

新教科書に対応して修正
しました。

第2回4／18（CS3年・荒井） ネットワークプランニング

ネットワークの基礎(2)と作図

※本資料は授業後(数日以内)にWEBで閲覧できるようにします※

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

1

今日の予定

- ネットワークの基礎(復習)
 - プロトコル、パケット、IPアドレス、ルーティングなど
- OSI参照モデルとTCP/IP、イーサネット
 - ※教科書の1章～3章の多くは既に知っているべき知識です。よく復習しておいてください。
- ネットワークデバイス(機器)
- ブロードキャストドメイン・コリジョンドメイン
- 小テスト
- Visio(作図ソフト)の試用

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

2

パケット通信

復習
(残)

- データを適当な大きさのパケット(=小包)に分割
- パケットに宛先などを付与
- 伝送路上にパケットを流して送受信
- Pingコマンドは、ICMPプロトコルを実装したもの
 - パケットを送り、相手が返答するという単純な動作のプロトコル
 - ネットワーク層=IP層で動作
 - 送り先の端末が活着ているかを確認可能=疎通テスト

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

3

Pingコマンドによるテスト

復習
(残)

- Windows上で試してみよう
 - まずは「コマンドプロンプト」を開く
 - 念のため「ipconfig /all」コマンドで設定状況確認
 - デフォルトゲートウェイに対してpingしてみよう！
 - DNSサーバに対してpingしてみよう！
 - その他、各種Webサーバにpingしてみよう！
 - 大学Webサーバ、検索サーバ、各種ポータルサイトなど
 - 但し多用しないこと！ハッキングとみなされるから。
 - セキュリティの関係からpingに応答できないようにしているサーバもある
 - 参考；tracerouteコマンド(tracert)

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

4

Pingコマンドによる疎通テスト 復習 (残)

- “ping”コマンド
 - ネットワークのメンテナンスツールとして最も有名
 - TCP/IP の IP レベルで通信できるかどうか(疎通)を確認するために利用
 - IPのICMP パケットを送信し、相手からの応答を要求するプログラムで、UnixはもちろんのことWindowsでも準備されているコマンド
 - 使用方法;
 - ping 疎通確認先ホスト
 - パケットロスなく疎通できるかを確認



```

コマンドプロンプト
192.168.17.254 からの応答: バイト数 =32 時間 <1ms TTL=64
192.168.17.254 からの応答: バイト数 =32 時間 <1ms TTL=64
192.168.17.254 からの応答: バイト数 =32 時間 <1ms TTL=64
192.168.17.254 からの応答: バイト数 =32 時間 <1ms TTL=64

192.168.17.254 の ping 統計:
    パケット数: 送信 = 4, 受信 = 4, 損失 = 0 (0% の損失),
    ラウンドトリップの遅延時間 (ミリ秒):
        最小 = 0ms, 最大 = 0ms, 平均 = 0ms

C:\Users\Kara\>ping www.google.com

www.l.google.com [66.249.89.99]に ping を送信しています 32 バイトのデータ:

66.249.89.99 からの応答: バイト数 =32 時間 =5ms TTL=246
66.249.89.99 からの応答: バイト数 =32 時間 =5ms TTL=246
66.249.89.99 からの応答: バイト数 =32 時間 =5ms TTL=246
66.249.89.99 からの応答: バイト数 =32 時間 =5ms TTL=246

66.249.89.99 の ping 統計:
    パケット数: 送信 = 4, 受信 = 4, 損失 = 0 (0% の損失),
    ラウンドトリップの遅延時間 (ミリ秒):
        最小 = 5ms, 最大 = 5ms, 平均 = 5ms

C:\Users\Kara\>
    
```

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

5

○ネットワークの基礎1 復習

– 1707 通信プロトコル(パケット) –

- (1)プロトコル
 - コンピュータ同士がデータ通信を行うために定められた規約のことを「プロトコル」と言います。プロトコルでは情報のフォーマットや情報通信をするための手順、誤り検出の方法など、情報を正確にスピーディに送るためのさまざまなデータ通信のルールが決められています。
- (2)パケット
 - 「パケット」とは「小包」という意味です。コンピュータ同士の通信では、通信するデータを一定の大きさに切り分け、それに送り先の住所(アドレス)やデータの形態、データの大きさ、送り主などの情報を書き込んだヘッダをつけたものをパケットと言います。
- (3)TCP/IP
 - TCP/IPは、インターネットの標準プロトコルとして最も普及しているプロトコルです。狭義にはTCPとIPと言う二つのプロトコルを指しますが、実際にはアプリケーションレベルまでの多くのプロトコルを含んでおり、それらを総称してTCP/IPと言うことが多いようです。最近では、LANをはじめ、幅広く使われています。
- (4)アプリケーション層とトランスポート層
 - アプリケーション層は、データの受発信を行なうための様々なプロトコルが、その一つ下のトランスポート層には、TCPとUDPと言うプロトコルが用意されています。TCPは、確実にデータが送られているかを確認しながら通信を行う機能を、またUDPは、手順を簡略化し、高速に通信を行うためのプロトコルです。
- (5)インターネット層とネットワークインタフェース層
 - インターネット層では受け取ったパケットに、送り主や送り先の住所であるIPアドレスなどを書き込んだIPヘッダを付け足し、送り先への最短ルートも決めます。ネットワークインタフェース層では、物理的な接続や、データを送るための制御手順などを規定します。

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

6

復習

○ネットワークの基礎2

- 1709 IPアドレスの意味とルーティングのはたらき -

- (1) IPアドレスとは
 - IPアドレスとは、インターネットに接続されているコンピュータの住所にあたるものです。インターネット上に数千万台のコンピュータが接続されていますが、それらの一台一台に重複しないIPアドレスが割当てられています。
- (2) IPアドレスの構造と割り当て
 - IPアドレスは、32ビットの2進数で、0から255までの4つの10進数を、ピリオドで区切って使います。理論的に42億9496万7296個のIPアドレスを割り振ることができますが、実際にはもっと少ない数になってしまいます。
- (3) ルータの役割
 - ルータは、ネットワークとネットワークを接続する装置です。TCP/IPネットワーク(インターネットなど)では、パケットのIPアドレスを見てデータの伝送ルートを決め、該当するネットワークにパケットを転送します。
- 「情報機器と情報社会のしくみ」を参照
 - <http://www.sugilab.net/jk/joho-kiki/index.html>

2016/04/18
第2回ネットワークプランニング16(荒井)
7

復習

OSI参照モデルとカプセル化(※1-4)

- 通信の機能を7つの階層に分けたモデル
 - 下位ほど物理的、上位ほどソフト的
- 通信プロセス;
 - 送信するには最上位のアプリケーション層のデータを次々と下位の層に渡して、カプセル化していく。受け取る際には逆に非カプセル化。

<http://www.atmarkit.co.jp/icd/root/08/5798908.html>

2016/04/18
第2回ネットワークプランニング16(荒井)
8

OSI7階層の役割・上位層(※1-4) 復習

- 各層でそれぞれ決められた役割がある(④IT [詳説 TCP/IP プロトコル](#) +α)
- 第7層アプリケーション層
 - アプリケーション間でのデータのやり取りを規定する。各アプリケーションに特化したプロトコルが存在する。
 - 例えば、電子メールの送受信用のプロトコル
- 第6層プレゼンテーション層
 - データの表現方法を規定する。
 - 例えば、圧縮や暗号化など
- 第5層セッション層
 - セッション(通信の開始や終了など)の手順を規定する。
 - 例えば、複数の通信を行う際の交通整理など

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

9

OSI7階層の役割・下位層(※1-4) 復習

- 第4層トランスポート層
 - 各コンピュータ上で実行されている、2つのアプリケーション間での通信方法を規定する。信頼性のある通信を提供する。上位層のアプリケーションを識別するためにポート番号が割り振られている。
- 第3層ネットワーク層
 - ネットワーク上の2つのコンピュータ間での通信方法を規定する。論理アドレスを使用して伝送経路の選択をする。
- 第2層データリンク層
 - 1つのネットワーク媒体に接続された複数のコンピュータの間でデータを伝送する方法を規定する。物理アドレスを使用してデータフレームを転送。
- 第1層物理層
 - コンピュータのデータとネットワーク媒体上を流れる電氣的な信号を変換する方法を規定する。またコネクタやケーブルの形状など。

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

10

TCP/IPとOSI参照モデル

復習

- TCP/IP は ARPAnet (アメリカの国防総省の関連組織DARPAが設計)から発展したプロトコル
- Unixで一般的に利用(カリフォルニア大学バークレイ校により1981年頃より)できるようになった。
- OSI参照モデルは仕様ではなく指針であり、TCP/IPはこれを参照して作られた実際のプロトコル

OSI参照モデル

TCP/IP

<http://www.atmarkit.co.jp/icd/root/08/5798908.html>

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

11

イーサネット(※2-1,2-2)

復習

- イーサネットとは、TCP/IPのネットワークインタフェース層(L2)での具体的な規格
 - Xerox社とDEC社が考案
- IEEE 802.3委員会によって標準化
- アクセス制御にはCSMA/CDを採用
- パケット方式

<http://www.atmarkit.co.jp/icd/root/08/5798908.html>

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

イーサネットの種類(※2-1) 復習

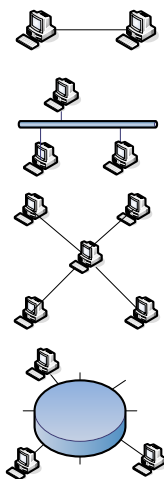
- イーサネットには複数の規格がある
 - ケーブルの種類、通信速度、トポロジーなどが違う
- 代表的なイーサネット
 - 10Base5、10Base2
 - バス型、同軸、10Mbps
 - 100BaseTX
 - スター型、UTP、100Mbps
 - ファーストイーサと呼ばれる
 - 100BaseFX
 - Point to Point型、光ファイバ、100Mbps

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

13

ネットワークトポロジーの種類(※1-2)



- ポイントツーポイント型
 - ノードとノードを直接接続
- バス型
 - 一本のバスに、ノードをぶら下げる
- スター型
 - 一つのノードを中心にスター型に接続
- リング型
 - リング(輪)状のネットワークにノードを接続

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

14

IPアドレス、MACアドレス(※ 4-1,2-1) 復習

- いずれも端末を識別するためのアドレスだが、利用する層が違う
- IPアドレスは、TCP/IPにおけるIP層(ネットワーク層)での識別で利用
 - 論理アドレスなどとも呼ばれる
 - 各端末に割り振る固有のID番号で、ネットワーク上で一つ
 - 4オクテッドからなる数値
 - 例; 192.168.0.23
- MACアドレスは、イーサネット(TCP/IPのNW-L2層に相当)での識別で利用
 - ハードウェアアドレス、物理アドレスなどとも呼ばれる
 - 各NIC(Ethernetカード)に固有のID番号で、世界に一つ
 - 48bit(24bitのベンダーID+24bitのシリアル番号)
 - 例; 00-0C-F1-AA-80-47

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

15

ネットワークデバイスの種類(※2-3)

- 層によって利用するネットワークデバイス(機器)(ネットワーク接続機器)が違う。
- 第1層(物理層):リピータ、ハブ
- 第2層(データリンク層):ブリッジ、スイッチ
- 第3層(ネットワーク層):ルータ

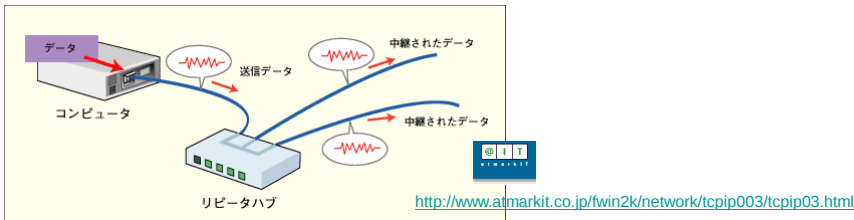
2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

16

第1層ネットワークデバイス(※2-3)

- 第1層(物理層):リピータ、ハブ
 - 単に電気信号を中継するので、ノイズはノイズのまま送り出してしまふ。
 - リピータは、電気信号を増幅するケーブル延長装置で、10Base5,10Base2で使用。
 - ハブは、集線装置・中継装置で複数のLANケーブルを挿し込む。
 - リピータとして働くので、リピータハブとも呼ばれる。



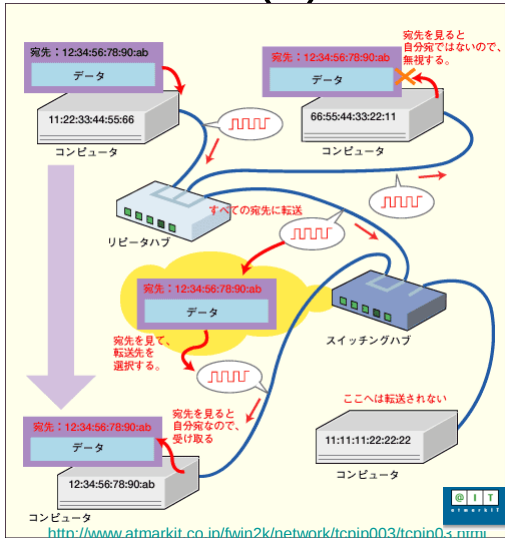
2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

17

第2層ネットワークデバイス(1)(※2-3)

- 第2層(データリンク層):ブリッジ、スイッチ
 - 一度データをバッファに溜め込み解釈して中継する。よって、コリジョンにより破壊されたフレームを取り除くことができ、コリジョンドメインがここで分割される。
 - ブロードキャストドメインは分割できない



2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

18

第2層ネットワークデバイス(2)(※2-3)

- ブリッジは、フレームヘッダを解釈し、データリンク層の宛先であるMACアドレスにより、宛先と送信元を識別する。
 - 最低2口のポートを有し、片側から片側へ中継する。
 - ラーニングブリッジ(MACアドレス学習ブリッジ)が一般的になり、ある口(ポート)に接続しているノードのMACアドレスを覚え、不要なパケットは流さない。
- スイッチは、ハードウェアにより高速に動作する。一般的に2つの中継ではなくハブのように集線装置を兼ね、スイッチングハブと呼ばれる。

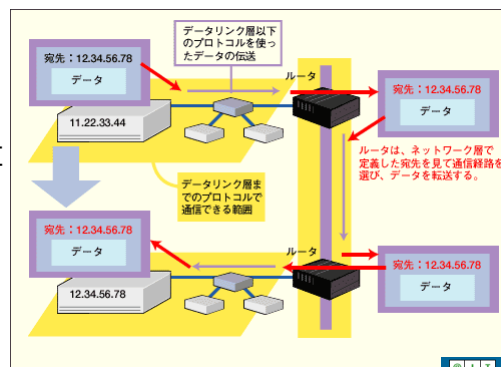
2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

19

第3層ネットワークデバイス(※2-3)

- 第3層(ネットワーク層): ルータ
 - ネットワークとネットワークを接続する装置
 - パケットヘッダにある宛先アドレスを調べ、ルーティングテーブルを参照して、宛先までの経路を決定し、中継する。



<http://www.atmarkit.co.jp/fwin2k/network/tcpip003/tcpip04.html>

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

20

CSMA/CD方式(※2-2)

復習

- 媒体アクセス制御方式の一つでイーサネットを採用
- Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection; キャリア検知多重アクセス／衝突検出
- キャリアを確認しながら、複数の装置が同時に媒体をアクセス
- データの衝突が発生する可能性があり、これを検出したら再送信
 - 衝突＝コリジョン、衝突を通知する信号＝ジャム信号
- #いわゆる「早い者勝ち」方式で、「たまたま失敗したら再度チャレンジ」!

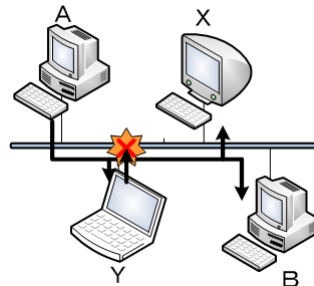
2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

21

コリジョン(衝突)(※2-2)

- CSMA/CDでは送信されたパケットは、送信先だけでなく、他のノードにも届く
- もし複数のノードが同時に送信した場合、パケットは衝突(コリジョン)を起こし、データが破壊、再送
- コリジョンを起こしにくいネットワークポロジが望ましい



2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

22

ブロードキャストとネットワーク単位(1)(※2-3)

- ブロードキャスト
 - ネットワーク上の全てのノード(端末)宛てに送信する通信
 - 通常の通信は特定のノードに対してパケットを送信するが、ブロードキャストは不特定の全てのノードに対して一斉送信
- セグメントとコリジョンドメイン、ブロードキャストドメイン
 - セグメントは、ネットワークの論理的な構成単位で、ネットワークセグメントとも言い、スイッチングハブやルータなどが境界となる。
 - コリジョンドメインとは衝突が発生する可能性のある範囲のネットワークを言い、スイッチングハブやルータなどが境界となる。
 - ブロードキャストドメインとはブロードキャストが届く範囲のネットワークを言い、ルータなどが境界となる。
 - <http://www.atmarkit.co.jp/fwin2k/network/tcpip008/tcpip01.html>

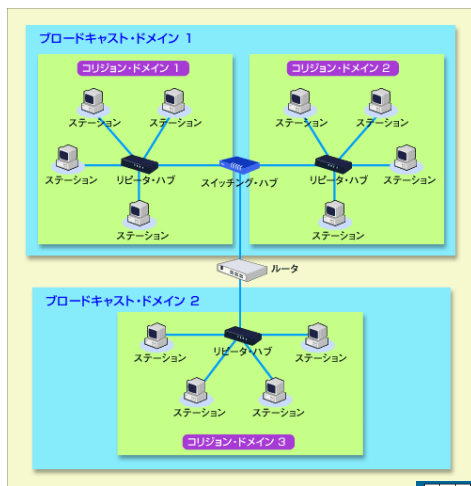
2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

23

コリジョンドメインとブロードキャストドメイン

- リピータ(L1)は複数のセグメントを接続し、単一のコリジョンドメインを形成
- ブリッジやスイッチング・ハブ(L2)は複数のコリジョンドメインを接続し、単一のブロードキャストドメインを形成するが、コリジョンドメインは別々のまま
 - データリンク層(L2)で動くブリッジやスイッチング・ハブは、正常なフレームのみを中継し、衝突などによる不完全なフレームは中継しないため、接続されたセグメントはそれぞれ別々のコリジョンドメインを形成することになる
 - イーサネットでは、ブロードキャストドメインが1つのネットワークセグメント
- ルータ(L3)は複数のネットワークを相互接続するが、それぞれのネットワークは別々のブロードキャストドメインとなる。
 - ルータはブロードキャストを中継しない


<http://www.atmarkit.co.jp/fwin2k/network/tcpip008/tcpip01.html>


2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

24

●小テスト: ネットワークデバイス とネットワークドメイン

- 教科書・資料・ノート・WEB参照可
 - 但し他人の力を使っては絶対駄目ですよ！
- 15分間？(時間が短いのでご注意を)

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

25

注意事項

- フレームとパケット(※p92「TCP/IPのPDU」)
 - データの一固まりをパケットと呼ぶと紹介してきたが、フレームという言葉もある。
 - データの固まりの正式名称は「PDU」(プロトコル・データ・ユニット)
 - L2層のPDUをフレーム
 - L3層のPDUをパケット
- スイッチ(※2-3,2-4)
 - 一般的にスイッチと言うと、L2スイッチを指すことが多い。但しL3スイッチなどより高機能なスイッチもあるので少し注意。

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

26

ここまでのまとめ

- ネットワークの基礎(復習)
 - プロトコル、パケット、IPアドレス、ルーティングなど
- OSI参照モデルとTCP/IP、イーサネット
- ネットワークデバイス(機器)
- ブロードキャストドメイン・コリジョンドメイン
- 小テスト

※教科書の1章～3章の多くは既に知っているべき知識です。よく復習しておいてください。

- 各章末に確認問題があります。

まだまだ続くよ。。

- Visio(作図ソフト)の試用

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

27

○Visioの基本的な使い方

- Visioは「直感的な操作と効果的なビジュアル化で情報にインパクトと価値を持たせる」資料を作成するためのツール
 - <http://www.microsoft.com/japan/office/visio/prodinfo/default.mspx>
 - 作図ソフトであり、インテリジェントCADではない
 - よって、論理的に不可能な設計図も作成可能
- 一般的な使い方
 - 立ち上げ、図面種類、図形(ステンシル)の利用と変形、その他
- ネットワーク図の描き方
 - 「ネットワーク; 詳細ネットワーク図」における図形の使い方。
 - 試してみよう
 - イーサネット、HUB、PCによる簡単な構成のネットワーク作図
- 保存と再開(開く)

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

28

Visioで書いてみよう

- イーサネットを配置してみよう
 - 伸ばしたり、細くしたりしてみよう
- 表示の倍率(ズーム)を変えてみよう
- PCを配置し、名前「A」を書いてみよう
 - 名前の位置を動かしてみよう
- PCをイーサネットに接続してみよう
- ハブやスイッチ、ルータを配置してみよう
- 描画ツールの直線で線を引いてみよう
- ハブとPCを直線で接続してみよう
- テキストツールや表題などで名前などを書いてみよう

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

29

○Visioによるネットワーク図作画

- 一般的な使い方
 - 立ち上げ、図面種類、図形(ステンシル)の利用と変形、その他
- ネットワーク図の描き方
 - 「ネットワーク; 詳細ネットワーク図」における図形の使い方。
 - 試してみよう
 - イーサネット、HUB、PCによる簡単な構成のネットワーク作図
- 提出物作成上の注意
 - まず最初に学籍番号・名前を！
 - 右上に大きく、テキストツールなどで。
 - ぎりぎり端っこだと印刷時に切れてしまうので注意
 - 大きすぎないように注意(必ず1ページに収まるように)

2016/04/18

第2回ネットワークプランニング16(荒井)

30