

Stvarni čas in komunikacije

KOMUNIKACIJSKI PROTOKOLI IN OMREŽNA VARNOST

1

VSEBINA

- ✘ primeri rabe in zajem podatkov
- ✘ omrežni čas
- ✘ osnovni protokol za promet v stvarnem času
- ✘ protokol za upravljanje s tokom podatkov
- ✘ varna inačica protokola

2

PRIMERI RABE

- ✘ kaj je stvarni čas (realni čas, *real-time*)
 - + (čas dospelja, čas začetka izvajanja, potreben čas za izvajanje, rok zaključka izvajanja)
 - + sistemi strogo in mehko v stvarnem času (*hard* in *soft real time*)
 - + izziv: ali običajni operacijski sistemi FreeBSD, Linux in MS Windows omogočajo delo v stvarnem času?
Utemeljite odgovor.

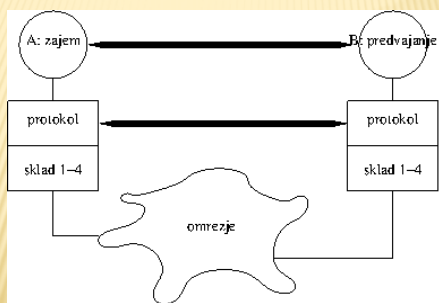
3

PRIMERI RABE

- ✘ mi se ne bomo povsem ukvarjali s takšno definicijo stvarnega časa
- ✘ scenarij:
 - + imamo stran A in stran B in med njima omrežje
 - + na strani A se dogajajo različni dogodki, ki se zajemajo in o tem poroča strani B preko omrežja
 - + opazovalec, ki opazuje dogodke na strani B, mora imeti čim bolj veren občutek opazovanja dogodkov
- ✘ vsebino dogodkov lahko nekako prenesemo, težava je prenos učinka časa med dogodkoma

4

SCENARIJ



5

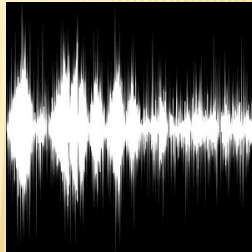
PRIMERI RABE

- ✘ Enosmerna komunikacija:
 - + prikazovanje prosojnic, diapozitivov, ...
 - + predvajanje zvoka (oddaljeni CD) in predvajanje filma (oddaljeni VCR)
 - + združevanje slike in zvoka ob prenosu
 - + predvajanje radijskega ali TV programa
- ✘ Dvosmerna komunikacija:
 - + pogovor preko spleta (VoIP)
 - + video telefonija

6

ZAJEM PODATKOV – ZVOK

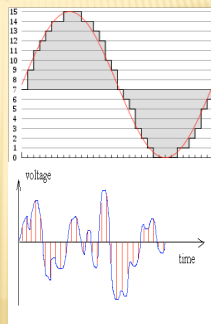
- ✘ zvok je **analogen** pojav spreminjanja zračnega pritiska, ki ga zaznava (človeško) uho
- ✘ preddigitalno:
 - + analogni signal zvoka smo preko mikrofona spremenil v analogni električni signal
 - + električni signal smo uporabili za proizvodnjo zvoka preko zvočnika



7

ZAJEM PODATKOV – ZVOK

- ✘ digitalno:
 - + še vedno zajamemo zvok, a le v diskretnih trenutkih – zajamemo odmik (amplitudo, jakost, energijo)
 - + amplitudi pretvorimo v n-bitno številko
 - + izziv: poiščite program audacity, ga namestite in v njem zajemite ter obdelajte zvok.

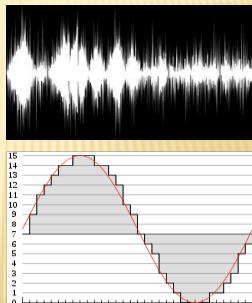


8

ZAJEM PODATKOV – ZVOK

- ✘ zvok seveda ni preprost sinusen pojav, ampak je linearna kombinacija večih sinusnih signalov:

$$\sum_k a_k \sin(k\omega)$$
- ✘ digitalni zajem ne sme izgubiti (preveč) informacije o signalih



9

ZAJEM PODATKOV – ZVOK

- ✗ problem vzorčenja (Nyquist-ova frekvenca)
 - ✗ izziv: zakaj se vrtijo v filmih kolesa včasih nazaj, avto ali voz pa se premika naprej?
- ✗ človeško uho zaznava frekvence približno od 20Hz do 22kHz
 - ✗ izziv: kakšna je frekvenca vzorčenja za wav datoteke?
- ✗ človeško uho ne zazna določene kombinacije signalov
 - + mp3 stiskanje
 - + izziv: poiščite program z vmesnikom z ukazne vrstice za mp3 stiskanje za Unix in ga namestite?

10

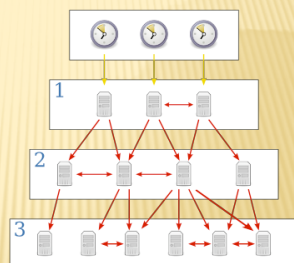
ZAJEM PODATKOV – SLIKA

- ✗ problem digitalizacije ene slike in nato filma
- ✗ digitalizacija slike:
 - + vsaka točka na zaslonu ima svojo vrednost, ki je tri razsežnostni vektor
 - + izziv: katere so lahko tri razsežnosti vektorja (več možnosti)? Kaj pomenijo?
 - + izziv: preverite različne standarde kot so jpg, gif, png, bmp in jih komentirajte. Kako je s pretvorbo med njimi?
- ✗ tako digitalizirana slika predstavlja primer ene amplitude pri zvoku
- ✗ problem časovne digitalizacije je podoben / enak kot pri zvoku
 - + človeško oko zazna neprekinjeno premikanje, če mu posredujemo vsaj med 23 do 25 slikic na sekundo
 - + izziv: kakšne so standardne hitrosti vzorčenja? Jih je več in kje se uporabljajo? Zakaj so različne?
 - + izziv: preverite različne standarde zapisov filma in jih komentirajte. Kako je s pretvorbo med njimi?

11

OMREŽNI ČAS

- ✗ včasih moramo uskladiti čas med večimi oddaljenimi sistemi
- ✗ problem zakasnitve prenosa podatka
- ✗ uporabimo lahko več sistemov hkrati



12

PROTOKOL NTP

- ✘ definiran v RFC 5905, *Network Time Protocol Version 4: Protocol and Algorithms Specification*
- **obvezno: poiščite ga na spletu ter ga preberite – literatura!**
- **izziv: poiščite še ostale RFC dokumente, ki se ukvarjajo z ntp ter preverite, kaj piše v njih. Poiščite opis Marzulovega algoritma.**

13

PROGRAMSKA OPREMA

- ✘ na FreeBSD: ntpd
- ✘ konfiguracija v /etc/ntp.conf

```
server ntplocal.example.com prefer
server timeserver.example.org
server ntp2a.example.net

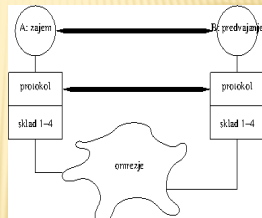
driftfile /var/db/ntp.drift
```

- izziv: poiščite priročnik ter poženite odjemalca. Ročno premaknite čas in opazujte, kaj se dogaja.
- izziv: kako uporabljati ntp na OS Windows?

14

PRENOS OD A DO B

- ✘ možne rešitve:
 - + A posname dogodek in časovno značko in pošlje datoteko B
 - + A, ko posname dogodek, ga opremi s časovno značko in ga takoj pošlje B
 - + nekaj vmes
- ✘ osnovni vir težav je omrežje



15

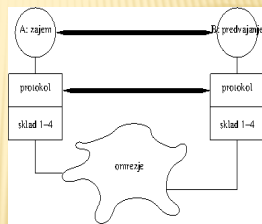
VPLIV OMREŽJA

- ✘ naše omrežje je paketno
 - + vsak paket lahko potuje po drugi poti
 - + vsak paket lahko potuje različno dolgo
 - ✘ problem latence – ni tako velik pri enosmernem prometu
 - + nekateri paketi se lahko izgube
- ✘ dva problema:
 - + kaj narediti z izgubljenimi paketi
 - ✘ prenosna plast ali aplikacija skrbi za izgubljeno
 - + kaj narediti z neenakomerno prihajajočim paketi
 - ✘ nekateri paketi preprosto zamudijo

16

VPLIV OMREŽJA

- ✘ dva problema:
 - + kaj narediti z izgubljenimi paketi
 - + kaj narediti z neenakomerno prihajajočim paketi
- ✘ rešitev:
 - + zamujene pakete obravnavati kot izgubljene
 - + protokol naj poskrbi za časovno izravnavo
 - + aplikacija naj poskrbi za izgubljene pakete



17

PROTOKOL RTP

- ✘ definiran v RFC 3550, *RTP: A Transport Protocol for Real-Time Applications*
 - ✘ **obvezno: poiščite ga na spletu ter ga preberite – literatura!**
 - ✘ **izziv: poiščite še ostale RFC dokumente, ki se ukvarjajo s tftp ter preverite, kaj piše v njih.**
- ✘ osnovne funkcionalnosti:
 - + skrbi za pravo zaporedje paketov
 - + skrbi za časovne značke dogodkov

18

RTP – OBLIKA PAKETA

diagram showing RTP packet structure with fields: CSRC, SSRC, CC, PT, and payload.

22

dodatne funkcionalnosti:

- **SSRC** – identifikator vira (*Synchronization source*)
- **CC** – število mešanih virov
- **CSRC** – identifikatorji mešanih virov (*Contributing source*)

RTP – OBLIKA PAKETA

diagram showing RTP packet structure with fields: PT, M, X, and payload.

23

višji protokol/aplikacija:

- **PT** – identifikacija protokola
- **M** – poseben bit za potrebe protokola
- **X** – ali je prisotna razširitev glave
- zadnji del je razširitev glave
- izziv: poiščite RFCje za opis posameznih protokolov (vrst prometa), ki uporabljajo RTP in jih primerjajte (npr. zvok, film, besedilo, ...)

NADZORNI PROTOKOL RTCP

✘ primerjaj analogijo med IP in IPCP

✘ opravlja štiri funkcije:

1. sporoča o kakovosti prenašanega prometa (*RR: receiver report* in *SR: sender report*)
2. dodaten opis vira toka dogodkov (*SDES: Source description items*)
3. skrbi za pravilno gostoto pošiljanja sporočil o kakovosti prenosa
4. prenaša lahko še dodatne podatke za potrebe aplikacije (*APP: Application-specific functions*)

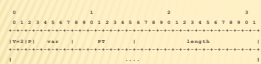
24

NADZORNI PROTOKOL RTCP

- ✘ za potrebe RTCP je uprabljena stalna pasovna širina
- ✘ če je veliko sodelujočih strank (*multicast*), potem je gostota poročanja manjša
- ✘ izziv: kakšne vse podatke lahko prenaša RTCP o viru dogodkov? Kaj je to CNAME?
- ✘ izziv: kako izgleda poročilo o kakovosti prometa? Kakšne podatke vključuje?

25

RTCP – OBLIKA PAKETA



- **V** – verzija; 2
 - **P** – zapolnitev (*padding*)
 - **PT** – ukaz: SR, RR, SDES, BYE, APP
 - **var** – različne vrednosti v odvisnosti od ukaza
- ✘ izziv: kakšna je vrednost var pri SR ukazu in kaj pomeni?
 - ✘ izziv: Peter Zmeda je med branjem spletnih strani opazil, da obstaja nekakšna povezava med besedami RTP, freesd in mplayer? Kakšna? Namestite mplayer in preizkusite njegovo delovanje.

26

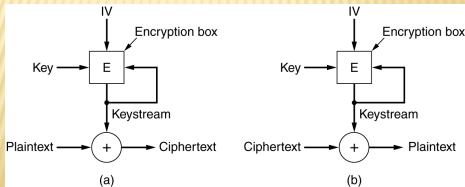
VARNI RTP

- ✘ RTP protokol uporablja UDP prenos, ki nima ssl plasti
- ✘ zato moramo varnost za RTP dograditi sami
- ✘ nekako izmenjamo ključ, toda paketi se izgubljajo
- ✘ drugačen način kriptiranja: kriptiranje s tokom šifer

27

KRIPTIRANJE S TOKOM ŠIFER

- ✘ začetna vrednost (IV) je poznana obema stranema
- ✘ obema stranema je poznan tudi ključ
- ✘ vsak paket se ločeno zakriptira
- ✘ + je preprosti xor ali kakšen podoben algoritem
- ✘ če se paket izgubi, samo v prazno zavrtimo E



28

PROTOKOL SRTP

- ✘ definiran v RFC 3711, The Secure Real-time Transport Protocol (SRTP)
 - ✘ *obvezno: poiščite ga na spletu ter ga preberite – literatura!*
 - ✘ *izziv: poiščite še ostale RFC dokumente, ki se ukvarjajo s srtp ter preverite, kaj piše v njih.*
- ✘ zasnovan na RTP
- ✘ varnost dodana z kriptiranjem s tokom šifer
- ✘ *izziv: kako si obe strani izmenjata ključe?*
- ✘ *izziv: v RFC Je omenjena HMAC funkcija (tudi RFC 2104); kako deluje in kako se uporablja? Kaj je to f8, ki je omenjena v standardu?*

29

UPORABNIKI PROTOKOLA RTP

- ✘ beleženje dogodkov v (oddaljenih) laboratorijih (gridcc)
- ✘ IP telefonija – SIP
- ✘ oddaljeni VCR ali VoD
 - + uporablja protokol RTSP

30

PROTOKOL RTSP

- ✦ definiran v RFC 2326, Real Time Streaming Protocol (RTSP)
 - ✦ **obvezno: poiščite ga na spletu ter ga preberite – literaturo!**
 - ✦ **izziv: poiščite še ostale RFC dokumente, ki se ukvarjajo s RTSP ter preverite, kaj piše v njih.**
- ✦ osnovni ukazi: nastavi (*SETUP*), igranj in/ali snemaj (*PLAY, RECORD*), počakaj (*PAUSE*) in zaključni (*TEARDOWN*)
- ✦ še dodatni ukazi za nastavljanje in branje parametrov
- ✦ primer uporabe na spletnih straneh:

```
<a href="rtsp://tainta.isp.ponudnik/Dolina_miru">prelep slovenski film </a>
```

- ✦ „sorodnik“ protokola http: podobna struktura ukazov (MIME)
 - ✦ izziv: eno od polj, ki jih odjemalec nastavi v zahtevi strežniku je *transport*. Kako izgleda, kaj pomeni in čemu služi?
 - ✦ izziv: kje se vidi povezava med RTSP in RTP – na primer pri RTP smo imeli v glavi SSRC polje; ali obstaja tudi pri RTSP in če da, kje ter kako izgleda?

31

PROGRAMSKA OPREMA

- ✦ eden prvih odprtokodnih strežnikov je Darwin
- ✦ kaj pa odjemalec?

- ✦ izziv: poiščite strežnik in si ga namestite na vašem FreeBSD/Linux sistemu. Dodajte spletno stran za ponudbo filmov iz vaše filмотeke.

32

ZAKLJUČEK

- ✦ ogledali smo si, kaj to pravzaprav pomeni „stvarni čas“ in kako nastavljam čas na svojem računalniku
- ✦ kaj je to dogodek in kaj praktično pomeni prenos podatkov o dogodkih v stvarnem času
- ✦ spoznali smo RTP/RTCP protokol ter njegovo varno inačico SRTP
- ✦ ogledali smo si še uporabo RTP protokola za primer VoD, ki uporablja protokol RTSP

- ✦ Naslednjič: razpošiljanje (*multicasting*)

- ✦ **Uh, kako pa aplikacija rokuje z izgubljenimi paketi (glej naloge prepuščene aplikaciji)?**

33
