

Övning 2, Dator och telekommunikation, 2014

WiFi

Uppgift 1

Antag att det finns två ISP:er (ISP = Internet Service Provider) som erbjuder WiFi-axess i ett kafé. Varje ISP har en egen accesspunkt (AP) och sitt eget subnät.

- a) Antag att bägge ISP:erna har konfigurerat sina AP:er att använda samma kanal. Fungerar WiFi då? Vad händer när två datorer vill skicka något samtidigt om de är uppkopplade mot olika AP:er?
- b) Antag att de två ISP:erna använder olika kanaler för sina AP:ar. Hur ändras svaren på frågorna i a)?

Uppgift 2

Antag att en dator med 802.11b är konfigurerad så att den alltid reserverar kanalen med RTS/CTS innan den sänder. Antag att datorn vill sända 1000 oktetter data och att ingen annan sänder. Beräkna hur lång tid det tar att sända de 1000 oktetterna och få ett acknowledgement (ACK). I uttrycket får längden av SIFS och DIFS ingå. Vi antar att sändare och mottagare är så nära varandra att vi kan sätta utbredningstiden = 0.

Uppgift 3

Om man använder CSMA/CA så går en sändning av ett paket i princip till på följande sätt:

1. Om kanalen är ledig så sänder den sitt paket efter en tid som kallas DIFS (Distributed Inter-frame Space).
2. Om kanalen inte är ledig så dras ett slumpstal. När kanalen blir ledig så räknas slumpstalet ned i en viss takt. Om kanalen återigen blir upptagen på grund av att någon annan sänder så räknas slumpstalet inte ned.
3. När man har räknat ned till 0 (vilket bara kan ske när kanalen är ledig) så skickas paketet och sändaren väntar på ett ACK.
4. Om sändaren får ett ACK så har paketet kommit fram. Om sändaren har ytterligare ett paket att sända i sin buffert så går den till steg 2 ovan och betar sig som om kanalen var upptagen vare sig den är det eller inte, det vill säga drar ett slumpstal och börjar räkna ner. Om sändaren inte får ett ACK inom en viss tid, så går den också tillbaka till steg 2 och drar ett större slumpstal.

I steg 4 så går man tillbaka till steg 2 om man har flera paket att skicka i sin buffert. Varför går man inte tillbaka till steg 1?

Uppgift 4

Antag att ramar av storleken 64 oktetter skickas i ett 802.11b-nät. Antag vidare att sändaren alltid har buffrade paket att skicka, att medelvärdet av den slumpmässiga tiden man drar i steg 2 (se Uppgift 3) är 200 μs och att värdet på SIFS är 10 μs . Dessutom antar vi att det inte blir några bitfel och att vi kan försumma utbredningstiden. Hur många bitar nyttolast per sekund kan sändaren skicka? Nyttolast = det som finns i payload-fältet (eller frame body-fältet) i WiFi-ramen.

Uppgift 5

Antag att bitfelssannolikheten är 0,001 i nätet i Uppgift 5.

- Vad är sannolikheten att ett paket är skadat?
- Hur många gånger måste man i medeltal sända ett paket innan det tas emot korrekt?
- Vad blir nu bithastigheten jämfört med Uppgift 5 där vi antog att bitfelssannolikheten var noll?

IPv6

Uppgift 1

Skriv följande IPv6-adresser i förkortad form:

- 2340:1ABC:119A:A000:0000:0000:0000:0000
- 0000:00AA:0000:0000:0000:0000:119A:A231
- 2340:0000:0000:0000:0000:119A:A001:0000
- 0000:0000:0000:2340:0000:0000:0000:0000

Uppgift 2

Skriv följande IPv6-adresser i oavkortad form:

- 0::0
- 0:AA::0
- 0:1234::3
- 123::1:2

Uppgift 3

Antag att man delar ut en miljon IPv6-adresser per picosekund. Hur lång tid tar det innan man har delat ut alla möjliga adresser?