit Ethernet 10 Gbps	100,000,000	÷	10,000,000,000	0.01 = 1
Gigabit Ethernet 1 Gbps	100,000,000	÷	1,000,000,000	0.1 = 1
Fast Ethernet 100 Mbps	100,000,000	÷	100,000,000	1
Ethernet 10 Mbps	100,000,000	÷	10,000,000	10

Same Costs due to reference bandwidth

Les interfaces Fast, Giga et 10 Giga auront donc un coût à 1.

Pour changer ça, on peut changer la bande passante de référence :

```
R1(config-router)# auto-cost reference-bandwidth <Mbps>
```

La valeur par défaut est 100. Pour un lien Gigabit, il faut donc mettre 1000. Pour un lien 10 Giga, il faut mettre 10000.

Cette commande est nécessaire sur tous les routeurs de la topologie.

Ou bien on peut définir manuellement le coût sur l'interface :

```
R1(config-if)# ip ospf cost <value>
```

Ceci a des conséquences, il faut s'assurer de bien mesurer les implications.

Intervalles des **paquets Hello**

Par défaut sur les liens à accès multiples **broadcast** et de point à point, les **paquets Hello** sont envoyés à l'adresse **multicast** 224.0.0.5 toutes les 10 secondes.

Les intervalles de Hello et de Dead sont configurables par interface. Les valeurs doivent être identiques pour les deux voisins.

Pour afficher les intervalles courantes :

```
R1# show ip ospf interface <interface-id>
```

Pour afficher le temps restant pour le dernier Dead Time :

```
R1# show ip ospf neighbor
```

Pour modifier les intervalles :

```
R1(config-if)# ip ospf hello-interval <seconds>
R1(config-if)# ip ospf dead-interval <seconds>
```

Propager la route par défaut

Le routeur **Autonomous System Boundary Router (ASBR)** agit comme passerelle pour que le trafic sorte du réseau. Il peut s'agir du lien vers **internet**, ou bien vers un réseau non **OSPF**.

Ce routeur n'a besoin que d'une route par défaut. Pour propager cette route par défaut dans le domaine **OSPF**, il faut 2 étapes :

- Ajouter une route statique par défaut :

```
R1(config)# ip route 0.0.0.0 0.0.0.0 <next hop>
```

- Faire propager la route :

```
R1(config)# router ospf 10
R1(config-router)# default-information originate
R1(config-router)# end
R1#
```

Vérification de la configuration

Vérifier que les interfaces sont actives et ont la bonne configuration **IP** :

```
R1# show ip interface brief
```

Vérifier que la table de routage comprend les routes attendues :

```
R1# show ip route
```

D'autres commandes utiles :

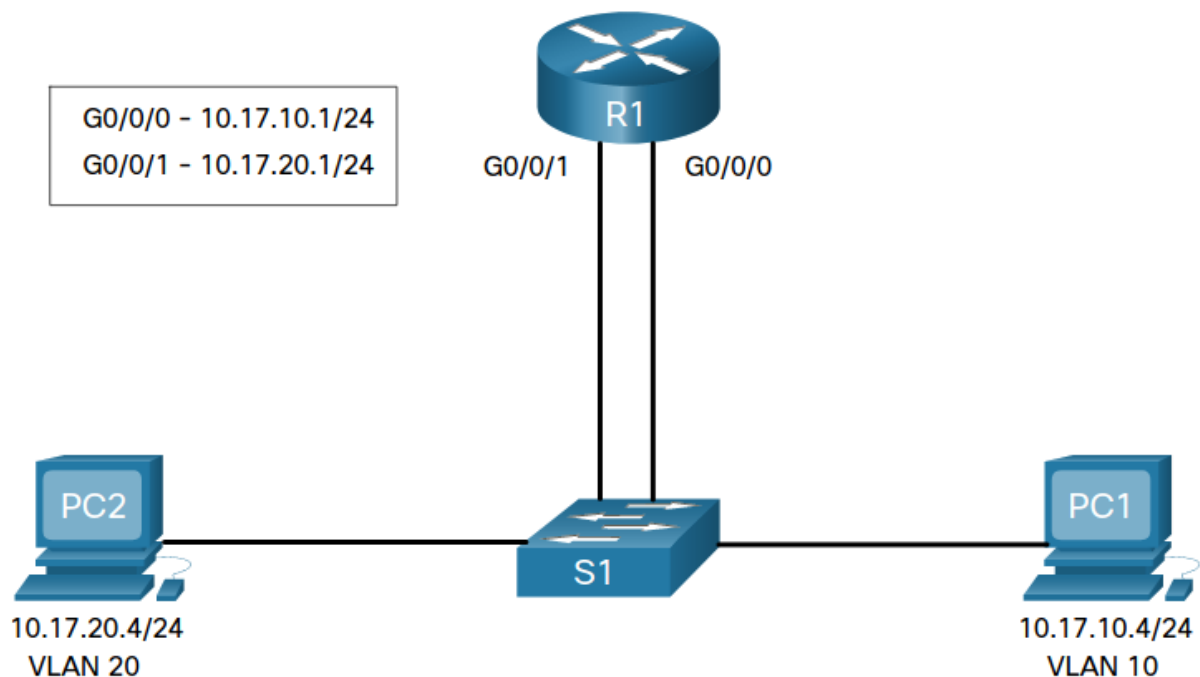
- **show ip ospf neighbor** — Affiche les informations suivantes :
 - **Neighbor ID** — ID de routeur du voisin.
 - **Pri** — Priorité de l'interface.
 - **State** — État **OSPF** de l'interface. Devrait être soit **FULL** soit **2-WAY** (entre routeurs **DROTHER**).
 - **Dead Time** — Temps restant avant de déclarer le voisin comme inactif. Remis à la valeur du Dead Time quand l'interface reçoit un **paquet** Hello.
 - **Address** — Adresse **IPv4** de l'interface du voisin.
 - **Interface** — Interface à laquelle le voisin est connecté.
- **show ip protocols** — Inclut l'ID de processus **OSPF**, l'ID du routeur, les interface configurées explicitement pour annoncer des routes **OSPF**, les voisins, et la **AD** par défaut, qui est de 110 pour **OSPF**.
- **show ip ospf** — Afficher également les ID de processus **OSPF** et de routeur. Inclut aussi les informations de zone, et la dernière fois que l'algorithme **SPF** a été exécuté.
- **show ip ospf interface [<interface-id>]** — Affiche une liste détaillée pour chaque interface **OSPF** contenant l'ID de processus **OSPF**, l'ID de routeur, le type du réseau, le coût **OSPF**, le **DR** et le **BDR**, et les voisins adjacents. On peut ajouter **brief** pour avoir un sommaire rapide.

5.5.9 Routage inter-VLAN

Normalement les hôtes d'un VLAN ne peuvent pas communiquer avec les hôtes d'un autre VLAN, sauf s'il existe un routeur ou un commutateur de couche 3. Il existe trois façons d'inter-connecter des VLAN :

1. **Routage inter-VLAN existant** — solution ancienne qui ne s'étend pas bien.
2. **Router-on-a-Stick** — solution acceptable pour un réseau de petite à moyenne taille.
3. **Commutateur de couche 3 utilisant des SVI** — solution la plus évolutive.

Routage inter-VLAN existant



Un routeur et un switch. Le routage se fait sur le routeur, tout ce qu'il y a de plus normal. Chaque interface du routeur est connectée à un port du switch dans différents VLAN. Les interfaces de routeur servent de passerelle par défaut pour les hôtes de chaque VLAN.

Les hôtes sont donc branchés sur le switch, et leurs interfaces sont dans les VLAN correspondant à chaque interface du routeur.

En quelque sorte, le switch sert à ajouter des interfaces au routeur : les VLAN permettent d'étendre ces interfaces. C'est comme si tous les hôtes d'un même VLAN étaient branchés à la même interface du routeur.

Lorsqu'un hôte d'un VLAN envoie un paquet à un hôte sur un autre VLAN, le paquet passe par le routeur en entrant par l'interface correspondant au premier VLAN et en sortant par l'interface correspondant au second VLAN.

Cette méthode de routage inter-VLAN fonctionne mais est très limitée. En effet, il faudra consacrer un port physique du routeur pour chaque VLAN configuré. On risque donc rapidement de dépasser la capacité du routeur.

Pas vraiment d'intérêt d'avoir des réseaux virtuels si on utilise une interface physique à chaque fois. . .

Cette méthode n'est donc plus implémentée dans les réseaux commutés.

Router-on-a-Stick

Cette méthode n'a besoin que d'une seule interface **ethernet** physique. L'interface de routeur est alors configurée comme **trunk** 802.1Q et connectée à un port de **trunk** sur un switch de couche 2. Cette interface sur le routeur est configurée avec des sous-interfaces pour identifier chaque **VLAN**. Chaque sous-interface est une **SVI** qui est associée à une interface **ethernet** physique avec sa propre adresse **IP**.

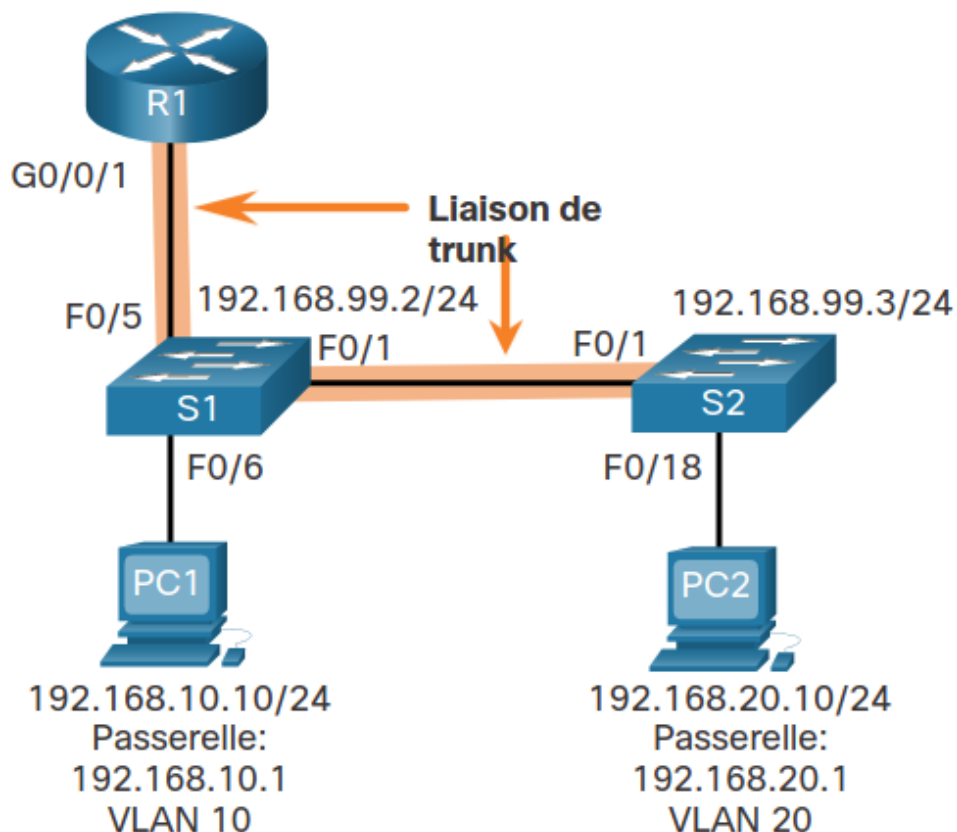
Quand le routeur reçoit un **paquet** étiqueté **VLAN**, il le transfère à la sous-interface **VLAN**. Ensuite il prend une décision de routage pour déterminer l'interface de sortie en fonction de l'adresse **IP** de destination. Si cette interface de sortie est configurée en tant que sous-interface 802.1Q, la **trame** est marquée **VLAN** et renvoyée par l'interface physique.

Les deux sous-interfaces **VLAN** ont bien deux adresses **IP** différentes.

Avec cette méthode *router-on-a-stick* on ne peut pas dépasser 50 **VLAN**.

La méthode **router-on-a-stick** tient son nom du fait que le routeur n'est pas au centre de la topologie, mais apparaît sur le côté, comme sur un stick.

Le gros de la topologie consiste en liens entre le routeur et les switches contenant les **VLAN**. Ces liens s'appellent des liens de **trunk**.



Pour que deux hôtes sur des **VLAN** différents puissent communiquer, il faut que les switchs soient configurés avec des **VLAN** et des **trunks**, et que le routeur soit configuré pour le routage inter-**VLAN**.

Avec la topologie ci-dessus, le routeur aura trois sous-interfaces :

Subinterface	VLAN	Adresse IP
G0/0/1.10	10	192.168.10.1 /24
G0/0/1.20	20	192.168.20.1 /24
G0/0/1.99	99	192.168.99.1 /24

Pour configurer les switchs avec des **VLAN** et des **trunks** :

1. créer et nommer les **VLAN** :

```
S1(config)# vlan 10
S1(config-vlan)# name LAN10
S1(config-vlan)# exit
S1(config)# vlan 20
S1(config-vlan)# name LAN20
S1(config-vlan)# exit
S1(config)# vlan 99
S1(config-vlan)# name Management
S1(config-vlan)# exit
S1(config)#
```

2. créer l'interface de management :

Il faut sélectionner un **VLAN** et donner une passerelle par défaut vers le routeur.

```
S1(config)# interface vlan 99
S1(config-if)# ip address 192.168.99.2 255.255.255.0
S1(config-if)# no shutdown
S1(config-if)# exit
S1(config)# ip default-gateway 192.168.99.1
S1(config)#
```

3. configurer les ports d'accès :

On sélectionne une interface connectée à un hôte pour l'assigner à un **VLAN**.

```
S1(config)# interface fa0/6
S1(config-if)# switchport mode access
S1(config-if)# switchport access vlan 10
S1(config-if)# no shutdown
S1(config-if)# exit
S1(config)#
```

4. configurer les ports de **trunk** :

On sélectionne une interface connectée à un switch et une interface connectée à un routeur.

```
S1(config)# interface fa0/1
S1(config-if)# switchport mode trunk
S1(config-if)# no shutdown
S1(config-if)# exit
```

```
S1(config)# interface fa0/5
S1(config-if)# switchport mode trunk
S1(config-if)# no shutdown
S1(config-if)# end
S1#
```

L'autre switch de la topologie est configuré de la même manière.

Pour le routeur on va devoir créer une sous-interface pour chaque **VLAN** à router.

Pour cela on utilise la commande suivante :

```
R1(config)# interface <ID de l'interface>.<ID de la sous-interface>
```

Pour l'ID de sous-interface, il est de coutûme d'utiliser le numéro du **VLAN** correspondant. Ensuite on configure chaque sous-interface avec les deux commandes suivantes :

1.

```
R1(config-subif)# encapsulation dot1q <ID du VLAN> [native]
```

Cette commande configure le routeur pour qu'il réponde au trafic encapsulé 802.1Q de l'ID de **VLAN** spécifié. L'option **native** n'est seulement utilisée pour définir le **VLAN** native sur autre chose que VLAN1.

2.

```
R1(config-subif)# ip address <IP address> <subnet mask>
```

Cette commande configure l'adresse **IPv4** pour la sous-interface. Cette adresse est en général utilisée comme passerelle par défaut pour le **VLAN** identifié.

On refait les mêmes étapes pour chaque **VLAN** à router, puis il faut activer l'interface physique avec `no shutdown`.

Commutateur de couche 3 utilisant des SVI

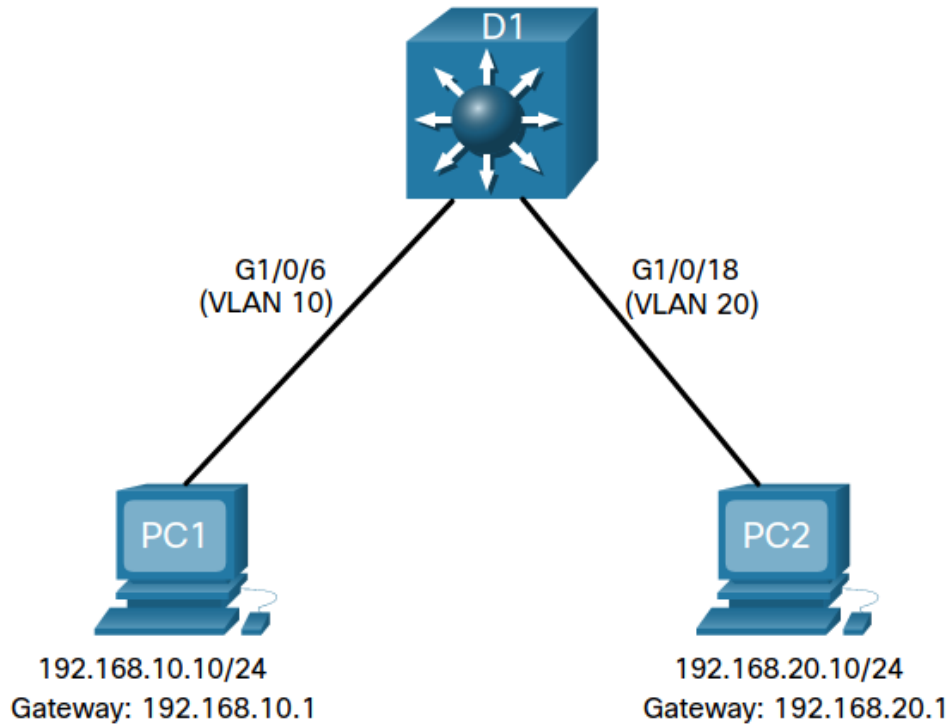
C'est la méthode moderne de routage inter-**VLAN**. Elle utilise des switches de couche 3 et des **SVI**.

Une interface **SVI** est créée pour chaque **VLAN** du switch. Le **SVI** exécute les mêmes fonctions qu'une interface de routeur. Il fait un traitement de couche 3 des **paquets** vers tous les ports associés à ce **VLAN**.

Les avantages de cette méthode sont les suivants :

- beaucoup plus rapide que le **router-on-a-stick** car la commutation et le routage sont assurés de manière matérielle
- pas besoin de liaisons externe entre le switch et le routage
- les canaux **EtherChannel** peuvent être utilisés comme liaisons de **trunk** entre switches pour augmenter la **bande passante**
- moins de latence puisque les données n'ont pas besoin de quitter le switch pour changer de réseau
- plus souvent déployés dans un réseau local de campus que les routeurs

Le seul inconvénient est que les switches de couche 3 sont plus chers.



Chaque **VLAN** aura son adresse **IP** :

Interface VLAN	Adresse IP
10	192.168.10.1 /24
20	192.168.20.1 /24

Pour configurer le switch de couche 3 :

1. créer les **VLAN** :

```

D1(config)# vlan 10
D1(config-vlan)# name LAN10
D1(config-vlan)# vlan 20
D1(config-vlan)# name LAN20
D1(config-vlan)# exit
D1(config)#
  
```

2. créer les interfaces **SVI** de chaque **VLAN** :

Les adresses **IP** vont servir de passerelle par défaut pour les hôtes dans chaque **VLAN**.

```

D1(config)# interface vlan 10
D1(config-if)# description Default Gateway SVI for 192.168.10.0 /24
D1(config-if)# ip address 192.168.10.1 255.255.255.0
D1(config-if)# no shutdown
D1(config-if)# exit
D1(config)# interface vlan 20
D1(config-if)# description Default Gateway SVI for 192.168.20.0 /24
D1(config-if)# ip address 192.168.20.1 255.255.255.0
D1(config-if)# no shutdown
  
```

```
D1(config-if)# exit
D1(config)#
```

3. configurer les ports d'accès :

On choisit chaque port connecté aux hôtes pour leur assigner un [VLAN](#).

```
D1(config)# interface g1/0/6
D1(config-if)# description Acces port to PC1
D1(config-if)# switchport mode access
D1(config-if)# switchport access vlan 10
D1(config-if)# exit
D1(config)# interface g1/0/18
D1(config-if)# description Acces port to PC2
D1(config-if)# switchport mode access
D1(config-if)# switchport access vlan 20
D1(config-if)# exit
D1(config)#
```

4. activer le routage [IP](#) :

```
D1(config)# ip routing
```

Pour que les [VLAN](#) soient joignables par d'autres périphériques de couche [3](#), il faut que le switch de couche [3](#) ait le routage activé. Pour cela il faut qu'un port routé soit configuré. On désactive la fonction de commutation sur un port (qui par défaut est de couche [2](#)) connecté à un équipement de couche [3](#). Ainsi, la commande suivante sur l'interface qu'on souhaite configurer va la convertir en interface de couche [3](#) :

```
D1(config-if)# no switchport
```

Ensuite, on peut lui ajouter une adresse [IP](#) pour se connecter à un routeur ou un autre commutateur de couche [3](#).

Pour configurer le routage sur un switch de couche [3](#) en utilisant le protocole [OSPF](#) :

1. configurer le port routé :

```
D1(config)# interface g1/0/1
D1(config-if)# description routed Port Link to R1
D1(config-if)# no switchport
D1(config-if)# ip address 10.10.10.2 255.255.255.0
D1(config-if)# no shutdown
D1(config-if)# exit
D1(config)#
```

2. activer le routage :

```
D1(config)# ip routing
```

3. configurer le routage :

```
D1(config)# router ospf 10
D1(config-router)# network 192.168.10.0 0.0.0.255 area 0
D1(config-router)# network 192.168.20.0 0.0.0.255 area 0
D1(config-router)# network 10.10.10.0 0.0.0.3 area 0
D1(config-router)# end
```

4. vérifier le routage :

```
D1# show ip route | begin Gateway
Gateway of last resort is not set
  10.0.0.0/8 is variably subnetted, 3 subnets, 3 masks
C    10.10.10.0/30 is directly connected, GigabitEthernet1/0/1
L    10.10.10.2/32 is directly connected, GigabitEthernet1/0/1
O    10.10.20.0/24 [110/2] via 10.10.10.1, 00:00:06,
     GigabitEthernet1/0/1
  192.168.10.0/24 is variably subnetted, 2 subnets, 2 masks
C    192.168.10.0/24 is directly connected, Vlan10
L    192.168.10.1/32 is directly connected, Vlan10
  192.168.20.0/24 is variably subnetted, 2 subnets, 2 masks
C    192.168.20.0/24 is directly connected, Vlan20
L    192.168.20.1/32 is directly connected, Vlan20
```

Résolution de problèmes de routage inter-VLAN

Les problèmes courants sont parmi les suivants :

- **VLAN manquants** :
 - créer ou re-crée les **VLAN** inexistant
 - s'assurer que le port hôte est assigné au bon **VLAN**

Commandes pour vérifier :

```
D1# show vlan [brief]
D1# show interfaces switchport
D1# ping
```

- **Problèmes de port trunk sur les switches** :
 - s'assurer que les **trunks** sont configurés correctement
 - s'assurer que le port est un port de **trunk** et qu'il est activé

Commandes pour vérifier :

```
D1# show interfaces trunk
D1# show running-config
```

- **Problèmes de port d'accès sur les switches** :
 - assigner le bon **VLAN** au port d'accès
 - s'assurer que le port est un port d'accès et qu'il est activé
 - l'hôte peut être mal configuré dans le mauvais sous-réseau

Commandes pour vérifier :

```
D1# show interfaces switchport
D1# running-config interface
ipconfig
```

- **Problèmes de configuration de routeur** :
 - la sous-interface du routeur peut être configurée avec la mauvaise adresse **IP**
 - la sous-interface du routeur peut être assignée au mauvais ID de **VLAN**

Commandes pour vérifier :

```
D1# show ip interface brief
D1# show interfaces
```

Chapitre 6

Couche Transport

6.1 Rôle de la couche Transport

1. **Suivre les conversations individuelles :**

On entend par conversation tout ensemble de données qui voyage entre une application source et une application destinatrice. Chaque conversation est suivie séparément par la couche Transport (couche 4 du modèle OSI).

2. **Segmenter les données et réassembler les segments :**

Les réseaux ne permettent en général pas d'envoyer toute une conversation en un bloc. C'est la couche Transport qui se charge de fragmenter les données applicatives. En fonction du protocole de couche Transport utilisé (TCP ou UDP), les blocs de couche Transport s'appellent des segments ou des datagrammes.

3. **Ajouter des informations d'en-tête :**

Bien-sûr, la couche Transport ajoute aussi son en-tête à la PDU de couche supérieure (c'est-à-dire les données). Ces informations d'en-tête servent par exemple à reconstituer les blocs de données reçues.

4. **Identifier les applications :**

La couche Transport doit suivre des données venant de plusieurs applications simultanément. Pour transmettre les flux de données à la bonne application, la couche Transport utilise des identifiants appelés des *ports*. Chaque application ayant besoin d'accéder au réseau se voit assignée un *port* unique.

5. **Multiplexer les conversations :**

Si on envoyait un flux de données (comme une vidéo) en un flux continu sur le réseau, cela consommerait toute la bande passante. Cela empêcherait d'autres communications de se faire en même temps et rendrait compliqué la retransmission de données manquantes.

En envoyant les données en blocs indépendants, la couche Transport peut suivre les données simultanément.

6.2 Protocoles de couche 4

La couche Transport propose deux protocoles complémentaires qui couvrent donc deux besoins différents.

1. **TCP** — mode connecté, transmission fiable mais plus lente.
2. **UDP** — mode non connecté, transmission sans suivi, plus rapide mais moins fiable.

Ainsi chaque application va nécessiter d'utiliser soit **TCP**, soit **UDP**.

Par exemple, certaines applications comme la **VoIP** ou les vidéo-conférences peuvent tolérer une perte de données mais étant des applications en temps réel elles ne pourront absolument pas accepter des délais de transmission. Dans ce cas, **UDP** sera plus approprié.

D'autres applications de requête/réponse avec peu de données où la retransmission peut être faite rapidement utilisent aussi **UDP**. Dans ce cas c'est à la couche Application que revient la responsabilité du suivi des données échangées. Ainsi, le **Domain Name System (DNS)** ou le **SNMP** utilisent **UDP**.

Pour d'autres utilisations au contraire, il est important que toutes les données arrive de manière fiable et qu'elles soient traitées dans le bon ordre. Dans ces cas **TCP** sera utilisé. Les bases de données, les navigateurs web, les clients mail en sont de bons exemples.

La transmission de vidéo pré-enregistrée n'est pas en temps réel. **TCP** sera souvent utilisé, ce qui permet la mise en mémoire tampon et le contrôle de congestion.

6.2.1 **TCP**

Présentation

TCP divise les données en **segments**. Il effectue un suivi de bout en bout de chaque bloc.

Pour cela il effectue les choses suivantes :

- Numéroté et suivre les **segments** de données transmis à un hôte spécifique à partir d'une application spécifique.
- Acquitter les données reçues.
- Retransmettre toute donnée non acquittée après un certain temps.
- Séquencer les données qui pourraient arriver dans le mauvais ordre.
- Envoyer les données à une vitesse efficiente mais acceptable pour le receveur.

Pour tout cela, **TCP** doit d'abord établir une connexion entre la source et la destination. Ainsi, on dit que **TCP** est un protocole orienté connexion.

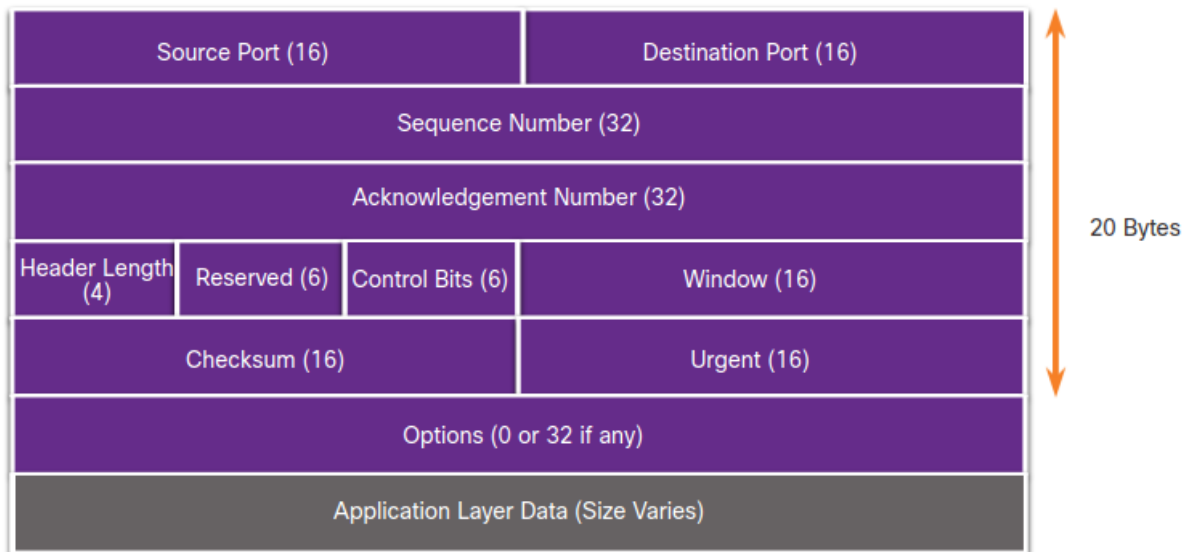
En s'occupant de la fragmentation des données en **segments**, en offrant la fiabilité, en contrôlant le flux de données, et en réassemblant les **segments**, **TCP** permet aux protocoles applicatifs de ne pas se soucier de tout ça. Ces protocoles applicatifs incluent :

- **File Transfer Protocol (FTP)**
- **HTTP**
- **Simple Mail Transfer Protocol (SMTP)**
- **SSH**

En-tête **TCP**

TCP est un protocole **stateful**, ce qui veut dire qu'il garde le suivi de l'état d'une session de communication. Pour effectuer ce suivi, **TCP** enregistre ce qu'il a envoyé et quelles informations ont été acquittées (confirmées comme reçues).

L'en-tête **TCP** a une taille de 20 octets.



- **Source Port** (port source) — 16 bits
Identifie l'application source par son numéro de port.
- **Destination Port** (port de destination) — 16 bits
Identifie l'application de destination par son numéro de port.
- **Sequence Number** (numéro de séquence) — 32 bits
Utilisé pour réassembler les données.
- **Acknowledgment Number** (numéro d'acquittement) — 32 bits
Indique si les données ont été reçues.
- **Header Length** (longueur d'en-tête) — 4 bits
On l'appelle aussi *data offset*. Indique la longueur de l'en-tête du **segment TCP**.
- **Reserved** (réservé) — 6 bits
Réservé pour un usage ultérieur.
- **Control bits** (bits de contrôle) — 6 bits
Inclut du code binaire, ou des *flags*, pour indiquer la fonction et l'utilité du **segment TCP**.
Il y a 6 *flags* pour le champs de contrôle :
 1. **URG** — urgent.
 2. **ACK** — *flag* d'acquittement utilisé pour établir une connexion ou terminer une session.
 3. **PSH** — fonction push.
 4. **RST** — réinitialiser la connexion quand il y a une erreur ou plus de réponse.
 5. **SYN** — synchroniser les numéros de séquence et utilisé pour établir une connexion.
 6. **FIN** — plus de données de la part de l'émetteur et utilisé pour mettre fin à une session.
- **Window size** (taille de fenêtre) — 16 bits
Indique le nombre d'octets qui peuvent être acceptés à la fois.
- **Checksum** (checksum) — 16 bits
Pour la vérification d'erreurs.

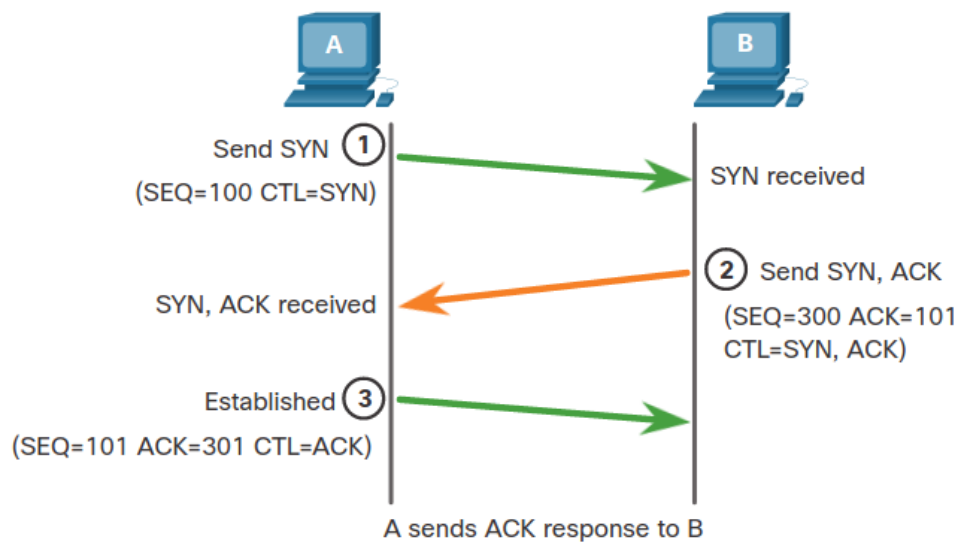
- **Urgent** (urgent) — 16 bits
Indique si les données sont urgentes.

Établissement d'une connexion

L'établissement d'une connexion TCP s'appelle un *three-way handshake*. C'est une poignée de main en 3 étapes :

1. SYN
2. SYN + ACK
3. ACK

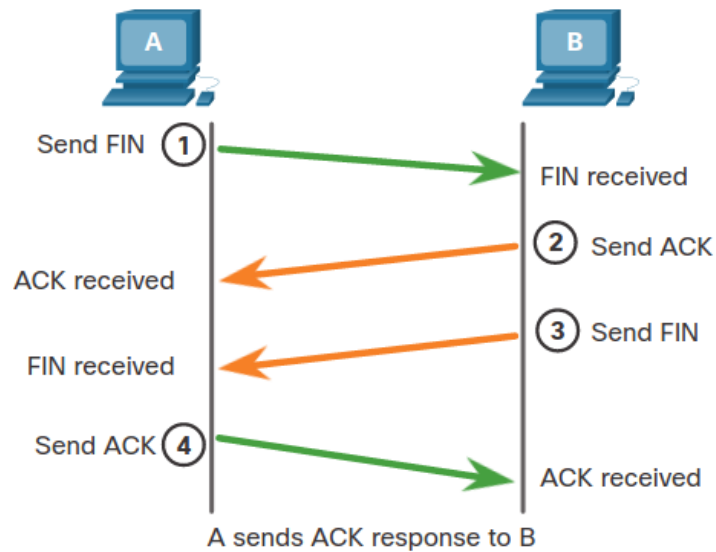
Les flags SYN et ACK veulent respectivement dire **S**ynchronization (synchronisation) et **A**cknowledgment (acquiescement).



Ce procédé d'établissement d'une connexion permet de s'assurer que le destinataire est disponible.

Fin d'une session

Pour clore une session, le flag FIN pour **F**inish (Fin) est utilisé. Cette fois ce ne sera pas un *three-way handshake*. Chaque côté de la connexion enverra son FIN puis son ACK pour confirmer la réception du FIN.



Segmentation

Parfois les [segments](#) n'arrivent pas à destination ou arrivent dans le mauvais ordre. Pour que le message original soit compréhensible il faut que toutes les données soient reçues et les [segments](#) doivent être réassemblés.

Pour cela, chaque [segment](#) reçoit dans son en-tête un numéro de séquence, un numéro d'acquittement et une taille de fenêtre.

1. Numéro de séquence (SEQ)

Le premier numéro de séquence pourrait en toute logique être 0. Mais cela crée des problèmes de sécurité : quelqu'un peut intercepter une conversation et effectuer une attaque [MitM](#) en devinant le numéro de séquence.

Pour éviter cela, le premier numéro de séquence est défini aléatoirement à l'établissement de la session initiale. Ce premier numéro de séquence s'appelle un [Initial Sequence Number \(ISN\)](#).

Il est important de noter que l'[ISN](#) est dans la réalité un numéro aléatoire, mais que dans les cours en guise d'exemple et dans les traces Wireshark, l'[ISN](#) est parfois représenté par 1. Cela rend plus simple le suivi des traces Wireshark par exemple. À chaque envoi de données, le numéro de séquence est incrémenté du nombre d'[octets](#) transmis. Grâce à ce suivi d'[octets](#) de données, chaque [segment](#) peut être identifié de manière unique et acquitté.

À la réception, le processus [TCP](#) place les données dans un buffer. Ces données sont envoyées à la couche Application une fois que les [segments](#) ont été réassemblés.

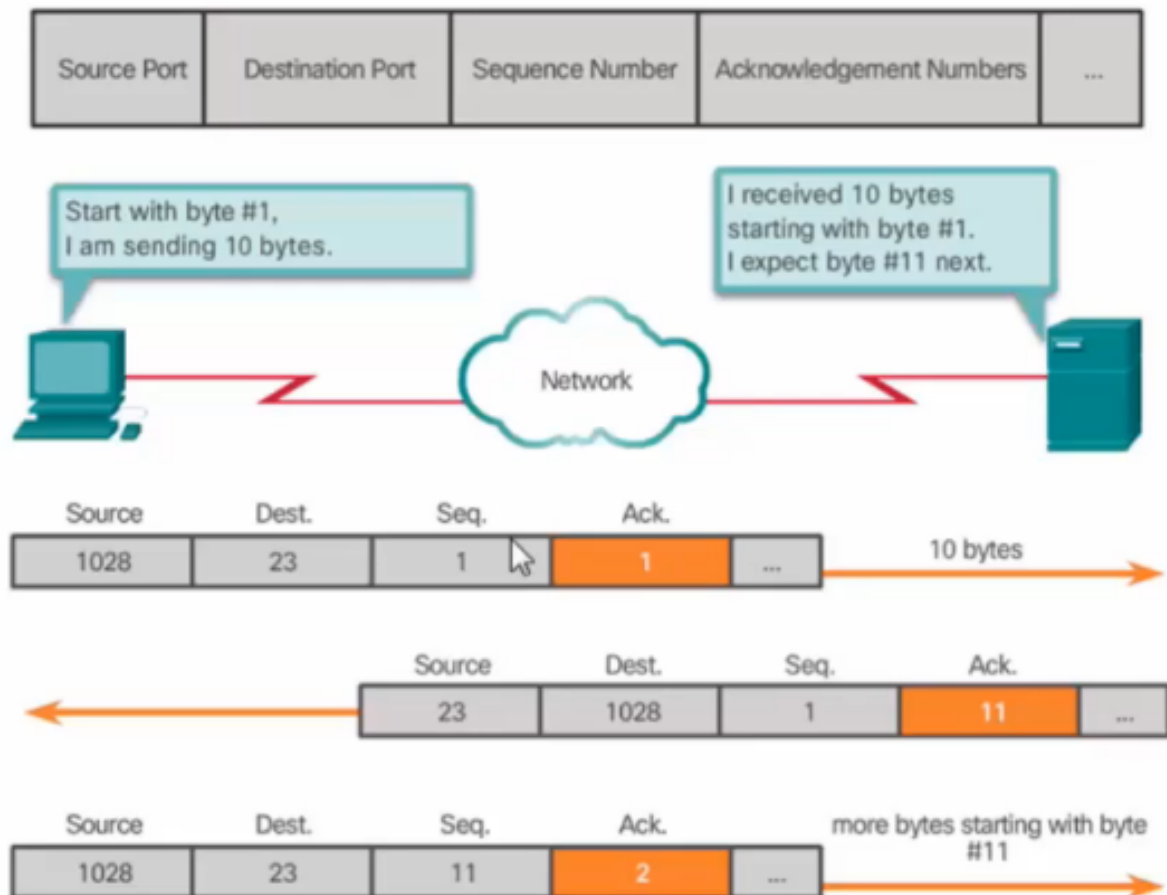
2. Numéro d'acquittement (ACK)

L'hôte recevant un [segment](#) utilise ensuite un numéro d'acquittement pour informer l'hôte émetteur du nombre d'[octets](#) reçus. Le numéro d'acquittement correspond au numéro d'[octet](#) que le récepteur s'attend à recevoir ensuite. Il prend donc le numéro de séquence reçu et l'incrémente du nombre d'[octets](#) reçus.

3. Taille de fenêtre (voir 6.2.1)

La taille de fenêtre est un autre champ de l'en-tête [TCP](#) qui définit la quantité de données que peut émettre un hôte avant de recevoir un acquittement. Grâce à cette taille de fenêtre, l'hôte émetteur peut adapter la vitesse à laquelle il envoie les données.

Voici un exemple simplifié d'un échange [TCP](#) :



Il y a un problème avec cette méthode. Si l'hôte A envoie 10 [segments](#) et que les [segments](#) 3 et 4 sont perdus, l'hôte B va répondre qu'il attend le [segment](#) 3. Mais l'hôte A ne sait pas si d'autres [segments](#) ont été perdus, donc il renvoie les [segments](#) 3 à 10. L'hôte B avait déjà reçu les [segments](#) 5 à 10 donc ceux-ci sont reçus deux fois. Cela congestionne et ralentit le réseau, des [paquets](#) non nécessaires étant renvoyés.

Pour contrer ce problème les systèmes aujourd'hui utilisent une fonctionnalité [TCP](#) optionnelle qui s'appelle le [Selective Acknowledgement \(SACK\)](#). Elle est négocié pendant le [three-way handshake](#). Si les deux hôtes supportent le [SACK](#), le récepteur peut acquitter explicitement quels [octets](#) ont été reçus.

En reprenant l'exemple précédent, l'hôte B aurait répondu avec un [ACK](#) 3 et un [SACK](#) de 5 à 10. L'hôte A n'aurait renvoyé que les [segments](#) 3 et 4.

Contrôle de flux

Le contrôle de flux désigne la quantité de données qu'un hôte destinataire peut recevoir de manière fiable. **TCP** a besoin d'ajuster la vitesse du flux de données entre source et destination pour maintenir la fiabilité d'une transmission.

Il le fait grâce à un champ d'en-tête : **Window size** (taille de fenêtre).

La taille de fenêtre détermine le nombre d'**octets** pouvant être envoyés avant de s'attendre à un acquittement. Ce champ est inclus dans l'en-tête de tous les **segments TCP** pour qu'un hôte puisse à tout moment modifier la taille de fenêtre en fonction de son cache.

La taille initiale est négociée pendant le **three-way handshake**. Une fois que le périphérique source (hôte A) a envoyé une quantité de données égale à la taille de la fenêtre, il ne peut pas envoyer d'avantage de données avant d'avoir reçu un acquittement. Cela dit, un hôte récepteur (hôte B) n'attend pas d'avoir reçu autant d'**octets** que sa taille de fenêtre avant d'envoyer des acquittements. Le périphérique A peut donc ajuster sa fenêtre d'émission (correspondant à la taille de fenêtre du périphérique B) au fur et à mesure qu'il reçoit des acquittements de la part de B. Le périphérique A va en fait incrémenter sa fenêtre d'émission de la valeur de l'acquittement reçu.

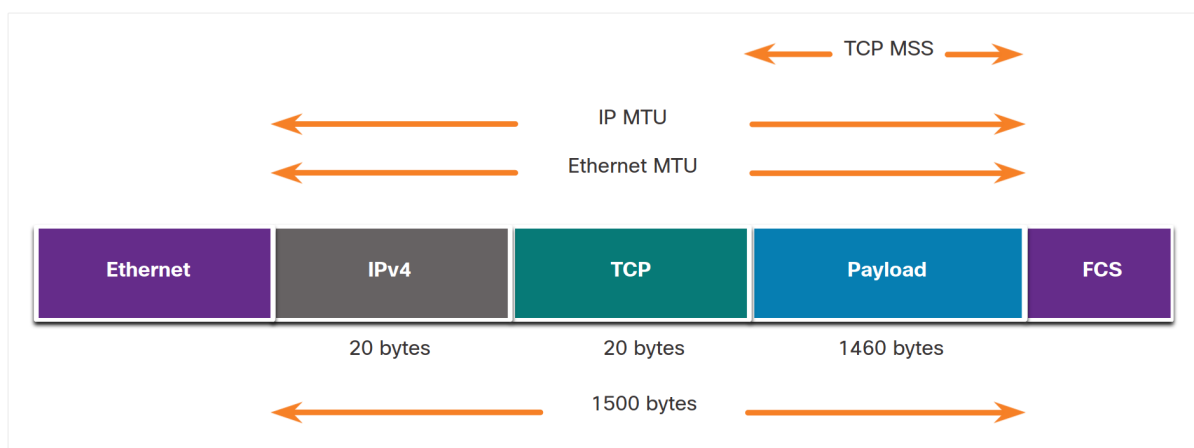
Si B envoie à A une taille de fenêtre de 10000 **octets**, la fenêtre d'envoi de A sera de 10000 **octets**. Si A reçoit un acquittement de la part de B correspondant à 2920, sa nouvelle fenêtre d'envoi sera de 12920. A peut donc envoyer jusqu'à 12920 **octets** de données sans recevoir d'acquittement.

Ce procédé permet au périphérique source d'émettre des **segments** de manière continue, tant que le périphérique destinataire acquitte les **segments** reçus.

Maximum Segment Size (MSS)

Le **MSS** est la taille maximale qu'un hôte peut recevoir pour un **segment**. Dans l'en-tête **TCP**, le **MSS** fait partie du champ **Options**. Cette taille est en **octets** et n'inclut pas l'en-tête **TCP**. Elle est incluse lors du **three-way handshake**.

En **IPv4** il est commun que le **MSS** soit de 1460 **octets**. Un hôte détermine son **MSS** en retirant la taille des en-têtes **IP** et **TCP** du **MTU**. Sur une interface **ethernet**, le **MTU** par défaut est de 1500 **octets**. Les en-têtes **IP** et **TCP** faisant chacun 20 **octets**, on obtient bien un **MSS** de 1460 **octets**.



Évitement de la congestion

Une congestion entraîne une perte de **paquets**, rejetés par un routeur surchargé. Lorsqu'il y a congestion, il va y avoir retransmission de **segments TCP** perdus. Mais une retransmission sous entend de nouveaux **paquets** sur le réseau et de nouveaux acquittements de ces nouveaux **paquets**. Cela peut aggraver la congestion.

TCP a donc plusieurs mécanismes pour gérer la congestion. Si la source se rend compte qu'il ne reçoit pas les acquittements ou que ces acquittements n'arrivent pas de manière régulière, il peut réduire le nombre d'**octets** envoyés avoir de recevoir un acquittement. C'est bien la source qui adapte ces **octets** transmis, et non la *taille de fenêtre* du destinataire.

6.2.2 UDP

Présentation

UDP divise les données en **datagrammes**, mais ceux-ci peuvent aussi être appelés **segments**, comme pour **TCP**.

UDP est plus simple que **TCP**. Il ne fait pas de contrôle de flux. Il se contente d'envoyer les données. Cela veut dire qu'**UDP** est plus rapide que **TCP**.

Contrairement à **TCP**, **UDP** est un protocole sans connexion. Il n'a pas besoin d'établir de connexion parce qu'il ne suit pas les informations envoyées sur le réseau.

- Les données sont reconstituées dans l'ordre dans lequel elles sont reçues.
- Les **segments** perdus ne sont pas renvoyés.
- Il n'y a pas d'établissement d'une session.
- À l'envoi il n'y a pas de connaissance de la disponibilité des ressources.

UDP est un protocole **stateless** : ni la source ni la destination ne suit l'état d'une session de communication. S'il y a un besoin de fiabilité en utilisant **UDP**, ceci doit être géré au niveau applicatif.

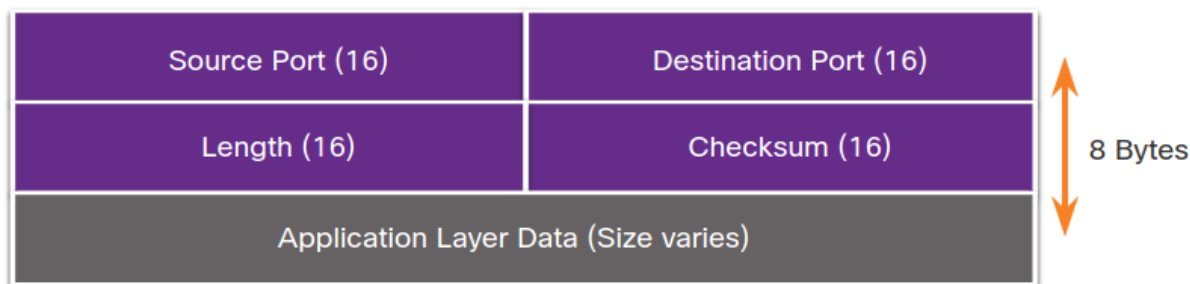
Les protocoles applicatifs qui utilisent **UDP** incluent :

- **SNMP**
- **DNS**
- **DHCP**
- **Trivial FTP (TFTP)**
- **VoIP**

En-tête **UDP**

L'en-tête **UDP** est bien-sûr bien plus simple et court que l'en-tête **TCP**.

Il n'a que 4 champs et fait seulement 8 **octets**.



- **Source Port** (port source) — 16 bits
Identifie l'application source par son numéro de port.
- **Destination Port** (port de destination) — 16 bits
Identifie l'application de destination par son numéro de port.
- **Length** (longueur) — 16 bits
Indique la longueur de l'en-tête du [datagramme UDP](#).
- **Checksum** (checksum) — 16 bits
Pour la vérification d'erreurs.

Réassemblage d'un [datagramme UDP](#)

Comme pour [TCP](#), les [datagrammes UDP](#) envoyés prennent souvent différents chemins et donc n'arrivent pas dans l'ordre. Mais contrairement à [TCP](#), [UDP](#) ne suit pas de numéro de séquence. [UDP](#) n'a donc aucun moyen de réassembler les [datagrammes](#). Il se contente juste de réassembler les données dans l'ordre dans lequel elles sont reçues avant de les envoyer à la couche Application. Si l'ordre des données est important pour l'application, ce sera à elle d'identifier la bonne séquence.

6.3 Numéros de port

Quel que soit le protocole ([TCP](#) ou [UDP](#)), la couche Transport utilise des numéros de port pour identifier les applications et leurs conversations. Ces communications étant simultanées pour plusieurs applications, les numéros de port permettent de transmettre les données désencapsulées au bon processus applicatif.

Dans un échange client/serveur, le serveur est assigné un port (souvent défini en fonction du protocole pour les *well-known ports*, 1). On dit qu'il *écoute* sur ce port.

Le client en revanche initie la conversation. Il n'a donc pas besoin d'avoir un port fixe. Le port du client sera généré dynamiquement pour identifier la conversation. Chaque requête faite par un hôte aura donc un port client différent, ce qui permet d'avoir de multiples conversations simultanées.

Certains *well-known ports* à connaître :

- 20 : [FTP](#) (données)
- 21 : [FTP](#) (contrôle)
- 22 : [SSH](#)
- 23 : [Telnet](#)
- 25 : [SMTP](#)
- 465 et 587 : [Simple Mail Transfer Protocol Secure \(SMTPS\)](#)

- 53 : [DNS](#)
- 80 : [HTTP](#)
- 443 : [HTTPS](#)
- 110 : [Post Office Protocol version 3 \(POP3\)](#)
- 995 : [Post Office Protocol version 3 Secure \(POP3S\)](#)
- 161 : [SNMP](#) (pour l'agent)
- 162 : [SNMP](#) (pour la réception des [traps](#) sur le manager)

On appelle *socket* la combinaison adresse [IP](#) source / port source ou adresse [IP](#) de destination / port de destination. Mis ensemble, le [socket](#) du serveur et le [socket](#) du client forment une paire de [socket](#) ([socket pair](#)).

C'est grâce à ces paires de [socket](#) que les processus d'un client peuvent se distinguer les uns des autres, et que de multiples connexions à un processus serveur peuvent se distinguer.

6.3.1 Groupes de numéros de port

L'[Internet Assigned Numbers Authority \(IANA\)](#) est l'organisation responsable d'attribuer différents standards d'adressage. Cela inclut les numéros de port de la couche Transport.

Ces numéros de port sont codés sur 16 [bits](#), ce qui veut dire qu'il peut exister jusqu'à $2^{16} = 65536$ ports différents (de 0 à 65535).

L'[IANA](#) a divisé cet intervalle en trois groupes de ports :

1. **Well-known ports** (de 0 à 1023) :
 - Réservés pour les services connus et communs comme le web, le mail, etc.
 - Permettent aux clients d'identifier facilement le type de service associé à une application.
2. **Ports réservés** (de 1024 à 49151) :
 - Ces numéros sont attribués par l'[IANA](#) aux entités faisant une demande pour une application spécifique.
 - Il s'agit en général d'applications individuelles que l'utilisateur a installé.
3. **Ports privés et/ou dynamiques** (de 49152 à 65535) :
 - On les appelle aussi des ports *éphémères*.
 - L'[Operating System \(OS\)](#) client les assigne en général dynamiquement lors de l'initialisation d'une connexion.
 - Identifie l'application client.

Chapitre 7

Couche Application

7.1 VoIP

7.1.1 VoIP — ToIP

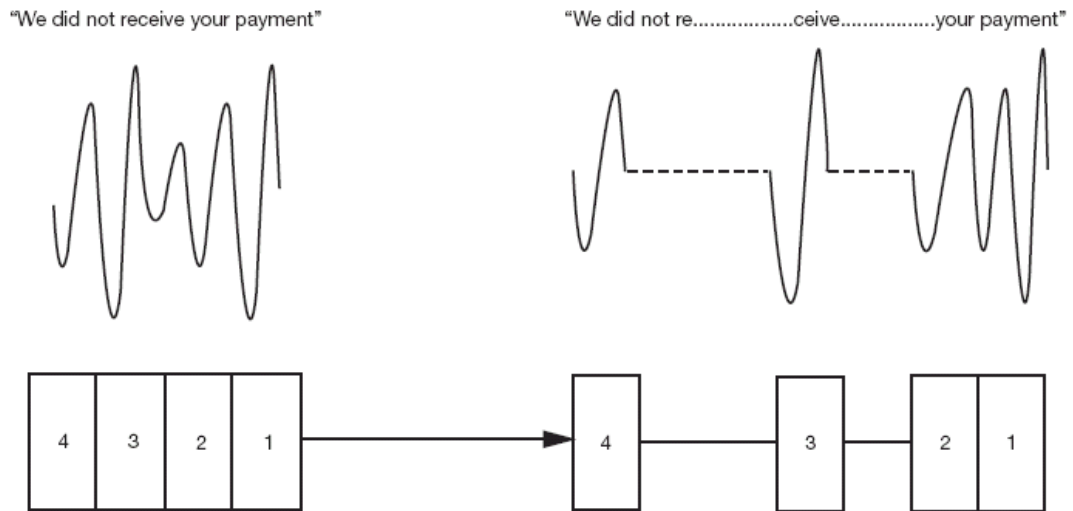
Différence entre **Voice over IP (VoIP)** et **Telephony over IP (ToIP)** :

- **VoIP** — voix sur IP.
Qualifie le transport de la voix sous forme de **paquet IP** entre deux points d'un réseau donné, tout en s'affranchissant des contraintes qu'elle impose (latence, gigue, perte, etc...).
- **Telephony over IP (ToIP)** — téléphonie sur IP.
Qualifie un service de communication entre deux téléphones IP (*IP phone, soft phone, IP Private Branch eXchange (IPBX)*, etc...). Pour ces services, un ensemble de fonctionnalités de téléphonie sont mises en œuvre (présentation du numéro de l'appelant, transfert d'appel, suspension d'appel, communication de groupe, rappel, etc...).

7.1.2 Contraintes

- **Le débit** — Pas un problème puisque grâce aux **codecs** on peut descendre à 5.6Kbps.
- **Le temps de transmission** — L'application est interactive, donc il ne doit pas y avoir de délai trop important entre la source et la destination. Pour se mettre d'accord sur les temps acceptables, la norme *G.114* a été créée :
 - 0 à 150 ms : acceptable pour la plupart des applications utilisateur.
 - 150 à 400 ms : acceptable sous réserve que les administrations connaissent l'effet du temps de transmission sur la qualité de transmission.
 - plus de 400 ms : inacceptable pour la planification générale des réseaux. Il est cependant reconnu que cette limite pourra être dépassée dans certains cas exceptionnels.En résumé, le délai maximum acceptable de bout en bout dans un sens de transmission doit être inférieur à 300 ms.
- **La gigue (*jitter*)** — Il s'agit de la variation du temps de transmission des informations. Il faut pouvoir reconstituer à l'arrivée le décalage relatif du départ.

Toute variation dans le décalage à l'arrivée créera soit des intervalles de silences soit des troncatures de mots. La gigue est générée par la variation de charge réseau.



- **L'écho** — L'écho est habituel mais imperceptible quand il est quasiment instantané. Si le décalage est plus important, il devient gênant. Le phénomène est plus fréquent à l'international (à cause de la distance de la liaison).

Au vu de ces contraintes, **IP** et à fortiori **internet** paraissent incompatibles avec un transport en temps réel.

Cependant, si on peut garantir :

- un débit $< 64\text{Kbps}$
- un temps de latence $\leq 150\text{ ms}$ (acceptable jusqu'à 300 ms)
- une gigue dans des proportions raisonnables
- une perte réduite de **paquets**
- pas trop d'écho

... il est alors possible d'utiliser le protocole **IP** pour gérer la **VoIP**.

7.1.3 Numérisation

La convergence des réseaux (la **VoIP** utilise l'**IP**) nécessite de numériser la voix humaine pour la transporter.

Les travaux de Harry Nyquist et Claude Shannon permettent de reconstruire fidèlement un signal continu dans le temps à partir du signal échantillonné si la fréquence d'échantillonnage est au moins égale au double de la fréquence maximale du signal que l'on souhaite numériser.

Pour réaliser cette numérisation, il faut :

- d'un **Convertisseur Analogique Numérique (CAN)** (**Analog to Digital Converter (ADC)**)
- d'un **codec**
Aujourd'hui le **codec** le plus utilisé est le **codec Pulse Code Modulation (PCM)**.

L'opération de numérisation se fait en trois étapes :

1. L'échantillonnage

En téléphonie analogique, la fréquence allouée pour la voix humaine est d'environ 4KHz (de 300 à 3400Hz). Selon la règle ci-dessus, la fréquence d'échantillonnage sera donc de 8KHz, c'est-à-dire 8000 échantillons par seconde, ou un échantillon toutes les 125 μ s.

2. La quantification

Une fois que le signal est échantillonné, l'amplitude de chaque échantillon est mesurée (on dit *quantifiée*) par rapport à une échelle de référence, sur plusieurs échelons. Dans l'opération de quantification, les erreurs d'approximation commises dans la mesure des échantillons introduisent des erreurs d'autant plus importantes que le nombre d'échelons est faible. Pour limiter cette erreur, chaque échantillon est codé sur 8 bits (1 bit pour le signe et 7 bits pour l'échelon). Cela donne 128 échelons pour les valeurs positives et 128 échelons pour les valeurs négatives. Ces 256 échelons au total sont universellement adoptés dans le monde de la téléphonie. Quand on quantifie un signal dont le niveau est faible, ces échelons ne seront pas assez précis (une erreur de 1 sur l'échelon 125 fait une erreur de $\frac{1}{125}$, alors qu'une erreur de 1 sur l'échelon 5 fait une erreur de $\frac{1}{5}$). Pour palier à ça on modifie l'échelle de quantification avec une fonction de transfert non linéaire.

Cette fonction de transfert, logarithmique, est différente en Europe (*a-law*) et aux USA (*u-law*).

3. Le codage

Chaque échelon de l'échelle de référence ayant servi à la quantification correspond à une valeur binaire. Pour véhiculer de la voix humaine brute (sans compression), il faut un débit de 8 bits, 8000 fois par seconde, c'est-à-dire 64000 bits/s, ou 64Kbps. Cette technique de numérisation a été normalisée sous la norme G.711.

7.1.4 Transport de la voix numérisée

Dans les réseaux téléphoniques classiques [Real-Time Communication \(RTC\)](#) et [Réseau Numérique à Intégration de Service \(RNIS\)](#) ([Integrated Services Digital Network \(ISDN\)](#) en anglais), qui utilisent la technique [Time Division Multiplexing \(TDM\)](#), après que la voix est numérisée, chaque échantillon est envoyé en série, un échantillon toutes les 125 μ s.

Mais dans les réseaux [IP](#) cela serait une perte de ressources. Le signal analogique est découpé en séquences jointives de x ms, avec x dépendant du type de [codec](#) utilisé :

G.711	10ms
G.729	10ms
GSM 6.10	20ms
G.723.1	30ms

Chaque séquence est numérisée puis compressée pour donner un [paquet](#). Cela s'appelle la *paquetisation*. La paquetisation introduit un délai qui correspond au minimum à la durée de la séquence d'analyse du [codec](#), auquel il faut ajouter le temps de compression.

Le débit résulte donc directement du type de [codec](#).

Pour améliorer les temps de transmission, on commute des [paquets](#) de petite taille et on utilise un [VLAN](#) (802.1q) dédié voix. Des techniques de [QoS](#) assurent aux [paquets VoIP](#) un traitement prioritaire. Les [trames ethernet](#) appartenant aux [VLAN](#) voix seront taggées

en 802.1p pour qu'ils soient traités de façon prioritaire sur les ports **trunk** (802.1q) des switches.

7.1.5 Codec

Le **débit** de base résultant de la numérisation est de 64Kbps (G.711). Pour diminuer ce **débit**, il y a d'autres techniques de codage :

- **Codage différentiel** — permet de diminuer le **débit** jusqu'à 16Kbps. Repose sur le fait que deux échantillons proches ont à peu près la même valeur, on peut donc ne transmettre que la différence. Comme cette différence est petite, on peut la coder sur moins de **bits**.

Désignation	Différentiel	Fréquence	bits de co- dage	Débit	Norme
PCM (origine)	non	8KHz	8	64Kbps	G.711
ADPCM 6	oui	8KHz	6	48Kbps	G.722
ADPCM 4	oui	8KHz	4	32Kbps	G.722.1
ADPCM 3	oui	8KHz	3	24Kbps	G.722.1
ADPCM 2	oui	8KHz	2	16Kbps	G.722.1

- **Codage par synthèse** — (plus complexe) autorise des taux de compression plus importants, ce qui diminue le **débit** à quelques Kbps. Les techniques de codage différentiel sont simples mais ne peuvent pas descendre sous 16Kbps. Le codage par synthèse modélise la parole au lieu de mesurer le signal. Les données à transmettre sont alors beaucoup plus légères. On stocke des formes d'onde correspondant à des phonèmes dans un dictionnaire. Lors de la numérisation, la voix est codée suivant le dictionnaire. À la réception, le signal source est reconstitué par le **codec**. Cette méthode donne des **débites** plus faibles mais sollicitent d'avantage le **CPU**.

7.1.6 Compression des silences

Dans une conversation, il y a une grande quantité de silences. On peut donc encore gagner en **débit** en cessant de produire des **trames** de voix quand on ne détecte aucune activité.

Il y a 3 composants principaux de la compression des silences :

- **Voice Activity Detection (VAD)** — Pour détecter les zones de silences, il faut un temps de réponse court, sinon on risque de perdre le premier mot de reprise d'activité vocale, ou d'ajouter des périodes de silence après des périodes actives.
- **Discontinuous Transmission (DTX)** — Permet au **codec** d'arrêter la transmission quand le module **VAD** a détecté une période de silence.
- **Confort Noise Generation (CNG)** — Pour transitionner entre une phase d'activité et de silence, on peut ajouter du bruit de confort. De plus, quand personne ne parle, le silence complet peut être gênant et peut faire penser que la communication a été stoppée. Le **CNG** vise à recréer une ambiance sonore.

La suppression des silences est native dans les [codec](#) G.723 et G.729. Pour le [codec](#) G.711, il faut l'implémenter séparément.

7.1.7 MOS, qualité d'un [codec](#)

La variété des algorithmes de compression a conduit à un besoin de comparaison de leurs qualités. Pour cela on utilise le [MOS](#). Ce score se base sur un sondage d'un échantillon supposé représentatif de la population des utilisateurs.

Les valeurs de [MOS](#) sont :

1. Mauvais
2. Médiocre
3. Moyen
4. Bon
5. Excellent

Normes pour les [codec](#) audio :

	Débit	Codec	Complexité	Retard	MOS	Utilisation
G.711	64 Kbps	PCM	0.1 Mips	125 μ s	4.2	RNIS , VoIP
G.722.1	16, 24, 32 Kbps	ADPCM	10 Mips	300–375 μ s	4.0	RNIS , VoIP
G.723.1	6.3, 5.3 Kbps	ACELPM P-MLQ	16, 18 Mips	80–90 ms	3.8	VoIP
G.726	16, 24, 32, 40 Kbps	ADPCM	12 Mips	250–375 μ s	3.85	
G.727	16, 24, 32, 40 Kbps	ADPCM	12 Mips	250–375 μ s	4.0	
G.728	16 Kbps	LD-CELP	33 Mips	2.5–3 ms	4.0	GSM , VoIP
GSM 6.10	13 Kbps	RPE-LTP	2.5 Mips	50 ms	3.6	VoIP , DECT
G.729	8 Kbps	CS-ACELP	22 Mips	10 ms	3.9	VoIP

7.1.8 [IP](#) en temps réel

Le protocole [IP](#) n'est pas fait pour gérer des applications en temps réel. Pour cela il faut lui ajouter d'autres protocoles.

L'importance du temps de latence ne permet pas d'utiliser [TCP](#). On utilise donc pour le temps réel le protocole de transport [UDP](#). Il faut cependant gérer la connexion en mode connecté. Sans [TCP](#), il faudra ajouter d'autres protocoles :

- **RTP** (RFC 1889) — Permet la reconstitution des propriétés temps réel des flux grâce à l’horodatage et le séquençement des **paquets**.
- **RTCP** (RFC 3611) — Protocole de contrôle des flux **RTP**, permet de véhiculer des informations sur la qualité de la distribution (gigue, délai, taux de perte de **paquets**, etc...), sur les participants d’une session, etc...

Les protocoles **RTP** et **RTCP** font partie de la couche transport (4) du modèle **OSI**.

RTP

RTP fournit des informations sur le type véhiculé, la gigue, et les pertes de **paquets**. Ceci permet aux applications de :

- synchroniser pour délivrer un flux isochrone.
- restaurer les **paquets** perdus pour délivrer une information de contenu exploitable.

RTP utilise les numéros de port **UDP** pairs.

RTCP

Les messages **RTCP** effectuent la surveillance de chaque flux **RTP** en transportant des informations sur les participants de la session et la qualité de la distribution.

RTCP utilise les numéros de port **UDP** impairs (immédiatement supérieur à celui utilisé par **RTP**).

7.1.9 Protocoles de signalisation

Les protocoles **IP**, **UDP**, **RTP** et **RTCP** à eux seuls ne suffisent pas à faire de la **ToIP**. Il faut lui ajouter des protocoles permettant de véhiculer et interpréter efficacement la signalisation (ensemble des processus pour établir, maintenir et libérer une communication).

Ces protocoles sont :

- **H.323** de la **ITU-T**
Date de 1996, c’est la suite de protocole la plus utilisée aujourd’hui. Utilise un équipement particulier pour acheminer la signalisation : le *gatekeeper*.
- **Session Initiation Protocol (SIP)** de l’**IETF** — **RFC 2543**
Date de 1999, protocole beaucoup plus léger que *H.323* et adapté à l’**IP**. Utilise en général un proxy **SIP**.
- **MGCP** de l’**IETF** — **RFC 2705**
Initialement développé pour piloter des passerelles, il est également utilisé pour installer des **IP** phones.

Ces 3 protocoles sont des standards ouverts, ce que est bénéfique pour l’utilisateur mais les entreprises préfèrent développer des protocoles propriétaires :

- **Skinny Client Control Protocol (SCCP)** de Cisco
- **Universal Alcatel (UA)**
- **UniStim** de Nortel
- **Minet** de Mitel
- **Inter Asterisk eXchange (IAX)**

7.1.10 Composants d'une architecture ToIP

Peu importe le protocole utilisé, l'architecture ToIP s'appuie sur ces composants :

- **un serveur de contrôle** — Gatekeeper H.323, Call Manager Cisco, Proxy SIP, Call Agent, Call Switch. . . Permettent l'enregistrement et l'authentification des équipements.
- **une passerelle** — Ou Gateway, permettant la communication entre les réseaux IP et la téléphonie traditionnelle.
- **des terminaux IP** — Ou IP phone, soit physiques (hard phone), soit émulés par un logiciel sur PC (soft phone).
- **des adaptateurs** — Permettent à des téléphones traditionnels de s'interfacer sur un réseaux IP.

Le serveur de contrôle peut être amené à communiquer avec d'autres serveurs de données (messagerie, annuaire. . .). Il se peut qu'un équipement héberge plusieurs composants : IPBX.

7.1.11 Services de téléphonie

Le fait de fusionner le réseaux téléphonique avec le réseau IP permet l'ajout de services plus facilement qu'avec la téléphonie analogique :

- répondeur téléphonique
- consultation du message du répondeur sur le PC
- écoute des e-mails reçus convertis au format sonore
- indicateur de présence
- via le client de messagerie unifié, appel d'un correspondant en cliquant sur un nom dans le carnet d'adresses
- visioconférence
- chat

7.1.12 Le protocole SIP

Introduction

Le protocole SIP a été initialisé par le groupe Multiparty MUltimedia SessIon Control (MMUSIC). Il est aujourd'hui repris et maintenu par le group SIP de l'Internet Engineering Task Force (IETF) donnant la RFC 3261 et rendant obsolète la RFC 2543.

L'objectif de SIP est de concevoir un protocole simple et rudimentaire pour établir une session multimédia entre terminaux de toute nature. Sa syntaxe reprend les syntaxes de HTTP et SMTP : les commandes et messages sont codés en texte, ce qui facilite l'interaction avec d'autres applications.

Format des messages SIP

- **Type de message** — L'architecture de SIP est de type client / serveur. Les messages peuvent donc être soit des requêtes (de client), soit des réponses (de serveur).
- **Method** — En HTTP on a GET, POST, PUT, etc. En SIP on a :

- Méthodes de base
 - **Invite** — Initialise une session.
 - **Ack** — Acquiescement final des réponses codées : 2XX, 3XX, 4XX, 5XX et 6XX.
 - **Bye** — Met fin à une session.
 - **Options** — Permet d'échanger la capacité et l'état d'un **UA**.
 - **Cancel** — Annule une requête.
 - **Register** — Enregistre un terminal à un service de localisation.
- Méthodes étendues
 - **Info** — Permet l'échange de signalisation pendant la session.
 - **Refer** — Permet le transfert d'un utilisateur vers une autre ressource.
 - **Prack** — Acquiescement provisoire pour les réponses de type 1XX.
 - **Subscribe** — Permet de s'enregistrer à un serveur pour ensuite être notifié d'évènements.
 - **Notify** — Permet à l'agent d'être notifié d'évènements.
 - **Message** — Permet le transport de message instantané
 - **Update** —
 - Mise à jour de l'état de l'agent lors d'un service de présence
 - Mise en attente du destinataire.
- **URI** — Dans tout réseau il faut pouvoir identifier un utilisateur. Le format des **URI** est emprunté au format d'adressage de **SMTP** :
 - `sip:yelena.marie@free.fr`
 - `sip:fany:password@fresnes.com;transport=tcp`
 - `sip:+33164688186@nogent.net;user=phone`
- **Header** — L'en-tête contient les informations suivantes :
 - *From*
 - *To*
 - *Request-URI* : destination actuelle
 - *Contact* : apparaît dans les méthodes **Invite**, **Options**, **Ack**, **Register** et dans les réponses. Il indique l'adresse de réponse directe à laquelle seront envoyées toutes les nouvelles transactions. Il inclut aussi l'adresse de redirection dans les réponses 3XX et 485. Dans les erreurs 4XX, 5XX et 6XX, il contient des informations supplémentaires. Dans les méthodes **Register** il inclut la position actuelle. Pour les contacts multiples, un champ **Header** peut être inclus.
- **Message body** — Il transporte les informations en **Session Description Protocol (SDP)** pour permettre la participation à une session. Il décrit les éléments suivants :
 - Média à utiliser (**codec**, taux d'échantillonnage)
 - Destination du média (adresse **IP** et port)
 - Nom et but de la session
 - Temps pendant lequel la session est active
 - etc.

Les réponses

Les réponses **SIP** véhiculent un code d'état sur 3 chiffres comme en **HTTP** : un chiffre de classe et deux de motifs.

Les classes sont les suivantes :

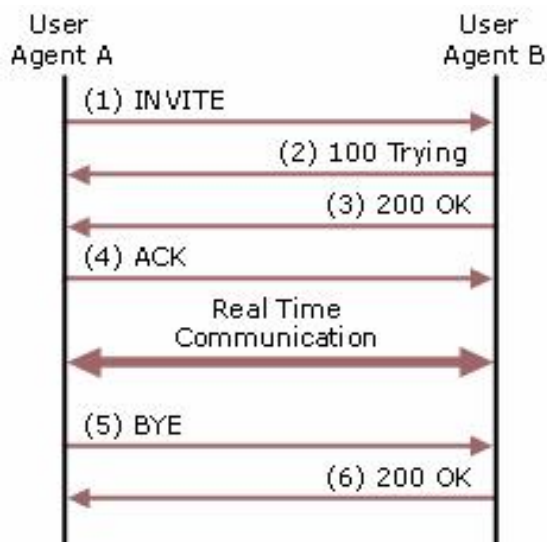
- **Informational** (code 1XX)
- **Success** (code 2XX)
- **Redirection** (code 3XX)
- **Client Error** (code 4XX)
- **Server Error** (code 5XX)
- **Global Failure** (code 6XX)

Échanges SIP

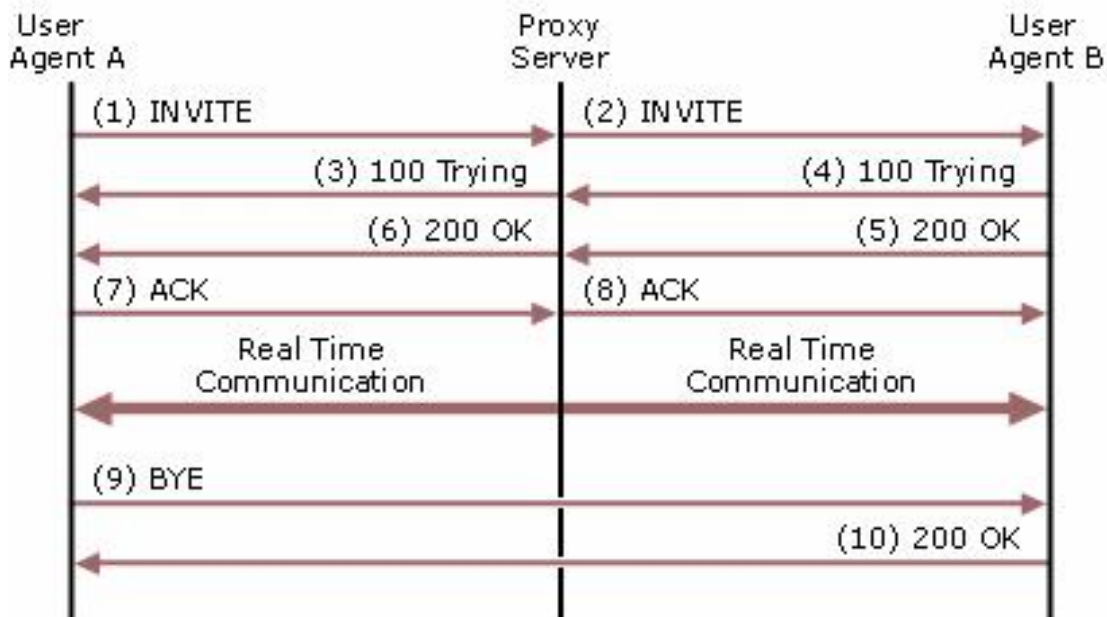
Le rôle de SIP est d'ouvrir, de modifier et de libérer des sessions. Pour ouvrir une session, un utilisateur émet une requête `Invite` avec un descripteur de session qui permet à l'utilisateur appelé de s'accorder sur la comptabilité de leur média.

Cette session peut être réalisée avec ou sans proxy SIP.

- **Sans proxy** — Le proxy est optionnel : deux équipements SIP peuvent communiquer directement s'ils connaissent leurs adresses IP.



- **Avec proxy** — Pour rejoindre des réseaux différents ou lorsque l'équipement ne connaît pas l'adresse IP distante.



7.1.13 Le protocole MGCP

Introduction

Le protocole **MGCP** est un protocole de l'**IETF** développé en 1999 pour piloter des passerelles.

Les protocoles **SIP** et **H.323** supposent que le terminal est suffisamment intelligent pour gérer seul des fonctions comme la tonalité à numéroté, la mise en attente d'appels, etc. **MGCP** est différent : c'est un protocole maître/esclave optimisé pour le contrôle de dispositifs sans intelligence.

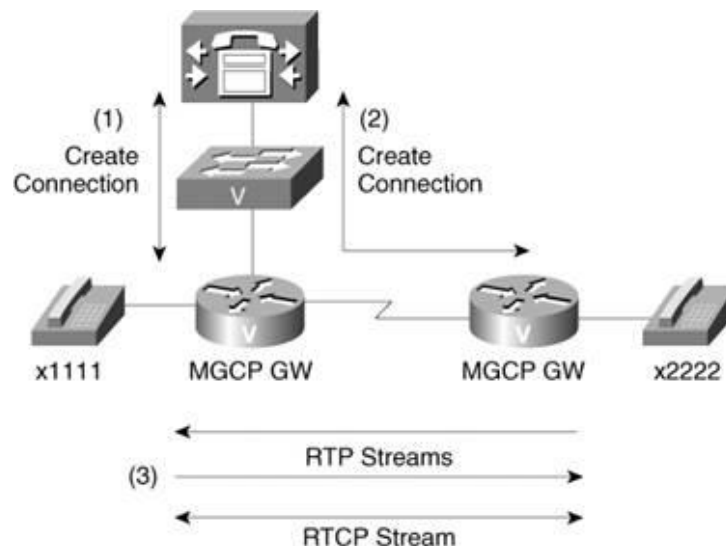
MGCP est donc complémentaire de **SIP** et **H.323**.

Le protocole **MGCP** peut être connu sous le nom de **MEdia Gateway Control (MEGACO)** (**RFC 3015**).

Les composants de MGCP

Il y a deux principaux composants en **MGCP** :

1. **Media Gateway (MG)**
 - passerelle résidentielle (modem **ADSL**, câble modem, ...)
 - **Private Branch eXchange (PABX)**, router
 - **IP phone**
2. **Media Gateway Controller (MGC)**
 - consiste essentiellement dans le contrôle d'appel
 - analyse des frappes de touches
 - routage des appels
 - éventuellement, conversion de la signalisation



7.1.14 Le protocole H.323

Introduction

H.323 est développé par l'**ITU-T**. L'origine est le développement de la visioconférence sur les réseaux locaux dans la continuité de la norme **H.320** (visioconférence sur **RNIS**).

H.323 est parfaitement compatible avec les systèmes de visioconférence H.320 mais il est lourd et rigide.

H.323 est en fait une norme qui décrit un cadre général de fonctionnement pour un terminal multimédia.

Les autres normes se référant à la signalisation sont :

- H.255.0 — définition de la signalisation d'appel
- H.245 — gestion des flux multimédias
- H.450 — recommandations de services supplémentaires

Les composants de H.323

Une architecture H.323 renferme plusieurs entités :

- **End Point (EP)**, qui peuvent être :
 - **Terminaux IP** — Soit physiques (hard phone), soit émulés (soft phone).
 - initie et reçoit les appels
 - initie les sessions H.323
 - initie et termine les connexions H.245
 - génère et encode les flux voix
 - implémente les services supplémentaires
 - **Gateway** — Passerelle permettant le fonctionnement avec d'autres réseaux. Chaque réseau utilise ses propres protocoles de signalisation. La passerelle doit donc traduire chaque protocole. Elle convertit aussi les formats de transmission audio, vidéo et de données.
 - **Multipoint Control Unit (MCU)** — Équipement optionnel. Permet les conférences entre plusieurs terminaux. Il négocie le **codec** audio et vidéo. Il gère l'établissement, le mixage, la diffusion et l'accès de nouveaux terminaux à une conférence en cours.
- **Gatekeeper** — Optionnel mais essentiel quand on veut déployer un service de téléphonie.

7.2 Supervision — SNMP

7.2.1 Introduction

L'information doit être disponible :

- à une population technique variée
- au bon endroit
- au bon moment
- dans sa juste représentation

L'administration du réseau, devenue primordiale, est passée de séparée à intégrée, d'où les noms de *superviseur* et d'*hyperviseur*. On doit avoir une vision globale du réseau.

Gestion d'anomalies

Fault management

Avertit l'administrateur de tout incident survenant dans le réseau : connexion coupée, serveur en panne, routeur défectueux. . . Il peut alors agir en conséquence :

- soit lui-même à distance en utilisant les fonctions de configuration du réseau :
Reset, Reboot, modification de configuration d'un matériel, isolement d'un port. . .
- soit en faisant intervenir un technicien local

Corrélation d'alarmes

Parfois, de multiples pannes qui, ensemble, peuvent donner l'impression que tout est cassé sont en fait corrélées, et une résolution à la source du problème peut arrêter toutes les alarmes. Pour cela, il faut corrélérer les alarmes.

Gestion de configuration

La gestion de configuration est composée de 3 parties :

1. la cartographie du réseau
2. la configuration et la reconfiguration distante des matériels
3. la gestion de parcs (des matériels et des logiciels)

Cartographie du réseau

Il y a des applications de type "discovery" qui découvrent automatiquement le réseau et élaborent une représentation graphique correspondante.

Les couleurs d'indication de fonctionnement sont normalisées :

- **rouge** : hors service
- **jaune** : attention dérive dangereuse
- **vert** : bon
- **bleu** : pas de connexion, pas adressable, mais connu dans la base
- **magenta** : erreur
- **gris** : sans erreur mais remontée impossible

Configuration des matériels

La configuration des matériels doit être faite par un personnel qualifié. L'administrateur du réseau doit donc pouvoir, à distance et à partir de sa console, configurer les matériels nouvellement installés. Il doit aussi pouvoir relire ses configurations et les modifier. Idem pour les serveurs et si possible pour les stations de travail.

Gestion des matériels

Certains logiciels de supervision incluent des fonctions de gestion de parc. Cela consiste à établir une [Base de Données](#) contenant toutes les informations sur tous les matériels du réseau. L'administrateur peut depuis son poste connaître les caractéristiques matérielles d'un serveur ou d'une station (type de processeur, taille de la mémoire, capacité disque. . .).

Gestion des logiciels

De la même façon, on peut obtenir une liste des logiciels installés sur une machine, ainsi que leur version. On peut dans certains cas gérer la télé-installation automatique de logiciels et leur mise à jour. On peut également limiter le nombre d'utilisateurs travaillant avec une application en fonction par exemple du nombre de licences déclarées.

Gestion de performance

Permet de savoir, par exemple si un segment [ethernet](#) du réseau n'a pas un taux d'utilisation trop important. La plupart des logiciels de supervision permettent de connaître :

- le taux d'utilisation du réseau : sa disponibilité
- le temps de réponse d'un réseau
- le nombre de [paquets](#) par seconde
- le nombre de [trames broadcast](#) par seconde
- le nombre de [trames](#) erronées par seconde
- les stations les plus chargées
- etc.

Ces informations permettent une maintenance proactive : anticiper les pannes.

Gestion de sécurité

On peut implémenter la fonction de sécurité à plusieurs niveaux :

- **Matériels réseau** — On peut réserver les ports à des adresses [MAC](#) déterminées ou n'envoyer des [trames](#) sur un port que si l'adresse de destination est celle qui est indiquée pour ce port.
- **Stations et serveurs** — Cette fonction est pour l'instant assurée par les [OS](#) réseau, mais devrait être intégrée dans le logiciel de supervision.
- **Protection contre les virus** — Des anti-virus peuvent être embarqués dans les logiciels d'administration réseau. Ils tournent en permanence sur les serveurs et lors de la connexion des stations.
- **Sauvegarde des données** — Les plans de sauvegarde peuvent se faire à partir de la console de supervision. En cas d'incident, une alerte remonte sur la console.

Gestion de comptabilité

L'administrateur peut gérer le coût du réseau. Il doit pouvoir connaître le taux d'utilisation pour chaque utilisateur, service, ou département, et ainsi répartir les coûts. Cette fonction n'est pas toujours implémentée sur les logiciels de supervision.

7.2.2 Composants du système d'administration

Il existe 2 types d'entités :

1. La station d'administration : [NMS](#).
2. Les équipements managés : les *agents* (routeurs, switchs, [PC](#), hôtes, [BD](#), serveurs, imprimantes, sondes, etc.).

Ils échangent l'information au moyen d'un protocole : [SNMP](#).

La station d'administration (NMS)

Il s'agit généralement d'une station dédiée recevant un logiciel de supervision.

- Elle contrôle la présence des différents équipements dont elle a connaissance.
- Elle interroge tous les équipements qui disposent d'un agent.
- Elle traite les [traps](#) (messages non sollicités).

Les équipements administrés (agents)

Un équipement devant être administré doit disposer d'un agent. C'est un logiciel opérant à l'intérieur de l'équipement. On pourrait dire qu'il joue le rôle d'un "espion" au profit du gestionnaire (*manager*).

- Il répond aux requêtes de la [NMS](#).
- Il effectue sur l'équipement des opérations commandées par la [NMS](#).
- Il émet des [traps](#).

Les protocoles d'administration

La plupart du temps, les équipements utilisent [SNMP](#) pour dialoguer avec la [NMS](#), mais on peut aussi trouver :

- [Common Management Information Protocol \(CMIP\)](#)
- [Administrative Exchange Protocol \(AEP\)](#) (propriétaire)
- SNA (propriétaire)

La notion de proxy

Si l'équipement à gérer n'implémente pas le même protocole que la [NMS](#), il doit passer par un système intermédiaire (*Proxy Agent*). Ce proxy traduit le protocole pour qu'il soit compréhensible par le manager, et réciproquement. Il peut être implémenté sur un élément dédié ou directement dans la station d'administration.

7.2.3 La modélisation d'objets pour l'administration

Notion d'objets

Le principe est le même qu'en programmation orienté objet. Il est caractérisé par :

- un ensemble de données (attributs)
- un ensemble de procédures manipulant ces données

En supervision, les objets sont une représentation abstraite des ressources à administrer.

Les objets à administrer sont définis par :

- Les opérations qui peuvent être effectuées ainsi que leurs effets sur les objets managés et leurs attributs.
- Les notifications émises par l'agent en charge de l'objet managé et contenant l'information sur un évènement.
- Les attributs, qui sont des paramètres caractérisant l'objet.
- Les relations avec les autres objets.

L'ensemble des objets supervisés par un **NMS** constitue la **MIB**.

Les classes d'objet (**MOC**)

La classe décrit un ensemble d'objets partageant la même structure et le même comportement. C'est un modèle pour générer ses représentants physiques, ou instances : **Managed Object Instance (MOI)**.

La définition d'une classe comprend :

- la définition de son nom et identifiant (**OID**)
- l'héritage des propriétés d'une autre classe modèle
- la liste des *attributs* spécifiques à cette classe
- la ou les relations avec les autres classes (name-binding), défini aussi par un **OID**, si cette classe doit être instanciée (c'est-à-dire qu'elle ne sert pas seulement de modèle pour définir d'autres classes). Le name-binding sert aussi à définir l'attribut de nommage de la classe.

L'ensemble des classes décrivant les objets supervisés et leur relation entre elles, définie par les *name-binding*, constitue un schéma de **MIB**.

Notion de **MIB**

La **MIB** est l'ensemble des objets (**MOI**) pris en charge par un **NMS**. Elle est répartie dans tout le réseau.

La station d'administration (*Manager Station*) doit contenir le schéma de la **MIB** (*MIB Template*) pour connaître tous les objets que contiennent les différents agents.

Un agent fournit les informations d'un équipement supervisé. Pour cela, il doit avoir une **Base de Données** contenant la liste des objets manipulables.

Le sous-ensemble des objets manipulables porte le nom de **MIBlet**. Par abus de langage on parle aussi de **MIB** pris en charge par un agent.

Chaque ressource gérée correspond à un objet. La **MIB** est une collection structurée de ces objets.

Pour que des superviseurs différents puissent utiliser la **MIB** :

- Pour une même ressource, l'objet doit être le même dans le **NMS** et dans l'équipement administré.
- Des règles d'écriture d'une **MIB** doivent exister (structure, classification, encodage...).

Ceci est décrit dans un document appelé le **Structure of Management Information (SMI)**. L'**ISO** utilise la norme **Guidelines for the Definition of Managed Objects (GDMO)**. Dans le monde **TCP/IP** on utilise les **RFC** 1155 et 1212.

Arbre d'enregistrement

Pour identifier des objets de manière unique alors qu'il représentent des normes très diverses, l'**ISO** a constitué une **BD** structurée en arborescence : l'arbre d'enregistrement

(*registration tree*). Il existe un seul exemplaire de cet arbre au monde. Il représente différents organismes et constructeurs.

Dialogue entre le NMS et l'agent

Peu importe le protocole utilisé, le NMS et l'agent utilisent deux types de requêtes :

1. requêtes en mode question/réponse (*request/response*)
2. requêtes en mode envoi simple (*trap, event report*)

Dans le modèle ISO de management, le protocole utilisé est le **Common Management Information Service (CMIS)/CMIP**. La plupart des requêtes peuvent alors être en mode confirmé ou en mode non confirmé.

7.2.4 La modélisation d'objets pour l'administration SNMP

OID

Contrairement au modèle SMI de l'ISO, le modèle SMI pour SNMP n'utilise ni *classes*, ni *attributs*, ni *namebinding*.

Il utilise essentiellement des *Object-Types* qui sont nommés et immatriculés par un **OID**. Certains composants du modèle SMI pour SNMP (*groups, sequence* et *sequence of*) ne sont pas instanciables : ils sont utilisés comme objets parents.

Contrairement au modèle GDMO, dans le modèle SMI pour SNMP, la relation entre objets découle directement de leur immatriculation par un **OID**.

À chaque nom de l'arbre est associé par convention une valeur numérique. Les objets sont donc identifiés par les chemins depuis la racine jusqu'à une feuille (comme pour les répertoires et fichiers). L'OID de l'objet `sysDescr` de la MIB2 est par exemple :

`iso.org.dod.internet.mgmt.mibII.system.sysDescr`, ce qui donne :

`1.3.6.1.2.1.1.1.`

L'instance de cet objet, par convention, est constitué de la concaténation de son **OID** et du suffixe 0 : `1.3.6.1.2.1.1.1.0.`

La MIB II

La MIB standard, ou publique, est communément appelée **MIB II**. La MIB I, RFC 1156, définissait 114 objets répartis en 8 classes. Elle a été remplacée par la MIB II (RFC 1213) qui définit 170 objets répartis dans 10 groupes normalisés.

Un autre groupe, **RMon**, a été ajouté sous l'identificateur d'objet 16.

Résumé des objets de la MIB II :

1. **system** — groupe décrivant le système.
2. **interface** — groupe traitant des accès réseau.
3. **at** — groupe traitant des conversions d'adresses IP.
4. **ip** — groupe traitant des évènements IP.

5. **icmp** — groupe traitant des évènements [Internet Control Message Protocol \(ICMP\)](#).
6. **tcp** — groupe traitant des évènements [TCP](#).
7. **udp** — groupe traitant des évènements [UDP](#).
8. **egp** — groupe traitant des évènements [EGP](#).
9. **cmot** — groupe traitant des évènements [CMIP over TCP/IP \(CMOT\)](#).
10. **transmission** — groupe traitant de la qualité de transmission.
11. **snmp** — groupe traitant des évènements [SNMP](#).
12. **rmon** — groupe traitant du trafic observé par un agent [RMon](#).

Les [MIB](#) privées

[SNMP](#) permet d'étendre la gestion à de nouveaux éléments par l'addition de nouvelles [MIB](#) à la [MIB II](#). Beaucoup de constructeurs comme Cisco, Hewlett Packard, Novell, Synoptics, Wellfleet, etc. ont développé leurs propres [MIB](#).

Elles concernent les produits spécifiques et on les appelle les [MIB](#) privées.

Pour intégrer une nouvelle [MIB](#) sur le [NMS](#), il faut d'abord la récupérer auprès du constructeur. On peut alors télécharger un fichier texte écrit en langage [Abstract Syntax Notation One \(ASN.1\)](#). On doit ensuite les compiler sur la station de supervision.

Les [MIB](#) expérimentales

Les [MIB](#) expérimentales sont issues de collaborations entre organismes de standardisation, universités et constructeurs. À terme, ils peuvent donner de futures [MIB](#) normalisées.

7.2.5 Le protocole [SNMP](#)

C'est un protocole applicatif développé par l'[IETF](#). Il se rencontre bien sûr dans l'environnement [TCP/IP](#), mais il était aussi utilisé sur les réseaux Novell [IPX/SPX](#).

Les échanges [SNMP](#)

Avec [SNMP](#), le dialogue entre le [NMS](#) et l'agent se fait grâce à 5 commandes standards :

1. **GetRequest**, générée par le [NMS](#) — Permet au [NMS](#) de demander la lecture d'une des valeurs actuelles des variables de la [MIB](#).
2. **GetNextRequest**, générée par le [NMS](#) — Permet au [NMS](#) de demander la lecture de la valeur suivante dans une table. Elle est donc précédée d'une requête de type **Get**.
3. **SetRequest**, générée par le [NMS](#) — Permet au [NMS](#) de modifier la valeur d'une des variables dans la [MIB](#) d'un composant. Cette variable doit être accessible en Lecture/Écriture. L'agent répond en renvoyant une [PDU](#) avec les valeurs modifiées.
4. **GetResponse**, générée par l'agent — Pour chaque [PDU](#) reçue en provenance du [NMS](#), l'agent envoie une réponse avec la ou les valeurs demandées.

5. **Trap**, générée par l'agent — Message non sollicité : l'agent informe le **NMS** d'un évènement survenu dans l'équipement. L'envoi du **trap** est conditionné au niveau de gravité de l'évènement (par défaut 3, mais modifiable).

Il existe 7 niveaux de gravité, de 1 (les plus graves) à 7 (sans importance).

Protocoles de transport

Le plus souvent, **SNMP** est rencontré dans le contexte **TCP/IP**. Les échanges s'appuient alors sur **UDP**.

Un agent reçoit ses messages sur le port **UDP** 161. En termes de service **TCP/IP**, le manager est le client (qui envoie des requêtes), et l'agent est le serveur (qui écoute sur le port 161).

Un manager reçoit les **traps SNMP** sur le port **UDP** 162. En termes de service **TCP/IP**, l'agent est le client et le **trap** manager est le serveur, qui écoute sur le port **UDP** 162.

Si ces messages sont trop fréquents, cela alourdit sensiblement la charge d'un réseau (de 10 à 20%). Ceci explique pourquoi **SNMP** s'appuie sur **UDP** et non **TCP**.

Champs des **PDU SNMP**

PDU de type requête/réponse

- **PDU type** — Indique la nature de la **PDU** :
 0. GetRequest
 1. GetNextRequest
 2. GetResponse
 3. SetRequest
 4. Trap
- **Request ID** — Entier qui permet d'identifier les requêtes et les réponses les unes des autres.
- **Error Status** — Indique la nature de l'erreur constatée :
 0. noError
 1. tooBig
 2. noSuchName
 3. badValue
 4. readOnly
 5. genErr
- **Error Index** — Entier qui permet d'indiquer la variable responsable de l'erreur courante.
- **Variable Bindings** —

PDU de type trap

- **PDU type** — Indique la nature de la PDU, ici trap donc 4.
- **Enterprise** — Précise le type d'équipement qui a généré la PDU. C'est la valeur de l'objet `sysObjectID` de la MIB standard.
- **Agent Address** — L'adresse IP de l'agent qui a généré le trap.
- **Generic Trap** — Type de trap.
- **Specicif Trap** — Code du trap. Précise le type de trap développé par son propriétaire (le constructeur).
- **Time Stamp** — Temps écoulé depuis la dernière initialisation de l'équipement. C'est la valeur de l'objet `sysUpTime`.
- **Variable Bindings** — Rassemble le nom et la valeur des objets considérés.

Authentification par communautés

En SNMP v1 ou v2, il y a un mécanisme simple d'authentification entre le manager et l'agent. Ce mécanisme est basé sur un nom de communauté. C'est l'équivalent d'un mot de passe que doit donner le manager pour accéder aux informations de l'agent.

La communauté est associée à des droits d'accès : `RO`, `RW`. Par défaut, la communauté s'appelle `public` est en `RO`. Pour avoir un droit d'écriture, il faut créer une autre communauté sur l'agent ainsi que sur le manager, et lui accorder les droits `RW`.

Le premier problème de ce système est que le nom de la communauté passe en clair sur le réseau. Il peut donc facilement être récupéré et réutilisé pour modifier la configuration du réseau.

Le deuxième problème est qu'une communauté apporte une visibilité "globale" de la MIB de l'agent. Quiconque fait donc une requête dans une communauté autorisée peut accéder à la totalité des objets de l'agent.

SNMPv2

La v2 de SNMP a pour objectifs d'améliorer le protocole au niveau :

- de la sécurité
- du trafic généré par le protocole lui-même
- de la souplesse dans la gestion des managers sur le réseau

Sécurité

L'authentification permet de s'assurer qu'un message transmis n'a pas été modifié pendant son trajet sur le réseau. Elle utilise la méthode `Digest Authentication Protocol` qui repose sur l'algorithme `Message-Digest Algorithm (MD5)`.

Le champ `Context` permet une identification plus fine que la communauté en v1 parce qu'il porte sur une partie de la MIB, non pas sur la MIB entière. L'agent contient une petite `Base de Données` des parties qu'il connaît. À chaque demande sur l'agent, il consulte d'abord son `Access Control List (ACL)` pour déterminer si l'opération est permise ou non.

Diminution du trafic

Un nouveau type de requête permet de diminuer le trafic réseau quand on veut rappatrier de grandes quantités de données d'un seul coup : `GetBulkRequest`. Auparavant, il fallait envoyer plusieurs requêtes `GetRequest` pour obtenir des blocs de données importants.

Dialogue manager à manager

La possibilité de dialoguer entre stations d'administration est très importante puisqu'elle permet de distribuer l'administration d'un réseau entre plusieurs managers. Le réseau est segmenté, ce qui limite le trafic au trafic lié à son administration.

Pour cela, il y a une nouvelle PDU : `InformRequest` et une nouvelle MIB, la `MIB Manager to Manager` ([RFC 1451](#)).

Coexistence `SNMP v1` et `v2`

La version 1 de `SNMP` utilise 5 types de requêtes et la version 2 en utilise 6, dont seulement 4 sont compatibles avec la version 1.

- `GetBulkRequest` est une nouveauté de la version 2 et ne pourra donc pas fonctionner en version 1.
- Le `trap` nécessite une traduction parce que le message a changé de format.

Pour continuer à utiliser les 2 versions ensemble, deux solutions ont été mises en place :

1. Passer par un `proxy-agent` qui traduit les requêtes.
2. Utiliser un manager compatible avec les deux versions. Ce manager utilise des messages en `v1` pour les agents en `v1` et des messages en `v2` pour les agents en `v2`.

Les deux versions peuvent donc cohabiter, mais ne sont pas compatibles. La version 2 n'est pas un standard et ne le sera probablement jamais puisqu'une nouvelle version a vu le jour.

`SNMPv3`

La version 3 est proposée en janvier 1998 par les [RFC 2262](#) et [2263](#). Elle a eu pour but de faire converger différents travaux existants de `SNMPv2`. Il fallait aussi respecter les impératifs de sécurité et rester le plus simple possible. La version 3 fait aussi l'effort de prendre en compte la migration depuis l'un des deux protocoles antérieurs.

7.2.6 Les sondes `RMon`

Chapitre 8

Cisco

8.1 Démarrage d'un switch

Un switch a une séquence de boot en 5 étapes.

1. le programme **Power-On Self-Test (POST)**, enregistré en **ROM**, vérifie le sous-système **CPU**, le **CPU**, le **DRAM**, le système de fichiers flash
2. charge le logiciel de démarrage, enregistré en **ROM**
3. le boot loader effectue une initialisation **CPU** de bas niveau, initialise les registres **CPU** (où la mémoire physique est mappée, ainsi que sa quantité et vitesse)
4. le boot loader initialise le système de fichiers flash
5. le boot loader trouve et charge le système d'exploitation **IOS** en mémoire et lui donne le contrôle

L'**IOS** initialise les interfaces en utilisant le fichier startup-config qui s'appelle `config.text` et est situé en flash.

Pour voir à quoi correspond le fichier boot de l'**IOS** :

```
Switch# show boot
```

Définir la variable d'environnement **BOOT** :

```
Switch(config)# boot system flash:/c2960-lanbasek9-mz.150-2.SE/c2960-  
lanbasek9-mz.150-2.SE.bin
```

boot system	commande principale
flash :	lieu d'enregistrement
c2960-lanbasek9-mz.150-2.SE/ c2960-lanbasek9-mz.150-2.SE.bin	chemin vers le système de fichiers nom de fichier de l' IOS

8.2 **LED** de switch

- SYST — System
- éteint : pas de jus

- vert : ok
- orange : pas ok
- RPS — Redundant Power System
 - éteint : RPS éteint ou mal branché
 - vert : prêt à fournir l'alimentation de secours
 - vert clignotant : non accessible parce qu'aliment un autre périphérique
 - orange : mode standby ou mauvaise condition
 - orange clignotant : l'alimentation interne ne marche plus et le RPS fournit l'alimentation
- STAT — Port Status

vert : le mode de port status est sélectionné, valeur par défaut

 - les **LED** des ports affichent des couleurs qui veulent dire différentes choses
 - éteint : pas de lien ou **administratively down**
 - vert : lien présent
 - clignotant : actif, envoie ou reçoit des données
 - alterne entre vert et orange : problème de lien
 - orange : port bloqué pour s'assurer qu'aucune boucle n'existe dans le domaine de transfert (premières 30 secondes après activation)
 - orange clignotant : port bloqué pour empêcher les boucles possibles du domaine de transfert
- DUPLX — Port Duplex

vert : le mode de port duplex est sélectionné

 - les **LED** éteintes sont en mode **half-duplex**
 - vert : port en mode **full-duplex**
- SPEED — Port Speed

vert : le mode port speed est sélectionné, les **LED** des ports vont afficher des couleurs qui veulent dire différentes choses

 - éteint : 10 Mbps
 - vert : 100 Mbps
 - vert clignotant : 1000 Mbps
- PoE — Power over Ethernet

présent si le PoE est supporté

 - éteint : PoE non sélectionné, pas de port n'a été privé d'alimentation ou placé en condition de faute
 - orange clignotant : non sélectionné mais au moins un port a été privé d'alimentation ou placé en condition de faute
 - vert : sélectionné, les **LED** des ports vont afficher des couleurs qui veulent dire différentes choses
 - éteint : PoE éteint
 - vert : PoE allumé
 - alterne entre vert et orange : le PoE est refusé parce qu'il dépasserait les capacités du switch
 - orange clignotant : PoE éteint à cause d'un problème
 - orange : désactivé pour ce port

8.3 Commandes

Les valeurs entre chevrons (< >) sont des variables qu'il faut adapter. Les valeurs entre crochets ([]) sont optionnelles.

8.3.1 Navigation

Entrer dans le mode d'exécution privilégié (privileged EXEC mode)

```
Switch> enable
```

Retourner vers le mode d'exécution utilisateur (user EXEC mode)

```
Switch# disable
```

Entrer dans le mode de configuration global

```
Switch# configure terminal
```

Entrer dans le mode de la ligne console

```
Switch(config)# line console 0
```

Entrer dans le mode de la ligne vty

```
Switch(config)# line vty 0 15
```

Retourner au mode parent

```
Switch(config-line)# exit
```

Retourner directement au mode d'exécution privilégié

```
Switch(config-line)# end
```

8.3.2 Configuration basique

Donner un nom à un périphérique

```
Switch(config)# hostname <name>
```

Sécuriser l'accès au mode d'exécution privilégié

```
Switch(config)# enable secret my-password
```

Sécuriser l'accès au mode d'exécution utilisateur

```
Switch(config)# line console 0
Switch(config-line)# password <password>
Switch(config-line)# login
Switch(config-line)# exit
Switch(config)# line vty 0 15
Switch(config-line)# password <password>
Switch(config-line)# login
Switch(config-line)# exit
```

Chiffrer tous les mots de passe dans les fichiers de configuration

```
Switch(config)# service password-encryption
```

Configurer la bannière pour le [Message Of The Day \(MOTD\)](#) légal

```
Switch(config)# banner motd $ MessageOfTheDay $
```

Afficher la configuration active

```
Switch# show running-config
```

Afficher la configuration de démarrage

```
Switch# show startup-config
```

Il y a deux fichiers de configuration :

1. startup-config : enregistrée dans la [NVRAM](#) pour le démarrage et le redémarrage, ne perd pas son contenu à la mise hors tension
2. running-config : enregistrée dans la [RAM](#) pour la configuration courante, effective immédiatement mais perdue à la mise hors tension

Sauvegarder les modifications de la configuration

```
Switch# copy running-config startup-config
```

Remettre le périphérique dans l'état de sa configuration précédente en redémarrant

```
Switch# reload
```

...ou en sauvegardant la startup-config vers la running-config

```
Switch# copy start run
```

Effacer toute configuration (supprime les modifications sauvegardées mais non désirées)

```
Switch# erase startup-config
```

... puis redémarrer le périphérique (ceci le remet dans les paramètres d'usine).

Augmenter la taille de l'historique du terminal à 200 lignes (par défaut = 10)

```
R1# terminal history size 200
```

8.3.3 Mise en réseau

Pour être joignable, une interface doit :

- être configurée avec au moins une adresse [IP](#)

```
R1(config-if)# ip address  
R1(config-if)# ip address <ipv4 address> <mask>  
et/ou  
R1(config-if)# ipv6 address <adresse ipv6>/<prefix length>
```

Noter que pour l'[IPv6](#), il n'y a pas d'espace entre l'adresse et la longueur de préfixe. Pour l'adresse link-local sur le routeur :

```
R1(config-if)# ipv6 address fe80::1 link-local
```

- être activée

```
R1(config-if)# no shutdown
R1(config-if)# exit
```

- avoir une description

Jusqu'à 240 caractères, optionnel mais une bonne pratique, aide à diagnostiquer les problèmes et identifier les information de contact tières.

```
R1(config-if)# description Link to LAN 1
```

D'autres commandes utiles :

Entrer le mode range pour par exemple mettre toutes les 16 interfaces d'un switch à no shutdown :

```
Switch(config)# interface range FastEthernet 0/0 - 15
Switch(config-if-range)# no shutdown
```

Vérifier les états des interfaces :

```
Switch# show ip interface brief
```

Ajouter des routes :

- En IPv4 :

```
R1(config)# ip route <dest> <mask> <next hop> [<distance>]
```

- Le **mask** peut être modifié pour faire un sommaire d'un groupe de réseaux (sur-réseau).
- Le **next hop** peut être soit une interface de sortie, soit une adresse **IP**, soit les deux.
- La **distance** correspond à une valeur de distance administrative (**AD**) entre 1 et 255. Cette valeur peut être plus élevée que celle d'un protocole dynamique pour créer une route flottante. Si rien n'est indiqué, la valeur de **distance** par défaut est 1.

- En IPv6 :

Le routage IPv6 n'est pas activé par défaut. Pour activer l'IPv6 sur un routeur :

```
R1(config)# ipv6 unicast-routing
```

La commande pour l'IPv6 est presque la même qu'en IPv4 sauf qu'on remplace **ip route** par **ipv6 route** et qu'il n'y a pas d'espace entre le préfixe et sa longueur.

```
R1(config)# ipv6 route <prefix>/<length> <next hop> [<distance>]
```

... une route par défaut :

```
R1(config)# ip route 0.0.0.0 0.0.0.0 172.26.200.200
R1(config)# ipv6 route ::/0 2001:db8:acad::1
```

Afficher la table de routage d'un routeur :

```
R1# show ip[v6] route
```

Ajouter une passerelle par défaut sur un switch :


```
Switch(config)# ip default-gateway <ip address>
```

Configurer un switch pour le routage inter-VLAN router-on-a-stick :

Voir 5.5.9

Activer à assigner une adresse de rebouclage sur un routeur :

```
R1(config)# interface loopback <nombre>
R1(config-if)# ip address 10.0.0.1 255.255.255.0
R1(config-if)# exit
```

8.3.4 Accès à distance

Pour un accès à distance, un switch doit avoir un SVI configuré en IPv4 ou IPv6. Le SVI doit être confiuré avec une passerelle par défaut.

Par défaut, l'administration est controlée à travers le VLAN1, qui comprend tous les ports. Par sécurité, il vaut mieux utiliser un VLAN autre que VLAN1 (comme VLAN99).

Mise en place du SVI

1. Configurer l'interface d'administration

- Entrer dans le mode de configuration global :
S1# configure terminal
- Entrer dans le mode de configuration d'interface pour le SVI :
S1(config)# interface vlan 99
- Configurer l'adresse IPv4 pour l'interface d'administration :
S1(config-if)# ip address 172.19.99.11 255.255.255.0
- Configurer l'adresse IPv6 pour l'interface d'administration :
S1(config-if)# ipv6 address 2001:db8:acad:99::11/64
- Activer l'interface d'administration :
S1(config-if)# no shutdown
- Retourner au mode d'exécution privilégié :
S1(config-if)# end
- Sauvegarder :
S1# copy running-config startup-config

2. Configurer la passerelle par défaut

Ceci est seulement nécessaire si le switch est administré depuis des réseaux qui ne sont pas directement connectés. La passerelle par défaut IPv6 n'est pas nécessaire (le switch la recevra par un message RA).

- Entrer dans le mode de configuration global :
S1# configure terminal
- Configurer la passerelle par défaut :
S1(config)# ip default-gateway 172.17.99.1
- Retourner au mode d'exécution privilégié :
S1(config)# end
- Sauvegarder :
S1# copy running-config startup-config

3. Vérifier la configuration

L'adresse IP appliquée au SVI n'est que valable pour l'accès à distance. Il ne permet pas au switch de router des paquets de couche 3.

```
S1# show ip interface brief
S1# show ipv6 interface brief
```

Mise en place de SSH

- **Telnet** : Utilise le port 23, non sécurisé.
- **SSH** : Utilise le port 22, chiffré. Méthode privilégiée par rapport à **Telnet**.
- Vérifier que le switch supporte **SSH**
Si le nom du fichier de l'IOS inclut k9, le périphérique supporte la cryptographie.

```
S1# show version
```

- Configurer **SSH**
Avant de commencer, le switch doit être configuré avec un nom d'hôte unique et une connectivité réseau (voir 8.3.3).

1. Vérifier le support **SSH** :

```
S1# show ip ssh
```

2. Configurer le domaine **IP** :

```
S1(config)# ip domain-name example.com
```

3. Générer une paire de clés **RSA** :

- **SSH** version 1 a des défauts de sécurité, activer la version 2 :

```
S1(config)# ip ssh version 2
```

- Générer des clés **RSA**, ce qui va aussi activer **SSH** :

```
S1(config)# crypto key generate rsa
```

- Supprimer la paire de clés **RSA**, ce qui désactive aussi **SSH** :

```
S1(config)# crypto key zeroize rsa
```

4. Configurer l'authentification de l'utilisateur :

```
S1(config)# username <user> secret <password>
```

5. Configurer les lignes vty :

Activer le protocole **SSH** sur les lignes vty. Ceci prévient également les connexion non **SSH** (comme **Telnet**).

```
S1(config)# line vty 0 15
S1(config-line)# transport input ssh
S1(config-line)# login local
S1(config-line)# exit
```

8.3.5 Temps

Afficher l'heure courante :

```
Switch# show clock
```

Ajouter des serveurs de temps :

```
Switch(config)# clock timezone CEST 1
Switch(config)# clock summer-time CEST recurring last Sun Mar 2:00 last Sun
Oct 3:00
Switch(config)# ip domain-lookup
Switch(config)# ip name-server 194.2.0.20
Switch(config)# ntp server time.nist.gov source FastEthernet0/0
```

... puis attendre une minute ou deux

8.3.6 Filtrer la sortie

— **section** — entièrement afficher la section commençant par l'expression du filtre

```
R1# show running-config | section line vty
```

— **include** — inclure toutes les lignes qui correspondent à l'expression du filtre

```
R1# show ip interface brief | include up
```

— **exclude** — exclure toute les lignes qui correspondent à l'expression du filtre

```
R1# show ip interface brief | exclude unassigned
```

— **begin** — afficher toutes les lignes à partir d'un certain point, qui commence à la ligne correspondant à l'expression du filtre

```
R1# show ip route | begin Gateway
```

8.3.7 Auto-MDIX

Retire le besoin d'utiliser un câble droit ou croisé. Quand la fonction [Auto-MDIX](#) est activée, le switch détecte automatiquement le type de câble connecté et configure les interfaces en conséquence.

— sans [Auto-MDIX](#) :

- câble droit : vers les serveurs, terminaux ou routeurs
- câble croisé : vers d'autres switches ou hubs

— avec [Auto-MDIX](#) :

- les deux câbles peuvent être utilisés
- le duplex et le débit doivent être configurés sur **auto**

```
S1(config-if)# mdix auto
```

[Auto-MDIX](#) est activé par défaut sur les switches plus récents (Catalyst 2960, Catalyst 3560), mais n'est pas disponible sur des switches plus anciens (Catalyst 2950, Catalyst 3550).

Examiner le réglage d'[Auto-MDIX](#) pour une interface spécifique :

```
S1# show controllers ethernet-controller f0/1 phy | include MDIX
```

- *phy* : mot clé
- *include* : filtrer pour limiter la sortie aux lignes référant [Auto-MDIX](#)

8.3.8 Duplex

Les ports d'un switch peuvent être manuellement configurés avec des paramètres spécifiques de duplex et de [débit](#).

Les [débits](#) de 10 ou 100 Mbps peuvent être soit en [half-duplex](#) ou en [full-duplex](#). Les [débits](#) à 1000 Mbps (1 Gbps) ne peuvent qu'être en [full-duplex](#).

Entrer dans le mode de configuration global :

```
S1# configure terminal
```

Entrer dans le mode de configuration d'interface :

```
S1(config)# interface FastEthernet 0/1
```

Configurer le duplex d'une interface :

```
S1(config-if)# duplex full
```

Configurer le [débit](#) d'une interface :

```
S1(config-if)# speed 100
```

Retourner au mode d'exécution privilégié :

```
S1(config-if)# end
```

Sauvegarder :

```
S1# copy running-config startup-config
```

L'autonégotiation est pratique quand les paramètres sont inconnus ou peuvent changer, mais si on connecte des périphériques connus, il vaut mieux manuellement renseigner le [débit](#) et le duplex.

Erreur dans l'autonégotiation → paramètres de duplex et de [débit](#) non correspondants → problèmes de connectivité.

La fibre optique aura toujours un [débit](#) prédéterminé et en [full-duplex](#).

8.3.9 Vérification

Sommaire de commandes de vérification utiles sur un switch

- Afficher les états et statistiques :

```
S1# show interfaces f0/18
```

- Afficher la startup-config courante :

```
S1# show startup-config
```

- Afficher la running-config courante :

```
S1# show running-config
```

- Afficher les commandes appliquées à <interface> :

```
R1# show running-config interface <interface>
```

- Afficher des informations sur le système de fichiers flash :

```
S1# show flash
```

- Afficher l'état matériel et logiciel du système :

```
S1# show version
```

- Afficher l'historique des commandes entrées :

```
S1# show history
```

- Afficher les informations **IP** pour une interface :

```
S1# show ip[v6] interface <interface-id>
```

- Afficher un sommaire pour toutes les interfaces :

```
S1# show ip[v6] interface brief
```

- Afficher le contenu de la table de routage :

```
R1# show ip[v6] route [static] [<ip address>]
```

- Afficher la table **MAC** :

```
S1# show mac-address-table
```

ou

```
S1# show mac address-table
```

- Faire un ping **IPv4** ou **IPv6** :

```
R1# ping <ipv4 or ipv6 address>
```

Types d'erreurs :

- *Input Errors* : Nombre total d'erreurs, ce qui inclue les **runts**, les **baby giants**, pas de cache, **CRC**, **trame**, overrun, et les valeurs ignorées.
- *Runts* : **Trames** rejetées parce que plus petites que la taille minimum d'une **trame** (64 **octets**). Les **Network Interface Card (NIC)** qui fonctionnent mal sont la cause la plus commune de **trames runt** excessives, mais elles peuvent aussi être causées par des collisions.
- *Giants* : **Trames** rejetées parce que plus grandes que la taille maximum d'une **trame** (1518 **octets**).
- *CRC* : Généré quand la valeur **CRC** calculée n'est pas la même que la valeur reçue dans le **FCS**. En général cela veut dire un problème de câble.
- *Output Errors* : Somme de toutes les erreurs qui ont empêché la transmission finale de **trames** en sortie de l'interface.
- *Collisions* : Nombre de messages retransmises à cause d'une collision **ethernet**. Ces collisions sont normales en **half-duplex** mais ne devraient jamais apparaître en **full-duplex**.
- *Late Collisions* : Collision qui apparaît après que 512 **bits** de la **trame** ont été transmises. Une longueur de câble excessive est une cause usuelle, ou bien une mauvaise configuration de duplex. Des réseaux proprement architecturés et configurés ne devraient jamais avoir de **late collision**.

8.3.10 Récupérer d'un crash

Si l'IOS ne peut pas être utilisé à cause de fichier manquants ou corrompus, le boot loader a une interface en ligne de commande qui donne accès aux fichiers en flash.

Pour accéder au boot loader :

1. se connecter avec un câble console
2. débrancher le câble d'alimentation du switch
3. rebrancher le câble d'alimentation et sous 15 secondes appuyer et maintenir enfoncé le bouton Mode pendant que la LED SYST clignote en vert
4. continuer d'appuyer sur Mode jusqu'à ce que la LED SYST devienne brièvement orange puis vert, puis relâcher le bouton Mode
5. l'invite de commandes `switch:` apparaît dans le terminal du PC

Visualiser le chemin de la variable d'environnement BOOT :

```
switch: set
```

Initialiser le système de fichiers flash pour visualiser les fichiers courants dans le flash :

```
switch: flash_init
```

Visualiser les dossiers et les fichiers du flash :

```
switch: dir flash:
```

Changer la variable d'environnement BOOT :

```
switch: BOOT=flash:c2960-lanbasek9-mz.150-2.SE8.bin
switch: set # check new variable
switch: boot
```

8.3.11 Résoudre les erreurs réseau

```

                S1# show interfaces
                    |
                    |
                oui --- est-ce que l'interface est up --- non
                    |                                     |
                    |                                     |
- y a-t-il des indicateurs                               - vérifier les câbles
  EMI/de bruit ? Si oui,
  retirer ces sources                                    - vérifier les câbles et connecteurs
                                                            peut-être abîmés
- vérifier que le paramètre                               - vérifier que le débit est
  de duplex est correcte sur                               correct sur les deux côtés
  les deux côtés
                    |                                     |
                    |-----|
                    |
```

```

|
oui --- est-ce que le problème est résolu ? --- non
|
|
fini
|
documenter le travail fait
et envoyer à la hiérarchie
```

Certaines commandes utiles pour diagnostiquer des problèmes de réseau :

```
R1# ping
R1# traceroute
R1# show ip route
R1# show ipv6 route
R1# show ip interface brief
R1# show cdp neighbors
```

La commande `show cdp neighbors` indique les périphériques Cisco directement connectés. Elle vérifie ainsi le fonctionnement de la connectivité des couches [1](#) et [2](#).

Deuxième partie

Systeme

Chapitre 1

LDAP

1.1 Présentation de LDAP

Dans une entreprise, les applications et serveurs ont besoin de données pour l'authentification, les droits d'accès, etc. Tenir ces informations à jour, y accéder, les modifier peut vite devenir compliqué, voire ingérable.

Les annuaires LDAP proposent de centraliser les informations et d'y connecter des applications clientes par le biais d'un protocole standardisé.

LDAP est né pour simplifier la mise en œuvre de [Directory Access Protocol \(DAP\)](#), qui était utilisé avec les annuaires X.500.

LDAP est donc une version allégée de DAP et propose les évolutions suivantes :

- utilisation de l'encodage UTF-8
- authentification via [Simple Authentication and Security Layer \(SASL\)](#) et [Transport Layer Security \(TLS\)](#)
- support des *Referrals* (branche qui pointe vers un autre annuaire)
- support d'Unicode (internationalisation)
- capacité d'étendre le protocole
- support des schémas dans l'annuaire

Un annuaire d'entreprise ressemble un peu à un annuaire téléphonique, sauf qu'il gère plus de choses.

Dans un [Système d'information \(SI\)](#), on peut trouver d'autres annuaires :

- DNS
- [Network Information Services \(NIS\)](#)
- Whois (base d'informations concernant les noms de domaine)

Pourquoi ne pas utiliser une base de données ?

- On lit plus souvent un annuaire qu'on ne le met à jour. Les bases de données contiennent des informations en mouvement.
- Un annuaire fournit une méthode de consultation standardisée.
- La norme LDAP définit le modèle de données, alors qu'une base de données varie.

1.1.1 Principes

Les données sont centralisées dans un système de stockage, peu importe si c'est dans un fichier ou une base de données ou autre. Un serveur **LDAP** agit en tant qu'intermédiaire entre cette source de données et un client. Comme le client n'interagit pas avec les données directement mais avec le serveur **LDAP**, il n'a pas besoin de connaître le stockage des données. Cela permet aussi d'avoir plusieurs serveurs **LDAP** avec un même système de stockage.

La **RFC 2251** qui définit **LDAP** sépare l'annuaire en 2 composants : modèle de données et modèle de protocole. Mais on peut en définir 4 :

1. Le **modèle de nommage** définit comment l'information est stockée et organisée.
2. Le **modèle fonctionnel** définit les services fournis par l'annuaire (recherche, ajout...)
3. Le **modèle d'information** définit le type d'informations stockées.
4. Le **modèle de sécurité** définit les droits d'accès aux ressources.

1.1.2 Modèle de nommage

Le modèle de nommage désigne la manière dont sont organisées les données dans l'annuaire.

L'annuaire est un arbre d'entrées : il y a donc une représentation hiérarchique des données. Toutes les informations descendent d'une même *racine*.

Cette arborescence est liée au nommage de chaque élément. Pour signifier qu'un élément appartient à l'élément supérieur, il reprend son nom, qu'il complète par le sien.

Exemple : l'arbre `cn=ventes,ou=groups,dc=afpa,dc=fr` nous donne `ventes > groups > afpa.fr`. La racine est composée du nom de domaine où est hébergé le serveur **LDAP**. Ce nom de domaine est décomposé en **Domain Component (DC)**. Ensuite l'arbre se découpe deux **Organisational Unit (OU)** qui constituent des branches. Ici on a la branche `groups`, dans laquelle on trouve les feuilles de l'arbre, les `ventes`.

Le fait d'associer les **DC** aux parties du nom de domaine à la racine de l'annuaire **LDAP** est une convention.

Quelques notions à connaître :

- **Entrée** (*entry*) — Une entrée peut être une branche (*node*) ou un élément terminal (*leaf*).
- **Distinguished Name (DN)** — C'est le nom complet de l'élément. Il permet de le positionner dans l'arborescence, et donc il est unique dans l'annuaire.
- **Relative Distinguished Name (RDN)** — C'est la partie du **DN** qui est relative au **DN** supérieur.
- **Attribut** — Une entrée est composée d'un ensemble d'attributs. Un attribut possède un nom, un type et une ou plusieurs valeurs.

La **RFC 2253** normalise l'écriture des **DN**. Il ne faut pas ajouter d'espace autour du signe "=", ni à la fin du **DN**.

1.1.3 Modèle fonctionnel

Le modèle fonctionnel désigne la manière dont on accède à l'annuaire, c'est-à-dire le protocole [LDAP](#) lui-même.

La base

[DN](#) à partir duquel une recherche est faite. `dc=afpa,dc=fr` effectue une recherche sur tout l'arbre, puisque c'est la racine.

La portée (scope)

Nombre de niveaux sur lesquels l'action est effectuée. Il y a 3 niveaux différents :

1. **sub** — L'action est effectuée récursivement à partir de la base spécifiée.
2. **one** — L'action est effectuée sur les fils directs, c'est-à-dire un seul niveau inférieur par rapport à la base spécifiée.
3. **base** — L'action est effectuée uniquement sur la base spécifiée.

Les filtres

Un filtre donne des critères de recherche. Il se compose d'opérations combinées avec les opérateurs booléens classiques : **ET**, **OU** et **NON**. La syntaxe est la suivante : **attribut OPERATEUR valeur**. Les opérateurs :

Égalité	:=
Aproximation	~=
Supérieur ou égal	>=
Inférieur ou égal	<=

Un test d'inforiorité stricte : `($(>=Y))(!(<=Y))`.

On peut également utiliser '*' en tant que valeur pour faire des recherches sur des parties de chaînes. Seul, ce caractère permet de tester la présence d'un attribut. Dans ce cas il faut que l'opérateur soit '='.

Une opération doit obligatoirement se trouver entre parenthèses. Pour agréguer des tests complexes, on utilise les opérateurs suivants :

Intersection (et)	:
Union (ou)	
Négation (non)	!

- Combiner plusieurs éléments :
`(&(objectClass=person)(|(givenName=Jean-Christian)(mail=jranu*)))`
- Toutes les personnes ayant leur numéro de téléphone renseigné dans la base :
`(&(objectClass=person)(telephoneNumber=*))`
- Toutes les personnes dont le nom commence par 'A' et n'habitent pas à Paris :
`(&(objectClass=person)(cn=A*)(!(l=Paris)))`
- Toutes les personnes dont le nom ressemble à Febvre (Faibre, Fèvre, Lefebvre, ...) :
`(&(objectClass=person)(cn~=febvre))`
`(&(objectClass=person)(cn=*f*vre))`

Les filtres étendus

Avec les filtres étendus, il est possible de considérer les éléments du **DN** comme faisant partie de l'entrée elle-même lors de la recherche.

```
attribut:dn:=valeur
```

Le filtre (ou:dn:=users) récupèrera toutes les entrées qui ont un attribut qui a pour valeur **users** et les entrées dont le **DN** contient un attribut avec la valeur **users**.

Autre exemple d'utilisation des filtres étendus : si un attribut a une règle de comparaison par défaut qui est insensible à la casse, mais qu'on veut faire une recherche avec une valeur précise qui tienne compte de la casse, il faut modifier la règle de comparaison par défaut. Dans ce cas on peut faire `attributid-matching-rule:=value`.

Les opérations

À chaque requête, le client donne un identifiant (Message ID). Le serveur répond avec le même identifiant, en incluant un code indiquant l'état (succès, échec, ...). La réponse du serveur inclut également les données éventuelles qui résultent d'une recherche et un code ID.

Pour interagir avec les données, il y a les fonctions suivantes :

- **Abandon** — Abandonne l'opération précédemment envoyée au serveur.
- **Add** — Ajoute une entrée au répertoire.
- **Bind** — Initie une nouvelle session sur le serveur **LDAP**.
- **Compare** — Compare les entrées d'un répertoire selon des critères.
- **Delete** — Supprime une entrée d'un répertoire.
- **Extended** — Effectue des opérations étendues.
- **Modify** — Modifie une entrée.
- **Modify DN** — Déplace ou renomme une entrée.
- **Rename** — Modifie le nom d'une entrée.
- **Search** — Recherche des entrées d'un répertoire.
- **Unbind** — Termine une session sur le serveur **LDAP**.

Bind

L'opération bind authentifie le client au sein du serveur. Il vérifie le mot de passe en le comparant avec l'attribut `userPassword` de l'entrée correspondante. La valeur de l'attribut contenant le mot de passe commence avec entre accolades le nom de l'algorithme utilisé pour coder le mot de passe (`userPassword:{md5}aGZh5...`).

Le bind anonyme (sans fournir d'identifiant ni de mot de passe) permet de faire une connexion dans un état anonyme. En fonction des droits en place, le client ne pourra pas faire certaines opérations.

Le **SASL** bind permet de s'authentifier d'autres manières : Kerberos, certificat client, ... Le simple bind envoie le **DN** de l'utilisateur et son mot de passe en clair. Il faut donc que la connexion soit sécurisée (**startTLS**).

Search and Compare

Search est utilisé pour faire une recherche et rapatrier des entrées.

- **baseObject** — Le [DN](#) de l'entrée à partir de laquelle effectuer la recherche.
- **scope** — La portée, voir [1.1.3](#).
- **filter** — Le filtre, voir [1.1.3](#).
- **derefAliases** — Indique si la recherche doit suivre les alias dans les entrées. Un alias est une entrée qui fait référence à d'autres entrées.
- **attributes** — Liste des attributs à ramener à l'issue de la recherche.
- **sizeLimit** — Limitation du nombre d'entrées ramenées à l'issue de la recherche.
- **timeLimit** — Limitation du délai de recherche, en secondes.
- **typesOnly** — Ne renvoie que les types d'attribut et non les valeurs.

Compare prend en argument le [DN](#), un nom d'attribut et une valeur d'attribut. Ensuite il vérifie si l'entrée correspondante contient bien un attribut ayant cette valeur.

Il n'y a pas d'opération *Read*. Pour cela on utilise *Search* avec les paramètres `baseObject` = le [DN](#) recherché et `scope` = `base`.

Mise à jour : Add, Delete, Modify

- **Add** — La modification de [DN](#) prend en argument le [RDN](#) de l'entrée et le [DN](#) du nouveau parent, ainsi qu'un indicateur de suppression de l'ancien [RDN](#).

```
dn: <distinguished name>
changetype: add
objectclass: top
objectclass: <objectclassvalue>
<attrdesc>: <attrvalue>
<attrdesc>: <attrvalue>
```

Certaines commandes d'administration permettent d'insérer dans un annuaire des objets qui sont décrits dans un fichier, sans qu'il soit nécessaire que ce fichier contienne la commande d'insertion.

- **Delete** — L'object ne peut être effacé que s'il n'a pas de descendants.

```
dn: <distinguished name>
changetype: delete
```

- **Ajout de valeurs à un attribut** — On peut donner à l'attribut autant de valeurs que l'on souhaite. Les attributs précédents de l'objet ne sont pas effacés.

```
dn: <distinguished name>
changetype: modify
add: <attribut>
<attribut>: <attrvalue>
<attribut>: <attrvalue2>
```

- **Suppression de valeurs à un attribut** — Si l'on souhaite effacer uniquement certaines valeurs, il faut les passer en paramètre.

```
dn: <distinguished name>
changetype: modify
delete: <attribut>
<attribut>: <attrvalue>
<attribut>: <attrvalue2>
```

Si l'on souhaite effacer toutes les valeurs d'un attribut d'un objet, il ne faut pas passer de valeur d'attribut en paramètre.

```
dn: <distinguished name>
changetype: modify
delete: <attribut>
```

- **Remplacer les valeurs d'un attribut** — Similaire aux deux cas précédents, les paramètres contiennent cette fois les valeurs qui remplacent les valeurs précédentes.

```
dn: <distinguished name>
changetype: modify
replace: <attribut>
<attribut>: <nouvelle valeur 1>
<attribut>: <nouvelle valeur 2>
```

- **Modification du DN et/ou du RDN** — Modifier le **DN** d'une entrée veut dire modifier sa position dans l'arbre. Modifier son **RDN** veut dire modifier son identifiant. Les syntaxes sont similaires.

```
dn: <distinguished name>
changetype: moddn
newrdn: <nouveau RDN>
deleteoldrdn: <1 ou 0>
newsuperior: <nouveau parent>
```

Le protocole **LDAP** n'a pas de transaction, donc deux clients peuvent modifier une entrée en même temps.

Abandon

Envoie une requête au serveur pour lui dire d'abandonner une opération en lui fournissant son identifiant. Tous les serveurs ne la prennent pas en charge.

Unbind

Ferme la connexion. Il n'y a pas de réponse.

Les URL LDAP

Les **Uniform Resource Locator (URL) LDAP** sont une méthode simple pour interroger un annuaire **LDAP** et qui ne nécessite aucune notion de programmation.

```
ldap[s]://<hostname>:<port>/<base_dn>?<attributes>?<scope>?&<filter>
?<extensions>
```

- **hostname** — Adresse du serveur.
- **port** — Port **TCP** de la connexion.
- **base_dn** — **DN** du point de départ de la recherche.
- **attributes** — Attributs que l'on veut récupérer, séparés par des virgules.
- **scope** — Portée, voir **1.1.3**.
- **filter** — Filtre, voir **1.1.3**. Le filtre par défaut est (**objectClass=***).
- **extensions** — Les extensions sont un moyen pour pouvoir ajouter des fonctionnalités aux **URL LDAP** tout en gardant la même syntaxe. On peut inclure plusieurs extensions dans une **URL**, en les séparant par des virgules. Les extensions ont le

format suivant : `type=value`. La partie `value` est optionnelle. Si elles sont préfixées par un `!`, elles signalent une extension critique. Dans ce cas, le client et le serveur doivent supporter tous les deux l'extension.

Exemples :

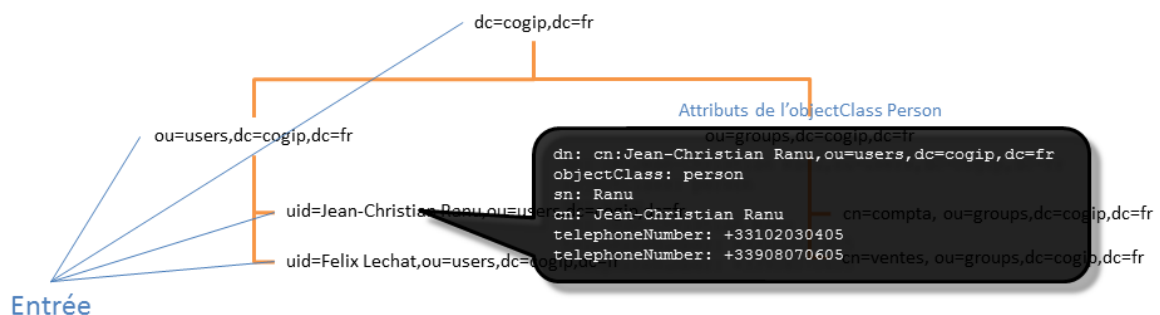
- Par tous les **User IDentifier (UID)** de la branche `users` de l'Afpa :
`ldap://localhost:389/ou=users,dc=afpa,dc=fr?uid?sub`
- Lecture de toutes les personnes du service vente :
`ldap://localhost:389/ou=vente,dc=afpa,dc=fr?cn,tel,mail?scope=sub?(objectclass=person)`
- Lecture des objets personnes d'un annuaire :
`ldap://localhost:389/??sub?objectclass=person`
- Recherche de Jean-Christian Ranu :
`ldap://localhost:389/uid=Jean-ChristianRanu`
- Recherche approximative d'une personne :
`ldap://localhost:389/ou=users,dc=afpa,dc=fr?mail,uid,sub?(sn=Ranu)`

1.1.4 Modèle d'information

Le modèle d'information désigne les données contenues dans l'annuaire (**Directory Information Tree (DIT)**).

L'arborescence d'informations (**DIT**)

Les informations sont présentées sous forme d'une arborescence hiérarchique appelée **DIT**.



- L'*entrée* est l'unité de base de l'annuaire (**Directory Service Entry (DSE)**). Elle correspond à une branche de l'arborescence.
- Chaque entrée correspond à un objet appelé `objectClass`, par exemple une personne, un objet, des paramètres. . .
- L'`objectClass` est constitué d'un ensemble de paires clé/valeur appelées *attributs*, qui sont obligatoires ou facultatifs.
- Les *types d'attributs* sont des règles de codage et de correspondance qui déterminent les types de données et les comparaisons à appliquer lors d'une recherche.
- Le *schéma* est l'ensemble des définitions d'objets et d'attributs qu'un serveur **LDAP** peut gérer. Cela permet de définir si un attribut peut avoir une ou plusieurs valeurs et/ou de les regrouper par objet (`objectclass`) pour définir s'ils sont obligatoires ou pas.

DN et RDN

Un **DN** se construit en prenant le nom de l'élément, appelé **RDN** (le chemin de l'entrée par rapport à un de ses parents), et en lui ajoutant l'ensemble des noms des entrées parentes.

On peut comparer le **DN** et le **RDN** au chemin d'un fichier dans un répertoire. Le **DN**, c'est le chemin complet. Il est unique et permet de situer l'entrée dans l'arbre. L'entrée peut être déplacée, et donc le **DN** redéterminé.

Le **RDN** peut avoir plusieurs valeurs, par exemple en cas d'homonymie, pour différencier les entrées. Dans ce cas, il faut séparer les valeurs par '+'. Par exemple `dn: cn:Jean Martin+ou:ventes,ou=users,dc=afpa,dc=fr` et `dn: cn:Jean Martin+ou:compta,ou=users,dc=afpa,dc=fr`.

Ces **RDN** à plusieurs valeurs sont pratiques mais peuvent créer des confusions. Il vaut mieux les utiliser qu'en dernier recours.

Les attributs

Une entrée peut avoir un ou plusieurs attributs. L'attribut est séparé de sa valeur par ":" et, s'il a plusieurs valeurs, est écrit sur plusieurs lignes.

```
dn: cn:Jean Martin+ou:ventes,ou=users,dc=afpa,dc=fr
objectClass: person
cn:Jean Martin
ou:ventes
telephoneNumber: +33 1 02 03 04 05
telephoneNumber: +33 9 08 07 06 05
```

Il existe 2 types d'attributs :

1. *Les attributs normaux* — Ce sont les attributs habituels (nom, prénom, ...) qui caractérisent l'objet.
2. *Les attributs opérationnels* — Ce sont les attributs auxquels seul le serveur peut accéder afin de manipuler les données de l'annuaire (dates de modification, ...).

Les classes d'objets

`objectClass` est un regroupement d'attributs. Il définit une entrée, de la même manière qu'en programmation orientée objet. Ces attributs sont obligatoires ou facultatifs.

`objectClass` est lui-même un attribut obligatoire d'une entrée. C'est dans les schémas que l'on définit le type de classe et le caractère obligatoire ou facultatif d'un attribut.

Il existe 3 types de classe d'objet :

1. *Structurelle* — Représente un objet réel, comme une personne, un domaine, une entité... Chaque entrée doit avoir au moins une classe d'objet structurelle dans l'attribut `objectClass`.
2. *Auxiliaire* — Sert à compléter les informations d'une classe structurelle. Elle ne peut pas être seule.
3. *Abstraite* — Comme en programmation orientée objet, ne peut pas être utilisée directement, mais est plutôt étendue par une autre classe d'objet.

Les schémas

Un schéma est un fichier qui décrit les attributs disponibles et les `objectClass` qui y font appel.

On a vu que les `objectClass` regroupent des attributs. De la même façon, les schémas regroupent les `objectClass`. Un annuaire peut avoir plusieurs schémas.

On peut créer de nouveaux schémas pour définir de nouveaux objets, mais il est parfois plus simple d'étendre un `objectClass` existant pour créer des attributs supplémentaires.

Type d'attribut

Chaque type d'attribut est identifié par un `OID`.

```
attributetype ( 2.5.4.20 NAME 'telephoneNumber'
DESC 'An integer uniquely identifying a user in a domain'
EQUALITY telephoneNumberMatch
SUBSTR telephoneNumberSubstringMatch
SYNTAX 1.3.6.1.4.1.1466.115.121.1.50 )
```

Les types d'attribut ont des propriétés :

- **NAME** — Nom du type d'attribut.
- **DESC** — Description.
- **OBSOLETE** — Indique si le type d'attribut est actif.
- **SUP** — Définit le supertype.
- **EQUALITY** — Type d'égalité à mettre en œuvre à la recherche.
- **ORDERING** — Correspondance de tri.
- **SUBSTR** — Correspondance de substring.
- **SYNTAX** — `OID` de la syntaxe, et nombre maximal de caractères entre accolades.
- **SINGLE-VALUE** — Restreint l'attribut à une seule valeur.
- **COLLECTIVE** — Indique si le type d'attribut est collectif.
- **NO-USER-MODIFICATION** — L'utilisateur ne peut pas le modifier.
- **USAGE** — Indique l'application.

objectClass

Comme pour les attributs, l'`objectClass` est toujours identifié par un `OID`.

```
( 2.5.6.6 NAME 'person'
SUP top
STRUCTURAL
MUST ( sn $ cn )
MAY ( userPassword $ telephoneNumber $ seeAlso $ description ) )
```

La classe `person` étend la classe `top` et est une classe structurelle, qui représente un objet réel. Les attributs `sn` et `cn` sont obligatoires. Les attributs `userPassword`, `telephoneNumber`, `seeAlso` et `description` sont facultatifs. Les `objectClass` ont des propriétés :

- **NAME** — Nom de la classe.
- *Type d'objet* — **STRUCTURAL**, **ABSTRACT** ou **AUXILIARY** (voir 1.1.4).

- **DESC** — Description de la classe
- **OBSOLETE** — Cette classe ne doit plus être utilisée.
- **AUX** — Liste des classes auxquelles cet objet peut appartenir.
- **MUST** — Regroupe les attributs obligatoires.
- **MAY** — Liste les attributs facultatifs.
- **NOT** — Liste les attributs qui ne doivent pas être utilisés.
- **SUP** — Classe parent étendue. Toutes les entrées héritent directement de la classe top.

Le format LDIF

LDAP Data Interchange Format (LDIF) est un format qui standardise la configuration du serveur **LDAP** et permet d'importer/exporter les données.

- les commentaires commencent par “#” et ne font qu'une ligne
- une entrée forme un paragraphe, et un fichier **LDIF** respecte les schémas, qui valident une entrée
- chaque ligne constitue un attribut
- les attributs sont constitués d'une clé et d'une valeur séparées par “:”

Un fichier **LDIF** pourrait ressembler à ceci :

```
dn: cn=Jean-Christian Ranu,ou=ventes,dc=cogip,dc=fr
objectClass: top
objectClass: person
objectClass: organizationalPerson
objectClass: inetOrgPerson
cn: Jean-Christian Ranu
cn: JC Ranu
displayName: Jean-Christian Ranu
sn: Ranu
givenName: Jean-Christian
initials: JCR
title: manager, product development
uid: jcranu
mail: jc.ranu@cogip.fr
telephoneNumber: +33 1 02 03 04 05
mobile: +33 6 78 90 01 02
o: COGIP
ou: ventes
departmentNumber: 2604
employeeNumber: 42
employeeType: full time
preferredLanguage: fr, en-gb;q=0.8, en;q=0.7
labeledURI: http://www.cogip.fr/users/jcranu
```

1.1.5 Modèle de sécurité

Le modèle de sécurité désigne le mécanisme permettant aux clients de s'identifier et d'accéder aux données en fonction de leurs droits.

Le binding

Avant d'interroger l'annuaire, le client doit se connecter au serveur. On appelle cette opération le *binding*. Il peut s'agir d'une authentification simple, mais on peut appliquer des droits particuliers en utilisant des [ACL](#).

1. Le client authentifie l'utilisateur avec son mot de passe à l'aide du [DN](#) pour déterminer ses droits. Il peut aussi se connecter en anonyme pour une simple recherche.
2. Le serveur compare le mot de passe saisi et celui de l'entrée (valeur de l'attribut `userPassword`) en chiffrant le tout.

```
dn: cn:Jean-Christian Ranu, ou=personnes,dc=afpa,dc=fr
objectClass: person
cn:Jean-Christian Ranu
sn: Ranu
userPassword: {MD5} Xr4i10zQ4PC0q3aQ0qbuaQ==
```

Méthodes d'authentification

Il existe plusieurs méthodes pour que le client puisse s'identifier.

Authentification anonyme

Établit une connexion en utilisant un [DN](#) et un mot de passe vides. Cette authentification est assez courante, entre autre pour les serveurs de messagerie qui recherchent des contacts.

Authentification simple

N'utilise aucun chiffrement pour transmettre les données. Envoie un [DN](#) et un mot de passe en clair sur le réseau. La valeur pour le mot de passe (dans `userPassword`) peut, elle, être chiffrée.

Chiffrement des communications

Chiffrer la communication entre l'application cliente et l'annuaire permet de garantir la confidentialité des données. Le chiffrement, via [Secure Sockets Layer \(SSL\)](#) ou [TLS](#) peut être utilisé via 2 méthodes :

1. [LDAP over SSL \(LDAPS\)](#), qui communique par défaut sur le port 636. Le principe est le même que pour l'authentification simple, sauf que la communication est chiffrée. Il est préférable d'utiliser [startTLS](#).
2. [startTLS](#), qui utilise le port 389 par défaut. Le client doit utiliser la fonction [startTLS](#) pour s'authentifier, mais a la possibilité d'envoyer les données chiffrées ou non, en fonction du besoin des requêtes.

Simple Authentication and Security Layer (SASL)

SASL permet d'ajouter des méthodes d'authentification à des protocoles orientés connexion tels que **LDAP**. Il traite le mécanisme d'authentification avant même la transmission des données utilisateur. D'abord le serveur authentifie la requête, puis valide les données.

Le client et le serveur auront la possibilité de sélectionner la méthode d'authentification utilisée. Il est également possible de mettre en place une couche de connexion sécurisée comme **SSL/TLS**, indépendamment du chiffrement de données vus ci-dessus.

Les droits

Les **ACL** interviennent après le *binding*. Une fois l'utilisateur authentifié, toutes les requêtes et manipulations de données sont faites en fonction de ses droits.

Ce paramètre n'est pas dans les schémas ou au niveau de l'entrée mais dans le fichier de configuration du serveur **LDAP**.

1.1.6 La réplication

Pour assurer un service, il faut non seulement des sauvegardes mais également la *redondance*. Il faut répliquer les serveurs **LDAP**. Mais il n'y a pas de normalisation pour la réplication. Répliquer un annuaire d'un fournisseur à un autre n'est donc pas forcément possible. Les méthodes peuvent être différentes.

Cela dit, la réplication n'est pas obligatoire. Il y a des cas où il faut mettre en place une copie, de tout ou partie de l'annuaire :

- Si une application fait un *usage important*, au point de ralentir les autres.
- Si le serveur atteint ses *limites*.
- Si une entreprise est *multi-site*.
- Si l'*indisponibilité* de l'annuaire pose problème.
- Si l'annuaire est un composant important de l'architecture d'une entreprise (*haute disponibilité*).

On a dans ce cas un annuaire *maître*, qui envoie alors par le biais du format **LDIF** toutes les modifications effectuées sur un annuaire *esclave*, ce qui permet :

- un équilibrage de charge, en redirigeant le client vers l'un ou l'autre
- une copie conforme de l'annuaire, utile en cas de crash.

On peut répliquer de deux manières :

1. le mode **maître-esclave** — Le plus courant : la réplication est unidirectionnelle. L'annuaire maître envoie toutes les modifications à un annuaire esclave. Ceci n'autorise l'écriture que sur l'annuaire maître. L'esclave n'est alors disponible qu'en lecture seule.
2. le mode **maître-maître** — La réplication est bidirectionnelle, chaque annuaire pouvant être maître de l'autre. On peut alors écrire indifféremment sur l'un ou l'autre.

Il est aussi possible de chaîner les réplications pour en obtenir plusieurs.

1.1.7 La distribution

La distribution permet de faire pointer un lien vers un autre annuaire pour une branche particulière : les *referrals*. Cela permet de déléguer la gestion de cette branche. Par exemple, l'annuaire 1 délègue la branche `ou=groups,dc=afpa,dc=fr` à l'annuaire 2.

Au niveau de l'annuaire 1, c'est une entrée de la classe `referral`, qui contient un attribut `ref` contenant l'adresse de la suite de l'arborescence.

```
dn: ou=groups,dc=afpa,dc=fr
objectClass: referral
ref: ldap://ldap2.afpa.fr/ou=groups,dc=afpa,dc=fr
```

1.1.8 Alias

On peut aussi avoir des liens symboliques au sein du même annuaire : les *alias*. Normée par la [RFC 4512](#), c'est une classe object structurelle qui définit au sein d'un même annuaire un [DN](#) qui contient l'information avec l'attribut `aliasedObjectName`.

```
dn: uid=jcranu,ou=users,dc=afpa,dc=fr
objectClass: alias
objectClass: extensibleObject
aliasedObjectName: uid=dauteuil,ou=users,dc=tssr,dc=fr
```

L'entrée `uid=jcranu,ou=users,dc=afpa,dc=fr` référence alors l'entrée `uid=dauteuil,ou=users,dc=tssr,dc=fr`.

Contrairement aux referrals, la suppression d'une données référencée n'a besoin d'aucune action spéciale. Le serveur désactive automatiquement le lien.

Chapitre 2

Windows

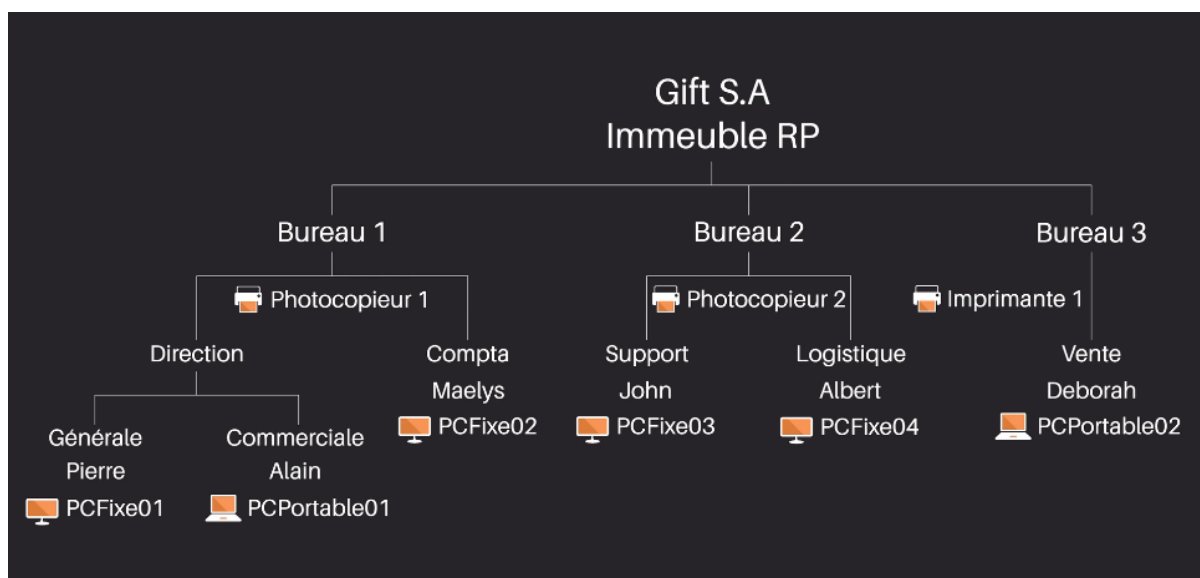
2.1 Active Directory

Active Directory (AD) est une implémentation d'un serveur LDAP dans Windows, utilisé dans 80% des entreprises.

2.1.1 Préparation

Nous allons prendre un exemple d'une entreprise fictive, Gift S.A., qui a 3 bureaux.

- Il nous faut avoir une vue globale de l'entreprise pour en identifier les ressources.
- La représentation hiérarchique permet de simplifier la conception.
- Une cartographie des ressources d'une entreprise permet de préparer l'utilisation d'un annuaire d'entreprise.



Architecture

L'entreprise est représentée par une *forêt* AD. Une *forêt* est un ensemble de domaines AD qui partagent une structure logique, un schéma de données, une configuration d'annuaire et des fonctionnalités identiques.

Il est très courant de n'avoir qu'un seul domaine au sein d'une forêt mais les entreprises de grande taille vont ajouter des domaines pour identifier leurs différentes structures (`fr.gift.sa`, `us.gift.sa`, ...).

Le domaine représente une partition de forêt (on parle de *partition d'annuaire*). Dans le domaine on peut créer des objets identifiés de manière unique sur le réseau.

À l'intérieur du domaine, on retrouve les *unités organisationnelles* (**OU**). Ce sont des conteneurs qui peuvent représenter les différents services.

Dans ces conteneurs, on trouve les *objets*. Ces objets représentent les utilisateurs, les imprimantes, les postes, etc. On peut les regrouper au sein de *groupes*.

Avoir de multiples domaines au sein d'une forêt permet de segmenter les données, ce qui augmente la sécurité.

AD est hébergé sur un serveur. On l'appelle *contrôleur de domaine*. Les services **AD** hébergés sur le contrôleur de domaine s'appellent des **Active Directory Domain Service (AD-DS)**. **AD-DS** s'occupe du stockage des données d'annuaire, de l'authentification et de la réplication si il y a plusieurs contrôleurs de domaine.

Rôles de contrôleur de domaine

Il y a 5 rôles :

1. **Maître de schéma** (Schema Master) — Contrôle les modifications apportées au schéma de données **AD**. Le schéma définit les différentes informations (attributs) qui sont associées aux types d'objets. Il ne doit y avoir qu'un seul *Schema Master* dans un annuaire.
2. **Maître d'attribution de noms de domaine** (Domain Naming Master) — Contrôle l'ajout et la suppression des noms de domaines dans une forêt. Les noms de domaine au sein d'une forêt doivent être uniques. Il ne faut donc y avoir qu'un seul *Domain Naming Master* dans une forêt.
3. **Émulateur de contrôleur de domaine principal** (Primary Domain Controller Emulator) — Intéressant car permet le support de clients NT4 (Windows NT étant une des premières versions de Windows conçu pour fonctionner en réseau). Fournit également l'*horloge de référence* du domaine via le protocole **NTP**. Il faut qu'il y ait une instance de ce rôle par domaine.
4. **Maître Registered Identifier (RID)** (RID Master) — Fournit des tranches d'identifiants uniques aux autres contrôleurs de domaine. Le **RID** est un identifiant unique relatif à un domaine. Il fait partie du **Security Identifier (SID)**. Microsoft base l'identification des ressources sur ces identifiants.
5. **Maître d'infrastructure** (Infrastructure Master) — Permet de synchroniser les changements effectués sur les objets au sein des différents domaines en gérant les réplications.

Les types d'objets de l'annuaire

On retrouve 3 types d'objet dans un annuaire **AD** :

1. **Les OU** — Ce sont les premiers objets de l'annuaire. Ils permettent d'organiser et de structurer l'annuaire.
2. **Les groupes** — Ils permettent de simplifier la gestion des ressources en centralisant des objets selon des critères. On peut par exemple regrouper les utilisateurs de la comptabilité devant avoir un accès à des ressources précises.
3. **Les ressources** — Elles sont le cœur de l'annuaire. Elles permettent de lister les utilisateurs, les imprimantes, les postes, avec des informations appelés attributs.

Les types d'installations

On a le choix entre créer une nouvelle forêt avec un ou plusieurs domaines, ou bien créer un nouveau domaine au sein d'une forêt déjà existante. Si l'on crée une nouvelle forêt, on va pouvoir avoir un domaine unique, appelé *domaine racine*. C'est le choix le plus courant.

En gardant notre exemple de *Gift S.A.*, ce domaine sera réparti sur deux contrôleurs de domaine. Cela offre la redondance primordiale pour fournir un service lors des mises à jour, sauvegardes, maintenances, ...

Les groupes

Les groupes permettent non seulement de simplifier la gestion, mais aussi de centraliser les droits d'accès et d'appliquer des paramètres de sécurité.

Voici les différents types de groupes. Les 3 premiers définissent la portée :

- **Groupe Domaine Local** — Contient des membres issus du domaine. Cela peut poser un problème lors de l'ajout d'un second domaine à la forêt. Les groupes locaux d'un domaine ne pourront pas contenir d'objets issus de l'autre domaine.
- **Groupe Global** — Permet de gérer des ressources issues de différents domaines disposant d'une relation d'approbation.
- **Groupe Universel** — Utilisé lorsque les ressources peuvent être issues de tous les domaines d'une forêt. Ce type de groupe autorise des membres issus de n'importe quel domaine.
- **Groupe de sécurité** — Pour gérer les droits d'accès.
- **Groupe de distribution** — Principalement utilisé en lien avec le système de messagerie *Microsoft Exchange* pour créer des listes de contacts pour des listes de diffusion.

Nommer les groupes

De bonnes habitudes pour nommer les groupes aident énormément à long terme.

Il est intéressant de préfixer le nom du groupe par sa portée. Par exemple GDL, GG et GU pour Groupe de Domaine Local, Groupe Global et Groupe Universel. Ainsi, quand on va attribuer des droits d'accès, on retrouvera facilement la portée des objets. On pourra par exemple nommer une imprimante GG_R_Imprimante_RDC. Pour les utilisateurs souhaitant accéder à [internet](#), un nom de groupe cohérent serait GU_U_Accès-Internet.

Principe des Group Policy Object (GPO)

Les [GPO](#), ou *stratégies de groupe*, permettent d'appliquer des politiques de sécurité sur des objets utilisateurs ou ordinateurs. Les configurations possibles couvrent tous les besoins : de la personnalisation du poste de travail à la sécurisation fine des accès en passant par l'installation de logiciels ou d'applications.

Pour nous y retrouver, il y a des modèles d'administration : plus de 1700 pour un utilisateur Windows 10 et plus de 2400 sur un ordinateur Windows 10. On peut retrouver les modèles avec la commande `gpedit.msc`. Ne l'utiliser que pour la lecture : ce sont des stratégies locales. Pour gérer les stratégies du domaine, il faut un autre éditeur, identique.

Les [GPO](#) s'appliquent à l'authentification puis toutes les 60 à 120 minutes par défaut. Une [GPO](#) peut être liée à un domaine, un site ou une [OU](#).

2.1.2 Installation

Nous allons utiliser deux serveurs Windows Server 16 et un client Windows 10.

Il faut commencer par installer l'[OS](#) sur le premier serveur. Une fois l'installation faite, soit on refait la même chose pour le deuxième, soit on clone la première [Virtual Machine \(VM\)](#). Si on décide de cloner, il faut faire attention à un détail : Le [SID](#) sera le même, ce qui n'est pas ce qu'on veut. Il doit être unique. Pour cela :

- Cloner la machine
- Exécuter la commande `sysprep` qui se situe dans le répertoire `C:\Windows\System32`. Sélectionner l'option "Généraliser" puis redémarrer la [VM](#).

On va appeler nos deux serveurs `SRVDC1` et `SRVDC2`, et notre client `PCFIXE01`.

Il faut que les serveurs aient le rôle de serveur [DNS](#) en plus du rôle [AD-DS](#).

Pour chaque serveur, on commence par installer les services [AD-DS](#) dans le gestionnaire des serveurs :

```
Ajouter des rôles et des fonctionnalités > Installation basée sur un rôle  
ou une fonctionnalité > Service AD-DS.
```

Il faut que toutes les machines puissent communiquer. S'assurer de la bonne configuration [IP](#) et faire des ping.

Pour l'installation des services [AD-DS](#), peu importe quel serveur est installé en premier. Par contre, il va falloir maintenant promouvoir les serveurs en contrôleurs de domaine. On fait ça un par un.

Le premier contrôleur de domaine

Dans le service [AD-DS](#) installé, on va dans la bannière jaune et on clique sur **Promouvoir ce serveur en contrôleur de domaine**. On ajoute une nouvelle forêt et on choisit un nouveau nom de domaine : `gift.sa`.

Ensuite on a le choix du *niveau fonctionnel* du domaine et de la forêt. Cela permet de faire fonctionner le contrôleur de domaine à un niveau inférieur de Windows, compatible avec un équipement plus daté sur le réseau. Dans notre cas, on n'a que des Windows Server 2016 donc on laisse ça.

On nous propose le service **DNS** puis le *catalogue global*. Cette option permet à un contrôleur de domaine de stocker une copie complète de la base de données **AD** avec l'ensemble des informations.

On choisit enfin un mot de passe qui nous permettra de réparer l'annuaire s'il le faut.

La partie **DNS** risque de se plaindre parce qu'elle ne trouve pas d'autorité parente pour le nom de domaine. On peut ignorer ce message.

On choisit un nom de domaine **netBIOS**, qui sera généralement le nom de domaine racine sans extension.

On laisse les chemins proposés par défaut pour l'emplacement du stockage des informations de l'annuaire.

Au redémarrage, on s'authentifie avec un nom de domaine avant le nom d'utilisateur : **GIFT\Administrateur**.

Le deuxième contrôleur de domaine

Pour le deuxième serveur, les étapes sont quasiment identiques, sauf qu'au début, au lieu de créer une nouvelle forêt, on ajoute le serveur à un domaine existant.

Outils d'administration

Dans le menu *Outils d'administration*, on peut trouver deux outils utiles.

Le **Centre d'administration Active Directory** centralise les possibilités d'administration. Il a été rajouté depuis Windows Server 2012.

L'outil **Utilisateurs et ordinateurs Active Directory** affiche une représentation graphique de l'annuaire. On va l'utiliser pour ajouter nos premiers objets.

On clique sur le nom du domaine et on sélectionne **Nouveau** puis **Unité d'Organisation**, qu'on va nommer "Direction".

Pour ajouter un utilisateur, on clique sur le nom de l'**OU** que l'on vient de créer et on sélectionne **Nouveau** puis **Utilisateur**. On a alors des champs à remplir et on a la possibilité de faire changer le mot de passe lors de la première connexion de l'utilisateur.

En entreprise, on référence souvent les informations comme le lien de responsabilité (qui est responsable de cet utilisateur dans l'entreprise). Il est aussi courant de spécifier sur quel ordinateur un utilisateur peut s'authentifier.

Nous pouvons maintenant créer l'arborescence de **Gift S.A.**.

Intégration du poste client

Pour intégrer un client à un domaine, il faut que le client ait les contrôleurs de domaines en tant qu'adresses **DNS**. Le client va s'enregistrer en tant que ressource dans le domaine. Intégrer des postes à un domaine permet de les classer dans la hiérarchie. Les postes sont ainsi en lien permanent avec les contrôleurs de domaine.

Quand on ne spécifie rien, l'objet est créé dans une **OU** spécifique créé par défaut (*Computers* pour les postes clients). Il est ensuite possible de les déplacer au sein de la hiérarchie.

Par défaut, tout ordinateur se trouve dans un *groupe de travail* (*WORKGROUP*). Dans les propriétés système, on va modifier le type d'adhésion du poste en sélectionnant **Domaine** et en entrant le domaine `gift.sa`.

2.1.3 Stratégies de groupe

Paramètres Dans **Outils > Gestion des stratégies de groupe**, on peut trouver les stratégies de groupes, **GPO**. Ils permettent d'automatiser certaines tâches et d'agir sur un poste depuis le contrôleur de domaine. Il y en a 2 par défaut :

1. Politique par défaut des contrôleurs de domaine. On y trouve les accès réseau, la liste des comptes utilisateur capables d'ajouter des postes au domaines, les paramètres d'échanges de données entre les membres du domaine.
2. Politique par défaut du domaine. On y trouve des paramètres les stratégies de mot de passe, de verrouillage des comptes, de stockage des empreintes de mot de passes.

Ces paramètres par défaut sont avant tout des paramètres de sécurité pour l'authentification.

Créer une **GPO**

Pour créer une nouvelle **GPO** : **Objets de stratégie de groupe > Nouveau**. Pour créer un nouvel objet **GPO** et le lier à un domaine : **Clic sur le nom de domaine > Créer un objet GPO dans ce domaine, et le lier ici...** On le nomme de manière identifiable, par exemple `GPO_U_FondEcran`.

Quand on modifie la **GPO**, on accède à deux configurations :

1. *Configuration ordinateur* — Le paramètre s'applique à la machine, peu importe l'utilisateur connecté.
2. *Configuration utilisateur* — Le paramètre s'applique en fonction de l'utilisateur connecté à la machine, peu importe la machine.

Dans les deux cas, on retrouve :

- **Stratégies**
 - **Paramètres du logiciel** — Permettent de gérer les déploiements de logiciels de façon centralisée. L'installateur du logiciel doit être au format MSI.
 - **Paramètres Windows** — Regroupent les différents scripts qu'il est possible d'écrire pour exécuter des actions à certains moments clés. Certains paramètres ne sont disponibles que pour l'ordinateur, d'autres que pour l'utilisateur. C'est aussi qu'on peut configurer une stratégie de mot de passe.
 - **Modèles d'administration** — Fichiers au format ADMX qui permettent de gérer la base de registre de Windows. On dispose d'une description du paramètre et de l'impact qu'il aura sur le client.

- **Préférences** — Apparus avec Windows 2008, simplifient des tâches avec une interface graphique proche de celle que l'on trouve sur un poste client.

S'il y a besoin d'un dossier de partage (par exemple pour faire mettre un papier peint sur les postes), il faut soit le créer, soit utiliser le dossier NETLOGON qui est créé par défaut.

Vérifier que la stratégie s'applique bien

Si le poste client est éteint, il suffit de se connecter avec un utilisateur préalablement créé pour vérifier que la stratégie de groupe a été appliquée. On peut aussi utiliser deux commandes :

1. `gpresult` — Affiche les informations sur l'application des stratégies à partir d'un poste, pour l'utilisateur courant.
2. `gpupdate` — Applique les paramètres des GPO. La commande seule applique les paramètres modifiés uniquement. On peut forcer l'application de tous les paramètres avec `/force`.

Modèles d'administration

Pour certains composants comme le navigateur ou Office et les nouvelles versions de Windows, on se rendra compte que certains paramètres n'existent pas. Il va falloir les rajouter avec les *modèles d'administration*.

Microsoft a mis en place le *Central Store* qui centralise les modèles d'administration dans le partage SYSVOL. Il faut récupérer les fichiers de modèles d'administration au format ADMX et des les copier dans `C:\Windows\System32\SYSVOL\<domain>\Policy` dans un répertoire nommé `PolicyDefinitions`. On y met les fichiers ADMX et le répertoire de la langue des systèmes que l'on souhaite administrer.

Si on retourne dans les *Modèles d'administration*, il nous indique qu'ils ont été récupérés sur le magasin central. On peut maintenant y trouver les paramètres qu'on a ajoutés.

Sécurité

Dans le rôle **AD-DS** du gestionnaire de serveur, on peut trouver le *Best Practice Analyzer*. Il permet de faire un scan de l'**AD** et liste les erreurs rencontrées. Les erreurs ont un niveau de gravité : la plupart sont de type **Informations**, ce qui peut indiquer une bonne conformité. Par contre, celles qui sont d'un niveau de gravité de type **Avertissements** ou **Erreurs** doivent être résolues. On peut n'afficher que ces niveaux de gravité avec un filtre. L'explication fourni avec l'erreur devrait aider à la résoudre. Après résolution, l'avertissement correspondant devrait disparaître.

Maintenant, il faut trouver les groupes disposant de privilèges élevés dans l'**OU Users** et dans l'**OU BuiltIn**. On trouve des groupes qu'il faut utiliser le moins possible, et qui ne doivent pas comporter un grand nombre de membres :

- Administrateurs clés
- Administrateurs clés Entreprise
- Administrateurs de l'entreprise

- Administrateurs du schéma
- Admins du domaine
- [DNSAdmins](#)

On y trouve aussi le groupe **Administrateurs**.

Pour aller plus loin dans la sécurisation, on peut mettre en place deux nouveaux rôles :

1. **Services Windows Server Update Services (WSUS)** — Permettent de centraliser la gestion de correctif de sécurité sur les clients et les serveurs. Il spécifie une stratégie d'acceptation et de déploiement.
2. **Services Network Policy Server (NPS)** — Autorisent ou non l'accès au réseau à des postes clients ou à des utilisateurs en fonction de leur identité et de leurs droits d'accès.

2.1.4 Sécurisation

Un annuaire centralisé comme **AD** qui gère toutes les configurations de l'entreprise est une cible en or pour les attaquants. La sécurité de l'**AD** est donc prioritaire pour les administrateurs.

Il faut réduire la surface d'attaque pour un assaillant.

- **Les utilisateurs** — Il faut surtout les sensibiliser. Il leur faut des mots de passe complexes qu'ils sauront retenir sans les notes sur un post-it. Cela peut se faire par une **GPO**. Mais il faut surtout demander aux utilisateurs de changer de mot de passe dès qu'une suspicion de compromission est identifiée.
Il est aussi possible de ne pas afficher le nom du dernier utilisateur à s'être connecté sur un poste : Paramètres de sécurité > Option de sécurité, puis le paramètre Ouverture de session interactive : ne pas afficher le dernier nom d'utilisateur.
- **Le réseau** — Segmenter un réseau est une bonne pratique de sécurité. Dans cette idée, il est possible de répartir les contrôleurs de domaine sur différents sites. Pour ça, il faut aller dans Sites et services **Active Directory**. On peut créer un site distant qui sera routé vers le site principal (le `Default-First-Site-Name`). On personnalise le calendrier de répliquions en cliquant sur le nom du serveur et sur `NTDS settings`. La répliquion inter-site peut se faire via **IP** (conseillé) ou via **SMTP**.
- **Les systèmes** — Il est prudent de garder la main sur les configurations. **AD** nous permet d'identifier les postes mal configurés ou apportés par les utilisateurs, en activant les journaux d'audit, via une **GPO**.
Il est également possible d'interdire l'accès à **internet** sur les contrôleurs de domaine, via le pare-feu de Microsoft. Grâce à une **GPO**, on peut bloquer les flux vers les ports 80 et 443 vers tous les hôtes distants. Avec le pare-feu d'entreprise, il est également possible d'autoriser l'accès à **internet** qui via la page **IP** dédiée aux postes clients.
La meilleure pratique est de n'utiliser l'accès à **internet** que via un serveur proxy qui centralisera les requêtes et pourra filtrer certains sites ou passer un anti-virus avant de renvoyer la réponse des serveurs à visiter.

- **Les logiciels** — Le déploiement de logiciels permet de fournir des logiciels aux utilisateurs sans passer par chaque poste. Il permet aussi de suivre l'évolution des licences.

Au niveau des **GPO**, deux stratégies :

1. Installer des logiciels en fonction des ordinateurs.
2. Installer des logiciels en fonction de profils d'utilisateurs.

On peut également bloquer le lancement de certaines applications via **AppLocker**. Ou plus simplement de mettre en place une stratégie de restriction logicielle, appelée **SRP**.

Pour cela, créer une **GPO** puis dans **Configuration ordinateur > Paramètres de sécurité > Stratégies de restriction logicielle**. On peut voir 5 éléments :

1. Niveaux de sécurité
2. Règles supplémentaires
3. Contrôle obligatoire
4. Types de fichiers désignés
5. Éditeurs approuvés

On a aussi par défaut deux emplacements à partir desquels il n'y a pas de restriction. On peut rajouter un chemin pour le restreindre, pour éviter par exemple que les utilisateurs ne puissent lancer des exécutables depuis le dossier **Téléchargements**.

On peut aussi configurer un contrôleur de domaine en lecture seule, ce qui ne permet pas d'action d'administration. Pour cela, il faut configurer un nouveau serveur et cocher la case **R0DC** lors de sa promotion en contrôleur de domaine. Il authentifiera les utilisateurs et appliquera les **GPO** mais il ne sera pas possible de prendre le contrôle du domaine et de créer par exemple un nouvel utilisateur Administrateur.

2.1.5 Sauvegarde de la base de données

AD étant une base de données, il faut la sauvegarder à intervalles réguliers. Pour cela, deux façons d'utiliser l'outil de *Sauvegarde Windows Server* :

1. De façon graphique :
 - Dans le **Gestionnaire de serveur**, cliquer sur **Ajouter des rôles et fonctionnalités > Suivant > installation basée sur un rôle ou une fonctionnalité > Suivant**.
 - Sélectionner le serveur, puis **Suivant**.
 - Passer sur les rôles, puis sur l'écran des fonctionnalités sélectionner **Sauvegarde de Windows Server > Suivant > Installer**.

Dans le gestionnaire de serveur, on peut cliquer sur **Outils > sauvegarde de Windows Server**. Pour effectuer une sauvegarde de l'**AD** :

- Lancer l'outil.
- Sélectionner **Sauvegarde locale**.
- **Action > Sauvegarde unique > Différentes options > Suivant**
- On sélectionne l'état du système, puis **Suivant**.
- Après avoir spécifié le type de destination, on peut effectuer la sauvegarde.

2. En ligne de commande. Plus pratique et rapide quand on connaît les arguments. La commande est `wbadmin.exe`.

Par exemple, pour sauvegarder l'AD sur le lecteur E:\ :

```
wbadmin start backup -backupTarget:e: -systemstate -vssfull
```

- L'option `-backupTarget:e:` spécifie le dossier de destination, ici E:\.
- L'option `-systemstate` permet de sauvegarder le répertoire SYSVOL ainsi que l'AD mais surtout le fichier qui stocke la base de données : `NTDS.DIT`.
- L'option `-vssfull` permet d'effectuer une copie complète.

2.2 PowerShell

2.2.1 Windows PowerShell ISE

Le plus simple pour écrire les scripts PowerShell est l'IDE *Windows PowerShell ISE*. Il en existe d'autres, comme *PowerGUI*, mais l'avantage de *ISE* est qu'il est intégré dans Windows.

2.2.2 Modes d'exécution

Par défaut, PowerShell est configuré en mode *Restricted*, qui bloque l'exécution des scripts. Nous allons tout d'abord le passer en mode *Unrestricted*.

Les différents modes d'exécution sont les suivants :

- **Restricted** — Aucun script ne peut être exécuté. PowerShell est utilisable uniquement en mode interactif.
- **AllSigned** — Seuls les scripts doivent être signés pour pouvoir être exécutés.
- **RemoteSigned** — Les scripts provenant d'[internet](#) doivent être signés avant de pouvoir être exécutés. Les scripts présents sur le poste de travail peuvent être exécutés sans problème.
- **Unrestricted** — Pas de restriction, tous les scripts peuvent être exécutés.

En production, il vaut mieux choisir le mode *AllSigned*.

Pour savoir dans quel mode on est actuellement :

```
PS> Get-ExecutionPolicy
```

Pour changer de mode :

```
PS> Set-ExecutionPolicy Unrestricted
```

2.2.3 Les modules

Certaines fonctions déjà existantes sont présentes dans des modules. Pour obtenir les modules chargés sur la machine :

```
PS> Get-Module
```

Pour en ajouter :

```
PS> Get-Module -ListAvailable
```

Cela liste des modules disponibles. Une fois le module désiré identifié :

```
PS> Import-Module ActiveDirectory
```

On aura des modules différents en fonction du système d'exploitation utilisé.

2.2.4 Types de variables

Voici quelques types de variables courants disponibles avec PowerShell :

- `string` : chaîne de caractères.
- `char` : caractère Unicode sur 16 bits.
- `byte` : caractère non signé sur 8 bits.
- `int` : nombre entier signé sur 32 bits.
- `long` : nombre entier signé sur 64 bits.
- `decimal` : nombre décimal sur 128 bits.
- `bool` : booléen (vrai ou faux).
- `DateTime` : date et heure.
- `array` : tableau de valeurs.

2.2.5 Exemple de script

On souhaite par exemple écrire un script pour nous afficher la liste de tous nos utilisateurs [Active Directory](#) dont la dernière connexion remonte à plus de 90 jours afin de verrouiller leur compte pour des raisons de sécurité. En plus, on va envoyer un mail automatique à l'assistance pour les informer de cette désactivation.

```
# Script pour automatiser la désactivation des comptes AD dont la dernière
  connexion > 90 jours
# version 1.0
# Auteur : Tunui Franken

# Force le type d'exécution
Set-ExecutionPolicy Unrestricted

# Importe le module AD
Import-Module ActiveDirectory

# Obtient la liste des comptes inactifs depuis plus de 90 jours
$LockedAccount = Search-ADAccount -UsersOnly -AccountInactive -TimeSpan
  90.00:00:00 -SearchBase "OU=Users,DC=afpa,DC=fr" | Where-Object {$_.enabled}

# Désactive tous les comptes de la liste
$LockedAccount | Set-ADUser -Enabled $false

# Préparation du mail pour prévenir l'assistance
$smtpServer = "mail.afpa.fr"
$from = "DisableADAccount <powershell@afpa.fr>"
$to = "Helpdesk <helpdesk@afpa.fr>"
$subject = "[INFO] Comptes AD last logon > 90 jours"
$body = "
<html>
```



```

<head></head>
<body>
  <p>
    Bonjour,<br/>
    Les comptes suivants sont d&eacute;sactiv&eacute;s &agrave; cause d'
      une inactivit&eacute; de plus de 90 jours :<br/>
    $LockedAccount
  </p>
</body>
</html>
"

# Envoi du mail
Send-MailMessage -smtpserver $smtpServer -from $from -to $to -subject $subject -
  body $body -bodyasHTML -priority High

```

2.2.6 Créer des partages

Il faut avoir un dossier déjà créé, ou bien le créer directement :

```
PS> New-Item -Path "C:\SAUVEGARDE" -ItemType Directory
```

Puis créer le partage et les droits :

```
PS> New-SmbShare -Name Sauvegarde -Path C:\SAUVEGARDE -FullAccess
  Administrateurs
```

On peut par exemple rajouter des droits de lecture à tout le monde :

```
PS> Grant-SmbShareAccess -Name Sauvegarde -AccountName "Tout le monde" -
  AccessRight Read
```

On peut mettre les droits suivants :

- *Full* : contrôle total
- *Change* : modifier
- *Read* : lecture
- *Custom* : personnalisé

Et visualiser le contenu :

```
PS> Get-ChildItem \\Serveur\Sauvegarde -Force
```

-Force permet de voir aussi les fichiers et dossiers cachés.

2.2.7 Créer un utilisateur et l'activer

Pour créer un utilisateur avec ces propriétés :

- login : franken
- mail : franken@afpa.fr
- mot de passe : Pwd2021
- pas d'expiration du mot de passe

— ne peut pas changer son mot de passe

```
PS> New-ADUser -Name "FRANKEN Tunui" -SamAccountName franken -
      UserPrincipalName "franken@afpa.fr" -AccountPassword (ConvertTo-
      SecureString -AsPlainText Pwd2021 -Force) -PasswordNeverExpires $true -
      CannotChangePassword $true
```

Par défaut cela crée un nouvel utilisateur dans l'OU Users mais il est désactivé. Pour l'activer :

```
PS> Enable-ADAccount franken
```

Si on veut automatiser la création d'utilisateurs, il va falloir faire un script :

```
# Demander les informations de l'utilisateur
$nom = Read-Host "Nom :"
$prenom = Read-Host "Prenom :"
$login = Read-Host "Login:"
$passwd = Read-Host "Mot de passe:"

# Créer l'utilisateur
New-ADUser -Name "$nom $prenom" -SamAccountName $login -UserPrincipalName
  $login@afpa.fr -AccountPassword (ConvertTo-SecureString -AsPlainText $passwd
  -Force) -PasswordNeverExpires $true -CannotChangePassword $true -Enabled
  $true
```

On peut ensuite le lancer avec powershell .\ajout-utilisateurs.ps1.

Pour afficher les utilisateurs créés :

```
PS> Get-ADUser -Filter *
```

2.2.8 Créer des groupes

Un script pour ajouter des groupes et y organiser les utilisateurs :

```
# Demander le nom du groupe à créer
$group = Read-Host "Groupe :"
New-ADGroup $group -GroupScope Global

# Demander le nombre d'utilisateurs à insérer dans le groupe
[int] $nombre = Read-Host "Nombre d'utilisateurs à insérer dans le groupe :"

# Demander le nom des utilisateurs à insérer dans le groupe, puis les ajouter
for ($i = 0; $i -lt $nombre; $i++) {
  $nom = Read-Host "Nom de l'utilisateur à insérer dans le groupe $group"
  Add-ADGroupMember -identity $group -Members $nom
  Write-Host "L'utilisateur $nom a bien été inséré dans le groupe $group"
}
```

Pour afficher les groupes créés :

```
PS> Get-ADGroup -Filter *
```

Et pour afficher les utilisateurs d'un groupe :

```
PS> Get-ADGroupMember GROUPE
```

On peut exporter ça vers un fichier [CSV](#) :

```
PS> Get-ADGroupMember GROUPE | Export-Csv GROUPE.csv -Encoding UTF8
```

2.2.9 Script de sauvegarde

Imaginons un simple script qui contient cette commande, qui copie le contenu d'un dossier vers un partage sur le réseau :

```
Copy-Item -Path "C:\Users\Franken\DossierImportant\" -Destination "\\SERVEUR\Franken\" -Recurse
```

On peut lancer ce script toutes les nuits par exemple, avec le *Planificateur de tâches*. Il faut cliquer sur **Créer une tâche de base**, on peut suivre l'outil graphique pour choisir une fréquence, un horaire, et le chemin vers le script.

Mais le mieux, si on a un domaine [AD](#), serait d'utiliser une [GPO](#) pour l'exécution du script.

Sur le serveur, on crée une [GPO](#) et on configure une *tâche planifiée* dans la *configuration ordinateur* ou la *configuration utilisateur*. On peut alors mettre les mêmes informations que précédemment, sans oublier d'indiquer à qui la [GPO](#) s'applique.

Chapitre 3

Virtualisation

3.1 VirtualBox

3.1.1 Disques virtuels

Pour créer des disques virtuels on a le choix entre deux formats :

- [Virtual Disk Image \(VDI\)](#)
- [Virtual Machine Disk File \(VMDK\)](#)

Pour convertir un disque virtuel [VMDK](#) en [VDI](#) :

```
VBoxManage clonemedium disk <foo>.vmdk <foo>.vdi --format VDI
```

3.1.2 Modes de réseau

Mode	VM to Host	Host to VM	VM1 to VM2	VM to net/LAN	net/LAN to VM
Host only	+	+	+	–	–
Internal	–	–	+	–	–
Bridged	+	+	+	+	+
NAT	+	port forward	–	+	port forward
NAT service	+	port forward	+	+	port forward

Attention pour le clonage : pour éviter les conflits avec les identifiants de machine, on peut changer l'adresse MAC.

3.1.3 Additions invité

Pour le plein écran en résolution normale, pour laisser la souris dans la machine virtuelle et pour activer la possibilité de dossier de partage entre la VM et l'hyperviseur, dans le menu de la machine virtuelle :

> Péripheriques > Insérer l'image CD des Additions Invité...

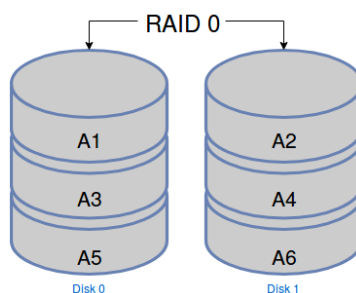
Chapitre 4

RAID

4.1 La théorie

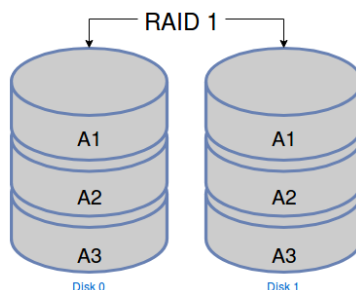
Dans un volume **RAID**, tous les disques doivent avoir la même capacité. Si ce n'est pas le cas, on peut créer des partitions de la taille du disque le plus petit et construire le **RAID** avec ces partitions de taille identique.

4.1.1 **RAID 0** — Agréger des disques



Chaque fichier est réparti par petits bouts sur plusieurs disques. À chaque lecture ou écriture sur le volume **RAID**, les disques physiques vont travailler en parallèle et les performances seront meilleures. Autre avantage : pas de place perdue. Avec 3 disques de 10 Go, on a un volume de 30 Go. L'inconvénient, un peut comme avec **LVM**, c'est que si on perd un seul disque du volume, on perd l'ensemble des données.

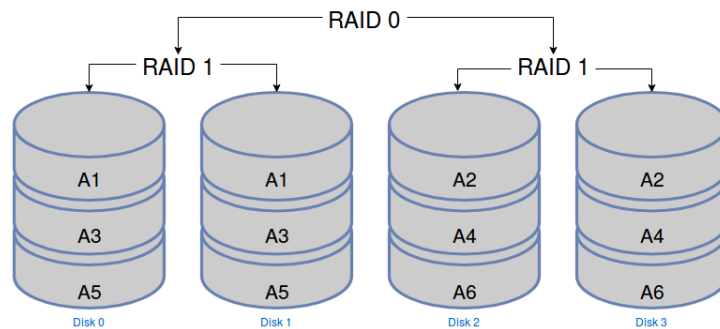
4.1.2 **RAID 1** — Stocker des données en miroir



Tous les disques sont des copies exactes. Chaque fois qu'on écrit un fichier, il est écrit sur

chaque des disques, ce qui est plus long en termes de performances. L'avantage est la fiabilité : tant qu'il reste au moins un disque, aucune donnée n'est perdue. L'inconvénient c'est qu'on perd l'espace de stockage des disques additionnels.

4.1.3 RAID 10 — Compromis entre fiabilité et performances



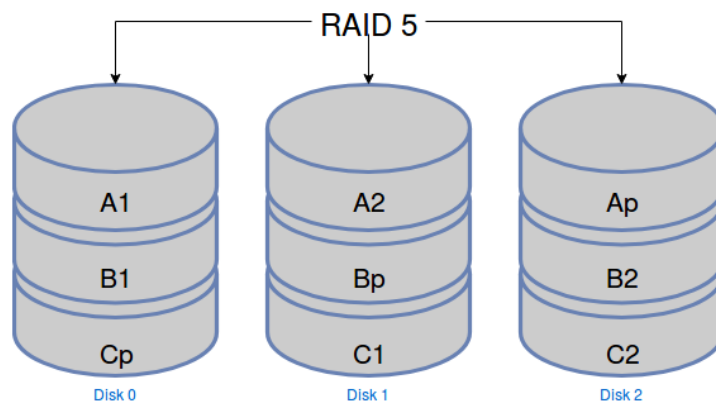
10 veut en fait dire 1 + 0. C'est un mélange du RAID 0 et du RAID 1. Les disques sont regroupés par grappes en RAID 1 et les fichiers sont répartis sur plusieurs grappes en RAID 0. Il faut donc au moins 4 disques pour faire du RAID 10.

Il offre :

- *fiabilité* : tant qu'il reste au moins un disque dans chaque grappe, aucune donnée n'est perdue.
- *performance* : les lectures/écritures sont réparties sur plusieurs disques.

En termes d'optimisation de stockage : avec 4 disques de 10 Go, on a un espace disponible de 20 Go.

4.1.4 RAID 5 — Beaucoup de calculs



Il faut au moins 3 disques. C'est une technique plus complexe mathématiquement et répartit les données sur tous les disques en rajoutant des *blocs de parité*. Chaque bloc écrit sur un disque est donc :

- soit un bloc de parité : si on le perd, on ne perd pas de données et on peut recalculer ce bloc à partir des blocs de données des autres disques.
- soit un bloc de données : si on le perd, on peut le retrouver à partir des blocs de données restants et du bloc de parité.

Le **RAID 5** améliore les performances puisque les lectures/écritures sont réparties sur plusieurs disques. Il apporte une certaine fiabilité puisqu'on peut perdre un disque sans perte de données. Par rapport au **RAID 10**, il optimise le stockage puisqu'avec 4 disques de 10 Go, on a un volume utile de 30 Go.

Par contre, avec du **RAID 5**, peu importe de le nombre total de disques, on ne peut pas se permettre de perdre plus d'un disque. Aussi, le calcul des blocs de parité représente une charge processeur non négligeable.

Il existe d'autres niveaux de **RAID** mais ils sont moins courants. En tout cas, avec le **RAID**, il s'agit de compromis entre fiabilité, performance et coût.

4.2 La pratique

Il y a plusieurs façons de gérer un volume **RAID** :

- **RAID matériel** — Certains serveurs sont équipés d'un contrôleur matériel qui gère le **RAID**. Le réglage se fait au niveau du **BIOS** et les performances sont très bonnes. L'**OS** voit le volume **RAID** comme un disque dur.
- **fake-RAID** ou **RAID pseudo-matériel** — Version bon marché du **RAID** matériel. C'est une puce qui gère le **RAID** en utilisant le processeur et la mémoire de l'ordinateur. Il vaut mieux éviter.
- **RAID logiciel** — Le **RAID** est géré par l'**OS**. Cette méthode est utilisable sur tout matériel mais elle consomme une partie des ressources système.

4.2.1 Mise en place d'un **RAID 1** pour sécuriser les données

Avec 3 disques on peut mettre en place un **RAID 1** :

1. un disque de données
2. un disque de copie des données
3. un *hot spare*, c'est-à-dire un disque de rechange à chaud qui pourra automatiquement prendre la place d'un des 2 disques précédents en cas de défaillance.

Pour créer le volume **RAID** :

```
# mdadm --create /dev/md0 --level=raid1 --raid-devices=2 /dev/sdb /dev/sdc
--space-devices=1 /dev/sdd
```

Cela crée le périphérique `/dev/md0` (les volumes **RAID** ont des noms de type `/dev/md*`) en tant que **RAID 1**. Il y a 2 disques en **RAID** et un disque *spare*.

Il vaut mieux fixer les paramètres du **RAID** pour éviter que le périphérique ne change de nom au prochain redémarrage. Pour cela, ajouter la ligne suivante dans le fichier `/etc/mdadm/mdadm.conf` après le commentaire `# definitions of existing MD arrays` :

```
ARRAY /dev/md0 level=raid1 num-devices=2 spares=1 UUID=<uuid_du_périphérique
> devices=/dev/sdb,/dev/sdc,/dev/sdd
```

Pour trouver le **UUID** et d'autres détails sur le **RAID** :

```
# mdadm --query --detail /dev/md0
```

Le système de démarrage a une copie du fichier `/etc/mdadm/mdadm.conf`. Pour que nos changements soient pris en compte, il faut taper la commande suivante :

```
# update-initramfs -u
```

On peut ensuite formater et utiliser le volume **RAID** comme n'importe quelle partition :

```
# mkfs -t ext4 /dev/md0
# mount /dev/md0 /var/data
# touch /var/data/un_fichier_sur_raid
```

4.2.2 Reconstituer un **RAID** suite à un défaut de disque

En cas de perte d'un disque, le **RAID** permet au système de fonctionner sur la copie valide. Il faut quand même vite remplacer le disque défaillant avant de perdre la dernière copie de données.

Dans l'exemple précédent, on a prévu un disque de rechange, donc le processus sera automatisé, mais il faudra quand même penser à ajouter un nouveau disque de rechange.

Pour simuler une perte du disque `/dev/sdb` et vérifier que le disque `/dev/sdd` prend bien le relai :

```
# mdadm --manage /dev/md0 --fail /dev/sdb
# mdadm --query --detail /dev/md
```

Les données sont copiées du disque restant sur le nouveau disque. C'est une reconstruction du **RAID**. Elle peut être assez longue s'il y a beaucoup de données à copier. On peut aussi suivre les différentes étapes du processus dans le fichier de log `/var/log/syslog`.

Il faut maintenant retirer le disque défectueux du **RAID** :

```
# mdadm --manage /dev/md0 --remove /dev/sdb
```

Ensuite on peut changer physiquement le disque. Certains contrôleurs disque permettent de le faire à chaud, d'autres nécessitent d'éteindre la machine. Une fois le disque changé, on réintègre le nouveau disque au volume **RAID** :

```
# mdadm --manage /dev/md0 --add /dev/sdb
```


Chapitre 5

LVM

5.1 Principe

Avec le partitionnement normal, il est dangereux de redimensionner les partitions et d'en ajouter. Si on crée de nouvelles partitions, il faut répartir les fichiers manuellement avec des points de montage supplémentaires.

LVM répond à ces problématiques. Il est basé sur 3 niveaux d'abstraction :

1. **Volumes physiques (Physical Volume (PV))** — Un volume physique peut être un disque entier, une partition ou un volume **Redundant Array of Independent Disks (RAID)**. On *marque* un **PV** pour pouvoir l'utiliser avec LVM.

Pour utiliser LVM avec RAID :

```
# umount /dev/md0
# pvcreate /dev/md0
```

Pour voir les informations sur les **PV**, on utilise la commande `pvdisplay`.

2. **Groupes de volumes (Volume Group (VG))** — On regroupe les **PV** dans des **VG**. Pour créer un **VG** appelé `raid-volume` qui ne contient que notre **RAID**. On peut plus tard ajouter dynamiquement n'importe quel **PV** à ce groupe.

```
# vgcreate raid-volume /dev/md0
```

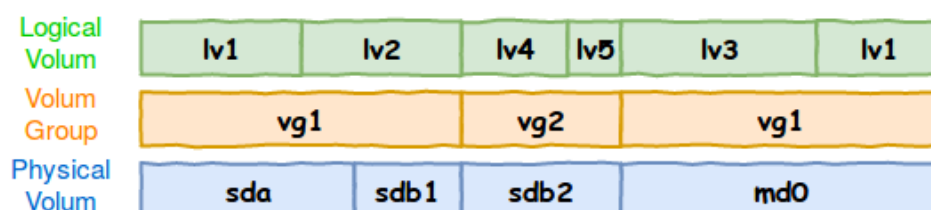
Comme avec les **PV**, on peut voir les informations sur les **VG** avec `vgdisplay`.

3. **Volumes logiques (Logical Volume (LV))** — On découpe les **VG** en **LV**. C'est l'équivalent LVM des partitions.

Pour créer un **LV** `data1` de 800 Mo et un **LV** `data2` de 200 Mo sur notre **VG** :

```
# lvcreate --name data1 --size 800M raid-volume
# lvcreate --name data2 --size 200M raid-volume
```

Encore une fois, on peut voir les informations sur les **LV** avec `lvdisplay`.



Les commandes ont une forme dépendant de s'ils s'appliquent sur des **PV**, des **VG** ou des **LV** :

- {pv,vg,lv}create
- {pv,vg,lv}display
- {pv,vg,lv}remove

5.2 Gestion des **LV**

Les **LV** fonctionnent comme des partitions. Pour chaque **LV**, **LVM** crée un fichier périphérique dans `/dev` sous la forme `/dev/<groupe_de_volume>/<volume_logique>`.

Il faut les formater et les monter :

```
# mkfs -t ext4 /dev/raid-volume/data1
# mount -t ext4 /dev/raid-volume/data1 /var/data1
# mkfs -t ext4 /dev/raid-volume/data2
# mkdir /var/data2
# mount -t ext4 /dev/raid-volume/data2 /var/data2
```

Si au bout d'un certain temps on veut modifier la taille de `/var/data1`, pour lui donner 600 Mo, avec **LVM** ce sera plus facile qu'avec des partitions classiques.

On a le choix entre :

- réduire la partition `/var/data1` et utiliser l'espace libéré sur ce volume
- rajouter un disque et construire un nouveau **RAID** 1 avec le disque *spare* du **RAID** actuel.

5.2.1 Redimensionnement de volumes **LVM**

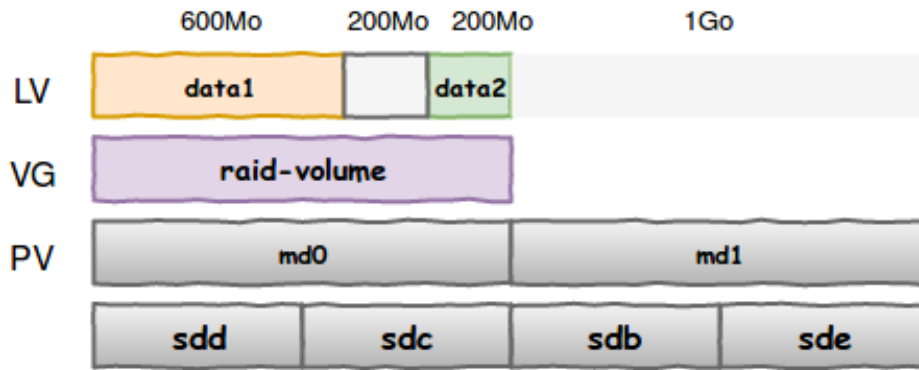
Pour réduire `/var/data1` de 800 à 600 Mo, il faut d'abord réduire le système de fichiers, et ensuite réduire le **LV**. Avec **LVM**, on peut regrouper les deux étapes en une seule commande. Deux prérequis cependant : il faut bien sûr avoir suffisamment d'espace disponible et le système de fichier doit supporter l'opération de réduction, ce qui est le cas de `ext4`.

```
# lvreduce --size 600M --resizefs /dev/raid-volume/data1
```

Avec `resizefs`, `lvreduce` se charge de démonter la partition, de lancer un `e2fsch` et un `resize2fs`. Ensuite il réduit la taille du **LV** et remonte la partition.

5.2.2 Ajout de volumes à **LVM** de manière flexible

Imaginons que l'on ait un autre volume **RAID**, `/dev/md1` et nos 200 Mo libérés au milieu de notre **VG** `raid-volume` :



Avec du partitionnement classique, on ne peut pas déplacer les 200 Mo, et on aurait plusieurs partitions, avec une gestion de la répartition des données compliquée.

Avec [LVM](#), on ne s'occupe pas de savoir où sont les données.

On va utiliser le deuxième [RAID](#) pour agrandir notre [LV](#) :

- On marque le [RAID](#) comme [PV](#) :

```
# pvcreate /dev/md1
```

- On ajoute ce [PV](#) au [VG](#) `raid-volume` :

```
# vgextend raid-volume /dev/md1
```

- On étend le [LV](#) à la taille souhaitée, sans se soucier de savoir où sont les données.

```
# lvextend --size +1200M --resizefs /dev/raid-volume/data2
```

5.3 Créer des snapshots [LVM](#)

En français, *instantané*. C'est une image de l'état du [LV](#) à un instant t . Il est stocké sur le [VG](#) donc il faut un peu d'espace disponible.

```
# lvreduce --size -300M --resizefs /dev/raid-volume/data2
```

On peut créer des fichiers et ensuite créer un snapshot appelé `backup_yyyymmdd` du [LV](#) `/dev/raid-volume/data2` en lui allouant 100 Mo :

```
# lvcreate --snapshot --name backup_yyyymmdd --size 100M /dev/raid-volume/data2
```

On peut voir les snapshots avec `lvdisplay`.

Lors de sa création, un snapshot a une taille de 0. En fait on a marqué le moment à partir duquel on va enregistrer les changements. Quand on continue de travailler, d'ajouter, modifier et supprimer des fichiers sur le [LV](#), tous les changements sont enregistrés dans le snapshot qui va grossir.

Si le snapshot atteint la taille qu'on lui avait allouée, il devient inutilisable. On peut alors augmenter cette taille avec `lvresize`.

On utilise le snapshot comme n'importe quel [LV](#). Pour récupérer des fichiers par exemple, on monte le volume et on retrouve les fichiers dans l'états où ils étaient au moment où on a fait le snapshot.

On peut bien sûr supprimer le snapshot si on en n'a plus besoin :

```
# lvremove /dev/raid-volume/backup_yyyymmdd
```

Chapitre 6

Sauvegarde des données

Faire du [LVM](#) et du [RAID](#) n'empêche pas de devoir faire des sauvegardes régulières. Il y a deux types de sauvegardes :

1. les sauvegardes synchrones
2. les sauvegardes asynchrones

6.1 Les sauvegardes synchrones

Les sauvegardes synchrones se font en *temps réel* comme pour le [RAID 1](#). À chaque instant, il y a un double des données sur un autre support.

Pour avoir du “vrai” temps réel, il faut écrire les données sur tous les supports en même temps. On peut alors lire les données aléatoirement sur un support ou un autre.

Il peut être plus simple de faire toutes les écritures sur un support et de synchroniser ou de répliquer les données immédiatement sur d'autres supports. Dans ce cas, on a du “presque” temps réel.

L'avantage des sauvegardes synchrones, c'est qu'on a toujours une copie fraîche des données. Par contre, en cas de bug ou de mauvaise manipulation, on perd toutes les données en même temps. Si on efface par erreur un fichier dans un volume [RAID 1](#), il est effacé sur les deux disques en même temps. Pour éviter ça, on réalise des sauvegardes *asynchrones*.

6.2 Les sauvegardes asynchrones

Ce sont des sauvegardes qu'on fait à intervalle régulier. On peut revenir dans le passé mais on peut aussi perdre tous les changements depuis la dernière sauvegarde. La durée de l'intervalle est donc une affaire de compromis.

Comme les erreurs sont inévitables, il faudra toujours avoir des sauvegardes asynchrones, mais idéalement il faut les deux. En général, on met en place une rotation des sauvegardes.

6.3 Réduction de la taille des sauvegardes

6.3.1 La compression

La compression est la première chose qui vient à l'esprit pour gagner de la place. Pour des fichiers qui sont déjà compressés, comme les `jpeg`, on n'y gagne pas grand chose, mais pour les fichiers texte on peut faire un grand gain de place. Il n'y a pas vraiment de raison de renoncer à la compression.

6.3.2 Les sauvegardes différentielles

Quand on fait une sauvegarde complète des données, on conserve beaucoup de données en double pour rien. Pour un système de 1 Go, si on ne modifie pas de données mais que tous les jours on ajoute 100 Mo de données et qu'on fait une sauvegarde quotidienne, au bout d'une semaine on obtiendrait 9,1 Go de sauvegardes.

Il serait donc plus économe de faire une sauvegarde complète le lundi, puis de faire chaque jour de la semaine une sauvegarde de ce qui a changé seulement. Ce sont des sauvegarde *différentielles*.

Ne pas oublier, lors de la restauration de la sauvegarde le jeudi, de disposer de la sauvegarde du jeudi mais aussi du lundi.

6.3.3 Les sauvegardes incrémentielles

Les sauvegardes différentielles ne sont pas encore ce qu'il y a de plus efficace. Dans l'exemple précédent, les sauvegardes des jours de la semaine contiennent encore beaucoup de données en double. Le plus efficace est de ne sauvegarder chaque jour seulement les données qui ont changé depuis la dernière sauvegarde. Ce sont des sauvegardes *incrémentielles*. Pour restaurer une sauvegarde du jeudi, il faut alors les sauvegardes du lundi, du mardi, du mercredi et du jeudi.

Ce système limite le plus la taille des sauvegardes mais il est plus complexe à gérer.

6.4 Restaurations

Ne pas pouvoir restaurer une sauvegarde rend la sauvegarde inutile. Il faut donc avoir une stratégie de restauration.

Chapitre 7

Partage de fichiers

7.1 NFS

7.1.1 Présentation

[NFS](#) ne fonctionne qu'entre machines [UNIX](#). Pour un partage avec des machines Windows, Samba (voir [7.2](#)) est plus approprié.

[NFS](#) est conçu pour un réseau local. On ne devrait pas l'utiliser pour partager des fichiers sur [internet](#), où d'autres solutions seraient plus adaptées.

Le port par défaut alloué à [NFSv4](#) est le port [TCP](#) 2049 entrant.

On va ici configurer les deux partitions configurées avec [RAID](#) et [LVM](#) (voir [5.2](#)) :

1. une pour les clients et leurs fichiers personnels (extension de leur `/home` en ligne)
2. une pour un répertoire partagé à tous les utilisateurs

7.1.2 Configuration du serveur

On commence par créer une arborescence de partage `/export`. Dans ce répertoire seront montés tous les répertoires à partager. Ce n'est pas obligatoire mais c'est une bonne pratique.

```
# mkdir -p /export/{home,shared}
```

Nous avons les deux [LV](#) `/var/data1` et `/var/data2`. On monte `/var/data1` dans `/export/home` et `/var/data2` dans `/export/shared`. On va monter avec une option `bind`, qui permet de monter plusieurs fois un système de fichiers. `/var/data1` et `/export/home` pointeront vers les mêmes données. On rajoute pour ça dans le fichier `/etc/fstab` :

```
/var/data1 /export/home none rw,bind 0 0  
/var/data2 /export/shared none rw,bind 0 0
```

Une fois que l'arborescence est créée, on peut installer le serveur [NFS](#) :

```
# apt install nfs-server
```

Les partages [NFS](#) sont définis dans le fichier `/etc/exports`. On rajoute les lignes suivantes :

```
/export      192.168.0.0/24(ro, sync, root_squash, no_subtree_check, fsid=0)
/export/home 192.168.0.0/24(rw, sync, root_squash, no_subtree_check)
/export/shared 192.168.0.0/24(rw, sync, all_squash, no_subtree_check)
```

Le réseaux est celui avec lequel on veut partager nos fichiers. On peut en indiquer plusieurs en les séparant par des espaces.

Les options utilisées sont :

- **ro** — Partage en lecture seule.
- **rw** — Partage en lecture-écriture.
- **sync** — Les opérations sont effectuées les unes à la suite des autres. C'est conseillé en **rw**, mais en **ro** on peut utiliser **async**, le contraire, pour indiquer qu'une lecture peut commencer avant la fin d'une autre lecture.
- **no_subtree_check** — Contraire de **subtree_check**, qui fait une vérification supplémentaire pour vérifier qu'un fichier est bien présent dans l'arborescence. C'était l'option par défaut mais elle cause plus de problèmes qu'elle n'en résout. **no_subtree_check** est recommandé sauf pour les partages en **ro** où les renommages de fichiers sont rares.
- **fsid=0** — Identifie un système de fichier grâce à un code. Utile pour des partages qui ne sont pas identifiés par des périphériques dans **/dev**. Le chiffre 0 est un code spécial indiquant que c'est la racine du répertoire de partage.
- **root_squash** — Option de sécurité. Si on partage des fichiers appartenant à **root**, le **root** des clients sera propriétaire aussi. Avec **root_squash**, l'utilisateur **root** des clients **NFS** sera connu comme l'utilisateur **nobody**, avec l'**UID** 65534, du groupe **nogroup** avec le **GID** 65534.
- **all_squash** — Comme pour **root_squash** mais l'utilisateur **nobody** sera appliqué sur tous les utilisateurs avec le groupe **nogroup**.

On peut valider la configuration et vérifier les partages actifs :

```
# exportfs -r
# showmount -e localhost
```

7.1.3 Configuration du client

Sur le client, il faut monter le partage réseau. Pour cela il faut installer le paquet **nfs-common** et créer le point de montage.

```
# apt install nfs-common
# mkdir /mnt/reseau
```

Puis on édite **/etc/fstab** pour monter le partage :

```
vm-serveur:/ /mnt/reseau nfs4 rw,hard,intr,_netdev 0 0
```

Cela indique qu'on veut monter la racine du partage réseau dans **/mnt/reseau** avec le système de fichiers **nfs4** et les options :

- **rw** — Montage en lecture seule.
- **hard** — Montage traité comme un périphérique standard. Il est permanent et ne sera pas démonté automatiquement au bout d'un certain temps d'inactivité. Le contraire est **soft**.

- **intr** — Interruptible : une opération peut être interrompue en attente de réponse du serveur. C'est conseillé puisqu'il peut y avoir des problèmes pour joindre le serveur et on ne voudrait pas que le client ne reste coincé.
- **_netdev** — Montage réalisé une fois le réseau opérationnel.

On peut monter le partage avec `mount -a`. Dans `/mnt/reseau`, on trouvera les deux répertoires `home` et `shared`, mais on n'aura pas les droits d'écriture, même avec `sudo`.

Pour que le client puisse écrire dans son propre `home`, il faudra corriger certaines choses sur le serveur :

```
# mkdir /export/home/etienne
# chown 1000:1000 /export/home/etienne
# chown nobody:nogroup /export/share
```

Le client peut maintenant écrire dans `/mnt/reseau/home/etienne`.

NFS respecte les droits **UNIX**. Cela veut dire que sur toutes les machines du réseau, les utilisateurs doivent avoir les mêmes **UID**. Si `etienne` a l'**UID** 1000 et que `marie` a aussi l'**UID** 1000, alors `marie` pourra accéder aux fichiers d'`etienne`.

7.2 Samba

7.2.1 Présentation

Windows utilise son propre protocole de partage de fichiers : **SMB/CIFS**.

Samba est un logiciel qui permet aux systèmes **UNIX** d'utiliser également ce protocole. Il est plus facile d'utiliser Samba sous Linux que de configurer **NFS** sous Windows. Dans des environnements hétérogènes, on privilégie donc Samba.

Dans Windows, il y a deux types de réseaux :

1. **Les groupes de travail (WORKGROUP)** — Réseaux d'ordinateurs sans gestion centralisée. Pour se connecter à un autre ordinateur du réseau, il faut que tous les utilisateurs existent sur tous les ordinateurs du réseaux avec les mêmes identifiants.
2. **Les domaines de type NT4 ou Active Directory (AD)** — Les réseaux d'ordinateurs sont gérés par une autorité centrale appelée contrôleur de domaine (voir 2.1).

Samba peut faire contrôleur de domaine NT4 ou **AD**, ou bien simplement serveur de partage de fichiers pour un groupe de travail.

Faisons comme précédemment avec **NFS** (voir 7.1) :

- un répertoire personnel avec authentification
- un répertoire commun sans authentification

7.2.2 Configuration du serveur

Il faut d'abord installer le serveur samba :

```
# apt install samba
```

Pour configurer le partage, on édite le fichier `/etc/samba/smb.conf`. La configuration globale commence par `[global]`, puis la configuration de chaque partage est dans une section dont le nom est entre crochets `[]`.

- On peut laisser le nom `WORKGROUP` par défaut si les clients Windows n'ont pas changé leur groupe de travail.

```
[global]
workgroup = WORKGROUP
```

- Vu que Samba gère le partage sur un réseau local, il vaut mieux n'écouter que sur l'interface locale.

```
interfaces = 127.0.0.0/8 enp0s3
bind interfaces only = yes
```

- On configure Samba comme un serveur indépendant, pas comme un contrôleur de domaine. Ensuite on définit qu'un échec d'authentification par un utilisateur inconnu connectera l'utilisateur avec le compte `invité`. On peut définir sur chaque partage si on autorise le compte `invité` ou non.

```
server role = standalone server
map to guest = bad user
```

- En fin de fichier, on rajoute la configuration des deux partages.

```
[home]
path = /export/home/%u
read only = no
guest ok = no
force create mode = 0660
force directory mode = 2770
valid users = @sambashare
```

```
[shared]
path = /export/shared
read only = no
guest ok = yes
force create mode = 0660
force directory mode = 2770
force user = nobody
force group = nogroup
```

Les paramètres utilisés ici sont :

- `path` — Le chemin du répertoire partagé. On peut utiliser des variables, ici `%u` est remplacé par le nom de l'utilisateur.
- `read only` — `no` pour le mettre en lecture-écriture, `yes` pour lecture seule. On peut mettre en lecture seule et configurer des exceptions pour certains utilisateurs avec le paramètre `write list = user1 user2`.
- `guest only` — Accepte ou non les comptes `invité`.
- `force create mode` et `force directory mode` — Les droits donnés respectivement aux nouveaux fichiers et aux nouveaux répertoires.
- `valid users` — Les noms des utilisateurs autorisés à accéder au partage. On peut indiquer les noms de groupes en commençant par `@`. Sur Ubuntu, le compte `sambashare` est créé automatiquement à l'installation de Samba.

- `force user` — Va en quelque sorte “convertir” l'utilisateur et le groupe lors de la connexion, comme pour [NFS](#). Tous les utilisateurs qui accèdent à `/export/shared` seront reconnus comme `nobody:nogroup`.
- `force group` —

Il faut redémarrer le service `smbd`. Puis rajouter son utilisateur dans le groupe `sambashare`.

Il faut maintenant enregistrer dans Samba les comptes utilisateurs :

```
# pdbedit -a etienne
# pdbedit -a nobody
```

On va créer un nouvel utilisateur `sambatest` avec son partage `[home]` :

```
# useradd -M -s /bin/false -g sambashare sambatest
# pdbedit -a sambatest
# cd /export/home
# mkdir sambatest
# chown sambatest sambatest
```

On peut aussi lister les utilisateurs de la base Samba :

```
# pdbedit -L
```

Ou supprimer un utilisateur de la base Samba :

```
# pdbedit -x -u sambatest
```

7.2.3 Configuration du client

Un client Linux a besoin de certains paquets :

```
# apt install smbclient cifs-utils
```

On a deux moyens d'accéder aux partages :

- le client `smbclient` en ligne de commandes :

```
# smbclient -U etienne //vm-serveur/home
```

- en montant les partages réseaux. Il faut créer les points de montage sur le client avant de monter :

```
# mkdir -p /mnt/samba/{home,shared}
# mount -t cifs -o rw,guest //vm-serveur/shared /mnt/samba/shared
# mount -t cifs -o rw,user=etienne,uid=etienne,gid=etienne //vm-
serveur/home/ /mnt/samba/home
```

Pour automatiser le montage au démarrage du système, il faut modifier le fichier `/etc/fstab` :

```
//vm-serveur/shared /mnt/samba/shared cifs rw,guest,_netdev 0 0
//vm-serveur/home /mnt/samba/home cifs rw,uid=etienne,gid=etienne,
credentials=/root/.smbcredentials,_netdev 0 0
```

Les identifiants sont à ajouter au fichier `/root/.smbcredentials` :

```
username=<identifiant>
password=<motdepasse>
```

Ne pas oublier les droits :

```
# chmod 600 /root/.smbcredentials
```

Chapitre 8

Base de données relationnelles — UML

8.1 Le modèle relationnel

Les **BD** collectent et enregistrent les informations. Avant de mettre en place une **BD**, il faut la conceptualiser : c'est le *domaine fonctionnel*. Il existe différentes natures de bases de données (**BD**, ou **DataBase (DB)** en anglais) :

- **Système de Gestion de Base de Données (SGBD) relationnel** — Les données sont représentées dans différents tableaux pouvant être reliés entre eux.
- **SGBD NoSQL** — Les données sont organisées dans d'autres structures :
 - clé-valeur : comme un dictionnaire qui à chaque mot (clé) associe une définition (valeur)
 - orienté graphe : associe à chaque élément les éléments liés (comme les amis d'une personne)
 - etc.

Nous allons nous concentrer sur les **SGBD Relationnel (SGBD-R)**, à l'aide d'une approche orientée objet. Un objet représente un concept ou une entité du monde réel.

Pour modéliser le domaine fonctionnel, on utilise un langage spécifique : **Unified Modeling Language (UML)**. **UML** est destiné à décrire l'organisation d'un système avec une approche orientée objet, et non une **BD** relationnelle. Mais il peut quand même servir de base à la conception en modélisant le domaine fonctionnel avec le *diagramme de classes* (voir 8.2).

Grâce au diagramme de classes, on décrit les informations à enregistrer, mais aussi leur structuration.

8.1.1 Les notions manipulées en objet

La notion d'objet

Un objet est un élément autonome. Il peut être un élément physique réel (un chien, une voiture...) ou un élément abstrait (un ensemble, une liste...).

Il a des caractéristiques, comme :

- un nom : nom commun unique qui donne le type de l'objet (par exemple voiture)
- des attributs : les propriétés de l'objet (couleur, masse, longueur...)

La notion de classe

Une classe est un modèle abstrait d'un objet. Elle définit les attributs et les opérations de cet objet et sert de gabarit pour créer les objets.

Une classe définit donc les caractéristiques de tous les objets de cette classe (nom, liste des attributs).

La notion d'instance

L'instanciation est la création d'un objet à partir d'une classe. L'objet créé s'appelle une instanciation de la classe.

8.1.2 Les notions manipulées par la BD

Une **BD** relationnelle est une ensemble de tableaux appelés *tables*. Ces tables correspondent aux classes en orienté objet.

Chaque colonne d'une table représente alors un attribut. Chaque ligne, appelée *tuple* ou *n-uplet* représente une instance, donnant la valeur de chaque attribut de l'objet.

Une **BD** relationnelle est composée d'un ensemble de tables pouvant être reliées entre elles. Cette manière d'organiser les éléments s'appelle un *modèle relationnel*.

8.1.3 La description des classes

Le diagramme de classes suivant :



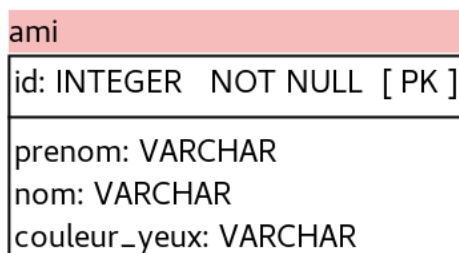
peut se traduire en **BD** comme ceci :

nom	cuisine	adresse	note
Chez Luigi	Italien	1 Rue d'Issy	4
Burger quid	Fast food	2 Chai Watt	1
La cuisine au beurre	Terroir	Le Faubourg Ville	3
Au lit on dort	Asiatique	10B Rue Seully	3
La mère Michelle	Fruits de mer	Port Salle Hutte	5

Pour passer de l'un à l'autre, on utilise un autre type de schéma : le **Modèle Physique de Données (MPD)**.

8.1.4 Le Modèle Physique de Données

Voici une représentation de la table **Ami** dans un **Modèle Physique de Données (MPD)** :



Cela ressemble beaucoup au diagramme de classes, avec 3 parties :

1. le nom de la table
2. une partie pour l'id (qu'on verra plus tard)
3. les attributs (colonnes de la table)

Le type de données de chaque attribut est précisé (`VARCHAR` correspond à du texte par exemple).

8.1.5 La démarche

1. On commence par identifier les concepts ou entités de notre domaine fonctionnel. Cela nous donne les *classes*.
2. Pour chaque classe, on identifie les informations à enregistrer, avec leur type (texte, nombre...). Cela nous donne un *diagramme de classes* avec des *attributs*.
3. On crée le **MPD** à partir du diagramme de classes :
 - (a) en créant une *table* pour chaque classe.
 - (b) en créant dans chaque table une *colonne* pour chaque attribut de la classe correspondante.

8.1.6 Le nommage

Si les noms que l'on choisit pour nommer les éléments ne sont pas appropriés, le système peut vite devenir incompréhensible. Il est important que les différents membres de l'équipe projet s'entendent sur les noms choisis.

Un diagramme **UML** permet de discuter du modèle à développer.

Pour trouver des noms pertinents, on peut se demander si le nom est-il trop général ou trop spécifique.

8.1.7 Conventions de nommage

Il n'y a pas de règle absolue, mais voici les conventions :

- **En UML :**
 - **Pour les classes :**
 - au singulier
 - avec des lettres sans accent
 - utilisant le `PascalCase` (comme `PierrePrecieuse`)
 - **Pour les attributs :**
 - au singulier
 - avec des lettres sans accent
 - utilisant le `camelCase` (comme `couleurYeux`)
- **Dans le MPD :**
 - Pour le nom des tables et des attributs :
 - au singulier
 - avec des lettres sans accent
 - utilisant le `underscore_case` (comme `pierre_precieuse`)

8.2 Le diagramme de classes

On a parlé de classes isolées, mais un domaine fonctionnel est souvent composé d'un ensemble de classes liées entre elles. Après avoir défini les classes, on doit donc se demander comment elles forment un système cohérent.

Par exemple, dans le cadre d'un système de vente en ligne, on peut se poser les questions suivantes :

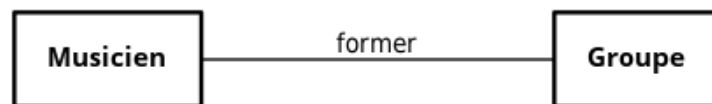
- Qu'est-ce qui est vendu ?
- Est-ce qu'on peut classer les articles en plusieurs catégories ?
- Est-ce qu'on doit prendre en compte le stock des articles ?
- Un client peut-il avoir des bons d'achat sur son compte ?

8.2.1 Décrire les relations

UML permet de décrire les relations entre les classes ainsi que les contraintes que ces relations subissent.

En UML, la relation entre deux classes s'appelle une *association*.

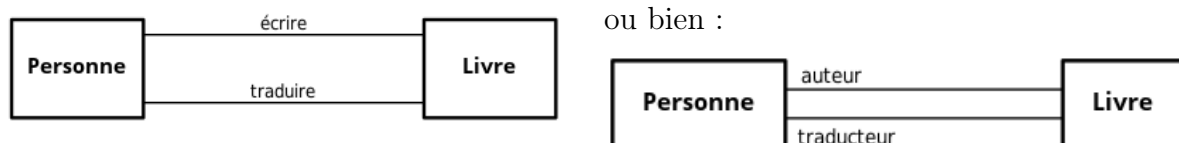
Pour modéliser une association entre deux classes, on trace un trait entre elles. On peut, si besoin, préciser un nom pour cette association au milieu du trait :



On peut aussi donner un rôle à chaque classe en le notant du côté des classes concernées :



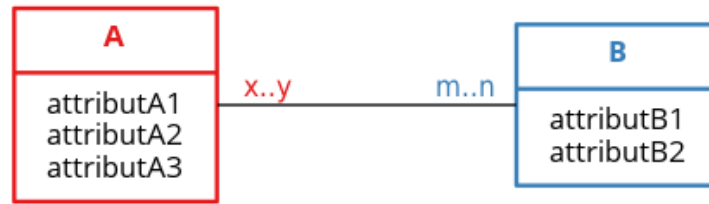
Il est possible qu'il y ait plusieurs associations entre deux classes. Dans ce cas, il devient impératif de noter la relation :



8.2.2 Les multiplicités

Les multiplicités servent à apposer des contraintes numériques sur l'association, c'est-à-dire combien d'instances d'une classe peuvent être liées à une instance de la classe de l'autre côté de l'association. Elles bornent les *cardinalités* des instances liées entre elles.

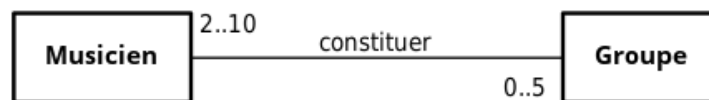
Avec une classe **Groupe** et une **Musicien**, on pourrait définir combien de musiciens minimum et maximum peuvent composer un groupe. On peut aussi définir dans combien de groupes différents un même musicien peut jouer.



Cela donne :

- combien de A pour un B : entre x et y
- combien de B pour un A : entre m et n

Avec les musiciens et les groupes :



- Un musicien joue dans 5 groupes maximum et peut ne jouer dans aucun groupe.
- Un groupe est constitué d'au moins 2 musiciens et 10 au maximum.

Il n'y a pas de notion d'historique dans les associations. À tout moment, un musicien doit respecter la cardinalité précédente, mais il peut avoir joué dans 50 groupes différents au cours de sa vie. Cela veut dire que nous avons les liens pour les groupes actuels mais nous n'avons aucune information sur les associations antérieures.

Il existe des abréviations pour certaines plages de cardinalités :

Multiplicité	Abréviation	Cardinalités
0..0	0	Aucune instance
0..1		Aucune ou une seule instance
1..1	1	Exactement une instance
0..*	*	Aucune, une ou plusieurs instances (aucune limite)
1..*		Au moins une instance (aucune limite)
x..x	x	Exactement x instance(s)
m..n		Au moins m et au plus n instances

8.2.3 Les 3 catégories d'association

1. **one-to-one (un à un)** — Un véhicule conduit par un conducteur.
2. **one-to-many (un à plusieurs)** ou **many-to-one (plusieurs à un)** Plusieurs articles dans un journal.
3. **many-to-many (plusieurs à plusieurs)** Plusieurs musiciens dans plusieurs groupes.

C'est en fonction de ces catégories que l'on traduit les associations en relations dans la [BD](#).

8.3 Les clés primaires

En **BD**, à chaque *instance* de classe correspond un *tuple* (une ligne) dans la table. Si on veut relier les tuples, il faut pouvoir les identifier de manière unique. On ne peut pas identifier une entrée de manière sûre par un de ses attributs, puisqu'il risque d'y avoir des doublons.

Il vaut mieux les identifier avec un attribut supplémentaire : **id**. Parfois on ajoute le nom de la table en préfixe : **voiture_id**.

Lors de la création de la table, l'**id** sera indiqué comment l'identifiant des tuples. On parle alors de *clé primaire*, ou **Primary Key (PK)** en anglais. C'est l'indication de *clé primaire* qui permet à la **BD** de s'assurer qu'il n'y ait aucun doublon dans cette colonne. Il est également possible de remplir la valeur de la clé primaire automatiquement en la qualifiant d'*auto-incrémentée*.

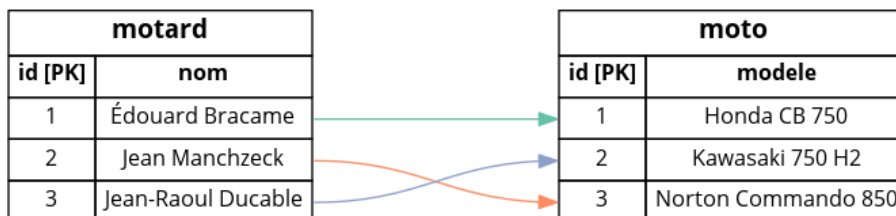
Dans le **MPD**, la clé primaire porte l'indication PK.

Pour que le modèle relationnel soit cohérent il faut donc que la clé primaire soit unique, mais aussi qu'elle ne change pas.

8.4 Les clés étrangères

Pour créer les relations entre les tables avec les clés primaires, il faut une référence vers le tuple lié dans un autre attribut : la *clé étrangère* (**Primary Key (PK)** en anglais).

La *clé étrangère* d'un tuple est donc la valeur de la *clé primaire* du tuple lié.



Glossaire

LDAP Data Interchange Format

Format défini par la [RFC 2849](#) pour standardiser la configuration de serveur [LDAP](#), ainsi qu'exporter/importer les données. [7](#), [145](#), [185](#), [196](#)

LDAP over SSL

Protocole [LDAP](#) sécurisé par [SSL](#). [LDAPS](#) fonctionne sur le port 636. [146](#), [185](#), [196](#)

VLAN ID

Numéro d'identification du [VLAN](#) sur 12 [bits](#), qui permet donc jusqu'à 4096 [VLAN](#) différents. [31](#), [185](#), [200](#), [201](#), [208](#)

VLAN Trunking Protocol

Protocole propriétaire Cisco pour diffuser des configurations [VLAN](#) sur plusieurs switchs après en avoir configuré un. [2](#), [185](#), [209](#)

ABR

Area Border Router [76](#), [185](#)

Abstract Syntax Notation One

Langage de description d'interface utilisé pour définir des structures de données, notamment dans les [MIB](#). [119](#), [185](#), [187](#)

ACL

Access Control List [121](#), [146](#), [147](#), [185](#)

AD

Administrative Distance [67](#), [71](#), [73](#), [76](#), [85](#), [127](#), [185](#)

AD

Active Directory [149](#), [150](#), [153](#), [155–159](#), [162](#), [176](#), [185](#)

AD-DS

Active Directory Domain Service [150](#), [152](#), [155](#), [185](#)

ADC

Analog to Digital Converter [104](#), [185](#)

Address Resolution Protocol

Protocole de résolution d'adresses [IPv4](#) en adresses [MAC](#). Ce protocole maintient également une table d'adressage. [2](#), [185](#), [187](#)

ADSL

Asymmetric [DSL](#) [12](#), [13](#), [112](#), [185](#), [186](#), [206](#), *Glossary* : [Asymmetric DSL](#)

AEP

Administrative Exchange Protocol [116](#), [185](#)

AFNOR

Association Française de Normalisation [19](#), [185](#)

ANSI

American National Standards Institute [18](#), [185](#)

Anycast

Adresse [unicast](#) pouvant être attribuée à plusieurs périphériques. Un [paquet](#) envoyé un une adresse anycast est acheminé vers le périphérique le plus proche ayant cette adresse. [56](#), [57](#), [185](#)

AP

Access Point [21](#), [185](#), [209](#)

APIPA

Automatic Private IP Addressing [53](#), [185](#)

Application Specific Integrated Circuits

Permet à un switch de prendre des décisions de commutation rapidement. [26](#), [185](#), [187](#)

ARP

Address Resolution Protocol [2](#), [3](#), [24–26](#), [28](#), [40](#), [48](#), [49](#), [55](#), [61](#), [63](#), [69](#), [185](#), [187](#), [190](#), [191](#), *Glossary* : [Address Resolution Protocol](#)

ARPANET

Advanced Research Projects Agency Network [185](#)

AS

Autonomous System [73](#), [185](#), [192](#), [194](#)

ASBR

Autonomous System Boundary Router [85](#), [185](#), [187](#), *Glossary* : [Autonomous System Boundary Router](#)

ASIC

Application Specific Integrated Circuits [26](#), [185](#), [187](#), *Glossary* : [Application Specific Integrated Circuits](#)

ASN.1

Abstract Syntax Notation One [119](#), [185](#), [187](#), *Glossary* : [Abstract Syntax Notation One](#)

Asymmetric DSL

Les débits ascendant et descendant ne sont pas les mêmes. Le débit ascendant (upload) est plus bas que le débit descendant (download). C'est la méthode [DSL](#) la plus commune pour le grand public, qui « consomme » [internet](#), télécharge des pages et des données mais n'a pas besoin de téléverser grand chose. [12](#), [185](#), [186](#)

ATM

Asynchronous Transfer Mode [23](#), [36](#), [185](#)

Auto-MDIX

Automatic Medium-Dependent Interface Crossover [6](#), [130](#), [185](#)

Autonomous System Boundary Router

En terminologie [OSPF](#), désigne le routeur situé entre un domaine de routage [OSPF](#) et un réseau non [OSPF](#). [85](#), [185](#), [187](#)

Baby giant

[Trame](#) dont la longueur dépasse légèrement les 1500 [octets](#) autorisés. [132](#), [185](#)

Backup Designated Router

Routeur désigné de secours. Élu par le [LSP Hello](#). [77](#), [185](#), [188](#)

Bande passante

Capacité d'un support à transporter des données. En anglais, *bandwidth*. Mesurée en fonction du nombre de [bits](#) pouvant être transmis en une seconde (bit/s). Parfois à tort considérée comme la vitesse à laquelle circulent les [bits](#), ce qui est faux puisqu'ils circulent à la vitesse de l'électricité. [20](#), [23](#), [27](#), [37](#), [40](#), [44](#), [45](#), [70](#), [74](#), [82](#), [83](#), [89](#), [93](#), [185](#), [191](#)

BD

Base de Données [8](#), [114](#), [115](#), [117](#), [121](#), [180](#), [181](#), [184](#), [185](#), [204](#)

BDR

Backup Designated Router [77–81](#), [83](#), [85](#), [185](#), [188](#), *Glossary* : [Backup Designated Router](#)

BGP

Border Gateway Protocol [73](#), [185](#), [188](#)

BGP-MP

[Border Gateway Protocol](#) — Multi-Protocol [185](#)

BID

Bridge ID [40–42](#), [185](#), [188](#), *Glossary* : [Bridge ID](#)

BIOS

Basic Input/Output System [153](#), [166](#), [185](#), [199](#)

Bit

Binary digit. Chiffre binaire : soit 0, soit 1. [17](#), [22](#), [25](#), [29](#), [31](#), [40](#), [41](#), [51](#), [54–60](#), [65](#), [68](#), [69](#), [71](#), [77](#), [81](#), [95](#), [96](#), [101](#), [102](#), [105](#), [106](#), [132](#), [159](#), [185](#), [186](#), [188](#), [189](#), [191](#), [193](#), [194](#), [200](#)

BNC

Bayonet Neill-Concelman [19](#), [185](#)

BPDU

Bridge Protocol Data Unit [2](#), [40–44](#), [50](#), [185](#), [188](#), *Glossary* : [Bridge Protocol Data Unit](#)

Bridge

Switch n'ayant que deux ports. Dans le cadre du [STP](#), on parle aussi de bridge pour dire switch, parce que c'était la terminologie dans les années 80, quand le [STP](#) a été inventé. [2](#), [40–42](#), [185](#), [203](#)

Bridge Protocol Data Unit

[Trame](#) utilisée par des switches pendant les calculs [STP](#) pour partager leurs informations. [2](#), [185](#), [188](#)

Bridge ID

Numéro qui identifie un switch ayant envoyé un [BPDU](#). Chaque [BPDU](#) contient un [BID](#) pour identifier le switch qui l'a émis. [40](#), [185](#), [188](#)

Broadcast

Un message de broadcast est un message qui s'adresse à tous les hôtes d'un même réseau. Une adresse de broadcast est une adresse destinée à tous les hôtes du même réseau. Le broadcast ne passe pas les routeurs. En **IP** il s'agit d'une adresse où tous les **bits** de la partie hôte sont à 1. En **MAC** il s'agit d'une adresse où les 48 **bits** sont à 1 : FF:FF:FF:FF:FF:FF. [2](#), [3](#), [26–28](#), [37](#), [39–41](#), [49](#), [50](#), [52](#), [53](#), [56](#), [57](#), [62](#), [69](#), [84](#), [115](#), [185](#), [205](#)

CAN

Convertisseur Analogique Numérique [104](#), [185](#)

Canonical Format Identifier

Identificateur de 1 **bit** qui permet aux **trames** Token Ring d'être transportées sur les liaisons **ethernet**. [31](#), [185](#), [189](#)

CDP

Cisco Discovery Protocol [3](#), [50](#), [185](#), [189](#), *Glossary* : [Cisco Discovery Protocol](#)

CEF

Cisco Express Forwarding [70](#), [185](#)

CFI

Canonical Format Identifier [31](#), [185](#), [189](#), *Glossary* : [Canonical Format Identifier](#)

CIDR

Classless Inter-Domain Routing [52](#), [185](#)

CIFS

Common Internet FileSystem [176](#), [185](#)

Cisco Discovery Protocol

Protocole activé par défaut sur les équipements Cisco. Utilise la couche 2 pour découvrir des équipements adjacents et auto-configurer un équipement en fonction. [50](#), [185](#), [189](#)

Cisco Internetwork Operating System

OS présent dans les switches et routeurs Cisco. [43](#), [185](#), [195](#)

CMIP

Common Management Information Protocol [116](#), [118](#), [119](#), [185](#), [189](#)

CMIS

Common Management Information Service [118](#), [185](#)

CMOT

CMIP over **TCP/IP** [119](#), [185](#)

CNG

Confort Noise Generation [106](#), [185](#)

codec

COder/DECoder [5](#), [103–107](#), [110](#), [113](#), [185](#)

Common Spanning Tree

Autre nom du **STP IEEE** 802.1D. [43](#), [185](#), [190](#)

CPU

Central Processing Unit [40](#), [69](#), [70](#), [76](#), [106](#), [123](#), [185](#)

CRC

Cyclic Redundancy Check [25](#), [26](#), [132](#), [185](#)

CSMA/CA

Carrier-Sense Multiple Access / Collision Avoidance [23](#), [185](#)

CSMA/CD

Carrier-Sense Multiple Access / Collision Detection [23](#), [185](#)

CST

Common Spanning Tree [43](#), [185](#), [190](#), *Glossary* : [Common Spanning Tree](#)

CSV

Comma-Separated Values [162](#), [185](#)

DAD

Duplicate Address Detection [61](#), [63](#), [185](#)

DAI

Dynamic [ARP](#) Inspection [49](#), [185](#), [190](#), *Glossary* : [Dynamic ARP Inspection](#)

DAP

Directory Access Protocol [136](#), [185](#), [190](#), *Glossary* : [Directory Access Protocol](#)

DataBase Description

Description de la base de données. Type de [paquet LSP](#), envoyé par les routeurs utilisant [OSPF](#). [78](#), [185](#), [190](#)

Datagramme

[PDU](#) de la couche Transport (couche [4](#) du modèle [OSI](#)) pour le protocole [UDP](#). [5](#), [93](#), [100](#), [101](#), [185](#)

DB

DataBase [180](#), [185](#)

DBD

DataBase Description [77–79](#), [185](#), [190](#), [196](#), *Glossary* : [DataBase Description](#)

DC

Domain Component [137](#), [185](#)

Denial of Service

Déni de service. Attaque visant à rendre indisponible un service, en général en le bombardant de requêtes pour qu'il ne puisse plus les gérer. [49](#), [185](#), [191](#)

Designated Router

Routeur désigné. Élu par le [LSP Hello](#). [4](#), [185](#), [191](#)

DHCP

Dynamic Host Configuration Protocol [3](#), [44](#), [49](#), [53](#), [56](#), [59](#), [60](#), [64](#), [100](#), [185](#), [190](#), *Glossary* : [Dynamic Host Configuration Protocol](#)

Diaphonie

En anglais, *crosstalk*. Il s'agit de la perturbation causée par les champs électriques ou magnétiques sur le câble adjacent. [18](#), [185](#)

Directory Access Protocol

Protocole utilisé originellement pour les annuaires X.500 de l'[ITU](#). Complexe, il a été remplacé par [LDAP](#). [136](#), [185](#), [190](#)

DIT

Directory Information Tree [7](#), [142](#), [185](#)

DN

Distinguished Name [137–141](#), [143](#), [146](#), [148](#), [185](#), [202](#)

DNS

Domain Name System [49](#), [59](#), [60](#), [94](#), [100](#), [102](#), [136](#), [152](#), [153](#), [156](#), [185](#)

DoS

Denial of Service [49](#), [185](#), [191](#), *Glossary* : [Denial of Service](#)

DR

Designated Router [4](#), [77–81](#), [83](#), [85](#), [185](#), [191](#), *Glossary* : [Designated Router](#)

DRAM

Dynamic Random-Access Memory [123](#), [185](#)

DS

Differentiated Services [54](#), [58](#), [185](#)

DSCP

Differentiated Services Code Point [54](#), [185](#)

DSE

Directory Service Entry [142](#), [185](#)

DSL

Digital Subscriber Line [12](#), [13](#), [185–187](#), [204](#), [206](#)

DTP

Dynamic Trunking Protocol [2](#), [34](#), [35](#), [185](#), [191](#), *Glossary* : [Dynamic Trunking Protocol](#)

DTX

Discontinuous Transmission [106](#), [185](#)

Dynamic ARP Inspection

Protocole de mitigation des attaques [ARP](#) poisoning et [ARP](#) spoofing. [49](#), [185](#), [190](#)

Dynamic Host Configuration Protocol

Protocole utilisé sur un réseau [IP](#) où un serveur DHCP assigne des adresses [IP](#) aux hôtes du réseau de manière dynamique. [44](#), [185](#), [190](#)

Dynamic Trunking Protocol

Protocole propriétaire Cisco pour configurer automatiquement les [VLAN](#) sur les switches de la topologie. [34](#), [185](#), [191](#)

Débit

Mesure du transfert de [bits](#) sur le support pendant une période donnée. Ne correspond en général pas à la [bande passante](#) à cause de plusieurs facteur :

- la quantité de trafic
- le type de trafic
- la latence créée par le nombre de périphériques rencontrés entre la source et la destination

[12](#), [45](#), [47](#), [74](#), [103](#), [105–107](#), [131](#), [185](#)

ECN

Explicit Congestion Notification [54](#), [185](#)

EGP

Exterior Gateway Protocol [73](#), [119](#), [185](#), [192](#), *Glossary* : [Exterior Gateway Protocol](#)

Egress

Port de sortie d'un switch ou d'un routeur, par lequel une [trame](#) sort de l'appareil. [27](#), [68](#), [69](#), [185](#)

EIA

Electronic Industries Association [18](#), [185](#)

EIGRP

Enhanced Interior Gateway Routing Protocol [65](#), [67](#), [71–74](#), [185](#)

EMI

Electro-Magnetic Interference [18](#), [20](#), [185](#)

EP

End Point [113](#), [185](#)

EtherChannel

Agrégation de liens pour regrouper de multiples liens physiques [ethernet](#). [3](#), [44–47](#), [185](#), [201](#)

Ethernet

Protocole sur la couche Liaison (couche [2](#) du modèle [OSI](#)). Utilise des connexions câblées, qu'elles soient coaxiales, en fibre optique, ou de paires torsadées en cuivre. Défini dans les standards 802.2 et 802.3 de l'[IEEE](#). [1](#), [23](#), [24](#), [26–31](#), [39](#), [45](#), [62](#), [69](#), [71](#), [72](#), [74](#), [77](#), [79](#), [87](#), [99](#), [105](#), [115](#), [132](#), [185](#), [189](#), [192](#), [203](#)

EUI

Extended Unique Identifiers [3](#), [60](#), [61](#), [185](#)

Exterior Gateway Protocol

Famille de protocoles de routage qui détermine la disponibilité d'un réseau entre deux systèmes autonomes ([AS](#)). Les protocoles de cette famille utilisent les protocoles [IGP](#) pour résoudre les routes dans un [AS](#). [73](#), [185](#), [192](#)

Extranet

Fournit un accès à des personnes extérieures à l'organisation mais qui ont besoin d'accéder aux données internes. [12](#), [185](#)

FAI

Fournisseur d'Accès Internet [12](#), [13](#), [29](#), [52](#), [57](#), [70](#), [73](#), [185](#)

FCS

Frame Check Sequence [22](#), [25–27](#), [132](#), [185](#)

FDDI

Fiber Distributed Data Interface [36](#), [185](#)

FFTP cable

Foiled Foiled Twisted Pair [19](#), [185](#), [192](#), *Glossary* : [Foiled Foiled Twisted Pair](#)

FIB

Forwarding Information Base [70](#), [185](#)

File Transfer Protocol

Protocole de transfert de fichiers qui utilise [TCP](#) sur les ports 20 et 21. [94](#), [185](#), [193](#)

FK

Foreign Key [185](#)

Flag

[Bit](#) qui est défini pour être soit actif soit inactif. [95](#), [185](#)

Foiled Foiled Twisted Pair

Câble à paires doublement écrantées : chaque paire est écrantée et le tout est écranté sous la gaine. [19](#), [185](#), [192](#)

Foiled Twisted Pair

Câble à paires non blindées mais écrantées (avec une feuille d'aluminium). [19](#), [185](#), [193](#)

FTP

File Transfer Protocol [16](#), [94](#), [100](#), [101](#), [185](#), [193](#), [207](#), *Glossary* : [File Transfer Protocol](#)

FTP cable

Foiled Twisted Pair [19](#), [185](#), [193](#), *Glossary* : [Foiled Twisted Pair](#)

FTTH

Fiber To The Home [20](#), [185](#)

Full-duplex

Sur un même câble, les données peuvent être échangées dans les deux directions en même temps. Pas de domaine de collision. [22](#), [24](#), [27](#), [124](#), [131](#), [132](#), [185](#)

GDMO

Guidelines for the Definition of Managed Objects [117](#), [118](#), [185](#)

Gestion Libre de Parc Informatique

Logiciel de gestion du parc informatique d'une entreprise. [185](#), [193](#)

GID

Group IDentifier [175](#), [185](#)

GLPI

Gestion Libre de Parc Informatique [185](#), [193](#), *Glossary* : [Gestion Libre de Parc Informatique](#)

GPO

Group Policy Object [151](#), [152](#), [154–157](#), [162](#), [185](#)

GSM

Global System for Mobile communications [107](#), [185](#)

GUA

Global Unicast Address [56](#), [57](#), [185](#)

GUID

Globally Unique IDentifier [185](#)

Half-duplex

Sur un même câble, les données sont échangées dans un sens à la fois. Chaque segment est dans son propre domaine de collision. [22](#), [27](#), [124](#), [131](#), [132](#), [185](#)

HDLC

High-level Data Link Control [23](#), [185](#)

Hextet

Deux [octets](#) : donc 16 [bits](#). [55](#), [185](#)

HTTP

HyperText Transfer Protocol [16](#), [29](#), [94](#), [102](#), [109](#), [110](#), [185](#), [194](#)

HTTPS

[HTTP](#) Secure [29](#), [102](#), [185](#)

IANA

Internet Assigned Numbers Authority [51](#), [102](#), [185](#)

IAX

Inter Asterisk eXchange [108](#), [185](#)

ICMP

Internet Control Message Protocol [4](#), [54](#), [55](#), [58](#), [59](#), [62](#), [63](#), [119](#), [185](#), [207](#)

IDE

Integrated Development Environment [158](#), [185](#)

IEC

International Electrotechnical Commission [19](#), [185](#)

IEEE

Institute of Electrical and Electronics Engineers [18](#), [25](#), [29](#), [30](#), [35](#), [43](#), [46](#), [60](#), [185](#), [189](#), [192](#), [196](#), [199](#), [202](#), [209](#)

IETF

Internet Engineering Task Force [18](#), [108](#), [109](#), [112](#), [119](#), [185](#)

IGP

Interior Gateway Protocol [73](#), [185](#), [192](#), [194](#), *Glossary* : [Interior Gateway Protocol](#)

IGRP

Interior Gateway Routing Protocol [73](#), [185](#)

IMAP

Internet Message Access Protocol [185](#), [194](#), [201](#), *Glossary* : [Internet Message Access Protocol](#)

Ingress

Port d'entrée d'un switch ou d'un routeur, par lequel une [trame](#) entre dans l'appareil. [27](#), [185](#)

Interior Gateway Protocol

Famille de protocoles de routage qui peuvent échanger des informations de routage avec des [AS](#). [73](#), [185](#), [194](#)

Internet

Ensemble des réseaux sur la toile. Les [LAN](#) sont reliés entre eux par des [WAN](#) et les [WAN](#) sont connectés les uns aux autres.

Des organismes permettant de maintenir la structure et les protocoles incluent l'IETF, l'ICANN, l'IAB. [12](#), [19](#), [52](#), [56](#), [73](#), [85](#), [104](#), [151](#), [156](#), [158](#), [174](#), [185](#), [187](#), [210](#)

Internet Message Access Protocol

Protocole de messagerie (e-mail) qui utilise le port 143. Par rapport à [POP3](#), IMAP laisse les mails reçus sur le serveur. Il les copie localement dans un cache. Il prend compte des actions effectuées par l'utilisateur (mails lus, supprimés, etc.). [185](#), [194](#), [201](#)

Intranet

Connexion privée de [LAN](#) ou de [WAN](#) qui appartient à une organisation et offre un accès sous réserve d'une autorisation. [12](#), [185](#)

IOS

Cisco Internetwork Operating System [43](#), [45](#), [50](#), [67](#), [70](#), [82](#), [123](#), [133](#), [185](#), [195](#), *Glossary* : [Cisco Internetwork Operating System](#)

IP

Internet Protocol [1](#), [3](#), [5](#), [16–18](#), [24–26](#), [28](#), [31](#), [32](#), [39](#), [44](#), [48–72](#), [74](#), [77](#), [78](#), [85](#), [87–92](#), [99](#), [102–105](#), [107–113](#), [117–121](#), [126–129](#), [132](#), [152](#), [156](#), [185](#), [186](#), [189](#), [191](#), [195](#), [197](#), [199](#), [201](#), [204](#), [205](#), [207](#), [209](#)

IPBX

[IP Private Branch eXchange](#) [103](#), [109](#), [185](#)

IPX

Internetwork Packet eXchange [119](#), [185](#)

IS-IS

Intermediate System to Intermediate System [71](#), [73](#), [185](#)

ISDN

Integrated Services Digital Network [105](#), [185](#)

ISL

Inter-Switch Link [35](#), [36](#), [185](#)

ISN

Initial Sequence Number [97](#), [185](#)

ISO

International Organization for Standardization [18](#), [19](#), [117](#), [118](#), [185](#)

ISP

Internet Service Provider [12](#), [185](#), [209](#)

ITU

International Telecommunication Union [18](#), [108](#), [112](#), [185](#), [190](#)

Jumbo

[Trame](#) dont la longueur dépasse les 1500 [octets](#) autorisés. [185](#)

LACP

Link Aggregation Control Protocol [3](#), [45–47](#), [185](#), [195](#), [196](#), *Glossary* : [Link Aggregation Control Protocol](#)

LAN

Local Area Network [3](#), [12](#), [13](#), [21](#), [23](#), [26](#), [36](#), [44](#), [48](#), [74](#), [82](#), [185](#), [194–196](#), [199](#), [209](#), *Glossary* : [Local Area Network](#)

LANE

[LAN Emulation](#) 36, 185

LC

Lucent Connector 21, 185

LDAP

Lightweight Directory Access Protocol 6, 7, 136–139, 141, 142, 145–147, 149, 185, 186, 190, 196, *Glossary* : [Lightweight Directory Access Protocol](#)

LDAPS

[LDAP](#) over [SSL](#) 146, 185, 186, 196, *Glossary* : [LDAP over SSL](#)

LDIF

[LDAP](#) Data Interchange Format 7, 145, 147, 185, 196, *Glossary* : [LDAP Data Interchange Format](#)

LED

Light-Emitting Diode 6, 21, 123, 124, 133, 185

Lightweight Directory Access Protocol

Protocole standardisé pour maintenir un annuaire, qui centralise les informations d'une entreprise. [LDAP](#) fonctionne sur le port [TCP](#) 389. 6, 185, 196

Link Aggregation Control Protocol

Protocole pour créer des agrégations de ports physiques pour n'avoir qu'un port logique, de la même façon que le [PAgP](#) de Cisco. La négociation de ports se fait de la même façon. Contrairement à [PAgP](#), [LACP](#) est un standard de la spécification [IEEE](#) 802.1AX, et donc compatible sur des switchs de plusieurs fabricants. 3, 185, 195

Link-State Acknowledgement

Acquittement de la base de données. Type de [paquet LSP](#), envoyé par les routeurs utilisant [OSPF](#). 78, 185, 197

Link-State Advertisement

Annonce d'état de lien. Utilisé par les routeurs utilisant [OSPF](#) pour s'échanger des informations. 76, 185, 197

Link-State DataBase

Base de données d'état de lien. Utilisé par les routeurs utilisant [OSPF](#) pour construire la table de topologie. 75, 185, 197

Link-State Packet

[Paquet](#) d'état de lien. [Paquet](#) de [LSA](#), pouvant être l'un de 5 types : Hello, [DBD](#), [LSR](#), [LSU](#) ou [LSAck](#). 77, 185, 197

Link-State Request

Requête d'état de lien. Type de [paquet LSP](#), envoyé par les routeurs utilisant [OSPF](#). 78, 185, 197

Link-State Update

Mise à jour d'état de lien. Type de [paquet LSP](#), envoyé par les routeurs utilisant [OSPF](#). 78, 185, 197

LIR

Local Internet Registry 185

LLA

Link Local Address [56](#), [185](#)

LLC

Logical Link Control [22](#), [24](#), [185](#), [197](#), *Glossary* : [Logical Link Control](#)

Local Area Network

Infrastructure de réseau qui couvre une zone géographique restreinte.

— Administré par une seule entreprise ou une seule personne.

— Bande passante à haut débit.

[12](#), [185](#), [195](#)

Logical Link Control

Sous-couche de la couche Liaison (couche [OSI 2](#)) qui communique entre le logiciel de réseau dans les couches supérieures et le matériel du périphérique dans les couches inférieures. Elle place dans la [trame](#) des informations indentifiant quel protocole de réseau est utilisé pour la [trame](#). Cette information permet à de multiples protocoles de couche [3](#) comme [IPv4](#) et [IPv6](#) d'utiliser la même interface et le même support réseau. [22](#), [185](#), [197](#)

Logical Volume Manager

Gestionnaire de volumes logiques. Permet de regrouper des volumes indépendamment des disques et partitions physiques. [8](#), [185](#), [197](#)

LSA

Link-State Advertisement [76](#), [78–80](#), [83](#), [185](#), [196](#), [197](#), *Glossary* : [Link-State Advertisement](#)

LSAck

Link-State Acknowledgement [77](#), [78](#), [83](#), [185](#), [196](#), [197](#), *Glossary* : [Link-State Acknowledgement](#)

LSDB

Link-State DataBase [75](#), [76](#), [78](#), [185](#), [197](#), *Glossary* : [Link-State DataBase](#)

LSP

Link-State Packet [77](#), [185](#), [188](#), [190](#), [196](#), [197](#), *Glossary* : [Link-State Packet](#)

LSR

Link-State Request [77–79](#), [83](#), [185](#), [196](#), [197](#), *Glossary* : [Link-State Request](#)

LSU

Link-State Update [77–79](#), [83](#), [185](#), [196](#), [197](#), *Glossary* : [Link-State Update](#)

LV

Logical Volume [8](#), [168–170](#), [174](#), [185](#)

LVM

Logical Volume Manager [8](#), [164](#), [168–170](#), [172](#), [174](#), [185](#), [197](#), *Glossary* : [Logical Volume Manager](#)

MAC

Media Access Control [1–3](#), [16](#), [22](#), [24–26](#), [40](#), [41](#), [43](#), [48](#), [49](#), [59–63](#), [69](#), [115](#), [132](#), [185](#), [186](#), [189](#), [197](#), [199](#), [200](#), *Glossary* : [Media Access Control](#)

MAN

Metropolitan Area Network [185](#), [197](#), *Glossary* : [Metropolitan Area Network](#)

Maximum Segment Size

Taille maximale qu'un hôte peut recevoir pour un [segment](#), en [octets](#). N'inclut pas l'en-tête [TCP](#). [99](#), [185](#), [199](#)

MCU

Multipoint Control Unit [113](#), [185](#)

MD5

Message-Digest Algorithm [121](#), [185](#)

Media Access Control

Sous-couche de la couche Liaison (couche [OSI 2](#)) responsable de l'encapsulation et du contrôle d'accès au support. Il procure l'adressage de la couche Liaison et est intégré dans diverses technologies de couche Physique. [22](#), [185](#), [197](#)

MEGACO

MEdia GAteway COntrol [112](#), [185](#)

Metropolitan Area Network

Infrastructure de réseau qui couvre une zone géographique équivalente à un campus ou une petite ville. [185](#), [197](#)

MG

Media Gateway [112](#), [185](#)

MGC

Media Gateway Controller [112](#), [185](#)

MGCP

Media Gateway Control Protocol [5](#), [108](#), [112](#), [185](#)

MIB

Management Information Base [5](#), [6](#), [117–119](#), [121](#), [122](#), [185](#), [186](#), [204](#)

MISTP

Multiple Instance Spanning Tree Protocol [43](#), [185](#), [198](#), *Glossary* : [Multiple Instance Spanning Tree Protocol](#)

MitM

Man-in-the-Middle [49](#), [97](#), [185](#)

MMF

Multi-Mode optical Fiber [21](#), [185](#)

MMUSIC

Multiparty MUltimedia SessIon Control [109](#), [185](#)

MOC

Managed Object Class [5](#), [117](#), [185](#)

MOI

Managed Object Instance [117](#), [185](#)

MOS

Mean Opinion Score [5](#), [107](#), [185](#)

MOTD

Message Of The Day [126](#), [185](#)

MPD

Modèle Physique de Données [8](#), [181](#), [182](#), [185](#)

MSS

Maximum Segment Size [99](#), [185](#), [199](#), *Glossary* : [Maximum Segment Size](#)

MST

Multiple Spanning Tree [43](#), [185](#), [199](#), *Glossary* : [Multiple Spanning Tree](#)

MSTP

Multiple Spanning Tree Protocol [43](#), [185](#), [199](#), *Glossary* : [Multiple Spanning Tree Protocol](#)

MTU

Maximum Transmission Unit [16](#), [36](#), [99](#), [185](#)

Multicast

Une adresse destinée aux hôtes faisant partie d'un groupe. Les destinataires faisant partie du groupe se voient attribuer une adresse [IP](#) de groupe multicast. En [IPv4](#) celles-ci correspondent à la classe D (voir [5.2.2](#)). En [IPv6](#) elles commencent par [FF00::/8](#). Pour une adresse [MAC](#) associée à une adresse [IPv4](#), c'est une valeur spéciale commençant par [01:00:5E](#) et dont les trois derniers octets sont directement convertis en hexadécimal. Pour une adresse [MAC](#) associée à une adresse [IPv6](#), elle commence par [33:33](#). [4](#), [28](#), [36](#), [37](#), [40](#), [50](#), [52](#), [53](#), [56](#), [62](#), [78](#), [80](#), [84](#), [185](#)

Multiple Instance Spanning Tree Protocol

Implémentation Cisco de [STP](#) ayant inspiré le standard [IEEE MSTP](#) (voir [4.10.5](#)). [43](#), [185](#), [198](#)

Multiple Spanning Tree

Implémentation Cisco du [MSTP](#) (voir [4.10.5](#)). [43](#), [185](#), [199](#)

Multiple Spanning Tree Protocol

Pointe plusieurs [VLAN](#) dans une seule instance [STP](#) (voir [4.10.5](#)). [43](#), [185](#), [199](#)

NA

Neighbour Advertisement [63](#), [185](#)

NAT

Network Address Translation [52](#), [55](#), [56](#), [185](#)

NAT64

Network Address Translation [IPv6](#) to [IPv4](#) [55](#), [185](#)

NDP, ND

Neighbour Discovery Protocol [63](#), [185](#)

NetBIOS

Permet à des applications de différents ordinateurs de communiquer sur un [LAN](#). [153](#), [185](#)

Network File System

Protocole historique de partage de fichiers entre machines [UNIX](#). [8](#), [185](#), [200](#)

Network Policy Server

Service Windows qui se base sur le protocole [RADIUS](#) pour autoriser ou non l'accès réseau à des postes clients ou à des utilisateurs. [156](#), [185](#), [200](#)

NFS

Network File System [8](#), [174–176](#), [178](#), [185](#), [200](#), *Glossary* : [Network File System](#)

NIC

Network Interface Card [132](#), [185](#)

NIS

Network Information Services [136](#), [185](#)

NMS

Network Management Station [5](#), [6](#), [115–120](#), [185](#)

NPS

Network Policy Server [156](#), [185](#), [200](#), *Glossary* : [Network Policy Server](#)

NS

Neighbour Solicitation [63](#), [69](#), [185](#)

NTP

Network Time Protocol [150](#), [185](#)

NVRAM

Non Volatile [RAM](#) [36](#), [37](#), [126](#), [185](#)

Octet

Un groupe de huit [bits](#). [24](#), [25](#), [30](#), [51](#), [53](#), [55](#), [57](#), [58](#), [60](#), [95](#), [97–100](#), [132](#), [185](#), [188](#), [194](#), [195](#), [198](#), [200](#), [203](#)

OID

Object IDentifier [6](#), [117](#), [118](#), [144](#), [185](#)

Organizationally Unique Identifier

Trois premiers [octets](#) de l'adresse [MAC](#) correspondant à l'identifiant du revendeur du matériel. [25](#), [185](#), [200](#)

OS

Operating System [52](#), [102](#), [115](#), [152](#), [166](#), [185](#), [189](#), [208](#)

OSI

Open Systems Interconnection [1](#), [16–18](#), [24](#), [93](#), [108](#), [185](#), [190](#), [192](#), [197](#), [198](#), [201](#), [204](#), [207](#), [209](#)

OSPF

Open Shortest Path First [4](#), [65](#), [67](#), [71–82](#), [85](#), [91](#), [185](#), [187](#), [190](#), [196](#)

OU

Organisational Unit [137](#), [150–155](#), [161](#), [185](#)

OUI

Organizationally Unique Identifier [25](#), [60](#), [185](#), [200](#), *Glossary* : [Organizationally Unique Identifier](#)

P2P

Peer To Peer [185](#), [200](#), *Glossary* : [Peer To Peer](#)

PVID

Port [VLAN ID](#) [31](#), [185](#), [200](#), *Glossary* : [Port VLAN ID](#)

PABX

Private Branch eXchange [112](#), [185](#)

PAgP

Port Aggregation Protocol [3](#), [45](#), [46](#), [185](#), [196](#), [201](#), *Glossary* : [Port Aggregation Protocol](#)

Paquet

PDU de la couche Réseau (couche 3 du modèle OSI). [4](#), [16](#), [22](#), [25](#), [37](#), [39](#), [45](#), [46](#), [52](#), [54](#), [55](#), [58](#), [59](#), [62–71](#), [73–75](#), [77–79](#), [82–87](#), [89](#), [98](#), [100](#), [103–105](#), [108](#), [115](#), [185](#), [187](#), [190](#), [196](#), [207](#)

PC

Personal Computer [32](#), [109](#), [115](#), [133](#), [185](#)

PCM

Pulse Code Modulation [104](#), [185](#)

PDU

Protocol Data Unit [2](#), [6](#), [24](#), [25](#), [93](#), [119–122](#), [185](#), [188](#), [190](#), [201](#), [204](#), [207](#)

Peer To Peer

Les terminaux peuvent avoir à la fois le rôle du client et du serveur. Avantage : plus résilient, pour les attaques, pas de point central à attaquer. Inconvénient : moins de vie privée (l'adresse IP est partagée), d'avantage d'accès aux données pour quiconque serait intéressé. [185](#), [200](#)

Per-VLAN Spanning Tree

Version de STP dans un environnement contenant plusieurs VLAN (voir [4.10.5](#)). [41](#), [185](#), [202](#)

PK

Primary Key [185](#)

POP3

Post Office Protocol version 3 [102](#), [185](#), [195](#), [201](#), [202](#), *Glossary* : [Post Office Protocol version 3](#)

POP3S

Post Office Protocol version 3 Secure [102](#), [185](#), [201](#), *Glossary* : [Post Office Protocol version 3 Secure](#)

Port VLAN ID

Numéro d'identification correspondant au numéro du VLAN natif. Si le VLAN natif est défini comme VLAN 99, alors le PVID sera de 99. Si le VLAN natif n'a pas été configuré, le PVID sera de 1. [31](#), [185](#), [200](#)

Port Aggregation Protocol

Protocole propriétaire Cisco pour créer des EtherChannels automatiquement par négociation de ports. [3](#), [185](#), [201](#)

POST

Power-On Self-Test [123](#), [185](#)

Post Office Protocol version 3

Protocole de messagerie (e-mail) qui utilise le port 110. Par rapport à Internet Message Access Protocol (IMAP), POP3 ne laisse pas par défaut les mails reçus sur

le serveur. Il ne prend pas non plus compte des actions effectuées par l'utilisateur (mails lus, supprimés, etc.). [102](#), [185](#), [201](#)

Post Office Protocol version 3 Secure

[POP3](#) sur [TLS](#) ou [SSL](#), utilisant le port [TCP](#) 995. [102](#), [185](#), [201](#)

PPP

Point to Point Protocol [23](#), [69](#), [185](#)

Prise RJ11

Type de prise pour un câble de cuivre utilisé pour le téléphone. Cette prise a la même forme que la prise [RJ45](#) mais en plus petit. [185](#)

PV

Physical Volume [168–170](#), [185](#)

PVST

Per-[VLAN](#) Spanning Tree [41](#), [43](#), [185](#), [202](#), *Glossary* : [Per-VLAN Spanning Tree](#)

QoS

Quality of Service [11](#), [12](#), [31](#), [105](#), [185](#)

RA

Router Advertisement [44](#), [62](#), [63](#), [128](#), [185](#)

RADIUS

Remote Authentication Dial-In User Service [185](#), [199](#)

RAID

Redundant Array of Independant Disks [7](#), [8](#), [164–170](#), [172](#), [174](#), [185](#), [202](#), *Glossary* : [Redundant Array of Independant Disks](#)

RAM

Random-Access Memory [36](#), [72](#), [75](#), [126](#), [185](#), [200](#)

Rapid Spanning Tree Protocol

Amélioration de [STP](#), standard [IEEE](#) 802.1w (voir [4.10.5](#)). [2](#), [185](#), [203](#)

RDN

Relative [Distinguished Name](#) [137](#), [140](#), [141](#), [143](#), [185](#)

Redundant Array of Independant Disks

En français regroupement redondant de disques indépendants. Ensemble de techniques qui permet de répartir le stockage de données sur plusieurs disques. Cette répartition est transparente pour l'utilisateur qui ne voit qu'un volume de stockage unique. [168](#), [185](#), [202](#)

RFC

Request For Comments [52](#), [63](#), [108](#), [109](#), [112](#), [117](#), [118](#), [122](#), [137](#), [148](#), [185](#), [186](#), [207](#)

RFI

Radio-Frequency Interference [18](#), [20](#), [185](#)

RID

Registered IDentifier [150](#), [185](#)

RIP

Routing Information Protocol [73](#), [74](#), [185](#)

RIR

Regional Internet Registry [51](#), [57](#), [185](#)

RJ45

Type de prise pour un câble de cuivre utilisé pour [ethernet](#). [19](#), [23](#), [185](#), [202](#)

RMon

Remote Monitoring [6](#), [118](#), [119](#), [122](#), [185](#)

RNIS

Réseau Numérique à Intégration de Service [105](#), [107](#), [112](#), [185](#)

ROM

Read-Only Memory [25](#), [123](#), [185](#)

Root [bridge](#)

En français, pont racine, switch sélectionné par le protocole [STP](#). [2](#), [40–42](#), [185](#)

RS

Router Solicitation [62](#), [63](#), [185](#)

RSA

Rivest-Shamir-Adleman [129](#), [185](#)

RSTP

Rapid Spanning Tree Protocol [2](#), [43](#), [44](#), [185](#), [203](#), *Glossary : Rapid Spanning Tree Protocol*

RTC

Real-Time Communication [105](#), [185](#)

RTCP

Real-Time Control Protocol [5](#), [108](#), [185](#)

RTP

Real-Time Protocol [5](#), [108](#), [185](#)

Runt

[Trame](#) dont la longueur est inférieure aux 64 [octets](#) minimum autorisés. [132](#), [185](#)

Réseau d'extrémité

En anglais, *stub network*. Réseau qui n'est accessible que par une seule route. Le routeur n'est connecté qu'à un seul autre routeur. [70](#), [185](#)

SACK

Selective Acknowledgement [98](#), [185](#)

SASL

Simple Authentication and Security Layer [136](#), [139](#), [147](#), [185](#)

SC

Subscriber Connector [21](#), [185](#)

SCCP

Skinny Client Control Protocol [108](#), [185](#)

SDP

Session Description Protocol [110](#), [185](#)

SDSL

Symmetric [DSL](#) [13](#), [185](#), [204](#), *Glossary* : [Symmetric DSL](#)

Secure Shell

Ouvre un shell à distance de manière sécurisée en chiffrant toutes les données échangées, contrairement à [Telnet](#). [29](#), [185](#), [205](#)

Segment

[PDU](#) de la couche Transport (couche [4](#) du modèle [OSI](#)) pour le protocole [TCP](#). [16](#), [93–95](#), [97–100](#), [185](#), [198](#), [207](#), [208](#)

SFD

Start Frame Delimiter [24](#), [185](#)

SFTP cable

Shielded and Foiled Twisted Pair [19](#), [185](#), [204](#), *Glossary* : [Shielded and Foiled Twisted Pair](#)

SGBD

Système de Gestion de [Base de Données](#) [180](#), [185](#), [204](#)

SGBD-R

[SGBD](#) Relationnel [180](#), [185](#)

SGMP

Simple Gateway Monitoring Protocol [185](#), [204](#)

Shielded and Foiled Twisted Pair

Câble à paires blindées et écrantées. [19](#), [185](#), [204](#)

Shielded Twisted Pair

Câble à paires blindées mais non écrantées. [19](#), [185](#), [206](#)

SI

Système d'information [136](#), [185](#)

SID

Security IDentifier [150](#), [152](#), [185](#)

Simple Mail Transfer Protocol

Protocole d'envoi de mail qui utilise le port 25. [94](#), [185](#), [205](#)

Simple Mail Transfer Protocol Secure

[SMTP](#) sur [TLS](#) ou [SSL](#), qui utilise les ports [TCP](#) 465 ou 587. [101](#), [185](#), [205](#)

Simple Network Management Protocol

Protocole de gestion des périphériques réseaux.

— issu de [Simple Gateway Monitoring Protocol](#) ([SGMP](#))

— standard du monde [TCP/IP](#)

— protocole le plus répandu

Fonctionne avec un Manager (qui a une base de données [MIB](#)) et un Agent. Utilise les ports [UDP](#). [6](#), [185](#), [205](#)

Simplex

Sur un même câble, les données sont échangées dans un sens seulement. [185](#)

SIP

Session Initiation Protocol [5](#), [108–112](#), [185](#)

SLAAC

StateLess Address Autoconfiguration [3](#), [59](#), [60](#), [185](#)

SMB

Server Message Block [176](#), [185](#)

SMF

Single-Mode optical Fiber [20](#), [185](#)

SMI

Structure of Management Information [117](#), [118](#), [185](#)

SMTP

Simple Mail Transfer Protocol [16](#), [94](#), [101](#), [109](#), [110](#), [156](#), [185](#), [204](#), [205](#), *Glossary* : [Simple Mail Transfer Protocol](#)

SMTPS

Simple Mail Transfer Protocol Secure [101](#), [185](#), [205](#), *Glossary* : [Simple Mail Transfer Protocol Secure](#)

SNMP

Simple Network Management Protocol [5](#), [6](#), [29](#), [35](#), [37](#), [94](#), [100](#), [102](#), [113](#), [115](#), [116](#), [118–122](#), [185](#), [205](#), [207](#), *Glossary* : [Simple Network Management Protocol](#)

Socket

Combinaison d'une adresse [IP](#) et d'un port ([192.168.0.15:80](#)). [102](#), [185](#)

Spanning tree

Protocole pour éviter les tempêtes de [broadcast](#). [185](#)

Spanning Tree Algorithm

Algorithme inventé par Radia Perlman en 1985 et utilisé par les calculs du protocole [STP](#). [2](#), [185](#), [205](#)

Spanning Tree Protocol

Protocole de couche [2](#) pour prévenir les boucles de commutation. [2](#), [185](#), [206](#)

SPF

Shortest Path First [75–77](#), [79](#), [85](#), [185](#)

SPX

Sequenced Packet eXchange [119](#), [185](#)

SQL

Structured Query Language [180](#), [185](#)

SSH

Secure Shell [6](#), [29](#), [94](#), [101](#), [129](#), [185](#), [205](#), [206](#), *Glossary* : [Secure Shell](#)

SSL

Secure Sockets Layer [146](#), [147](#), [185](#), [186](#), [196](#), [202](#), [204](#)

ST

Straight-Tip [21](#), [185](#)

STA

Spanning Tree Algorithm [2](#), [40–42](#), [185](#), [205](#), *Glossary* : [Spanning Tree Algorithm](#)

StartTLS

Établit une connexion sécurisée entre un client et un serveur. À la connexion, le client et le serveur établissent une connexion sécurisée avant toute autre commande. [139](#), [146](#), [185](#)

Stateful

Avec état, c'est-à-dire qui suit les informations. C'est le contraire de [stateless](#). Un protocole *stateful* traite chaque requête en se rappelant des événements et de requêtes précédentes. L'information dont se souvient un protocole *stateful* s'appelle l'*état* du système. [3](#), [59](#), [60](#), [94](#), [185](#)

Stateless

Sans état, c'est-à-dire qui ne suit pas les informations. Un protocole *stateless* traite chaque requête indépendamment sans tenir compte des requêtes précédentes. [3](#), [59](#), [60](#), [100](#), [185](#), [206](#)

STP

Spanning Tree Protocol [2](#), [3](#), [39–45](#), [49](#), [50](#), [185](#), [188](#), [189](#), [199](#), [201–203](#), [205](#), [206](#), *Glossary* : [Spanning Tree Protocol](#)

STP cable

Shielded Twisted Pair [19](#), [185](#), [206](#), *Glossary* : [Shielded Twisted Pair](#)

SVI

Switch Virtual Interface [4](#), [6](#), [86](#), [87](#), [89](#), [90](#), [128](#), [129](#), [185](#), [206](#), *Glossary* : [Switch Virtual Interface](#)

Switch Virtual Interface

Port (ou interface) virtuel sur un switch. Par défaut il s'agit du VLAN1. [4](#), [185](#), [206](#)

Symmetric DSL

Au contraire de l'[ADSL](#), les débits ascendant et descendant sont égaux, permettant un téléversement aussi rapide qu'un téléchargement. Utilisé surtout en entreprise, où les besoins spécifiques justifient de devoir disposer d'un débit ascendant élevé. [13](#), [185](#), [204](#)

TC

Topology Change [185](#)

TCA

Topology Change Acknowledgement [185](#)

TCP

Transmission Control Protocol [1](#), [4](#), [16–18](#), [54](#), [93–101](#), [107](#), [117](#), [119](#), [120](#), [141](#), [174](#), [185](#), [189](#), [193](#), [196](#), [198](#), [202](#), [204](#), [206–208](#), *Glossary* : [Transmission Control Protocol](#)

TDM

Time Division Multiplexing [105](#), [185](#)

Telnet

Ouvre un shell à distance de manière non sécurisée. Contrairement à [SSH](#), ne chiffre pas les données échangées. [29](#), [101](#), [129](#), [185](#), [204](#)

TFTP

Trivial [FTP](#) [16](#), [100](#), [185](#), [207](#), *Glossary* : [Trivial FTP](#)

Three-way handshake

Procédé d'établissement d'une connexion [TCP](#) qui ressemble à une poignée de main en 3 étapes. Voir [6.2.1](#) [96](#), [98](#), [99](#), [185](#)

TIA

Telecommunications Industry Association [18](#), [185](#)

TLS

Transport Layer Security [136](#), [139](#), [146](#), [147](#), [185](#), [202](#), [204](#), [206](#)

TLV

Type-Length Value [36](#), [185](#)

ToIP

Telephony over [IP](#) [5](#), [103](#), [108](#), [109](#), [185](#)

Traceroute

La commande `traceroute` utilise le [TTL](#) pour connaître tous les tronçons sur le chemin d'une destination. Elle commence par envoyer un [paquet](#) avec un [TTL](#) à 1. Le premier routeur rencontré va donc lui renvoyer une réponse [ICMP](#) de dépassement de délai. Puis la commande incrémente le [TTL](#) et renvoie le [paquet](#), ce qui l'amène au tronçon suivant. Il fait de même jusqu'à arriver à la destination. [185](#)

Trame

[PDU](#) de la couche Liaison (couche [2](#) du modèle [OSI](#)). [1](#), [2](#), [17](#), [22](#), [24–26](#), [29–31](#), [34](#), [36](#), [39](#), [40](#), [42](#), [43](#), [48–50](#), [69](#), [87](#), [105](#), [106](#), [115](#), [132](#), [185](#), [188](#), [189](#), [192](#), [194](#), [195](#), [197](#), [203](#)

Transmission Control Protocol

Protocole en mode connecté, commence par un Three Way Handshake. Plus lent que [UDP](#) mais garantit la connexion en renvoyant les [segments](#) perdus. Défini dans la [RFC 793](#). [4](#), [185](#), [206](#)

Trap

Interruption. Notification non sollicitée envoyée par un équipement. Il s'agit de l'envoi de requêtes par des clients au serveur [SNMP](#). [102](#), [116](#), [118](#), [120–122](#), [185](#)

Trivial FTP

Comme [FTP](#) mais utilise [UDP](#) sur le port 69. [100](#), [185](#), [207](#)

Trunk

Lien de point à point entre deux périphériques d'un réseau possédant plus d'un [VLAN](#). Étend des [VLAN](#) à travers un réseau entier. Cela permet à des appareils connectés à différents switches mais sur le même [VLAN](#) de communiquer sans passer par un routeur. [2](#), [29–31](#), [33–37](#), [44](#), [45](#), [47–49](#), [87–89](#), [92](#), [106](#), [185](#)

TTL

Time To Live [26](#), [39](#), [54](#), [58](#), [63](#), [185](#), [207](#)

U/L

Universal/Local [60](#), [185](#)

UA

Universal Alcatel [108](#), [110](#), [185](#)

UDP

User Datagram Protocol [4](#), [5](#), [16](#), [17](#), [54](#), [93](#), [94](#), [100](#), [101](#), [107](#), [108](#), [119](#), [120](#), [185](#), [190](#), [204](#), [207](#), [208](#), *Glossary* : [User Datagram Protocol](#)

UID

User Identifier [142](#), [175](#), [176](#), [185](#)

ULA

Unicast Local Address [56](#), [185](#)

UML

Unified Modeling Language [8](#), [180](#), [182](#), [183](#), [185](#)

Unicast

Une adresse pour un seul destinataire. [28](#), [37](#), [40](#), [52](#), [54](#), [56](#), [185](#), [187](#)

UNIX

Famille d'OS dérivés du Unix d'AT&T. [174](#), [176](#), [185](#), [199](#)

Unshielded Twisted Pair

Câble à paires non blindées. [19](#), [185](#), [208](#)

URI

Uniform Resource Identifier [110](#), [185](#)

URL

Uniform Resource Locator [6](#), [141](#), [185](#)

User Datagram Protocol

Au contraire du [TCP](#), [UDP](#) n'est pas connecté, donc il ne renvoie pas de [segment](#) perdu. En streaming vidéo par exemple [TCP](#) ne sert à rien, ce qui est perdu est perdu. Plus rapide que [TCP](#). [4](#), [185](#), [208](#)

UTP cable

Unshielded Twisted Pair [19](#), [185](#), [208](#), *Glossary* : [Unshielded Twisted Pair](#)

VAD

Voice Activity Detection [106](#), [185](#)

VDI

Virtual Disk Image [163](#), [185](#), [208](#), *Glossary* : [Virtual Disk Image](#)

VG

Volume Group [168–170](#), [185](#)

VID

VLAN ID [31](#), [185](#), [200](#), [201](#), [208](#), *Glossary* : [VLAN ID](#)

Virtual Disk Image

(extension de fichier `.vdi`) Format de disque virtuel créé par VirtualBox. Bien qu'il ne soit pas compatible avec d'autres logiciels de virtualisation, on le choisit quand on travaille dans VirtualBox parce qu'il y fonctionne mieux.

[163](#), [185](#), [208](#)

Virtual LAN

[LAN](#) virtuel. Assure la segmentation et favorise la flexibilité dans un réseau commuté. Un groupe d'appareils dans un [VLAN](#) communiquent comme s'ils étaient reliés au même câble.

Les [VLAN](#) reposent sur des connexions logiques et non physiques. Chaque [VLAN](#) est considéré comme un réseau logique distinct. [2](#), [185](#), [209](#)

Virtual Machine Disk File

(extension de fichier `.vmdk`) Format de disque virtuel créé par VMware, et compatible par le plus grand nombre de logiciels de virtualisation. [163](#), [185](#), [209](#)

VLAN

Virtual LAN [2-4](#), [28-38](#), [41](#), [43](#), [47-50](#), [86-92](#), [105](#), [128](#), [185](#), [186](#), [191](#), [199-202](#), [207-209](#), *Glossary* : [Virtual LAN](#)

VM

Virtual Machine [152](#), [185](#)

VMDK

Virtual Machine Disk File [163](#), [185](#), [209](#), *Glossary* : [Virtual Machine Disk File](#)

VoIP

Voice over [IP](#) [5](#), [12](#), [29](#), [31](#), [94](#), [100](#), [103-105](#), [107](#), [185](#)

VTP

[VLAN](#) Trunking Protocol [2](#), [29](#), [35-39](#), [185](#), [209](#), *Glossary* : [VLAN Trunking Protocol](#)

WAN

Wide Area Network [12](#), [13](#), [21](#), [23](#), [185](#), [194](#), [195](#), [209](#), [210](#), *Glossary* : [Wide Area Network](#)

WAP

Wireless [AP](#) [185](#)

Wide Area Network

Infrastructure de réseau qui couvre une vaste zone géographique.

— Généralement géré par des fournisseurs de services (SP) ou des fournisseurs de services internet ([ISP](#)).

— Relient des [LAN](#).

— Liaisons à plus bas débit entre les réseaux locaux.

[12](#), [185](#), [209](#)

WiFi

Wireless Fidelity [1](#), [21](#), [23](#), [185](#), [209](#), *Glossary* : [Wireless Fidelity](#)

Windows Server Update Services

Service Windows qui permet de déployer les mises à jour Windows sur un réseau. [156](#), [185](#), [210](#)

Wireless Fidelity

Protocole sur la couche Liaison (couche [2](#) du modèle [OSI](#)). Utilise des connexions [WLAN](#). Défini dans les standards 802.11 de l'[IEEE](#). [1](#), [185](#), [209](#)

WLAN

Wireless [LAN](#) [21](#), [185](#), [209](#)

World Wide Web

L'ensemble des sites web forme le World Wide Web. C'est en fait une sous-partie d'[internet](#). [185](#)

WPAN

Wireless Personal Area Network [21](#), [185](#)

WSUS

Windows Server Update Services [156](#), [185](#), [210](#), *Glossary* : [Windows Server Update Services](#)

WWAN

Wireless [WAN](#) [21](#), [185](#)

XAMPP

X Apache MySQL PHP Perl [185](#)