

ITS Stoffsammlung

Gliederung

1	OSI Schichtenmodell	4
1.1	Modell	4
2	Protokollstack	4
3	IP	5
3.1	IPv4	5
3.1.1	Adressformat	5
3.1.2	Netzklassen	5
3.1.3	Classless Inter-Domain Routing (CIDR)	6
3.2	IPv6	6
3.2.1	Gründe für IPv6	6
3.2.2	Struktur der Adressen und Begriffe	6
3.2.3	Adressnotation	6
3.2.4	URL-Notation	6
3.2.5	Autokonfiguration (SLAAC)	6
4	DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)	7
4.1	DHCPv4	7
4.1.1	Manuelle Zuordnung (statisches DHCP)	7
4.1.2	Automatische Zuordnung	7
4.1.3	Dynamische Zuordnung	7
4.1.4	Ports	7
4.2	DHCPv6	7
4.2.1	Ports	7
5	Subnetting V4	8
5.1	Vorteile	8
5.2	Erstellen gleich großer Netze	8
5.3	Unterschiedlich große Netze	9
6	Subnetting V6	9
7	VLAN (Virtual Local Area Network)	10
7.1	Vor- und Nachteile	10
7.2	VLAN Typen	10
7.3	Trunk	10
8	Routing	11
8.1	Dynamische Routing Protokolle	11
8.1.1	RIP - Routing Information Protocol	11
8.1.2	OSPF - Open Shortest Path First	11

9 Backup	12
9.1 Sicherungsarten	12
9.1.1 Großvater - Vater - Sohn Prinzip	12
9.1.2 Vollbackup	12
9.1.3 Inkrementelles Backup	12
9.1.4 Differentielles Backup	12
9.2 RAID	13
9.2.1 RAID 0 (Striping)	13
9.2.2 RAID 1 (Mirroring)	13
9.2.3 RAID 5 (Block-Level-Striping + Parität)	14
9.2.4 RAID 6 (Block-Level-Striping + doppelt verteilte Parität)	14
9.2.5 RAID 01	14
9.2.6 RAID 10	15
9.2.7 RAID 50	15
9.3 Weitere RAID Begriffe	15
9.3.1 Hot Swap, Hot-Plug	15
9.3.2 Hot Spare	15
9.4 Storage	16
9.4.1 DAS (Direct Attached Storage)	16
9.4.2 NAS (Network Attached Storage)	16
9.4.3 SAN (Storage Area Network)	16
10 DMZ (Demilitarized Zone)	17
11 Verschlüsselung	18
11.1 Hashfunktion	18
11.1.1 Prüfsummen	18
11.2 Symmetrische Verschlüsselung	18
11.3 Asymmetrische Verschlüsselung	18
11.3.1 Einfaches Beispiel	18
11.3.2 RSA-Kryptosystem	19
11.4 Hybride Verschlüsselung	19
11.4.1 Einfaches Beispiel	19
12 Netzwerkkabel Arten	20
13 Tunneling	21
13.1 IPSec (Internet Protocol Security)	21
13.1.1 Authentisierung (AH)	21
13.1.2 Verschlüsselung (ESP)	21
13.1.3 Vergleich Transport- und Tunnelmodus	22
13.2 VPN (Virtual Private Network)	23
13.2.1 End-to-End	23
13.2.2 End-to-Site	23
13.2.3 Site-to-Site	23
13.2.4 Authentizität, Vertraulichkeit, Integrität	24

14 Fax	25
14.1 Fax Gruppe 1	25
14.2 Fax Gruppe 2	25
14.3 Fax Gruppe 3	25
14.4 Fax Gruppe 4	25
15 Spanning Tree Protocol (STP)	26
15.1 Allgemein	26
15.2 Cost	26
15.3 Konfigurationsarten	26
16 Lichtwellenleiter	27
16.1 Multimode Fasern	27
16.1.1 Fachbegriffe	27
16.1.2 Kategorien	27

1 OSI Schichtenmodell

Das OSI Schichtenmodell (Open Systems Interconnection Model) ist ein Referenzmodell für Netzwerkprotokolle.

1.1 Modell

#	OSI-Schicht	Beispiele	Kopplungselemente
7	Anwendungen (Application)	HTTP, FTP, SMTP, LDAP	Gateway, Proxy, Content-Switch
6	Darstellung (Presentation)	HTTP, FTP, SMTP, LDAP	Gateway, Proxy, Content-Switch
5	Sitzung (Session)	HTTP, FTP, SMTP, LDAP	Gateway, Proxy, Content-Switch
4	Transport (Transport)	TCP, UDP	Gateway, Proxy, Content-Switch
3	Vermittlung (Network)	ICMP, IP, IPsec	Router, Layer-3-Switch
2	Sicherung (Data Link)	Ethernet, Token Ring, MAC	Bridge, Layer-2-Switch
1	Bitübertragung (Physical)	Ethernet, Token Ring, MAC	Netzwerkkabel, Repeater, Hub

2 Protokollstack

3 IP

Das Internet Protocol ist die erste vom Übertragungsmedium unabhängige Schicht. Mithilfe von IP-Adresse und Subnetzmaske (Präfixlänge für IPv6) können Computer innerhalb eines Netzwerks logisch gruppiert werden.

3.1 IPv4

IPv4 ist die erste Version des Internet Protocols, welche weltweit verbreitet und eingesetzt wurde, und bildet eine wichtige technische Grundlage des Internets.

3.1.1 Adressformat

Eine IPv4 Adresse besteht aus 4 dezimalen Zahlenblöcken bestehend aus jeweils 8 Bit (0-255). Mit 32 Bit können maximal $2^{32} = 4.294.967.296$ Adressen vergeben werden.

3.1.2 Netzklassen

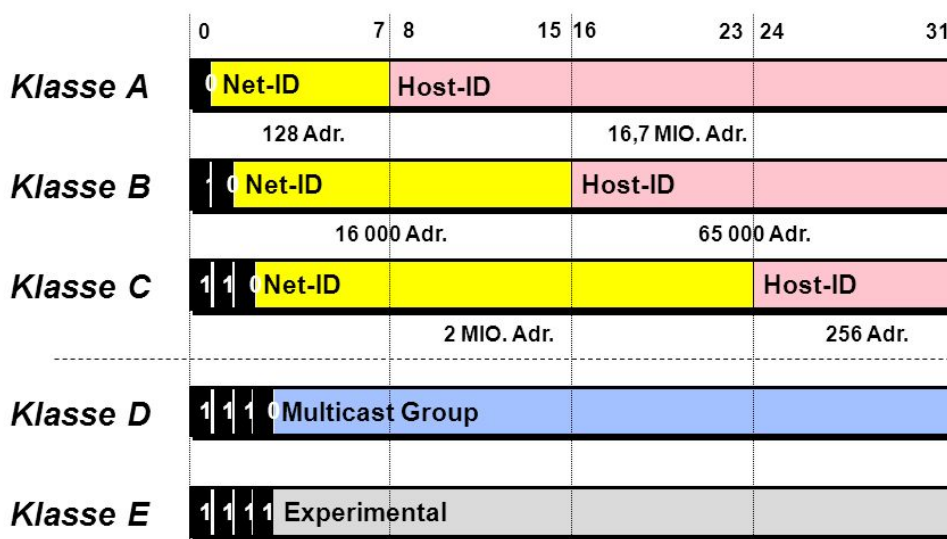
Vor 1993 gab es fest vorgeschriebene Einteilungen für Netzwerkklassen mit einer festen Länge. Diese Einteilung ist sehr unflexibel, weshalb vor allem im WAN hauptsächlich das CIDR (Classless Inter-Domain Routing) Verfahren genutzt wird. Netzklassen werden jedoch immer noch häufig im lokalen Netz genutzt.

Die maximale Anzahl der zu vergebenen Host-Adressen in einem Netz ist:

$$2^{\text{AnzahlBitsderHostadresse}} - 2$$

Dabei wird die Netz- und Broadcastadresse abgezogen. Wenn nach max. Anzahl der PCs im Netz gefragt wird, sollte -3 gerechnet werden und damit das Gateway abgezogen werden.

Adress-Klassen für IPv4



Strukturierung verursacht Adress-Knappheit!

RFC 1020

Quelle: Harald Orlamünder

3.1.3 Classless Inter-Domain Routing (CIDR)

3.2 IPv6

3.2.1 Gründe für IPv6

IPv4 verfügt über weniger Adressen wie es Menschen auf der Welt gibt. Da mittlerweile ein Großteil der Menschen über mindestens ein netzwerkfähiges Gerät verfügen stößt IPv4 mit $2^{32} = 4.294.967.296$ an seine Grenzen.

3.2.2 Struktur der Adressen und Begriffe

Eine IPv6 besteht aus 128 Bit (8 Blöcke * 16 Bits) was theoretisch 2^{128} Adressen entspricht. Die ersten 64 Bit bilden den Präfix, die letzten 64 Bit bilden einen für die Netzwerkschnittstelle eindeutigen Interface-Identifier. Eine Netzwerkschnittstelle kann unter mehreren IP-Adressen erreichbar sein mittels link-local Adressen und einer überall eindeutigen link-global Adresse. Derselbe Interface-Identifier kann damit Teil mehrerer IPv6 Adressen mit verschiedenen Präfixen sein. Diese können auch von verschiedenen ISPs kommen, was Multihoming vereinfacht. Der Interface-Identifier wird mit Hilfe der global eindeutigen MAC-Adresse erzeugt, wodurch die Nachverfolgung von Benutzern ermöglicht wird. Um dies aufzuheben wurden Privacy Extensions (PEX) entwickelt, welche den Interface-Identifier zufällig generieren und regelmäßig wechseln.

3.2.3 Adressnotation

- Blöcke werden Hexadezimal notiert \Rightarrow 16 Bit entsprechen 4 Hexadezimal Stellen
- Führende Nullen innerhalb eines Blocks dürfen ausgelassen werden: $?:0000:? \Rightarrow ?:0:?$
- Mehrere Blöcke die 0 sind, dürfen zusammengefasst werden: $?:0:0:? \Rightarrow ?::?$ Diese Reduktion darf nur einmal gemacht werden
- Die letzten 4 Byte (der letzte Block) darf auch in herkömmlicher IPv4 Notation geschrieben werden: $::ffff:7f00:1 \Rightarrow$ alternative $::ffff:127.0.0.1$ Diese Schreibweise wird vor allem bei Einbettung des IPv4-Adressraums verwendet

3.2.4 URL-Notation

In einer URL wird die IPv6 Adresse in eckige Klammern eingeschlossen, damit keine Verwechslung mit einer Portnummer entsteht:

`http://[2001:0db8:85a3:08d3::0370:7344]:8080/`

3.2.5 Autokonfiguration (SLAAC)

Mit Hilfe von Stateless Address Autoconfiguration (SLAAC, Zustandslose Adressenautokonfiguration) kann ein Host vollautomatisch eine Internetverbindung aufbauen. Dazu kommuniziert der Host mit dem nächstgelegenen Routern, um die notwendige Konfiguration zu ermitteln.

4 DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)

4.1 DHCPv4

DHCP ermöglicht die Zuweisung der Netzwerkkonfiguration an Clients durch einen Server. Es werden Informationen wie IP-Adresse, Netzmaske, Gateway, DNS und weiteres automatisch vergeben, soweit das vom Client Betriebssystem unterstützt wird. DHCP ist eine Erweiterung des Bootstrap-Protokolls (BOOTP), welches für Computer ohne eigene Festplatte notwendig war, wo sich der PC beim starten erst vom BOOTP-Server eine IP zuweisen ließ, um danach das Betriebssystem aus dem Netzwerk zu laden.

4.1.1 Manuelle Zuordnung (statisches DHCP)

In diesem Modus wird einer MAC-Adresse eine feste IP zugewiesen. Die Adressen werden auf unbestimmte Zeit zugeteilt. Dieses Konzept wird vorallem für Server-Dienste genutzt, die unter einer festen IP erreichbar sein sollen.

4.1.2 Automatische Zuordnung

In diesem Modus wird dem DHCP Server ein bestimmter IP Bereich vorgegeben, indem er Adressen automatisch vergeben darf. Die MAC-Adressen werden in einer Tabelle festgehalten und sind permanent. Das heißt, ein Gerät behält seine Adresse, auch wenn es zwischenzeitlich vom Netz getrennt wurde. Der Nachteil ist, dass neue Clients keine IP erhalten, wenn der gesamte Adressbereich vergeben ist, auch wenn die IP nicht mehr genutzt wird.

4.1.3 Dynamische Zuordnung

Dieser Modus verhält sich ähnlich wie die automatische Zuordnung. Jedoch gibt es eine Angabe, wie lange eine Adresse verliehen werden darf (DHCP lease), bevor sich der Client wieder melden muss, um eine Verlängerung zu beantragen. Wenn er sich nicht meldet, wird die Adresse wieder frei.

4.1.4 Ports

DHCPv4 nutzt die UDP-Ports 68 (Client) und 67 (Server).

4.2 DHCPv6

IPv6 benötigt für die Adressvergabe keinen DHCP (siehe IPv6 Autokonfiguration). Der Host benötigt jedoch vom DHCP-Dienst eine Zuweisung für ein Gateway und einen DNS-Server. Sollten andere Konfigurationen benötigt werden, kann anstelle von der Autokonfiguration auch komplett DHCPv6 genutzt werden.

4.2.1 Ports

Abweichend zu DHCPv4 nutzt DHCPv6 die UDP-Ports 546 (Client) und 547 (Server).

5 Subnetting V4

5.1 Vorteile

- Kleinere Broadcast Reichweite
- Sicherheit - ein PC vom Netz A kommt nicht ins Netz B

5.2 Erstellen gleich großer Netze

Es soll eine bestimmte Anzahl an Subnetzen erstellt werden, welche jeweils gleich groß sind.

Beispieladresse:

Netzadresse: 172.20.0.0

Subnetzmaske: 255.255.0.0 oder /16

Es sollen 7 gleich große Subnetze erstellt werden

Subnetze können nur im Hostanteil erstellt werden, da die ursprüngliche Netzmaske normalerweise vom ISP vorgegeben ist. Zuerst muss also die Anzahl der benötigten Bits für alle Subnetze berechnet werden. Es wird auf die nächst höhere 2er Potenz aufgerundet.

In diesem Beispiel:

Für 7 Subnetze $\Rightarrow 2^3 = 8$

Nun kann die neue Subnetzmaske bestimmt werden (Alte Subnetzmaske wird um 3 Bits erweitert):

11111111.11111111.00000000.00000000 \Rightarrow 11111111.11111111.11100000.00000000

255.255.0.0 \Rightarrow 255.255.224.0

Jetzt wird innerhalb dieser 3-Bit Subnetzgrenze die Netzadresse binär hochgezählt, um die jeweiligen Subnetzadressen herauszufinden

#	Netzadresse Binär	Netzadresse
1	10101100.00010100.00000000.0	172.20.0.0
2	10101100.00010100.00100000.0	172.20.32.0
3	10101100.00010100.01000000.0	172.20.64.0
4	10101100.00010100.01100000.0	172.20.96.0
...
7	10101100.00010100.11100000.0	172.20.224.0

- Gateway im Netz: 1. Adresse im Netz \Rightarrow Bspw. 172.20.0.1
- 1. Host im Netz: 2. Adresse im Netz \Rightarrow Bspw. 172.20.0.2
- Broadcast im Netz: Letzte mögliche Adresse \Rightarrow Bspw. 172.20.0.255
- Letzter Host im Netz: vorletzte Adresse \Rightarrow Bspw. 172.20.0.254

5.3 Unterschiedlich große Netze

Es sollen unterschiedlich große Subnetze ohne Adressverschwendung erstellt werden.

Beispiel:

Netz: 192.168.1.0 /25

Subnetz 1: 61 Hosts

Subnetz 2: 29 Hosts

Subnetz 3: 12 Hosts

Verb. Netz 1: 2 Hosts

Verb. Netz 2: 2 Hosts

Die Subnetze müssen dann nach gröÙe absteigend sortiert werden.

Danach werden die jeweiligen Subnetzmasken und Netzadressen bestimmt:

#	Netz + CIDR	Max. Hosts
S1	192.168.1.0/26	$2^6 - 2 = 62$
S2	192.168.1.64/27	$2^5 - 2 = 30$
S3	192.168.1.96/28	$2^4 - 2 = 14$
V1	192.168.1.112/30	$2^2 - 2 = 2$
V2	192.168.1.116/30	$2^2 - 2 = 2$

6 Subnetting V6

Bei IPv6 können Subnetze nur im Netzteil der Adresse (die ersten 64 Bit) erstellt werden.

Wenn bspw. die Adresse 2003:c1:1234::/48 vom Provider vergeben wird, kann bis /64 Subnetze erstellt werden. Das heißt es bleiben 16 Bit im Netzanteil frei zu Verfügung, was theoretisch für $2^{16} = 65536$ Subnetze reicht.

Sollen jetzt bspw. 16 gleich große Subnetze ausgehend von der IPv6 Adresse erstellt werden, kann man so vorgehen:

$2^4 = 16$ es werden 4 Bit benötigt, um 16 Netze zu realisieren.

Diese werden wie bei IPv4 direkt von links nach rechts (binär gesehen) aufgefüllt. Es ergibt sich also eine neue Netzmaske von /52.

Die Subnetzadressen werden also wie bei IPv4 hochgezählt:

#	Block binär	Subnetzadresse
1	0001000000000000	2003:c1:1234:1000::
2	0010000000000000	2003:c1:1234:2000::
...
16	1111000000000000	2003:c1:1234:F000::

7 VLAN (Virtual Local Area Network)

- logisches Teilnetz innerhalb eines Switches bzw. gesamten physischen Netzwerk
- Wird über IDs im Frame realisiert ?> Switch sorgt dafür, dass Datenpakete nicht in andere VLANs geleitet werden

7.1 Vor- und Nachteile

Vorteile:

- Priorisierung von Daten (z.B. bei VoIP VLAN)
- Broadcast Reichweite kann eingeschränkt werden
- Netze können besser gegen abhören abgesichert werden
- Firewalls auf Layer 3 Basis können eingesetzt werden

Nachteile:

- Switches sind deutlich teurer
- Bei dynamischen VLANs mit automatischem Lernmodus kann ein Gerät emuliert werden und dadurch in andere VLANs eindringen, wodurch diese unwirksam werden

7.2 VLAN Typen

Portbasiert Ein VLAN wird auf einen Port geschalten. Dadurch wird der Switch in mehrere logische Switches aufgeteilt. Wird eingesetzt, wenn mehr Übersicht benötigt wird und Ressourcenverbrauch vermieden werden muss.

Tagged Es werden Netzwerkpakete verwendet, die eine zusätzliche VLAN-Markierung tragen. Empfängt der Switch von einem älteren Endgerät Pakete ohne VLAN-Tag, muss er diesen Tag selbst anbringen.

Statisch Hier wird einem Port eines Switches fest eine VLAN-Konfiguration zugeordnet. Er gehört dann zu einem Port-basierten VLAN, zu einem untagged VLAN oder er ist ein Port, der zu mehreren VLANs gehört.

Dynamisch Bei der dynamischen Implementierung eines VLANs wird die Zugehörigkeit eines Frames zu einem VLAN anhand bestimmter Inhalte des Frames getroffen. Es wird bspw. anhand von MAC-, IP-Adressen oder Protokolltypen entschieden, welches VLAN das Gerät bekommt.

7.3 Trunk

VLAN-Trunks (VLT) werden genutzt, um mehrere VLANs über eine Leitung zur Verfügung zu stellen. Die einzelnen Ethernet-Frames bekommen dabei Tags angehängt, indem jeweils die VLAN-ID vermerkt ist. Dies wird bspw. beim verbinden von Switches benötigt, welche die gleichen VLANs haben (ansonsten müsste für jedes VLAN ein eigener Link gelegt werden) oder an Arbeitsplätzen, bei denen ein VoIP-Telefon und PC an einer Leitung angeschlossen wird. Trunks funktionieren auch mit Link Aggregation. VLAN Trunks sind unter IEEE 802.1Q standardisiert.

8 Routing

8.1 Dynamische Routing Protokolle

8.1.1 RIP - Routing Information Protocol

RIP sendet beim starten des Routers eine Anfrage an alle benachbarten Router um Zusendung deren vollständiger Routingtabelle. Aus den erhaltenen Antworten errechnet der Router die fehlenden Einträge in seiner Routing Tabelle. Diese schickt er dann den anderen Routern, damit diese eventuell fehlende Einträge nachtragen können.

8.1.2 OSPF - Open Shortest Path First

Eines der am häufigsten verwendeten Protokolle.
Hauptvorteile gegenüber RIP:

- Schnellere Konvergenz (zusammenwachsen kleinerer Netzwerke zu großen Verbänden)
- Bessere Skalierbarkeit für große Netze
- Garantiert ein schleifenfreies Routing (im Gegensatz zu RIP)

9 Backup

9.1 Sicherungsarten

9.1.1 Großvater - Vater - Sohn Prinzip

(auch Generationenprinzip genannt): Bei diesem Verfahren wird bspw. an 4 Tagen auf jeweils eine Festplatte (Sohn) das Backup geschrieben (Festplatten T1-T4). Am 5. Tag wird eine Wochensicherung gemacht und zurück gelegt (Festplatten W1-W4). Die darauffolgende Woche wird T1-T4 jeweils wieder mit neuen Backups überschrieben und eine neue Wochensicherung erzeugt. Am Ende des Monats wird die erste Monatssicherung erstellt (M1-M12). Daraufhin werden wieder alle T und W Festplatten überschrieben. Im neuen Jahr wird dann am Ende des 1. Monats zum ersten mal M1 überschrieben. Das heißt es können bis zu 1 Jahr alte Daten zurückgesichert werden.

9.1.2 Vollbackup

Hier werden alle Daten gesichert. Dies ist der Grundstein für andere Backupverfahren. Vorteil ist, es wird immer nur ein Band zur Wiederherstellung benötigt, jedoch hat das einen sehr hohen Speicherbedarf.

9.1.3 Inkrementelles Backup

Am ersten Tag wird ein Vollbackup erstellt. Daraufhin werden nurnoch die Unterschiede zum Vortag gesichert. Dieses Verfahren hat einen niedrigen Speicherbedarf, da immer nur Änderungen gespeichert werden und alle ungeänderten Daten in älteren Backups liegen. Die Wiederherstellung kann dadurch jedoch unter Umständen zeitintensiv werden, da jede Datei in unterschiedlichen Inkrementen in der Vergangenheit liegen können und dadurch alle Speicher durchsucht werden müssen.

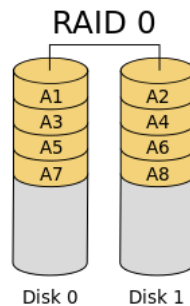
9.1.4 Differentielles Backup

Am ersten Tag wird ein Vollbackup erstellt. Daraufhin wird jeden Tag die Differenz (die Änderungen) zum Vollbackup gesichert. Der Vorteil dabei ist, dass nicht alle Bänder zur Verfügung stehen müssen, um etwas wiederherzustellen. Es reicht das Vollbackup + Tages Band. Dadurch ist die Rücksicherung auch schneller, benötigt jedoch mehr Speicherplatz wie das inkrementelle Backup.

9.2 RAID

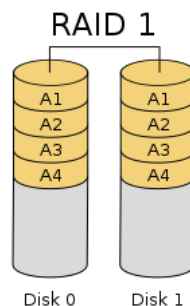
RAID steht für “Redundant Array of Independent Disks“

9.2.1 RAID 0 (Striping)



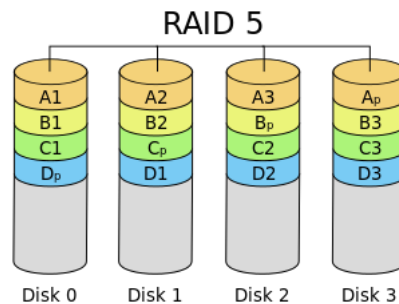
Es fehlt die Redundanz aber alle Festplatten werden zu einer logischen Platte zusammengeführt. Damit können Zugriffe auf allen Platten parallel (und nicht wie bei normalen Platten sequentiell) durchgeführt werden. Um möglichst schnell Daten parallel abfragen zu können, werden diese in Datenblöcke zerlegt (striping) und auf den unterschiedlichen Platten verteilt. Die Größe der Datenblöcke wird als Striping-Granularität (auch chunk size) bezeichnet (meistens 64kB). Fällt eine Festplatte aus, können die Daten nicht mehr vollständig rekonstruiert werden (abgesehen von kleinen Dateien unter der chunk size des Systems).

9.2.2 RAID 1 (Mirroring)



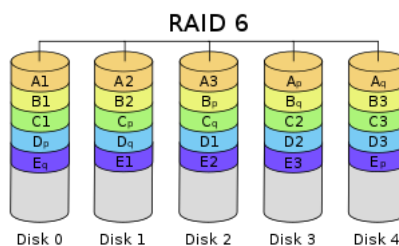
Hier werden alle Daten jeweils auf allen Festplatten gespeichert (gespiegelt). Dieses System bietet eine hohe Ausfallsicherheit, da bei einem Ausfall einer Platte die andere Festplatte immernoch alle Daten bereitstellen kann. Beim lesen der Daten wird die Leistung erhöht (bei 2 Platten doppelte Leseleistung), da parallel von verschiedenen Festplatten Sektoren gelesen werden kann (Geschwindigkeit gleich hoch wie bei RAID 0).

9.2.3 RAID 5 (Block-Level-Striping + Parität)



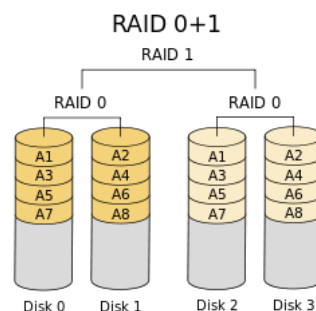
Hier werden die Daten wie bei RAID 0 in Blöcken verteilt auf die Festplatten, jedoch wird dazu immer eine Paritätsinformation erzeugt und auch auf den verschiedenen Platten gespeichert (Unterschied zu RAID 4). Dadurch können die Festplatten sehr Effizient genutzt werden und die Daten sind trotzdem redundant. Der Controller ist jedoch sehr teuer und lohnt sich bei wenigen Platten meistens nicht (RAID 10 günstiger). Die Parität wird durch eine XOR Operation über die Nutzdaten erstellt.

9.2.4 RAID 6 (Block-Level-Striping + doppelt verteilte Parität)



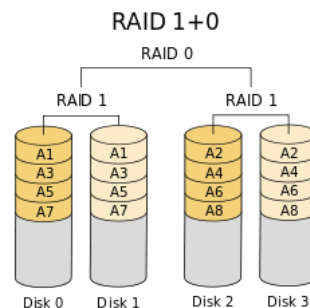
Dieses System verkraftet bis zu 2 gleichzeitig ausfallende Festplatten. Die Wiederherstellung einer Platte dauert viele Stunden in denen RAID 6 im Vergleich zu RAID 5 trotzdem noch vor einem weiteren Ausfall geschützt ist.

9.2.5 RAID 01



Ist ein RAID 1 Verbund über mehrere RAID 0 Verbünde (01 Leserichtung von unten nach oben). Dieser Verbund kann auch mit einer ungeraden Anzahl an Festplatten erzeugt werden (im Gegensatz zu RAID 10). Dann werden bei bspw. 3 Platten auf jeder 50% Nutzdaten und 50% Spiegelung der Nutzdaten einer anderen Platte eingeteilt. Die Daten werden wie bei RAID 0 gestriped und bei Ausfall müssen in diesem Fall 2 von 3 Platten in Takt sein, um die Daten vollständig wiederherstellen zu können.

9.2.6 RAID 10



Ist ein RAID 0 Verbund über mehrere RAID 1 Verbünde. Dabei werden Sicherheit und gesteigerte Schreib-/Lesegeschwindigkeiten miteinander kombiniert. Hierbei wird immer eine gerade Anzahl ≥ 4 an Festplatten benötigt. Es bietet eine schnellere Rekonstruktion der Daten, da diese im unteren Zweig (RAID 1) wiederhergestellt werden und nicht über den Hauptzweig wie bei RAID 01.

9.2.7 RAID 50

Benötigt mindestens 6 Festplatten und bietet einen hohen Datendurchsatz, da die Daten auf 2 XOR-Units verteilt wird. Dieser Verbund wird bei Datenbanken verwendet, bei denen Schreibdurchsatz und Redundanz im Vordergrund stehen.

9.3 Weitere RAID Begriffe

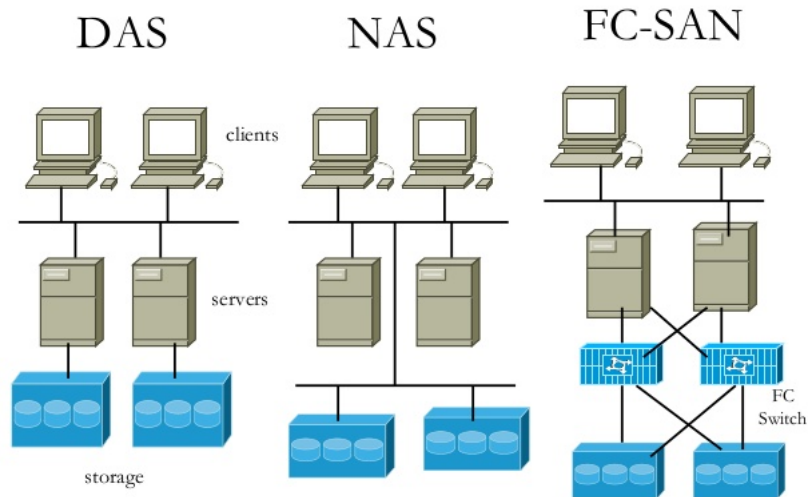
9.3.1 Hot Swap, Hot-Plug

Eine Festplatte kann während dem Betrieb ausgetauscht werden und das System ist dabei weiterhin nutzbar.

9.3.2 Hot Spare

Eine Hot-Spare-Festplatte ist in einem RAID System eingebaut aber wird nicht verwendet. Sie springt ein, wenn eine andere Platte defekt ist. Die Festplatte ist ausgeschaltet, wenn sie nicht genutzt wird und erst bei einem Ausfall per Software aktiviert. Die Platte altert aber trotzdem und sollte genauso ausgetauscht werden.

9.4 Storage



9

9.4.1 DAS (Direct Attached Storage)

An einen einzelnen Rechner angeschlossene Festplatten. Es kann nur über den Host auf die Festplatten zugegriffen werden. Sollte dieser also ausfallen, gibt es keinen Zugriff mehr auf die Daten. Ein Vorteil ist der geringe Hardwareaufwand, da die Platte nur mit einem PC verbunden werden muss und nicht weiter konfiguriert wird.

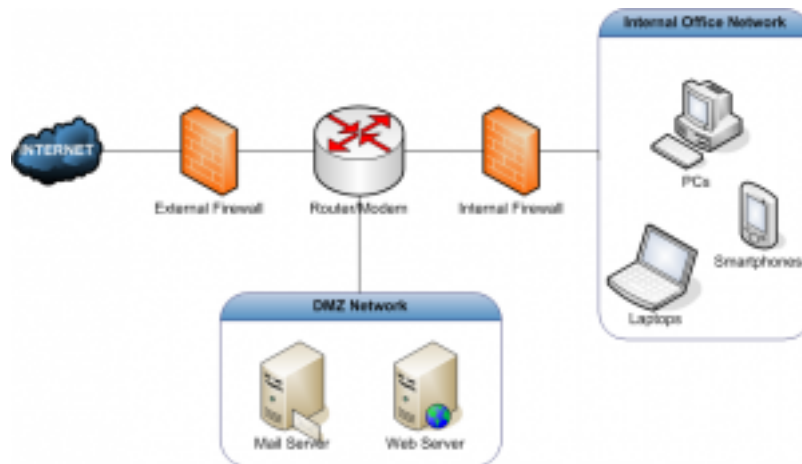
9.4.2 NAS (Network Attached Storage)

Ist ein einfach zu verwaltender Dateiserver. Es dient dazu die Speicherkapazität im Netz freizugeben und muss daher über zusätzliche Übertragungsprotokolle (SMB/CIFS) verfügen. Vorteile dieses Systems sind: ein niedrigerer Energieverbrauch wie herkömmliche PC-Systeme. NAS können große Datenmengen mehreren Benutzern über Freigaben schnell zugänglich gemacht werden. NAS-Systeme können mit mehreren Festplatten ausgestattet werden und damit im RAID geschaltet werden.

9.4.3 SAN (Storage Area Network)

Ist ein Netzwerk zur Anbindung von Disk-Arrays und Tape-Libraries an Server Systeme. Das bedeutet, Server belasten mit Zugriffen auf Daten nicht das interne Netzwerk, sondern können über Fibre Channel auf das SAN zugreifen. Die Zugriffe auf das Speichergerät und dessen Dateisystem wird durch den zugreifenden Rechner verwaltet (wie bei DAS). Strukturell ist ein SAN analog zu einem LAN aufgebaut ?> Router, Switches, Hubs

10 DMZ (Demilitarized Zone)



Die DMZ wird gegen andere Netze mit einer oder mehreren Firewalls abgeschildert. Durch diese Trennung kann der Zugriff auf öffentliche Dienste wie Email oder WWW ermöglicht werden und gleichzeitig ist das interne Netz vor äußeren Zugriffen geschützt. Bei einer Firewall muss diese über 3 Netzanschlüsse verfügen (WAN, DMZ, LAN). Im Falle von zwei Firewalls, wird die erste an der WAN Seite positioniert und mit einem Switch verbunden, welcher dann zur DMZ und zur zweiten Firewall (zum LAN) leitet. Ein Verbindungsaufbau sollte immer aus dem LAN in die DMZ erfolgen und nicht andersrum.

11 Verschlüsselung

11.1 Hashfunktion

Eine Hashfunktion dient im allgemeinen dazu eine große Eingabemenge in auf einer kleineren Zielmenge eindeutig abzubilden. Die Eingabemenge kann Elemente unterschiedlicher Länge enthalten, die Elemente der Zielmenge haben hingegen normalerweise eine feste Länge. Eine gute Hashfunktion sollte für Eingaben möglichst wenige Kollisionen erzeugen. Eine Kollision tritt dann auf, wenn unterschiedliche Eingaben den selben Hash zurück liefern. Aus einem Hash kann nicht die Eingabemenge zurück errechnet werden.

11.1.1 Prüfsummen

Eine Prüfsumme ist ein Hash mit dem bspw. Integrität von Daten überprüft werden kann. Prüfsummen werden bei der Datenübertragung oder der Datensicherung verwendet. Mit Prüfsummen ist es bspw. möglich Bitfehler in einer Datei zu erkennen, indem von der Originaldatei ein Hash erstellt wird und dieser mit dem Hash der Datei zu einem späteren Zeitpunkt verglichen wird.

Beispiele für bekannte kryptografische Hashfunktionen:

MD5 Message-Digest Algorithm 5 (Gilt nicht mehr als sicher)

SHA Secure Hash Algorithm

11.2 Symmetrische Verschlüsselung

Bei dieser Methode wird ein Schlüssel zur Ver- und Entschlüsselung genutzt. Dieser wird zuerst ausgetauscht und danach die verschlüsselten Daten gesendet. Hierbei besteht das Risiko, dass der Schlüssel beim Austausch abgefangen wird.

11.3 Asymmetrische Verschlüsselung

Bei dieser Methode gibt es zwei Schlüssel. Ein Verschlüsselungs-Schlüssel (Public Key) und ein Entschlüsselungs-Schlüssel (Private Key). Der öffentliche Schlüssel ist jedem bekannt und muss nicht über einen sicheren Weg ausgetauscht werden, da dieser Schlüssel nur zum verschlüsseln genutzt werden kann. Dieses Verfahren ist deutlich langsamer (RSA ist ca. 1000x langsamer wie DES). Mit diesem Verfahren können auch Texte digital signiert werden. Damit kann dann sichergestellt werden, dass die angegebene Person auch tatsächlich den Text geschrieben hat. Der Text bleibt dabei weiterhin im Klartext, jedoch wird über den Text ein Hash gebildet und dieser mit dem privaten Schlüssel verschlüsselt. Beim validieren, wird mit dem Public Key festgestellt, ob die Nachricht vom angegebenen Autor verfasst wurde und mit dem Hash geprüft, ob der Text verändert wurde.

11.3.1 Einfaches Beispiel

A will Daten an B senden

1. A verschlüsselt mit dem public key von B
2. B entschlüsselt mit dem private key (von B)

11.3.2 RSA-Kryptosystem

Dieses Verfahren kann sowohl zum verschlüsseln als auch zum digitalen signieren verwendet werden. Es wurde 1977 als erstes asymmetrische Verschlüsselungsverfahren erfunden, welches 1983 patentiert wurde. Die Abkürzung RSA steht für die Familiennamen der Erfinder Rivest, Shamir und Adleman.

11.4 Hybride Verschlüsselung

Bei dieser Methode werden die Vorteile der symmetrischen und asymmetrischen Verschlüsselung vereint. Die asymmetrische Verschlüsselung wird zum Verbindungsaufbau genutzt, um über diese Verbindung einen Session Key auszutauschen, welcher dann symmetrisch für die Nutzdaten verwendet wird. Dieses Verfahren wird bspw. bei HTTPS verwendet.

11.4.1 Einfaches Beispiel

A will Daten an B senden

1. A generiert session key
2. A verschlüsselt den session key mit dem public key von B
3. B entschlüsselt den session key mit dem private key (von B)
4. Datenübertragung wird nun mit dem symmetrischen session key ver- und entschlüsselt

12 Netzwerkkabel Arten

13 Tunneling

Beim Tunneling mit Hilfe von Datenpaketkapselung ein virtueller Tunnel erstellt, der über das Internet bzw. ein fremdes Netzwerk verbunden ist. Dadurch wird es bspw. möglich private LANs miteinander über das Internet zu verbinden oder sich auf einen Rechner zu schalten.

13.1 IPSec (Internet Protocol Security)

IPSec ist ein Protokollstapel der eine gesicherte Kommunikation über das potentiell unsichere Internet ermöglicht. IPSec arbeitet auf der Vermittlungsschicht, um eine Verschlüsselung auf Netzwerkebene bereitzustellen.

Es beinhaltet vier wichtige Sicherheitsfunktionen:

1. Verschlüsselung - um mitlesen zu verhindern
2. Authentisierung der Nachricht - zum sicherstellen, dass die Pakete unverfälscht sind (Paketintegrität)
3. Authentisierung des Absenders - zur unzweifelhaften Zuordnung eines Senders/Empfängers (Paketauthentizität)
4. Verwaltung von Schlüsseln

13.1.1 Authentisierung (AH)

Der Authentication Header (AH) sorgt für die Authentisierung und Integrität der zu übertragenden Pakete und Protokollinformationen. Der äußere IP-Header wird für die Integritätsprüfung mit gehasht, wodurch auf AH-Header keine Art von NAT anwendbar ist. Im AH-Paket befindet neben anderen Feldern ein Security Profile Index (SPI) und eine Sequenznummer. Diese Sequenznummer wird zum Schutz vor Replay-Attacks verwendet werden. Das heißt ein Paket kann nicht von dritten aufgezeichnet werden und zur wiederholten Authentifizierung mit gefälschter Identität verwendet werden.

13.1.2 Verschlüsselung (ESP)

Die Verschlüsselung erfolgt über ESP (Encapsulating Security Payload), welches durch Hashing-Verfahren auch direkt die Integrität des Datenpakets sicherstellt. Zur Verschlüsselung der Nutzdaten können beliebige Verschlüsselungsverfahren eingesetzt werden.

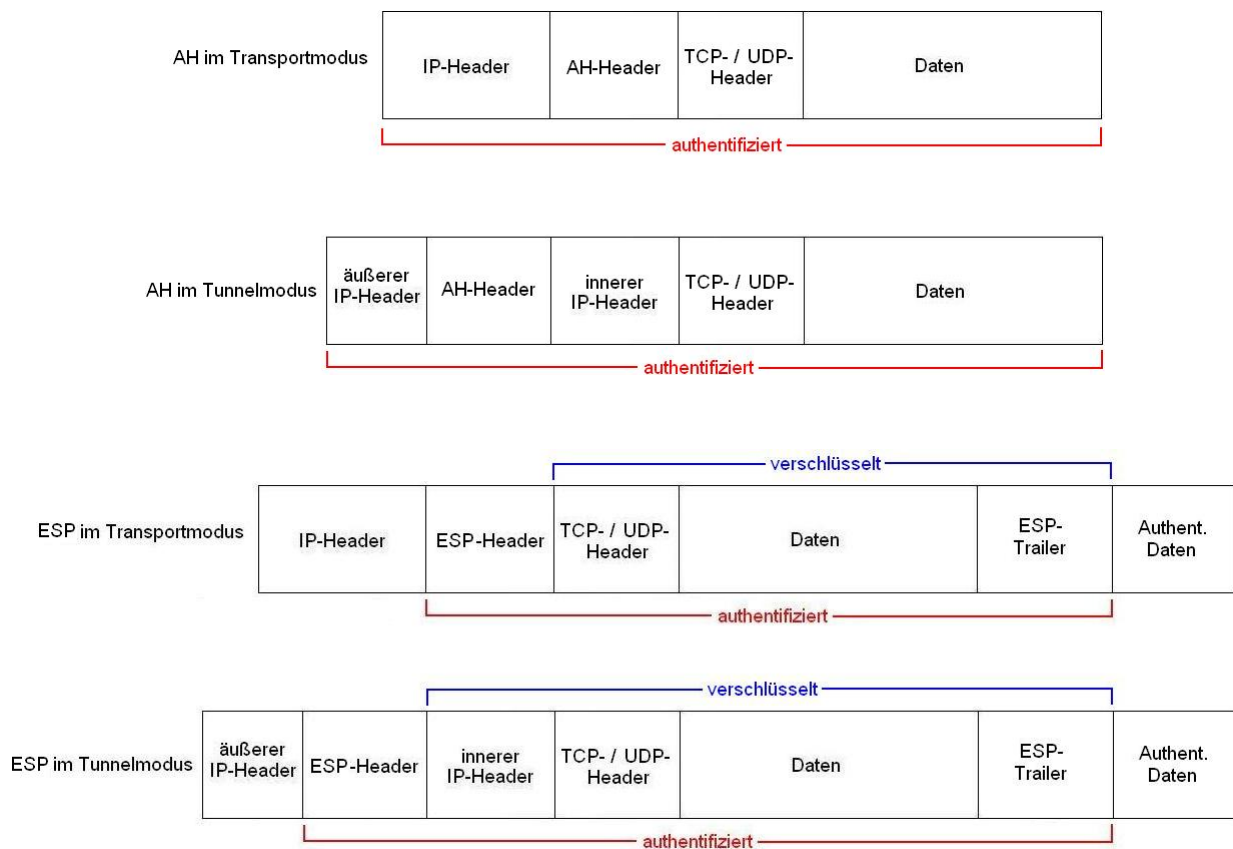
13.1.3 Vergleich Transport- und Tunnelmodus

Der Transportmodus verbindet zwei Endpunkte direkt miteinander (Peer-to-Peer) z.B. über auf den Geräten installierte Software.

Im Tunnelmodus werden zwei IP-Netze miteinander verbunden. Die Endpunkte werden dabei von zwei Routern bzw. VPN-Gateways gebildet.

IPSec im Transportmodus: In diesem Modus wird der IPSec-Header zwischen dem IP-Header und den Nutzdaten eingefügt. Der IP-Header bleibt unverändert/unverschlüsselt und dient zum Routing des Pakets vom Sender zum Empfänger. Beim Empfang werden die ursprünglichen Nutzdaten (TCP-/UDP-Pakete) ausgepackt und an die höherliegende (OSI-)Schicht weitergegeben.

IPSec im Tunnelmodus: Hier wird das ursprüngliche Paket komplett gekapselt und ein neuer äußerer IP-Header hinzugefügt, um das Routing zum jeweiligen Endpunkt zu ermöglichen. Der innere IP-Header wird für das hinter dem Gateway des Endpunktes befindlichen Netz verwendet. Im Tunnelmodus sind Gateway-zu-Gateway- oder auch Peer-zu-Gateway-Verbindungen möglich. Ein Vorteil des Tunnelmodus ist, dass nur zwischen den Gateways IPSec implementiert werden muss. Angreifer können dadurch nur die Tunnelendpunkte feststellen, jedoch nicht den gesamten Weg von den dahinter liegenden Clients.

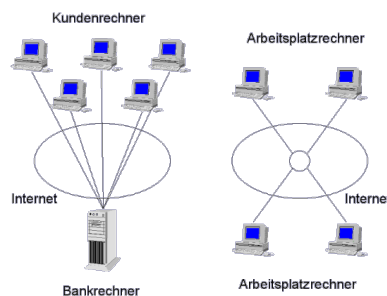


13.2 VPN (Virtual Private Network)

13.2.1 End-to-End

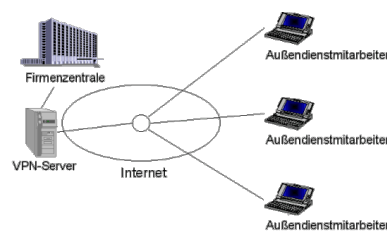
Stellen eine direkte Verbindung zwischen einem oder mehreren PCs dar. Dabei muss auf jedem Rechner der an das VPN angeschlossen werden soll ein VPN-Protokoll installiert sein, da die PCs direkt untereinander und nicht über zwischengeschaltete VPN-Server/-Gateways verbunden sind.

Anwendungs Bsp.: Mehrere Arbeiter arbeiten an verschiedenen Standorten an einem gemeinsamen Projekt.



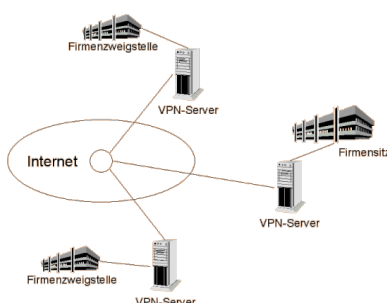
13.2.2 End-to-Site

Dienen zur Anbindung von bspw. Außendienst PCs an ein internes Firmennetz. Dabei muss auf jedem PC der ins Firmennetz soll ein VPN Protokoll installiert sein. Die PCs verbinden sich dann zu einem VPN-Gateway in der Firma. Damit sind sie virtuell im Firmennetz und können die Firmeninternen Adressen erreichen. Zur Authentifizierung kann ein RADIUS-Server verwendet werden, da dieser unabhängig vom VPN-Protokoll ist.



13.2.3 Site-to-Site

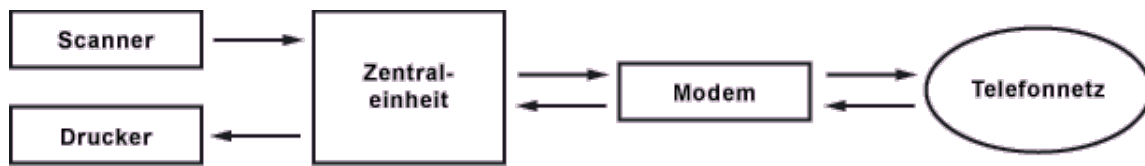
Hier werden mehrere VPN-Server miteinander verbunden. Damit sind dann bspw. LANs von mehreren Firmenstandorten über VPN miteinander verbunden. Dabei müssen nur die VPN-Server das VPN Protokoll installiert haben, alle anderen Clients im Netzwerk können über das VPN-Gateway in das andere Netz gelangen ohne Zusatzsoftware.



13.2.4 Authentizität, Vertraulichkeit, Integrität

VPNs müssen Authentizität, Vertraulichkeit und Integrität sicherstellen, damit ein sicherer Betrieb mit Datenschutz möglich ist. Authentizität bedeutet die Identifizierung von autorisierten Nutzern und die Überprüfung der Daten, dass sie nur aus der autorisierten Quelle stammen. Vertraulichkeit und Geheimhaltung wird durch Verschlüsselung der Daten hergestellt. Mit der Integrität wird sichergestellt, dass die Daten von Dritten nicht verändert wurden. Unabhängig von der Infrastruktur sorgen VPNs für die Sicherheit der Daten, die darüber übertragen werden.

14 Fax



- Der Scanner tastet die Vorlage ab und gibt die Daten an die Zentraleinheit weiter.
- Die Zentraleinheit ist ein Mikroprozessorsystem, das den Datenverkehr zwischen Scanner, Drucker und Modem regelt, und die Bedienelemente überwacht und verarbeitet.
- Das Modem überträgt und empfängt die Fax-Daten in der synchronen Betriebsart.
- Der Drucker gibt die Fax-Daten auf Papier wieder.

14.1 Fax Gruppe 1

Ist ein veralteter Fax Standard zur Übertragung von analogen Abtastraten. Die Ausgabe wird über Frequenzen übertragen. Das heißt je dunkler ein Pixel, desto lauter/höher der Ton. Eine Übertragung (98 Zeilen/Zoll) braucht ca. 6 Minuten pro Seite.

14.2 Fax Gruppe 2

Ist ein veralteter Fax Standard zur Übertragung von analogen Abtastraten. Die Ausgabe ist eine Kombination aus Amplituden- und Frequenzmodulation. Dadurch stehen 2 Übertragungskanäle zur Verfügung. Eine Übertragung (100 Zeilen/Zoll) braucht ca. 3 Minuten pro Seite.

14.3 Fax Gruppe 3

Fax-Standard zur Übertragung digitaler Abtastraten im Festnetz. Es gibt drei verschiedene Modulationsverfahren (V.27ter, V.29, V.17).

14.4 Fax Gruppe 4

Dient zur Übertragung digitaler Abtastdaten im ISDN mit 64kBit/s und Auflösungen 200x200 - 400x400 dpi. Die Modulationsverfahren sind die selben von Gruppe 3. ISDN-Faxgeräte haben sich durch den hohen Preis nie durchgesetzt.

15 Spanning Tree Protocol (STP)

15.1 Allgemein

STP ist ein Protokoll zur Vermeidung von Loops und Broadcaststürmen bei der Vernetzung von mehreren Switches.

Es muss ein Root-Switch definiert werden, dieser definiert sich aus dem Priority-Wert und der MAC-Adresse.

1. Der Switch mit dem niedrigsten Priority-Wert wird root.
2. Bei gleicher Priority: Der Switch mit der niedrigsten MAC-Adresse ist automatisch Root

15.2 Cost

Bei STP gibt es sogenannte Vorgaben zu den “Transportkosten“ (Cost), welche die Geschwindigkeit der Verbindungsteile/Interfaces beschreiben.

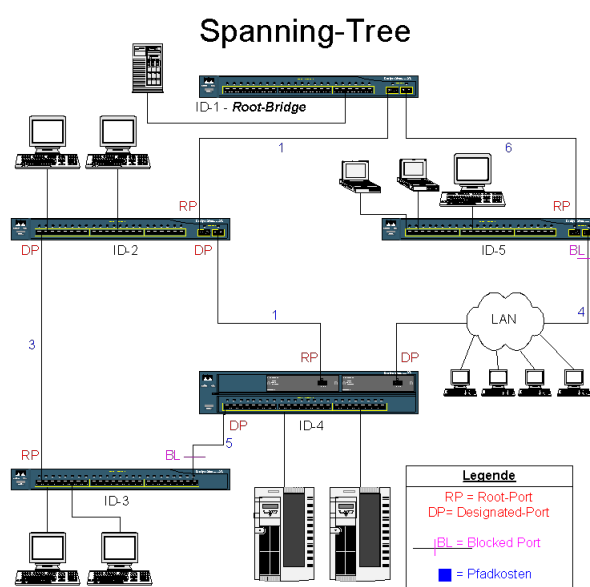
15.3 Konfigurationsarten

STP bietet 3 Konfigurationsarten für Switch-Ports/Interfaces:

Off Abgeschaltete Ports, die zu Loops im Netzwerk führen würden. Sie werden über den höchsten Cost-Wert bestimmt.

Designated Ports die einen indirekten Weg ohne direkte Verbindung zur Root darstellen und die niedrigste Cost haben.

Root Direktverbindung zum Root-Switch



16 Lichtwellenleiter

16.1 Multimode Fasern

16.1.1 Fachbegriffe

Brechungsindex Der Brechungsindex ist der Faktor, um den die Lichtgeschwindigkeit in optischen Medien kleiner ist, als im Vakuum.

Moden Moden sind die verschiedenen Wege, dem die Photonen des Lichts entlang der Faser folgen können. Multimode-Fasern können viele Moden unterstützen.

Spleiß Der Spleiß ist die dauerhafte Verbindung zwischen zwei Glasfasern. Um eine Verbindung zwischen zwei Lichtwellenleitern herzustellen, müssen die beiden Enden verschmolzt (Schmelzspleiß) oder verklebt (Klebespleiß) werden.

Einfügedämpfung Das Einfügen eines optischen Bauelements erzeugt eine Dämpfung des Signals. Das nennt man Einfügedämpfung.

Dispersion Dispersion beschreibt den Effekt, dass der eingespeiste Impuls über den Ausbreitungsweg zeitlich ausgeweitet wird. Der Impuls wird breiter. Dadurch kann es zu Überlappungen mit den vorangegangenen und nachfolgenden Impulsen kommen. Bei hohen Geschwindigkeiten kann es zu Übertragungsfehlern kommen. Um den Impuls so weit wie möglich impulsartig zu bekommen, werden keine normalen LEDs für die Lichtimpulserzeugung verwendet, sondern Laserdioden, die einen Impuls mit spektraler Breite von wenigen Nanometer erzeugen können.

16.1.2 Kategorien

Die Faserkategorien OM1 und OM2 sind typischerweise für LED-basierte Anwendungen konzipiert, wobei durch die Reduzierung des Kerndurchmessers auf $50\mu m$ die Modendispersion verringert und die Bandbreite somit erhöht werden konnte. Die Faserkategorien OM3 und OM4 sind nur noch mit $50\mu m$ Kerndurchmesser erhältlich (G50/125) und für Hochgeschwindigkeits-Applikationen wie (10/40/100-)Gigabit-Ethernet oder Fibre Channel bei 850 nm vorgesehen.