

Università di Genova
Facoltà di Ingegneria

Telematica 3

3. Instradamento multicast

Prof. Raffaele Bolla

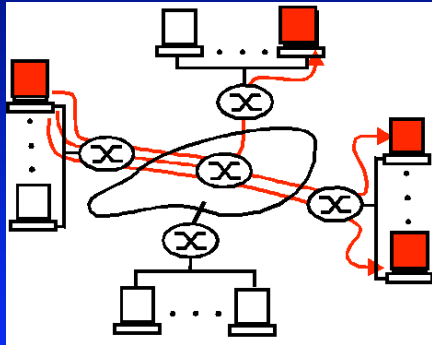


Instradamento Multicast

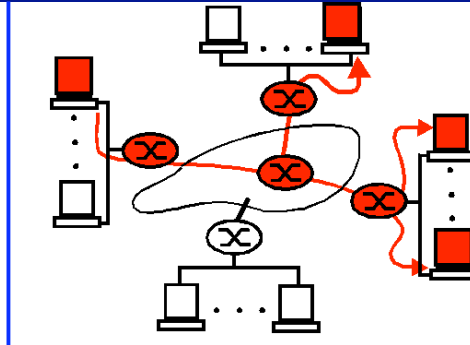
- Si tratta di dare supporto alle trasmissioni in cui un singolo pacchetto debba venir consegnato a molte destinazioni.
- Esempi di casi in cui è richiesto un *multicast* sono molti e coinvolgono
 - Trasferimenti dati (ad es. aggiornamenti di software)
 - *Broadcast* media (audio, video, testo)
 - Applicazioni condivise (*whiteboard*, teleconferenza, ...)
 - Aggiornamento di dati (quotazioni di borsa)
 - Giochi interattivi
 - Localizzazione di risorse (Server, stampanti, ...).

3.2

Instradamento Multicast



Multicast realizzato tramite invio di più pacchetti unicast

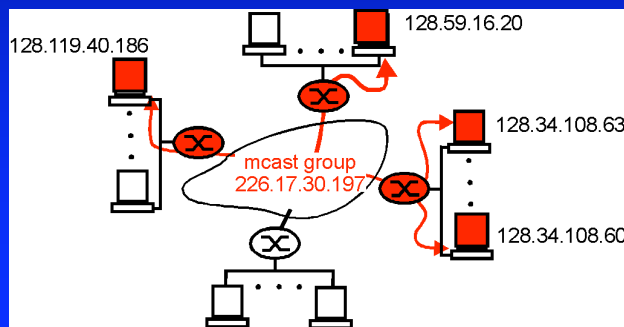


Multicast realizzato con invio di un singolo pacchetto duplicato nei router

3.3

Instradamento Multicast

- Se si usa un singolo pacchetto duplicato all'occorrenza dai *router*, bisogna che tale pacchetto trasporti l'indirizzo di tutte le destinazioni.
- In alternativa si può astrarre l'indirizzo dalle destinazioni e creare un indirizzo del gruppo (o indirizzo *multicast*)



3.4

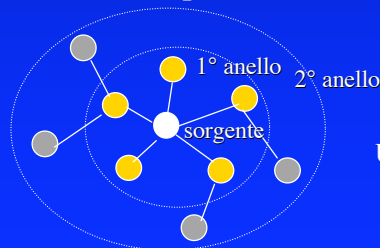
Instradamento Multicast

- Elemento base del *multicast* è quindi il concetto di **gruppo**
 - Rappresenta l'associazione fra un insieme di trasmettitori ed un insieme di ricevitori. Ogni ricevitore del gruppo riceve i pacchetti inviati ad qualunque trasmettitore del gruppo stesso.
 - Il gruppo concettualmente esiste indipendentemente dalla presenza di elementi componenti.
 - Nella pratica un gruppo nasce nel momento in cui il primo elemento si aggrega e termina la sua esistenza quando tutti gli elementi si sono dissociati.
- Due sono quindi gli aspetti significativi:
 - **La gestione dei gruppi**
 - **La disseminazione dell'informazione (routing vero e proprio.)**

3.5

Instradamento Multicast

- Si osservi che la potenza del *multicast* è anche legata proprio al disaccoppiamento fra trasmettitori e ricevitori, che permette ad un trasmettitore di localizzare il ricevitore senza conoscerne l'indirizzo specifico.
- Per esempio, un calcolatore che cerca un *print server*, può richiederlo tramite un "*well-know*" indirizzo multicast e utilizzare un meccanismo di tipo "*expanding ring*" per identificare il *server* più vicino.



Usando il *Time To Live (TTL)* si ricerca in anelli di dimensioni crescenti

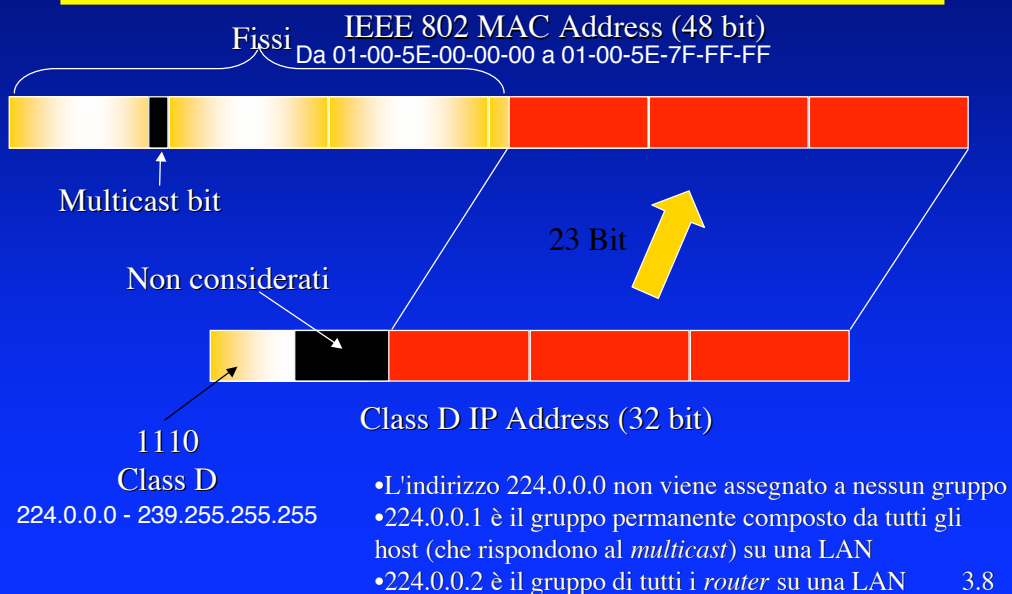
3.6

Instradamento Multicast

- Per quanto concerne la realizzazione del *multicast*, si possono distinguere due ambiti:
 - Broadcast LAN (quindi senza attraversare *router*)
 - WAN (fra *router*)
- Le LAN IEEE 802 prevedono un indirizzo di *multicast* che viene utilizzato in modo diretto nel dominio di collisione e, anche tramite VLAN, nel dominio di *broadcast*.
- La gestione della registrazione degli utenti può avvenire a livello di VLAN tramite **GMRP** (*Multicast Registration Protocol*)

3.7

Instradamento Multicast



3.8

Instradamento Multicast - IGMP

- *Internet Group Management Protocol* (IGMP) è usato dai *Multicast router* (*Mrouter*) per la gestione dei gruppi *multicast* di *host* sulle B-LAN.
- La versione attuale dell'IGMP è la numero 2 (a cui si fa riferimento nel seguito)
 - esistono installazioni della 1
 - la numero 0 è obsoleta
- I messaggi IGMP vengono spediti in *multicast* (indirizzo 224.0.0.1 e TTL = 1) per tutti gli *host* sulla LAN e sono incapsulati in un *datagram* IP con campo *protocol* uguale a 2

3.9

Instradamento Multicast - IGMP

- Un *Mrouter* designato sulla LAN invia periodicamente (1 al minuto, al massimo) dei pacchetti di "*query*" a cui ogni *host* interessato risponde in *broadcast* con un elenco dei gruppi a cui ha aderito o vuole aderire.
- Gli *host* rispondono alle *query* generando dei *report*, con cui segnalano all' *Mrouter* tutti gli *host group* a cui appartengono
- In particolare, inviano un *report* per ciascun *host group* a cui sono iscritti

3.10

Instradamento Multicast - IGMP

- Si osservi che all' *Mrouter* non interessa in numero totale di elementi che aderiscono ad un gruppo, ma solo se ce ne è almeno uno.
- Per evitare troppo traffico e collisioni, quando un *host* A riceve una *query*, ritarda la propria trasmissione di un tempo casuale. Se prima che abbia trasmesso A, un altro nodo B trasmette segnalando la propria adesione agli stessi gruppi di interesse di A, A non trasmette più.
- Per aderire ad un gruppo, un *host* deve
 - configurare la propria interfaccia di rete per ricevere un dato indirizzo *multicast*.
 - Se un altro *host* ha già richiesto di aderire non deve fare altro, altrimenti deve attendere una *query*.

3.11

Instradamento Multicast - IGMP

Type	Max Resp Time	Checksum
Group Address		

- **Type**
 - 0x11 = *Host Membership Query*: inviate dall' *Mrouter* verso gli *host*, per tenere aggiornata la lista degli *host group* attivi sulla LAN
 - 0x16 = *Host Membership Report*: inviate dall'*host* in risposta alle query del *router*
 - 0x17 = *Leave Group*: inviato (opzionalmente) agli *Mrouter* da un *host* per annunciare l'abbandono di un gruppo quando sia l'unico membro

3.12

Instradamento Multicast - IGMP

- **Max Resp Time**

- Usato per *Membership Query*: Massimo tempo entro cui deve essere inviata la risposta, se contiene un
 - » Valore piccolo: i *router* sono aggiornati più velocemente sullo stato dei gruppi
 - » Valore grande: i *report* sono più sparsi nel tempo, minore *burstiness*

- **Group Address**

- Viene impostato a zero nelle *query* generali per scoprire quali gruppi operano sulla LAN
- Nei *report* e nelle *query* specifiche contiene l'indirizzo dell'*host group* a cui appartiene un *host*

- La versione 3 prevede anche la possibilità di selezionare la sorgente.

3.13

Instradamento Multicast

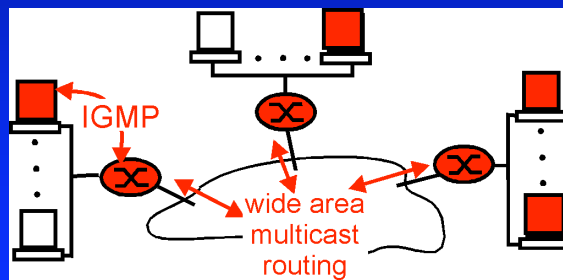
- **Alcune osservazioni**

- La creazione di un gruppo in Internet è una operazione "*receiver-driven*"
- La sorgente non partecipa alla formazione del gruppo e quindi non ne può neppure controllare la composizione
- Allo stesso modo non c'è controllo su chi invia al gruppo:
 - » Sovrapposizione di invii allo stesso gruppo
 - » Uso dello stesso indirizzo con sovrapposizioni di invii fra gruppi diversi
 - » Invii di trasmissioni di disturbo volute
- Dal punto di vista della sicurezza il problema va affrontato a livello di applicazione

3.14

Instradamento Multicast - WAN

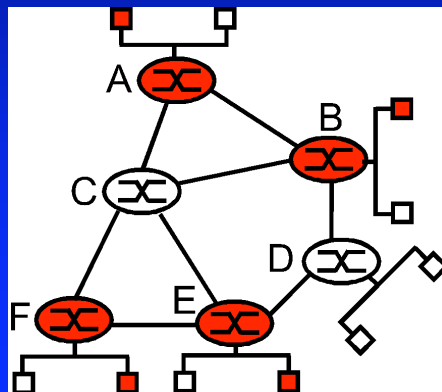
- Una volta che i *router* sono conosciuti la presenza di host ad essi connessi appartenenti a gruppi e sono in grado di inviargli e/o ricevere l'informazione *multicast*, il problema si sposta nel gestire il *routing multicast* fra i *router* (WAN)



3.15

Instradamento Multicast - WAN

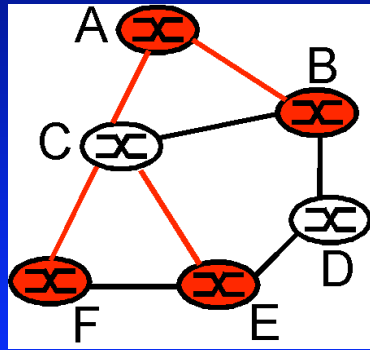
- In linea di principio il *routing multicast* si realizza individuando uno *spanning tree* che comprenda tutti i nodi interessati ad un gruppo ossia un sottoinsieme di tutti quelli della rete.



3.16

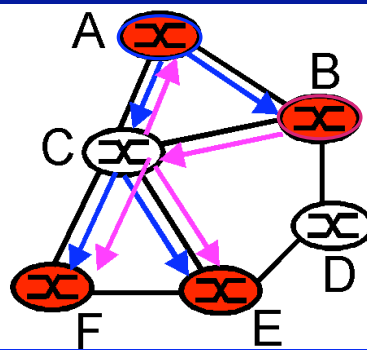
**Multicast
WAN**

- Si hanno due possibilità principali:



Group-shared tree

Ossia un unico *spanning tree* per tutti i nodi del gruppo.



Source-based tree

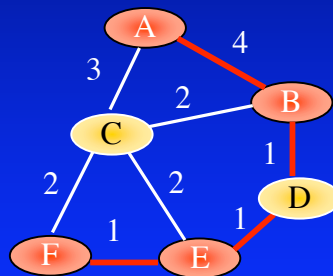
Ossia uno *spanning tree* diverso per ciascuna sorgente.

3.17

**Multicast
WAN - Group-shared tree**

- Group-shared tree

- Si tratta di trovare lo *spanning tree* la cui somma dei costi su i *link* che lo compongono sia minima



Il problema di trovare questo albero è noto come "*Steiner Tree Problem*" ed un problema NP-completo.

- Esistono però euristiche che permettono di trovare buone approssimazioni

3.18

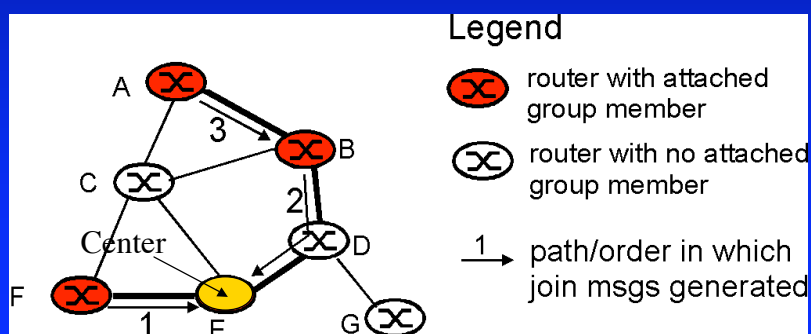
Multicast WAN - Group-shared tree

- Avendo un unico albero e potenzialmente più sorgenti, non si può ottimizzare rispetto una specifica sorgente.
- Di conseguenza l'unica ottimizzazione fattibile è quella che cerca il *Minimum weight Spanning Tree (MST)*
- Nonostante la presenza di metodi approssimati efficaci per calcolare il *MST*, nessun algoritmo su Internet usa questo approccio.
- Questo perché:
 - Bisogna conoscere il costo di ogni *link* sulla rete
 - Si deve ripetere il calcolo ad ogni cambio di costo
 - Non riesce ad usare facilmente le tabelle di *routing* già calcolate per l'*unicast*
 - Le prestazioni hanno comunque dei limiti perché il costo medio e quello massimo per coppia sorgente-destinazione del gruppo sono elevati.

3.19

Multicast WAN - Group-shared tree

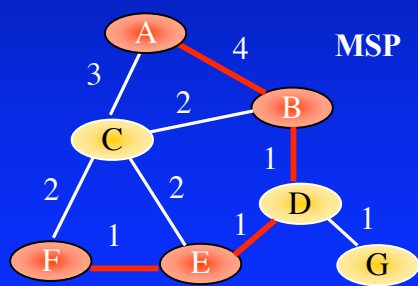
- Un approccio alternativo in questa categoria è la "Center Based Tree", che fa uso di un nodo di riferimento (*center node* o *rendezvous point* o *core*)
- Tutti i *router* con un *host* che aderisce ad un gruppo, inviano un messaggio di *join* lungo il percorso *unicast* verso il nodo di centro
- Fino a che il messaggio o raggiunge il centro o incontra un *router* già parte del gruppo, crea un percorso dell'albero



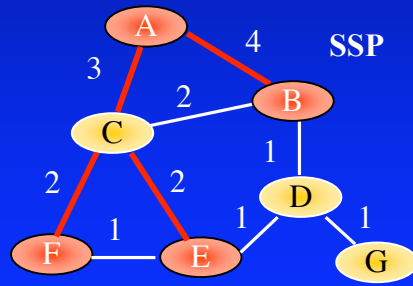
3.20

Multicast
WAN - Source-based tree

- Gli algoritmi LS (Dijkstra), ricavano, in sostanza, uno *short-path spanning tree* per ogni nodo.
- Depurando l'informazione della rete dei *router* non interessati al gruppo, ogni *router* può calcolare lo *short-path spanning tree* del gruppo per qualunque sorgente.



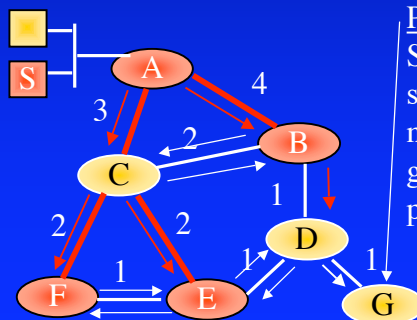
Costo = 1+1+1+4 = 7
Dist. Media = 5.67 (max= 7)



Costo = 3+2+4+2 = 11
Dist. Media = 4.67 (max = 5) 3.21

Multicast
WAN - Source-based tree

- Un modo elegante e più semplice per realizzare l'instradamento *multicast* è utilizzare il *Reverse Path Forwarding* (RPF)
- Un pacchetto proveniente dalla sorgente S viene inviato su tutte le uscite (tranne quella da cui è arrivato) solo se arriva dalla interfaccia che corrisponde al percorso più corto verso S (il *next hop* con destinazione S della RT).



PROBLEMA

Se dietro a questo nodo ci sono altri *router*, anche se nessuno di essi fa parte del gruppo, riceveranno tutti il pacchetto

3.22

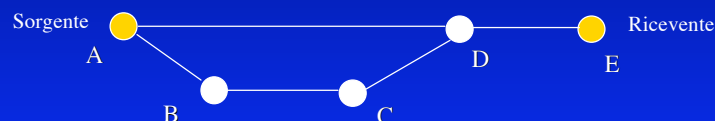
Multicast WAN - Source-based tree

- Un modo per migliorare l' RPF è dato dall'utilizzo della tecnica di *pruning* (potatura), ossia l'esclusione dalla disseminazione dell'informazione dei nodi "foglia" (*leaf*) o terminali non interessati ad un gruppo
- Per far ciò bisogna
 - Identificare le foglie;
 - » Usando un ERPF si può verificare se si è sul percorso a lunghezza minima fra la sorgente e i nodi direttamente connessi; i nodi che non sono su percorsi sono nodi foglie.
 - Comunicare l'assenza di partecipanti al gruppo;
 - » Inviando messaggio di *pruning* per quel gruppo (sorg.).
- L'eventuale ri-inserimento può avvenire tramite richiesta esplicita (*graft*) o automaticamente legando il *pruning* ad un *timeout*.

3.23

Instradamento Multicast - WAN

- Si osservi, però, che l'RPF non evita la presenza di copie multiple dello stesso pacchetto e quindi non corrisponde a utilizzare uno ST.
- Un miglioramento (*Extended RPF*) lo si ottiene imponendo che un nodo C invii il pacchetto verso D solo se il percorso più corto da A (sorgente) a D include C stesso.



- Questo implica però che ogni nodo sappia di essere transito per quella sorgente:
 - *Split horizon* invia infinito ai nodi "next hop"
 - L'informazione può essere inviata esplicitamente con i DV (serve un solo bit associato ai vettori verso destinazioni per cui il nodo ricevente è transito).

3.24

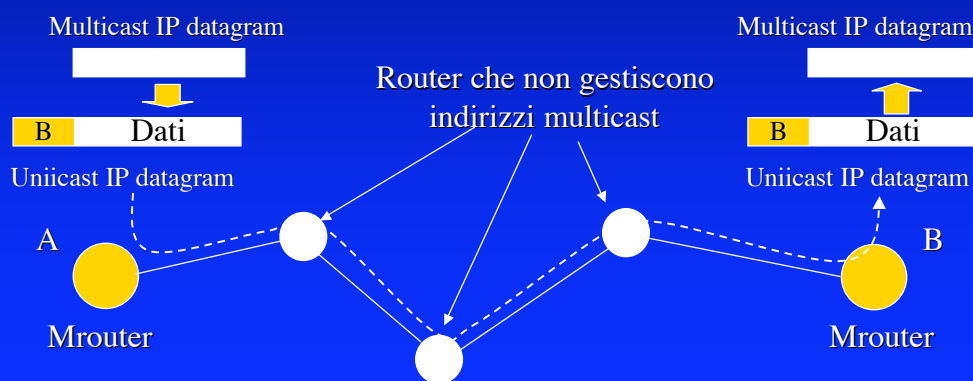
IP Multicast Mbone

- Le funzionalità relative al *multicast* non sono presenti in tutti i *router*
- Per fornire servizi multicast su Internet è stata realizzata una rete virtuale che interconnette tutti gli *Mrouter* che è stata chiamata:
Multicast Backbone (Mbone)
- Mbone nasce nel 1992 in forma sperimentale e permette a chi ci si connette di realizzare servizi *multicast* su WAN.

3.25

IP Multicast Mbone

- Se due *Mrouter* non sono direttamente connessi, viene creata fra loro una connessione attraverso un *tunneling*:



3.26

IP Multicast Mbone

- Ogni *Tunnel* è definito da
 - *Local end-point* (fisso)
 - *Remote end-point* (fisso)
 - *Metric* (dinamico)
 - » Costo del tunneling
 - *Threshold* (dinamico)
 - » Valore minimo del TTL perché il pacchetto possa essere instradato nel tunnel (ogni *Mrouter* decrementa TTL di 1 nel pacchetto *multicast*).

3.27

IP Multicast Protocolli

- All'interno della rete virtuale di Mbone vengono usati i protocolli di *routing multicast*
- Per quanto concerne gli IGP *multicast*:
 - Protocolli *flood and prune*
 - » *Distance Vector Multicast Routing Protocol* (DVMRP)
 - » *Protocol Independent Multicast Dense Mode* (PIM-DM)
 - **Multicast OSPF** (MOSPF)
 - Protocolli *Center Based Tree* (CBT)
 - » *Core Based Tree* (CBT)
 - » **PIN - Sparse Mode** (PIN-SM)

3.28

IP Multicast

Protocolli *flood and prune* - DVMRP

- ***Distance Vector Multicast Routing Protocol*** (DVMRP)
- E' un protocollo DV definito nel RFC 1075
- Ignora le informazioni relative ad altri protocolli (*unicast*) e realizza un proprio DV classico con metrica in numero di *hop* effettuati sulla rete virtuale MBone.
- Usando la propria RT applica un *Reverse Path Forwarding* usando messaggi espliciti per le procedure di *prune*, ossia il traffico fluisce ovunque ed i nodi coinvolti si "potano" esplicitamente.

3.29

IP Multicast

Protocolli *flood and prune* - PIM-DM

- ***Protocol Independent Multicast Dense Mode***(PIM-DM)
- E' molto simile al DVMRP ma, a differenza di questi, utilizza la RT dell'instradamento *unicast*.
- Sia il DVMRP che il PIM-DM non sono adatti a operare in modo globale, infatti costringono tutti i nodi non interessati raggiunti a "potarsi".
- Quando l'utenza è distribuita in modo "denso" (per esempio all'interno di una organizzazione) sono molto efficaci.

3.30

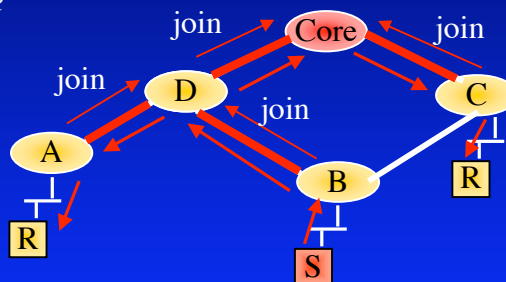
IP Multicast MOSPF

- E' un LS che estende le funzionalità dell'OSPF per la gestione del *multicast*.
- E' definito dall'RFC 1584
- Estende il DataBase dei LS per memorizzare anche i diversi gruppi attivi presso gli altri *Mrouter*.
- Usando il Database esteso ogni *Mrouter* calcola gli ST troncati in modo autonomo.
- E' adatto per gruppi *multicast* a bassa densità, ma è poco scalabile perché richiede, in ogni nodo, della informazione esplicita sui partecipanti ai gruppi.

3.31

IP Multicast Protocolli *Center Based Tree* - CBT

- Il *Core Base Tree* è cronologicamente il primo dei protocolli *Center Based Tree*



- Il CBT costruisce un albero bidirezionale perché i pacchetti possono viaggiare sia in direzione core che nella direzione opposta, a seconda della posizione della sorgente

3.32

IP Multicast

Protocolli Center Based Tree - CBT

- La sorgente non deve necessariamente appartenere al *Tree*, in ogni caso il pacchetto viene inviato verso il *Core*, il primo nodo dell'albero che raggiunge, viene propagato sull'albero stesso.
- Può esserci più di un *Core*
- I limiti sono
 - posizionare il *Core* opportunamente è difficile e, se il *Core* non è ben posizionato, l'albero è inefficiente
 - Non si ha un metodo consolidato per legare l'indirizzo del *Core* e quello del gruppo
- Pregi
 - Efficiente per quanto concerne lo stato da mantenere nei *router*, solo informazione sulle porte di *forwarding* per il gruppo e nessuna informazione sulle sorgenti
 - Si scala meglio dei *flood and prune* su gruppi sparsi

3.33

IP Multicast

Protocolli Center Based Tree - PIM Sparse Mode

- Nel PIM *Sparse Mode* il nodo di riferimento si chiama *Rendezvous Point* invece che *Core*, ma ha le stesse funzioni.
- Un *receiver* che voglia aggregarsi ad un gruppo manda un messaggio di *join* al RP. I *router* che il messaggio incontra registrano la presenza del percorso *multicast* creando un albero ma unidirezionale, ossia dal RP verso i ricevitori
- Una sorgente invece invia il pacchetto al *router*, che lo incapsula in un altro pacchetto *unicast* e lo invia al RP. Il RP lo estrae e lo invia sull'albero del gruppo corrispondente

3.34

IP Multicast

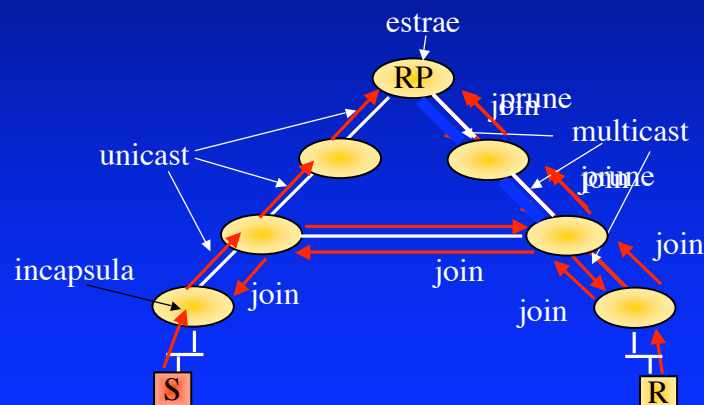
Protocolli Center Based Tree - PIM Sparse Mode

- Questo significa che la distribuzione dei pacchetti inizia sempre dal RP e che l'albero di distribuzione è unidirezionale.
- La destinazione ha però la possibilità di cambiare l'albero di distribuzione:
 - Quando riceve i primi pacchetti dalla sorgente, invia alla sorgente stessa un messaggio di *join* diretto, che ovviamente raggiunge la sorgente lungo lo *Shortest path*
 - ogni *router* attraversato dal *join* attiva il *forwarding* per quel gruppo-sorgente.
 - Quando la destinazione comincia a ricevere i pacchetti dal nuovo percorso, invia un *prune* sull'albero principale
 - Se tutte le destinazioni fanno la stessa operazione, per quella sorgente si crea uno *Shortest Path Spanning Tree* di distribuzione per il gruppo

3.35

IP Multicast

Protocolli Center Based Tree - PIM Sparse Mode



3.36

IP Multicast

Protocolli Center Based Tree - PIM Sparse Mode

- L'eventuale inefficienza dell'albero creato con il RP, viene corretta creando alberi esplicitamente.
- D'altro canto sorgenti che generano flussi ridotti non aumentano eccessivamente il carico di informazioni di stato perché possono usare l'albero del RT.
- Esiste un meccanismo per la scelta degli RT di riferimento che riduce la scalabilità dell'algoritmo che resta adatto anche per domini ampi ma non enormi.

3.37

IP Multicast

IP Multicast - EGP

- Tutte le tecniche viste hanno dei limiti di scalabilità, che non le rende adatte ad essere applicate in ambito multi dominio.
- Inoltre fra domini diversi spesso ci sono *router* che non supportano il *multicast*.
- Al momento, in ambito EGP, esiste una soluzione che vede l'uso di due protocolli:
 - **Multiprocol Extension for BGP4 (MBGP)**
 - **Multicast Source Discovery Protocol (MSDP)**

3.38

IP Multicast

IP Multicast - MBGP

- E' una estensione del BGP che permette di costruire ed aggiornare tabelle di *routing* multiple.
- Questa caratteristica permette di mantenere una tabella separata che costruisca una connettività per i *router* con capacità di *multicast*
- Tale tabella può essere sfruttata da algoritmi PIM per inviare messaggi di *join*.

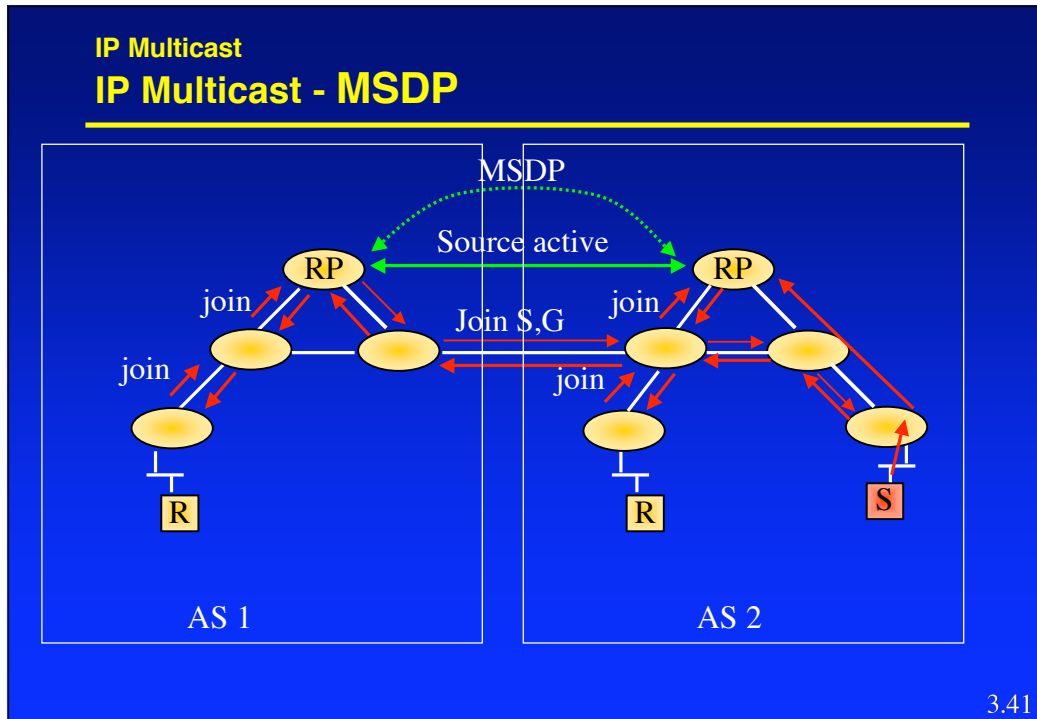
3.39

IP Multicast

IP Multicast - MSDP

- Anche usando il PIM-SM, domini diversi in genere non vogliono dipendere da RP che non siano al loro interno.
- Questo protocollo permette, usando anche il MBGP, di far dialogare RP in domini diversi per creare alberi misti.

3.40



IP Multicast
IP Multicast - Scope

- Il *multicast* consuma molte risorse, quindi è importante limitarne la dispersione ("scope") sia per ragioni di prestazioni sia per sicurezza (mandare molti multicast può essere un modo per bloccare una rete); inoltre permette il riutilizzo di indirizzi
- Due modalità
 - TTL, si fissa una soglia al di sotto della quale il pacchetto multicast non viene propagato dei Border Router in Europa la soglia è 64)
 - Amministrativa: difficile da gestire specialmente in presenza di aree sovrapposte.

3.42