

Linux: Сеть

Как она устроена и как это использовать

Проект книги

Автор: Олег Цилюрик

Редакция **2.59**

02.06.2023г.



Оглавление

Введение (от автора).....	5
Что есть и чего нет в книге?.....	6
Соглашения и выделения, принятые в тексте.....	7
Код примеров и замеченные опечатки.....	7
Источники использованной информации.....	7
Сетевой стек, архитектура.....	8
RFC.....	9
Принципы сетевого стека.....	9
Адреса MAC.....	12
Адреса IP.....	15
Сетевые интерфейсы.....	28
Порты транспортного уровня.....	45
Источники использованной информации.....	47
Протоколы и инструменты прикладного уровня.....	48
Инструменты диагностики.....	48
Сервисы сети и systemd.....	55
SSH.....	55
DHCP.....	65
Разрешение имён, служба DNS.....	68
Защищённость сети, файервол.....	80
Суперсервер inetd.....	86
Прокси-сервера.....	95
Источники использованной информации.....	105
Программирование сетевых приложений.....	107
Общие принципы.....	108
Сетевые сокеты и операции.....	113
Управляющие операции.....	128
Классы обслуживания сервером.....	129
Расширенные операции ввода-вывода.....	142
Символьный сокет.....	150
Канальный уровень.....	150
Источники использованной информации.....	151
Драйверы сетевых устройств в Linux (ядро).....	152
Введение в модули ядра.....	153
Структуры данных сетевого стека.....	161
Путь пакета сквозь стек протоколов.....	162
Драйверы: сетевой интерфейс.....	166
Протокол сетевого уровня.....	176
Протокол транспортного уровня.....	186
Источники использованной информации.....	188
За границами традиций Интернет.....	190
Обсуждение.....	190
TOR.....	191
Mesh-сети.....	194
Альтернативные DNS.....	217
Источники использованной информации.....	232
Некоторые краткие итоги.....	233

Содержание

Введение (от автора).....	5
Что есть и чего нет в книге?.....	6
Соглашения и выделения, принятые в тексте.....	7
Код примеров и замеченные опечатки.....	7
Источники использованной информации.....	7
Сетевой стек, архитектура.....	8
RFC.....	9
Принципы сетевого стека.....	9
Инкапсуляция данных.....	10
Сетевой порядок байт.....	11
Адреса MAC.....	12
Разрешение аппаратных адресов.....	14
Адреса IP.....	15
IPv4.....	15
Маски и подсети.....	16
Широковещательный и групповой обмен.....	17
Частные адреса.....	18
Частные IPv4 и NAT.....	18
IPv6.....	19
Префикс адреса.....	19
Сокращения записи IPv6.....	20
Локальные адреса.....	21
Синтаксис записи IPv6.....	22
Прогноз.....	24
Адресные переменные в программном коде.....	24
Разрешение адресов и имён.....	26
Разрешение имён в программном коде.....	27
Сетевые интерфейсы.....	28
Таблица маршрутизации.....	35
Управление роутингом.....	36
Алиасные IP адреса.....	38
Петлевой интерфейс.....	41
Переименование сетевого интерфейса.....	42
Альтернативные имена.....	44
Порты транспортного уровня.....	45
Источники использованной информации.....	47
Протоколы и инструменты прикладного уровня.....	48
Инструменты диагностики.....	48
Инструменты наблюдения.....	50
Инструменты тестирования.....	53
Сервисы сети и systemd.....	55
SSH.....	55
Передача файлов по SSH.....	58
SSH и mc.....	60
Графическая сессия в SSH.....	63
SSH в скриптах.....	64
DHCP.....	65
Разрешение имён, служба DNS.....	68
Локальный DNS резолвер bind.....	69
Кэширующий DNS dnsmasq.....	70
Кэширующий DNS средствами systemd.....	74
Оптимизация используемых серверов DNS.....	77
Защищённость сети, фаервол.....	80
Фаервол ufw.....	82
Суперсервер inetd.....	86
Сервер telnet.....	87
Сокетная активация в systemd.....	90
Прокси-сервера.....	95
Прокси сквозь SSH.....	101
Клиенты прокси.....	101

Кто и как использует прокси?	103
Источники использованной информации	105
Программирование сетевых приложений	107
Общие принципы	108
Клиент и сервер	108
Сети датаграммные и потоковые	108
Фазы соединения TCP	109
Адаптивные механизмы TCP	110
Сообщения прикладного уровня в TCP	111
Присоединённый UDP	112
Сетевые сокеты и операции	113
Обменные операции	117
Параметры сокета	120
Использование сокетного API	121
UDP клиент-сервер	122
TCP клиент-сервер	124
Взаимодействие запрос-ответ	127
Клиент-сервер в UNIX домене	127
Управляющие операции	128
Классы обслуживания сервером	129
Последовательный сервер	131
Параллельный сервер	132
Предварительное клонирование процесса	133
Создание потока по запросу	134
Пул потоков	134
Последовательный сервер с очередью обслуживания	135
Суперсервер и сокетная активация	136
Расширенные операции ввода-вывода	142
Примеры реализации	143
Неблокируемый ввод-вывод	143
Замечания к примерам	144
Мультиплексирование ввода-вывода	145
Замечания к примерам	148
Ввод-вывод управляемый сигналом	148
Асинхронный ввод-вывод	149
Символьный сокет	150
Канальный уровень	150
Источники использованной информации	151
Драйверы сетевых устройств в Linux (ядро)	152
Введение в модули ядра	153
Сборка модуля	153
Точки входа и завершения	154
Вывод диагностики модуля	155
Загрузка модулей	156
Параметры загрузки модуля	157
Подсчёт ссылок использования	160
Структуры данных сетевого стека	161
Путь пакета сквозь стек протоколов	162
Приём: традиционный подход	162
Приём: высокоскоростной интерфейс	163
Передача пакетов	165
Драйверы: сетевой интерфейс	166
Статистики интерфейса	171
Виртуальный сетевой интерфейс	172
Протокол сетевого уровня	176
Ещё раз о виртуальном интерфейсе	181
Протокол транспортного уровня	186
Источники использованной информации	188
За границами традиций Интернет	190
Обсуждение	190
TOR	191
TOR как прокси для всех служб	192
Mesh-сети	194

Сеть Yggdrasil.....	195
Выбор пиров для хоста.....	199
Майнинг IPv6 адресов.....	203
Yggdrasil в локальной сети.....	209
Короткие адреса.....	210
Работа в Yggdrasil без установки клиента.....	212
Скоростные показатели.....	214
Альтернативные DNS.....	217
Регистрация домена.....	217
Блокчейн как регистратор домена.....	218
EmerCoin.....	219
OpenNIC.....	225
Alfis.....	226
Источники использованной информации.....	232
Некоторые краткие итоги.....	233

Введение (от автора)

Автор являлся непосредственным участником разработок, на протяжении свыше 40 лет, в проектах из области системотехники и программного обеспечения ... разного масштаба и разной целевой ориентации. Практически все из которых, в большей или меньшей мере, были связаны с сетевыми обменами. Текущий текст является обобщением практического опыта автора. Но, как и всякий практический опыт, обладает некоторой фрагментарностью — с акцентом на те аспекты, которые попадали в поле деятельности автора.

Первоначальный текст был подготовлен по приглашению, на заказ, как конспект учебного курса для программистов-разработчиков крупной международной софтверной фирмы Global Logic. В каковом качестве этот учебный курс и был прочитан один раз, в форме тренингов объёмом 30-40 академических часов, в 2012-2013 годах.

После чего, существенно дополняемый он использовался автором как «памятка для себя любимого», пусть и достаточно фрагментарная, ... конспект, справочник: отдельные вопросы сетевого программирования, которые, как мне казалось, нужно выделить. Кроме того, позволяющая и другим коллегам по профессии на начальном этапе работы с Linux как можно быстрее «въехать» в прямую программистскую деятельность затрагивающую сетевую область. В таком виде он (собственно, без ведома автора) и разошёлся достаточно широко по Интернет, примерно в 2014-2016 годах.

Настоящая ревизия (правильнее сказать: радикальная переделка всего текста дотла, оставив только его скелет) мотивирована следующими соображениями:

- Предыдущие 30 лет компьютерные сети развивались, и это не только в Linux, но и во всех других средах, базируясь исключительно (неявно) на протоколе IPv4. В несколько последних лет (с 2012 года, об этом будет ниже) произошло официальное введение в эксплуатацию в Интернет IPv6. И это радикально поменяло, по крайней мере в синтаксисе, привычное использование многочисленного сетевого инструментария.
- Расширение сферы использования IPv6 идёт, вопреки ожиданиям, гораздо медленнее прогнозируемому. Но это — будущее Интернет и, как следствие, сетевых технологий вообще. И в этом будущем IPv6 полностью вытеснит привычный IPv4. Поэтому именно с таким упором должен быть пересмотрен текст.
- В первоначальном варианте конспект планировался на аудиторию программистов, как учебный курс именно этого профессионального контингента. К настоящему времени создалось много разнообразных средств использования сетевых возможностей потребительского уровня, не требующих написания программного кода. Вплоть до формирования модной парадигмы и специализации DevOps — разработка крупных инфраструктурных проектов

через администрирование («вместо дорогих и капризных программистов использовать более дешёвых администраторов»). Это потребовало сильно расширить охват в область пользовательского уровня.

- Изложение строится, по возможности, так, что те главы, где обсуждаются образцы программного кода, могут без особого ущерба для общей картины опущены всеми теми, кого не интересуют вопросы сетевой реализации в программном коде.
- Появляются, и ещё более будут появляться, системы передачи данных, использующие транспортные механизмы традиционного Интернет, но работающие **над** (сверх) его базовыми механизмами (это начиналось от прокси-серверов и VPN, и далее к ячеистым mesh-сетям и альтернативным DNS). Это нельзя оставить в стороне от рассмотрения, чему и отведена последняя часть книги.

Материалы данной книги (сам текст, сопутствующие ему примеры, файлы содержащие эти примеры), как и предмет её рассмотрения — задумывались и являются свободно распространяемыми. На них автором накладываются условия свободной лицензии (<http://legalfoto.ru/licenzii/>) **Creative Commons Attribution ShareAlike** : допускается копирование, коммерческое использование произведения, создание его производных при чётком указании источника, но при том единственном ограничении, что при использовании или переработке разрешается применять результат **только на условиях аналогичной лицензии**.

Большинство поясняющих графических иллюстраций, рисунков в тексте заимствовано из книг У. Р. Стивенса (подробная библиография указывается после каждой части).

Что есть и чего нет в книге?

Конечно, дать исчерпывающую картину сетевого мира в Linux на таком ограниченном объёме (да и на любом обозримом) невозможно! Но задача ставилась не так: дать основу понятий архитектуры сети и наметить общую схему задач, решаемых в сетевом программировании, администрировании и использовании. В итоге, в тексте отчётливо сложились несколько совершенно различных части:

1. Архитектура и терминология сети.
2. Протоколы и программные инструменты работы с различными протоколами сети.
3. Сокетное программирование. Программирование приложений пользовательского адресного пространства.
4. Сетевые драйверы и протоколы. Программирование модулей ядра Linux — драйверов сетевых адаптеров и протоколов.
5. Новые, экспериментальные и экстравагантные проекты над Интернет. Тенденции и отдельные примеры.

Каждая из этих областей требует для своего детального описания отдельной книги под тысячу страниц. Такие книги есть, и замечательные книги, некоторые из них приведены в рекомендуемой библиографии в конце каждой части, и именно к ним следует переходить для детального изучения каждого из этих предметов.

Задачей же данного текста ставилось дать цельную картину взаимодействия различных сетевых составляющих в Linux, назвать ключевые моменты, указать источники, целеуказание (стандарты, RFC, заголовочные файлы, ссылки в сети), где искать уточняющую информацию по таким ключевым моментам. Есть множество обстоятельнейших описаний по архитектуре и протоколам сети TCP/IP, по тому как сеть **устроена**, и по этим вопросам нужно именно к ним и обращаться. Меня это здесь не интересует, меня интересует то как это **использовать** для практиков. Поэтому первейшее внимание уделяется тем утилитам Linux, которые используются для работы с сетью, конкретному синтаксису их команд. И поэтому будет такое изобилие примеров выполнения этих команд.

Соглашения и выделения, принятые в тексте

Для ясности чтения текста, он размечен шрифтами по функциональному назначению. Для выделения фрагментов текста по назначению используется разметка:

- Отдельные ключевые понятия и термины в тексте, на которые нужно обратить особое внимание, будут выделены **жирным шрифтом**.
- Тексты программных листингов, вывод в ответ на консольные команды пользователя размечен моноширинным шрифтом.
- Таким же моноширинным шрифтом (прямо в тексте) будут выделяться: имена команд, программ, файлов ... т.е. всех терминов, которые должны оставаться неизменяемыми, например: `/proc, mkdir, ./myprog, ...`
- Программным листингам предшествует имя файла (отдельной строкой), где находится этот код в архивах примеров, это имя файла выделяется **жирным курсивом с подчёркиванием**.
- Ввод пользователя в консольных командах (сами команды, или ответы пользователя в диалоге), кроме того, выделены **жирным моноширинным** шрифтом, чтобы отличать от ответного вывода системы, который набран просто моноширинным шрифтом.
- Текст, цитируемый из другого указанного источника, выделяется (для ограничения) *курсивным написанием*.

Код примеров и замеченные опечатки

Все протоколы выполнения команд и программные листинги, приводимые в качестве примеров, были опробованы и испытаны. Все примеры, обсуждаемые в тексте, предполагают воспроизведение и повторяемость результатов. Примеры программного кода сгруппированы по темам в архивы, поэтому всегда будет указываться имя архива (например, xxx) и имя файла (например, ууу.с); некоторые архивы могут содержать подкаталоги, тогда указывается и подкаталог для текущего примера. Большинство архивов (вида xxx) содержат одноимённые файлы вида xxx.hist — в них содержится скопированные с терминала результаты выполнения примера (протокол работы, журнал), показывающие как этот пример должен выполняться, в более сложных случаях здесь же могут содержаться команды, показывающие порядок компиляции и сборки примеров архива.

Конечно, и при самой тщательной выверке и вычитке, не исключены недосмотры и опечатки в таком объёмном тексте, могут проскочить мало внятные стилистические обороты и подобное. О замеченных таких дефектах я прошу сообщать по электронной почте o.tsiliuric@yandex.ru, и я был бы признателен за любые указанные недостатки рукописи, замеченные ошибки, или высказанные пожелания по её доработке.

Источники использованной информации

Я воздержался от создания более привычного и академического раздела в конце текста под названием «Библиография», исходя из нескольких соображений:

- Из за тематической разнородности частей текста общая библиография только вносила бы путаницу. Поэтому тематические указатели источников относящейся информации помещены раздельно, в конце **каждой части** книги.
- Помимо публикаций (книг, статей) здесь указываются электронные публикации в Интернет, по которым, обычно, доступно гораздо меньше информации (часто автор, или дата написания, или дата публикации ... оказываются неизвестными).
- Указанные ниже позиции никак не упорядочены, как это принято в настоящей библиографии. Это связано не столько с тем, что мне просто лень это делать, но ещё и с тем, что я просто не представляю как упорядочить смесь традиционных бумажных источников с электронными публикациями, когда всё это представлено единым списком.

- Приводятся источники не из соображения их фундаментальности, приводятся те источники которые оказались полезными при работе над рукописью и, главное, те которые позволяют уточнить в деталях то, что сказано в тексте.

Изданные «в бумаге» книги указаны с их полными выходными данными. Электронные публикации в Интернет даются со ссылками доступа к ним.

Сетевой стек, архитектура

Сетевой стек Linux предназначен для обслуживания самого различного коммуникационного оборудования (физический и канальный уровень: Ethernet, TokenRing, WiFi, последовательные линии передачи RS-232 и подобные, USB ...) и реализации над ним самых различных протоколов сетевого уровня (например, IPX/SPX от Novell). Но так сложилось со временем, что в подавляющем большинстве случаев в качестве сетевого уровня потребителя интересует протокол IP, а из физического оборудования наиболее частым случаем будет Ethernet (ну, и иногда WiFi). Далее мы будем рассматривать реализацию именно таких технологий, но не стоит упускать из виду, что точно такими же методами сетевой стек Linux обеспечивает и поддержку всех других используемых на практике протоколов (например, сетевой трафик можно направить через последовательный интерфейс RS-232 или USB).

Протокол IP является **маршрутизируемым**. В противовес этому, протоколы, используемые в локальной сети (LAN), например Ethernet, являются **немаршрутизируемыми** — это означает, что пакеты такого протокола не могут распространяться за пределы одного сегмента сети, к которому напрямую подключены сетевые интерфейсы. Также немаршрутизируемым, например, являлся первоначальный сетевой протокол Windows NetBEUI (NetBIOS Frame Protocol) разработки IBM, поддержка которого позже (с Windows 2003) была прекращена именно по причине немаршрутизируемости и заменена на NetBIOS over TCP/IP (NBT).

Таким образом, для того, чтобы сделать протокол LAN (протокол MAC уровня) маршрутизируемым в глобальной сети (WAN), его нужно «посадить сверху» на протокол сетевого уровня как наездника на коня. Функции такого сетевого протокола и выполняет IP. А поскольку в такой схеме 2 эти протокола имеют совершенно различный формат адреса (MAC адрес и IP адрес, соответственно), то возникает необходимость в протоколах взаимного разрешения таких адресов: ARP (Address Resolution Protocol) — разрешение IP в MAC, и RARP (Reverse Address Resolution Protocol) — разрешение MAC в IP.

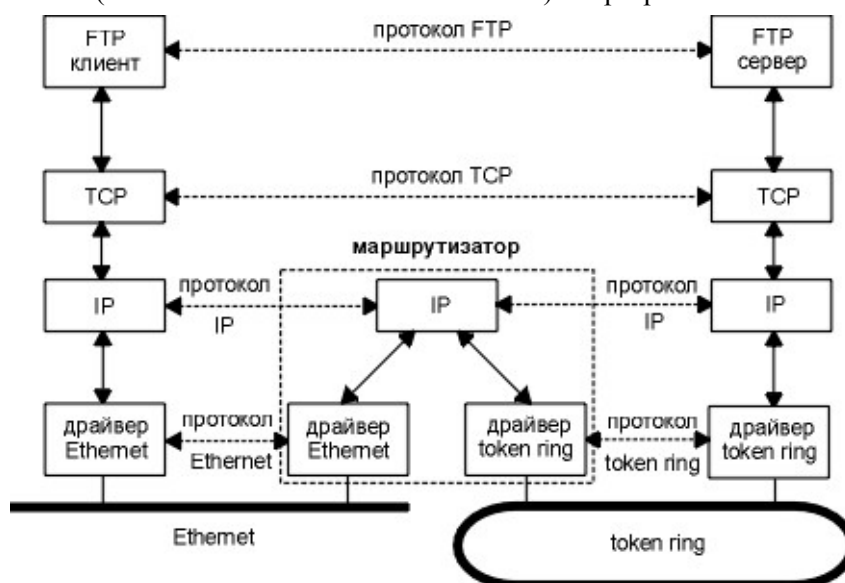


Рис.1.1 Уровни сетевых протоколов

RFC

Так сложилось исторически (с 1969 года и поныне), что все аспекты работы сети регламентируются и описываются не стандартами официальных международных комитетов и комиссий (как в других технических отраслях), а набором последовательно пронумерованных общедоступных описаний RFC (**R**equest **F**or **C**omments — заявка на отзывы, тема для обсуждения).

В настоящее время первичной публикацией документов RFC занимается IETF (Internet Engineering Task Force — Инженерный совет Интернета) под эгидой открытой организации ISOC (Internet Society — Общество Интернета). Правами на RFC обладает именно Общество Интернета.

Первые RFC относятся к 1969 году, на сегодня (начало 2023 года) последовательные номера RFC вплотную приблизились к 10 000. Некоторые RFC (уточняющие и исправляющие предыдущие) составляют несколько страниц. Другие, особенно описывающие детали сетевых протоколов имеют объём в несколько сотен страниц каждый.

Каждый документ RFC имеет обозначение его категории, вот только некоторые из них: Proposed Standard (предложения для стандарта), Internet Standard (стандарт, высший статус), Experimental (экспериментальные предложения), Informational (чисто описательные материалы) ... Historic (устаревшие документы, в который статус переходят прочие, когда им в замену выходят новые RFC). Существует традиция выпуска первоапрельских выпусков RFC, например, RFC 1149 рассказывает о передаче пакетов IP с помощью почтовых голубей.

Документы RFC предоставляются для свободного скачивания и изучения. Ссылки на базы данных для доступа к RFC приведены в конце этой части, в информационных материалах.

Принципы сетевого стека

«Теория, мой друг, суха, но зеленеет жизни древо»
«Фауст» Иоганна Вольфганга фон Гёте
в переводе Бориса Пастернака

К началу 80-х годов международной организацией по стандартизации (ISO — **I**nternational **O**rganization for **S**tandardization) была разработана модель взаимодействия открытых систем (OSI — **O**pen **S**ystem **I**nterconnection). Средства взаимодействия в модели OSI делятся на семь уровней, каждый из которых призван решать свой круг задач:

1. Физический;
2. Канальный;
3. Сетевой;
4. Транспортный;
5. Сеансовый;
6. Представительный;
7. Прикладной.

Чаще всего именно эту модель привлекают к рассмотрению и её изучают студенты. Но нужно отчётливо представлять, что реальный TCP/IP стек Linux заметно отличается от модели OSI, как по границам разбиения уровней, так и по функциональной нагрузке каждого из слоёв. В сетевом стеке Linux (основной направленностью которого, всё-таки, при его широте охвата является протокол TCP/IP) выделяют 4 уровня (L, level):

1. Канальный: модуль ядра — драйвер устройства и сетевой интерфейс, ARP, RARP — называемый как L1;
2. Сетевой: IP, ICMP, IGMP — называемый как L2;
3. Транспортный: UDP, TCP, и более поздние SCTP и DCCP — называемый как L3;
4. Прикладной: HTTP, Telnet, FTP, e-mail (SMTP, POP3, IMAP4 ...) и все другие сервисы — эта огромная (по объёму и числу служб) часть реализуется уже не в ядре, а в адресном пространстве пользователя;

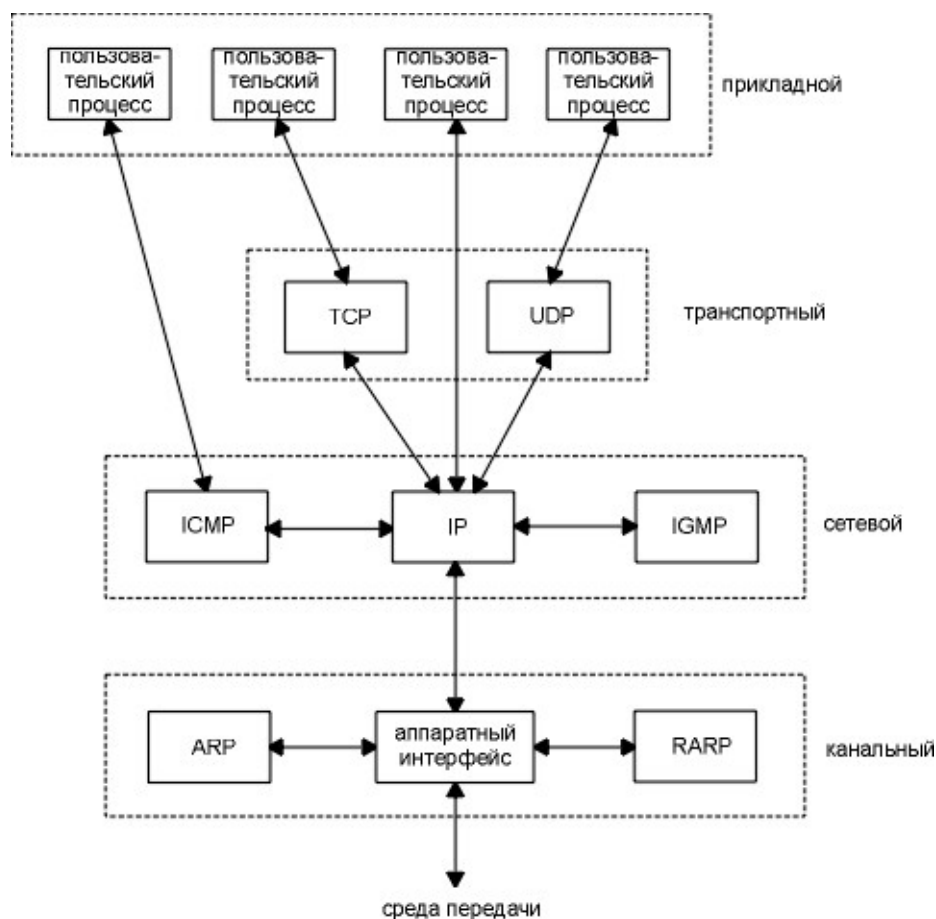


Рис.1.2 Уровни сетевого стека Linux

Нижний, физический уровень OSI, не рассматривается в стеке протоколов Linux поскольку считается, что он реализуется аппаратно. Уровни канальный, сетевой и транспортный реализуются в коде ядра и модулей ядра (драйвера), в **привилегированном** режиме работы процессора (кольцо защиты 0 процессора x86). Инструменты прикладного уровня реализуются в коде **пространства пользователя**, в пользовательском режиме работы процессора (кольцо защиты 3 процессора x86).

Примечание: Сетевая передача производится в принципиально последовательных средах (бит за битом) распространения: проводные Ethernet или TokenRing, радиочастотные или инфракрасные среды в беспроводной передаче. Именно поэтому, на физическом и канальном уровне протоколов уместно и правильно рассматривать форматы и информацию в битовом представлении, которое, вообще то говоря, громоздко и непривычно с программистской точки зрения и протоколов вышележащих уровней. Поэтому даже относительно такой форматной информации физического представления мы зачастую будем условно пересчитывать битовые значения в байтовые, хотя никакого разграничения на байты в последовательно потоке передаваемых бит не происходит.

Инкапсуляция данных

Пакеты сетевых уровней TCP/IP вкладываются друг в друга, при этом заголовки пакетов каждого уровня несут исчерпывающую информацию своего уровня. Такую структура физически передаваемых пакетов называют **инкапсуляция** (вложение).

Такая же инкапсуляция на уровне структур данных, логическом — будет наблюдаться в структуре сокетных буферов в ядре Linux (и в модулях ядра, драйверах), что будет детально рассмотрено позже.

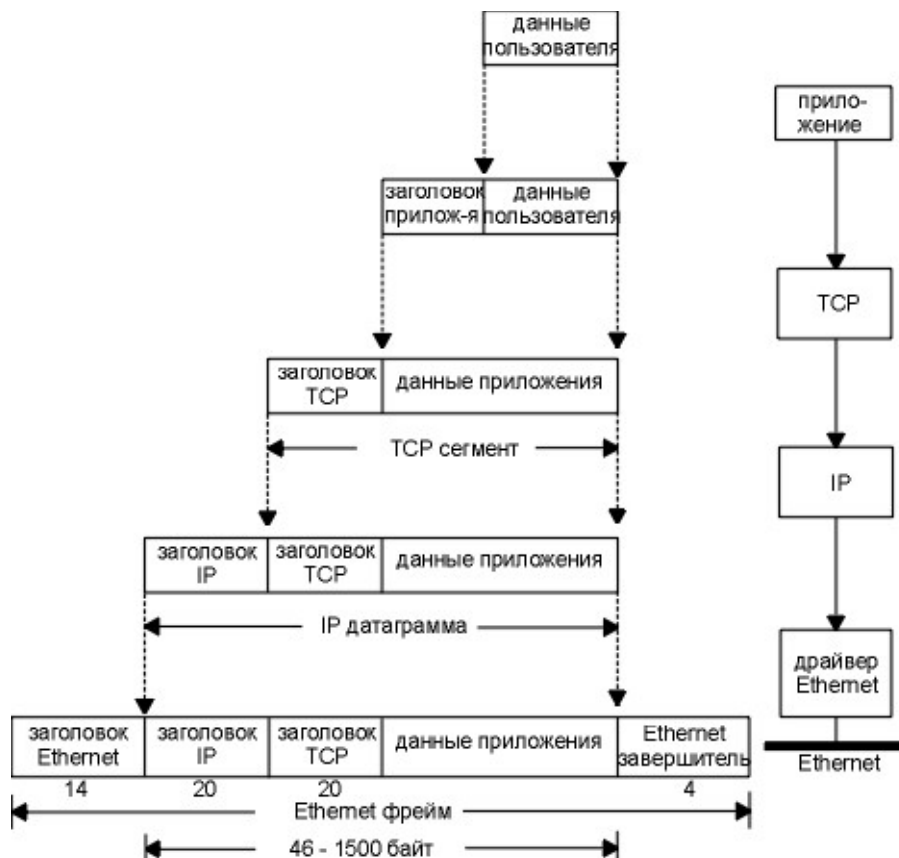


Рис.1.3 Инкапсуляция данных

Сетевой порядок байт

Для 16-битового двоичного числа возможны 2 способа хранения его 2-х байт в памяти. Если первым (меньший адрес) идёт младший байт, то такой порядок называется прямым порядком байт (little-endian), а если первым идёт старший байт — обратным порядком байт (big-endian). Не существует единого стандарта, и на разных процессорных архитектурах используются разные порядки байт. При сетевом взаимодействии разных архитектур это вызовет проблемы. В самих сетевых протоколах используется сетевой порядок байт. Поэтому наша задача — всегда выполнить преобразование из порядка байт узла в сетевой и наоборот. Стандарт POSIX 1.g определяет для этого функции:

```
#include <arpa/inet.h>
uint32_t htonl(uint32_t hostlong);
uint16_t htons(uint16_t hostshort);
uint32_t ntohl(uint32_t netlong);
uint16_t ntohs(uint16_t netshort);
```

Первые 2 функции возвращают значения, записанные в сетевом порядке байт, 2 последние — в порядке байт узлов.

Как мы увидим из кода, **любые** данные (константы) размерностью больше байта, передаваемые в сеть, перед передачей **должны** преобразовываться в сетевой порядок байт. На приёмной стороне, соответственно, должны восстанавливаться в порядок байт принимающего хоста. Это особенно хорошо видно на примере 16-битового значения **номера порта** транспортного уровня. Достаточно часто (почти всегда) мы не будем видеть подобных преобразований над **пользовательскими** данными, передаваемыми по сети. Но это только потому, и только до тех пор, пока эти пользовательские данные представляются текстовым форматом, **поток**ом байт ASCII или UNICODE кодированием в его многобайтным представлением UTF-8. Но при обмене в UTF-16 или UTF-32 представлении для UNICODE (тип данных `wchar_t`) — у нас уже возникнут те же вопросы сетевого порядка байт. (Но это,

UTF-16 или UTF-32 данные, в высшей степени не характерно для Linux, это чаще проблема в Windows, и она нас не интересует.)

Адреса MAC

Адреса MAC (Media Access Control) — это адреса непосредственно физического, аппаратного уровня. Это уникальный идентификатор, присваиваемый каждой единице сетевого оборудования (физическому адаптеру или логическому сетевому интерфейсу).

Большинство сетевых протоколов канального уровня (L1 в терминологии Linux) используют одно из 3-х пространств MAC-адресов, управляемых комитетом IEEE (или MAC-48, или EUI-48, или EUI-6 — первые 2 стандарта это 48-бит, последний — 64-бит). Адреса из пространства MAC-48 наиболее распространены — они используются в таких технологиях, как Ethernet, TokenRing, FDDI, WiMAX и других. Идентификаторы EUI-64 состоят из 64 бит и используются в FireWire, а также в IPv6 (в качестве младших 64 бит локального сетевого адреса назначаемого узлу).

Сетевой интерфейс — это, как мы вскоре увидим детально, **логическое** понятие. Сетевому интерфейсу может соответствовать реальный сетевой адаптер, а может и не соответствовать. Реальный сетевой адаптер — это уже **физическое** понятие, и он имеет адрес MAC уровня своего коммуникационного стандарта. Для Ethernet (IEEE 802.3) MAC адрес имеет длину 6 байт и записывается, например, так: 00:15:60:c4:ee:02.

Именно по MAC адресам обращаются друг к другу адаптеры Ethernet в локальной сети (LAN). В единой LAN все MAC адреса должны быть **уникальны**, нарушение этого условия приведёт к нарушению работы LAN.

Примечание: До определённого времени (в начальные, довольно давние времена) выдвигалось требование, чтобы все MAC адреса всех сетевых адаптеров, например Ethernet, вообще в мире были уникальными, централизованно распределялись определённым комитетом, и были зашиты в ROM адаптера. (И участки всего диапазона MAC адресов были разделены и приписаны к крупнейшим брендам-производителям аппаратного оборудования ... пример того что называют «недобросовестная конкуренция».) Но до настоящего времени эти соглашения не дожили, не прижились, изменены, и произвольный MAC адрес может быть программным путём записан через аппаратные регистры адаптера. (Тем не менее, у многих утилит уровня L1 вы сможете заметку привязать данные непосредственно к производителю — не стоит принимать это слишком всерьёз!)

В Linux есть инструмент для любой нужды (и появляются всё новые, именно в связи с тем что система открытая и свободная). Манипулировать с MAC-адресами вы можете, например, такой утилитой, которая есть в стандартных репозиториях дистрибутивов Linux (утилита стандарта GNU):

```
$ apt show macchanger
Package: macchanger
Version: 1.7.0-5.4
...
Description: Утилита для работы с MAC-адресами сетевых интерфейсов
GNU MAC Changer is an utility that makes the manipulation of MAC addresses
of network interfaces easier. ...
...
$ sudo apt install macchanger
...
$ macchanger --help
GNU MAC Changer
Usage: macchanger [options] device

-h, --help                Print this help
-V, --version             Print version and exit
-s, --show                Print the MAC address and exit
-e, --ending              Don't change the vendor bytes
-a, --another             Set random vendor MAC of the same kind
-A                        Set random vendor MAC of any kind
-p, --permanent          Reset to original, permanent hardware MAC
```

```

-r, --random          Set fully random MAC
-l, --list[=keyword]  Print known vendors
-b, --bia             Pretend to be a burned-in-address
-m, --mac=XX:XX:XX:XX:XX:XX
    --mac XX:XX:XX:XX:XX:XX  Set the MAC XX:XX:XX:XX:XX:XX

```

Вот так выглядит индикация (диагностика) ... к примеру вот для такого аппаратного адаптера:

```

$ inxi -Nxxx
Network:
Device-1: Broadcom NetXtreme BCM5720 Gigabit Ethernet PCIe vendor: Dell
driver: tg3 v: kernel pcie: speed: 5 GT/s lanes: 1 port: N/A
bus-ID: 02:00.0 chip-ID: 14e4:165f class-ID: 0200
Device-2: Broadcom NetXtreme BCM5720 Gigabit Ethernet PCIe vendor: Dell
driver: tg3 v: kernel pcie: speed: 5 GT/s lanes: 1 port: N/A
bus-ID: 02:00.1 chip-ID: 14e4:165f class-ID: 0200
$ ip a s dev eno2
3: eno2: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc mq state UP group default qlen
1000
    link/ether 90:b1:1c:54:3a:47 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    altname enp2s0f1
    inet 192.168.1.13/24 brd 192.168.1.255 scope global noprefixroute eno2
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::9bac:3791:1b79:7237/64 scope link noprefixroute
        valid_lft forever preferred_lft forever
$ macchanger -s eno2
Current MAC: 90:b1:1c:54:3a:47 (Dell Inc.)
Permanent MAC: 90:b1:1c:54:3a:47 (Dell Inc.)
$ ipv6calc --showinfo -i -m 90:b1:1c:54:3a:47
no input type specified, try autodetection...found type: mac
no output type specified, try autodetection...found type: mac
EUI48=90:b1:1c:54:3a:47
EUI48_SCOPE=global
EUI48_TYPE=unicast
OUI="Dell Inc."
BUILTIN_DATABASE_INFO=IEEE:OUI/20170625
...

```

Это показано довольно подробно, потому что здесь уже выявляет несколько особенностей, которые нам потребуются в дальнейшем:

- Номер сетевого интерфейса (3 — утилита `ip`) никак не коррелирует с номером аппаратного устройства (2 — утилита `inxi`), или с индексом в имени сетевого интерфейса (`eno2`), это 3 разных значения, определяющиеся разными подсистемами Linux (номер сетевого интерфейса мы будем менять при его перенастройке, например, а индекс имени можем определять произвольно в коде драйвера ядра Linux ... и то и другое мы увидим вскоре).
- Некоторые утилиты будут пытаться привязать (Dell Inc.) аппаратное оборудование к его производителю по значениям полей MAC адреса (хотя и в этом случае реальной моделью производителя, что нужно для поиска соответствию драйверов, является: Broadcom NetXtreme BCM5720, который производил эти чипы для серверов компании Dell Inc.). Не стоит полагаться на такую информацию...

Но мы можем не только наблюдать значения адресов MAC, но и произвольно менять их (естественно это только от имени суперпользователя `root`):

```

$ sudo macchanger -m 00:1b:fc:82:ee:01 eno2
Current MAC: 90:b1:1c:54:3a:47 (Dell Inc.)
Permanent MAC: 90:b1:1c:54:3a:47 (Dell Inc.)
New MAC: 00:1b:fc:82:ee:01 (ASUSTek COMPUTER INC.)
$ ipv6calc --showinfo -i -m 00:1b:fc:82:ee:01

```

```
...
OUI="ASUSTek COMPUTER INC."
BUILTIN_DATABASE_INFO=IEEE:OUI/20170625
...
```

MAC адаптера теперь поменялся! (И поменялся настолько радикально, что теперь утилиты видят производителем аппаратного адаптера не «Dell Inc.» а «ASUSTek COMPUTER INC.»). Но самое интересное (и ценное) здесь то, что MAC-адрес здесь поменялся по-горячему, "на ходу", без остановки Ethernet адаптера и его обмена, с тем же IP адресом:

```
$ ip a s dev eno2
3: eno2: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc mq state UP group default qlen
1000
    link/ether 00:1b:fc:82:ee:01 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff permaddr 90:b1:1c:54:3a:47
    altnam enp2s0f1
    inet 192.168.1.13/24 brd 192.168.1.255 scope global noprefixroute eno2
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::9bac:3791:1b79:7237/64 scope link noprefixroute
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

И на другом хосте (на всех хостах!), на другом конце локальной сети, мы тут же, при таком горячем переключении, увидим отображение в кэш-таблице отображений IP адресов в MAC (за счёт рассылки широковещательных уведомлений протокола ARP) — последняя строка вывода:

```
$ arp -en
Address                HWtype  HWaddress           Flags Mask            Iface
192.168.1.216          (incomplete)                                     enp3s0
192.168.1.5            (incomplete)                                     enp3s0
192.168.1.13          ether    00:1b:fc:82:ee:01    C                    enp3s0
192.168.1.3           ether    e4:c3:2a:46:ab:96    C                    enp3s0
192.168.1.14          ether    90:b1:1c:54:3a:46    C                    enp3s0
```

Разрешение аппаратных адресов

В масштабе сегмента локальной сети аппаратные адаптеры обмениваются пакетами только по MAC адресам. Протоколы канального уровня (L1) — не маршрутизируемые. Для выхода за пределы локальной сети пакеты MAC-уровня должны быть каким-то инкапсулированы в пакеты маршрутизируемого протокола. Чаще всего в этом качестве выступает протокол IP (когда-то это были такие популярные протоколы как IPC/SPX и другие ... но другие протоколы сетевого уровня мы не рассматриваем сейчас и здесь). Адреса уровня IP (вида 192.168.1.1) должны преобразовываться в адреса уровня MAC (вида 00:15:60:c4:ee:02) и, иногда, наоборот. Для преобразования MAC-адресов в адреса сетевого уровня и обратно применяются специальные протоколы (например, ARP и обратный ему RARP в сетях IPv4, и NDP в сетях IPv6).

Разрешение IP в MAC обеспечивается ядром Linux. Таблицы текущих разрешений IP в MAC хранятся в кэше (таблица ARP), некоторое время, которое известно как время жизни. Эта динамика связана с тем, что в локальной сети интерфейсы могут возникать и исчезать (компьютеры включаться и выключаться).

В традиционной LAN IPv4 для разрешений адресов IP в MAC предназначен отдельный протокол ARP (Address Resolution Protocol, RFC-826), а пары соответствий накапливаются хранятся в таблице ARP. Для работы с таблицей ARP-используется утилита:

```
$ arp -vn
Адрес  HW-тип  HW-адрес  Флаги  Маска  Интерфейс
192.168.1.11      ether    70:71:bc:a3:c5:c0    C                    eno1
192.168.1.3       ether    e4:c3:2a:46:ab:96    C                    eno1
192.168.1.12                        (не заверше          eno1
192.168.1.17                        (не заверше          eno1
192.168.1.10      ether    00:12:12:31:e9:d9    C                    eno1
192.168.1.3       ether    e4:c3:2a:46:ab:96    C                    eno2
169.254.169.254   (не заверше          eno1
192.168.1.241     ether    10:7b:44:47:a2:47    C                    eno1
192.168.1.10      ether    00:12:12:31:e9:d9    C                    eno2
```

```
192.168.1.138 ether 90:1b:0e:2b:fe:3a C eno1
Записей: 10 Пропущено: 0 Найдено: 10
```

Записи (строки) разрешений в таблице ARP валидны только на некоторое время жизни MAC-адреса в сети (после обнаружения их широковещанием). Этой утилитой вы можете не только наблюдать таблицу, но и добавлять новые записи (для переадресации и подмены, например), в том числе и перманентные, не исчезающие по времени, записи (опция - `-h` утилиты).

Но о соответствии MAC и IP адресов «знает» и утилита `ip` (уровня L2), из числа основных из тех, которыми мы будем пользоваться:

```
$ ip -4 neigh show
192.168.1.11 dev eno1 lladdr 70:71:bc:a3:c5:c0 STALE
192.168.1.3 dev eno1 lladdr e4:c3:2a:46:ab:96 REACHABLE
192.168.1.12 dev eno1 FAILED
192.168.1.17 dev eno1 FAILED
192.168.1.10 dev eno1 lladdr 00:12:12:31:e9:d9 STALE
192.168.1.3 dev eno2 lladdr e4:c3:2a:46:ab:96 STALE
169.254.169.254 dev eno1 FAILED
192.168.1.241 dev eno1 lladdr 10:7b:44:47:a2:47 STALE
192.168.1.10 dev eno2 lladdr 00:12:12:31:e9:d9 STALE
192.168.1.138 dev eno1 lladdr 90:1b:0e:2b:fe:3a STALE
```

Отдельного ARP протокола для IPv6 не существует. Для получения MAC адресов других компьютеров в IPv6 сетях используется протокол обнаружения соседей (Neighbor Discovery Protocol, NDP) - протокол из набора протоколов TCP/IP, используемый совместно с IPv6. NDP полностью обеспечивается средствами ICMPv6 (межсетевой протокол управляющих сообщений для межсетевого протокола версии 6). NDP протокол, в частности, использует пять различных типов пакетов ICMPv6.

Для просмотра и управления таблицей разрешений для IPv6 мы можем выполнять ту же команду, но вот с такой изменённой опцией (без опций, кстати, команда выводит данные сразу под оба протокола, но этого обычно слишком много):

```
$ ip -6 neigh show
fe80::762:c6bf:9eaa:93a9 dev eno1 lladdr 70:71:bc:a3:c5:c0 REACHABLE
fe80::522d:d0bd:b221:a526 dev eno2 lladdr 10:7b:44:47:a2:47 REACHABLE
fe80::921b:eff:fe2b:fe3a dev eno1 lladdr 90:1b:0e:2b:fe:3a STALE
fe80::522d:d0bd:b221:a526 dev eno1 lladdr 10:7b:44:47:a2:47 REACHABLE
```

Вот на этом, собственно, и всё, что нам достаточно знать про протоколы канального уровня (аппаратного, L1) для всего дальнейшего рассмотрения.

Адреса IP

Каждый **сетевой интерфейс** имеет свой IP адрес. Конечные точки коммуникаций в глобальной (маршрутизируемой) сети знают друг-друга **только** по их IP адресам. Все прочие сущности о которых мы будем говорить (имена хостов и интерфейсов, сетевые URL, маски и префиксы адреса ... да и всё другое) являются вторичными, предназначенными только для однозначного определения IP адресов.

Исторически протокол называемый IP проявился в 2-х последовательных ипостасях, версиях: IP версии 4 и IP версии 6. Первый из них (IPv4) определяется RFC начала 80-х годов, изменялся и уточнялся многими RFC последующих десятилетий, и является самым традиционным в использовании по сегодняшний день. Начало разработки второго (IPv6) положено серией RFC с 1996 года (начиная от RFC 1883). Но реальное внедрение его фактически начато только с середины 2012 года, и движется гораздо медленнее, чем предполагалось...

IPv4

Адреса IPv4 — это те адреса протокола TCP/IP, которыми мы традиционно привыкли пользоваться на протяжении 3-х десятилетий (с ранних 90-х). Это 4-байтная (32 бита) система IP адресов, называемая IP версии 4 или IPv4. 4 байта адреса IPv4 принято

записывать как десятичные значения (0-255) разделённые символом точки ('.'), например: 192.168.1.5.

Такой размер IP адреса позволяет создать (всего) 4.3 миллиарда различающихся комбинаций (для ранних 90-х это было «чудовищно много», для 2020-х это «до смешного мало»¹).

Далее в этой главе будет рассматриваться только адресация IPv4.

Маски и подсети

Первоначально для разделения всего диапазона IP адресов на подсети было введено разделение на классы: выделялись большие диапазоны под категории сетей.

Класс	Диапазон	Назначение
A	0.0.0.0 - 127.255.255.255	Сверхбольшие подсети
B	128.0.0.0 - 191.255.255.255	Большие подсети
C	192.0.0.0 - 223.255.255.255	Малые подсети
D	224.0.0.0 - 239.255.255.255	Групповые операции
E	240.0.0.0 - 247.255.255.255	Резерв

Позже, с введением в обращение масок сети для разграничения подсетей (RFC 1219, бесклассовые сети, CIDR), классы утратили свой смысл (кроме групповых операций — multicast) и стало использоваться бесклассовое выделение подсетей. **Маска** в IPv4 является битовым образом, в котором ненулевые позиции определяют сеть (и подсеть), а нулевые позиции определяют те биты IP адреса, которые являются значащими при идентификации индивидуального адреса хоста в пределах подсети.



Рис.1.4 Маски и подсети

Таким образом маска полностью и однозначно определяет **предельное число** хостов, которое может работать в этой подсети. Младший адрес этого диапазона считается адресом самой подсети (например для записи в таблицы маршрутизации). Старший адрес этого же диапазона считается широковещательным (broadcast) адресом этой же подсети. Все остальные адреса этого диапазона (минус 2 крайних) являются индивидуальными адресами хостов этой подсети. Например, следующие значения маски позволяют организовать подсети следующих размерностей:

- 255.255.255.255 => ... 1111 1110 : 1 изолированный хост
- 255.255.255.248 => ... 1111 1000 : 8-2 = 6 хостов
- 255.255.255.240 => ... 1111 0000 : 16-2 = 14 хостов
- 255.255.255.224 => ... 1111 0000 : 32-2 = 30 хостов
- 255.255.255.248 => ... 1110 0000 : 64-2 = 62 хоста

Примечание: Первоначально предполагалось использовать только маски (префиксы) длиной 8, 16 и 24 бит (например, 192.168.1.5/24). Это в точности и соответствует классам сетей А, В и С, то есть не меняло принципиально классификацию. Но практика показала, что максимальный размер сетей C(/24), равный 254, для многих компаний и бизнес-структур мал, а B(/16) размером 65 534 — неоправданно

¹ 25 ноября 2019 года были распределены последние свободные IPv4-адреса в Европе, странах бывшего СССР и на Ближнем Востоке. Теперь получить IPv4-адрес можно будет, только если его освободит текущий владелец — например, закроется компания или какая-либо сеть освободит ненужный ей адресный ресурс.

велик. Таким образом практика разрушила предположения, и на сегодня используются маски **любой** длины.

IP адрес совместно с маской полностью определяют конфигурацию подсети и хоста. Для записи пары адреса и маски применяются 2 различные, но эквивалентные формы записи, например (это эквивалентно):

192.168.1.5 : 255.255.255.240 или 192.168.1.5/28

Здесь во 2-й форме записи 28 (называемое префиксом) — это число ведущих единиц в записи маски (число ведущих бит, относящихся к адресу сети в записи 32-бит адреса, это IPv4).

Примечание: Как сам термин «префикс», он довольно редко фигурирует в обсуждениях IPv4. Но в IPv6, где отсутствует понятие маски, он становится основополагающим!

Примечание: Первоначально, и это на практике работает и сейчас, допускались «рванные» маски, когда единичные биты могли чередоваться с нулевыми произвольным порядком, не составляя единого ведущего блока единичных бит. Это работает, но это крайне сложно для интерпретации и толкования поведения хостов сети. Поэтому позже было принято решение о использовании только «цельных» масок с ведущим блоком сплошных единичных бит. При таком ограничении, понятно, необходимость в длинной и сложного формата маске исчезает, и вместо этого может использоваться просто короткое число префикс — это же мы и видим в IPv6.

Широковещательный и групповой обмен

Вообще то, существуют три типа IP адресов: персональный (unicast), широковещательный (broadcast) и групповой (multicast). Широковещательные и групповые запросы применимы только к UDP и SCTP, подобные типы запросов позволяют приложению разослать одно сообщение нескольким получателям одновременно. TCP — протокол, ориентированный на соединение, с его помощью устанавливается соединение между двумя сетевыми интерфейсами (по указанному их IP адресу) с использованием одного адресата на каждом хосте (который идентифицируется по номеру порта).

Широковещательный адрес подсети (subnet-directed broadcast address) имеет идентификатор хоста, определяемый маской, установленный во все единицы (самый старший адрес диапазона адресов подсети, а самый младший адрес этого диапазона есть адресом самой подсети):

```
$ ifconfig enp2s14
enp2s14: flags=4163<UP,BROADCAST,RUNNING,MULTICAST> mtu 1500
    inet 192.168.1.5 netmask 255.255.255.0 broadcast 192.168.1.255
    inet6 fe80::215:60ff:fec4:ee02 prefixlen 64 scopeid 0x20<link>
    ether 00:15:60:c4:ee:02 txqueuelen 1000 (Ethernet)
    RX packets 280605 bytes 107024700 (102.0 MiB)
    RX errors 0 dropped 0 overruns 0 frame 0
    TX packets 326133 bytes 60602689 (57.7 MiB)
    TX errors 0 dropped 0 overruns 0 carrier 0 collisions 0
    device interrupt 16
```

Групповой адрес (multicast group address) состоит из четырех старших бит IP, установленных в 1110, и идентификатора группы (28 младших бит, определяющих конкретную группу). В десятичной записи групповые адреса находятся в диапазоне от 224.0.0.0 до 239.255.255.255. Групповая адресация позволяет направить датаграмму только выделенному подмножеству узлов, включённых в группу (но с этим вы будете встречаться редко).

Для работы с группой прежде нужно включить (или исключить) в группу каждый хост, который должен участвовать в этой групповой рассылке. Для этого существует отдельный протокол управления группами IGMP (Internet Group Management Protocol, RFC 1112), который используется хостами и маршрутизаторами, для того чтобы организовывать групповую рассылку сообщений. Он позволяет всем узлам физической сети знать, какие хосты в настоящее время объединены в группы и к каким группам они принадлежат. Эта информация необходима для групповых маршрутизаторов, именно так они узнают, какие групповые датаграммы необходимо перенаправлять и на какие интерфейсы.

Частные адреса

В RFC 1918 (1996г.) были специфицированы 3 блока адресов (первоначально по одному на каждый из классов А, В, С) — которые не будут распределяться пользователям (организацией IANA) и которые никогда не маршрутизируются шлюзами IP. Это адреса из диапазонов:

10.0.0.0 — 10.255.255.255 (префикс 10/8)

172.16.0.0 — 172.31.255.255 (префикс 172.16/12)

192.168.0.0 — 192.168.255.255 (префикс 192.168/16)

Эти адреса получили название частные или приватные, и предназначаются они для организации локальных сетей. Адреса из **любого** из этих диапазонов можно выбирать для своей LAN (для организации Intranet).

Но их проблема в том, что такие хосты из LAN не смогут обращаться к внешним (за пределами LAN) ресурсам: шлюз по умолчанию из LAN не пропустит IP пакеты с таким исходящим адресом (а если даже и пропустит, то их порежет ближайший следующий маршрутизатор по трассе).

Для решения этой новой возникшей проблемы предложены несколько способов, основные из которых два:

1. На сетевом уровне — преобразование сетевых адресов (NAT — Network Address Translation). При этом хост IP шлюза **подменяет** в маршрутизируемых пакетах IP **адрес оправителя**, подставляя IP собственного интерфейса с глобальным IP. Получив на этот адрес ответ, шлюз подменяет в этом пакете **адрес получателя**, и маршрутизирует его в интерфейс LAN получателю. Самыми известными проектами реализации в разное время были последовательно: ipfw, ipfilter, iptables. На сегодня самым частым является:

```
$ which iptables
/usr/sbin/iptables
```

Но и предыдущие реализации (ipfw и ipfilter) находят до сих пор иногда применение в малых и встраиваемых архитектурах (например, в аппаратных роутерах).

2. На уровне протоколов прикладного уровня — прокси (проху, посредники). При этом программа прокси-сервера **ретранслирует** запрос хоста с частным IP **от своего имени** в интерфейс с глобальным IP. Получив ответ, прокси-сервер перенаправляет ответ получателю (через интерфейс LAN). Известнейшим примером такой техники является HTTPS-прокси и реализующий сервер squid.

Частные IPv4 и NAT

32-бит локальные адреса IPv4 в сети Интернет, раздаваемые организацией IANA, исчерпались бы количественно, наверное, ещё лет 10-15 назад, если бы не было принято расширение стандарта и не введены 3 диапазона показанных выше частных IPv4 адресов. После этого вы (или любая организация, компания, фирма...) в своей LAN можете произвольно, по собственному усмотрению, администрировать по IP хосты. Такое решение снижает общую потребность в индивидуальных IPv4 адресах (в просторечии называемых как «белые») в сотни и тысячи раз.

Но если эти частные адреса не маршрутизируются шлюзами IP в сеть WAN, то нужно искать способ вывода хостов LAN с такими адресами в глобальную сеть. И такой способ был предложен, и это механизм NAT (Network Address Translation — «преобразование сетевых адресов», ещё употребляются термины Masquerading, Network Masquerading и Native Address Translation). Способ NAT состоит в преобразовании IPv4 адресов транзитных, осуществляемом на шлюзе в WAN.

Очень коротко, «на пальцах»:

- заголовок IP пакета из локальной сети (на сетевом уровне, L2), с частным IPv4, преобразуется в заголовок пакета с «белым» адресом IP интерфейса шлюза, глядящим в WAN...

- и подменяется номер порта (чтобы различать ответные пакеты, адресованные разным локальным компьютерам)...
- пакет отправляется в WAN (forwarding между интерфейсами)
- заголовок приходящего в ответ (от сервера) на отправленный пакет из WAN модифицируется: «белый» адрес получателя подменяется на исходный частный IPv4 отправителя...
- и пересылается в LAN реальному получателю.

На сегодня (ещё с ядра 2.4) это механизм в Linux реализуется ядром (это к вопросу о эффективности), механизмом `netfilter` и соответствующей ему утилитой пространства пользователя `iptables` — для управления работой (правилами) этого ядерного механизма. (В Linux исторически, в разное время, прошли для этих целей разные механизмы, известные под названиями проектов `ipchains` и `ipfwadm`).

Примечание: Как альтернатива этому механизму сетевого уровня L2 (в ядре) для выхода в WAN локальных хостов из LAN может, в некоторых случаях, использоваться механизм транспортного уровня L3 (пользовательского пространства), работающий через прокси-сервер на шлюзе в WAN. Прокси-сервер может использовать транспортный протокол HTTP/HTTPS, или TCP (прокси SOCKS4/SOCKS5). О прокси-серверах мы ещё поговорим коротко позже.

IPv6

6 июня 2012 года крупнейшие провайдеры одновременно перешли к использованию **параллельно** с IPv4 16-ти байтовых (128 бит) IP адресов. Эту систему адресации, разрабатываемую с 1992 года, называют IP версии 6 или IPv6. Адреса IPv6 записываются как последовательности 4-х шестнадцатеричных значений (0000-ffff — называемых хекстеты), разделённых ':', например: fe80::215:60ff:fec4:ee02.

Протокол IPv6 разработан как преемник протокола IPv4. Основные преимущества IPv6 над IPv4 заключаются в увеличенном адресном пространстве (IPv4 имел 32 бита, что равнялось 2^{32} адресам, а IPv6 имел 128 бит, что равнялось 2^{128} адресам).

Адрес протокола IPv6 состоит из 128 бит, то есть, он в 4 раза длиннее 32-битного IPv4 адреса. Подобно IPv4, в этом адресе можно выделить две части: сеть и хост. То есть, не все биты в адресе имеют одинаковое значение. Часть битов слева (сколько именно зависит от префикса) обозначают сеть, остальные биты справа – идентифицируют устройство внутри сети. Часть, ответственная за хранение информации о хосте называется идентификатор интерфейса (interface id).

Здесь сразу же зафиксируем важнейшее для пользователя отличие, которое несёт ему IPv6: здесь **нет отличия** между «глобальными» хостами подключенными в Интернет, и «локальными» находящимися в LAN. Здесь любой хост равнозначно доступен извне, если он не закрыт файерволом каким-то образом.

В IPv6 определены 3 типа адресов, собственно, как и в IPv4 ... но здесь они «приписаны» к диапазонам адресов (при общем изобилии адресов):

- **unicast:** Идентификатор одиночного интерфейса. Пакет, посланный по уникастному адресу, доставляется интерфейсу, указанному в адресе.
- **anycast:** Идентификатор набора интерфейсов (принадлежащих разным узлам). Пакет, посланный по эникастному адресу, доставляется одному из интерфейсов, указанному в адресе (ближайший, в соответствии с мерой, определенной протоколом маршрутизации).
- **multicast:** Идентификатор набора интерфейсов (обычно принадлежащих разным узлам). Пакет, посланный по мультикастинг-адресу, доставляется всем интерфейсам, заданным этим адресом.

Префикс адреса

В отличие от предыдущей версии протокола, в IPv6 не применяются маски подсети, так как они получились бы очень длинными, вместо этого используется префикс, который записывается так же через слэш после адреса. Например, префикс /64 означает, что из 128

бит, первые 64 – это сеть, а оставшаяся часть (в данном случае вторые 64) – это хост. Префикс описывает, сколько бит в адресе используется под хранение информации о сети.

Примечание: Опыт использования и трансформации представлений в мире IPv4 приводит к пониманию того, что при непрерывной маске (начиная от левого края и до...) нет необходимости в самом значении этой маски, достаточно просто сказать её длину.

Сам адрес записывают не в десятичном, а в шестнадцатеричном виде – так короче. Адрес разбивается на группы по 16 бит (хекстеты) и каждая такая группа представляется четырьмя шестнадцатеричными цифрами. Хекстеты отделяются друг от друга знаком двоеточия. Таким образом, полный адрес всегда состоит из 8 хекстетов ([8 хекстетов]*[16 бит в хекстете]=[128 бит] – общая длина адреса).

Стандарт IPv6 регламентируется существенно сложнее, подробнее и многообразнее чем IPv4. На основании префиксов выделяются классы использования. Вот некоторые диапазоны адресов, которые мы будем использовать дальше в обсуждениях:

Все адреса в диапазоне fe80::/10, называются link-local (о них речь впереди), Любой адрес из этого диапазона предназначен для автоконфигурирования ОС и пакеты, отправленные с такого адреса не пропустит ни один маршрутизатор, ограничивая их распространение в пределах сегмента локальной сети. Протокол IPv6 спроектирован так, что интерфейс обязан иметь link-local адрес, даже если у него есть другой IPv6 для других целей.

Для уникальных юникаст адресов в Интернет комитет IANA на настоящее время выделяет IPv6 адреса из класса 2000::/3.

Адреса ff00::/8 — это адреса мультикаст. По такому адресу мы можем получить отклик всех интерфейсов работающих в локальной сети данного интерфейса:

```
$ ping6 -c2 ff02::1%eno1
PING ff02::1%eno1(ff02::1%eno1) 56 data bytes
64 bytes from fe80::13f5:9fe2:6393:bf4a%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.088 ms
64 bytes from fe80::9bac:3791:1b79:7237%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.405 ms
64 bytes from fe80::522d:d0bd:b221:a526%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=4.50 ms
64 bytes from fe80::921b:eff:fe2b:fe3a%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=4.53 ms
64 bytes from fe80::b14:e016:f362:d141%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=4.53 ms
64 bytes from fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=4.57 ms
64 bytes from fe80::212:12ff:fe31:e9d9%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=4.59 ms
64 bytes from fe80::1%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=4.60 ms
64 bytes from fe80::e6c3:2aff:fe46:ab96%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=4.60 ms
64 bytes from fe80::2079:262e:4120:b9ff%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=14.4 ms
64 bytes from fe80::2079:262e:4120:b9ff%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=14.4 ms
64 bytes from fe80::2079:262e:4120:b9ff%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=14.4 ms
64 bytes from fe80::13f5:9fe2:6393:bf4a%eno1: icmp_seq=2 ttl=64 time=0.086 ms

--- ff02::1%eno1 ping statistics ---
2 packets transmitted, 2 received, +11 duplicates, 0% packet loss, time 1002ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.086/5.827/14.421/5.023 ms
```

С мультикаст IPv6 мы позже плотно познакомимся при рассмотрении пиринговой сети Iggdrasil, где он играет ключевую роль.

Сокращения записи IPv6

Пример адреса: 2001:0DB8:AA10:0001:0000:0000:0000:00FB. С таким длинным адресом работать достаточно неудобно, поэтому для IPv6 применяют сокращённую по специальным правилам запись.

Для того чтобы сократить данный адрес надо **последовательно** применить два правила.

Правило №1:

В каждом хекстете (группе из 4-х цифр) ведущие нули удаляются. Например, во втором хекстете 0DB0 заменяется на DB0. То есть ноль слева удаляется, ноль справа мы не трогаем. Если хекстет состоит из одних нулей, то он заменяется на один ноль. Таким образом адрес 2001:0DB0:0000:123A:0000:0000:0000:0030 преобразуется в 2001:DB0:0:123A:0:0:0:30. А,

например, адрес `loopback 0000:0000:0000:0000:0000:0000:0000:0001` таким правилом заменяется на `0:0:0:0:0:0:0:1`.

Правило №2:

Это правило применяется **только после** первого. В адресе выбирается одна самая длинная группа, состоящая из полностью нулевых хекстетов, то есть самая длинная последовательность «`:0:0:0:`» и заменяется на два двоеточия «`::`». Эту замену можно произвести **только один раз** и только **с самой длинной** последовательностью (так как, если бы мы, например, сделали такую замену в двух местах адреса, то потом нельзя было бы восстановить, сколько именно хекстетов мы заменили в первом и во втором случае). Важный момент: нельзя заменять одну группу из `:0:` на `::`, правило два применимо только если есть более одной нулевой группы.

Для примера возьмём адрес из предыдущей замены `2001:DB0:0:123A:0:0:0:30`. Самая длинная последовательность из полностью пустых хекстетов – это «`:0:0:0:`», она начинается сразу после хекстета «`123A`». Есть ещё последовательность из одного пустого хекстета (между «`DB0`» и «`123A`»), но эта – длиннее, так что заменять будем её. Адрес станет совсем небольшим: `2001:DB0:0:123A::30`. Это, конечно, длиннее IPv4 адреса, но гораздо короче исходного.

Обратное восстановление исходного адреса по сокращённой записи (должно производиться редко в представлении для человека, но выполняется каждый раз в сетевой подсистеме при обращении по адресу) достаточно тривиально, если мы уже умеем сокращать адреса.

Сначала надо посчитать, сколько хекстетов в адресе осталось. В нашем случае, в адресе `2001:DB0:0:123A::30` осталось 5 хекстетов. Мы знаем, что адрес должен состоять из **восьми** хекстетов – значит вместо «`::`» возвращаем три недостающих нулевых, получаем `2001:DB0:0:123A:0:0:0:30`. Теперь в каждой группе, где меньше четырёх цифр дописываем слева такое количество нулей, чтобы в этой группе стало четыре цифры. В результате получим исходный адрес `2001:0DB0:0000:123A:0000:0000:0000:0030`.

Несколько примеров сокращения адресов, сокращать будем по правилам в два этапа:

```
FF80:0000:0000:0000:0123:1234:ABCD:EF12 -> FF80:0:0:0:123:1234:ABCD:EF12 ->
FF80::123:1234:ABCD:EF12
FF02:0000:0000:0000:0000:0001:FF00:0300 -> FF02:0:0:0:0:1:FF00:300 -> FF02::1:FF00:300
2001:0DB8:0000:1111:0000:0000:0000:0200 -> 2001:DB8:0:1111:0:0:0:200 ->
2001:DB8:0:1111::200
0000:0000:0000:0000:0000:0000:0000:0001 -> 0:0:0:0:0:0:0:1 -> ::1
0000:0000:0000:0000:0000:0000:0000:0000 -> 0:0:0:0:0:0:0:0 -> ::
```

Предпоследний из показанных IPv7 адресов `::1` — это петлевой интерфейс, соответствующий в IPv4 привычному `127.0.0.1`

Локальные адреса

IPv6 адреса различаются по области действия. Глобальный адрес IPv6 действует в интернете. Глобальные адреса должны быть уникальными в Интернете, поэтому адреса IPv6 распределяются организации IANA.

Локальные адреса IPv6 (unique local address), могут использоваться внутри организации без обращения в IANA, такие адреса не маршрутизируются в интернет, поэтому ничего страшного не произойдет, если несколько организаций будут использовать одни и те же локальные адреса. Локальные адреса IPv6 это аналоги приватных или частных адресов IPv4.

В IPv6 есть локальные адреса канала связи (link-local address), которые вообще не маршрутизируются, они назначаются автоматически и действуют **в пределах одного сегмента сети**, одного коммутатора или нескольких связанных между собой коммутаторов. Через маршрутизатор сообщения с такими IPv6 адресами не проходят.

Локальный адрес канала связи, действующий в рамках одного сегмента сети, начинается с цифр FE80. Если у вас для сетевого **интерфейса** (интерфейсы конфигурируются индивидуально) разрешён протокол IPv6 (проще всего это сделать через NetworkManager) то вы можете для интерфейса видеть что-то подобное следующему:

```
$ ip a s dev eno1
```

```

2: eno1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP group default
qlen 1000
    link/ether 70:71:bc:a3:c5:c0 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    altname enp0s25
    inet 192.168.1.11/24 brd 192.168.1.255 scope global noprefixroute eno1
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::762:c6bf:9eaa:93a9/64 scope link noprefixroute
        valid_lft forever preferred_lft forever

```

А на любом другом хосте этой LAN можно выполнить:

```

$ ping -6 -c3 fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno1
PING fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno1(fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno1) 56 data bytes
64 bytes from fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno1: icmp_seq=1 ttl=64 time=8.54 ms
64 bytes from fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno1: icmp_seq=2 ttl=64 time=3.64 ms
64 bytes from fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno1: icmp_seq=3 ttl=64 time=3.68 ms

--- fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno1 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2004ms
rtt min/avg/max/mdev = 3.635/5.284/8.544/2.304 ms

```

Синтаксис записи IPv6

Характерно, что если вы выполните ту же команду `ping` что и показанную выше, но в более привычном виде, то получите неожиданную ошибку:

```

$ ping -6 -c3 fe80::762:c6bf:9eaa:93a9
PING fe80::762:c6bf:9eaa:93a9(fe80::762:c6bf:9eaa:93a9) 56 data bytes

--- fe80::762:c6bf:9eaa:93a9 ping statistics ---
3 packets transmitted, 0 received, 100% packet loss, time 2039ms

```

Это связано с тем, что даже в рамках одной локальной сети (LAN) соседние хосты могут иметь, в принципе, совпадающие **локальные** IPv6 для своих интерфейсов. Поэтому мы должны обязательно указывать (суффикс) с какого интерфейса мы намереваемся посылать ICMP пакеты (`ping` — это ICMP). В качестве суффикса может указываться не только **имя**, но и **номер** передающего интерфейса (номер — в том виде как его выводит команда `ip`: при остановках и запусках интерфейса, или его переконфигурации, номер может меняться, а последовательность нумерации интерфейсов будет нарушаться):

```

$ ip link
1: lo: <LOOPBACK,UP,LOWER_UP> mtu 65536 qdisc noqueue state UNKNOWN mode DEFAULT group
default qlen 1000
    link/loopback 00:00:00:00:00:00 brd 00:00:00:00:00:00
2: eno1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc mq state UP mode DEFAULT group
default qlen 1000
    link/ether 90:b1:1c:54:3a:46 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    altname enp2s0f0
3: eno2: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc mq state UP mode DEFAULT group
default qlen 1000
    link/ether 90:b1:1c:54:3a:47 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    altname enp2s0f1
4: tun0: <POINTOPOINT,MULTICAST,NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 53049 qdisc fq_codel state UNKNOWN
mode DEFAULT group default qlen 500
    link/none

$ ping -6 -c3 fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%3
PING fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%3(fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno2) 56 data bytes
64 bytes from fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno2: icmp_seq=1 ttl=64 time=18.9 ms
64 bytes from fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno2: icmp_seq=2 ttl=64 time=3.46 ms
64 bytes from fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%eno2: icmp_seq=3 ttl=64 time=3.66 ms

--- fe80::762:c6bf:9eaa:93a9%3 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2003ms
rtt min/avg/max/mdev = 3.458/8.681/18.924/7.243 ms

```

Если вам смущает такая запись локальных IPv6 адресов в такой, несколько замысловатой, форме как показано здесь и/или чуть выше, то это может быть записано и в более традиционной форме:

```
$ ping -6 -c3 fe80::522d:d0bd:b221:a526 -Ieno2
ping: warning: source address might be selected on device other than: eno2
PING fe80::522d:d0bd:b221:a526(fe80::522d:d0bd:b221:a526) from :: eno2: 56 data bytes
64 bytes from fe80::522d:d0bd:b221:a526%eno2: icmp_seq=1 ttl=64 time=3.46 ms
64 bytes from fe80::522d:d0bd:b221:a526%eno2: icmp_seq=2 ttl=64 time=3.44 ms
64 bytes from fe80::522d:d0bd:b221:a526%eno2: icmp_seq=3 ttl=64 time=3.44 ms

--- fe80::522d:d0bd:b221:a526 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2003ms
rtt min/avg/max/mdev = 3.435/3.444/3.459/0.010 ms
```

Это всё показано и обсуждаем для того, что синтаксически адреса IPv6 должны записываться, иногда, в некоторой более сложной (уточнённой) форме, чем мы это привыкли делать для IPv4.

Например, IPv6 адреса в составе WEB URL (например, в адресной строке браузера) мы должны указывать помещая их в квадратные скобки [...], если в URL нужно указать TCP порт, то указывает его за пределами скобок. Вот как это выглядит (не обращайтесь, пока, внимания на «странную» доменную зону .lib — мы к этому вскоре вернёмся, нас пока интересуют только **синтаксические** формы записи адресов IPv6):

```
$ host ygg.lib
ygg.lib.ru.lib has IPv6 address 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
$ curl [221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771] > /dev/null
  % Total    % Received % Xferd  Average Speed   Time    Time     Time  Current
                                 Dload  Upload  Total  Spent  Left  Speed
100 52692    0 52692    0    0  44686      0 --:--:--  0:00:01 --:--:-- 44692
$ wget http://[221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771]:80/index.php -O - > /dev/null
--2023-04-21 17:11:23-- http://[221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771]/index.php
Подключение к [221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771]:80... соединение установлено.
HTTP-запрос отправлен. Ожидание ответа... 200 OK
Длина: нет данных [text/html]
Сохранение в: 'STDOUT'
-                                     [ <=> ] 51,54K --.-KB/s   за
0,1s
2023-04-21 17:11:24 (419 KB/s) - записан в stdout [52782]
```

(Я не показываю здесь графической картинки браузера, во избежание перегрузки места в тексте, но именно в таком синтаксисе мы должны показывать IPv6 в адресной строке браузера. А вот такой формой команды wget мы будем проверять работоспособность сетевых WEB-сервера.)

В других случаях, мы можем рассчитывать на привычный синтаксис записи IPv6 в консольных командах, здесь для ping используется не локальный IPv6 (удалённый в Интернет), когда сетевой стек может (из таблицы роутинга) однозначно определить трассу прохождения запроса, интерфейс отправки ICMP:

```
$ ping -6 -c3 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
PING 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771(221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771) 56 data
bytes
64 bytes from 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771: icmp_seq=1 ttl=64 time=115 ms
64 bytes from 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771: icmp_seq=2 ttl=64 time=117 ms
64 bytes from 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771: icmp_seq=3 ttl=64 time=115 ms

--- 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2002ms
rtt min/avg/max/mdev = 114.620/115.602/117.062/1.052 ms
```

Вот так мы можем определять открытость портов (файервол) и работоспособность WEB серверов на удалённых хостах Интернет, готовность их работать по HTTP (TCP порт 80) или HTTP (TCP порт 443):

```
$ telnet 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771 80
Trying 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771...
Connected to 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771.
Escape character is '^]'.
^]
telnet> Connection closed.
```

```
$ telnet 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771 443
Trying 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771...
Connected to 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771.
Escape character is '^]'.
^]
telnet> Connection closed.
```

Наконец, вот так мы сканируем открытые порты удалённого хоста где-то далеко в Интернет (вспомним, что для IPv6, в отличие от IPv4, нет разницы в доступности хостов «локальные» они или «глобальные»):

```
$ nmap -6 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
Starting Nmap 7.80 ( https://nmap.org ) at 2023-04-21 14:59 EEST
Nmap scan report for 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
Host is up (0.13s latency).
Not shown: 997 filtered ports
PORT      STATE SERVICE
80/tcp    open  http
443/tcp   open  https
8080/tcp   closed http-proxy

Nmap done: 1 IP address (1 host up) scanned in 23.21 seconds
```

Прогноз

Система IPv6 была официально введена в эксплуатацию 6 июня 2012 года (крупнейшими провайдерами одновременно). Вместо 2^{32} индивидуальных адресов IPv6 предоставляет 2^{128} адресов.

Проблема, казалось бы, решена... Однако переход с протокола IPv4 на IPv6 вызывает трудности, потому что эти протоколы несовместимы. И повсеместный переход пошёл гораздо медленнее, чем прогнозировалось на момент ввода в эксплуатацию. И изюминкой причины такого тяжелого перехода на 6-ю версию протокола является денежная стоимость! Многие провайдеры и компании просто не готовы вкладывать достаточное количество средств для перехода.

Но, как бы то ни было, IPv6 — это будущее Интернет! А вслед за ним и локальных сетей. Что приведёт со временем к полному вытеснению и отмиранию IPv4. Вопрос такого прогноза только в темпах и сроках.

Конечно, любой прогноз — дело неблагодарное...

Адресные переменные в программном коде

Прототипы функций для работы с адресными переменными описаны `<arpa/inet.h>`.

Функция `inet_pton()` преобразовывает символьное изображение IP адреса в структуру адреса:

```
int inet_pton(int af, const char *src, void *dst);
```

Здесь:

- `af` — семейство адресов, может быть записано только одной из 2-х символьных констант: `AF_INET` или `AF_INET6`, что означает адрес IPv4 или IPv6, соответственно (`</usr/include/bits/socket.h>`);

- `src` — символьная строка, в которой записан исходный IP адрес. Для IPv4 адрес записывается в привычной точечной нотации: "d.d.d.d", где d — это **десятичное** число 0-255. Для IPv6 адрес может записываться в нескольких формах: h:h:h:h:h:h:h:h или h:h:h:h:h:h:d.d.d.d, где h — это до 4-х знаков шестнадцатеричные числа (0-ffff), кроме того, нулевые адресные группы в IPv6, как обычно, могут опускаться, например: ::FFFF:204.152.189.116.
- `dst` — результат преобразования, структура адреса, вид которой зависит от семейства адресов.

Для `AF_INET` это (определяется в `<linux/in.h>`):

```
struct in_addr {
    __be32 s_addr;
};
```

Для `AF_INET6` это (определяется в `<linux/in6.h>`):

```
struct in6_addr {
    union {
        __u8          u6_addr8[16];
        ...
    } in6_u;
};
```

Вообще, в ядре Linux определено весьма много поддерживаемых семейств адресов (или семейств протоколов), что сильно усложняет поиск информации:

```
$ cat socket.h | grep 'AF_' | wc -l
44
```

Возвращаемое значение функции `inet_pton()` указывает на успешность операции преобразования:

- 1 — успешное преобразование;
- 0 — строка `src` не содержит строчное представление в специфицированном семействе адресов;
- 1 — в качестве параметра `af` указано недопустимое семейство адресов, при этом глобальная переменная `errno` устанавливается в `EAFNOSUPPORT`;

Функция `inet_ntop()` делает в точности наоборот: преобразовывает структуру сетевого адреса в символьное изображение IP адреса:

```
const char *inet_ntop(int af, const void *src, char *dst, socklen_t size);
```

Здесь:

- `af` — семейство адресов `AF_INET` или `AF_INET6`;
- `dst` — строка результат преобразования, это же значение возвращается `inet_ntop()` при успешном выполнении;
- `size` — длина запрашиваемой строки результата, специфицируемая при вызове, это может быть символьная константа типа `INET6_ADDRSTRLEN`;

В заголовочном файле `<arpa/inet.h>` представлено ещё весьма много полезных функций манипуляции с IP адресами — они оставляются на самостоятельное изучение.

Чтобы не изобретать велосипед, в качестве примера работы с адресами (каталог архива `address`) воспользуемся кодом примера непосредственно из `man` страницы:

adr.c :

```
#include <arpa/inet.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

int main(int argc, char *argv[]) {
```

```

unsigned char buf[sizeof(struct in6_addr)];
int domain, s;
char str[INET6_ADDRSTRLEN];
if (argc != 3) {
    fprintf(stderr, "Usage: %s {i4|i6|<num>} string\n", argv[0]);
    exit(EXIT_FAILURE);
}
domain = (strcmp(argv[1], "i4") == 0) ? AF_INET :
          (strcmp(argv[1], "i6") == 0) ? AF_INET6 :
          atoi(argv[1]);
s = inet_pton(domain, argv[2], buf);
if (s <= 0) {
    if (s == 0)
        fprintf(stderr, "Not in presentation format");
    else
        perror("inet_pton");
    exit(EXIT_FAILURE);
}
if (inet_ntop(domain, buf, str, INET6_ADDRSTRLEN) == NULL) {
    perror("inet_ntop");
    exit(EXIT_FAILURE);
}
printf("%s\n", str);
exit(EXIT_SUCCESS);
}

```

Программа выполняет прямое, а затем обратное (для контроля) преобразование строчного изображения IP адреса. Выполнение примера иллюстрирует выше сказанное о форматах вызова функций:

```

$ ./adr i6 0:0:0:0:0:0:0:0
::
$ ./adr i6 1:0:0:0:0:0:0:8
1::8
$ ./adr i6 0:0:0:0:0:FFFF:204.152.189.116
::ffff:204.152.189.116
$ ./adr i4 204.152.189.116
204.152.189.116

```

Разрешение адресов и имён

В принципе, сеть Интернет вполне могла бы работать **только** на основании адресации через числовые IP адреса (а как уже должно стать понятно и эти числовые записи в условных форматах — есть запись битовой последовательности длиной 32 или 64 бит). Однако человеку крайне сложно визуальное воспринимать такие длинные числовые последовательности. Поэтому адресуемым единицам в сети стали присваивать более-менее осмысленные имена, легко воспринимаемые человеком. Но тогда возникает задача поддержания устойчивых таблиц соответствий имён адресам, и задача быстрого разрешения имён в адреса и наоборот.

Для решения этих задач была создана (ещё на заре Интернет) система DNS (Domain Name System, система доменных имён) — компьютерная распределённая система для получения информации о доменах. Чаще всего она используется для получения IP адреса по имени хоста, получения информации о маршрутизации почты и некоторой другой адресной информации. Распределённая база данных DNS рассредоточена на иерархии выделенных DNS-серверов и по соответствующему (только для этих целей) протоколу. Из сказанного уже должно быть понятно, что протокол DNS — это один из старейших протоколов Интернет ... но он претерпел и множество изменений и имеет множество модификаций.

В POSIX/UNIX (утилитах) предусмотрен достаточный набор команд и функций для взаимного преобразования имён и адресов хостов и получения информации о хостах. Для

таких адресных преобразований все эти инструменты должны привлекать информацию из файла /etc/hosts, или обращаться к механизму DNS.

Из командной строки подобное разрешение выглядит так (в 1-й команде для разрешения имени мы явно затребовали Интернет DNS-сервер 1.1.1.1):

```
$ nslookup qnx.org.ru 1.1.1.1
Server:                1.1.1.1
Address:               1.1.1.1#53

Non-authoritative answer:
Name:qnx.org.ru
Address: 89.223.70.101

$ host rus-linux.net
rus-linux.net has address 178.208.91.21
rus-linux.net has IPv6 address b2d0:5b15:400d:802::1004
rus-linux.net mail is handled by 10 mail.rus-linux.net.
```

Ещё вариант (здесь мы тоже явно указываем требуемый DNS-сервер 8.8.4.4):

```
$ dig @8.8.4.4 linux-ru.ru
; <<> DiG 9.18.12-0ubuntu0.22.04.1-Ubuntu <<> @8.8.4.4 linux-ru.ru
; (1 server found)
;; global options: +cmd
;; Got answer:
;; ->>HEADER<<- opcode: QUERY, status: NOERROR, id: 12764
;; flags: qr rd ra; QUERY: 1, ANSWER: 1, AUTHORITY: 0, ADDITIONAL: 1

;; OPT PSEUDOSECTION:
; EDNS: version: 0, flags:; udp: 512
;; QUESTION SECTION:
;linux-ru.ru.                IN      A

;; ANSWER SECTION:
linux-ru.ru.                600     IN      A      90.156.230.27

;; Query time: 96 msec
;; SERVER: 8.8.4.4#53(8.8.4.4) (UDP)
;; WHEN: Thu Apr 20 19:36:36 EEST 2023
;; MSG SIZE rcvd: 56
```

Мы ещё не раз и много будем говорить о механизме DNS-разрешения дальше, а пока взглянем на то как разрешение адресов и имён происходит в программном коде...

Разрешение имён в программном коде

Необходимость взаимного разрешения **имён** узлов (например yandex.ru) WAN в соответствующие им IP **адреса** (как 213.180.204.11) и наоборот возникает постоянно: показанные в этой фразе имя и адрес являются изображением одного и того же узла в разной системе адресации. Для осуществления этого преобразования в сети существует целая связанная сеть серверов DNS.

А из предназначенных для этих целей **функций**:

```
#include <netdb.h>
struct hostent *gethostbyname(const char *name);
```

Функция возвращает информацию о хосте по его имени:

```
struct hostent {
    char *h_name;                /* Official name of host.          */
    char **h_aliases;            /* Alias list.                      */
    int h_addrtype;              /* Host address type AF_INET or AF_INET6 */
    int h_length;                /* Length of address 4 or 16        */
    char **h_addr_list;          /* List of addresses from name server. */
};
```

```
};
```

Ещё один образец — функция `gethostbyaddr()` ищущая информацию о хосте по IP адресу (обратная функциональность `gethostbyname()`)

```
#include <sys/socket.h>          /* for AF_INET */
struct hostent *gethostbyaddr(const void *addr, socklen_t len, int type);
```

Функция `getaddrinfo()`, введенная более поздним стандартом POSIX 1.g, скрывает все зависимости в параметрах от типа протокола:

```
#include <netdb.h>
int getaddrinfo(const char *node, const char *service,
               const struct addrinfo *hints,
               struct addrinfo **res);
```

Через указатель `res` функция возвращает указатель на связный **список** структур `addrinfo` (создаваемый динамически средствами `malloc()`):

```
struct addrinfo {
    int             ai_flags;
    int             ai_family; /* AF_xxx */
    int             ai_socktype; /* SOCK_DGRAM, SOCK_STREAM, ... */
    int             ai_protocol;
    socklen_t       ai_addrlen;
    struct sockaddr *ai_addr;
    char            *ai_canonname;
    struct addrinfo *ai_next; /* поле связи */
};
```

Поскольку список создаётся динамически, его позже нужно обязательно удалить вызовом:

```
void freeaddrinfo(struct addrinfo *res);
```

Пример использования `getaddrinfo()` показан в каталоге архива `address` на примере ретранслирующего сервера UDP (пример взят непосредственно из `man` функции `getaddrinfo()`):

- клиент:

```
$ ./gclie localhost 60000 привет
Received 13 bytes: привет
```

- сервер:

```
$ ./gserv 60000
Received 13 bytes from notebook.localdomain:58355
^C
```

Сетевые интерфейсы

В отличие от всех прочих **устройств** в системе, которым соответствуют имена (и номера) устройств в каталоге `/dev`, сетевые устройства создают сетевые **интерфейсы**, которые не отображаются как именованные устройства в `/dev`, но каждый из которых имеет набор своих характеристических параметров (MAC адрес, IP адрес, маска сети, префикс ...). Интерфейсы могут быть физическими (отображающими реальные аппаратные сетевые устройства, например, `eth0` — адаптер Ethernet), или логическими (отражающими некоторые моделируемые понятия, например, `tap0` — туннельный интерфейс). Одному аппаратному сетевому устройству может соответствовать одновременно **несколько** различных сетевых интерфейсов.

Сетевые интерфейсы **создаются** поддерживающими их драйверами — модулями ядра Linux. В общем случае, разработчик драйвера (модуля ядра) специфического сетевого устройства может выбрать имя для его интерфейса **произвольно** (определяется программным кодом драйвера).

Примечание: Продолжительные годы (десятилетия) существовала традиция (унаследованная из ранних UNIX) именовать сетевые интерфейсы по их принадлежности к той или иной физической **среде** (протоколу) передачи, например, интерфейс устройства WiFi должен был именоваться как wlan0. Но в текущих реализациях Linux (ядра 3.x и далее) имена сетевых интерфейсов могут конструироваться автором кода **драйвера** не исходя из принадлежности к протоколам физического уровня (например, eth0, eth1, ... — для проводных Ethernet соединений), а совершенно произвольно. Временами предпринимаются попытки (Fedora 16, Fedora 17) ввести единообразное именование интерфейсов исходя, например, из расположения (адреса) данного сетевого адаптера на аппаратной шине PCI. Тогда имя интерфейса (для того же проводного Ethernet) может принять вид: p7p1 или p2p1. Но и такие привязки не прижились широко.

Имена сетевых интерфейсов, как мы увидим вскоре, могут быть **произвольными** и определяются **модулем** ядра, реализующим интерфейс для устройств такого типа. В системе не может быть интерфейсов с совпадающими именами, поэтому поддерживающий модуль должен будет как-то модифицировать имена интерфейсов однотипных устройств, в соответствии с принятой схемой именований (например, добавляя суффикс: цифру, литеру, ...).

Посмотреть текущие существующие сетевые интерфейсы на узле можно, например, так:

```
$ ip link
1: lo: <LOOPBACK,UP,LOWER_UP> mtu 65536 qdisc noqueue state UNKNOWN mode DEFAULT group
default
    link/loopback 00:00:00:00:00:00 brd 00:00:00:00:00:00
2: enp2s14: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc mq state UP mode DEFAULT
group default qlen 1000
    link/ether 00:15:60:c4:ee:02 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
3: wlp8s0: <BROADCAST,MULTICAST> mtu 1500 qdisc mq state DOWN mode DORMANT group default
qlen 1000
    link/ether 00:13:02:69:70:9b brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
```

Этим же интерфейсам соответствуют подкаталоги с соответствующими именами в /proc, каждый такой каталог содержит псевдофайлы-параметры (по диагностике или управлению) соответствующего интерфейса:

```
$ ls /proc/sys/net/ipv4/conf
all default enp2s14 lo wlp8s0

$ ls -w80 /proc/sys/net/ipv4/conf/enp2s14/
accept_local      disable_xfrm          proxy_arp_pvlan
accept_redirects  force_igmp_version    route_localnet
accept_source_route forwarding             rp_filter
arp_accept        igmpv2_unsolicited_report_interval secure_redirects
arp_announce      igmpv3_unsolicited_report_interval send_redirects
arp_filter        log_martians          shared_media
arp_ignore        mc_forwarding         src_valid_mark
arp_notify        medium_id             tag
bootp_relay       promote_secondaries
disable_policy    proxy_arp
```

Так же, как для блочных устройств (дисков) в Linux, когда они ещё не пригодны для работы пока их не смонтируют, так и сетевые интерфейсы, сами по себе, ещё не пригодны для работы в сети, пока их не подготовят к использованию. Эта подготовка (конфигурирование) сетевых интерфейсов состоит в том, что сетевой интерфейс привязывается к своему индивидуальному IP адресу (одному или нескольким) и к подсети.

Важно: хотя определяем мы сетевые интерфейсы на уровне их имён, **вся** дальнейшая работа из программного кода с сетевым трафиком через интерфейсы происходит исключительно в терминах IP адресов. Корректное конфигурирование сетевых интерфейсов происходит на уровне **команд** системы, а уже дальнейшее их использование из программного кода — на уровне IP адресов.

Самым старым и известным инструментом диагностирования и управления сетевыми интерфейсами является утилита `ifconfig`. Вот как может выглядеть представляемая ею картина одновременно существующих интерфейсов:

\$ ifconfig

```
cipsec0 Link encap:Ethernet HWaddr 00:0B:FC:F8:01:8F
        inet addr:192.168.27.101 Mask:255.255.255.0
        inet6 addr: fe80::20b:fcff:fe8:18f/64 Scope:Link
        UP RUNNING NOARP MTU:1356 Metric:1
        RX packets:4 errors:0 dropped:3 overruns:0 frame:0
        TX packets:18 errors:0 dropped:5 overruns:0 carrier:0
        collisions:0 txqueuelen:1000
        RX bytes:538 (538.0 b) TX bytes:1670 (1.6 KiB)

em1: flags=4163<UP,BROADCAST,RUNNING,MULTICAST> mtu 1500
        inet 192.168.1.20 netmask 255.255.255.0 broadcast 192.168.1.255
        inet6 fe80::a21d:48ff:fe4:935c prefixlen 64 scopeid 0x20<link>
        ether a0:1d:48:f4:93:5c txqueuelen 1000 (Ethernet)
        RX packets 1039 bytes 751246 (733.6 KiB)
        RX errors 0 dropped 0 overruns 0 frame 0
        TX packets 932 bytes 128724 (125.7 KiB)
        TX errors 0 dropped 0 overruns 0 carrier 0 collisions 0
        device interrupt 17 memory 0xd4700000-d4720000

lo: flags=73<UP,LOOPBACK,RUNNING> mtu 65536
        inet 127.0.0.1 netmask 255.0.0.0
        inet6 ::1 prefixlen 128 scopeid 0x10<host>
        loop txqueuelen 0 (Local Loopback)
        RX packets 13 bytes 1360 (1.3 KiB)
        RX errors 0 dropped 0 overruns 0 frame 0
        TX packets 13 bytes 1360 (1.3 KiB)
        TX errors 0 dropped 0 overruns 0 carrier 0 collisions 0

ppp0: flags=4305<UP,POINTOPOINT,RUNNING,NOARP,MULTICAST> mtu 1500
        inet 77.52.137.120 netmask 255.255.255.255 destination 80.255.73.34
        ppp txqueuelen 3 (Point-to-Point Protocol)
        RX packets 57 bytes 3113 (3.0 KiB)
        RX errors 0 dropped 0 overruns 0 frame 0
        TX packets 6 bytes 111 (111.0 B)
        TX errors 0 dropped 0 overruns 0 carrier 0 collisions 0

wlo1: flags=4163<UP,BROADCAST,RUNNING,MULTICAST> mtu 1500
        inet 192.168.1.200 netmask 255.255.255.0 broadcast 192.168.1.255
        inet6 fe80::3623:87ff:fed6:850d prefixlen 64 scopeid 0x20<link>
        ether 34:23:87:d6:85:0d txqueuelen 1000 (Ethernet)
        RX packets 17 bytes 2022 (1.9 KiB)
        RX errors 0 dropped 0 overruns 0 frame 0
        TX packets 61 bytes 7534 (7.3 KiB)
        TX errors 0 dropped 0 overruns 0 carrier 0 collisions 0
        device interrupt 19
```

Здесь представлены одновременно различные (по природе) сетевые интерфейсы:

- виртуальный интерфейс `cipsec0` (виртуальная частная сеть, VPN) созданный программными средствами (Cisco Systems VPN Client, от Cisco Systems), работающий через один из реальных физических каналов (что подтверждает сказанное выше о возможности нескольких сетевых интерфейсов над одним каналом).
- интерфейс физического проводного Ethernet адаптера `em1`.
- интерфейс физической беспроводной сети Wi-Fi `wlo1` чипсета Broadcom Corporation BCM43228, и именно это имя `wlo1` определяется использованием проприетарного драйвера от Broadcom.

- интерфейс `ppp0` физического беспроводного 3G CDMA модема на USB шине.
- логический петлевой интерфейс `lo`, создающийся в любой системе, и поддерживающий любой из IP адресов локального диапазона 127.X.X.X:

```
$ ping 127.254.254.254
PING 127.254.254.254 (127.254.254.254) 56(84) bytes of data.
64 bytes from 127.254.254.254: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.087 ms
64 bytes from 127.254.254.254: icmp_seq=2 ttl=64 time=0.071 ms
^C
--- 127.254.254.254 ping statistics ---
2 packets transmitted, 2 received, 0% packet loss, time 999ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.071/0.079/0.087/0.008 ms
```

Команда `ifconfig` имеет очень развитую функциональность, она позволяет выполнять не только диагностику, но и **управление** интерфейсами: запуск и останов интерфейса (операции `up` и `down`), присвоение IP адреса, маски, создание IP алиасов и многое другое. Для управления создаваемым сетевым интерфейсом (например, операции `up` или `down`), в отличие от диагностики, утилита `ifconfig` потребует прав `root`.

Более современным (более поздним), но и более развитым инструментом, является утилита `ip` (в некоторых дистрибутивах может потребоваться отдельная установка из репозитория пакета, известного под именем `iproute2`), вот результаты выполнения такой команды для несколько другой аппаратной конфигурации:

```
$ ip link
1: lo: <LOOPBACK,UP,LOWER_UP> mtu 16436 qdisc noqueue state UNKNOWN
    link/loopback 00:00:00:00:00:00 brd 00:00:00:00:00:00
2: eth0: <NO-CARRIER,BROADCAST,MULTICAST,UP> mtu 1500 qdisc mq state DOWN qlen 1000
    link/ether 00:15:60:c4:ee:02 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
3: wlan0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc mq state UP qlen 1000
    link/ether 00:13:02:69:70:9b brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
4: vboxnet0: <BROADCAST,MULTICAST> mtu 1500 qdisc noop state DOWN qlen 1000
    link/ether 0a:00:27:00:00:00 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
5: pan0: <BROADCAST,MULTICAST> mtu 1500 qdisc noop state DOWN
    link/ether ae:4c:18:a0:26:1b brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
6: cipsec0: <NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 1356 qdisc pfifo_fast state UNKNOWN qlen 1000
    link/ether 00:0b:fc:f8:01:8f brd ff:ff:ff:ff:ff:ff

$ ip addr show dev cipsec0
6: cipsec0: <NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 1356 qdisc pfifo_fast state UNKNOWN qlen 1000
    link/ether 00:0b:fc:f8:01:8f brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    inet 192.168.27.101/24 brd 192.168.27.255 scope global cipsec0
    inet6 fe80::20b:fcff:fe8:18f/64 scope link
    valid_lft forever preferred_lft forever
```

Утилита `ip` имеет очень разветвлённый синтаксис, но, к счастью, и такую же разветвлённую, древовидную систему подсказок с **детализацией по ключевым словам**:

```
$ ip help
Usage: ip [ OPTIONS ] OBJECT { COMMAND | help }
       ip [ -force ] -batch filename
where  OBJECT := { link | addr | addrlabel | route | rule | neigh | ntable |
                  tunnel | maddr | mroute | monitor | xfrm }
       OPTIONS := { -v[ersion] | -s[tatistics] | -d[etails] | -r[esolve] |
                   -f[amily] { inet | inet6 | ipx | dnet | link } |
                   -o[neline] | -t[imestamp] | -b[atch] [filename] }

$ ip addr help
Usage: ip addr {add|change|replace} IFADDR dev STRING [ LIFETIME ]
                                     [ CONFFLAG-LIST ]

       ip addr del IFADDR dev STRING
       ip addr {show|flush} [ dev STRING ] [ scope SCOPE-ID ]
                                     [ to PREFIX ] [ FLAG-LIST ] [ label PATTERN ]
```

...

Примечание: Утилита `ip` допускает в записи команд сокращения ключевых слов до однозначного распознавания контекста, часто это всего одна буква. Вот такие «скороговорки»: `ip a s` — вместо записи `ip address show`, или `ip l` — вместо `ip link`. Это очень экономит время, удобно, и вы неоднократно будете видеть такие сокращения далее по тексту.

Широкое применение беспроводных сетевых технологий (в частности WiFi) породили целый круг новых специфических инструментов для их анализа и настройки их интерфейсов. Некоторые из них:

```
$ which iwconfig
/sbin/iwconfig

$ ls /sbin/iw*
/sbin/iw /sbin/iwconfig /sbin/iwevent /sbin/iwgetid /sbin/iwlist /sbin/iwpriv
/sbin/iwspy

$ iwconfig
lo          no wireless extensions.
em1         no wireless extensions.
wlo1        IEEE 802.11abg  ESSID:"ZTE"
            Mode:Managed  Frequency:2.412 GHz  Access Point: C8:64:C7:8A:50:16
            Retry short limit:7  RTS thr:off   Fragment thr:off
            Power Management:off

$ iw wlo1 info
Interface wlo1
    ifindex 3
    wdev 0x1
    addr 34:23:87:d6:85:0d
    ssid ZTE
    type managed
    wiphy 0

$ rfkill list
0: hci0: Bluetooth
    Soft blocked: no
    Hard blocked: no
1: phy0: Wireless LAN
    Soft blocked: no
    Hard blocked: no

$ iw phy0 info
Wiphy phy0
    max # scan SSIDs: 1
    max scan IEs length: 0 bytes
    Coverage class: 0 (up to 0m)
    Supported Ciphers:
        * WEP40 (00-0f-ac:1)
        * WEP104 (00-0f-ac:5)
        * TKIP (00-0f-ac:2)
        * CCMP (00-0f-ac:4)
        * CMAC (00-0f-ac:6)
    Available Antennas: TX 0 RX 0
    Supported interface modes:
        * IBSS
        * managed
    Band 1:
        Bitrates (non-HT):
            * 1.0 Mbps
            * 2.0 Mbps (short preamble supported)
```



```

* 5.5 Mbps (short preamble supported)
* 11.0 Mbps (short preamble supported)
* 6.0 Mbps
* 9.0 Mbps
* 12.0 Mbps
* 18.0 Mbps
* 24.0 Mbps
* 36.0 Mbps
* 48.0 Mbps
* 54.0 Mbps
Frequencies:
* 2412 MHz [1] (20.0 dBm)
* 2417 MHz [2] (20.0 dBm)
...
* 2467 MHz [12] (20.0 dBm)
* 2472 MHz [13] (20.0 dBm)
* 2484 MHz [14] (disabled)
Band 2:
Bitrates (non-HT):
* 6.0 Mbps
* 9.0 Mbps
* 12.0 Mbps
* 18.0 Mbps
* 24.0 Mbps
* 36.0 Mbps
* 48.0 Mbps
* 54.0 Mbps
Frequencies:
* 5160 MHz [32] (20.0 dBm)
* 5170 MHz [34] (20.0 dBm)
* 5180 MHz [36] (20.0 dBm)
...
* 5480 MHz [96] (disabled)
* 5490 MHz [98] (disabled)
* 5500 MHz [100] (20.0 dBm) (radar detection)
DFS state: usable (for 5694 sec)
* 5510 MHz [102] (20.0 dBm) (radar detection)
DFS state: usable (for 5694 sec)
...
* 6130 MHz [226] (disabled)
* 6140 MHz [228] (disabled)
Supported commands:
* set_interface
* new_key
* join_ibss
* set_pmksa
* del_pmksa
* flush_pmksa
* connect
* disconnect
software interface modes (can always be added):
interface combinations are not supported
Device supports scan flush.

```

Их использование специфично, но может быть в достаточной мере изучено и понято, используя возможности справочной системы (`man` и `--help`).

За последние годы, практически в любой графический (GUI) менеджер рабочего стола (DE — Desktop Environment) включен такой апплет управления окружения, как NetworkManager (NM):

```
$ ls /sbin/N*
```

Такой инструмент присутствует в любом графическом менеджере (GNOME, KDE, Xfce, LXDE, Mate, ...), хотя конкретные его реализации под разные DE могут в деталях отличаться. Этого инструмента, зачастую, вполне достаточно для создания, конфигурирования и настройки параметров как реальных, так и виртуальных (OpenVPN) сетевых интерфейсов:

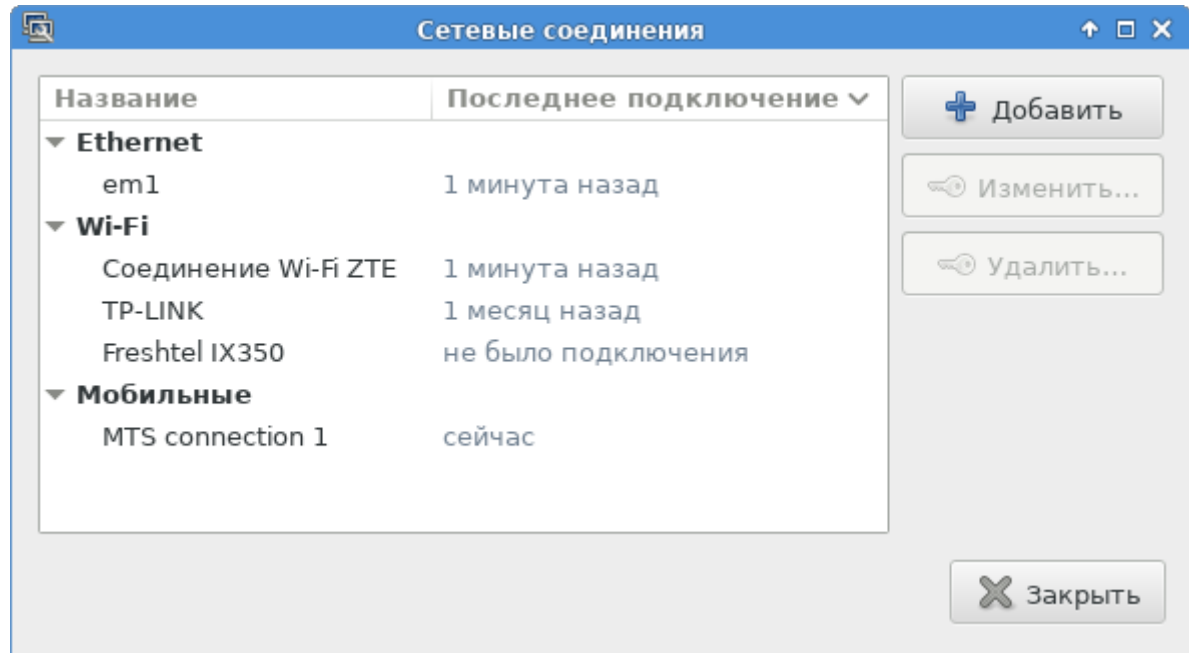


Рис. 1.5 Сетевые интерфейсы в графическом интерфейсе NetworkManager

Кроме графического (GUI) интерфейса NetworkManager имеет ещё и развитый консольный (CLI) интерфейс nmcli (command-line tool for controlling NetworkManager):

```
$ nmcli --help
```

Использование: nmcli [ПАРАМЕТРЫ] ОБЪЕКТ { КОМАНДА | help }

ПАРАМЕТРЫ

-a, --ask	запрос отсутствующих параметров
-c, --colors auto yes no	использовать ли цветной вывод
-e, --escape yes no	опускать разделители столбцов в значениях
-f, --fields <field,...> all common	указать выводимые поля
-g, --get-values <field,...> all common	краткая форма для -m tabular -t -f
-h, --help	показать данную справку
-m, --mode tabular multiline	режим вывода
-o, --overview	режим обзора
-p, --pretty	красивый вывод
-s, --show-secrets	разрешить показ паролей
-t, --terse	краткий вывод
-v, --version	показать версию программы
-w, --wait <seconds>	настроить таймаут завершения операций

ОБЪЕКТ

g[eneral]	общий статус и операции NetworkManager
n[etworking]	общее управление сетями
r[adio]	переключатели NetworkManager
c[onnection]	подключения NetworkManager
d[evice]	устройства, которыми управляет NetworkManager
a[gent]	агент секретов или агент polkit для NetworkManager
m[onitor]	отслеживание изменений в NetworkManager

Командный интерфейс NetworkManager очень обширный, желающие его использовать должны изучить его возможности по:

```
$ man 1 nmcli
```

```
...
```

NetworkManager — это целая огромная подсистема управления сетевыми интерфейсами, прирастающая год от года возможностями для конфигурирования новых сетевых служб. Это альтернативный (или дополняющий) сетевым утилитам способ **быстрого** управления сетевой подсистемой Linux. Эту дополнительную возможность нужно «держать в уме» (особенно для краткосрочных изменений). Но мы, в дальнейшем изложении, для большей наглядности не будем его использовать, а станем оперировать исключительно утилитами.

Таблица маршрутизации

Настолько же важной информацией как параметры интерфейсов (IP адреса, маски и др.) является таблица маршрутизации (ядра операционной системы). При нарушенной структуре таблицы маршрутизации работоспособность сетевого хоста невозможна (что часто упускают из виду), и нужно только корректно восстановить записи (строки) этой таблицы.

Если все рассматриваемые ранее параметры: IP, маска, префикс... — это атрибуты сетевого интерфейса, то таблица роутинга — это атрибут сетевого хоста в целом, это таблица ядра операционной системы.

Таблица маршрутизации хоста может быть диагностирована, например в таком виде:

```
$ route -n
```

```
Kernel IP routing table
```

Destination	Gateway	Genmask	Flags	Metric	Ref	Use	Iface
0.0.0.0	192.168.1.1	0.0.0.0	UG	1024	0	0	em1
80.255.73.34	0.0.0.0	255.255.255.255	UH	0	0	0	ppp0
192.168.1.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	0	0	0	em1
192.168.1.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	0	0	0	wlo1

Этой же командой (route), с соответствующими параметрами, производится редактирование таблицы (добавление, удаление строк).

Один из сетевых интерфейсов всегда отмечается в таблице маршрутизации как шлюз по умолчанию. Все пакеты в сетевом стеке (порождённые приложениями этого хоста, или пришедшие извне по другим внешним интерфейсам), чей адрес получателя не относится ни к одной строке таблицы маршрутизации — отправляется в **шлюз по умолчанию**. Маршрут по умолчанию обозначается записью 0.0.0.0 в численном изображении (опция -n), или записью default в символьном изображении таблицы.

Обычно, при управлении сетевыми интерфейсами (командами ifconfig, ip, или GUI апплетом NetworkManager) в таблице маршрутизации корректно добавляются или удаляются соответствующие строки. Однако иногда это соответствие разрушается, что полностью нарушает работу сети. Тогда возникает необходимость редактировать таблицу вручную (добавлять или удалять строки). Делается это той же командой route с разнообразным набором опций и параметров. Простейший пример использования утилиты route для изменений в таблице роутинга будет показан ниже, в примере переименований сетевого интерфейса.

Для адресов IPv4 и IPv6 в ядре сохраняются 2 разные таблицы роутинга одновременно (показано для сравнения с одного и того же хоста):

```
$ route -n
```

```
Таблица маршрутизации ядра протокола IP
```

Destination	Gateway	Genmask	Flags	Metric	Ref	Use	Iface
0.0.0.0	192.168.1.3	0.0.0.0	UG	100	0	0	eno1
0.0.0.0	192.168.1.3	0.0.0.0	UG	600	0	0	wlx008736005357
169.254.0.0	0.0.0.0	255.255.0.0	U	1000	0	0	eno1
192.168.1.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	100	0	0	eno1
192.168.1.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	600	0	0	wlx008736005357

```
$ route -n -6
```

```
Таблица маршрутизация ядра IPv6
```

Destination	Next Hop	Flag	Met	Ref	Use	If
::1/128	::	U	256	1	0	lo

```

fe80::/64                ::                U      1024 3      0 eno1
fe80::/64                ::                U      1024 1      0
wlx008736005357
::/0                     ::                !n     -1  1      0 lo
::1/128                  ::                Un     0   6      0 lo
fe80::762:c6bf:9eaa:93a9/128 ::        Un     0   5      0 eno1
fe80::46a4:9424:cb31:2bd6/128 ::        Un     0   2      0 wlx008736005357
ff00::/8                 ::                U      256 5      0 eno1
ff00::/8                 ::                U      256 5      0 wlx008736005357
::/0                     ::                !n     -1  1      0 lo

```

Если вы как-то изменяете правила роутинга для интерфейса в IPv6, то они никак не изменяют и не отображаются в роутинге для IPv6.

Ещё больше глубину и гибкость управления роутингом предоставляет уже упоминавшаяся команда `ip`, в новой нотации это выглядит так:

```

$ ip --help route
Usage: ip [ OPTIONS ] OBJECT { COMMAND | help }
       ip [ -force ] -batch filename
where  OBJECT := { address | addrlabel | fou | help | ila | ioam | l2tp | link |
                  macsec | maddress | monitor | mptcp | mroute | mrule |
                  neighbor | neighbour | netconf | netns | nexthop | ntable |
                  ntbl | route | rule | sr | tap | tcpmetrics |
                  token | tunnel | tuntap | vrf | xfrm }
      OPTIONS := { -V[ersion] | -s[tatistics] | -d[etails] | -r[esolve] |
                  -h[uman-readable] | -iec | -j[son] | -p[retty] |
                  -f[amily] { inet | inet6 | mpls | bridge | link } |
                  -4 | -6 | -M | -B | -O |
                  -l[oops] { maximum-addr-flush-attempts } | -br[ief] |
                  -o[neline] | -t[imestamp] | -ts[hort] | -b[atch] [filename] |
                  -rc[vbuf] [size] | -n[etns] name | -N[umeric] | -a[ll] |
                  -c[olor]}

```

Диагностика для того же хоста что показан выше:

```

$ ip route show
default via 192.168.1.3 dev eno1 proto static metric 100
default via 192.168.1.3 dev wlx008736005357 proto dhcp metric 600
169.254.0.0/16 dev eno1 scope link metric 1000
192.168.1.0/24 dev eno1 proto kernel scope link src 192.168.1.11 metric 100
192.168.1.0/24 dev wlx008736005357 proto kernel scope link src 192.168.1.235 metric 600

$ ip -6 route show
::1 dev lo proto kernel metric 256 pref medium
fe80::/64 dev eno1 proto kernel metric 1024 pref medium
fe80::/64 dev wlx008736005357 proto kernel metric 1024 pref medium

```

Управление роутингом

Пример управление роутинга IPv6 с помощью утилиты `ip` (всё тот же хост) ...

```

$ ip a s dev eno1
2: eno1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP group default
qlen 1000
    link/ether 70:71:bc:a3:c5:c0 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    altname enp0s25
    inet 192.168.1.11/24 brd 192.168.1.255 scope global noprefixroute eno1
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::762:c6bf:9eaa:93a9/64 scope link noprefixroute
        valid_lft forever preferred_lft forever

```

Добавляю (физическому Ethernet) интерфейсу `eno1`, который не имеет никакого IPv6 адреса кроме локального (`fe80::762:c6bf:9eaa:93a9`), новый глобальный IPv6:

```

$ sudo ip address add 31e:af75:7a27:75::5/64 dev eno1

```

```
$ ip a s dev eno1
2: eno1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP group default
qlen 1000
    link/ether 70:71:bc:a3:c5:c0 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    altnam enp0s25
    inet 192.168.1.11/24 brd 192.168.1.255 scope global noprefixroute eno1
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 31e:af75:7a27:75::5/64 scope global
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::762:c6bf:9eaa:93a9/64 scope link noprefixroute
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

В таблице роутинга IPv6 **автоматически** добавилась одна новая строка:

```
$ ip -6 route show
::1 dev lo proto kernel metric 256 pref medium
31e:af75:7a27:75::/64 dev eno1 proto kernel metric 256 pref medium
fe80::/64 dev eno1 proto kernel metric 1024 pref medium
fe80::/64 dev wlx008736005357 proto kernel metric 1024 pref medium
```

Но это ещё не всё что хотелось бы получить. Добавлю вручную через этот интерфейс/адрес ещё одну строку роутинга в реальную удалённую сеть 2000::/7 (это mesh-сеть Yggdrasil, но это пока не важно — об этом подробно будет позже):

```
$ sudo ip -6 route add 2000::/7 via 31e:af75:7a27:75::1
$ ip -6 route show
::1 dev lo proto kernel metric 256 pref medium
31e:af75:7a27:75::/64 dev eno1 proto kernel metric 256 pref medium
2000::/7 via 31e:af75:7a27:75::1 dev eno1 metric 1024 pref medium
fe80::/64 dev eno1 proto kernel metric 1024 pref medium
fe80::/64 dev wlx008736005357 proto kernel metric 1024 pref medium
```

Всё! Теперь этот локальный хост LAN легко ping-ится по IPv6 к реальному удалённому хосту, находящемуся за тысячи километров в Казахстане:

```
$ ping -c3 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
PING 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771(221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771) 56 data
bytes
64 bytes from 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771: icmp_seq=1 ttl=63 time=862 ms
64 bytes from 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771: icmp_seq=2 ttl=63 time=118 ms
64 bytes from 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771: icmp_seq=3 ttl=63 time=118 ms

--- 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2001ms
rtt min/avg/max/mdev = 118.003/365.914/861.613/350.512 ms
```

Аналогичное управление роутингом хоста можно производить (add, del, ...) с равным успехом и утилитой «старого стиля» route:

```
$ route --help
Использование: route [-nNvee] [-FC] [<AF>] Отобразить таблицу маршрутизации ядра
route [-v] [-FC] {add|del|flush} ... Изменить таблицу маршрутизации для AF.

route {-h|--help} [<AF>] Детальное описание использование указанной AF.
route {-V|--version} Отобразить версию/автора и выйти.

-v, --verbose более детальный вывод
-n, --numeric не преобразовывать адреса в имена
-e, --extend отображать другую/больше информации
-F, -fib отобразить информацию форвардинга базы (по умолчанию)
-C, --cache отобразить кэш маршрутизации вместо FIB

<AF>=Use -4, -6, '-A <af>' or '--<af>'; default: inet
Список возможных адресных семейств (которые поддерживают маршрутизацию):
```

```
inet (DARPA Internet) inet6 (IPv6) ax25 (AMPR AX.25)
netrom (AMPR NET/ROM) ipx (Novell IPX) ddp (Appletalk DDP)
x25 (CCITT X.25)
```

Вот как выглядит «в старой нотации» таблица роутинга IPv6 после только-что проделанных мной манипуляций:

```
$ route -6
Таблица маршрутизация ядра IPv6
Destination          Next Hop              Flag Met Ref Use If
ip6-localhost/128    [::]                  U    256 2    0 lo
31e:af75:7a27:75::/64 [::]                  U    256 2    0 eno1
200::/7              raspberrypi           UG   1024 2    0 eno1
fe80::/64            [::]                  U    1024 3    0 eno1
fe80::/64            [::]                  U    1024 1    0
wlx008736005357
[::]/0               [::]                  !n   -1  1    0 lo
ip6-localhost/128    [::]                  Un   0  7    0 lo
nvidia/128           [::]                  Un   0  3    0 eno1
nvidia/128           [::]                  Un   0  5    0 eno1
nvidia/128           [::]                  Un   0  3    0 wlx008736005357
ip6-mcastprefix/8    [::]                  U    256 5    0 eno1
ip6-mcastprefix/8    [::]                  U    256 5    0 wlx008736005357
[::]/0               [::]                  !n   -1  1    0 lo
```

Попутно тут же убеждаемся, что никакие манипуляции (достаточно сложные выше проведенные) с таблицей роутинга для IPv6 **никак** не затрагивают таблицу роутинга для IPv4 для тех же сетевых интерфейсов:

```
$ route
Таблица маршрутизации ядра протокола IP
Destination Gateway Genmask Flags Metric Ref Use Iface
default      GPON      0.0.0.0      UG    100    0      0 eno1
default      GPON      0.0.0.0      UG    600    0      0 wlx008736005357
link-local   0.0.0.0   255.255.0.0  U     1000   0      0 eno1
192.168.1.0  0.0.0.0   255.255.255.0 U     100    0      0 eno1
192.168.1.0  0.0.0.0   255.255.255.0 U     600    0      0 wlx008736005357
```

Алиасные IP адреса

Простейшим примером множественности **логических** сетевых интерфейсов, разделяющих общий **физический** адаптер, могут служить **сетевые алиасы**, когда существующему интерфейсу дополнительно присваиваются адрес и маска, делающие его представленным ещё в другой подсети.

Рассмотрим пример ... положим, в LAN подсеть 192.168.1.0/24, хост с локальным именем:

```
$ hostname
nvidia
$ ip -4 a s dev eno1
2: eno1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP group default
qlen 1000
    altname enp0s25
    inet 192.168.1.11/24 brd 192.168.1.255 scope global noprefixroute eno1
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

```
$ route -n
Таблица маршрутизации ядра протокола IP
Destination Gateway Genmask Flags Metric Ref Use Iface
0.0.0.0      192.168.1.3  0.0.0.0      UG    100    0      0 eno1
169.254.0.0  0.0.0.0      255.255.0.0  U     1000   0      0 eno1
192.168.1.0  0.0.0.0      255.255.255.0 U     100    0      0 eno1
```

Тривиальный случай... Добавим этому физическому (проводному Ethernet) интерфейсу eno1 ещё один алиасный адрес IPv4 из совершенно другой подсети 10.0.0.2/24 :

```
$ sudo ifconfig eno1:1 10.0.0.2 up
$ ifconfig
eno1: flags=4163<UP,BROADCAST,RUNNING,MULTICAST> mtu 1500
    inet 192.168.1.11 netmask 255.255.255.0 broadcast 192.168.1.255
    inet6 fe80::762:c6bf:9eaa:93a9 prefixlen 64 scopeid 0x20<link>
    ether 70:71:bc:a3:c5:c0 txqueuelen 1000 (Ethernet)
    RX packets 4890 bytes 496512 (496.5 KB)
    RX errors 0 dropped 1 overruns 0 frame 0
    TX packets 2637 bytes 261068 (261.0 KB)
    TX errors 0 dropped 0 overruns 0 carrier 0 collisions 0
    device interrupt 20 memory 0xfe400000-fe420000

eno1:1: flags=4163<UP,BROADCAST,RUNNING,MULTICAST> mtu 1500
    inet 10.0.0.2 netmask 255.0.0.0 broadcast 10.255.255.255
    ether 70:71:bc:a3:c5:c0 txqueuelen 1000 (Ethernet)
    device interrupt 20 memory 0xfe400000-fe420000

lo: flags=73<UP,LOOPBACK,RUNNING> mtu 65536
    inet 127.0.0.1 netmask 255.0.0.0
    inet6 ::1 prefixlen 128 scopeid 0x10<host>
    loop txqueuelen 1000 (Локальная петля (Loopback))
    RX packets 772 bytes 68251 (68.2 KB)
    RX errors 0 dropped 0 overruns 0 frame 0
    TX packets 772 bytes 68251 (68.2 KB)
    TX errors 0 dropped 0 overruns 0 carrier 0 collisions 0
```

Таблица маршрутизации этого хоста автоматически (не требует нашего участия) поменяется — в ней добавилась строка (маршрут) для новой подсети:

```
$ route -n
Таблица маршрутизации ядра протокола IP
Destination Gateway Genmask Flags Metric Ref Use Iface
0.0.0.0      192.168.1.3    0.0.0.0      UG    100      0      0 eno1
10.0.0.0     0.0.0.0        255.0.0.0    U      0        0      0 eno1
169.254.0.0  0.0.0.0        255.255.0.0  U    1000      0      0 eno1
192.168.1.0  0.0.0.0        255.255.255.0 U    100      0      0 eno1
```

На хосте у нас появился новый, фиктивный интерфейс eno1:1 с алиасным IPv4, который (адрес), естественно, не видится в исходной LAN, у него по маске другая подсеть. С любого хоста LAN он недоступен:

```
$ ping -c3 10.0.0.2
PING 10.0.0.2 (10.0.0.2) 56(84) bytes of data.

--- 10.0.0.2 ping statistics ---
3 packets transmitted, 0 received, 100% packet loss, time 2025ms
```

Теперь выберем другой, произвольно взятый, хост этой LAN:

```
$ hostname
nvme

$ ip -4 a s dev enp3s0
2: enp3s0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP group
default qlen 1000
    inet 192.168.1.138/24 brd 192.168.1.255 scope global dynamic noprefixroute enp3s0
        valid_lft 165109sec preferred_lft 165109sec

$ /sbin/route -n
Kernel IP routing table
Destination      Gateway          Genmask          Flags Metric Ref    Use Iface
```

0.0.0.0	192.168.1.3	0.0.0.0	UG	100	0	0 enp3s0
169.254.0.0	0.0.0.0	255.255.0.0	U	1000	0	0 enp3s0
192.168.1.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	100	0	0 enp3s0

(Здесь у меня работает другой дистрибутив Linux, у которого каталог /sbin не прописан в переменную окружения \$PATH, что потребует указывать полный путь при вызове некоторых сетевых команд. Такая возможность довольно частая, и не должна вводить вас в недоумение.)

Прделаю с этим хостом примерно то же самое, что и с предыдущим:

```
$ sudo ifconfig enp3s0:1 10.0.0.5 up
$ echo $?
0
```

(Иногда целесообразно сразу же проверить код успешности завершения только-что выполненной команды.)

Интерфейс поменял вид:

```
$ /sbin/ifconfig enp3s0
enp3s0: flags=4163<UP,BROADCAST,RUNNING,MULTICAST> mtu 1500
    inet 192.168.1.138 netmask 255.255.255.0 broadcast 192.168.1.255
    inet6 fe80::921b:eff:fe2b:fe3a prefixlen 64 scopeid 0x20<link>
    ether 90:1b:0e:2b:fe:3a txqueuelen 1000 (Ethernet)
    RX packets 442744 bytes 152787250 (145.7 MiB)
    RX errors 0 dropped 51 overruns 0 frame 0
    TX packets 133419 bytes 13095746 (12.4 MiB)
    TX errors 0 dropped 0 overruns 0 carrier 0 collisions 0

$ /sbin/ifconfig enp3s0:1
enp3s0:1: flags=4163<UP,BROADCAST,RUNNING,MULTICAST> mtu 1500
    inet 10.0.0.5 netmask 255.0.0.0 broadcast 10.255.255.255
    ether 90:1b:0e:2b:fe:3a txqueuelen 1000 (Ethernet)
```

Примечание: Характерно, что как в этом, так и в предыдущем случае (там я не стал акцентироваться на этом для экономии места) команда ip (в отличие от ifconfig) не знает о новом (фиктивном, расщеплённом) интерфейсе enp3s0:1, но видит новый алиасный IPv4 для интерфейса, как в его «новом», так и «старом» именовании:

```
$ ip -4 a s dev enp3s0
2: enp3s0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP group
default qlen 1000
    inet 192.168.1.138/24 brd 192.168.1.255 scope global dynamic noprefixroute enp3s0
        valid_lft 161823sec preferred_lft 161823sec
    inet 10.0.0.5/8 brd 10.255.255.255 scope global enp3s0:1
        valid_lft forever preferred_lft forever
$ ip -4 a s dev enp3s0:1
2: enp3s0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP group
default qlen 1000
    inet 192.168.1.138/24 brd 192.168.1.255 scope global dynamic noprefixroute enp3s0
        valid_lft 161816sec preferred_lft 161816sec
    inet 10.0.0.5/8 brd 10.255.255.255 scope global enp3s0:1
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

Таблица роутинга, как и для предыдущего хоста, поменялась:

```
$ /sbin/route -n
Kernel IP routing table
Destination      Gateway          Genmask          Flags Metric Ref    Use Iface
0.0.0.0          192.168.1.3     0.0.0.0          UG        100    0      0 enp3s0
10.0.0.0         0.0.0.0         255.0.0.0        U         0      0      0 enp3s0
169.254.0.0     0.0.0.0         255.255.0.0      U        1000    0      0 enp3s0
192.168.1.0     0.0.0.0         255.255.255.0    U         100    0      0 enp3s0
```


Маршруты к двум разным подсетям (192.168.1.0/24 и 10.0.0.0/8) представлены в таблице маршрутизации разными записями (строками). И теперь мы имеем прозрачность трафика в новой подсети 10.0.0.0/8 (то, собственно, для чего всё и делалось):

```
$ ping -c3 10.0.0.2
PING 10.0.0.2 (10.0.0.2) 56(84) bytes of data.
64 bytes from 10.0.0.2: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.554 ms
64 bytes from 10.0.0.2: icmp_seq=2 ttl=64 time=0.250 ms
64 bytes from 10.0.0.2: icmp_seq=3 ttl=64 time=0.368 ms

--- 10.0.0.2 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2032ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.250/0.390/0.554/0.125 ms
```

Естественно, ping (прозрачность) тех же «препарированных» хостов в исходной подсети 192.168.1.0/24 прекрасно сохранился!

Но ещё интереснее эксперимент со сканированием хостов подсети (я его показываю с первого из рассмотренных хостов, поскольку у меня только там есть установленная утилита nmap):

```
$ ping -c3 10.0.0.5
PING 10.0.0.5 (10.0.0.5) 56(84) bytes of data.
64 bytes from 10.0.0.5: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.328 ms
64 bytes from 10.0.0.5: icmp_seq=2 ttl=64 time=0.205 ms
64 bytes from 10.0.0.5: icmp_seq=3 ttl=64 time=0.259 ms

--- 10.0.0.5 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2045ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.205/0.264/0.328/0.050 ms

$ nmap -sP 10.0.0.0/24
Starting Nmap 7.80 ( https://nmap.org ) at 2023-04-22 05:18 EEST
Nmap scan report for nvidia (10.0.0.2)
Host is up (0.00019s latency).
Nmap scan report for 10.0.0.5
Host is up (0.00027s latency).
Nmap done: 256 IP addresses (2 hosts up) scanned in 3.00 seconds
```

Сканер подсети 10.0.0.0, работающей **над** физической LAN с добрым десятком хостов подсети 192.168.1.0, видит только 2 хоста (10.0.0.2 и 10.0.0.5). Фактически, мы создали виртуальную сеть над реальной физической.

Техника создания и работы с сетевыми алиасами является в высшей степени полезной при отработке сетевых проектов и написании модулей ядра, обсуждаемых далее.

Примечание: Я показал работу с алиасными адресами пользуясь утилитами «старого стиля» (ifconfig и route из Linux пакета net-tools). То же самое можно наверняка проделывать и с утилитой «нового стиля» (ip из Linux пакета iproute2). Я этого не делал и не проверял ... и оставляю это в качестве задания для самостоятельной проработки читателям.

Петлевой интерфейс

На любом компьютерном хосте (даже если он вообще не использует сеть, или даже просто никак не подключен к сети) присутствует петлевой интерфейс (loopback, интерфейс lo)

Группа адресов 127/8 выделены под петлевой интерфейс:

```
$ ifconfig lo | head -n2
lo: flags=73<UP,LOOPBACK,RUNNING> mtu 65536
    inet 127.0.0.1 netmask 255.0.0.0
```

Иногда указывается (в публикациях), что адресом петлевого интерфейса является 127.0.0.1 — это заблуждение: адресами петлевого интерфейса являются **все** IP адреса подсети 127.0.0.0:255.0.0.0 класса A:

```
$ ping 127.255.255.254
```

```
PING 127.255.255.254 (127.255.255.254) 56(84) bytes of data.
64 bytes from 127.255.255.254: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.061 ms
64 bytes from 127.255.255.254: icmp_seq=2 ttl=64 time=0.065 ms
^C
--- 127.255.255.254 ping statistics ---
2 packets transmitted, 2 received, 0% packet loss, time 999ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.061/0.063/0.065/0.002 ms
```

Для семейства IPv6 адрес петлевого интерфейса (loopback) выглядит в сокращённой записи особенно элегантно ::1. Даже если вы не пользуетесь IPv6, но работаете на одной из современных операционных систем, у вас наверняка установлен этот протокол. Это легко проверить, пропинговав loopback.

```
$ ping -c3 ::1
PING ::1(::1) 56 data bytes
64 bytes from ::1: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.025 ms
64 bytes from ::1: icmp_seq=2 ttl=64 time=0.036 ms
64 bytes from ::1: icmp_seq=3 ttl=64 time=0.036 ms

--- ::1 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2024ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.025/0.032/0.036/0.005 ms
```

Этот интерфейс позволяет клиенту и серверу на одном и том же компьютере общаться друг с другом используя стек TCP/IP. Можно предположить, что транспортный уровень распознает, что указанный ему удаленный адрес — это петлевой адрес и каким-либо образом сокращает процесс обработки датаграмм. Однако это не так. Осуществляется **полная** обработка данных на транспортном и сетевом уровнях, после чего IP датаграмма направляется по петле назад, двигаясь вверх достигает пользовательского приложения, ожидающего приёма с этого интерфейса. Но IP датаграмма, посылаемая в петлевой интерфейс, никогда не попадает в физическую среду передачи (кабель). Может показаться неэффективным то что транспортный и сетевой уровни обрабатывают данные, которые посылаются по петле. Но на такую реализацию есть два основания:

- проще реализовать обработку единообразно, когда петлевой интерфейс для сетевого уровня выглядит просто как еще один интерфейс канального уровня (мы будем реализовывать такие интерфейсы при рассмотрении сетевых драйверов далее);
- полновесная и единообразная обработка трафика по петлевому интерфейсу делает его незаменимым инструментом отладки, тестирования и диагностики для сетевых инструментов и проектов в локальном окружении.

Петлевой интерфейс активно используют различные подсистемы Linux и установленных сторонних программ. Неаккуратное использование и разрушение петлевого интерфейса может поэтому привести к дефектам работы в самых неожиданных местах. Никогда не удаляйте петлевой интерфейс, даже если он кажется вам совершенно лишним: этим вы полностью разрушите операционную систему Linux, и добьётесь только её новой полной инсталляции!

Переименование сетевого интерфейса

Имя сетевого интерфейса, как было уже сказано, задаётся модулем, создающим этот интерфейс (мы увидим это на примерах написания модулей позже). Но имя сетевого интерфейса (созданного модулем, или присутствующего ранее в системе) не есть совершенно константное значение, которое должно оставаться неизменным во всё время работы интерфейса в системе. Мы можем интерфейс динамически переименовать (в произвольное имя)! И начнём мы это делать с традиционного Ethernet проводного интерфейса:

```
$ ip -4 a s dev eno1
2: eno1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP group default
qlen 1000
    altnam enp0s25
    inet 192.168.1.11/24 brd 192.168.1.255 scope global noprefixroute eno1
```

```
valid_lft forever preferred_lft forever
```

И зафиксируем нормальное состояние в котором находится таблица маршрутизации (IPv4 в данном случае):

```
$ route -n
```

Таблица маршрутизации ядра протокола IP

Destination	Gateway	Genmask	Flags	Metric	Ref	Use	Iface
0.0.0.0	192.168.1.3	0.0.0.0	UG	100	0	0	eno1
169.254.0.0	0.0.0.0	255.255.0.0	U	1000	0	0	eno1
192.168.1.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	100	0	0	eno1

Переименовываем интерфейс командой:

```
$ sudo ip link set dev eno1 name eth0
```

RTNETLINK answers: Device or resource busy

Закономерный итог: нельзя манипулировать интерфейсом который активен (поднят) ! Поэтому правильный путь будет несколько сложнее:

```
$ sudo ifconfig eno1 down
```

```
$ sudo ip link set dev eno1 name eth0
```

```
$ ip l
```

```
1: lo: <LOOPBACK,UP,LOWER_UP> mtu 65536 qdisc noqueue state UNKNOWN mode DEFAULT group default qlen 1000
```

```
    link/loopback 00:00:00:00:00:00 brd 00:00:00:00:00:00
```

```
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP mode DEFAULT group default qlen 1000
```

```
    link/ether 70:71:bc:a3:c5:c0 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
```

```
    altname enp0s25
```

```
    altname eno1
```

```
3: wlx008736005357: <BROADCAST,MULTICAST> mtu 1500 qdisc mq state DOWN mode DEFAULT group default qlen 1000
```

```
    link/ether 00:87:36:00:53:57 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
```

Подымаем интерфейс и восстанавливаем его IP (я экспериментировал с интерфейсом со статически присвоенным IP, при DHCP, возможно, адрес можно не указывать и всё будет проще):

```
$ sudo ifconfig eth0 192.168.1.11 up
```

```
$ ip -4 a s dev eth0
```

```
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP group default qlen 1000
```

```
    altname enp0s25
```

```
    altname eno1
```

```
    inet 192.168.1.11/24 brd 192.168.1.255 scope global eth0
```

```
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

Адрес восстановлен, но этого мало: команда `ip`, манипулируя с интерфейсом, зачастую портит таблицу маршрутизации:

```
$ route -n
```

Таблица маршрутизации ядра протокола IP

Destination	Gateway	Genmask	Flags	Metric	Ref	Use	Iface
169.254.0.0	0.0.0.0	255.255.0.0	U	1000	0	0	eth0
192.168.1.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	0	0	0	eth0

Восстанавливаем маршрут по умолчанию на роутер из LAN во внешнюю WAN:

```
$ sudo ip route add default via 192.168.1.3
```

```
$ route -n
```

Таблица маршрутизации ядра протокола IP

Destination	Gateway	Genmask	Flags	Metric	Ref	Use	Iface
0.0.0.0	192.168.1.3	0.0.0.0	UG	0	0	0	eth0
169.254.0.0	0.0.0.0	255.255.0.0	U	1000	0	0	eth0
192.168.1.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	0	0	0	eth0

Вот теперь можно проверять прозрачность трафика для нового интерфейса (указывается явно в команде) и для локальной сети, и для Интернет:

```
$ ping 192.168.1.3 -c3 -Ieth0
PING 192.168.1.3 (192.168.1.3) from 192.168.1.11 eth0: 56(84) bytes of data.
64 bytes from 192.168.1.3: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.679 ms
64 bytes from 192.168.1.3: icmp_seq=2 ttl=64 time=0.670 ms
64 bytes from 192.168.1.3: icmp_seq=3 ttl=64 time=0.606 ms

--- 192.168.1.3 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2032ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.606/0.651/0.679/0.032 ms

$ ping 1.1.1.1 -c3 -Ieth0
PING 1.1.1.1 (1.1.1.1) from 192.168.1.11 eth0: 56(84) bytes of data.
64 bytes from 1.1.1.1: icmp_seq=1 ttl=57 time=9.50 ms
64 bytes from 1.1.1.1: icmp_seq=2 ttl=57 time=8.79 ms
64 bytes from 1.1.1.1: icmp_seq=3 ttl=57 time=9.07 ms

--- 1.1.1.1 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2004ms
rtt min/avg/max/mdev = 8.785/9.116/9.499/0.293 ms
```

Далее с этим новым именем интерфейса (eth0) работают все сетевые утилиты и протоколы.

Эта возможность оказывается чрезвычайно **мощным** инструментом при тестировании, при экспериментах, или при конфигурировании программных пакетов, включающих модули ядра сетевых устройств, которые создают свои новые сетевые интерфейсы.

Примечание: Существует и описан в публикациях (и не один) способ (ищите) изменить имя интерфейса permanently (постоянно от загрузки) конфигурационными параметрами операционной системы. Но меня не интересует такой способ, а интересует возможность изменять имена динамически, многократно (при необходимости) и без перезагрузки.

В порядке итога сформулируем те правила, которые нужно соблюдать при **динамическом** переименовании сетевого интерфейса:

- Изменить имя можно только для остановленного (down) интерфейса, в противном случае интерфейс будет «занят» для операции;
- После переименования интерфейс нужно сделать активным (up) с присвоением (восстановление) ему IP адреса;
- Последним действием нужно в таблице роутинга восстановить маршрут по умолчанию на шлюз во внешнюю сеть, Интернет (если у вас интерфейс ходил вовне, что зачастую так и бывает);
- для восстановления маршрута используем команду, как это было показано выше, вида:

```
# ip route add default via 192.168.1.3
```

Или, в «старой нотации» (net-tools), для тех же значений (сравните):

```
# route add default gw 192.168.1.3 eth0
```

В обязательном порядке проверяйте реальную прозрачность трафика (команды ping, traceroute, ... с явным указанием имени интерфейса в команде) по завершению переименований.

Альтернативные имена

Есть ещё одна возможность из подобной области, появившаяся в пакете iproute2 относительно недавно, утверждается что с версии v5.4.0 (это примерно год 2019) — это альтернативные имена интерфейсов:

```
$ ip -v
```

```
ip utility, iproute2-5.15.0, libbpf 0.5.0
```

```
$ sudo ip link property add dev eth0 altname eno2
```

```
$ ip l show dev eth0
```

```
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP mode DEFAULT
group default qlen 1000
    link/ether 70:71:bc:a3:c5:c0 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    altname enp0s25
    altname eno1
    altname eno2
```

```
$ ip -4 a s dev eth0
```

```
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP group default
qlen 1000
    altname enp0s25
    altname eno1
    altname eno2
    inet 192.168.1.11/24 brd 192.168.1.255 scope global eth0
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

Обратите внимание: я добавляю новое альтернативное имя интерфейсу (а позже удалю другой имя) не останавливая (down) его, делается «на ходу»! При этом, естественно, что изменения в альтернативных именах никак не влияет на таблицу роутинга, а поэтому и не нарушает работу интерфейса.

Симметрично, альтернативное имя может быть удалено (ликвидировано), даже если это первичное имя интерфейса, данное ему при загрузке системы:

```
$ sudo ip link property del dev eno2 altname eno1
```

```
$ ip l sh dev eno2
```

```
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP mode DEFAULT
group default qlen 1000
    link/ether 70:71:bc:a3:c5:c0 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    altname enp0s25
    altname eno2
```

Важно чтобы удаляемое имя интерфейса не фигурировало как целевой интерфейс в записях таблицы маршрутизации:

```
$ route -n
```

Таблица маршрутизации ядра протокола IP

Destination	Gateway	Genmask	Flags	Metric	Ref	Use	Iface
0.0.0.0	192.168.1.3	0.0.0.0	UG	0	0	0	eth0
169.254.0.0	0.0.0.0	255.255.0.0	U	1000	0	0	eth0
192.168.1.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	0	0	0	eth0

Эта относительно новая возможность решает многие проблемы с именованием интерфейсов.

Порты транспортного уровня

Адрес назначения для сетевого интерфейса характеризуется его IP адресом. Но на хосте, которому принадлежит этот интерфейс со своим IP адресом, может работать одновременно много самых различных сетевых приложений. Для разграничения принадлежности пакетов между процессами (серверами, сервисами, службами) и прикладными протоколами вводится ещё один уровень адресации сверх того: порты транспортного уровня (на уровне протоколов TCP, UDP, SCTP, ...).

Каждому протоколу более **высоких уровней** (SSH, FTP, HTTP, ...) соответствует свой стандартный порт. Порт выражается как 16-битовое целочисленное значение, количество портов ограничено с учётом 16-битной адресации ($2^{16}=65536$, начало — 0). Порты TCP и порты UDP — это совершенно разные сущности, а их возможное численное **совпадение** для отдельных служб делается только для удобства. Все порты разделены на три диапазона —

общеизвестные (или **системные**, 0—1023), **зарегистрированные** (или **пользовательские**, 1024—49151) и **динамические** (или **частные**, 49152—65535).

Работа с системными портами всегда требует прав root. Зарегистрированные порты — это порты, которые комиссия по регистрации IANA официально зарегистрировала за определёнными протоколами (рекомендуемые). Динамические и/или приватные порты — от 49152 до 65535. Эти порты динамические, в том смысле, что они могут быть использованы любым процессом и с любой целью. Часто, программа, работающая на зарегистрированном порту (от 1024 до 49151) порождает другие дочерние процессы, которые затем используют свои динамические порты. Самая свежая информация о регистрации номеров портов может быть найдена здесь: <http://www.iana.org/numbers.htm#P>.

Соответствия протоколов их **численным значениям портов** UDP или TCP смотрим в файле описания **сетевых служб** /etc/services:

```
$ cat /etc/services
...
ftp          21/tcp
ftp          21/udp          fsp fspd
ssh          22/tcp          # SSH Remote Login Protocol
ssh          22/udp          # SSH Remote Login Protocol
telnet       23/tcp
telnet       23/udp
...

$ grep -v ^$ /etc/services | grep -v ^# | wc -l
318
```

Вот такое число сервисов предопределено для различных протоколов комиссией IANA. Но это не значит что любой протокол обязан **использовать** этот свой порт — это только значения по умолчанию, рекомендуемые. Мы вполне можем, например, проверить работает ли на каком-то WEB сервер (стандартный порт 80) протокола HTTP (мы не собираемся вести диалог, и тут же прерываем коннект):

```
$ telnet linux-ru.ru 80
Trying 90.156.230.27...
Connected to linux-ru.ru.
Escape character is '^]'.
^]
telnet> Connection closed.
```

А если нас интересует прозондировать защищённый WEB сервер протокола HTTPS (стандартный порт 443), то поступаем так:

```
$ telnet linux-ru.ru 443
Trying 90.156.230.27...
Connected to linux-ru.ru.
Escape character is '^]'.
^]
telnet> Connection closed.
```

Но и сами WEB сервера используют порты (80, 443) рекомендуемые для них в /etc/services — весьма часто вы сможете наблюдать WEB сервера на портах 8080, 3128 и других.

Главное правило состоит в том, что на одном сервере не могут работать 2 сервиса одного транспортного протокола (UDP с TCP) с **совпадающими номерами** порта! Не могут один порт прослушивать одновременно 2 серверных приложения.

Но прежде, чем обсуждать возможности и особенности работы с любым из сетевых протоколов, нужно убедиться, что использование этого протокола не запрещено в настройках файервола вашей системы. После этого (уточнив характеристики интересующего нас протокола) разрешаем его к использованию средствами конфигурирования файервола (утилиты iptables или GUI оболочки для её управления).

Источники использованной информации

[1] Таблица ссылок на документы RFC по основным протоколам сети —

<http://ru.wikipedia.org/wiki/RFC>

[2] База данных RFC (любой RFC может быть здесь найден и свободно скачан) —

<https://www.rfc-editor.org/>

[3] Request for Comments — <https://web.archive.org/web/20090202124230/http://www.ietf.org/rfc.html>

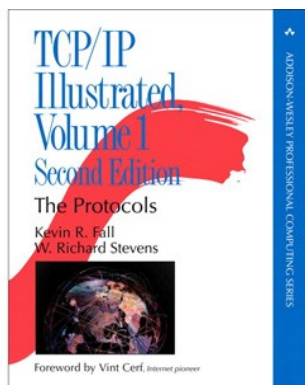
[4] У. Р. Стивенс, Протоколы TCP/IP. В подлиннике, ВНВ, СПб, 2003, ISBN: 5-94157-300-6, 672 стр.



У. Р. Стивенс, Протоколы TCP/IP. В подлиннике, Невский Диалект, СПб, 2004, ISBN: 5-7940-0093-7, 672 страниц

Оригинал: TCP/IP Illustrated, Volume 1: The Protocols, Addison-Wesley, 1994, ISBN 0-201-63346-9

[5] TCP/IP Illustrated, Volume 1: The Protocols, 2nd Edition W. Richard Stevens, Kevin R. Fall, May 05, 2012



[6] Семенов Ю.А. (ГНЦ ИТЭФ), Telecommunication technologies - телекоммуникационные технологии (v2.1) — https://www.opennet.ru/docs/RUS/inet_book/

[7] NAT (Network Address Translation) для новичков — <https://habr.com/ru/articles/583172/>

[8] IPv6 теория и практика: введение в IPv6 — <https://habr.com/ru/post/210100/>

[9] Адреса протокола IPv6 — локальный и глобальный тип —

<https://zvondozvon.ru/tehnologii/kompyuternye-seti/adresa-ipv6>

[10] IANA, Internet Protocol Version 6 Address Space —

<https://www.iana.org/assignments/ipv6-address-space/ipv6-address-space.xhtml>

[11] IPv6 в Linux.

Часть 1 — <https://h4cks4w.blogspot.com/2015/04/ipv6-linux-1.html>

Часть 2 — <https://h4cks4w.blogspot.com/2015/04/ipv6-linux-2.html>

[12] Семенов Ю.А. (ГНЦ ИТЭФ), Адресация IPv6 —

https://www.opennet.ru/docs/RUS/inet_book/4/44/ip6_4411.html

[13] Онлайн IPv6 Subnet Calculator — <https://www.vultr.com/resources/subnet-calculator-ipv6/>

[14] Дж. Курроуз, Росс К., Компьютерные сети. Нисходящий подход, М.:Эксмо, январь 2017, 3-е издание., ISBN: 978-5-699-94358-6, 912 страниц



Протоколы и инструменты прикладного уровня

Число утилит предназначенных для работы с сетевым стеком огромно. Оно превосходит любую другую раздел работы компьютера. Значительную часть доступных утилит мы уже видели по тексту ранее. Здесь же мы проведём только некоторую их систематизацию.

Часть обсуждаемых утилит устанавливается в Linux по умолчанию при инсталляции системы (и то какая это часть — зависит от конкретного дистрибутива Linux). Другая часть может быть установлена из стандартного репозитория дистрибутива типовым способом (apt, dnf и другие). Я, за очень редкими исключениями, не буду называть никаких утилит и проектов, отсутствующих в стандартных репозиториях (и вам советую того же и не обольщаться сторонними источниками). В тех редких случаях, когда речь будет идти о сборке из программных исходных кодов, это будет оговариваться явно.

Инструменты диагностики

Важнейшими характеристиками сетевой подсистемы хоста являются конфигурация сетевых интерфейсов и таблица маршрутизации ядра, которая полностью и однозначно определяет направления распространения трафика между интерфейсами, например:

```
$ ip link
1: lo: <LOOPBACK,UP,LOWER_UP> mtu 65536 qdisc noqueue state UNKNOWN mode DEFAULT group
default
    link/loopback 00:00:00:00:00:00 brd 00:00:00:00:00:00
2: em1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP mode DEFAULT
group default qlen 1000
    link/ether a0:1d:48:f4:93:5c brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
3: wlo1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP mode DORMANT
group default qlen 1000
    link/ether 34:23:87:d6:85:0d brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
4: ppp0: <POINTOPOINT,MULTICAST,NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UNKNOWN
mode DEFAULT group default
    link/ppp

$ route -n
```


Kernel IP routing table						
Destination	Gateway	Genmask	Flags	Metric	Ref	Use Iface
0.0.0.0	192.168.1.1	0.0.0.0	UG	1024	0	0 em1
80.255.73.34	0.0.0.0	255.255.255.255	UH	0	0	0 ppp0
192.168.1.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	0	0	0 em1
192.168.1.0	0.0.0.0	255.255.255.0	U	0	0	0 wlo1

Таблицы маршрутизации для IPv4 и IP v6 различные

Несоответствие таблицы роутинга состояниям сетевых интерфейсов (что весьма часто случается при экспериментах и отладке сетевых модулей ядра) — наиболее частая причина отличия поведения сети от ожидаемого (картина восстанавливается соответствующими командами `route`, добавляющими или удаляющими направления в таблицу). Самое краткое и **исчерпывающее** описание работы ТСП/IP сети (из известных автору) дал У. Р. Стивенс:

1. *IP-пакеты (создающиеся на хосте или приходящие на него снаружи), если они не предназначены данному хосту, ретранслируются в соответствии с одной из строк таблицы роутинга на основе IP адреса **получателя**.*
2. *Если ни одна строка таблицы не соответствует адресу получателя (подсеть или хост), то пакеты ретранслируются в интерфейс, который обозначен как интерфейс по умолчанию, который **всегда** присутствует в таблице роутинга (интерфейс с Destination равным 0.0.0.0 в примере показанном выше).*
3. *Пакет, пришедший с некоторого интерфейса, **никогда** не ретранслируется в этот же интерфейс.*

По этому алгоритму всегда можно разобрать картину происходящего в системе с любой самой сложной конфигурацией интерфейсов.

Основные инструменты управления сетевыми **интерфейсами** (`ip`, `ifconfig`, `route`, `NetworkManager`, `nmcli` ...) были обсуждены ранее. Они применимы как для реальных, так и для виртуальных сетевых интерфейсов, например, разнообразных VPN (Virtual Private Network):

```
$ ifconfig
...
cipsec0  Link encap:Ethernet  HWaddr 00:0B:FC:F8:01:8F
         inet addr:192.168.27.101  Mask:255.255.255.0
         inet6 addr: fe80::20b:fcff:fef8:18f/64 Scope:Link
         UP RUNNING NOARP  MTU:1356  Metric:1
         RX packets:4 errors:0 dropped:3 overruns:0 frame:0
         TX packets:18 errors:0 dropped:5 overruns:0 carrier:0
         collisions:0 txqueuelen:1000
         RX bytes:538 (538.0 b)  TX bytes:1670 (1.6 KiB)
...
```

Здесь показан виртуальный интерфейс (виртуальная частная сеть, VPN) созданный программными средствами (Cisco Systems VPN Client) от Cisco Systems (`cipsec0`), работающий через один из физических каналов хоста. Показательно, что если тот же VPN-канал создать «родными» Linux средствами OpenVPN (с помощью `NetworkManager`) к тому же удалённому серверу-хосту, то мы получим совершенно другой (и даже, если нужно, ещё один **дополнительно**, параллельно) сетевой интерфейс — различия в интерфейсах обусловлены **модулями ядра**, которые их создавали:

```
$ ifconfig
...
tun0     Link encap:UNSPEC  HWaddr 00-00-00-00-00-00-00-00-00-00-00-00-00-00-00-00
         inet addr:192.168.27.112  P-t-P:192.168.27.112  Mask:255.255.255.0
         UP POINTOPOINT RUNNING NOARP MULTICAST  MTU:1412  Metric:1
         RX packets:13 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
         TX packets:13 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
         collisions:0 txqueuelen:500
         RX bytes:1905 (1.8 KiB)  TX bytes:883 (883.0 b)
```

Но кроме базовых инструментов управления сетевыми интерфейсами, для отработки сетевых проектов необходим ещё достаточно широкий набор средств диагностики, управления, отладки и тестирования.

Инструменты наблюдения

Поскольку представление сетевых интерфейсов достаточно мудрёно и принципиально отличается от символьных или блочных устройств (в /dev), то при отработке модулей ядра поддержки сетевых средств (да и других сетевых компонент пространства пользователя) используется совершенно особое множество **команд-утилит**. Их мы используем для контроля, диагностики и управления сетевыми интерфейсами. Набор сетевых утилит, используемых в сетевой разработке — огромен! Ниже мы только назовём некоторые из них, без которых такая работа просто невозможна...

Простейшими инструментами **диагностики** в нашей отработке примеров будет посылка «пульсов» — тестирующих ICMP пакетов **ping** (проверка достижимости хоста) и **traceroute** (задержка прохождения промежуточных хостов на трассе маршрута):

```
$ ping 8.8.8.8
PING 8.8.8.8 (8.8.8.8) 56(84) bytes of data.
64 bytes from 8.8.8.8: icmp_seq=1 ttl=51 time=57.3 ms
64 bytes from 8.8.8.8: icmp_seq=2 ttl=51 time=58.5 ms
^C
--- 8.8.8.8 ping statistics ---
2 packets transmitted, 2 received, 0% packet loss, time 1001ms
rtt min/avg/max/mdev = 57.374/57.959/58.544/0.585 ms

$ traceroute 80.255.64.23
traceroute to 80.255.64.23 (80.255.64.23), 30 hops max, 60 byte packets
 1 192.168.1.1 (192.168.1.1)  1.052 ms  1.447 ms  1.952 ms
 2  * * *
 3 10.50.21.14 (10.50.21.14) 32.584 ms 34.609 ms 34.828 ms
 4 umc-10G-gw.ix.net.ua (195.35.65.50) 37.521 ms 38.751 ms 39.052 ms
 5  * * *
```

Ещё одно представление сетевых интерфейсов и отображение статистики использования в динамике:

```
$ netstat -i
Kernel Interface table
```

Iface	MTU	Met	RX-OK	RX-ERR	RX-DRP	RX-OVR	TX-OK	TX-ERR	TX-DRP	TX-OVR	Flg
eth0	1500	0	0	0	0	0	0	0	0	0	BMU
lo	16436	0	5508	0	0	0	5508	0	0	0	LRU
wlan0	1500	0	154771	0	0	0	165079	0	0	0	BMRU

Установленные TCP соединения:

```
$ netstat -t
Active Internet connections (w/o servers)
```

Proto	Recv-Q	Send-Q	Local Address	Foreign Address	State
tcp	0	0	notebook.localdomain:56223	2ip.ru:http	TIME_WAIT
tcp	0	0	notebook.localdomain:45804	178-82-198-81.dynamic:31172	ESTABLISHED
tcp	0	0	notebook.localdomain:48314	c-76-19-81-120.hsd1.ct:9701	ESTABLISHED
tcp	0	0	notebook.localdomain:56228	2ip.ru:http	TIME_WAIT
tcp	0	0	notebook.localdomain:56220	2ip.ru:http	TIME_WAIT
tcp	0	0	notebook.localdomain:41762	mail.ukrpost.ua:imap	ESTABLISHED
tcp	0	0	notebook.localdomain:46302	bw-in-f16.1e100.net:imaps	ESTABLISHED
tcp	0	0	notebook.localdomain:56222	2ip.ru:http	TIME_WAIT
tcp	0	0	notebook.localdomain:ssh	192.168.1.20:57939	ESTABLISHED
tcp	0	0	notebook.localdomain:56204	2ip.ru:http	TIME_WAIT
tcp	0	0	notebook.localdomain:48861	mail1.ks.pochta.ru:imap	ESTABLISHED

Диагностика и управление таблицей разрешения MAC адресов в адреса IP (этот механизм определён только для IPv4):

```
$ arp
Address                Hwtype  Hwaddress      Flags Mask          Iface
192.168.1.20           ether    f4:6d:04:60:78:6f  C                wlan0
192.168.1.1            ether    94:0c:6d:a5:c1:1f  C                wlan0
```

Утилиты nslookup, host, dig используются для работы с DNS серверами разрешения Интернет имён и IP адресов. Такое многообразие альтернативных утилит определяется, наверное, фундаментальностью этого процесса в ходе работы всемирной сети. Примеры запросов к DNS на прямое и обратное разрешение имени:

```
$ nslookup fedora.com
Server:      192.168.1.1
Address:     192.168.1.1#53
```

```
Non-authoritative answer:
Name: fedora.com
Address: 174.137.125.92
```

```
$ nslookup 174.137.125.92
Server:      192.168.1.1
Address:     192.168.1.1#53
```

```
Non-authoritative answer:
92.125.137.174.in-addr.arpaname = mdnh-siteboxparking.phl.marchex.com.
```

```
Authoritative answers can be found from:
125.137.174.in-addr.arpa    nameserver = c.ns.marchex.com.
125.137.174.in-addr.arpa    nameserver = d.ns.marchex.com.
125.137.174.in-addr.arpa    nameserver = a.ns.marchex.com.
125.137.174.in-addr.arpa    nameserver = b.ns.marchex.com.
```

Вторым (необязательным) параметром команды nslookup может быть IP адрес DNS-сервера, через который требуется выполнить разрешение имён (при его отсутствии будет использована последовательность DNS, конфигурированных в системе по умолчанию).

```
$ host fedora.com
fedora.com has address 86.105.245.69
```

```
$ host 86.105.245.69
69.245.105.86.in-addr.arpa domain name pointer 86-105-245-69.haip.transip.net.
```

```
$ dig fedora.com
; <<>> DiG 9.18.12-0ubuntu0.22.04.1-Ubuntu <<>> fedora.com
;; global options: +cmd
;; Got answer:
;; ->>HEADER<<- opcode: QUERY, status: NOERROR, id: 31162
;; flags: qr rd ra; QUERY: 1, ANSWER: 1, AUTHORITY: 0, ADDITIONAL: 1

;; OPT PSEUDOSECTION:
; EDNS: version: 0, flags:; udp: 65494
;; QUESTION SECTION:
;fedora.com.                IN      A

;; ANSWER SECTION:
fedora.com.                 42      IN      A      86.105.245.69

;; Query time: 0 msec
;; SERVER: 127.0.0.53#53(127.0.0.53) (UDP)
;; WHEN: Wed Apr 26 14:14:25 EEST 2023
;; MSG SIZE rcvd: 55
```

Для **анализа трафика** разрабатываемого сетевого интерфейса вам безусловно потребуются что-то из числа известных утилит **сетевых снифферов**, таких как tcpdump (<http://www.tcpdump.org/>), или её GUI эквивалент Wireshark (<http://www.wireshark.org/>). Посмотрим как будет выглядеть результат tcpdump для вот такого сетевого интерфейса (p7p1):

```
$ ip addr show dev p7p1
3: p7p1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP qlen 1000
    link/ether 08:00:27:9e:02:02 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    inet 192.168.56.101/24 brd 192.168.56.255 scope global p7p1
    inet6 fe80::a00:27ff:fe9e:202/64 scope link
    valid_lft forever preferred_lft forever
```

Здесь мы можем рассмотреть полученный в tcpdump дамп сетевого трафика (показано только начало) при выполнении операции ping на этот интерфейс с внешнего хоста LAN:

```
$ sudo tcpdump -i p7p1
tcpdump: verbose output suppressed, use -v or -vv for full protocol decode
listening on p7p1, link-type EN10MB (Ethernet), capture size 65535 bytes
08:57:53.070217 ARP, Request who-has 192.168.56.101 tell 192.168.56.1, length 46
08:57:53.070271 ARP, Reply 192.168.56.101 is-at 08:00:27:9e:02:02 (oui Unknown), length 28
08:57:53.070330 IP 192.168.56.1 > 192.168.56.101: ICMP echo request, id 2478, seq 1,
length 64
08:57:53.070373 IP 192.168.56.101 > 192.168.56.1: ICMP echo reply, id 2478, seq 1, length
64
08:57:54.071415 IP 192.168.56.1 > 192.168.56.101: ICMP echo request, id 2478, seq 2,
length 64
08:57:54.071464 IP 192.168.56.101 > 192.168.56.1: ICMP echo reply, id 2478, seq 2, length
64
...
```

Видно работу ARP механизма разрешения IP адресов в локальной сети (начало протокола), и приём и передачу IP пакетов (тип протокола ICMP).

С помощью программы tcpdump, формируя сложные **условия фильтра** отбора пакетов для протокола (по сетевым интерфейсам, протоколам, адресам источника и получателя...) можно локализовать проблемы и изучить практически любой сетевой обмен.

Альтернативой (функционально) tcpdump, но уже с графическим интерфейсом (GUI) является программа Wireshark.

Утилита Wireshark, в отличие от tcpdump, содержит, кроме того, большое количество парсеров для сетевых пакетов (например можно прослушать не закодированные видео/аудио поток, передающийся в пакетах протокола RTP при SIP соединениях в IP-телефонии), а также позволяет добавлять собственные парсеры для своих пакетов. Это очень полезно, например, если содержимое пакета закодировано (encrypted), что очень распространено в коммерческих проектах.

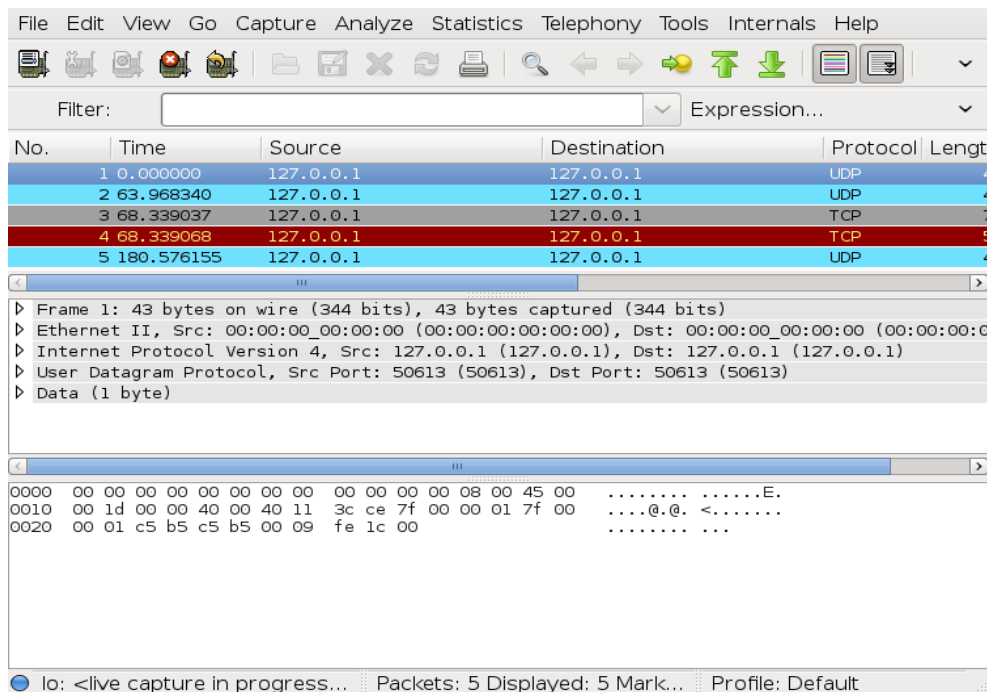


Рис.2.1 Протокол сеанса WireShark

Инструменты тестирования

В системе Linux (POSIX-совместимой, UNIX-like) наилучшими инструментами тестирования являются сами стандартные утилиты POSIX/GNU, такие как `echo`, `cat`, `ср` и другие (в этом проявляется симметричность и ортогональность систем UNIX). Для тестирования и отладки сетевых модулей ядра также хорошо бы предварительно определиться с набором тестовых инструментов (утилит), которые также были бы относительно стандартизованы (или широко используемые), и которые позволяли бы проводить тестирование быстро, достоверно и с наименьшими затратами.

Один из удачных вариантов тестеров могут быть утилиты передачи файлов по протоколу SSH — `sftp` и `scp`. Обе утилиты копируют указанный (по URL) **сетевой файл**. Разница состоит в том, что `sftp` требует указания только источника и копирует его в текущий каталог, а для `scp` указывается и источник и приёмник (и каждый из них может быть сетевым URL, таким образом допускается выполнение копирования и из 3-го, стороннего узла):

```
$ sftp olej@192.168.1.9:/home/olej/YYY
olej@192.168.1.137's password:
Connected to 192.168.1.9.
Fetching /home/olej/YYY to YYY
/home/olej/YYY                               100% 98MB 10.9MB/s 00:09

$ scp olej@192.168.1.137:/boot/initramfs-3.6.11-5.fc17.i686.img img1
olej@192.168.1.137's password:
initramfs-3.6.11-5.fc17.i686.img               100% 18MB 17.6MB/s 00:01
```

Один из лучших инструментов сетевого программиста для тестирования и отладки — утилита `Netcat` (имя исполнимого файла `nc`). Подобно утилите `cat` она позволяет отправлять (или получать) байтовый поток, но не в поток ввода-вывода, а в сетевой сокет. У этой утилиты есть множество возможностей (описанных в `man`), в частности она позволяет как передавать данные в сеть (клиент), так и ожидать принимаемые эти данные из сети (сервер, с опцией `-l`). Простейший пример использования `nc` может быть показан, если мы в одном терминале запустим экземпляр `nc` в режиме прослушивания сокета (**сервер**, TCP порт 1234), того, что будет вводиться с терминала другим экземпляром `nc`, работающим в режиме **клиента**:

```
$ nc -l 1234
входная строка
```

```
111111111111
2222222222
333333
^C
```

А вот терминал с которого та же программа nc работала как клиент, копирующий в сетевой сокет ввод с клавиатуры (то, что мы и получаем на стороне сервера):

```
$ nc 127.0.0.1 1234
входная строка
111111111111
2222222222
333333
```

Пример упрощён и схематичен, но многочисленными опциями запуска nc можно варьировать: адреса сетевых узлов, протоколы (TCP по умолчанию и UDP при опции -u), порты и многое другое. Это делает утилиту универсальным **отладочным** инструментом практически неограниченных возможностей. Во многих случаях, при отладочных работах, nc может заменить протокол и утилиту telnet рассматриваемые далее.

P.S. Обратите внимание (это важно и может сэкономить много напрасно потерянного времени), что в современных дистрибутивах может быть (в пакетной системе, в виде пакетов) **две** совершенно разные реализации, названные: традиционный Netcat и Netcat BSD. Более того, по умолчанию может устанавливаться именно Netcat BSD, а традиционный Netcat потребует ручной установки. Реализации **несовместимы** ни по командному интерфейсу, ни по сетевому **протоколу**! Поскольку nc предназначен для связывания разных сетевых хостов — следите чтобы на разных концах работали сходные реализации nc (это можно выяснить запустив утилиту с опцией -h).

Две реализации допускают **одновременную** установку в систему, а быстрое переключение текущей используемой версии обеспечивает система управления альтернативами Linux:

```
$ galternatives
...

$ update-alternatives --display nc
nc - ручной режим
лучшая версия ссылки — /bin/nc.openbsd
ссылка сейчас указывает на /bin/nc.traditional
ссылка nc — /bin/nc
подчинённая nc.1.gz — /usr/share/man/man1/nc.1.gz
подчинённая netcat — /bin/netcat
подчинённая netcat.1.gz — /usr/share/man/man1/netcat.1.gz
/bin/nc.openbsd — приоритет 50
подчинённый nc.1.gz: /usr/share/man/man1/nc_openbsd.1.gz
подчинённый netcat: /bin/nc.openbsd
подчинённый netcat.1.gz: /usr/share/man/man1/nc_openbsd.1.gz
/bin/nc.traditional — приоритет 10
подчинённый nc.1.gz: /usr/share/man/man1/nc.traditional.1.gz
подчинённый netcat: /bin/nc.traditional
подчинённый netcat.1.gz: /usr/share/man/man1/nc.traditional.1.gz
```

Как легко отсюда видеть, сами оригинальные программы-утилиты устанавливаются в систему под именами nc.traditional и nc.openbsd:

```
$ nc.traditional -h
[v1.10-47]
connect to somewhere: nc [-options] hostname port[s] [ports] ...
listen for inbound: nc -l -p port [-options] [hostname] [port]
...

$ nc.openbsd -h
OpenBSD netcat (Debian patchlevel 1.218-4ubuntu1)
usage: nc [-46CDdFhklNnrStUuvZz] [-I length] [-i interval] [-M ttl]
```

```
[-m minttl] [-O length] [-P proxy_username] [-p source_port]
[-q seconds] [-s sourceaddr] [-T keyword] [-V rtable] [-w recvlimit]
[-w timeout] [-X proxy_protocol] [-x proxy_address[:port]]
[destination] [port]
```

...

Сервисы сети и systemd

Практически все далее рассматриваемые сетевые сервисы (и ещё множество не рассматриваемых) построены на клиент-сервисной архитектуре: клиенты запрашивают обслуживания у сервера по сетевому протоколу. Структура практически всех свободно развиваемых сетевых проектов (Linux — операционная система свободная и с открытыми исходными кодами всех её продуктов!), из-за их сетевой специфичности, совершенно одинакова, и состоит из 3-х компонент основных: 1). протокол XXX, 2). клиент xxx, 3). сервер xxx. Клиент, как правило, готов для использования, хотя иногда требует предварительной конфигурации. Запуск серверов, в современных дистрибутивах (в подавляющем большинстве) обеспечивается средствами systemd.

Схема установки и запуска в эксплуатацию всех сетевых проектов однотипна и единообразна, и поэтому, чтобы не повторять её далее каждый раз в деталях и относительно каждого нового сервиса, вспомним единую схему обращения с сетевыми дистрибутивными пакетами, общую для подавляющего большинства сетевых проектов:

1. Установка выбранного проекта (условно назовём его xxx) из сетевого репозитория своего дистрибутива:

```
$ apt install xxx
```

Или для RPM дистрибутивов:

```
$ dnf install xxx
```

2. Конфигурируем сервер устанавливаемого протокола XXX. Местоположение конфигурационных файлов, обычно, уточняется во время установки, смотрим для начала файлы /etc/default/xxx, /etc/xxx.conf, /etc/xxx.d/xxx.conf

3. Запускаем сервер средствами systemd:

```
$ sudo systemctl start xxx
```

4. Проверяем статус запущенного сервера на предмет отсутствия ошибок:

```
$ systemctl status xxx
```

...

Повторяем снова начиная с п.2 до тех пор, пока этот шаг не проходим без ошибок.

5. Если планируем долгосрочно использовать сервер протокола XXX, устанавливаем для него автоматический запуск при загрузке операционной системы:

```
$ sudo systemctl enable xxx
```

SSH

Протокол SSH (Secure SHell) пришёл на смену протоколу telnet и, как понятно и из самого названия, первоначальное и основное его предназначение было — организация защищённых шифрованием в канале терминальных сессий (в защищённости и состоит главное отличие от telnet). Но в дальнейшем SSH так «пришёлся ко двору», что на него было возложено множество других возможностей (только малую часть которых мы сейчас и посмотрим).

Для Linux существует несколько реализаций для протокола SSH. Но самая широко используемая из них — это openssh. Клиент openssh-client установлен по умолчанию в любом дистрибутиве Linux — это основной и любимый инструмент любого сетевого администратора. Сервер же из того же проеукта openssh-server (и по желанию openssh-sftp-server) нужно установить дополнительно (что я рекомендовал бы делать первым действием после инсталляции любого дистрибутива Linux):

```
$ aptitude search openssh- | grep ^i
```

```
i openssh-client - клиент протокола SSH, для защищённого удалённого доступа
```

```
i openssh-server - Сервер SSH для безопасного доступа с удалённых компьютеров
i openssh-sftp-server - secure shell (SSH) sftp server module, for SFTP access from
remote machines
```

После установки сервер запускается через systemd стандартным способом:

```
$ sudo systemctl start sshd
$ systemctl status sshd
● ssh.service - OpenBSD Secure Shell server
   Loaded: loaded (/lib/systemd/system/ssh.service; enabled; vendor preset: enabled)
   Active: active (running) since Sun 2023-04-23 07:07:20 EEST; 6h ago
     Docs: man:sshd(8)
           man:sshd_config(5)
   Process: 1313 ExecStartPre=/usr/sbin/sshd -t (code=exited, status=0/SUCCESS)
    Main PID: 1331 (sshd)
      Tasks: 1 (limit: 115786)
     Memory: 3.2M
        CPU: 25ms
    CGroup: /system.slice/ssh.service
            └─1331 "sshd: /usr/sbin/sshd -D [listener] 0 of 10-100 startups"
```

```
anp 23 07:07:20 R420 systemd[1]: Starting OpenBSD Secure Shell server...
anp 23 07:07:20 R420 sshd[1331]: Server listening on 0.0.0.0 port 22.
anp 23 07:07:20 R420 sshd[1331]: Server listening on :: port 22.
anp 23 07:07:20 R420 systemd[1]: Started OpenBSD Secure Shell server.
```

```
$ pgrep sshd
```

```
1331
19252
19262
```

Что означают последние 2 строчки вывода (1-я это понятно, это PID стартовавшего сервера sshd, совпадающий и с значением в статусе systemd показанным выше). А 2 последние строчки: а). соответствуют каждая одной подключенной клиентской сессии, б). указывают на то что SSH-сервер это fork-ающий сервер, в). и каждая из этих строк это PID дочернего процесса для обслуживания своей терминальной сессии.

И я сразу же после установки сервера SSH разрешил бы через systemd его автоматический запуск после перезагрузки системы:

```
$ sudo systemctl start sshd
```

Синтаксис **клиента** SSH²:

```
$ ssh olej@192.168.1.13
olej@192.168.1.13's password:
olej@R420:~$ hostname
R420
olej@R420:~$ exit
выход
Connection to 192.168.1.13 closed.
```

Или так:

```
$ ssh -l olej 192.168.1.13
olej@192.168.1.13's password:
...
```

Показано это для того чтобы подтвердить: клиент SSH **всегда запросит** пароль пользователя (это пароль этого имени пользователя на удалённом хосте, а не где-то в недрах самой системы SSH). (Это если на удалённом хосте не разрешён беспарольный SSH доступ, но разрешать такой доступ — это последнее дело.) Нет никакой синтаксической формы запроса SSH-коннекта в которой явно указывался бы пароль одновременно с именем (через знак двоеточия как это допускают многие сетевые протоколы и команды). Это сделано для предотвращения видимости пароля при наборе на терминале.

² Я везде в примерах показываю в примерах своё регистрационное имя пользователя olej (чтобы не городить каких-то условных конструкций типа <user> не похожих на синтаксис реальных команд). Вы, естественно, должны подставить вместо регистрационное имя пользователя в своей системе.

SSH допускает использование адресов как IPv4 так и IPv6 (у клиента SSH даже есть уточняющие опции -4 и -6, но он распознаёт их и по правильной записи адреса). Вот, например, сеанс SSH в локальной сети по локальному (fe80::/64) адресу IPv6 (как уже упоминалось ранее, для локального адреса должен быть обязательно указано имя интерфейса или его номер, в данном случае номер):

```
$ ssh olej@fe80::522d:d0bd:b221:a526%2
olej@fe80::522d:d0bd:b221:a526%eno1's password:
Linux nvme 5.10.0-21-amd64 #1 SMP Debian 5.10.162-1 (2023-01-21) x86_64

The programs included with the Debian GNU/Linux system are free software;
the exact distribution terms for each program are described in the
individual files in /usr/share/doc/*/copyright.

Debian GNU/Linux comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY, to the extent
permitted by applicable law.
Last login: Fri May  5 13:03:47 2023 from 192.168.1.14
olej@nvme:~$ exit
выход
Connection to fe80::522d:d0bd:b221:a526%eno1 closed.
```

В конфигурации SSH сервера тот или иной протокол может быть разрешён (по умолчанию обычно разрешены оба) или запрещён:

```
$ grep AddressFamily /etc/ssh/sshd_config
# AddressFamily inet      # только IPv4
# AddressFamily inet6     # только IPv6
# AddressFamily any       # по умолчанию, используются оба
```

При подключении к удалённому серверу в Интернет по IPv6 (в отличие от показанного подключения в локальной сети), вас скорее всего, ожидает такая вот неожиданность (с заметной паузой по времени):

```
$ ssh 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
ssh: connect to host 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771 port 22: Connection timed out
```

Такой эффект связан не с конфигурацией сервера SSH, а с тем, что фаервол, практически всегда запущенный на серверах доступных в Интернет, позволяет IPv4 на 22 порт TCP, но запрещает IPv6 доступ. Если мы хотим иметь доступ и IPv6, то, зайдя на сервер по SSH IPv4, выполним там:

```
# sudo ufw allow in on tun0 to any port 22
Rule added
Rule added (v6)
# ufw status numbered | grep "22 (v6)"
[14] 22 (v6) on tun0          ALLOW IN    Anywhere (v6)
```

И вот теперь:

```
$ ssh 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
The authenticity of host '221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
(221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771)' can't be established.
ED25519 key fingerprint is SHA256:tUEdylSRcHZzp1T6ds7GmMI6L0EBXy95rAXPMoXEic.
This host key is known by the following other names/addresses:
  ~/.ssh/known_hosts:57: [hashed name]
Are you sure you want to continue connecting (yes/no/[fingerprint])? yes
Warning: Permanently added '221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771' (ED25519) to the list of
known hosts.
olej@221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771's password:
Linux 277938.local 4.19.0-23-amd64 #1 SMP Debian 4.19.269-1 (2022-12-20) x86_64
...
```

И попросим сервер показать установленные там на нём сессии:

```
$ who
olej      tty1          2023-03-29 11:16
olej      pts/0         2023-05-06 12:43 (193.28.177.65)
```

```
olej pts/2 2023-05-06 12:43 (193.28.177.65)
olej pts/3 2023-05-06 13:01 (21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f)
```

Иногда нас может интересовать в клиенте не возможность установить долговременную терминальную сессию, а запустить удалённо программу (или несколько программ), с отображением на наш локальный терминал. Тогда формат команды немного изменится — последним необязательным параметром мы задаём команду, которая должна выполняться, и далее, возможно, параметры и опции этой команды:

```
$ ssh olej@192.168.1.13 df -h
olej@192.168.1.13's password:
Файл.система  Размер  Использовано  Дост  Использовано%  Смонтировано в
tmpfs          9,5G      2,1М          9,5G      1% /run
/dev/sda5      109G      45G          60G      43% /
tmpfs          48G       20K          48G      1% /dev/shm
tmpfs          5,0М      4,0К          5,0М      1% /run/lock
/dev/nvme0n1p1 229G      58G         160G      27% /home
/dev/sdb2      229G      83G         135G      39% /home/olej/Загрузки
/dev/sda1      511М      3,3М         508М      1% /boot/efi
/dev/sdc2      910G      19G          846G      3% /mnt/sdc2
/dev/sdc3      576G      140G         408G      26% /mnt/sdc3
tmpfs          9,5G      132К          9,5G      1% /run/user/1000
```

После выполнения удалённо команды в таком формате сессия SSH завершается.

Или, если нам нужно выполнить последовательность нескольких (сколь угодно много) команд, то объединяете их в одну общую строку:

```
$ ssh olej@192.168.1.13 "uptime && free -m"
olej@192.168.1.13's password:
18:59:04 up 11:51, 1 user, load average: 3,74, 2,27, 1,71
      total        used        free      shared  buff/cache   available
Память:   96607       7194       85954        389       3458       88249
Подкачка:   2047          0        2047
```

Примечание: Напомню, что в цепочке (последовательности) команд могут использоваться в качестве разделителя либо а). условный && — выполнять только при успешном завершении предыдущей команды, либо б). безусловный ; — выполнять при любом исходе предыдущей команды.

Возможности системы SSH на сегодня просто необозримы: туннели для других сетевых протоколов, проксирование с одного ресурса на другой и многое другое... Мы коснёмся только некоторых из возможностей, которые очень полезны на практике, но, иногда, недостаточно широко известны.

Передача файлов по SSH

К содружеству утилит SSH позже были добавлены утилиты копирования удалённых файлов через протокол SSH: команды `sftp` и `scp`.

Команда копирует `sftp` удалённый файл на файловую систему локального компьютера на котором мы работаем (или из локального хоста на удалённый). Это немного напоминает протокол FTP, но передача идёт в зашифрованном канале. Для чистоты эксперимента копирование делаю в вновь созданный пустой каталог:

```
$ mkdir tmp && cd tmp
$ ls -l
итого 0
```

Копируем файл по сети ... с сервера находящегося за тысячи километров (хостинг в Казахстане):

```
$ sftp olej@linux-ru.ru:prefix
olej@linux-ru.ru's password:
Connected to linux-ru.ru.
Fetching /home/olej/prefix to prefix
prefix                                     100%   36      0.2KB/s   00:00
```

Полученный результат:

```
$ ls -l
итого 4
-rwxr-xr-x 1 olej olej 36 апр 23 15:01 prefix
```

Обращаем внимание на несколько необычный синтаксис указания локализации копируемого файла на удалённом хосте: 1). имя сервера отделяется от путевого имени файла двоеточием, 2). путевое имя файла, после двоеточия, отсчитывается не абсолютно (от корня удалённой файловой системы), а от домашнего каталога того пользователя, который регистрируется в команде (перед символом @).

Команда `scp` ещё интереснее: она копирует файл между двумя локациями, каждая из которых может быть удалённой (но может и локальной). В следующем примере мы копируем файл всё с того же весьма удалённого ресурса (за тысячи километров), но не на свой локальный компьютер, а на соседний хост в нашей локальной сети:

```
$ scp olej@linux-ru.ru:prefix olej@192.168.1.11:
olej@linux-ru.ru's password:
```

На хосте получателя наблюдаем (и тут же контролируем время создания, чтобы убедиться что это только-что полученный файл):

```
$ ls -l prefix
-rwxr-xr-x 1 olej olej 36 апр 23 15:05 prefix
$ date
Вс 23 апр 2023 15:06:05 EEST
```

Команды эти хоть и просты, но обладают возможностями гораздо большими чем те, что мы уже успели посмотреть:

```
$ sftp --help
unknown option -- -
usage: sftp [-46AaCfNpqrV] [-B buffer_size] [-b batchfile] [-c cipher]
          [-D sftp_server_path] [-F ssh_config] [-i identity_file]
          [-J destination] [-l limit] [-o ssh_option] [-P port]
          [-R num_requests] [-S program] [-s subsystem | sftp_server]
          destination

$ scp --help
scp: unknown option -- -
usage: scp [-346ABCOpqRrsTv] [-c cipher] [-D sftp_server_path] [-F ssh_config]
          [-i identity_file] [-J destination] [-l limit]
          [-o ssh_option] [-P port] [-S program] source ... target
```

Из самых очевидных вещей: 1). команды работают как с IPv4 так и с IPv6, 2). если команды выполнять с опцией `-r`, то копируется не отдельный файл, а весь каталог рекурсивно со всем его содержимым.

Но синтаксически просто перенести форму записи команды из IPv4 в IPv6 не получится:

```
$ sftp -6 olej@221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771:backup-10.05.2023_19-14.sql
ssh: Could not resolve hostname 221: Address family for hostname not supported
Connection closed.
Connection closed
```

Тут придётся воспользоваться той формой записи IPv6 о которой уже говорилось (адрес заключаем в скобки), например:

```
$ sftp -6 olej@[221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771]:backup-10.05.2023_19-14.sql
olej@221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771's password:
Connected to 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771.
Fetching /home/olej/backup-10.05.2023_19-14.sql to backup-10.05.2023_19-14.sql
backup-10.05.2023_19-14.sql                                100% 57MB 2.2MB/s
00:26
```

Естественно, что для этих команд на хосте источнике (а для scp и на хосте получателе) должен работать сервер SSH.

SSH и mc

Это не достаточно известно, про то, что в таком популярном 2-панельном файловом менеджере mc (Midnight Commander) операция для панелей (левой и правой), которая названа в меню как «Shell-соединение» — это и есть соединение этой панели к сетевому хосту по шифрованному протоколу SSH. Это самый простой и визуальный способ работы с файлами на удалённом сетевом ресурсе³.

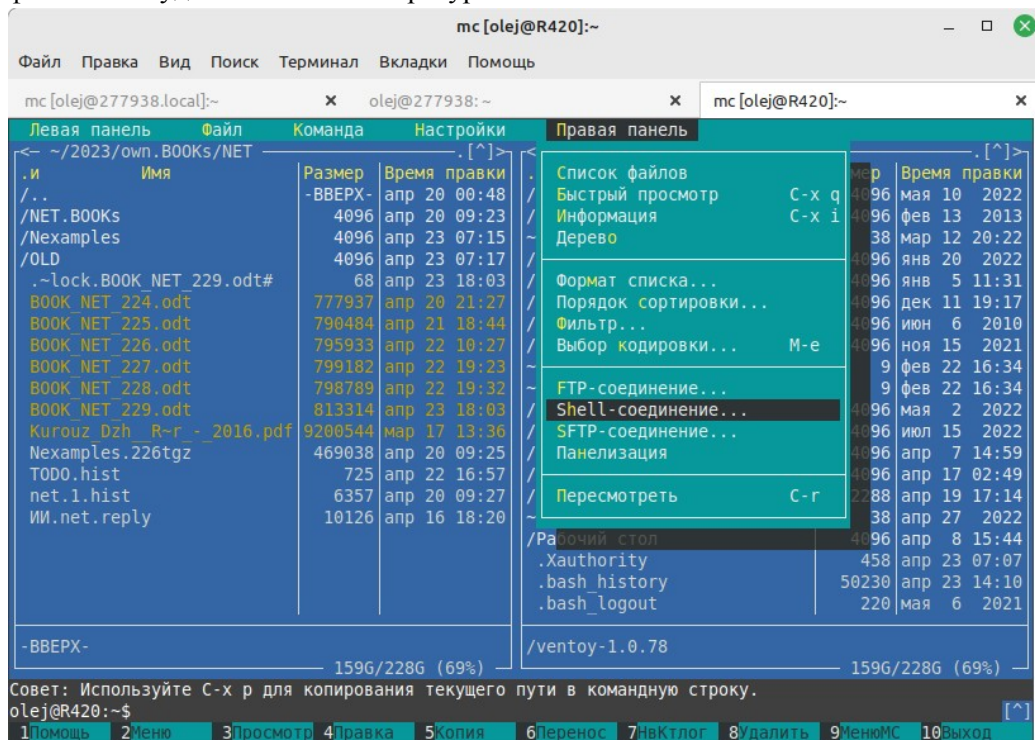


Рис. 2.2 SSH подключение в mc

Тогда, для наглядности, мы можем в правой панели, например, указать соседний хост в локальной сети:

³ И этот способ позволяет создать подключение к файловой системе в операционных системах отличных от Linux: FreeBSD, Solaris OS, Minix 3 ... и даже Windows с некоторыми оговорками (из-за различий в кодировках UNICODE, имена файлов на национальных языках будут искажаться).

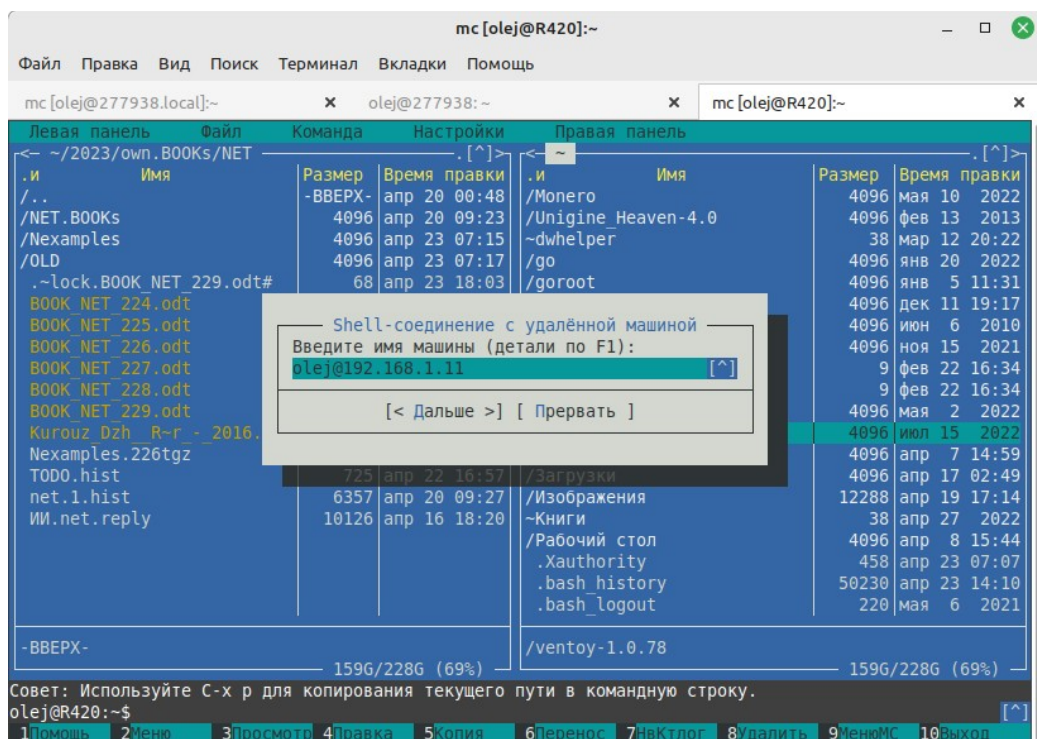


Рис. 2.3 Подключение по локальной сети

А в правой панели, аналогично, можем определить для подключения, например, удалённый (на несколько тысяч километров) сервер:

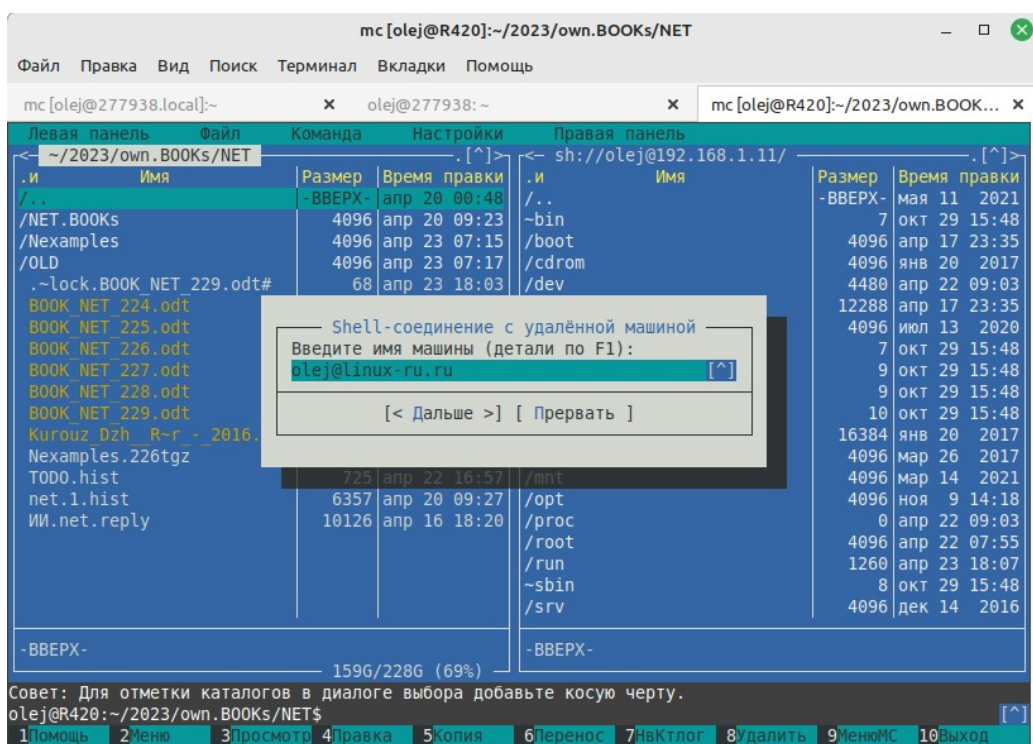


Рис.2.4 Подключение к дальнему хосту в Интернет

Естественно, и в том и в другом подключении у нас попросят пароли авторизации для указанного имени пользователя. Вот итоговая картина панелей файлового менеджера после осуществления подключений:

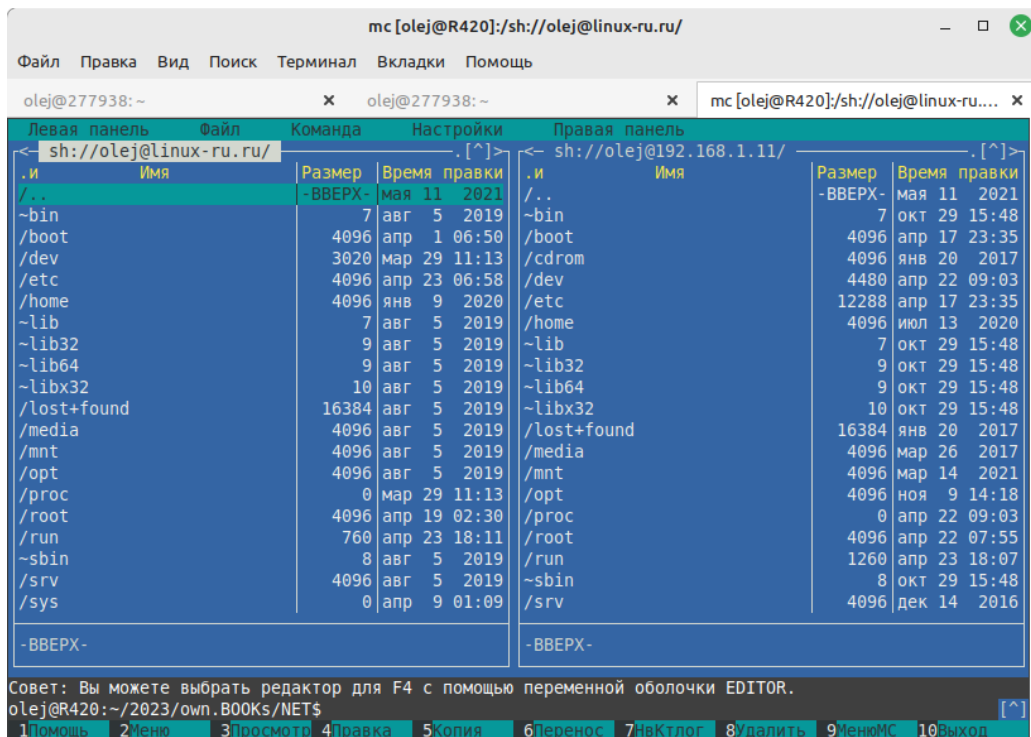
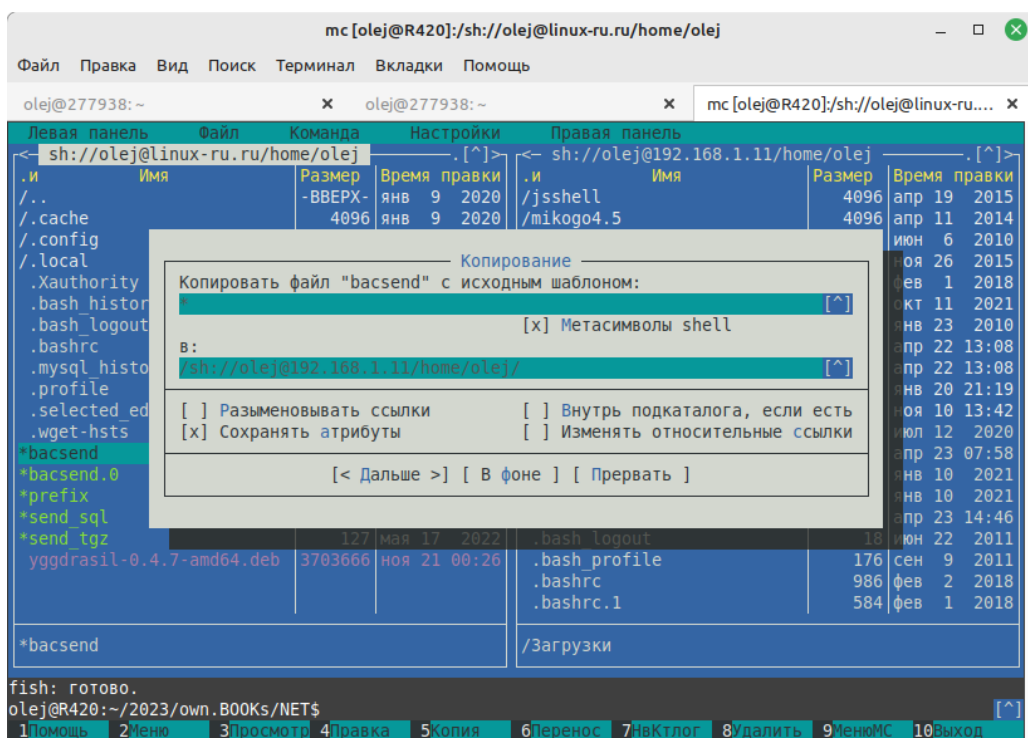


Рис. 2.5 Два подключенных соединения SSH

Теперь мы можем (простыми действиями с визуальным контролем):

- по Tab перемещаться между левой-правой локацией;
- свободно перемещаться по файловой иерархии каждой из локаций пользуясь для этого стрелкам клавиатуры (и Enter);
- копировать (по F5) или перемещать (по F6) файлы между локациями (не взирая на то что их разделяет тысячи километров);
- просматривать (по F3) или даже редактировать (по F4) содержимое файлов, находящихся от нас за тысячи километров...



Графическая сессия в SSH

Выше было уже вскользь упомянуто о том, что протокол SSH может использоваться как туннель для многих других сетевых протоколов внутри себя. Это очень обширная отдельная тема, но нас здесь интересует частность: SSH может туннелировать, в том числе, и графический протокол X11 (на котором построена вся графика в UNIX/Linux). А это значит что мы можем на (сколь угодно) удалённом сервере запускать любые привычные графические GUI приложения с тем, чтобы их графический экран отображался (и взаимодействовал) на нашем локальном мониторе (локального хоста).

Для того чтобы SSH сессия запускалась с туннелированием протокола X11, команду SSH клиента нужно запускать с опциями `-X`, или даже `-Y`, что предусматривает, во втором случае, **отсутствие** шифрования в SSH протоколе. Второй вариант (`-Y`) делает соединение ещё быстрее, и может применяться в локальных сетях, когда у вас есть доверие к трассе прохождения IP пакетов.

Простейшее GUI приложение выполняющееся удалённо:

```
$ ssh -X olej@192.168.1.13 xclock
olej@192.168.1.13's password:
```

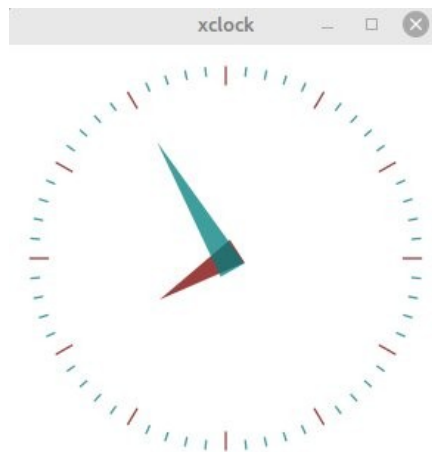


Рис. 2.7 Простейшее удалённое графическое приложение

Более сложное (весьма сложное) GUI приложение, выполняемое удалённо — это может быть, например, менеджер виртуальных машин VirtualBox, когда виртуальные машины будут выполняться на одном хосте LAN, а отображение (десктопов виртуальных машин) направлять на другом:

```
$ ssh -Y olej@192.168.1.13 VirtualBox
olej@192.168.1.13's password:
...
```

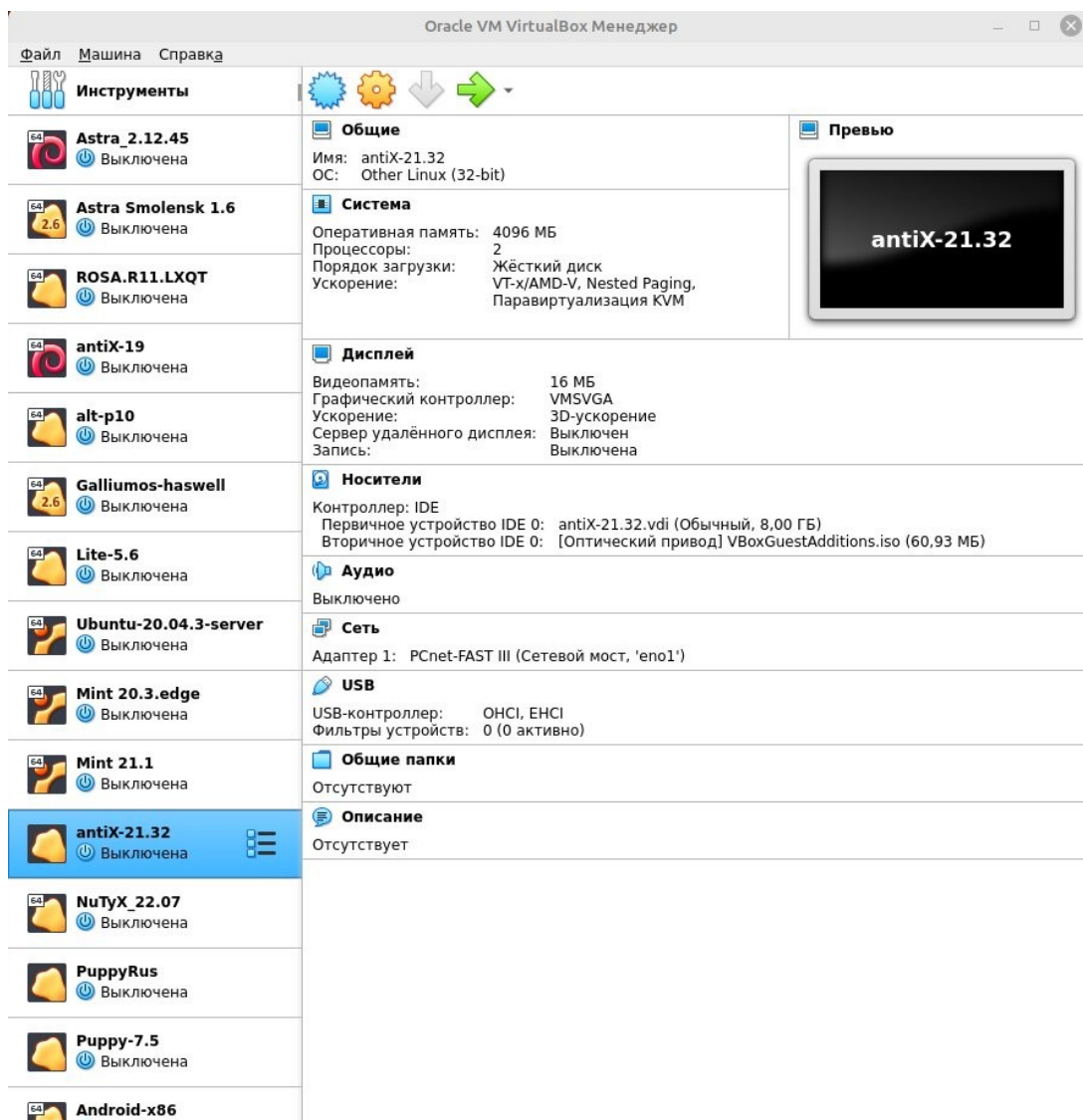


Рис. 2.8 Так виртуальные машины выполняются на удалённом компьютере

SSH в скриптах

Как последнюю из особенностей пользования SSH хотелось бы затронуть возможность использования команд клиента SSH в исполнимых скриптах. Как уже упоминалось ранее, у команды `ssh`, при всём богатстве выбора, нет синтаксической формы, которая позволяла бы записать символьную строку пароля непосредственно в команду — это для того, чтобы такую команду можно было выполнять в составе скрипта, не требующего диалогового вмешательства пользователя. Это бывает здорово нужно при работе в собственной доверенной LAN, или с собственными виртуальными машинами ... но не только.

Для таких целей в Linux (в стандартных репозиториях пакетных систем) имеется такое небольшое приложение, которое нужно отдельно установить:

```
$ sudo apt install sshpass
```

Чтение списков пакетов... Готово

Построение дерева зависимостей

Чтение информации о состоянии... Готово

Следующие НОВЫЕ пакеты будут установлены:

```
sshpass
```

Обновлено 0 пакетов, установлено 1 новых пакетов, для удаления отмечено 0 пакетов, и 6 пакетов не обновлено.


```
Необходимо скачать 11,3 kB архивов.  
После данной операции объём занятого дискового пространства возрастёт на 31,7 kB.  
Пол:1 http://deb.debian.org/debian buster/main amd64 sshpass amd64 1.06-1 [11,3 kB]  
Получено 11,3 kB за 1с (11,2 kB/s)  
Выбор ранее не выбранного пакета sshpass.  
(Чтение базы данных ... на данный момент установлено 379076 файлов и каталогов.)  
Подготовка к распаковке .../sshpass_1.06-1_amd64.deb ...  
Распаковывается sshpass (1.06-1) ...  
Настраивается пакет sshpass (1.06-1) ...  
Обрабатываются триггеры для man-db (2.8.5-1) ...
```

После этого вы любые команды клиента SSH можете передавать приложению `sshpass` на выполнение. Проще чем объяснять это показать на примере, вот как может выглядеть терминальная сессия:

```
$ sshpass -p 'xyz123' ssh -l vasja -Y 192.168.1.107  
You have new mail.  
Last login: Fri Jul 19 16:23:52 2019 from 192.168.1.103  
$ uname -a  
Linux astra 4.19.0-1-generic #astra1 SMP Wed Mar 20 12:59:21 UTC 2019 x86_64 GNU/Linux  
$ whoami  
vasja  
...
```

Здесь (как должно быть понятно):

- `vasja` — это логин пользователя на хосте 192.168.1.107
- `xyz123` — это пароль к этому логину

Естественно, что в такой же манере для `sshpass` можно передавать **все** синтаксические формы `ssh` рассматриваемые ранее.

DHCP

Все показанные выше примеры относительно использования IP адресов были показаны на примерах фиксированных значений адреса, типа: 192.168.1.11 — такие адреса присваивались интерфейсам вручную. Для локальной сети в которой до десятка хостов это вполне приемлемо. Но что делать с LAN и как её администрировать если в ней сотня хостов? Для этого предложен протокол DHCP (**D**ynamic **H**ost **C**onfiguration **P**rotocol, протокол динамической конфигурации узлов) и реализующие его службы (сервер, клиенты, управление).

Протокол DHCP — это клиент-серверный протокол, который автоматически предоставляет хосту, в момент его загрузки, для него IP-адрес (из определённого пула адресов) и другие связанные сведения о конфигурации, такие как маска подсети и шлюз по умолчанию. Идея DHCP крайне простая:

- Серверу в конфигурациях прописывается один или несколько диапазон IP адресов (пул адресов);
- Для этого диапазона устанавливается единый набор сопутствующей информации (маска, шлюз по умолчанию, DNS сервер подсети);
- На запрос очередного загружающегося клиента сервер DNS выбирает ему свободный (не занятый ещё) IP адрес из пула (если там, конечно, ещё остался незанятый адрес)...
- .. и возвращает его клиенту вместе с комплектом сопутствующей информации для этого диапазона;
- После выделения IP по запросу сервер хранит информацию о нём как о занятом (зарезервированном) ещё некоторое время, называемое временем аренды (связывая эту аренду с MAC адресом клиента которому был возвращён этот IP).

RFC 2131 и 2132 определяют протокол DHCP в качестве стандарта Internet Engineering Task Force (IETF), основанного на более раннем протоколе начальной загрузки (BOOTP)⁴, протокола, через который DHCP и предоставляет много нужных сведений.

DHCP клиент в Linux присутствует изначально в любой инсталляции системы, другой вопрос, что он может быть включен для отдельного сетевого интерфейса, или выключен и тогда никак себя не проявляет.

DHCP сервер менее известен, но это только потому, что он на сегодня встраивается в любой сетевой роутер, даже в простейшие и дешёвые SOHO, домашнего использования, класса. Таким образом, все мы и каждый день пользуемся услугами DHCP сервера просто об этом часто не зная, и его не замечая. Но каждый (почти) роутер на сегодня — это Linux, и на нём работает типовой DHCP сервер.

Но иногда требуется по необходимости и возникает такое желание установить DHCP сервер отдельно на автономном хосте локальной сети (при этом отключив, как правило, встроенный DHCP сервер роутера — 2 и более DHCP сервера в одной LAN это, как правило, трудно диагностируемые проблемы!).

Один из самых популярных в Linux DHCP серверов `isc-dhcp-server` (ранее известный как `dhcp3-server`):

```
$ aptitude search isc-dhcp-server
p  isc-dhcp-server                - ISC DHCP server for automatic IP address
assignment
p  isc-dhcp-server-ldap           - DHCP server that uses LDAP as its backend
```

Стандартный репозиторий — стандартная установка:

```
$ sudo apt install isc-dhcp-server
Чтение списков пакетов... Готово
Построение дерева зависимостей... Готово
Чтение информации о состоянии... Готово
Будут установлены следующие дополнительные пакеты:
  libirs-export161 libiscfg-export163 policycoreutils selinux-utils
...
```

После такой установки сервер уже присутствует, но он пока остановлен, что вполне естественно — перед 1-м запуском его нужно конфигурировать:

```
$ systemctl status isc-dhcp-server
● isc-dhcp-server.service - LSB: DHCP server
   Loaded: loaded (/etc/init.d/isc-dhcp-server; generated)
   Active: inactive (dead)
     Docs: man:systemd-sysv-generator(8)
```

После установки есть смысл определить какие сетевые интерфейсы будет прослушивать DHCP сервер и, соответственно, куда он будет отвечать:

```
$ ip l sh
1: lo: <LOOPBACK,UP,LOWER_UP> mtu 65536 qdisc noqueue state UNKNOWN mode DEFAULT group
default qlen 1000
    link/loopback 00:00:00:00:00:00 brd 00:00:00:00:00:00
2: enp3s0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP mode
DEFAULT group default qlen 1000
    link/ether 90:1b:0e:2b:fe:3a brd ff:ff:ff:ff:ff:ff

# tail -n3 /etc/default/isc-dhcp-server
#       Separate multiple interfaces with spaces, e.g. "eth0 eth1".
INTERFACESv4="enp3s0"
#INTERFACESv6="enp3s0"
```

Как видите из заготовки этого файла (созданного при установке `isc-dhcp-server`) а). сервер может обслуживать как DHCP4 так и DHCP6, б). можно выборочно указать

⁴ BOOTP первоначально создавался и широко используется для начальной загрузки через сеть всяких разнообразных встраиваемых (embedded) и автономных устройств в не обслуживаемом режиме.

интерфейсы на хосте со многими интерфейсами и в). по каждому протоколу можно указать по несколько (при необходимости) интерфейсов.

А сами конфигурации сервера находятся (если этот путь не переопределен в файле `/etc/default/isc-dhcp-server`) в `/etc/dhcp/`:

```
# ls -l /etc/dhcp/dhcpd*.conf
-rw-r--r-- 1 root root 3331 окт  4 2022 /etc/dhcp/dhcpd6.conf
-rw-r--r-- 1 root root 3496 окт  4 2022 /etc/dhcp/dhcpd.conf
```

Конфигурационные файлы отлично прокомментированы (как это чаще всего и бывает в сетевых инструментах) и там из значащих полей нужно оставить и/или вписать, например для IPv4, что-то типа:

```
$ grep -v ^# /etc/dhcp/dhcpd.conf | grep -v ^$
default-lease-time 600;
max-lease-time 7200;
subnet 192.168.1.0 netmask 255.255.255.0 {
    option routers 192.168.1.3;
    option subnet-mask 255.255.255.0;
    option domain-name-servers 192.168.1.3,8.8.4.4,1.1.1.1;
    range 192.168.1.25 192.168.1.35;
    range 192.168.1.240 192.168.1.250;
}
```

Здесь некоторые параметры записаны с предшествующим `option`, а другие без. Вот то что записано с `option` — это и будет передаваться клиенту в ответ на его запрос.

Здесь: `default-lease-time` и `max-lease-time` — время аренды выделенного IP в секундах, соответственно по умолчанию и максимальный лимит если клиент запросил явно; параметры подсети, шлюз по умолчанию для неё и список DNS серверов сети; `range` — диапазон IP из которого DHCP сервер, по своему усмотрению, выделяет в аренду IP на запрос клиента. Я специально показал 2 `range` участка чтобы было понятно, что диапазон аренды может быть «рваный» и состоять из нескольких участков.

Таких секций `subnet` может быть одна или несколько (например, для DHCP4 и DHCP6, или для нескольких разных подсетей).

Поскольку на практике конфигурирование DHCP сервера — дело трудоёмкое, хлопотное и требующее большой тщательности, проект предусматривает возможность автономной (без запуска) проверки подготовленного файла конфигурации на отсутствие ошибок синтаксиса.

```
# which dhcpd
/usr/sbin/dhcpd
```

Правим файл конфигурации до тех пор пока не получим что-то подобное (сообщения с отсутствующими ошибками):

```
# dhcpd -t -cf /etc/dhcp/dhcpd.conf
Internet Systems Consortium DHCP Server 4.4.1
Copyright 2004-2018 Internet Systems Consortium.
All rights reserved.
For info, please visit https://www.isc.org/software/dhcp/
Config file: /etc/dhcp/dhcpd.conf
Database file: /var/lib/dhcp/dhcpd.leases
PID file: /var/run/dhcpd.pid
```

Вот теперь всё готово чтобы запустить приготовленный сервер (**предупреждение:** если вы не конфигурировали нормально файл `/etc/dhcp/dhcpd6.conf`, а мы по тексту этого не делали — то прокомментируйте интерфейс IPv6 в `/etc/default/isc-dhcp-server`, без этого DHCP сервер не стартует, он завершится фатально на старте DHCP6!)

```
$ sudo systemctl start isc-dhcp-server
$ sudo systemctl status isc-dhcp-server
• isc-dhcp-server.service - LSB: DHCP server
  Loaded: loaded (/etc/init.d/isc-dhcp-server; generated)
```

```

Active: active (running) since Sun 2023-04-23 13:33:10 EEST; 17s ago
Docs: man:systemd-sysv-generator(8)
Process: 14925 ExecStart=/etc/init.d/isc-dhcp-server start (code=exited,
status=0/SUCCESS)
Tasks: 4 (limit: 14232)
Memory: 4.4M
CPU: 42ms
CGroup: /system.slice/isc-dhcp-server.service
└─14941 /usr/sbin/dhcpd -4 -q -cf /etc/dhcp/dhcpd.conf enp3s0

apn 23 13:33:08 esprimop420 systemd[1]: Starting LSB: DHCP server...
apn 23 13:33:08 esprimop420 isc-dhcp-server[14925]: Launching IPv4 server only.
apn 23 13:33:08 esprimop420 dhcpd[14941]: Wrote 0 leases to leases file.
apn 23 13:33:08 esprimop420 dhcpd[14941]: Server starting service.
apn 23 13:33:10 esprimop420 isc-dhcp-server[14925]: Starting ISC DHCPv4 server: dhcpd.
apn 23 13:33:10 esprimop420 systemd[1]: Started LSB: DHCP server.

```

```

$ ps -A | grep dhcpd
14941 ?          00:00:00 dhcpd

```

Всё! У вас работает собственный DHCP сервер!

Разрешение имён, служба DNS

Система доменных имен (DNS, domain name system) представляет собой распределенную систему хранения и обработки информации о доменных зонах. Она необходима, в первую очередь, для соотнесения (прямого и обратного) IP адресов устройств в сети и более удобных для человеческого восприятия удобочитаемых символьных имен.

Система доменных имён разработана в еще 80-х годах прошлого века и продолжает обеспечивать удобство работы с адресным пространством Интернета до сих пор. И естественно поэтому для неё существует множество тонких модификаций.

Организационно и топологически система DNS представляет собой иерархическую систему непрерывно работающих DNS-серверов. Во главе иерархии располагаются 13 DNS-серверов отвечающий за корневые зоны, с учётом дублирующих серверов, на самом деле, как утверждается, их 123. Они управляются различными операторами и организациями, что исключает сбои по подчинённости.

По логике работа системы DNS (на качественном уровне, «на пальцах») выглядит так:

- Для вашей LAN или для вашего хоста в LAN назначено (указанием их собственных IP) несколько (1, 2, 3, 4 ... обычно не больше) DNS-серверов сети. Это назначение долгосрочное и может происходить самым разным образом: предоставляться вашим сетевым провайдером, назначаться вручную, при указании в NetworkManager и другие механизмы.
- Когда вы набираете URL в адресной строке браузера он через сетевой стек (сам браузер ничего не умеет — это общее свойство стека для всех сетевых приложений), он посылает запрос DNS-серверу сети в специальном сетевом DNS-протоколе. DNS-сервер сети, в свою очередь, либо отвечает сам (если этот URL ему известен), либо пересылает запрос по иерархии одному из доменных серверов более высокого уровня (или, в конце цепочки корневому серверу).
- Затем запрос начинает свое путешествие — корневой сервер пересылает его серверу первого уровня (поддерживающего, например, доменную зону .ru). Тот — серверу второго уровня в запрошенном URL (отделяемых точкой), и так далее, пока не найдется сервер, который точно знает запрошенное имя и адрес, либо выясняется, что такого имени не существует вообще.
- После получения ответа запрос начинает движение обратно ровно по тому же пути, только в обратной последовательности.

- Практически все сервера в узлах этой иерархии являются кэширующими, локально запоминают часто повторяющиеся имена в потоке запросов, поэтому вся названная выше цепочка оказывается многократно короче — популярные Интернет имена разрешаются на первых уровнях иерархии из локального кэша очередного сервера.

Сам DNS-протокол может базироваться либо на UDP, либо на TCP транспорте (на ранних этапах это был только UDP), и использует по умолчанию порт 53 (и в UDP и в TCP — раньше мы уже говорили что порты UDP и TCP это очень разные вещи и могут быть численно равны).

Вот на качественном уровне описание DNS того уровня детализации, которой достаточно для конкретизации темы использования DNS.

Из сказанного главным является следующие требования к DNS:

- Работа его должна быть бесперебойная 24 x 365 (всё время работы хоста);
- Обслуживание запросов должно быть как можно быстрее — именно оно определяет, во многом, «темп» работы хоста с Интернет;

Локальный DNS резолвер bind

Уже несколько десятилетий классикой DNS резолвера является bind9. Вы можете найти его в репозитории используемого вами дистрибутива.

```
$ apt search bind9
p bind9 - служба DNS
p bind9:i386 - служба DNS
p bind9-dev - Static Libraries and Headers used by
BIND 9
p bind9-dev:i386 - Static Libraries and Headers used by
BIND 9
i bind9-dnsutils - Clients provided with BIND 9
p bind9-dnsutils:i386 - Clients provided with BIND 9
p bind9-doc - Documentation for BIND 9
p bind9-dyndb-ldap - LDAP back-end plug-in for BIND
i bind9-host - утилита для выполнения запросов DNS
p bind9-host:i386 - утилита для выполнения запросов DNS
i bind9-libs - Shared Libraries used by BIND 9
p bind9-libs:i386 - Shared Libraries used by BIND 9
p bind9-utils - Utilities for BIND 9
p bind9-utils:i386 - Utilities for BIND 9
p bind9utils - Transitional package for bind9-utils
v bind9utils:i386 -
```

Что-то из его клиентов, почти наверняка, установлено у вас (по умолчанию) прямо при инсталляции Linux, и они используют список используемых DNS-серверов сети (о которых упоминалось ранее) из файла:

```
$ cat /etc/resolv.conf
# Generated by NetworkManager
nameserver 1.1.1.1
nameserver 8.8.8.8
nameserver 192.168.1.3
```

Это список DNS-серверов 1-го уровня к которому за разрешениями имён обращается с запросами сетевая подсистема вашего хоста. (Здесь, для большей общности, первые 2 IP указывают на DNS-сервера далеко в глобальной сети, а 3-й — на местном роутере, служащим шлюзом из локальной сети в глобальную. Таким образом, территориальность размещения, «далеко/близко», для работы резолвера DNS не имеет значения — что ему указали то он и использует.)

Идея локального резолвера состоит в том, что:

- Установить кэширующий сервер bind9 на один из хостов LAN, скажем 192.168.1.53;

- Указать ему список DNS-серверов верхнего уровня подобный показанному;
- А для всех остальных хостов LAN указывать в качестве DNS-сервера сети 192.168.1.53;

Идея состоит в том, что для каждого пользователя массивная часть его запросов идёт к очень небольшому набору URL, и все они повторно будут разрешаться не выходя за пределы своей же локальной сети.

Я не буду показывать здесь установку и запуск bind9 потому что:

- За долгие годы это многократно и подробно описано в публикациях;
- Сам bind9 — это крупная громоздкая система, которую локально имеет смысл устанавливать только для LAN очень крупных организаций, насчитывающей многие десятки или даже сотни хостов.
- Мне важно зафиксировать сам принцип кэширующего DNS, который остаётся неизменным независимо от способа реализации — приблизить резолвер как можно ближе к месту создания запросов и тем радикально уменьшить время ожидания разрешения запроса.

Кэширующий DNS dnsmasq

Один из популярных кэширующих DNS для небольших сетей Dnsmasq — нетребовательный, простой в настройке DNS транслятор и DHCP сервер. Разработан для предоставления служб DNS и, дополнительно, DHCP для небольших сетей. Может обслуживать имена локальных машин не находящихся в глобальной DNS. DHCP сервер интегрирован с DNS сервером и позволяет машинам с адресами, полученными по DHCP, публиковать в DNS имена, заданные на самом хосте или в глобальном файле настроек. Dnsmasq поддерживает статическое и динамическое выделение адресов по DHCP, а также протокол BOOTP/TFTP для удалённой загрузки бездисковых машин.

Проект Dnsmasq за годы стал настолько популярным в Linux, что во многих дистрибутивах он установлен пакетной системой даже по умолчанию:

```
$ lsb_release -a
No LSB modules are available.
Distributor ID: Debian
Description:    Debian GNU/Linux 11 (bullseye)
Release:        11
Codename:       bullseye

$ aptitude search dnsmasq
p   dnsmasq                                - Small caching DNS proxy and DHCP/TFTP
server
i A dnsmasq-base                          - Small caching DNS proxy and DHCP/TFTP
server
p   dnsmasq-base-lua                      - Small caching DNS proxy and DHCP/TFTP
server
p   dnsmasq-utils                        - Utilities for manipulating DHCP leases
```

По крайней мере в его базовых компонентах ...

```
$ aptitude show dnsmasq-base
Пакет: dnsmasq-base
Версия: 2.85-1
Состояние: установлен
Установлен автоматически: да
Приоритет: необязательный
Раздел: net
Сопровождающий: Simon Kelley <simon@thekelleys.org.uk>
Архитектура: amd64
Размер в распакованном виде: 963 k
Зависит: adduser, libc6 (>= 2.28), libdbus-1-3 (>= 1.9.14), libgmp10, libhogweed6 (>= 2.4-3), libidn2-0 (>= 2.0.0), libnetfilter-conntrack3 (>= 1.0.1), libnettle8 (>= 2.4-3)
```

Рекомендует: dns-root-data
Конфликтует: dnsmasq-base-lua
Ломает: dnsmasq (< 2.63-1~)
Заменяет: dnsmasq (< 2.63-1~), dnsmasq-base
Предоставляется: dnsmasq-base-lua (2.85-1)
Описание: Small caching DNS proxy and DHCP/TFTP server
This package contains the dnsmasq executable and documentation, but not the infrastructure required to run it as a system daemon. For that, install the dnsmasq package.
Домашняя страница: <http://www.thekelleys.org.uk/dnsmasq/doc.html>
Метки: admin::boot, admin::configuring, implemented-in::c, interface::daemon, network::server, protocol::dhcp, protocol::dns, protocol::tftp, role::program, scope::utility, use::proxying

Для использования его как серверной службы нужно его доустановить до полного состава:

```
$ sudo apt install dnsmasq
Чтение списков пакетов... Готово
Построение дерева зависимостей... Готово
Чтение информации о состоянии... Готово
Предлагаемые пакеты:
  resolvconf
Следующие НОВЫЕ пакеты будут установлены:
  dnsmasq
Обновлено 0 пакетов, установлено 1 новых пакетов, для удаления отмечено 0 пакетов, и 1
пакетов не обновлено.
Необходимо скачать 32,0 kB архивов.
После данной операции объём занятого дискового пространства возрастёт на 120 kB.
Пол:1 http://deb.debian.org/debian bullseye/main amd64 dnsmasq all 2.85-1 [32,0 kB]
Получено 32,0 kB за 0с (226 kB/s)
Выбор ранее не выбранного пакета dnsmasq.
(Чтение базы данных ... на данный момент установлено 351157 файлов и каталогов.)
Подготовка к распаковке .../dnsmasq_2.85-1_all.deb ...
Распаковывается dnsmasq (2.85-1) ...
Настраивается пакет dnsmasq (2.85-1) ...
Created symlink /etc/systemd/system/multi-user.target.wants/dnsmasq.service →
/lib/systemd/system/dnsmasq.service.
invoke-rc.d: policy-rc.d denied execution of start.
```

```
$ /sbin/dnsmasq -v
Dnsmasq version 2.85 Copyright (c) 2000-2021 Simon Kelley
Compile time options: IPv6 GNU-getopt DBus no-UBus i18n IDN2 DHCP DHCPv6 no-Lua TFTP
conntrack ipset auth cryptohash DNSSEC loop-detect inotify dumpfile
```

This software comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY.
Dnsmasq is free software, and you are welcome to redistribute it
under the terms of the GNU General Public License, version 2 or 3.

```
$ systemctl status dnsmasq
```

```
• dnsmasq.service - dnsmasq - A lightweight DHCP and caching DNS server
  Loaded: loaded (/lib/systemd/system/dnsmasq.service; enabled; vendor preset: enabled)
  Active: inactive (dead)
```

Дальше, как и для всех сетевых сервисов о чём и как уже говорилось ранее, предстоит конфигурировать и запустить сервис. Но, в данном случае (сервер DNS) предварительно следовало бы проверить какое разрешение имён DNS используется на хосте на данный момент, и убедиться не работает ли здесь уже какая-то система кэширования DNS:

```
$ cat /etc/resolv.conf
# Generated by NetworkManager
nameserver 1.1.1.1
nameserver 8.8.8.8
nameserver 192.168.1.3
```

```
$ nslookup linux-ru.ru | grep -i server
Server:          1.1.1.1
```

При установке dnsmasq создаётся структура его конфигурационных файлов. Заготовка файла /etc/dnsmasq.conf очень обстоятельная, и исчерпывающе в комментариях описывает конфигурирование, но все строки этого большого файла комментированы:

```
$ grep -v ^$ /etc/dnsmasq.conf | grep -v ^#
$ ls -l /etc/dnsmasq.conf
-rw-r--r-- 1 root root 27381 apr  4 2021 /etc/dnsmasq.conf
$ ls -l /etc/dnsmasq.d
итого 4
-rw-r--r-- 1 root root 211 apr  4 2021 README
```

Я бы в общем конфигурационном файле убрал знак комментария только с одной строки, а отдельные файлы конфигураций /etc/dnsmasq.d:

```
$ grep -v ^$ /etc/dnsmasq.conf | grep -v ^#
conf-dir=/etc/dnsmasq.d/, *.conf
```

А для DNS и DHCP сделал бы отдельные конфигурационные файлы /etc/dnsmasq.d/dhcp.conf и /etc/dnsmasq.d/dns.conf в каталог /etc/dnsmasq.d, скопировав в них, за основу, этот обстоятельный /etc/dnsmasq.conf, а дальше убрав комментарии только с нужных мне строк (это только иллюстрация для простых случаев, но ни в коем случае не рекомендация для подражания):

```
$ ls /etc/dnsmasq.d/*.conf
/etc/dnsmasq.d/dhcp.conf  /etc/dnsmasq.d/dns.conf
```

```
$ grep -v ^$ /etc/dnsmasq.d/dhcp.conf | grep -v ^#
dhcp-range=192.168.1.30,192.168.1.45,255.255.255.0,12h # объявляем диапазон адресов для аренды
dhcp-option=option:router,192.168.1.3                  # основной шлюз для этой под сети
log-dhcp                                                # записывать отладочную информацию
```

```
$ grep -v ^$ /etc/dnsmasq.d/dns.conf | grep -v ^#
listen-address=127.0.0.1 # принимаем запросы на локальном адресе
interface=enp3s0         # слушать только эти интерфейсы (из LAN)
domain-needed            # никогда не пересылать адреса без доменной части
bogus-priv               # никогда не пересылать адреса
                        # из немаршрутизируемого пространства
stop-dns-rebind          # отклонять ответы от вышестоящих DNS серверов
                        # с IP адресами локальной сети (блокировать DNS атаки)
rebind-localhost-ok      # отключить проверки для 127.0.0.0/8
strict-order              # пересылать запросы, с первого и по порядку
no-resolv                 # не использовать /etc/resolv.conf
no-hosts                  # не требуется читать /etc/hosts
domain=localdomain
local-ttl=7200            # настройки времени жизни кэша в секундах 7200=2h (два часа)
neg-ttl=14400
max-ttl=86400
server=192.168.1.3        # LAN router to WAN
server=8.8.4.4#53         # google OpenDNS
server=4.2.2.6#53         # Verizon DNS
```

Теперь можно запускать сконфигурированный сервер:

```
# systemctl start dnsmasq
# systemctl --no-pager --full status dnsmasq
• dnsmasq.service - dnsmasq - A lightweight DHCP and caching DNS server
  Loaded: loaded (/lib/systemd/system/dnsmasq.service; enabled; vendor preset: enabled)
  Active: active (running) since Tue 2023-04-25 15:17:26 EEST; 3min 59s ago
```



```

Process: 19486 ExecStartPre=/etc/init.d/dnsmasq checkconfig (code=exited,
status=0/SUCCESS)
Process: 19494 ExecStart=/etc/init.d/dnsmasq systemd-exec (code=exited,
status=0/SUCCESS)
Process: 19505 ExecStartPost=/etc/init.d/dnsmasq systemd-start-resolvconf
(code=exited, status=0/SUCCESS)
Main PID: 19504 (dnsmasq)
Tasks: 1 (limit: 14232)
Memory: 588.0K
CPU: 44ms
CGroup: /system.slice/dnsmasq.service
└─19504 /usr/sbin/dnsmasq -x /run/dnsmasq/dnsmasq.pid -u dnsmasq -7
/etc/dnsmasq.d,.dpkg-dist,.dpkg-old,.dpkg-new --local-service --trust-
anchor=.,20326,8,2,e06d44b80b8f1d39a95c0b0d7c65d08458e880409bbc683457104237c7f8ec8d

```

```

anp 25 15:17:26 esprimp420 systemd[1]: Starting dnsmasq - A lightweight DHCP and caching
DNS server...
anp 25 15:17:26 esprimp420 dnsmasq[19504]: started, version 2.85 cachesize 150
anp 25 15:17:26 esprimp420 dnsmasq[19504]: compile time options: IPv6 GNU-getopt DBus no-
UBus i18n IDN2 DHCP DHCPv6 no-Lua TFTP conntrack ipset auth cryptohash DNSSEC loop-detect
inotify dumpfile
anp 25 15:17:26 esprimp420 dnsmasq-dhcp[19504]: DHCP, IP range 192.168.1.30 --
192.168.1.45, lease time 12h
anp 25 15:17:26 esprimp420 dnsmasq[19504]: using nameserver 4.2.2.6#53
anp 25 15:17:26 esprimp420 dnsmasq[19504]: using nameserver 8.8.4.4#53
anp 25 15:17:26 esprimp420 dnsmasq[19504]: using nameserver 192.168.1.3#53
anp 25 15:17:26 esprimp420 dnsmasq[19504]: cleared cache
anp 25 15:17:26 esprimp420 systemd[1]: Started dnsmasq - A lightweight DHCP and caching
DNS server.

```

```

# cat /var/log/syslog | grep dnsmasq-dhcp
Apr 25 15:17:26 esprimp420 dnsmasq-dhcp[19504]: DHCP, IP range 192.168.1.30 --
192.168.1.45, lease time 12h

```

Вот теперь мы можем поэкспериментировать с DNS сервером, и оценить что даёт нам факт кэширования...

Проверяем: разрешение через сетевой DNS (это Google DNS, из числа популярных и лучших), для 2-х произвольно взятых имён⁵:

```

$ host -v qnx.org.ru | grep Received
Received 44 bytes from 1.1.1.1#53 in 348 ms
Received 80 bytes from 1.1.1.1#53 in 60 ms
Received 57 bytes from 1.1.1.1#53 in 48 ms
$ host -v linux.ru.ru | grep Received
Received 45 bytes from 1.1.1.1#53 in 60 ms
Received 81 bytes from 1.1.1.1#53 in 64 ms
Received 77 bytes from 1.1.1.1#53 in 56 ms

```

А теперь делаем то же самое, но обращаясь за разрешением к только-что запущенному локальному кэширующему DNS. Делаем последовательно 2 запроса, парами (по 1-му локальный DNS обратится в сеть по иерархии, 2-й станет разрешаться из внутреннего кэша):

```

$ host -v linux.ru.ru 127.0.0.1 | grep Received
Received 45 bytes from 127.0.0.1#53 in 108 ms
Received 81 bytes from 127.0.0.1#53 in 128 ms
Received 77 bytes from 127.0.0.1#53 in 76 ms
$ host -v linux.ru.ru 127.0.0.1 | grep Received
Received 45 bytes from 127.0.0.1#53 in 0 ms
Received 29 bytes from 127.0.0.1#53 in 0 ms
Received 77 bytes from 127.0.0.1#53 in 56 ms

```

⁵ Команда host отправляет последовательно 3 запроса и получает 3 ответа для получения DNS записей, соответственно, типов: A (IPv4), AAAA (IPv6), MX (запись для электронной почты, указывающая, какими серверами она обрабатывается). Поэтому для оценки общего времени ответа можно использовать **сумму** этих 3-х значений.

```
$ host -v qnx.org.ru 127.0.0.1 | grep Received
Received 44 bytes from 127.0.0.1#53 in 144 ms
Received 80 bytes from 127.0.0.1#53 in 76 ms
Received 57 bytes from 127.0.0.1#53 in 228 ms
$ host -v qnx.org.ru 127.0.0.1 | grep Received
Received 44 bytes from 127.0.0.1#53 in 0 ms
Received 28 bytes from 127.0.0.1#53 in 0 ms
Received 57 bytes from 127.0.0.1#53 in 44 ms
```

Видно насколько значительно ускоряется запрос разрешения имени, которое уже находится в кэше сервера. Остаётся вопрос: почему работает (успешно как видим) кэширующий DNS, но запросы по умолчанию (без явного указания сервера) идут по-прежнему к удалённым сетевым DNS? Потому что всё ещё:

```
$ cat /etc/resolv.conf
# Generated by NetworkManager
nameserver 1.1.1.1
nameserver 8.8.8.8
nameserver 192.168.1.3
```

Меняем:

```
$ cat /etc/resolv.conf
# Generated by NetworkManager
nameserver 127.0.0.1
```

И теперь:

```
$ host -v linux.ru | grep Received
Received 45 bytes from 127.0.0.1#53 in 0 ms
Received 29 bytes from 127.0.0.1#53 in 0 ms
Received 77 bytes from 127.0.0.1#53 in 60 ms
$ host -v qnx.org.ru | grep Received
Received 44 bytes from 127.0.0.1#53 in 0 ms
Received 28 bytes from 127.0.0.1#53 in 0 ms
Received 57 bytes from 127.0.0.1#53 in 40 ms
```

Наконец, пусть любой другой хост этой LAN запросит разрешение имени у этого вновь созданного DNS сервера:

```
$ host -v linux.ru 192.168.1.138 | grep Received
Received 45 bytes from 192.168.1.138#53 in 116 ms
Received 81 bytes from 192.168.1.138#53 in 84 ms
Received 77 bytes from 192.168.1.138#53 in 1156 ms
$ host -v linux.ru 192.168.1.138 | grep Received
Received 45 bytes from 192.168.1.138#53 in 4 ms
Received 29 bytes from 192.168.1.138#53 in 4 ms
Received 77 bytes from 192.168.1.138#53 in 72 ms
```

Показанные результаты позволяют убедиться в том, что использование локального кэширующего сервера DNS позволяет снизить задержку разрешения имени часто используемых URL в несколько десятков раз (в разных ситуациях автор наблюдал уменьшение времени ответов до 60 раз).

Кэширующий DNS средствами systemd

Первый выпуск проекта Dnsmasq относится к 2001 (последняя редакция 2.89 — это 04.02.2023). Успех проекта на протяжении 22 лет, наверное, и побудил разработчиков systemd (Lennart Poettering с соавторами) ввести функциональность кэширующего DNS непосредственно в состав системы управления сервисами Linux.

Запуск systemd встроенной системы кэшированного DNS я покажу, для разнообразия и убедительности, на микро-архитектуре ARM одноплатного (SoC — system on a chip) компьютера Raspberry Pi:

```
$ lsb_release -a
No LSB modules are available.
```

```
Distributor ID: Raspbian
Description: Raspbian GNU/Linux 11 (bullseye)
Release: 11
Codename: bullseye
$ uname -a
Linux raspberrypi 6.1.21-v7+ #1642 SMP Mon Apr 3 17:20:52 BST 2023 armv7l GNU/Linux
```

Резолвер systemd носит название `systemd-resolved.service`, но в отличие от множества других сетевых сервисов-серверов (рассмотренных выше и тех которые будут ещё рассмотрены позже) **не требует инсталляции!** Он присутствует (установлен) в системе изначально, по умолчанию, вместе с самой подсистемой `systemd`, но не активирован:

```
$ systemctl status systemd-resolved.service --no-pager --full
• systemd-resolved.service - Network Name Resolution
    Loaded: loaded (/lib/systemd/system/systemd-resolved.service; disabled; vendor
    preset: enabled)
    Active: inactive (dead)
    Docs: man:systemd-resolved.service(8)
          man:org.freedesktop.resolve1(5)
    ...
$ resolvectl status
Failed to get global data: Unit dbus-org.freedesktop.resolve1.service not found.
```

А разрешение имён в не модифицированной системе идёт традиционным образом, через список сетевых серверов DNS:

```
$ nslookup linux-ru.ru
Server:      1.1.1.1
Address:     1.1.1.1#53
```

```
Non-authoritative answer:
Name:   linux-ru.ru
Address: 90.156.230.27
```

```
$ cat /etc/resolv.conf
# Generated by resolvconf
nameserver 1.1.1.1
nameserver 8.8.8.8
```

Нам остаётся некоторым образом заполнить конфигурацию и запускать сервис. Конфигурация резолвера находится в `/etc/systemd/resolved.conf`, прекрасно документирована (в комментариях) и, в простейшем виде, туда достаточно заполнить только одну секцию:

```
$ grep -v ^# /etc/systemd/resolved.conf | grep -v ^$
[Resolve]
DNS=1.0.0.1 8.8.4.4 9.9.9.9
```

Всё! Можно запускать:

```
# systemctl start systemd-resolved.service
# systemctl status systemd-resolved.service --no-pager --full
• systemd-resolved.service - Network Name Resolution
    Loaded: loaded (/lib/systemd/system/systemd-resolved.service; disabled; vendor
    preset: enabled)
    Active: active (running) since Tue 2023-04-18 15:00:59 EEST; 2s ago
    Docs: man:systemd-resolved.service(8)
          man:org.freedesktop.resolve1(5)
          https://www.freedesktop.org/wiki/Software/systemd/writing-network-
configuration-managers
          https://www.freedesktop.org/wiki/Software/systemd/writing-resolver-clients
    Main PID: 22564 (systemd-resolve)
    Status: "Processing requests..."
    Tasks: 1 (limit: 1595)
    CPU: 702ms
```

```
CGroup: /system.slice/systemd-resolved.service
└─22564 /lib/systemd/systemd-resolved
```

```
anp 18 15:00:58 raspberrypi systemd[1]: Starting Network Name Resolution...
anp 18 15:00:58 raspberrypi systemd-resolved[22564]: Positive Trust Anchors:
anp 18 15:00:58 raspberrypi systemd-resolved[22564]: . IN DS 20326 8 2
e06d44b80b8f1d39a95c0b0d7c65d08458e880409bbc683457104237c7f8ec8d
anp 18 15:00:58 raspberrypi systemd-resolved[22564]: Negative trust anchors: 10.in-
addr.arpa 16.172.in-addr.arpa 17.172.in-addr.arpa 18.172.in-addr.arpa 19.172.in-addr.arpa
20.172.in-addr.arpa 21.172.in-addr.arpa 22.172.in-addr.arpa 23.172.in-addr.arpa 24.172.in-
addr.arpa 25.172.in-addr.arpa 26.172.in-addr.arpa 27.172.in-addr.arpa 28.172.in-addr.arpa
29.172.in-addr.arpa 30.172.in-addr.arpa 31.172.in-addr.arpa 168.192.in-addr.arpa
d.f.ip6.arpa corp home internal intranet lan local private test
anp 18 15:00:59 raspberrypi systemd-resolved[22564]: Using system hostname 'raspberrypi'.
anp 18 15:00:59 raspberrypi systemd[1]: Started Network Name Resolution.
```

В итоге получаем:

```
$ ps -A | grep resolve
22564 ?          00:00:00 systemd-resolve
$ resolvectl status
Global
    Protocols: +LLMNR +mDNS -DNSOverTLS DNSSEC=no/unsupported
    resolv.conf mode: foreign
    Current DNS Server: 1.0.0.1
    DNS Servers: 1.0.0.1 8.8.4.4 9.9.9.9

Link 2 (eth0)
    Current Scopes: LLMNR/IPv4 LLMNR/IPv6
    Protocols: -DefaultRoute +LLMNR -mDNS -DNSOverTLS DNSSEC=no/unsupported

Link 3 (tun0)
    Current Scopes: LLMNR/IPv6
    Protocols: -DefaultRoute +LLMNR -mDNS -DNSOverTLS DNSSEC=no/unsupported
```

И проверяем его работоспособность:

```
$ host -6 ya.ru 127.0.0.53
Using domain server:
Name: 127.0.0.53
Address: ::ffff:127.0.0.53#53
Aliases:

ya.ru has address 77.88.55.242
ya.ru has address 5.255.255.242
ya.ru has IPv6 address 2a02:6b8::2:242
ya.ru mail is handled by 10 mx.yandex.ru.
```

(Обращаем внимание, что резолвер systemd использует не вообще какой-то адрес петлевого интерфейса localhost, а выделенный для этого IP 127.0.0.53)

Но дефолтное разрешение, пока ещё, будет происходить через список адресов DNS серверов:

```
$ cat /etc/resolv.conf
# Generated by resolvconf
nameserver 1.1.1.1
nameserver 8.8.8.8
```

Один из вариантов состоит в том, чтобы заменить содержимое /etc/resolv.conf строкой:

```
nameserver 127.0.0.53
```

Но документация systemd рекомендует другой способ: сделать вместо /etc/resolv.conf ссылку на подготовленный файл /run/systemd/resolve/stub-resolv.conf (возможно

сохранив старый `/etc/resolv.conf` под новым именем, типа `/etc/resolv.conf.old`, на всякий случай, на будущее):

```
# sudo ln -svi /run/systemd/resolve/stub-resolv.conf /etc/resolv.conf
ln: заменить '/etc/resolv.conf'? y
'/etc/resolv.conf' -> '/run/systemd/resolve/stub-resolv.conf'
$ grep -v ^# /etc/resolv.conf | grep -v ^$
nameserver 127.0.0.53
options eth0 trust-ad
search .
```

Проверяем:

```
$ host ya.ru
ya.ru has address 77.88.55.242
ya.ru has address 5.255.255.242
ya.ru has IPv6 address 2a02:6b8::2:242
ya.ru mail is handled by 10 mx.yandex.ru.
```

Оптимизация используемых серверов DNS

Как уже было замечено ранее, главная (и, пожалуй, единственная) задача пользователя DNS (мы не говорим о тех кто предоставляет услуги DNS) состоит в том, чтобы максимально ускорить получение ответов на запросы DNS. Ведь по большинству случаев пользователь (или пользователи LAN одной организации) занимаются сёрфингом по весьма ограниченной группе доменов и субдоменов, связанных с их целевой деятельностью. А скорость отклика DNS и создаёт, в значительной мере, субъективное ощущение «быстрого Интернет».

Но, будь то простая сетевая схема разрешения через список серверов в `/etc/resolv.conf`, или любая изощрённая схема кэширования, запросы в иерархической системе запросов DNS, в конечном счёте, идут к тем нескольким серверам DNS, которые определены как сетевые сервера 1-го уровня для хоста. Адреса которых, в конечном итоге, мы вручную прописываем, например, в процессе конфигурирования кэширования DNS.

Очень часто в качестве серверов 1-го уровня ваш провайдер Интернет «подбрасывает» свои собственные сервера DNS. И это может быть совсем не плохое решение. С другой стороны вы можете самостоятельно выбрать адреса оптимальных серверов 1-го уровня, оптимальность которых определяется, например, вашим территориальным расположением и доступом к этим серверам. В любом случае стоит произвести анализ и выбор набора оптимальных серверов для своей ситуации. Здесь общие рекомендации не помогут!

Тестирование и сравнение скорости DNS (по порядку величины) можно производить и типовыми утилитами (`host`, `dig`, ...), но нужно учитывать что время отклика DNS — величина статистическая. Для оценки скорости DNS сериями запросов, потому как это задача насущная, было сделано достаточно много приложений ... но они, по большинству, для Windows/MacOS, а это нас не интересует. Один из пригодных проектов для тестирования может быть получен из архивов Google (<https://code.google.com/archive/p/namebench/downloads>), архив проекта:

```
$ ls -l namebench-1.3.1-source.tgz
-rw-rw-r-- 1 olej olej 1118505 апр 26 12:36 namebench-1.3.1-source.tgz
```

После разархивирования:

```
$ ls -l namebench-1.3.1
итого 272
-rw-r--r-- 1 olej olej 197383 июн 6 2010 ChangeLog.txt
drwxr-xr-x 4 olej olej 4096 июн 6 2010 cocoa
drwxr-xr-x 2 olej olej 4096 июн 6 2010 config
-rw-r--r-- 1 olej olej 11358 июн 6 2010 COPYING
drwxr-xr-x 2 olej olej 4096 июн 6 2010 data
-rw-r--r-- 1 olej olej 8601 июн 6 2010 JSON.txt
drwxr-xr-x 2 olej olej 4096 июн 6 2010 libnamebench
-rwxr-xr-x 1 olej olej 2477 июн 6 2010 namebench.py
drwxr-xr-x 8 olej olej 4096 июн 6 2010 nb_third_party
-rw-r--r-- 1 olej olej 12152 июн 6 2010 README.txt
```

```
-rw-r--r-- 1 olej olej 5268 июн 6 2010 setup.py
drwxr-xr-x 2 olej olej 4096 июн 6 2010 templates
drwxr-xr-x 2 olej olej 4096 июн 6 2010 tools
```

Программа написана на Python, поэтому не требует никакой сборки, а поэтому сразу готова к запуску. Программа может запускаться в консольном режиме и в графическом. Но, чтобы не разбираться с недокументированным консольным режимом и использовать GUI нужно в системе иметь установленной (или установить) языковую систему Tcl/Tk, 2 небольших пакета:

```
$ aptitude search tcl | grep ' tcl ' | grep ^i
i tcl - Tool Command Language (default version) - shell
$ aptitude search python-tk | grep ^i
i python-tk - Tkinter - Writing Tk applications with Python2
```

Программа достаточно старая (последняя версия 1.3.1 — середина 2010 года), но это не умаляет её достоинств и применимости. Единственная особенность, что написана она под Python2, что при запуске это нужно теперь указывать явно:

```
$ python2 namebench.py
Starting Tk interface for namebench...
...
```

(Почему для тестирования были выбраны именно эти конкретно 3 сервера DNS (показанные на рисунке)? Потому что это сервера OpenNIC поддерживающие альтернативные DNS, о чём речь впереди, в последней части книги. Вы можете указать произвольное число тестируемых серверов, более того, включить в анализ крупнейших глобальных и региональных провайдеров DNS ... но нужно учитывать, что время тестирования значительное, при большом числе серверов может составлять несколько часов.)

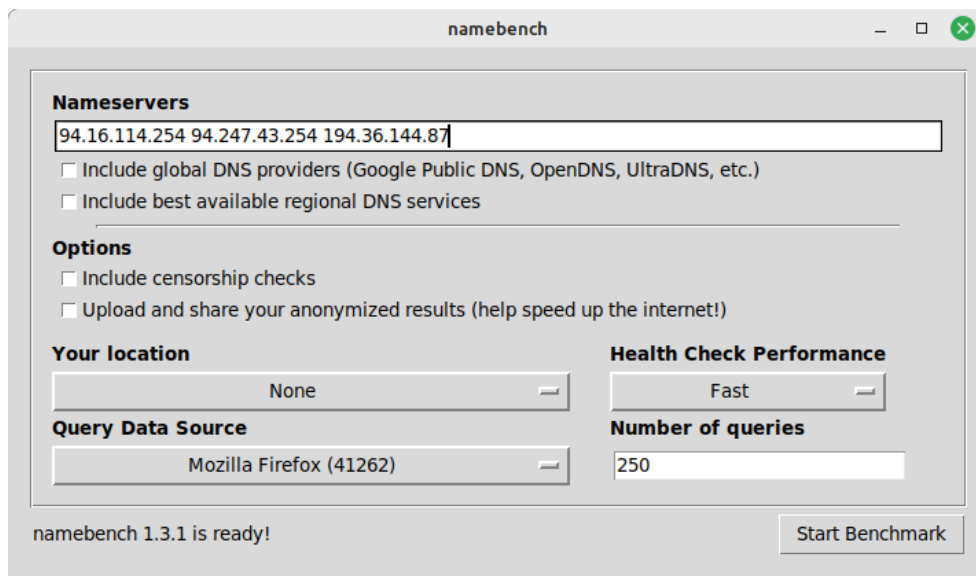


Рис. 2.9 Список DNS серверов для тестирования

После завершения тестирования (достаточно продолжительного — в это время можно чем-то заняться) во вкладку открытого браузера отображается ранжированный список серверов по предпочтительности, и графики их временных откликов:

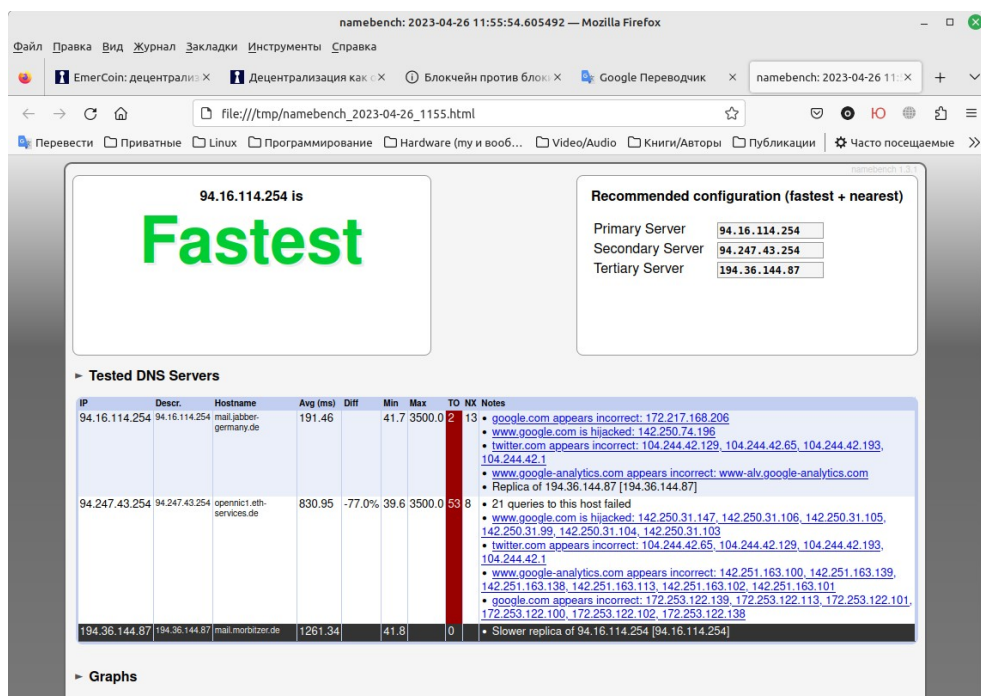


Рис. 2.10 Результат тестирования

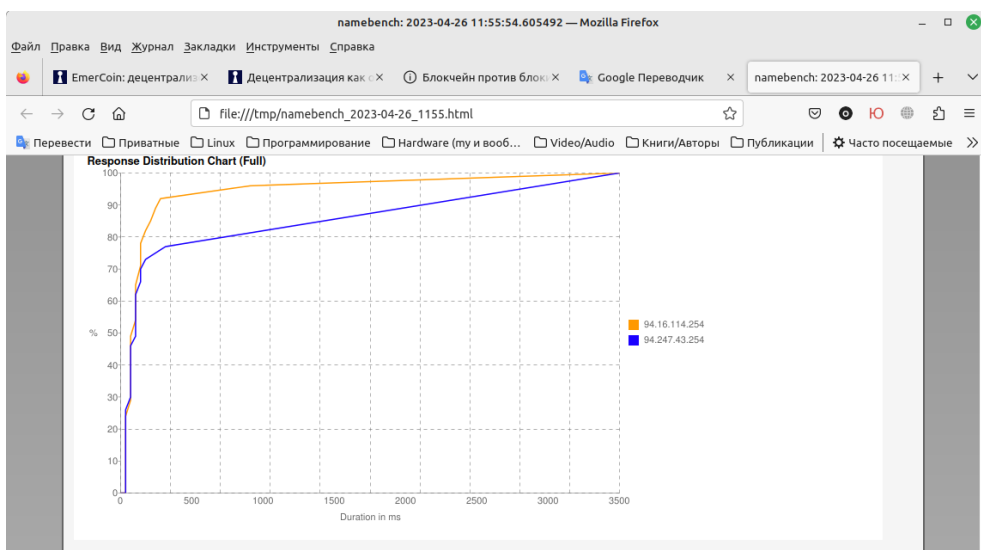


Рис. 2.11 Результат тестирования

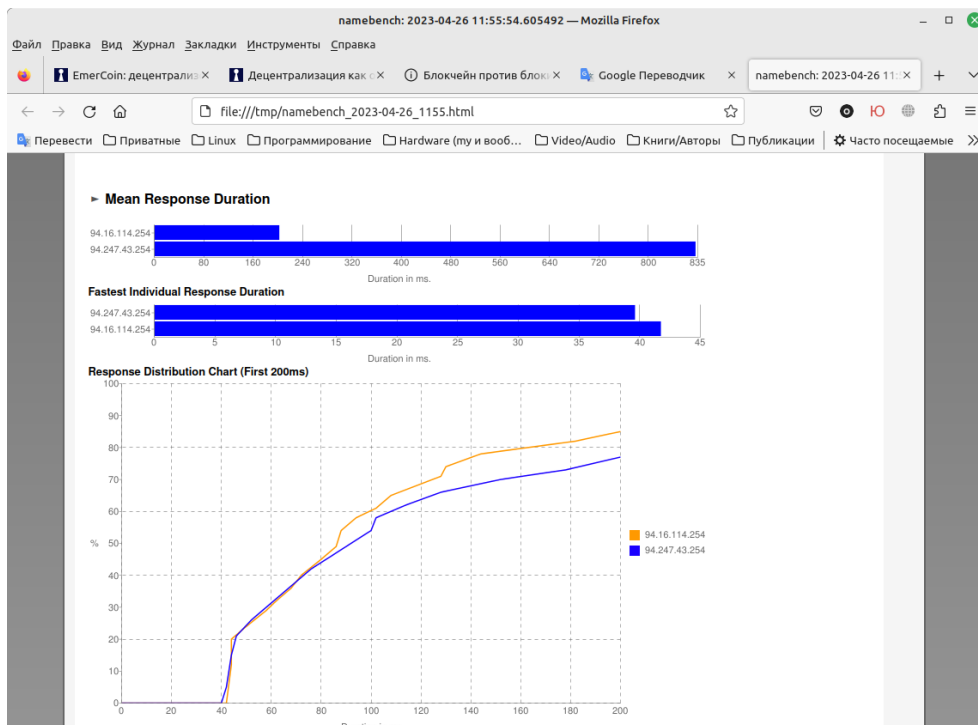


Рис. 2.12 Результат тестирования

Защищённость сети, фаервол

Здесь мы говорим о защищённости сети в смысле доступа к серверам или хостам локальной снаружи, из глобальной сети. Для локальных сетей IPv4 (традиционных и привычных на протяжении нескольких десятилетий) проблема смягчается использованием NAT: хосты локальной сети имеют частные IPv4 не маршрутизируемые адреса, и недоступны по этим адресам извне.

Но с переходом к IPv6 исчезает разделение адресов на «серые» и «белые», и локальные хосты могут быть доступны по IPv6 из любой точки мира. И, тем более, остро всегда стояла задача максимально ограничить доступ к отдельно стоящим серверам Интернет (кроме тех протоколов, для обслуживания которых и выделен сервер).

Управление доступностью адресов и портов на сегодня обеспечивается подсистемой ядра Linux netfilter, и его правил, для управления которыми используются утилита iptables (в разные времена в Linux для таких целей использовались подобные подсистемы под разными названиями: ipchains, ipfw, ipfilter — само обилие реализаций говорит о важности проблемы!). Утилита iptables устанавливается в системе автоматически, в составе инсталляции, даже если вы её не используете:

```
$ aptitude search iptables | grep ^i
i A iptables - утилита для фильтрации сетевых пакетов и NAT
```

Правила netfilter распределены по 4-м таблицам (filter, nat, mangle, raw), в целях фаервола применяются манипуляции с таблицей filter. Каждая таблица состоит из цепочек (chain) правил, каждая таблица имеет свой предопределённый набор цепочек. Но сверх предопределённых цепочек могут создаваться и дополнительные. Для интересующей нас сейчас таблицы filter предопределённые цепочки — это INPUT (входящие пакеты), OUTPUT (исходящие) и FORWARD (транзитные).

Правила в цепочках применяются последовательно ко всем сетевым пакетам и могут запрещать или разрешать прохождение пакетов фильтруя их по разным признакам: IP адресата, порт и другим признакам.

Важно помнить, что правила netfilter выполняются в ядре Linux, и даже если мы удалим вообще из системы пакет iptables (или любой другой пакет управления netfilter, такие

например, как `firewall` в RedHat или это `ufw` в Ubuntu), то правила фильтрации будут всё-равно выполняться, а для того чтобы правило или правила отменить нужно а). правило удалить, или б). всю цепочку правил очистить, или в). таблицу целиком очистить.

Правила цепочки и правила в цепочки можно добавлять (удалять, перемещать, управлять, диагностировать...) непосредственно самой утилитой `iptables`:

```
$ iptables --help
iptables v1.8.7

Usage: iptables -[ACD] chain rule-specification [options]
       iptables -I chain [rulenum] rule-specification [options]
       iptables -R chain rulenum rule-specification [options]
       iptables -D chain rulenum [options]
       iptables -[LS] [chain [rulenum]] [options]
       iptables -[FZ] [chain] [options]
       iptables -[NX] chain
       iptables -E old-chain-name new-chain-name
       iptables -P chain target [options]
       iptables -h (print this help information)

...
```

Понятно, что в силу своей важности для работоспособности сети вообще, все операции с правилами `netfilter`, даже просто просмотр правил, могут выполняться только с правами `root`.

Добавление правил посредством утилиты `iptables` — это подробное, тщательное (низкоуровневое), весьма трудоёмкое и требующее кропотливого (и достаточно сложного) тестирования функционирования. Изначально предопределённый цепочки правил пусты (не накладывается запретов):

```
$ sudo iptables -L -v -n
Chain INPUT (policy ACCEPT 0 packets, 0 bytes)
 pkts bytes target    prot opt in     out     source                   destination

Chain FORWARD (policy ACCEPT 0 packets, 0 bytes)
 pkts bytes target    prot opt in     out     source                   destination

Chain OUTPUT (policy ACCEPT 0 packets, 0 bytes)
 pkts bytes target    prot opt in     out     source                   destination
```

Вот как, только в качестве нескольких примеров внешнего вида, могут выглядеть операции `iptables` над правилами `netfilter`:

- Просмотр правил трансляции адресов NAT:
`# iptables -t nat -L --line-numbers`
- Разрешить все исходящие пакеты (таблицу `filter` можно не указывать, она дефавтная):
`# iptables -t filter -I OUTPUT 1 -j ACCEPT`
- Запретить все входящие пакеты из подсети 10.10.10.0/24:
`# iptables -t filter -A INPUT -s 10.10.10.0/24 -j DROP`
- Разрешить SSH:
`# iptables -A INPUT -p tcp --dport 22 -j ACCEPT`
- Разрешить диапазон входящих портов TCP:
`# iptables -A INPUT -p tcp --dport 3000:4000 -j ACCEPT`
- Разрешаем ICMP (для выполнения команды `ping`):
`# iptables -A INPUT -p icmp -j ACCEPT`

Из показанного понятно, что команды `iptables` очень детализированы и подробны. Правила действуют до перезагрузки, должны сохраняться (предусмотрено несколько способов) и

восстанавливаться при загрузке. Мы не будем детально углубляться в синтаксис и написание правил iptables потому как они многократно и полно документированы и описаны.

Отдельные дистрибутивы Linux вводят дополнительно свои, более высокоуровневые механизмы **управления** правилами (которые, сами правила, так и продолжают называться правилами iptables, и могут просматриваться утилитой iptables). Из таких подсистем в Fedora, RedHat, CentOS — это firewall, а в Debian, Ubuntu, Mint, LMDE — это ufw.

Файервол ufw

UFW (Uncomplicated FireWall — несложный брандмауэр) — удобный интерфейс для управления политиками безопасности межсетевого экрана. Он выполняет, собственно, то что и iptables: формирует и загружает правила для netfilter в ядре.

```
$ aptitude search ufw
р   gufw                      - графический интерфейс пользователя
для ufw
р   ufw                      - program for managing a Netfilter
firewall
```

```
$ sudo apt install ufw
Чтение списков пакетов... Готово
Построение дерева зависимостей... Готово
Чтение информации о состоянии... Готово
Следующие НОВЫЕ пакеты будут установлены:
  ufw
...
```

При установке пакета создаётся сервис:

```
$ systemctl status ufw
• ufw.service - Uncomplicated firewall
   Loaded: loaded (/lib/systemd/system/ufw.service; enabled; vendor preset: enabled)
   Active: inactive (dead)
   Docs: man:ufw(8)
```

Именно он будет запускаться при загрузке системы и загружать составленные нами правила для netfilter (после загрузки правил этот сервис останавливается, в работающей системе он не нужен):

```
$ systemctl is-enabled ufw
enabled
```

Файервол может обслуживать как протокол IPv4 так и IPv6:

```
# grep IPV6 /etc/default/ufw
IPV6=yes
```

А для управления самими правилами используется утилита ufw (должна выполняться, естественно, от root), она же используется для активизации (поднятия) файервола и его отключения:

```
# ufw status
Status: inactive
# ufw enable
Command may disrupt existing ssh connections. Proceed with operation (y|n)? y
Firewall is active and enabled on system startup
# ufw status verbose
Status: active
Logging: on (low)
Default: deny (incoming), allow (outgoing), disabled (routed)
New profiles: skip
```

Это политики (изначальные) ufw по умолчанию: все выходные соединения разрешены, все входные соединения и форвардинг запрещены.

Посмотрим как работает файервол на примере протокола SSH, выполняем с соседнего хоста LAN (я специально использую адреса IPv6):

```
$ ssh -l olej fe80::921b:eff:fe2b:fe3a%eno1
```

```
ssh: connect to host fe80::921b:eff:fe2b:fe3a%eno1 port 22: Connection timed out
```

Теперь остановим фаервол:

```
# ufw disable
```

```
Firewall stopped and disabled on system startup
```

И повторим сеанс SSH, теперь:

```
$ ssh -l olej fe80::921b:eff:fe2b:fe3a%eno1
```

```
olej@fe80::921b:eff:fe2b:fe3a%eno1's password:
```

```
Linux esprimop420 5.10.0-21-amd64 #1 SMP Debian 5.10.162-1 (2023-01-21) x86_64
```

```
Last login: Thu Apr 27 11:16:02 2023 from fe80::13f5:9fe2:6393:bf4a%enp3s0
```

```
olej@esprimop420:~$ exit
```

```
выход
```

```
Connection to fe80::921b:eff:fe2b:fe3a%eno1 closed.
```

Теперь о том как определяются правила, например, SSH:

```
# ufw allow OpenSSH
```

```
Rules updated
```

```
Rules updated (v6)
```

```
# ufw status numbered
```

```
Status: active
```

	To	Action	From
	--	-----	----
[1]	OpenSSH	ALLOW IN	Anywhere
[2]	OpenSSH (v6)	ALLOW IN	Anywhere (v6)

Добавлять можно указанием как числовых портов (TCP и/или UDP), так по именам стандартных сетевых служб, большой список которых предопределён в приложении:

```
# ufw app list
```

```
Available applications:
```

```
AIM
Bonjour
CIFS
CUPS
DNS
Deluge
IMAP
IMAPS
IPP
KTorrent
Kerberos Admin
Kerberos Full
Kerberos KDC
Kerberos Password
LDAP
LDAPS
LPD
MSN
MSN SSL
Mail submission
NFS
OpenSSH
POP3
POP3S
PeopleNearby
SMTP
SSH
Socks
Telnet
```

```

Transmission
Transparent Proxy
VNC
WWW
WWW Cache
WWW Full
WWW Secure
XMPP
Yahoo
qBittorrent
svnserve

```

Добавим ещё HTTP/HTTPS доступ:

```

# ufw allow in from any to any port 80,443,8080:8090 comment 'web app' proto tcp
Rule added
Rule added (v6)
# ufw status numbered
Status: active

```

	To	Action	From	
	--	-----	----	
[1]	OpenSSH	ALLOW IN	Anywhere	
[2]	80,443,8080:8090/tcp	ALLOW IN	Anywhere	# web app
[3]	OpenSSH (v6)	ALLOW IN	Anywhere (v6)	
[4]	80,443,8080:8090/tcp (v6)	ALLOW IN	Anywhere (v6)	# web app

А вот так удаляем выбранное правило:

```

# ufw delete 4
Deleting:
  allow 80,443,8080:8090/tcp comment 'web app'
Proceed with operation (y|n)? y
Rule deleted (v6)
# ufw status
Status: active

```

To	Action	From	
--	-----	----	
OpenSSH	ALLOW	Anywhere	
80,443,8080:8090/tcp	ALLOW	Anywhere	# web app
OpenSSH (v6)	ALLOW	Anywhere (v6)	

Синтаксис хорошо описан (`man ufw`) и допускает очень тонкое управление правилами. Запуск команды с опцией `--dry-run` не производит фактических изменений правил `netfilter`, но моделирует изменения и выводит на терминал набор создаваемых командой правил в терминологии `iptables`.

Наконец, отметим что `ufw` не модифицирует предопределённые цепочки (INPUT, OUTPUT, FORWARD) таблицы `filter`, а добавляет свои, новые цепочки в таблицу, и довольно много:

```

# iptables -t filter -L | grep ^"Chain ufw-" | wc -l
32

```

Для удобства конфигурирования, если вы предпочитаете такую форму, можно установить и графический (GUI) инструмент:

```

# apt install gufw
Чтение списков пакетов... Готово
Построение дерева зависимостей... Готово
Чтение информации о состоянии... Готово
Следующие НОВЫЕ пакеты будут установлены:
  gufw

```

Обновлено 0 пакетов, установлено 1 новых пакетов, для удаления отмечено 0 пакетов, и 0 пакетов не обновлено.

Необходимо скачать 876 kB архивов.

После данной операции объём занятого дискового пространства возрастёт на 3.538 kB.

Пол:1 http://deb.debian.org/debian bullseye/main amd64 gufw all 20.04.1-1 [876 kB]

Получено 876 kB за 0с (2.559 kB/s)

Выбор ранее не выбранного пакета gufw.

(Чтение базы данных ... на данный момент установлено 351300 файлов и каталогов.)

Подготовка к распаковке .../gufw_20.04.1-1_all.deb ...

Распаковывается gufw (20.04.1-1) ...

Настраивается пакет gufw (20.04.1-1) ...

Обрабатываются триггеры для mailcap (3.69) ...

Обрабатываются триггеры для desktop-file-utils (0.26-1) ...

Обрабатываются триггеры для hicolor-icon-theme (0.17-2) ...

Обрабатываются триггеры для man-db (2.9.4-2) ...

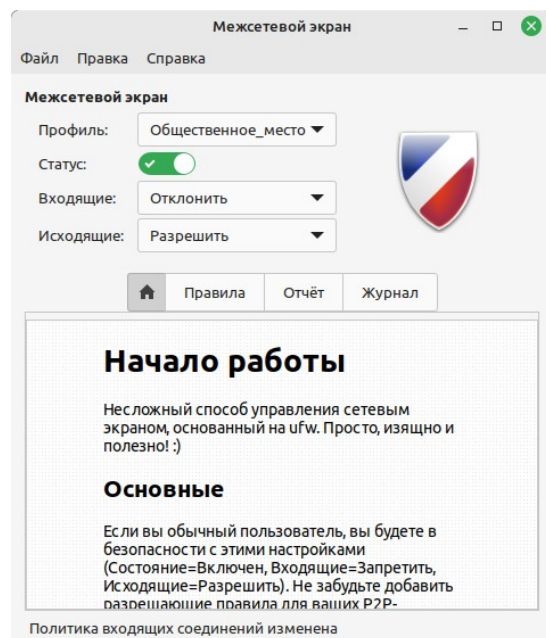


Рис. 2.13 Графический интерфейс

В результате последовательно формируется набор правил, что, вообще то говоря, эквивалентно тому, как мы генерировали эти же правила консольной утилитой ufw:

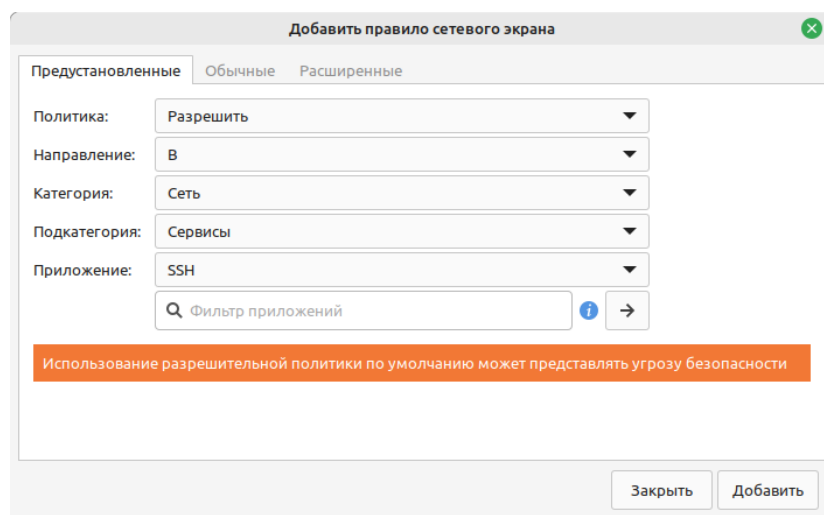


Рис.2.14 Правила файервола

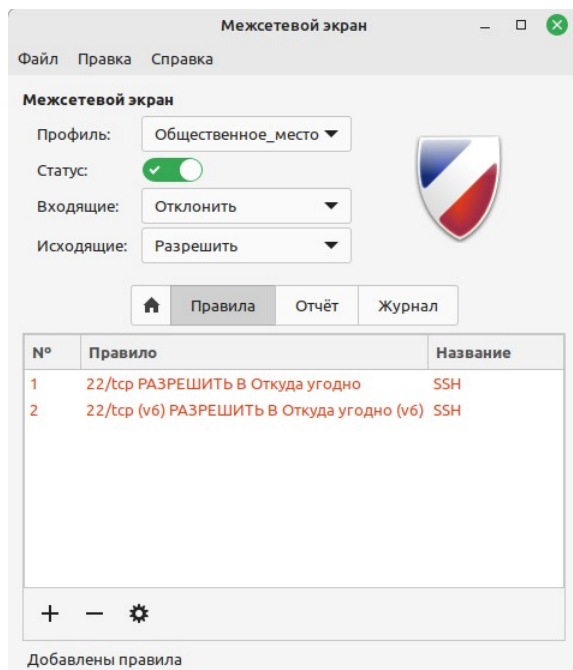


Рис. 2.15 Настроенный фаервол

Суперсервер inetd

Ещё с самых ранних UNIX (практически с 80-х годов) сложилась практика для предоставления ряда сетевых сервисов с помощью суперсервера. Идея состоит в том, что, вместо запуска многих серверов разных сервисов и на разных портах, одна программа-демон ожидает одновременно запросы на соединения с множеством адресов портов. Когда клиент подключается к прослушивающему сервису, программа-демон запускает соответствующий сервер как дочерний процесс, и продолжает прослушивание запросов дальше. При таком подходе серверам не нужно работать постоянно и потреблять ресурсы, они могут запускаться по требованию.

Такая программа-демон получила название суперсервер (сервер запускающий другие сервера). В качестве суперсерверов используется более давний проект `inetd` (Internet Service Daemon) или его более позднее развитие `xinetd` (Extended Internet Service Daemon) ... для наших целей сейчас это не имеет значения, и я покажу использование на примере `inetd` (дистрибутив LMDE5):

```
$ cat /etc/debian_version
11.2
$ aptitude search inetd | grep ^i
i A openbsd-inetd - OpenBSD Internet Superserver
i update-inetd - программа обновления файла настройки inetd
$ aptitude search xinetd | grep -v xinetd$
p xinetd - replacement for inetd with many enhancements
p xinetd:i386 - replacement for inetd with many enhancements
```

То какие порты прослушивать (быть в готовности) и какие действия на них выполнять определяется в конфигурационном файле суперсервера: для `inetd` это `/etc/inetd.conf`, а для `xinetd`, соответственно, `/etc/xinetd.conf` — форматы конфигурационных файлов `inetd.conf` и `xinetd.conf` радикально отличаются, хотя, по сути, служат одной цели. В `inetd.conf` каждой службе соответствует одна строка записи, и формат такой строки (взято непосредственно из комментария `inetd.conf`):

```
# <service_name> <sock_type> <proto> <flags> <user> <server_path> <args>
```

Здесь:

```
<service_name> - имя сервиса;
```

<sock_type> - тип сокета, это stream для TCP или dgram для UDP;
<proto> - протокол ... это может быть, например: tcp, tcp4, tcp6;
<flags> - это wait или nowait;
<user> - имя пользователя от лица которого запускается сервер;
<server_path> - путевое имя запускаемого сервера;
<args> - параметры которые нужно (возможно) передать серверу при запуске:

Имена имя сервисов (<service_name>) — это то, что мы уже видели раньше в большом файле /etc/services — имена сервиса известные системе, например:

```
$ cat /etc/services | grep telnet
telnet      23/tcp
telnet      992/tcp                # Telnet over SSL
tfido       60177/tcp                # fidonet EMSI over telnet
```

Раньше, достаточно много лет назад, в поле <server_path> (или в публикациях тех лет) вы прочитали бы: /usr/sbin/in.proftpd или /usr/sbin/in.telnetd, и это были прямые путевые имена программ серверов (или ссылки на них). Но сейчас в качестве сервера записывают /usr/sbin/tcpd — это демон tcpd (система TCP-Wrappers)⁶. Его смысл в аутентификации доступа к сервисам через файлы /etc/hosts.allow и /etc/hosts.deny:

```
$ ls -l /etc/hosts.*
-rw-r--r-- 1 root root 411 map 11 2022 /etc/hosts.allow
-rw-r--r-- 1 root root 711 map 11 2022 /etc/hosts.deny
```

А вот последний параметр <args> и будет полным путевым именем сервера службы, он передаётся демону tcpd в качестве параметра «кого запускать».

Теперь у нас готово всё чтобы проверить это в деле...

Сервер telnet

В качестве образца для экспериментов мы выберем сервис telnet. Это, пожалуй, старейший протокол удалённого доступа не только в UNIX, но вообще в IT, возникший ещё в эпоху связи по сериальным линиям скорости 9600 бит/сек. Со временем telnet, как не шифрованный, не защищённый протокол, был заменен на SSH. Кто-то может удивиться: «Почему telnet?», или даже: «Фу, telnet!». Но:

- telnet вполне применим и уместен при административных операциях внутри локальной сети;
- telnet замечательный тестер для проверки открытых портов в сети и коннекта к ним (например, все TCP порты WEB-серверов, что мы уже неоднократно делали по тексту);
- telnet, и это самое главное, предельно прост и проверка сокетной активации на нём ничем не замутнена и максимально понятна;

Установим интересующие нас пакеты, клиент и сервер протокола telnet (хотя клиент, скорее всего, уже установлен в системе совсем для других нужд):

```
$ sudo apt install telnet telnetd
Чтение списков пакетов... Готово
Построение дерева зависимостей... Готово
Чтение информации о состоянии... Готово
Будут установлены следующие дополнительные пакеты:
  openbsd-inetd tcpd
Следующие НОВЫЕ пакеты будут установлены:
  openbsd-inetd tcpd telnet telnetd
Обновлено 0 пакетов, установлено 4 новых пакетов, для удаления отмечено 0 пакетов, и 0
пакетов не обновлено.
Необходимо скачать 177 kB архивов.
После данной операции объём занятого дискового пространства возрастёт на 497 kB.
```

⁶ Хотя во внутренней надёжной сети вполне работоспособен и старый способ с прямым указанием путевых имён серверов.

```

Хотите продолжить? [Д/н] у
Пол:1 http://deb.debian.org/debian bullseye/main amd64 tcpd amd64 7.6.q-31 [23,8 kB]
Пол:2 http://deb.debian.org/debian bullseye/main amd64 openbsd-inetd amd64 0.20160825-5
[36,8 kB]
Пол:3 http://deb.debian.org/debian bullseye/main amd64 telnet amd64 0.17-42 [71,1 kB]
Пол:4 http://deb.debian.org/debian bullseye/main amd64 telnetd amd64 0.17-42 [45,4 kB]
Получено 177 kB за 0с (747 kB/s)
Выбор ранее не выбранного пакета tcpd.
(Чтение базы данных ... на данный момент установлено 351726 файлов и каталогов.)
Подготовка к распаковке .../tcpd_7.6.q-31_amd64.deb ...
Распаковывается tcpd (7.6.q-31) ...
Выбор ранее не выбранного пакета openbsd-inetd.
Подготовка к распаковке .../openbsd-inetd_0.20160825-5_amd64.deb ...
Распаковывается openbsd-inetd (0.20160825-5) ...
Выбор ранее не выбранного пакета telnet.
Подготовка к распаковке .../telnet_0.17-42_amd64.deb ...
Распаковывается telnet (0.17-42) ...
Выбор ранее не выбранного пакета telnetd.
Подготовка к распаковке .../telnetd_0.17-42_amd64.deb ...
Распаковывается telnetd (0.17-42) ...
Настраивается пакет telnet (0.17-42) ...
update-alternatives: используется /usr/bin/telnet.netkit для предоставления
/usr/bin/telnet (telnet) в автоматическом режиме
Настраивается пакет tcpd (7.6.q-31) ...
Настраивается пакет openbsd-inetd (0.20160825-5) ...
invoke-rc.d: policy-rc.d denied execution of start.
Created symlink /etc/systemd/system/multi-user.target.wants/inetd.service →
/lib/systemd/system/inetd.service.
/usr/sbin/policy-rc.d returned 101, not running 'start inetd.service'
Настраивается пакет telnetd (0.17-42) ...
Добавление пользователя telnetd в группу utmp
invoke-rc.d: policy-rc.d denied execution of start.
Обрабатываются триггеры для man-db (2.9.4-2) ...

```

Очень характерно, что в этой инсталляции устанавливаются, по зависимостям, и суперсервер openbsd-inetd и TCP-wrapper tcpd (это значит, что в этой системе мы ещё не использовали сервисов активируемых через суперсервер). Кроме того, автоматически создаётся пользователь telnetd.

```

$ cat /etc/passwd | grep telnet
telnetd:x:120:130::/nonexistent:/usr/sbin/nologin

```

Сразу же создадим нужные нам записи в конфигурационный файл:

```

$ grep -v ^# /etc/inetd.conf | grep -v ^$
telnet      stream  tcp4    nowait  telnetd /usr/sbin/tcpd  /usr/sbin/in.telnetd
telnet      stream  tcp6    nowait  telnetd /usr/sbin/tcpd  /usr/sbin/in.telnetd

```

Старт суперсервера:

```

# systemctl start inetd
# systemctl status inetd
• inetd.service - Internet superserver
   Loaded: loaded (/lib/systemd/system/inetd.service; enabled; vendor preset: enabled)
   Active: active (running) since Thu 2023-04-27 19:40:57 EEST; 5s ago
     Docs: man:inetd(8)
  Main PID: 6382 (inetd)
    Tasks: 1 (limit: 14232)
   Memory: 704.0K
      CPU: 3ms
   CGroup: /system.slice/inetd.service
           └─6382 /usr/sbin/inetd

```

```

anp 27 19:40:57 esprimop420 systemd[1]: Starting Internet superserver...

```



```
anp 27 19:40:57 esprimop420 systemd[1]: Started Internet superserver.
```

Наш сетевой интерфейс, контролируемый со стороны суперсервера `inetd`:

```
$ ip a s dev enp3s0
2: enp3s0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP group
default qlen 1000
    link/ether 90:1b:0e:2b:fe:3a brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    inet 192.168.1.138/24 brd 192.168.1.255 scope global dynamic noprefixroute enp3s0
        valid_lft 96177sec preferred_lft 96177sec
    inet6 fe80::921b:eff:fe2b:fe3a/64 scope link
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

Вот взгляд со стороны серверного хоста на прослушиваемые (ожидающие) порты `telnet`:

```
# netstat -lptu | grep telnet
tcp        0      0 0.0.0.0:telnet        0.0.0.0:*           LISTEN      6382/inetd
tcp6       0      0 :::telnet           ::::*               LISTEN      6382/inetd
```

Теперь взглянем на этот интерфейс со стороны любого другого хоста этой локальной сети:

```
$ nmap 192.168.1.138
Starting Nmap 7.80 ( https://nmap.org ) at 2023-04-27 18:45 EEST
Nmap scan report for 192.168.1.138
Host is up (0.011s latency).
Not shown: 997 closed ports
PORT      STATE SERVICE
22/tcp    open  ssh
23/tcp    open  telnet
53/tcp    open  domain

Nmap done: 1 IP address (1 host up) scanned in 0.25 seconds
```

Или вот так:

```
$ nmap -6 fe80::921b:eff:fe2b:fe3a%eno1
Starting Nmap 7.80 ( https://nmap.org ) at 2023-04-27 18:49 EEST
Nmap scan report for fe80::921b:eff:fe2b:fe3a
Host is up (0.0064s latency).
Not shown: 997 closed ports
PORT      STATE SERVICE
22/tcp    open  ssh
23/tcp    open  telnet
53/tcp    open  domain

Nmap done: 1 IP address (1 host up) scanned in 1.51 seconds
```

И, наконец, с этого же хоста LAN — долгожданная удалённая терминальная сессия по `telnet`, из-за которой мы всё это и городили. И проведём мы её умышленно в протоколе IPv6 (назло недоброжелателям, утверждающим что `inetd` не работает с протоколами IPv6):

```
$ telnet -6 fe80::921b:eff:fe2b:fe3a%eno1
Trying fe80::921b:eff:fe2b:fe3a%eno1...
Connected to fe80::921b:eff:fe2b:fe3a%eno1.
Escape character is '^]'.
Debian GNU/Linux 11
esprimop420 login: olej
Password:
Linux esprimop420 5.10.0-21-amd64 #1 SMP Debian 5.10.162-1 (2023-01-21) x86_64
```

```
The programs included with the Debian GNU/Linux system are free software;
the exact distribution terms for each program are described in the
individual files in /usr/share/doc/*/copyright.
```

```

Debian GNU/Linux comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY, to the extent
permitted by applicable law.
Last login: Thu Apr 27 11:27:20 EEST 2023 from fe80::13f5:9fe2:6393:bf4a%enp3s0 on pts/2
olej@esprimop420:~$ who
olej      tty7          2023-04-26 22:25 (:0)
olej      pts/0          2023-04-27 08:33 (192.168.1.13)
olej      pts/1          2023-04-27 10:31 (192.168.1.13)
olej      pts/3          2023-04-27 20:01 (fe80::13f5:9fe2:6393:bf4a%enp3s0)
olej@esprimop420:~$ exit
выход
Connection closed by foreign host.

```

P.S. Я умышленно выполнил на удалённом хосте команду `who`: здесь 1-я строка — это графическая сессия, окружение рабочего стола Cinnamon с которым загрузился компьютер, следующие 2 строки — это 2 SSH терминальные сессии, в которых я правлю конфиги, запускаю программы и копирую их результаты, а вот 4-я строка — это и есть `telnet` сессия в протоколе IPv6.

Сокетная активация в systemd

Точно так же, как и с кэширующим сервером DNS, разработчики `systemd` (Lennart Poettering с сотоварищи) не могли пройти мимо 40-летней истории успеха суперсерверов и запуска сервисов по сетевым запросам. В `systemd` этот способ запуска серверов получил название сокет-активации и его описание занимает в документации целую большую главу.

В каталоге сервисов `systemd` есть несколько сценариев запуска сокетной активации. В принципе, мы могли бы рассматривать и использовать сценарии для SSH:

```

$ pwd
/usr/lib/systemd/system
$ ls ssh*
ssh.service  ssh@.service  ssh.socket

```

(Здесь 1-й сценарий `ssh.service` мы уже встречали раньше — это традиционный сценарий запуска SSH сервера, а вот 2 следующих: `ssh@.service` и `ssh.socket` — именно относятся к сокетной активации.)

Но для чистоты эксперимента мы создадим схему сокетной активации совсем другого сервера, которого не по умолчанию под управлением `systemd`, а именно — сервера протокола FTP (попутно вспомним ещё один из популярных протоколов Интернет, которому незаслуженно не уделили внимания раньше).

О признанной популярности протокола FTP говорит хотя бы просто перечень пакетов в репозиториях дистрибутивов:

```

$ aptitude search ftpd | grep -v tftp
p  ftpd - FTP-сервер
p  ftpd-ssl - FTP-сервер с поддержкой SSL
p  fusiondirectory-plugin-pureftpd - pureftpd plugin for FusionDirectory
p  fusiondirectory-plugin-pureftpd-schema - LDAP schema for FusionDirectory pureftpd
plugin
p  gosa-plugin-pureftpd - pureftpd plugin for G0sa²
p  gosa-plugin-pureftpd-schema - LDAP schema for G0sa² pureftpd plugin
p  inetutils-ftp - Сервер FTP
p  inetutils-ftp:i386 - Сервер FTP
p  mysqlmail-pure-ftp-logger - real-time logging system in MySQL - Pure-FTPd traffic-
logger
p  nordugrid-arc-gridftpd - ARC GridFTP server
p  owftpd - FTP daemon providing access to 1-Wire networks
v  proftpd -
v  proftpd-abi-1.3.7c -
p  proftpd-basic - Transitional dummy package for ProFTPD
p  proftpd-core - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - binaries
p  proftpd-dev - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - development files
p  proftpd-doc - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - documentation

```

```

p proftpd-mod-autohost - ProFTPD module mod_autohost
p proftpd-mod-case - ProFTPD module mod_case
p proftpd-mod-clamav - ProFTPD module mod_clamav
p proftpd-mod-counter - ProFTPD module mod_counter
p proftpd-mod-crypto - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - TLS/SSL/SFTP modules
v proftpd-mod-dnsbl -
p proftpd-mod-fsync - ProFTPD module mod_fsync
p proftpd-mod-geoip - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - GeoIP module
p proftpd-mod-geoip2 - ProFTPD module mod_geoip2
p proftpd-mod-ldap - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - LDAP module
p proftpd-mod-msg - ProFTPD module mod_msg
p proftpd-mod-mysql - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - MySQL module
p proftpd-mod-odbc - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - ODBC module
p proftpd-mod-pgsql - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - PostgreSQL module
p proftpd-mod-proxy - ProFTPD module mod_proxy
p proftpd-mod-snmpp - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - SNMP module
p proftpd-mod-sqlite - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - SQLite3 module
p proftpd-mod-statsd - ProFTPD module mod_statsd
p proftpd-mod-tar - ProFTPD module mod_tar
p proftpd-mod-vroot - ProFTPD module mod_vroot
p proftpd-mod-wrap - Versatile, virtual-hosting FTP daemon - tcpwrapper module
p pure-ftpd - защищённый и эффективный FTP сервер
p pure-ftpd-common - Pure-FTPd FTP server (Common Files)
p pure-ftpd-ldap - защищённый и эффективный FTP-сервер с идентификацией пользователей
через LDAP
p pure-ftpd-mysql - Secure and efficient FTP server with MySQL user authentication
p pure-ftpd-postgresql - Secure and efficient FTP server with PostgreSQL user
authentication
p python-pyftplib-doc - documentation for Python FTP server library
p python3-pyftplib - Python FTP server library (Python 3)
p twoftpd - простой и защищённый FTP-сервер (программы)
p twoftpd-run - a simple secure efficient FTP server
p vsftpd - легковесный, эффективный FTP-сервер, написанный с упором на безопасность
p vsftpd-dbg - lightweight, efficient FTP server written for security (debug)

```

Как видим, представлено на выбор множество разных FTP серверов, можете выбрать для экспериментов любой (мне хорошо известны в разные годы работы: proftpd, vsftpd, pure-ftpd, поэтому, во избежание сюрпризов, выбираем что-то из них):

```
$ sudo apt install pure-ftpd
```

```
Чтение списков пакетов... Готово
```

```
Построение дерева зависимостей... Готово
```

```
Чтение информации о состоянии... Готово
```

```
Следующие пакеты устанавливались автоматически и больше не требуются:
```

```
libhiredis0.14 libmemcached11 libmemcachedutil2 proftpd-doc
```

```
Для их удаления используйте «sudo apt autoremove».
```

```
Будут установлены следующие дополнительные пакеты:
```

```
openbsd-inetd pure-ftpd-common tcpd
```

```
Следующие пакеты будут УДАЛЕНЫ:
```

```
proftpd-core
```

```
Следующие НОВЫЕ пакеты будут установлены:
```

```
openbsd-inetd pure-ftpd pure-ftpd-common tcpd
```

```
...
```

Для организации сокетной активации этого сервера создадим 2 файла в каталоге сценариев systemd (всё это делаем с правами root):

```

# pwd
/usr/lib/systemd/system
# touch pure-ftpd.socket
# touch pure-ftpd@.service

```

И заполняем их следующим содержимым (сервис proftpd сам устанавливает при инсталляции свои сценарии сокетной активации, поэтому можете их взять за основу):

```
$ cat /usr/lib/systemd/system/pure-ftpd.socket
[Unit]
Description=pure-ftp FTP Server Activation Socket
Conflicts=pure-ftpd.service

[Socket]
ListenStream=21
Accept=true

[Install]
WantedBy=sockets.target

$ cat /usr/lib/systemd/system/pure-ftpd@.service
[Unit]
Description=pure-ftpd FTP Server
After=network-online.target

[Service]
ExecStart=-/usr/sbin/pure-ftpd
StandardInput=socket
```

Собственно, на этом всё! Но для таких экспериментов, или тестирования результатов своей работы, нужно тщательно **убедиться**, что никакой другой сервер FTP статически не конфигурирован в системе:

```
# systemctl status pure-ftpd
● pure-ftpd.service
   Loaded: loaded (/etc/init.d/pure-ftpd; generated)
   Active: active (exited) since Fri 2023-04-28 15:36:57 EEST; 1h 32min ago
     Docs: man:systemd-sysv-generator(8)
    Process: 19009 ExecStart=/etc/init.d/pure-ftpd start (code=exited, status=0/SUCCESS)
      CPU: 59ms

анр 28 15:36:57 R420 systemd[1]: Starting pure-ftpd.service...
анр 28 15:36:57 R420 pure-ftpd[19009]: Starting ftp server:
анр 28 15:36:57 R420 pure-ftpd[19019]: Running: /usr/sbin/pure-ftpd -l pam -E -J HIGH -u
1000 -o clf:/var/log/pure-ftpd/transfer.log -B
анр 28 15:36:57 R420 systemd[1]: Started pure-ftpd.service.
анр 28 15:36:57 R420 pure-ftpd[19020]: (?@?) [ERROR] Unable to start a standalone server:
[Address already in use]
```

Это не должно быть сюрпризом: **все** проекты FTP стартуют сразу при инсталляции пакетов, в отличие от многих сервисов которые мы разбирали раньше!

```
# systemctl stop pure-ftpd
# systemctl status pure-ftpd
○ pure-ftpd.service
   Loaded: loaded (/etc/init.d/pure-ftpd; generated)
   Active: inactive (dead) since Fri 2023-04-28 17:10:20 EEST; 2s ago
     Docs: man:systemd-sysv-generator(8)
    Process: 19009 ExecStart=/etc/init.d/pure-ftpd start (code=exited, status=0/SUCCESS)
    Process: 22165 ExecStop=/etc/init.d/pure-ftpd stop (code=exited, status=0/SUCCESS)
      CPU: 26ms

...
```

P.S. Не ищите сценарии запуска и установки в привычном каталоге /usr/lib/systemd/system — серверы FTP помещают свои скрипты управления «в старом стиле» в каталог /etc/init.d (команды systemd, к счастью, умеют так же хорошо находить и работать с сервисами конфигурированными «в старом стиле»).

```
$ ls -l /etc/init.d/ | grep ftp
```

```
-rwxr-xr-x 1 root root 5322 сен 19 2021 proftpd
-rwxr-xr-x 1 root root 3172 янв 31 2022 pure-ftpd
```

Кроме непосредственно самих сервисов FTP нужно остановить и `inetd` (`xinetd`) чтобы избежать маскирующего запуска FTP средствами суперсервера:

```
# systemctl status inetd
● inetd.service - Internet superserver
   Loaded: loaded (/lib/systemd/system/inetd.service; enabled; vendor preset: enabled)
   Active: active (running) since Fri 2023-04-28 15:36:56 EEST; 1h 38min ago
     Docs: man:inetd(8)
  Main PID: 18954 (inetd)
    Tasks: 1 (limit: 115786)
   Memory: 548.0K
      CPU: 401ms
   CGroup: /system.slice/inetd.service
           └─18954 /usr/sbin/inetd

анп 28 15:36:56 R420 systemd[1]: Starting Internet superserver...
анп 28 15:36:56 R420 systemd[1]: Started Internet superserver.
# systemctl stop inetd
# systemctl status inetd
○ inetd.service - Internet superserver
   Loaded: loaded (/lib/systemd/system/inetd.service; enabled; vendor preset: enabled)
   Active: inactive (dead) since Fri 2023-04-28 17:15:25 EEST; 1s ago
     Docs: man:inetd(8)
  Process: 18954 ExecStart=/usr/sbin/inetd (code=exited, status=0/SUCCESS)
 Main PID: 18954 (code=exited, status=0/SUCCESS)
    CPU: 402ms
...
```

Окончательная проверка на чистоту эксперимента перед запуском созданного сервиса — здесь ничего не должно быть (в ответ):

```
# systemctl --full | grep ftp
# ps -A | grep ftp
```

Теперь запускаем свой сконфигурированный для FTP сервис (сокетной активации):

```
# systemctl start pure-ftpd.socket
# systemctl status pure-ftpd.socket
● pure-ftpd.socket - pure-ftp FTP Server Activation Socket
   Loaded: loaded (/lib/systemd/system/pure-ftpd.socket; disabled; vendor preset:
enabled)
   Active: active (listening) since Fri 2023-04-28 17:14:27 EEST; 5s ago
   Listen: [::]:21 (Stream)
  Accepted: 0; Connected: 0;
    Tasks: 0 (limit: 115786)
   Memory: 8.0K
      CPU: 845us
   CGroup: /system.slice/pure-ftpd.socket

анп 28 17:14:27 R420 systemd[1]: Listening on pure-ftp FTP Server Activation Socket.
```

Всё! Сервер FTP в готовности и ожидании. Что мы и проверим с любого иного хоста LAN:

```
$ ftp 192.168.1.13
Connected to 192.168.1.13.
220----- Welcome to Pure-FTPd [privsep] [TLS] -----
220-You are user number 1 of 50 allowed.
220-Local time is now 17:19. Server port: 21.
220-IPv6 connections are also welcome on this server.
220 You will be disconnected after 15 minutes of inactivity.
Name (192.168.1.13:olej): olej
```

```

331 User olej OK. Password required
Password:
230 OK. Current directory is /home/olej
Remote system type is UNIX.
Using binary mode to transfer files.
ftp> pwd
257 "/home/olej" is your current location
ftp> system
215 UNIX Type: L8
ftp> exit
221-Goodbye. You uploaded 0 and downloaded 0 kbytes.
221 Logout.

```

Здесь показана полная FTP-сессия в режиме диалога, от её начала до конца, как она происходила на клиентском компьютере. А на сервере во время этой сессии посмотрим:

```

$ systemctl --full | grep ftp
pure-ftpd@0-192.168.1.13:21-192.168.1.241:48136.service loaded active running pure-
ftpd FTP Server (192.168.1.241:48136)
system-pure\x2dftpd.slice loaded active active
Slice /system/pure-ftpd
pure-ftpd.socket loaded active listening pure-
ftp FTP Server Activation Socket

```

И наконец ... «как вишенка на торте», я зайду по SSH на сервер `linux.ru.ru`, базирующийся за тысячи километров в Казахстане ... как легко видеть, это арендуемый виртуальный сервер крупного регионального провайдера:

```

$ sudo inxi -Mxxx
Machine:      Type: Kvm System: QEMU product: Standard PC (i440FX + PIIX, 1996) v: pc-i440fx-
bionic serial: N/A Chassis: type: 1
              v: pc-i440fx-bionic serial: N/A
              Mobo: N/A model: N/A serial: N/A BIOS: SeaBIOS v: 1.13.0-1ubuntu1.1 date:
04/01/2014
$ ip -6 a s dev tun0
3: tun0: <POINTOPOINT,MULTICAST,NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 53049 state UNKNOWN qlen 500
    inet6 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771/7 scope global
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::d86f:9577:d828:cb4d/64 scope link stable-privacy
        valid_lft forever preferred_lft forever

```

Это вот ping ICMPv6 к хосту локальной сети на которой я веду отработку FTP (через тысячи километров, местного провайдера Интернет, роутер-шлюз выхода из локальной сети в Интернет — это к вопросу грядущей «прозрачности» IPv6):

```

$ ping -c3 21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f
PING 21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f(21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f) 56
data bytes
64 bytes from 21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f: icmp_seq=1 ttl=64 time=426 ms
64 bytes from 21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f: icmp_seq=2 ttl=64 time=118 ms
64 bytes from 21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f: icmp_seq=3 ttl=64 time=118 ms

--- 21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 3ms
rtt min/avg/max/mdev = 117.950/220.699/426.072/145.220 ms

```

А вот клиентская сессия FTP в IPv6 из этого удалённого хоста к только что созданному серверу FTP с сокетной активацией:

```

$ ftp 21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f
Connected to 21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f.
220----- Welcome to Pure-FTPd [privsep] [TLS] -----
220-You are user number 1 of 50 allowed.
220-Local time is now 18:30. Server port: 21.
220 You will be disconnected after 15 minutes of inactivity.

```

```
Name (21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f:olej): olej
331 User olej OK. Password required
Password:
230 OK. Current directory is /home/olej
Remote system type is UNIX.
Using binary mode to transfer files.
ftp> exit
221-Goodbye. You uploaded 0 and downloaded 0 kbytes.
221 Logout.
```

Прокси-сервера

Дословно термин *proxy* — доверенное лицо. Принцип состоит в том, что клиент осуществляет запросы к целевому ресурсу не непосредственно, а как косвенные запросы через некоторый промежуточный прокси-сервер. Делается это с различными целями:

- Клиент может физически не иметь прямого доступа в Интернет, как это имеет место массово в локальных сетях (корпоративных, ведомственных), компьютеры которых имеют частные IPv4 адреса, не маршрутизируемые в сети. В такой архитектуре запросы направляются через прокси-сервер, являющийся для клиентов шлюзом в Интернет.
- Проксирование во внешней сети может использоваться для преодоления территориальных ограничений накладываемых организационно. Особенно возрастает такое использование в последнее время с разрушением цельности Интернет в результате военных действий, когда одни страны ограничивают трафик в или из других стран. В таких случаях прокси-сервер, расположенный в нейтральной зоне позволяет восстановить цельность.
- Прокси-сервер позволяет защищать компьютер клиента от некоторых сетевых атак снаружи.
- Прокси-сервер в некоторой (минимальной) степени помогает сохранять анонимность клиента.
- Очень часто прокси-сервер используют разнообразные мошенники и недоброжелатели для скрытия своего IP адреса (и, как следствие, средствами геолокации выяснения местоположения). Поэтому обнаружения факта проксирования, используемого клиентом, уже должно вызывать повышенную настороженность.



Рис.2.16 Логика прокси

Проксирование (передача полномочий) может производиться на разных уровнях протокола TCP/IP, в связи с этим и различают группы широко используемых прокси-серверов:

- Проксирование на уровне протоколов прикладных уровней. Здесь массово используемыми являются HTTP/HTTPS прокси-сервера (HTTPS требует аутентификацию клиента в отличие от HTTP) — это самая известная и самая древняя категория. Понятно, что с такими прокси-серверами может работать только ограниченная группа клиенты, работающих в протоколах HTTP/HTTPS, но это и самая массовая группа: браузеры, передача файлов, утилиты `wget`, `curl`, некоторые формы DNS протоколов... Самый известный проект этой группы `squid`, из малых реализаций — например, `polipo`, рекомендуемый к использованию в проекте TOR, но последние релизы `polipo` относятся к 2014 году.
- Проксирование на уровне протоколов транспортных (L3) протоколов TCP и, иногда UDP. Здесь самая известная категория — это SOCKS4 и SOCKS5 прокси-сервера (различие между ними в том, что SOCKS5 допускает настройками возможность аутентификации и поддерживает UDP протокол). Из числа самых известных проектов можно назвать Dante и 3proxy.
- Сервер 3proxy умеет, в зависимости от конфигурации, осуществлять проксирование как SOCKS, так и HTTP/HTTPS.
- По существу, повсеместно используемая в LAN IPv4 трансляция адресов NAT, осуществляемая на сетевом (L2) уровне протокола IP механизмом ядра `netfilter` (о нём говорили раньше), что работает на шлюзах LAN в Интернет по умолчанию — также является прокси (использование посредника). Но его в этом качестве прокси не называют.

Создание собственного прокси-сервера (SOCKS5), скажем на небольшом арендуемом VDS (виртуальном сервере провайдера), посмотрим на примере Dante:

```
$ aptitude search Dante
p  dante-client                - SOCKS wrapper for users behind a
firewall
p  dante-server                - SOCKS (v4 and v5) proxy daemon
(danted)
```


В этой паре `dante-client` это средство «научить» любое приложение работать через SOCKS5 (из числа тех кто не умеют это делать), и ещё как некоторое средство в ограниченных функциях файервола. Мы к нему ещё вернёмся, в пару, слов позже...

А сейчас нас интересует именно сервер:

```
$ sudo apt install dante-server
Чтение списков пакетов... Готово
Построение дерева зависимостей
Чтение информации о состоянии... Готово
Следующие НОВЫЕ пакеты будут установлены:
  dante-server
Обновлено 0 пакетов, установлено 1 новых пакетов, для удаления отмечено 0 пакетов, и 6
пакетов не обновлено.
Необходимо скачать 375 кВ архивов.
После данной операции объём занятого дискового пространства возрастёт на 1.013 кВ.
Пол:1 http://mirror.timeweb.ru/debian buster/main amd64 dante-server amd64 1.4.2+dfsg-6
[375 кВ]
Получено 375 кВ за 1с (519 кВ/с)
Выбор ранее не выбранного пакета dante-server.
(Чтение базы данных ... на данный момент установлено 47759 файлов и каталогов.)
Подготовка к распаковке .../dante-server_1.4.2+dfsg-6_amd64.deb ...
Распаковывается dante-server (1.4.2+dfsg-6) ...
Настраивается пакет dante-server (1.4.2+dfsg-6) ...
Created symlink /etc/systemd/system/multi-user.target.wants/danted.service →
/lib/systemd/system/danted.service.
Обрабатываются триггеры для man-db (2.8.5-2) ...
Mar 19 20:00:01 R420 kernel: [38065.020377] EXT4-fs (sdc1): mounted filesystem with
ordered data mode. Opts: (null)
. Quota mode: none.
Обрабатываются триггеры для systemd (241-7~deb10u8) ...

$ sudo danted -v
Dante v1.4.2. Copyright (c) 1997 - 2014 Inferno Nettverk A/S, Norway
```

После установки `danted` попытается средствами `systemd` стартовать, но это ему не удастся и завершится ошибкой, поскольку его нужно конфигурировать для нормальной работы. Его конфигурационный файл:

```
$ ls -l /etc/danted.conf
-rw-r--r-- 1 root root 8134 янв  5 2019 /etc/danted.conf
```

В первом приближении, без авторизации, это может выглядеть так (файл конфигурации тщательнейшим образом прокомментирован):

```
$ grep -v '^$|^#' danted.conf
logoutput: stderr
internal: eth0 port = 1080
external: eth0
socksmethod: none
user.privileged: proxy
user.unprivileged: nobody
user.libwrap: nobody
client pass {
    from: 0/0 to: 0/0
    log: connect disconnect error ioop
}
socks pass {
    from: 0/0 to: 0/0
    log: connect disconnect error ioop
}
```

Здесь (из самого важного):

- `internal` и `external` — это входящий и исходящий интерфейсы, могут быть заданы как именами, там и указанием их IP адресов;

- port — это прослушиваемый (проксируемый) порт SOCKS4/5;

- socksmethod — собственно, и определяет способ авторизации, none — без авторизации;

Теперь мы можем производить запуск, в общем обычным для серверов путём, но мы должны добиться безошибочный старт (более-менее правильный файл конфигурации):

```
# systemctl start danted
# systemctl status --no-pager --full danted
• danted.service - SOCKS (v4 and v5) proxy daemon (danted)
   Loaded: loaded (/lib/systemd/system/danted.service; enabled; vendor preset: enabled)
   Active: active (running) since Sun 2023-03-19 22:11:32 MSK; 3s ago
     Docs: man:danted(8)
           man:danted.conf(5)
   Process: 9542 ExecStartPre=/bin/sh -c uid=`sed -n -e "s/[[[:space:]]//g" -e "s/#.*//" -e "/^user\\.privileged/{s/[^:]*://p;q;}" /etc/danted.conf`; if [ -n "$uid" ]; then touch /var/run/danted.pid; chown $uid /var/run/danted.pid; fi (code=exited, status=0/SUCCESS)
  Main PID: 9546 (danted)
    Tasks: 20 (limit: 1149)
   Memory: 20.4M
   CGroup: /system.slice/danted.service
           └─9546 /usr/sbin/danted
           └─9547 danted: monitor
           └─9548 danted: negotia
           └─9549 danted: request
           └─9550 danted: request
           └─9551 danted: request
           └─9552 danted: request
           └─9553 danted: request
           └─9554 danted: request
           └─9555 danted: request
           └─9556 danted: request
           └─9557 danted: request
           └─9558 danted: request
           └─9559 danted: request
           └─9560 danted: request
           └─9561 danted: request
           └─9562 danted: request
           └─9563 danted: request
           └─9564 danted: request
           └─9565 danted: io-chil
```

```
map 19 22:11:32 277938.local systemd[1]: Starting SOCKS (v4 and v5) proxy daemon (danted)...
```

```
map 19 22:11:32 277938.local systemd[1]: Started SOCKS (v4 and v5) proxy daemon (danted).
```

```
map 19 22:11:33 277938.local danted[9546]: Mar 19 22:11:33 (1679253093.602826)
danted[9546]: info: Dante/server[1/1] v1.4.2 running
```

Но для того, чтобы убедиться в работоспособности сервера, мы должны прежде разрешить на файрволе (если он работает на этом хосте) разрешить заказанный входной порт, или приостановить (временно) работу файрвола:

```
# ufw allow 1080
Rule added
```

И теперь с хоста, возможно весьма удалённого, возможно в локальной сети с NAT и ограниченным числом разрешённых портов внаружу, можем проверить работоспособность SOCKS прокси:

```
$ curl -x socks5://90.156.230.27:1080 ifconfig.co
90.156.230.27
```

Здесь, как должно быть понятно, 90.156.230.27 — это и есть IP удалённого сервера с «белым» адресом, для которого я и проделываю настройку. И контрольный запрос с того же места, но без задействования прокси:

```
$ curl ifconfig.co
193.28.177.124
```

Здесь в качестве ответа я получаю совсем другой IP 193.28.177.124 — это динамический адрес, который за счёт динамической трансляции NAT мой **провайдер** Интернет присваивает всем компьютерам в моей локальной сети.

Сервер работоспособен ... Но оставить его в такой конфигурации нельзя. Опыт проводимых отладочных работ показал (файлы системных журналов), что только за пару часов отладки сервера на его использование набежали до сотни незваных мерзавцев, непрерывно барражирующих в Интернет и сканирующих не закрытые порты и прокси-сервера. И если завтра через ваш прокси-сервер взломают и разденут на миллион долларов Bank of America, то засвечен будет IP вашего прокси-сервера и претензии будут предъявляться именно вам. Поэтому нужно сразу конфигурировать аутентификацию пользователей на прокси-сервере ... и, возможно, сменить типовой порт 1080 на другой (на практике приходится видеть 5555, 1085 ...). Кроме того, хотелось бы добавить и обслуживание адресов IPv6. В конечном итоге (после целого ряда изменений и перезапуска danted) файл конфигурации может принять вид подобный следующему:

```
$ grep -v "^$|^#" /etc/danted.conf
logout: stderr
internal: 90.156.230.27 port = 1085
internal: 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771 port = 1085
external: 90.156.230.27
external: 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
socksmethod: username
user.privileged: root
user.unprivileged: nobody
user.libwrap: nobody
client pass {
    from: 0/0 to: 0/0
    log: error ioop
}
socks pass {
    from: 0/0 to: 0/0
    log: error ioop
    group: proxy
}
```

Для сетевых интерфейсов сервера:

```
$ ip a s
1: lo: <LOOPBACK,UP,LOWER_UP> mtu 65536 qdisc noqueue state UNKNOWN group default qlen
1000
    link/loopback 00:00:00:00:00:00 brd 00:00:00:00:00:00
    inet 127.0.0.1/8 scope host lo
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 ::1/128 scope host
        valid_lft forever preferred_lft forever
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP group
default qlen 1000
    link/ether 2e:49:10:b4:b2:02 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    inet 90.156.230.27/24 brd 90.156.230.255 scope global dynamic eth0
        valid_lft 63386sec preferred_lft 63386sec
    inet6 fe80::2c49:10ff:feb4:b202/64 scope link
        valid_lft forever preferred_lft forever
3: tun0: <POINTOPOINT,MULTICAST,NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 53049 qdisc pfifo_fast state
UNKNOWN group default qlen 500
    link/none
    inet6 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771/7 scope global
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::d86f:9577:d828:cb4d/64 scope link stable-privacy
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

В файле конфигурации мы теперь поменяли тип аутентификации на username, а сетевые интерфейсы (и входные и выходные) определяем не именами, а их адресами (и IPv4 и IPv6). Но теперь нам нужно:

- создать (если она не создавалась при инсталляции пакета) группу пользователей proxy:
- создать (одного или нескольких) имён пользователей для пользования прокси, без возможности логирования в терминальной сессии:
`# useradd --shell /usr/sbin/nologin proxy_user_02`
- добавить пользователям пароли использования проксирования:
`# passwd proxy_user_02`
Новый пароль :
Повторите ввод нового пароля :
passwd: пароль успешно обновлён
- добавить таких пользователей в группу proxy:
`# sudo usermod -a -G proxy proxy_user_02`

В итоге, только пользователи с этими именами могут авторизоваться на прокси-сервере:

```
$ cat /etc/group | grep proxy
proxy:x:13:proxy_user_01,proxy_user_02
$ cat /etc/passwd | grep proxy
proxy:x:13:13:proxy:/bin:/usr/sbin/nologin
proxy_user_01:x:1003:1003::/home/proxy_user_01:/usr/sbin/nologin
proxy_user_02:x:1004:1004::/home/proxy_user_02:/usr/sbin/nologin
```

Вот теперь можно испытывать и далее использовать SOCKS5 прокси ... и увидеть запаздывание которое вносить проксирование:

```
$ time curl -x socks5://proxy_user_02:xxxxxx@90.156.230.27:1085 check-host.net/ip
90.156.230.27
real 0m0,940s
user 0m0,008s
sys 0m0,009s
$ time curl --no-proxy '*' check-host.net/ip
193.28.177.119
real 0m0,125s
user 0m0,004s
sys 0m0,010s
```

А вот так выглядит обращение к HTTP серверу по его IPv6 адресу:

```
$ curl -x socks5://proxy_user_02:xxxxxx@90.156.230.27:1085 \
[221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771] > /dev/null
  % Total    % Received % Xferd  Average Speed   Time    Time     Time  Current
                                 Dload  Upload  Total   Spent    Left   Speed
100 52727    0 52727    0     0  42897      0 --:--:--  0:00:01 --:--:-- 42902
```

Последнее действие, полезное в использовании прокси — это определить на клиентских компьютерах системными переменными параметры используемых прокси по умолчанию, чтобы в каждой команде не набирать эти непростые параметры. Для того чтобы эти значения восстанавливались после перезагрузки системы (клиента) пропишем их в файл /etc/environment:

```
$ cat /etc/environment
PATH="/usr/local/sbin:/usr/local/bin:/usr/sbin:/usr/bin:/sbin:/bin"
export all_proxy=socks5://proxy_user_02:xxxxxx@90.156.230.27:1085/
export ALL_PROXY=socks5://proxy_user_02:xxxxxx@90.156.230.27:1085/
export no_proxy="localhost,127.0.0.0/8,192.168.1.0/24,::1"
```

Тогда программы, которые умеют использовать прокси (а далеко не все умеют) будут использовать определения в переменных окружения:

```
$ env | grep proxy
no_proxy=localhost,127.0.0.0/8,192.168.1.0/24,::1
ALL_PROXY=socks5://proxy_user_02:xxxxxx@90.156.230.27:1085/
all_proxy=socks5://proxy_user_02:xxxxxx@90.156.230.27:1085/
```

В том что прокси подхватывается по умолчанию можно убедиться по времени отклика команды `curl` без явного указания ему использовать прокси:

```
$ time curl check-host.net/ip
90.156.230.27
real 0m0,940s
user 0m0,008s
sys 0m0,009s
```

Прокси сквозь SSH

Как уже упоминалось, протокол SSH может туннелировать множество других сетевых протоколов. Таким способом среди множества других возможностей представляется возможность организовать SOCKS-проксирование сквозь такой туннель. Организуем его вот таким SSH подключением к любому серверу в Интернет, к которому у вас есть доступ:

```
$ ssh -N -D 5555 90.156.230.27
olej@90.156.230.27's password:
...
```

Обратите внимание! Мы хотим создать прокси через удалённый сервер через произвольный порт 5555, который, естественно, не открыт как входной на файерволе `ufw` сервера. В этом случае трафик прокси будет туннелироваться через порт 22 протокола SSH.

Если вы на эту команду `ssh` создания прокси получите в ответ: `Permission denied, please try again`. — то с **другого** терминала **этого** же хоста от имени **этого** пользователя вы можете выполнять:

```
$ curl -s -x socks4://127.0.0.1:5555 ifconfig.co
90.156.230.27
$ curl -s -x socks5://127.0.0.1:5555 ifconfig.co
90.156.230.27
```

P.S. Оговорка об ошибках команды установления туннеля здесь не случайная и не лишняя! В ней имя пользователя **явно** нельзя указывать, неявно предполагается текущее имя логина на запрашиваемом клиенте. А пароль, затем, запрашивается на сервере SSH для этого же имени. Для подтверждения того как это происходит можете выполнить команду в терминале от `root`:

```
$ sudo ssh -N -D 5555 90.156.230.27
[sudo] пароль для olej:
root@90.156.230.27's password:
```

Здесь запрашивается 2 разных пароля: 1-й для `sudo` на локальном клиенте, второй — на удалённом сервере. Если вы будете упорствовать в вводе «не того» пароля, то после нескольких попыток (обычно 2) сервер оборвёт все текущие и новые SSH подключения чтобы воспрепятствовать дальнейшим попыткам. Этот «молчание» будет продолжаться несколько минут, значение определяется настройками параметров логирования на сервере.

Клиенты прокси

Многие сетевые клиенты сами умеют работать с проксированием. Некоторым программам использование прокси нужно указать явно: опциями командной строки, как, например, `curl`, другим — в настроечных параметрах, как браузер `Firefox`. Другие программы вообще не имеют возможностей индивидуальной настройки (например все браузеры производные от `Chromium`), а используют переменные окружения из числа тех что были показаны выше: `all_proxy`, `http_proxy`, `socks_proxy`.

Но встречаются программы, которые принципиально не умеют использовать прокси (как пример программа управления версиями `cvs`). А иногда и для программ названных абзацем выше (то есть так или иначе умеют использовать прокси) из-за конкретики задачи неудобно

использовать настроечные параметры. Для таких случаев предусмотрены пакет (проект) **dante-client** и его программа (команда) **socksify**:

```
# aptitude install dante-client
Следующие НОВЫЕ пакеты будут установлены:
  dante-client libsocksd0{a} libfile-which-perl{a}
0 пакетов обновлено, 3 установлено новых, 0 пакетов отмечено для удаления, и 2 пакетов не
обновлено.
Необходимо получить 207 кБ архивов. После распаковки 578 кБ будет занято.
Хотите продолжить? [Y/n/?] y
Получить: 1 http://mirror.mirohost.net/ubuntu jammy/universe amd64 libsocksd0 amd64
1.4.2+dfsg-7build4 [179 kB]
Получить: 2 http://mirror.mirohost.net/ubuntu jammy/main amd64 libfile-which-perl all
1.23-1 [13,8 kB]
Получить: 3 http://mirror.mirohost.net/ubuntu jammy/universe amd64 dante-client all
1.4.2+dfsg-7build4 [14,3 kB]
Получено 207 кБ в 1с (390 кБ/с)
Выбор ранее не выбранного пакета libsocksd0:amd64.
(Чтение базы данных ... на данный момент установлено 551432 файла и каталога.)
Подготовка к распаковке .../libsocksd0_1.4.2+dfsg-7build4_amd64.deb ...
Распаковывается libsocksd0:amd64 (1.4.2+dfsg-7build4) ...
Выбор ранее не выбранного пакета libfile-which-perl.
Подготовка к распаковке .../libfile-which-perl_1.23-1_all.deb ...
Распаковывается libfile-which-perl (1.23-1) ...
Выбор ранее не выбранного пакета dante-client.
Подготовка к распаковке .../dante-client_1.4.2+dfsg-7build4_all.deb ...
Распаковывается dante-client (1.4.2+dfsg-7build4) ...
Настраивается пакет libfile-which-perl (1.23-1) ...
Настраивается пакет libsocksd0:amd64 (1.4.2+dfsg-7build4) ...
Настраивается пакет dante-client (1.4.2+dfsg-7build4) ...
Обрабатываются триггеры для man-db (2.10.2-1) ...
Обрабатываются триггеры для libc-bin (2.35-0ubuntu3.1) ...
$ which socksify
/usr/bin/socksify
```

Программа **socksify** умеет работать с прокси как HTTP так и SOCKS. Но для её успешного использования нам предстоит настроить конфигурацию **/etc/dante.conf**.

Для этого, прежде, создадим временный туннель SOCKS средствами SSH без авторизации, как было показано ранее, который иногда называют как «VPN для бедных»:

```
$ ssh -N -D 5555 90.156.230.27
olej@90.156.230.27's password:
```

Почему «выскочило» такое имя пользователя мы уже выясняли, но ещё подробно вернёмся к этому вопросу. А для использования такого прокси-туннеля пропишем в конфигурацию **dante** (всё остальное в этом достаточно большом файле — это комментированные строки примеров применения для различных случаев):

```
$ grep -v "#|^$" /etc/dante.conf
route {
    from: 0.0.0.0/0 to: 0.0.0.0/0 via: 127.0.0.1 port = 5555
    protocol: tcp udp
    proxyprotocol: socks_v5
    method: none
}
```

И испытываем полученный SOCKS-прокси на работоспособность:

```
$ curl -s -x socks4://127.0.0.1:5555 ifconfig.co
90.156.230.27
$ curl --no-proxy '*' ifconfig.co
193.28.177.119
$ socksify curl --no-proxy '*' ifconfig.co
90.156.230.27
```

Дальше перейдём к использованию стационарного сервера `danted`, который мы оставили работающим постоянно на удалённом сервере `90.156.230.27` 2-мя главами ранее... Он требует, нашими стараниями, авторизации пользователя именем и паролем. Для этого перепишем конфигурационный файл клиента так:

```
$ grep -v "#|^$" /etc/dante.conf
route {
    from: 0.0.0.0/0 to: 0.0.0.0/0 via: 90.156.230.27 port = 1085
    protocol: tcp udp
    proxyprotocol: socks_v4 socks_v5
    method: username
}
```

Здесь, попутно, заметим, что программа `dante` это не сервер, и не потребует рестарта или посылки сигнала (`kill ...`) перечтения конфигурации — он перечитает конфигурацию сразу же при выполнении клиентского запроса.

Первая попытка так использовать прокси-сервер «с налёта» завершится неудачей:

```
$ socksify curl --no-proxy '*' check-host.net/ip
olej@90.156.230.27.1080 socks password:
olej@90.156.230.27.1080 socks password:
curl: (7) Failed to connect to check-host.net port 80 after 33901 ms: В соединении
отказано
```

Это связано с тем, что в качестве имени авторизации на SOCKS-прокси отправляется текущее имя пользователя, в чьём сеансе отправляется запрос. А на прокси-сервере сервера мы специально создали имена новых пользователей, которым разрешено авторизоваться для использования прокси, и поместили их там в группу пользователей `proxu` (см. 2-мя главами выше). Но на клиентском компьютере у меня (и на многих других компьютерах) нет **таких** пользователей, даже если я попытаюсь проделать команду от такого имени, что-то типа:

```
$ su proxy_user_02 -c "socksify curl --no-proxy '*' check-host.net/ip"
su: user proxy_user_02 does not exist or the user entry does not contain all the required fields
```

Синтаксически верно, но с точки зрения операционной системы бессмысленно!

Разнообразные перепробованные варианты заставить `socksify` выполняться от имени произвольного пользователя, как и поиск по Интернет такой возможности, не увенчались успехом. Команда `socksify` не допускает опций ожидаемой подсказки (`--help` или `-h`), но помощь пришла из `man` страницы в виде списка предопределённых переменных (этой и многих других) окружения программы:

```
$ man socksify
...
SOCKS_USERNAME
        Use the value of SOCKS_USERNAME as the username when doing username
authentication.
```

Теперь (и успешно!) команду использования прокси через `socksify` выполняем так (2-я форма показана для сравнения):

```
$ export SOCKS_USERNAME=proxy_user_02; socksify curl --no-proxy '*' ifconfig.co
proxy_user_02@90.156.230.27.1080 socks password:
90.156.230.27
$ curl -x socks5://proxy_user_02:xxxxxx@90.156.230.27 ifconfig.co
90.156.230.27
```

Кто и как использует прокси?

С ростом возможностей использования разнообразных прокси (и окольных путей запросов) можно легко запутаться кто из программ умеет использовать и кто использует проксирование, ... в каком направлении и протоколе? Для этого установите такую простую утилиту:

```
$ sudo apt install sockstat
Чтение списков пакетов... Готово
Построение дерева зависимостей... Готово
```

Чтение информации о состоянии... Готово
 Следующие НОВЫЕ пакеты будут установлены:
 sockstat
 Обновлено 0 пакетов, установлено 1 новых пакетов, для удаления отмечено 0 пакетов, и 0 пакетов не обновлено.
 Необходимо скачать 12,5 кВ архивов.
 После данной операции объём занятого дискового пространства возрастёт на 37,9 кВ.
 Пол:1 http://ftp.bme.hu/debian bullseye/main amd64 sockstat amd64 0.4.1-1 [12,5 кВ]
 Получено 12,5 кВ за 0с (45,5 кВ/с)
 Выбор ранее не выбранного пакета sockstat.
 (Чтение базы данных ... на данный момент установлен 367121 файл и каталог.)
 Подготовка к распаковке .../sockstat_0.4.1-1_amd64.deb ...
 Распаковывается sockstat (0.4.1-1) ...
 Настраивается пакет sockstat (0.4.1-1) ...
 Обрабатываются триггеры для man-db (2.9.4-2) ...

\$ sockstat -h
 usage: sockstat [-46clhu] [-p ports] [-U uid|user] [-G gid|group] [-P pid|process] [-R protocol]
 protocol = 'tcp' or 'udp' or 'raw' or 'unix'

Вот возможный вид использования прокси-серверов в (специально) весьма нагруженной системе:

```
$ sockstat -4
```

USER STATE	PROCESS	PID	PROTO	SOURCE ADDRESS	FOREIGN ADDRESS
olej ESTABLISHED	firefox-bin	4480	tcp4	192.168.1.14:60232	198.16.66.101:436
olej ESTABLISHED	firefox-bin	4480	tcp4	192.168.1.14:44514	198.16.66.101:436
olej ESTABLISHED	firefox-bin	4480	tcp4	192.168.1.14:37994	198.16.66.101:436
...					
olej ESTABLISHED	firefox-bin	4480	tcp4	192.168.1.14:54268	198.16.66.101:436
olej ESTABLISHED	Telegram	5479	tcp4	127.0.0.1:54978	127.0.0.1:9050
olej ESTABLISHED	thunderbird	6127	tcp4	127.0.0.1:36602	127.0.0.1:9050
olej ESTABLISHED	thunderbird	6127	tcp4	127.0.0.1:44294	127.0.0.1:9050
olej ESTABLISHED	thunderbird	6127	tcp4	127.0.0.1:59310	127.0.0.1:9050
olej ESTABLISHED	thunderbird	6127	tcp4	127.0.0.1:55596	127.0.0.1:9050
olej ESTABLISHED	thunderbird	6127	tcp4	127.0.0.1:58848	127.0.0.1:9050
olej LISTEN	Viber	27304	tcp4	127.0.0.1:30666	*:*
olej LISTEN	Viber	27304	tcp4	127.0.0.1:45112	*:*
olej ESTABLISHED	Viber	27304	tcp4	192.168.1.14:37880	44.192.201.149:4244
olej ESTABLISHED	ssh	36721	tcp4	192.168.1.14:47460	192.168.1.138:22
olej ESTABLISHED	ssh	36837	tcp4	192.168.1.14:43592	192.168.1.241:22
olej CLOSED	chrome	39461	udp4	224.0.0.251:5353	*:*
olej CLOSED	chrome	39461	udp4	224.0.0.251:5353	*:*
olej ESTABLISHED	chrome	39510	tcp4	127.0.0.1:55572	127.0.0.1:9050
olej CLOSED	opera	40562	udp4	224.0.0.251:5353	*:*
olej CLOSED	opera	40562	udp4	224.0.0.251:5353	*:*

olej ESTABLISHED	opera	40598	tcp4	127.0.0.1:50608	127.0.0.1:9050
olej CLOSED	opera	40598	udp4	224.0.0.251:5353	*:*
olej CLOSED	opera	40598	udp4	224.0.0.251:5353	*:*
olej CLOSED	opera	40598	udp4	*:40987	*:*
olej CLOSED	chromium	42821	udp4	224.0.0.251:5353	*:*
olej CLOSED	chromium	42821	udp4	224.0.0.251:5353	*:*
olej ESTABLISHED	chromium	42857	tcp4	127.0.0.1:54148	127.0.0.1:9050
olej ESTABLISHED	chromium	42857	tcp4	127.0.0.1:40240	127.0.0.1:9050
olej ESTABLISHED	chromium	42857	tcp4	127.0.0.1:44706	127.0.0.1:9050
olej ESTABLISHED	chromium	42857	tcp4	127.0.0.1:60058	127.0.0.1:9050
olej ESTABLISHED	chromium	42857	tcp4	127.0.0.1:44728	127.0.0.1:9050
olej ESTABLISHED	chromium	42857	tcp4	127.0.0.1:60138	127.0.0.1:9050

Изучить, даже такие обширные «простыни», в высшей степени полезно, здесь мы всё видим: FireFox (множество его вкладок) работает через браузерное дополнение Browsec через VPN в Нидерландах (198.16.66.101:436), Thunderbird, Telegram, Google Chrome, Opera и Chromium — через локальный SOCKS-прокси системы TOR (о которой будет дальше), но это ничем принципиально не отличается от рассмотренного ранее SOCKS5.

Источники использованной информации

- [1] systemd для администраторов — http://www2.kangran.su/~nnz/pub/s4a/s4a_latest.pdf
- [2] Памятка пользователям ssh — <https://habr.com/ru/articles/122445/>
- [3] Магия SSH — <https://habr.com/ru/articles/331348/>
- [4] Настройка DHCP-сервера в Linux — <https://itproffi.ru/nastrojka-dhcp-servera-v-linux/>
- [5] Установка и базовая настройка DHCP сервера на Ubuntu — <https://www.dmosk.ru/miniinstruktions.php?mini=dhcp-ubuntu>
- [6] Как это работает: Пара слов о DNS — <https://habr.com/ru/companies/1cloud/articles/309018/>
- [7] Кэширующий DNS сервер на BIND — <https://линуксблог.рф/keshiruyushhij-dns-server-na-bind>
- [8] Настройка DNS на Ubuntu Server 18.04 LTS — <https://tokmakov.msk.ru/blog/item/522>
- [9] Настройка systemd-resolved для локального кэширования DNS в Debian 10 — <https://zevilz.dev/posts/496/>
- [10] Настройка netfilter с помощью iptables — <https://www.dmosk.ru/instrukctions.php?object=iptables-settings>
- [11] Настройка iptables для чайников — <https://losst.pro/nastrojka-iptables-dlya-chajnikov>
- [12] Конфигурирование сервера. Суперсерверы inetd и xinetd — http://www.redov.ru/kompyutery_i_internet/linux_server_svoimi_rukami/p8.php#metkadoc9

- [13] Интернет-демон (xinetd/inetd) — <https://wm-help.net/lib/b/book/1696396857/364>
- [14] Поднимаем SOCKS5 прокси в шесть шагов — https://fckrkn.github.io/dante_proxy/
- [15] Создание и настройка SOCKS5 прокси сервера в Ubuntu —
<https://la2ha.ru/dev-seo-diy/unix/socks5-proxy-server-ubuntu>
- [16] Установка и настройка Dante SOCKS5 Proxy сервера на Ubuntu 18.04 LTS —
<https://blog.xenot.ru/ustanovka-i-nastrojka-dante-socks5-proxy-servera-na-ubuntu-18-04-lts-godnaya-instruksiya-po-obhodu-blokirovki-messendzhera-telegram-i-dr-sajtov-roskomnadzorom.fuck>
- [17] Dante, учим любой софт работать через socks proxy — <https://habr.com/ru/articles/82727/>
- [18] SOCKS через SSH — не только для ICQ — <https://habr.com/ru/articles/49801/>

Следующие 2 части являются разбором того как сетевой трафик обеспечивается с позиции зрения программного кода: сначала в пользовательских приложениях, а затем и в коде ядра Linux. Только таким образом можно с исчерпывающей полнотой проследить полный путь информации от того момента когда вы, например, набираете текстовую строку на терминале, и до того момента, когда эта строка попадёт на обработку программе сервера, стоящего за много тысяч километров от вашего терминала.

Естественно, что эти части предполагают некоторое, хотя бы начальное знакомство с языком программирования C, на котором написана основная часть системного программного обеспечения операционной системы Linux. Но если вы не располагаете такими знаниями, или просто не расположены вникать в программный код — то эти 2 части можно совершенно безболезненно для всего остального изложения.

Программирование сетевых приложений

Первый вопрос, который естественным образом возникает в отношении последующих частей относительно программных кодов: почему для рассмотрения использован язык низкого уровня C и, иногда, и то только для краткости изложения, его клон C++? Ответ здесь прост:

- Linux, как и любой UNIX, написан на C, это базовый язык всего этого класса операционных систем;
- Только в терминах такого базового языка можно целиком проследить путь, по которому сокетные данные пользовательского пространства превращаются в структуры сокетных буферов ядра Linux, отправляются в физическую среду передачи, и на ответном конце снова, проходя форму сокетных буферов ядра, через данные сокета обращаются в конечные данные пользовательских приложений;
- Языки высокого уровня, особенно новые языки, такие как Python, Go, Rust, Kotlin, предоставляют языковые интерфейсы (библиотеки, пакеты, модули, крейты...), на высоком уровне позволяющие продуктивно реализовывать сетевые механизмы. И это само по себе отдельные обширные темы, заслуживающие и отдельных книг для их

изложения... Но «под капотом» всех этих и любых механизмов высокого уровня всё равно лежат базовые POSIX механизмы языка C.

- Поэтому **реализовывать** сетевые проекты можно, и даже нужно, на инструментах высокого уровня. Но для **понимания** того что при этом происходит нужно использовать уровень POSIX нотаций.

Общие принципы

Сетевые проекты могут иметь самую разнообразную архитектуру и использовать любые протоколы пользовательского уровня. Но при этом все они подчиняются некоторому набору общих принципов, неизменных для всех сетевых проектов.

Клиент и сервер

В сетевом взаимодействии **всегда** присутствуют две **несимметричные** стороны взаимодействия: клиент и сервер.

- Сервер находится непрерывно в **пассивном** ожидании запросов от клиентов. Получив запрос, сервер активируется, осуществляет требуемую обработку запроса (иногда, зачастую, эта обработка состоит в возврате клиенту некоторого ответа, но это совершенно не обязательно).

- Клиент **активно** (по своей инициативе) запрашивает обслуживание у сервера.

Из-за этого сетевые приложения принципиально несимметричные, то и используют разные API для клиентской и серверной стороны. Поэтому сетевые проекты именуют клиент-серверными. Даже в случаях симметричного по функциям взаимодействия сторон (peer-to-peer сети) каждая из сторон, периодически меняясь ролями, выступает то как клиент, то как сервер.

Сети датаграммные и потоковые

На уровне **физической** среды передачи (уровни L1 и L2 в терминологии Linux), сетевой обмен **всегда** организуется пакетами ограниченной длины (MTU параметр — максимальная длина пакета для данного **сетевого интерфейса**).

Но на уровне транспортных механизмов сети (уровень L3) делятся на 2 большие категории по логике своего взаимодействия: датаграммные и потоковые.

- Датаграммные транспортные механизмы обеспечивают обмен дейтаграммами, логическими пакетами (имеющими начало и конец). Длина датаграммы (сообщения) может совпадать (так чаще всего и бывает), но может и не совпадать с длиной пакета, передаваемого в физическую среду — тогда происходит сегментация датаграммы на несколько пакетов сетевого, канального или физического уровня. Или наоборот, пакет физической среды с короткой датаграммой уходит в «укороченном» виде, длиной заметно ниже MTU. Самым известным из датаграммных транспортных протоколов в сети IP является UDP. При передаче последовательности 5-ти сообщений длинами, соответственно, 10, 10, 10, 10, 10 байт, на приёмном конце будет **обязательно** считано последовательными чтениями в цикле 5 сообщений длинами 10, 10, 10, 10, 10 байт.

- Потоковые транспортные механизмы логически представляют обмен на уровне сокета как непрерывный поток байт (труба, в один конец которого втекает, а из другого вытекает некоторый поток). При обмене посредством потокового механизма не может быть никаких «пакетов»: поток отдельных байт передаётся в поток, и поток отдельных байт считывается из потока. Самым известным из потоковых транспортных протоколов в сети IP является TCP. При последовательной передаче в потоковый сокет порций (сообщений), соответственно, 10, 10, 10, 10, 10 байт, на приёмном конце в цикле чтений может быть считано, с равным успехом, любое произвольное число байт в каждом чтении, например, 5, 20, 15, 5, 5, более того, этот объём информации (50 байт) может быть считан за отличающееся число считываний, например 4 а не 5: 15, 15, 15, 5 или 6 считываний: 8, 8, 8, 8, 8, 10 (тут срабатывают различные дополнительные механизмы оптимизации, такие как отсроченная отправка, алгоритм Нэйгла и другие).

Предположение о наличии каких-либо «пакетов» на приёмном конце при TCP обмене является самой частой грубейшей ошибкой начинающих программистов.

Ещё одним заблуждением является представление, что UDP и TCP протоколы являются двумя альтернативами в IP сети **соизмеримой сложности** функционирования. И исходящее отсюда желание построить на UDP (свой) протокол надёжной доставки, например, отправкой подтверждений приёма. На самом деле протокол TCP **на порядок** сложнее в функционировании, включающий в логику своей работы много дополнительных механизмов, таких как: адаптивное согласование окон приёма и передачи, медленные старт, алгоритм Нэйгла, отсроченные подтверждения, адаптивное управление размерами окон приёма и передачи и другие. Другими словами, реализовать на UDP механизм надёжной доставки — это значит в собственном коде вручную реализовать протокол TCP ... только «очень плохой протокол TCP».

Из предыдущего заблуждения вытекает (неоднократно приходилось слышать) ещё одна красивая народная легенда о том, что, якобы, для одних и тех же действий реализация на UDP будет заметно быстрее чем на TCP. Это полная ерунда!

Каждый из транспортных механизмов предназначен для своих целей. В дальнейшем тексте везде, чтоб не создавать многословности, там где мы хотим говорить о датаграммной передаче, мы будем называть это UDP. А там, где речь идёт о потоковой передаче — TCP.

Датаграммный протокол UDP ориентирован на быструю передачу информации, ничем не гарантирующую доставку. Вплоть до того, что приёмная сторона (её сетевой стек) имеет право просто успешно принимать UDP сообщения, но, если она перегружена, то по собственной инициативе просто сбрасывать в мусор уже принятые пакеты, никак не уведомляя о том ни приёмную, ни передающую сторону.

Потоковый протокол TCP ориентирован на **надёжную доставку** информации. В случае потери пакетов или их искажения на тракте передающая сторона делает многократные попытки повторной передачи.

Протокол UDP определён в RFC 768. Протоколу TCP посвящены RFC 790, 791, 793, 1025, 1323. Это базовые RFC, в последующие годы они дополнялись и расширялись.

Примечание в порядке предупреждения: не обольщайтесь кажущейся простотой и **понятностью** протокола UDP для реализации **надёжного** взаимодействия в создаваемом вами проекте. Надстраивание над UDP средств контроля и резервирования — это ловушка, в которую попадают многие разработчики, впервые начинающие сетевое проектирование. При этом вы только повторяете путь развития TCP, который занял не одно десятилетие.

Фазы соединения TCP

В формате каждого пакета транспортного уровня TCP предусмотрено несколько битовых флагов, определяющие предназначение пакета. Поэтому в публикациях пакеты часто называют по имени установленных в них флагов. Некоторые из этих флагов могут быть установлены одновременно (но не в любых комбинациях). Вот эти флаги:

URG - указатель срочности (urgent pointer) данных (другие названия: внеполосовые данные, приоритетные данные).

ACK - Номер подтверждения необходимо принять в рассмотрение (acknowledgment).

PSH - Получатель должен передать эти данные приложению как можно скорее.

RST - Сбросить соединение.

YN - Синхронизирующий номер последовательности для установления соединения.

FIN - Отправитель заканчивает посылку данных.

TCP это протокол, ориентированный на соединение. Перед тем как какая-либо сторона может послать данные другой, между ними должно быть **установлено** соединение. Чтобы установить TCP соединение пересылаются 3 сегмента:

1. Запрашивающая сторона (клиент) отправляет SYN (флаг) сегмент, указывая **номер порта** сервера, к которому клиент хочет подсоединиться, и **исходный номер последовательности** клиента (ISN).

2. Сервер отвечает своим сегментом SYN, содержащим **исходный номер последовательности** сервера. Сервер также **подтверждает** приход SYN от клиента с использованием ACK флаг (указывая номер ISN клиента плюс один).

3. Клиент должен подтвердить приход SYN от сервера с использованием ACK флага (ISN сервера плюс один).

Этих трех сегментов достаточно для установления соединения. Часто это называется трехразовым рукопожатием (three-way handshake).

При пересылке данных передающая сторона пересылает **сегмент данных**, а приёмная сторона должна **подтвердить** его получение сегментом ACK с инкрементированным номером последовательности. Если подтверждение не приходит в установленный тайм-аут, производятся попытки повторной передачи. Первый тайм-аут устанавливается обычно в 1,5 секунды после первой передачи. После этого величина тайм-аута удваивается для каждой передачи, причем верхний предел составляет 64 секунды. После 12 неудачных повторов (с увеличивающимся интервалом) TCP осуществляет сброс и возвращает ошибку канала.

После полного завершения обмена соединение нужно **разорвать**. Соединения обычно устанавливаются клиентом, то есть первый SYN движется от клиента к серверу. Однако любая сторона может активно закрыть соединение (послать первый FIN). Часто, однако, именно клиент определяет, когда соединение должно быть разорвано, так как процесс клиента в основном управляется пользователем.

Когда сервер получает FIN от клиента, он отправляет назад ACK с принятым номером последовательности плюс один (сегмент 5). На FIN тратится один номер последовательности, так же как на SYN. В этот момент TCP сервер также доставляет приложению признак конца файла (end-of-file) чтобы выключить сервер. Затем сервер закрывает свое соединение, что заставляет его TCP послать FIN (сегмент 6), который клиент должен подтвердить (ACK), увеличив на единицу номер принятой последовательности (сегмент 7).

Так как TCP соединение полнодуплексное (данные могут передвигаться в каждом направлении независимо от другого направления), каждое направление должно быть закрыто независимо от другого. Можно сказать, что та сторона, которая первой закрывает соединение (отправляет первый FIN), осуществляет активное закрытие, а другая сторона (которая приняла этот FIN) осуществляет пассивное закрытие. Правило заключается в том, что каждая сторона должна послать FIN, когда передача данных завершена. Когда TCP принимает FIN, он должен уведомить приложение, что удаленная сторона разрывает соединение и прекращает передачу данных в этом направлении.

Получение FIN означает только, что в этом направлении прекращается движение потока данных. TCP, получивший FIN, может все еще посылать данные в своём направлении. Несмотря на то, что приложение все еще может посылать данные при наполовину закрытом TCP соединении, на практике только некоторые (совсем немного) TCP приложения используют это.

Для того чтобы установить соединение, необходимо 3 сегмента, а для того чтобы разорвать — нужно 4. Это объясняется тем, что TCP соединение может быть в наполовину закрытом состоянии.

Адаптивные механизмы TCP

Протокол TCP годами проходил многократную модернизацию (разными RFC) и предполагает на сегодня в своём функционировании ряд **адаптивных механизмов**. Главным образом эти механизмы направлены а). на повышение пропускной способности протокола и б). обеспечение объявленной надёжной передачи TCP меньшими затратами. Вот только некоторые (их больше) из таких адаптивных механизмов, которые можно **отключить**, или **изменить** численные характеристики их функционирования есть:

1. Задержанные подтверждения (delayed ACK). Обычно TCP не отправляет ACK сразу по приему данных. Вместо этого он осуществляет задержку подтверждений в надежде на то, что в том же направлении им будут отправлены данные (ответ), таким образом ACK может быть отправлено вместе с данными (присоединено). Большинство реализаций используют задержку равную 200 миллисекунд — таким образом, TCP

задерживает ACK на время до 200 миллисекунд, чтобы посмотреть, не направляются ли данные в том же направлении, что и ACK.

2. Алгоритм Нэйгла (Nagle). При передаче коротких сегментов (скажем, длины L) от клиента к серверу генерируются пакеты размером (обычно) 40+L байт: 20 байт - IP заголовок, 20 байт - TCP заголовок и L байт данных. Короткие сегменты (тиниграммы, от tiny - крошечный) обычно не проблема для LAN, так как большинство LAN не излишне перегружены, однако они могут привести к серьёзной перегрузке WAN. Простое и элегантное решение было предложено в RFC 896, которое сейчас называется алгоритмом Нэйгла. Из алгоритма следует, что в TCP соединении может присутствовать только один исходящий маленький сегмент, который еще не был подтвержден. Следующие маленькие сегменты могут быть посланы только после того, как было получено подтверждение уже ранее отправленного. Вместо того чтобы отправляться последовательно, маленькие порции данных накапливаются и отправляются одним TCP сегментом, когда прибывает подтверждение на первый пакет. Красота этого алгоритма заключается в том, что он сам настраивает временные характеристики: чем быстрее придет подтверждение, тем быстрее будут отправлены данные. В медленных глобальных сетях, где необходимо уменьшить количество маленьких пакетов, отправляется меньше сегментов. При последовательных передачах от клиента 1, 1, 2, 1, 2, 2, 3, 1 и 3 байт, на сервере длины возвращаемые операцией чтения вполне, таким образом, могут быть: 1 и 14.
3. Контроль потока данных TCP осуществляется на каждом конце с использованием размера окна (window size). Это количество байт, начинающееся с указанного в поле номера подтверждения, которое приложение собирается принять. Это 16-битовое поле ограничивает размер окна в 65535 байт. Принимающая сторона, если она не успевает обрабатывать передаваемые данные, может запросить изменение размера окна.
4. Медленный старт. Отправитель начинает свою работу, отправив несколько сегментов в сеть. Размер сегментов может достигать размера окна, объявленного получателем. При этом всё будет в порядке, если два хоста находятся в одной и той же локальной сети, однако если между отправителем и получателем присутствуют маршрутизаторы или медленные каналы, могут возникнуть проблемы. Некоторые промежуточные маршрутизаторы должны будут поместить пакеты в очередь, которая может переполниться. Поэтому от TCP требуется, чтобы он поддерживал алгоритм, который называется медленный старт. Он заключается в том, что отправитель начинает работу, отправив один небольшой сегмент и ожидая ACK на этот сегмент. Когда ACK получен, могут быть отправлены 2 сегмента. Когда каждый из этих двух сегментов подтвержден, окно переполнения увеличивается до 4. Таким образом, осуществляется экспоненциальное увеличение.

Про адаптивные механизмы TCP нужно знать хотя бы о их существовании и их перечень, с тем, что их можно либо отключить при необходимости (алгоритм Нэйгла), либо изменить параметры их функционирования (окна приёма-передачи).

Сообщения прикладного уровня в TCP

А что делать, если посредством TCP протокола необходимо передавать определённый порции данных, разграниченные сообщения прикладного уровня? Тогда эти сообщения в **потоке** TCP нужно **форматировать** на уровне **содержания** самих сообщений. На то существует несколько основных способов:

1. Концевые ограничители. Для потока информации формулируют некоторые логические разграничители сообщений в потоке (признак EOF). Для символьного потока, например, это может быть символ '\0' так же для формата ASCIIZ строк языка C (хотя это и не лучшее решение). Один из самых распространённых способов — использование в **текстовом** потоке строк одной пустой строки в качестве разграничителя, 2 идущих подряд символов перевода строки '\n' считаются завершением сообщения. Это использовано во многих протоколах прикладного уровня: HTTP в WEB (запрос GET), SIP в IP-телефонии и другие случаи. Этого способа **недостаток** состоит в том, что он неприменим к произвольным **бинарным** потокам данных, в которых значащими являются любые (все возможные) значения байта данных. Но и это решается (некоторыми дополнительными затратами) путём **экранирования** отдельных

символов (байт). Большим **достоинством** такого способа является то, что он **восстанавливает синхронизацию** (границу сообщения) при временном нарушении структуры потока в результате искажений в канале, помех, потери связи, ...

2. Сообщения самоопределённой длины. Это означает, например, что первыми N (1,2,4,...) байтами сообщения передаётся его **длина** в байтах, а затем следует непосредственно само тело сообщения. Длина обычно передаётся в бинарном виде фиксированной длины, но интересным вариантом может быть передача длины и в символьном формате с разделителем. Вариантом использования этого способа есть реализация запроса POST протокола HTTP в WEB, способ достаточно широко используется в проектах промышленной автоматики. Для этого способа **достоинством** будет возможность передачи любого рода **бинарной** информации. А недостатком — невозможность (или сложность) восстановления синхронизации (границы сообщения) при нарушении структуры потока (потере границы сообщений).

3. Наконец, в некоторых целевых системах прикладного свойства может быть заложен обмен сообщениями вообще заранее **фиксированной** длины L : если передаваемое сообщение не умещается в эту длину — оно сегментируется на 2 или несколько последовательных сообщений, если сообщение короче L — оно дополняется до этой длины «пустым» (фиктивным) содержимым. Такая схема часто применяется в протоколах и проектах промышленной автоматики. Не следует впадать в заблуждение, что такая схема (а она к тому подталкивает!) упрощает приём сообщений: передача сообщений длины L в **поток** нисколько не гарантирует что на приёмный конец будут приходить «пакеты» длины L . Приходить могут фрагменты любой длины (как меньше, так, иногда, и больше L), как уже отмечалось выше, и принимать их нужно в **кольцевой буфер** достаточного объёма для последующего разбора.

Иногда, в проектах требующих экстремальной надёжности, используют и комбинацию этих двух методов. Это может быть связано, например, с требованием восстановления синхронизации при нарушении структуры потока. Например: длина сообщения, за которой следует тело сообщения, которое, возможно, завершается повтором значения длины (дублирование для страховки) и всё это ограничивается разделителем сообщения.

Весьма часто в системах не очень высокой нагрузки (например интерактивных) **клиент** открывает соединение TCP только на передачу **одного единственного** сообщения прикладного уровня, после чего сразу же закрывает сокет. При необходимости передачи следующих сообщений, **клиент** откроет новые соединения, опять же для передачи каждого единичного сообщения. Так работает, например, прикладной протокол HTTP. При этом естественным образом решается проблема разграничения сообщений прикладного уровня.

Присоединённый UDP

Протокол UDP, как уже подчёркивалось, никак не гарантирует надёжность доставки датаграмм. Получатель (например сервер) датаграмм, его сетевой стек, если он перегружен имеет право вообще сбросить (уничтожить) приходящую датаграмму, никак на неё не реагируя, и не извещая даже об ошибке посылкой ICMP пакета.

Клиент протокола UDP, который мы увидим далее, может отправлять датаграммы серверу даже на не существующий IP или порт (когда на хосте не выполняется подходящий сервер UDP). В последнем случае хост получателя ответит сообщением ICMP об ошибке «недоступный порт». Но отправитель (клиент) не получит это уведомление как код завершения отправки, это уведомление ICMP является **асинхронным**. Операция записи в сокет `sendto()` сообщает только о возможных **синхронных** ошибках в момент отправки сообщений.

Иногда используются (например в сети DNS) такой малоизвестный вариант, как **присоединённый** UDP, когда для сокета UDP (в коде клиента) вызывается функция `connect()`. Но при этом не происходит ничего похожего на соединение TCP: ядро просто записывает адрес и порт удалённого корреспондента в сокет. После этого клиент уже не может использовать вызовы `sendto()` и `recvfrom()`, а пользуется вызовами `send()`, `write()`, `recv()`, `read()`. Естественно, такой клиент не может рассылать широковещательные сообщения.

Такой клиент не сможет отправлять сообщения на ошибочный адрес IP (сокеты связаны с адресом). Но самое главное, что такой сокет будет возвращать асинхронные сообщения ICMP об ошибках от удалённого хоста.

Сетевые сокеты и операции

В конкурсе на лучшую компьютерную идею всех времен и народов сокеты, без сомнения, могли бы рассчитывать на призовое место.
Андрей Боровский, «Программирование для Linux»

Вся мощность и многообразие сетевых возможностей обеспечивается концепцией сетевого сокета, введенного операционной системой BSD и некоторым количеством вызовов API вокруг этого понятия (показываемые прототипы функций полностью **скопированы** из заголовочных файлов определений, вплоть до оригинальных имён в записи параметров).

Создание сокета производится вызовом:

```
#include <sys/socket.h>
/* Create a new socket of type TYPE in domain DOMAIN, using
   protocol PROTOCOL. If PROTOCOL is zero, one is chosen automatically.
   Returns a file descriptor for the new socket, or -1 for errors. */
extern int socket(int __domain, int __type, int __protocol) __THROW;
```

Здесь:

- `__domain` — семейство протоколов, которое может быть:

```
#include <bits/socket.h>
/* Address families. */
#define AF_UNSPEC      PF_UNSPEC
#define AF_LOCAL      PF_LOCAL
#define AF_UNIX       PF_UNIX
#define AF_FILE       PF_FILE
#define AF_INET       PF_INET
#define AF_AX25       PF_AX25
#define AF_IPX        PF_IPX
#define AF_APPLETALK  PF_APPLETALK
#define AF_NETROM     PF_NETROM
#define AF_BRIDGE     PF_BRIDGE
#define AF_ATMPVC     PF_ATMPVC
#define AF_X25        PF_X25
#define AF_INET6      PF_INET6
#define AF_ROSE       PF_ROSE
#define AF_DECnet     PF_DECnet
#define AF_NETBEUI    PF_NETBEUI
#define AF_SECURITY   PF_SECURITY
#define AF_KEY        PF_KEY
#define AF_NETLINK    PF_NETLINK
#define AF_ROUTE      PF_ROUTE
#define AF_PACKET     PF_PACKET
#define AF_ASH        PF_ASH
#define AF_ECONET     PF_ECONET
#define AF_ATMSVC     PF_ATMSVC
#define AF_RDS        PF_RDS
#define AF_SNA        PF_SNA
#define AF_IRDA       PF_IRDA
#define AF_PPPOX      PF_PPPOX
#define AF_WANPIPE    PF_WANPIPE
#define AF_LLC        PF_LLC
#define AF_CAN        PF_CAN
#define AF_TIPC       PF_TIPC
#define AF_BLUETOOTH  PF_BLUETOOTH
#define AF_IUCV       PF_IUCV
#define AF_RXRPC      PF_RXRPC
#define AF_ISDN       PF_ISDN
```

```

#define AF_PHONET      PF_PHONET
#define AF_IEEE802154  PF_IEEE802154
#define AF_CAIF        PF_CAIF
#define AF_ALG         PF_ALG
#define AF_NFC         PF_NFC
#define AF_VSOCK       PF_VSOCK
#define AF_MAX         PF_MAX

```

- `__type` — тип протокола (не все типы допускаются во всех семействах):

```

#include <bits/socket_type.h>
/* Types of sockets. */
enum __socket_type
{
    SOCK_STREAM = 1,          /* Sequenced, reliable, connection-based
                               byte streams. */
    SOCK_DGRAM = 2,          /* Connectionless, unreliable datagrams
                               of fixed maximum length. */
    SOCK_RAW = 3,            /* Raw protocol interface. */
    SOCK_RDM = 4,            /* Reliably-delivered messages. */
    SOCK_SEQPACKET = 5,      /* Sequenced, reliable, connection-based,
                               datagrams of fixed maximum length. */
    SOCK_DCCP = 6,          /* Datagram Congestion Control Protocol. */
    SOCK_PACKET = 10,       /* Linux specific way of getting packets
                               at the dev level. For writing rarp and
                               other similar things on the user level. */
    SOCK_CLOEXEC = 02000000, /* Atomically set close-on-exec flag for the
                               new descriptor(s). */
    SOCK_NONBLOCK = 00004000 /* Atomically mark descriptor(s) as
                               non-blocking. */
};

```

- `__protocol` — имя протокола, обычно оно указывается только для символьных сокетов `SOCK_RAW`, для остальных здесь можно указать 0 и имя протокола будет выбрано автоматически:

```

#include <netinet/in.h>
/* Standard well-defined IP protocols. */
enum
{
    IPPROTO_IP = 0, /* Dummy protocol for TCP. */
    IPPROTO_HOPOPTS = 0, /* IPv6 Hop-by-Hop options. */
    IPPROTO_ICMP = 1, /* Internet Control Message Protocol. */
    IPPROTO_IGMP = 2, /* Internet Group Management Protocol. */
    IPPROTO_IPIP = 4, /* IPIP tunnels (older KA9Q tunnels use 94). */
    IPPROTO_TCP = 6, /* Transmission Control Protocol. */
    IPPROTO_EGP = 8, /* Exterior Gateway Protocol. */
    IPPROTO_PUP = 12, /* PUP protocol. */
    IPPROTO_UDP = 17, /* User Datagram Protocol. */
    IPPROTO_IDP = 22, /* XNS IDP protocol. */
    IPPROTO_TP = 29, /* S0 Transport Protocol Class 4. */
    IPPROTO_DCCP = 33, /* Datagram Congestion Control Protocol. */
    IPPROTO_IPV6 = 41, /* IPv6 header. */
    IPPROTO_ROUTING = 43, /* IPv6 routing header. */
    IPPROTO_FRAGMENT = 44, /* IPv6 fragmentation header. */
    IPPROTO_RSVP = 46, /* Reservation Protocol. */
    IPPROTO_GRE = 47, /* General Routing Encapsulation. */
    IPPROTO_ESP = 50, /* encapsulating security payload. */
    IPPROTO_AH = 51, /* authentication header. */
    IPPROTO_ICMPV6 = 58, /* ICMPv6. */
    IPPROTO_NONE = 59, /* IPv6 no next header. */
    IPPROTO_DSTOPTS = 60, /* IPv6 destination options. */
    IPPROTO_MTP = 92, /* Multicast Transport Protocol. */
    IPPROTO_ENCAP = 98, /* Encapsulation Header. */

```

```

IPPROTO_PIM = 103,      /* Protocol Independent Multicast. */
IPPROTO_COMP = 108,    /* Compression Header Protocol. */
IPPROTO_SCTP = 132,    /* Stream Control Transmission Protocol. */
IPPROTO_UDPLITE = 136, /* UDP-Lite protocol. */
IPPROTO_RAW = 255,     /* Raw IP packets. */
IPPROTO_MAX
};

```

Отметим, что все перечисленные здесь константы вида `AF_*`, `SOCK_*`, `IPPROTO_*` — это не просто символьные препроцессорные константы, а численные значения, которые будут непосредственно **вписываться** в различные поля сетевых пакетов, передаваемых по сети.

Для созданного сокета определяется (<sys/socket.h>) целый ряд API операций над сокетом (показаны далеко не все, с полным перечнем крайне полезно познакомиться). Объект сокет в высшей степени подобен файловому дескриптору (а иногда и просто совпадает с ним), поэтому в вызовах (в прототипах в заголовочных файлах .h) он и указывается как файловый дескриптор.

```

/* Give the socket FD the local address ADDR (which is LEN bytes long). */
extern int bind(int __fd, __CONST_SOCKADDR_ARG __addr, socklen_t __len) __THROW;

```

Функция `bind()` задаёт сокету локальный адрес (связывает) для выбранного семейства протокола. То, что конкретно представляет из себя этот адрес, зависит от самого протокола:

```

# define __CONST_SOCKADDR_ARG  const struct sockaddr*

```

Структура `sockaddr` может конкретизироваться совершенно по-разному для разных семейств протоколов, при вызове указатель преобразовывается к его типу, а 3-й параметр указывает длину адресной структуры для этого семейства протоколов. Например, для нескольких семейств:

```

#include <netinet/in.h>
struct sockaddr_in {
    __SOCKADDR_COMMON (sin_);
    in_port_t sin_port;           /* Port number. */
    struct in_addr sin_addr;      /* Internet address. */
    /* Pad to size of `struct sockaddr'. */
    unsigned char sin_zero[sizeof (struct sockaddr) -
                             __SOCKADDR_COMMON_SIZE -
                             sizeof (in_port_t) -
                             sizeof (struct in_addr)];
};
...
struct sockaddr_in6 {
    __SOCKADDR_COMMON (sin6_);
    in_port_t sin6_port;         /* Transport layer port # */
    uint32_t sin6_flowinfo;      /* IPv6 flow information */
    struct in6_addr sin6_addr;    /* IPv6 address */
    uint32_t sin6_scope_id;      /* IPv6 scope-id */
};

#include <linux/netlink.h>
struct sockaddr_nl {
    __kernel_sa_family_t nl_family; /* AF_NETLINK */
    unsigned short nl_pad;          /* zero */
    __u32 nl_pid;                  /* port ID */
    __u32 nl_groups;               /* multicast groups mask */
};

#include <linux/un.h>
struct sockaddr_un {
    __kernel_sa_family_t sun_family; /* AF_UNIX */
    char sun_path[UNIX_PATH_MAX];    /* pathname */
};

```

В случае **клиента**, в структуре адреса протоколов IP указывается тот **конкретный** хост (адрес и порт), к которому мы хотим получить связь. В случае **сервера**, для IPv4 сервер устанавливает в bind() **универсальный адрес**, указываемый константой INADDR_ANY, что означает: принимать запросы от любого IP. После успешного выполнения bind() сокет инициализирован и готов к использованию.

Обычный вид кода, который производит создание и инициализацию сокета, имеет достаточно неизменный вид, подобный следующему (показан сервер UDP, но все прочие сервера и клиенты будут делать то же самое):

```
if ((sockfd = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0)) < 0)
    error("server: can't open datagram socket");
// Bind our local address so that the client can send to us.
struct sockaddr_in serv_addr;
bzero((char*)&serv_addr, sizeof(serv_addr));
serv_addr.sin_family      = AF_INET;
serv_addr.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
serv_addr.sin_port        = htons(SERV_UDP_PORT);
if (bind(sockfd, (struct sockaddr*)&serv_addr, sizeof(serv_addr)) < 0)
    error("server: can't bind local address");
...

/* Prepare to accept connections on socket FD.
   N connection requests will be queued before further requests are refused.
   Returns 0 on success, -1 for errors. */
extern int listen (int __fd, int __n) __THROW;
```

Функция listen() вызывается только **сервером** TCP, и выполняет 2 действия:

- преобразует неприсоединённый сокет (клиентский) в **пассивный**, запросы к которому начинают приниматься ядром;
- вторым аргументом этой функции задаётся максимальное число соединений, которые ядро может помещать в очередь этого сокета;

Функция listen() вызывается после socket() и bind(), перед accept().

```
/* Await a connection on socket FD.
   When a connection arrives, open a new socket to communicate with it,
   set *ADDR (which is *ADDR_LEN bytes long) to the address of the connecting
   peer and *ADDR_LEN to the address's actual length, and return the
   new socket's descriptor, or -1 for errors.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern int accept (int __fd, __SOCKADDR_ARG __addr,
                  socklen_t *__restrict __addr_len);
```

Функция accept() вызывается **сервером** TCP после для возвращения следующего полностью **установленного** соединения из очереди устанавливаемых соединений (пассивный сокет превращается в **присоединённый**).

```
/* Open a connection on socket FD to peer at ADDR (which LEN bytes long).
   For connectionless socket types, just set the default address to send to
   and the only address from which to accept transmissions.
   Return 0 on success, -1 for errors.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern int connect (int __fd, __CONST_SOCKADDR_ARG __addr, socklen_t __len);
```

Функция connect() используется **клиентом** TCP для установления **соединения** с TCP сервером.

После завершения работы с соединённым сокетом соединение нужно разорвать, для чего сокет закрыть. Для разрыва TCP соединения, если не быть слишком придирчивым, вполне годится стандартная функция `close()`:

```
#include <unistd.h>
/* Close the file descriptor FD.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern int close (int __fd);
```

Но API сокетов предоставляет нам и другую альтернативу, которая позволяет более тонко управлять разрывом соединения:

```
/* Shut down all or part of the connection open on socket FD.
   HOW determines what to shut down:
   SHUT_RD   = No more receptions;
   SHUT_WR   = No more transmissions;
   SHUT_RDWR = No more receptions or transmissions.
   Returns 0 on success, -1 for errors. */
extern int shutdown(int __fd, int __how) __THROW;
```

Здесь мы можем раздельно закрывать только считывающую или только записывающую половину соединения.

Обменные операции

После выполнения всяких подготовительных мероприятий с сокетом, сокет готов к записи в него данных, и считывания из него данных (сокет, обычно, полнодуплексный канал, позволяющий двунаправленные операции). Для чтения-записи данных сокета вполне достаточно, особенно для TCP (потокowego) сокета, использовать традиционные POSIX обменные функции файловых дескрипторов:

```
#include <unistd.h>
/* Read NBYTES into BUF from FD. Return the
   number read, -1 for errors or 0 for EOF.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern ssize_t read(int __fd, void *__buf, size_t __nbytes) __wur;
/* Write N bytes of BUF to FD. Return the number written, or -1.

   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern ssize_t write(int __fd, const void *__buf, size_t __n) __wur;
```

Более того, функция будет так же возвращать нулевое значение как признак EOF по закрытию сокета противоположным концом соединения.

Точно так же (как на файловых дескрипторах) на сокетах можно организовать мультиплексное ожидание ввода используя `select()` или `poll()`.

И точно так же, можно (и нужно!) организовывать **тайм-ауты** ожидания на сокетах в операциях `connect()`, `read()`, `select()` и `poll()`, `recvfrom()`, `recv()`, ... : POSIX вызовом `alarm()` или использованием асинхронных таймеров.

Если же этих традиционных способов вам окажется не достаточно, то API сокетов предоставляет ещё много специфических вариантов обменных функций:

```
#include <sys/socket.h>
/* Send N bytes of BUF to socket FD. Returns the number sent or -1.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern ssize_t send(int __fd, const void *__buf, size_t __n, int __flags);
/* Read N bytes into BUF from socket FD.
   Returns the number read or -1 for errors.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
```

```
extern ssize_t recv(int __fd, void *__buf, size_t __n, int __flags);
```

Эта пара обменных операций (все они симметричные) предполагает дополнительный, 4-й параметр: `__flags` — нулевое значение, или формируемая в результате логического OR битовая маска флагов, уточняющая характер операции:

```
#include <bits/socket.h>
/* Bits in the FLAGS argument to `send', `recv', et al. */
enum {
    MSG_OOB          = 0x01,          /* Process out-of-band data. */
    MSG_PEEK          = 0x02,          /* Peek at incoming messages. */
    MSG_DONTROUTE     = 0x04,          /* Don't use local routing. */
#ifdef __USE_GNU
    /* DECnet uses a different name. */
    MSG_TRYHARD       = MSG_DONTROUTE,
# define MSG_TRYHARD MSG_DONTROUTE
#endif
    MSG_CTRUNC        = 0x08,          /* Control data lost before delivery. */
    MSG_PROXY         = 0x10,          /* Supply or ask second address. */
    MSG_TRUNC         = 0x20,          /*
    MSG_DONTWAIT      = 0x40,          /* Nonblocking IO. */
    MSG_EOR           = 0x80,          /* End of record. */
    MSG_WAITALL       = 0x100,        /* Wait for a full request. */
    MSG_FIN           = 0x200,
    MSG_SYN           = 0x400,
    MSG_CONFIRM       = 0x800,          /* Confirm path validity. */
    MSG_RST           = 0x1000,
    MSG_ERRQUEUE      = 0x2000,        /* Fetch message from error queue. */
    MSG_NOSIGNAL      = 0x4000,        /* Do not generate SIGPIPE. */
    MSG_MORE          = 0x8000,        /* Sender will send more. */
    MSG_WAITFORONE    = 0x10000,       /* Wait for at least one packet to return.*/
    MSG_FASTOPEN      = 0x20000000,    /* Send data in TCP SYN. */
    MSG_CMSG_CLOEXEC  = 0x40000000    /* Set close_on_exit for file
                                     descriptor received through
                                     SCM_RIGHTS. */
};
```

Из них особое внимание стоит обратить на `MSG_OOB`: отправка или получение **приоритетных** (внеполосовых) данных в TCP соединении.

```
#include <sys/socket.h>
/* Send N bytes of BUF on socket FD to peer at address ADDR (which is
   ADDR_LEN bytes long). Returns the number sent, or -1 for errors.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern ssize_t sendto(int __fd, const void *__buf, size_t __n,
                     int __flags, __CONST_SOCKADDR_ARG __addr,
                     socklen_t __addr_len);
/* Read N bytes into BUF through socket FD.
   If ADDR is not NULL, fill in *ADDR_LEN bytes of it with the address of
   the sender, and store the actual size of the address in *ADDR_LEN.
   Returns the number of bytes read or -1 for errors.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern ssize_t recvfrom(int __fd, void *__restrict __buf, size_t __n,
                      int __flags, __SOCKADDR_ARG __addr,
                      socklen_t *__restrict __addr_len);
```

Эта пара операций ввода-вывода **аналогичны** стандартным операциям `read()` и `write()`, но требуют 3-х дополнительных параметров:

- `__flags` — битовые флаги, которые объяснены выше;
- `__addr` — `struct sockaddr`, адрес получателя или отправителя, с кем происходит обмен;
- `__addr_len` — размер этой адресной структуры;

Последние 2 аргумента `recvfrom()` аналогичны последним аргументам `accept()`: кто отправил датаграмму (при UDP), или кто инициировал соединение (при TCP). Последние 2 аргумента `sendto()` аналогичны последним аргументам `connect()`: структура адреса заполняется адресом протокола того места куда отправляется датаграмма (при UDP), или с которым будет устанавливаться соединение (при TCP).

Такие прототипы операций `recvfrom()` и `sendto()` делают их **удобными** для использования в UDP, но все обменные операции в равной мере применимы **ко всем видам сокетов**.

Ещё один вид операций ввода-вывода — векторные операции:

```
#include <sys/uio.h>
/* Read data from file descriptor FD, and put the result in the
   buffers described by IOVEC, which is a vector of COUNT 'struct iovec's.
   The buffers are filled in the order specified.
   Operates just like 'read' (see <unistd.h>) except that data are
   put in IOVEC instead of a contiguous buffer.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern ssize_t readv(int __fd, const struct iovec *__iovec, int __count) __wur;
/* Write data pointed by the buffers described by IOVEC, which
   is a vector of COUNT 'struct iovec's, to file descriptor FD.
   The data is written in the order specified.
   Operates just like 'write' (see <unistd.h>) except that the data
   are taken from IOVEC instead of a contiguous buffer.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern ssize_t writev(int __fd, const struct iovec *__iovec, int __count) __wur;
```

Они позволяют использовать для чтения или записи один или **более** (вектор) буферов с помощью одного вызова функции. Такие операции называются операциями распределяющего чтения (scatter read) и объединяющей записи (gather write).

Второй параметр этих функций — указатель на массив структур `iovec`:

```
#include <bits/uio.h>
/* Structure for scatter/gather I/O. */
struct iovec {
    void *iov_base;    /* Pointer to data. */
    size_t iov_len;    /* Length of data. */
};
```

А последний параметр `readv()` и `writev()` — это размерность этого массива. Максимально допустимый размер вектора зависит от типа операционной системы (POSIX 1.g) и её версии, и определяется там же:

```
/* Size of object which can be written atomically.
   This macro has different values in different kernel versions. The
   latest versions of the kernel use 1024 and this is good choice. Since
   the C library implementation of readv/writev is able to emulate the
   functionality even if the currently running kernel does not support
   this large value the readv/writev call will not fail because of this. */
#define UIO_MAXIOV    1024
```

Ну и наконец, самая общая (но как всегда и сложная) форма обменных операций — на случай, если предыдущие не обеспечивают желаемое поведение в тонких деталях:

```
#include <sys/socket.h>
/* Send a VLEN messages as described by VMESSAGES to socket FD.
   Returns the number of datagrams successfully written or -1 for errors.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern int sendmmsg(int __fd, struct mmsghdr *__vmessages,
    unsigned int __vlen, int __flags);
```

```

/* Receive a message as described by MESSAGE from socket FD.
   Returns the number of bytes read or -1 for errors.
   This function is a cancellation point and therefore not marked with
   __THROW. */
extern ssize_t recvmsg (int __fd, struct msghdr *__message, int __flags);

```

Большинство аргументов этих функций скрыто в структуре:

```

#include <bits/socket.h>
/* Structure describing messages sent by `sendmsg' and received by `recvmsg'. */
struct msghdr {
    void *msg_name;           /* Address to send to/receive from. */
    socklen_t msg_namelen;    /* Length of address data. */
    struct iovec *msg_iov;    /* Vector of data to send/receive into. */
    size_t msg_iovlen;        /* Number of elements in the vector. */
    void *msg_control;         /* Ancillary data (eg BSD filedesc passing). */
    size_t msg_controllen;    /* Ancillary data buffer length.
                               !! The type should be socklen_t but the
                               definition of the kernel is incompatible
                               with this. */
    int msg_flags;            /* Flags on received message. */
};

```

Параметры сокета

API сокетов включает ряд функций, дающих уточнённую информацию о сокете, или управляющих особенностями поведения сокета. Важнейшей из этих возможностей есть:

```

/* Put the current value for socket FD's option OPTNAME at protocol level LEVEL
   into OPTVAL (which is *OPTLEN bytes long), and set *OPTLEN to the value's
   actual length. Returns 0 on success, -1 for errors. */
extern int getsockopt(int __fd, int __level, int __optname,
                     void *__restrict __optval,
                     socklen_t *__restrict __optlen) __THROW;

/* Set socket FD's option OPTNAME at protocol level LEVEL
   to *OPTVAL (which is OPTLEN bytes long).
   Returns 0 on success, -1 for errors. */
extern int setsockopt(int __fd, int __level, int __optname,
                     const void *__optval, socklen_t __optlen) __THROW;

```

Функциями `getsockopt()` и `setsockopt()` считываются и устанавливаются значения многочисленных свойств сокета. Параметр `__fd` должен быть открытым дескриптором сокета.

Параметр `__level` указывает каким протокольным уровнем должен интерпретироваться параметр (`SOL_SOCKET`, `IPPROTO_IP`, `IPPROTO_IPV6`, `IPPROTO_TCP`, ... см. выше):

```

#define SOL_SOCKET      1
...

```

Параметр `__optname` указывает имя параметра к которому относится вызов:

```

#include <asm-generic/socket.h>
#define SO_DEBUG        1
#define SO_REUSEADDR    2
#define SO_TYPE         3
#define SO_ERROR        4
#define SO_DONTROUTE    5
#define SO_BROADCAST    6
#define SO_SNDBUF       7
#define SO_RCVBUF       8
#define SO_SNDBUFFORCE  32
#define SO_RCVBUFFORCE  33
#define SO_KEEPALIVE    9
...

```


Параметр `__optval` указывает адрес переменной, куда помещается считанное значение (`getsockopt()`) или которая содержит новое значение (`setsockopt()`). Тип этой переменной может быть различным, в зависимости от `__optname`, но для многих параметров это `int`.

Примеры изменения использования `setsockopt()` для изменений свойств сокета или изменения адаптационных механизмов TCP:

1. Разрешить быстрый перезапуск сервера (или восстановление упавшего), не ожидая истечения состояния TIME-WAIT (порядка 2-х минут):

```
const int on = 1;
setsockopt(fd, SOL_SOCKET, SO_REUSEADDR, &on, sizeof(on));
```

Такой вызов должен предшествовать вызову `bind()` (привязке сокета).

2. Отключение алгоритма Нэйгла (объединения коротких последовательных сегментов в один более длинный), что допустимо для LAN:

```
const int on = 1;
setsockopt(fd, IPPROTO_TCP, TCP_NODELAY, &on, sizeof(on));
```

Вспомогательные Функции того же (информационного) предназначения:

```
#include <sys/socket.h>
/* Put the local address of FD into *ADDR and its length in *LEN. */
extern int getsockname(int __fd, __SOCKADDR_ARG __addr,
                      socklen_t *__restrict __len) __THROW;
/* Put the address of the peer connected to socket FD into *ADDR
   (which is *LEN bytes long), and its actual length into *LEN. */
extern int getpeername(int __fd, __SOCKADDR_ARG __addr,
                      socklen_t *__restrict __len) __THROW;
```

Первая из них (`getsockname()`) возвращает локальный, а вторая (`getpeername()`) — удалённый адресную структуру протокола, связанный на данный момент с сокетом.

Использование сокетного API

Базовые схемы построения обмена в клиентских и серверных кодах, и для UDP и для TCP остаются практически постоянными от проекта к проекту, хотя в деталях могут существенно различаться⁷. Рассмотрим эти базовые схемы (все примеры кодов находятся в каталоге архива под именем `echo-cli-serv`)...

Общие определения:

common.h :

```
#ifndef __common_h
#define __common_h

#include <errno.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <unistd.h>

#include <netdb.h>
#include <sys/socket.h> /* basic socket definitions */
#include <netinet/in.h>
#include <arpa/inet.h>

#define MAXLINE 4096 /* max text line length */
static char sendline[MAXLINE], /* write buffer */
           recvline[MAXLINE + 1]; /* read buffer */
```

⁷ За основу примеров этой главы взяты примеры из книги У.Р.Стивенса [3].

```

void err_dump(const char *, ...);
void err_sys(const char *, ...);

void str_cli(register FILE*, register int sockfd);
void str_echo(int sockfd);

void dg_cli(FILE* fp, int sockfd,
            struct sockaddr* pserv_addr,
            int servlen);
void dg_echo(int sockfd,
            struct sockaddr* pcli_addr,
            int maxclilen);

#endif

```

Здесь вы можете определить IP (и порты) адрес используемого сервера, локального или удалённого в глобальной сети ... но для тестирования работоспособности всех клиент-серверных приложений вполне достаточно, в большинстве случаев, и петлевого интерфейса:

inet.h :

```

/* Definitions for TCP and UDP client/server programs. */
#include "common.h"

#define SERV_UDP_PORT 60000
#define SERV_TCP_PORT 60000
// #define SERV_HOST_ADDR "192.168.1.13" /* host addr for server */
#define SERV_HOST_ADDR "127.0.0.1" /* host addr for server */

ssize_t readline(int fd, void *vptr, size_t maxlen);
ssize_t writen(int fd, const void *vptr, size_t n);

```

Все показанные дальше 4 вариант (включая UNIX сокеты) сделаны предельно просто, так чтобы они могли быть использованы как базовые шаблоны для расширения в конкретные приложения. Везде в них:

- Клиент ожидает ввода строки с терминала;
- Получив строку он пересылает её серверу...
- Сервер получив строку молча ретранслирует её назад клиенту...
- Клиент выводит полученное на терминал для сравнения на адекватность;
- После чего весь цикл повторяется до бесконечности...

P.S. Обратите внимание, что для портов TCP и UDP здесь выбрано одно и то же численное значение, для того чтобы лишний раз подтвердить что это совершенно разные вещи, и они не мешают взаимно работе друг друга.

Каждое приложение ниже (клиент и сервер каждого типа) разделены на части: часть формирующая сокет (вызывающая) и часть выполняющая цикл операций ввода-вывода. Так листинги короче и обозримее.

UDP клиент-сервер

Клиент посылающий UDP запросы и диагностирующий ретранслируемые ответы:

dgcli.c :

```

void dg_cli(FILE* fp, int sockfd,
            struct sockaddr* pserv_addr, // ptr to appropriate sockaddr_XX structure
            int servlen) {              // actual sizeof(*pserv_addr)

    int n;
    while (fgets(sendline, MAXLINE, fp) != NULL) {
        n = strlen(sendline);
        if (sendto(sockfd, sendline, n, 0, pserv_addr, servlen) != n)
            err_dump("dg_cli: sendto error on socket");
    }
}

```

```

        // Now read a message from the socket and
        // write it to our standard output.
        n = recvfrom(sockfd, recvline, MAXLINE, 0,
                     (struct sockaddr*)0, (socklen_t*)0);

        if (n < 0)
            err_dump("dg_cli: recvfrom error");
        recvline[n] = 0;    /* null terminate */
        fputs(recvline, stdout);
    }
    if (ferror(fp))
        err_dump("dg_cli: error reading file");
}

```

udpcli.c :

```

#include "inet.h"

int main(int argc, char* argv[]) {
    int sockfd;
    /* Open a UDP socket (an Internet datagram socket). */
    if ((sockfd = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0)) < 0)
        err_dump("client: can't open datagram socket");
    struct sockaddr_in serv_addr;
    /* Fill in the structure "serv_addr" with the address
     * of the server that we want to send to. */
    bzero((char*)&serv_addr, sizeof(serv_addr));
    serv_addr.sin_family      = AF_INET;
    serv_addr.sin_addr.s_addr = inet_addr(SERV_HOST_ADDR);
    serv_addr.sin_port        = htons(SERV_UDP_PORT);
    dg_cli(stdin, sockfd, (struct sockaddr*)&serv_addr, sizeof(serv_addr));
    close(sockfd);
    exit(0);
}

```

Эхо-сервер UDP, ретранслирующий запросы клиента:

dgecho.c :

```

#include "inet.h"

void dg_echo(int sockfd,
             struct sockaddr* pcli_addr, /* ptr to appropriate sockaddr_XX structure */
             int maxclilen) {           /* sizeof(*pcli_addr) */
    for (;;) {
        socklen_t clilen = maxclilen;
        int n = recvfrom(sockfd, recvline, MAXLINE, 0, pcli_addr, &clilen);
        if (n < 0) err_dump("dg_echo: recvfrom error");
        if (sendto(sockfd, recvline, n, 0, pcli_addr, clilen) != n)
            err_dump("dg_echo: sendto error");
    }
}

```

udpserv.c :

```

#include "inet.h"

int main(int argc, char* argv[]) {
    int sockfd;
    /* Open a UDP socket (an Internet datagram socket). */
    if ((sockfd = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0)) < 0)
        err_dump("client: can't open datagram socket");
    struct sockaddr_in serv_addr;
    /* Fill in the structure "serv_addr" with the address

```

```

    * of the server that we want to send to. */
    bzero((char*)&serv_addr, sizeof(serv_addr));
    serv_addr.sin_family      = AF_INET;
    serv_addr.sin_addr.s_addr = inet_addr(SERV_HOST_ADDR);
    serv_addr.sin_port        = htons(SERV_UDP_PORT);
    dg_cli(stdin, sockfd, (struct sockaddr*)&serv_addr, sizeof(serv_addr));
    close(sockfd);
    exit(0);
}

```

Эта пара в работе:

```

$ ./udpserv
...
$ ./udpcli
UDP клиент посылает
UDP клиент посылает
...

```

Важно! ... И очень поучительно для понимания: измените в файле `inet.h` значение IP адреса сервере `SERV_HOST_ADDR` на адрес отсутствующий (недоступный) в вашей локальной сети, или вообще бессмысленный IPv4, лишь бы он был синтаксически верно записан... При этом UDP-клиент будет бодро отсылать датаграммы «в небо» и бесконечно ожидать оттуда ретрансляции, а приложение никак не будет фиксировать ошибки в происходящем. В противоположность, показанный далее TCP-клиент сразу же заявит о недостижимости сервера. Об этом уже упоминалось ранее, но то было на словах, а здесь — возможность простой живой иллюстрации.

TCP клиент-сервер

Поскольку TCP — потоковый протокол, то полезно предварительно написать функции записи в поток и чтения из потока (именно потому, что в TCP нет «пакетов» и размер чтения-записи за одну операцию может быть произвольным):

writen.c :

```

#include "common.h"

/* Write "n" bytes to a descriptor */
ssize_t writen(int fd, const void *vptr, size_t n) {
    size_t nleft;
    ssize_t nwritten;
    nleft = n;
    while (nleft > 0) {
        if ((nwritten = write(fd, vptr, nleft)) <= 0) {
            if (errno == EINTR) nwritten = 0;      /* and call write() again */
            else return(-1);                       /* error */
        }
        nleft -= nwritten;
        vptr += nwritten;
    }
    return(n);
}

```

readln.c :

```

#include "common.h"

static ssize_t my_read(int fd, char *ptr) {
    static int read_cnt = 0;
    static char *read_ptr;
    static char read_buf[MAXLINE];
    if (read_cnt <= 0) {

```

```

again:
    if ((read_cnt = read(fd, read_buf, sizeof(read_buf))) < 0) {
        if (errno == EINTR) goto again;
        return(-1);
    } else if (read_cnt == 0)
        return(0);
    read_ptr = read_buf;
}
read_cnt--;
*ptr = *read_ptr++;
return(1);
}

ssize_t readline(int fd, void *vptr, size_t maxlen) {
    int n, rc;
    char c, *ptr;
    ptr = vptr;
    for (n = 1; n < maxlen; n++) {
        if ((rc = my_read(fd, &c)) == 1) {
            *ptr++ = c;
            if (c == '\n') break; /* newline is stored, like fgets() */
        } else if (rc == 0) {
            if (n == 1) return(0); /* EOF, no data read */
            else break; /* EOF, some data was read */
        } else return(-1); /* error, errno set by read() */
    }
    *ptr = 0; /* null terminate like fgets() */
    return(n);
}

```

Клиент посылающий TCP запросы и диагностирующий получаемые ответы:

strcli.c :

```

#include "common.h"

void str_cli(register FILE* fp, register int sockfd) {
    int n;
    while (fgets(sendline, MAXLINE, fp) != NULL) {
        n = strlen(sendline);
        if (writen(sockfd, sendline, n) != n)
            err_sys("str_cli: writen error on socket");
        /* Now read a line from the socket and
         * write it to our standard output. */
        n = readline(sockfd, recvline, MAXLINE);
        if (n < 0) err_dump("str_cli: readline error");
        recvline[n] = 0; /* null terminate */
        fputs(recvline, stdout);
    }
    if (ferror(fp))
        err_sys("str_cli: error reading file");
}

```

tcpcli.c :

```

#include "inet.h"

int main(int argc, char* argv[]) {
    int sockfd; /* TCP socket */
    struct sockaddr_in serv_addr; /* заполнить структуру адреса сервера
    bzero((char*)&serv_addr, sizeof(serv_addr));
    serv_addr.sin_family = AF_INET;
    serv_addr.sin_addr.s_addr = inet_addr(SERV_HOST_ADDR);

```

```

serv_addr.sin_port      = htons(SERV_TCP_PORT);
/* Open a TCP socket (an Internet stream socket). */
if ((sockfd = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0)) < 0)
    err_sys("client: can't open stream socket");
/* Connect to the server. */
if (connect(sockfd, (struct sockaddr*)&serv_addr, sizeof(serv_addr)) < 0)
    err_sys("client: can't connect to server");
str_cli(stdin, sockfd);      // цикл обменов с сервером
close(sockfd);
exit(0);
}

```

Эхо-сервер TCP, ретранслирующий запросы клиента (присутствующий в архиве сервер реализован как параллельный, обслуживающий много запросов, здесь же он показан в схематичном последовательном виде):

strecho.c :

```

#include "common.h"

void str_echo(int sockfd) {
    int n;
    for (;;) {
        n = readline(sockfd, recvline, MAXLINE);
        if (n == 0) return;      /* connection terminated */
        else if (n < 0) err_dump("str_echo: readline error");
        if (writen(sockfd, recvline, n) != n)
            err_dump("str_echo: writen error");
    }
}

```

tcpserv.c :

```

#include "inet.h"

int main(int argc, char* argv[]) {
    int sockfd;      // TCP сокет
    if ((sockfd = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0)) < 0)
        err_dump("server: can't open stream socket");
    struct sockaddr_in serv_addr; // инициализировать униадресом
    bzero((char*)&serv_addr, sizeof(serv_addr));
    serv_addr.sin_family      = AF_INET;
    serv_addr.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
    serv_addr.sin_port        = htons(SERV_TCP_PORT);
    if (bind(sockfd, (struct sockaddr*)&serv_addr, sizeof(serv_addr)) < 0)
        err_dump("server: can't bind local address");
    listen(sockfd, 5);
    for (;;) {      // цикл по подключения
        socklen_t clilen = sizeof(serv_addr);
        int childpid, newsockfd;
        newsockfd = accept(sockfd, (struct sockaddr*)&serv_addr, &clilen);
        if (newsockfd < 0)      // ожидать соединения
            err_dump("server: accept error");
        if ((childpid = fork()) < 0)
            err_dump("server: fork error");
        else if (childpid == 0) { // обрабатывать в дочернем процессе
            close(sockfd);      // закрыть копию прослушивающего сокета
            str_echo(newsockfd); // ретранслировать полученные данные
            exit(0);            // завершить дочерний процесс
        }
        close(newsockfd);      // в родительском процессе
    }
}

```

Смотрим эту пару в работе:

```
$ ./tcpserv
...
$ ./tcpcli
TCP клиент посылает
TCP клиент посылает
...
```

Взаимодействие запрос-ответ

Чаще всего (но это не всегда так) клиент-серверное взаимодействие в TCP реализует схему запрос-ответ, когда клиент отправляет серверу запрос, и ожидает на него ответа, а сервер обслуживает этот запрос, подготавливает на него ответ и возвращает ответ ожидающему клиенту.

В примере выше показано именно такое взаимодействие. TCP взаимодействие запрос-ответ может реализовываться в двух вариантах:

1. Когда клиент открывает соединение (`connect()` со стороны клиента и `accept()` со стороны сервера), а затем **периодически** отправляет через это соединение (соединённый сокет) запросы, и через это же соединение сервер последовательно возвращает клиенту ответы на запросы. Это ровно та схема, которая показана выше. По этой схеме работают множество сетевых служб, примерами могут быть протоколы: Telnet, FTP и др. Эта схема хоть и очевидна, но чаще всё же используется другая схема...
2. Другая схема состоит в том, что клиент открывает **новое** соединение на каждый запрос. Через это установленное соединение клиент пересылает запрос, и через него же сервер возвращает результат. Возвратив результат на запрос сервер немедленно **закрывает** соединение (как вариант, соединение может закрывать клиент **после** получения ответа от сервера). Эта схема используется в Интернет ещё чаще, чем предыдущая, примером её использования есть HTTP (запросы клиента GET или POST). В такой схеме фрагмент кода сервера, показанный выше, трансформируется в ещё более простой код:

```
...
while (1) {                                     // цикл по подключения
    int len = sizeof(serv_addr),
        newsockfd = accept(sockfd, (struct sockaddr*)&serv_addr, &len);
    if (newsockfd < 0) err_dump(...);           // ожидать соединения
    int n = readline(newsockfd, recvline, MAXLINE); // чтение от клиента
    if (n < 0) err_dump(...);
    if (writen(newsockfd, recvline, n) != n)     // ретрансляция
        err_dump(...);
    close(newsockfd);                           // закрыть после ответа
}
```

Главное отличие здесь состоит в исключении цикла по поступающим запросам клиента — каждый запрос-ответ является **законченным** актом взаимодействия, и завершается закрытием соединения.

Клиент-сервер в UNIX домене

Для сравнения, в архиве примеров приведены клиент и эхо-сервер, работающие в семействе протоколов UNIX домена — это взаимодействие в пределах локального компьютера. Такое сравнение способствует гораздо более глубокому пониманию вопросов сетевого программирования. Подобным образом взаимодействуют графические (GUI) пользовательские приложения Linux с сервером графической подсистемы X11 и оконными менеджерами (вообще то говоря, сетевыми приложениями и протоколом). Показаны пары приложений (клиент и сервер) как для UDP (`unixdgcli.c` и `unixdgserv.c`), так и для TCP (`unixstrcli.c` и `unixstrserv.c`).

Их работа (тестирование) будет выглядеть аналогично показанному выше:

```
$ ./unixstrserv
...
```

```

$ ./unixdgserv
...
$ ./unixstrcli
UNIX сокет поток
UNIX сокет поток
...
$ ./unixdgcli
UNIX датаграмм поток
UNIX датаграмм поток
...

```

Управляющие операции

Функции `ioctl()` традиционно являлись системным интерфейсом управления для всего, что не попадало в какую-либо другую чётко определённую категорию. Стандарт POSIX постепенно избавляется от вызова `ioctl()` в различных ситуациях, заменяя её функциями-обёртками с стандартизированной функциональностью.

Тем не менее, `ioctl()` может использоваться во многих случаях получения информации от сетевого стека, или управлением функциональностью сокета. Функция определена как:

```
int ioctl(int fd, int request, void* arg);
```

Функция всегда применяется к файловому дескриптору или сокету. Вид 3-го аргумента полностью определяется целочисленным кодом операции `request` (часто это указатель на числовое значение, но может быть и сложная структура). Для считывания и изменения значения одного и того же параметра используются разные коды `ioctl()` (код определяет направление передачи данных). Определения некоторых кодов, относящиеся к области сокетов, можно найти в файле `<linux/sockios.h>`:

```

...
/* Socket configuration controls. */
#define SIOCGIFNAME    0x8910          /* get iface name          */
#define SIOCSIFLINK   0x8911          /* set iface channel       */
#define SIOCGIFCONF    0x8912          /* get iface list          */
#define SIOCGIFFLAGS   0x8913          /* get flags                */
#define SIOCSIFFLAGS   0x8914          /* set flags                */
...

```

Работающие примеры использования операций `ioctl()` можно видеть в подкаталоге `ioctl` каталога `ufd` архива примеров кода:

```

$ ip link
1: lo: <LOOPBACK,UP,LOWER_UP> mtu 65536 qdisc noqueue state UNKNOWN mode DEFAULT group
default
    link/loopback 00:00:00:00:00:00 brd 00:00:00:00:00:00
2: enp2s14: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc mq state UP mode DEFAULT
group default qlen 1000
    link/ether 00:15:60:c4:ee:02 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
3: wlp8s0: <BROADCAST,MULTICAST> mtu 1500 qdisc noop state DOWN mode DEFAULT group default
qlen 1000
    link/ether 00:13:02:69:70:9b brd ff:ff:ff:ff:ff:ff

$ ./prifinfo inet4 0
lo: <UP LOOP >
    IP addr: 127.0.0.1
enp2s14: <UP BCAST MCAST >
    IP addr: 192.168.1.5
    broadcast addr: 192.168.1.255

```


Классы обслуживания сервером

Системам UNIX свойственна клиент-серверная архитектура, эта архитектура имеет в UNIX много десятилетий историю, и многие крупные проекты построены именно по этой архитектуре. Именно поэтому, для клиент-серверной архитектуры изучено много вариантов того, как работает обслуживающий сервер. Эти варианты рассмотрены ниже.

Рассмотрение сосредоточено вокруг TCP серверов, так как они наиболее часто используют какие-либо формы распараллеливания обслуживания, для серверов TCP это особенно актуально, так как именно на этом протоколе строятся, главным образом, высоконагруженные сервера массового обслуживания. Но и для сервера UDP могут быть также реализованы параллельные формы обслуживания.

Различные варианты показаны в каталоге архива `xservers`. В проекте реализован специализированный TCP клиент (файл `cli.cc`), который посылает требуемое число раз⁸ запросы к нужному серверу (определяется выбором порта), принимает от него ответ, и тут же разрывает соединение (по такой примерно схеме обрабатываются запросы в HTTP протоколе). Сервера представляют собой простые ретрансляторы, но выполненные в различной технике.

Клиент измеряет время (точнее — **число тактов** частоты процессора, это высокая точность наносекундного диапазона⁹) между отправкой запроса серверу и приходом ответа от него. Для фиксации числа тактов с момента старта процессора используется измерение аппаратного счётчика RDTSC, присутствующего во всех современных моделях процессоров семейства x86. Код записан с использованием инлайнового ассемблера проекта GCC:

rdtsc.c :

```
uint64_t rdtsc(void) {
    union sc {
        struct { uint32_t lo, hi; } r;
        uint64_t f;
    } sc;
    __asm__ __volatile__ ("rdtsc" : "=a"(sc.r.lo), "=d"(sc.r.hi));
    return sc.f;
}

// вариант для старых GCC:
// __asm__ __volatile__ (".byte 0x0f, 0x31" : "=a"(sc.r.lo), "=d"(sc.r.hi));

// вариант не только для 32-бит i686:
// asm volatile ("rdtsc" : "=A" (x));
```

Каждый запрос к серверу представляет собой случайное число, генерируемое клиентом, в символьной форме. Ретранслированный сервером ответ сверяется с запросом для дополнительного контроля. Все показанные программы показаны в упрощённых вариантах: не везде сделана полная обработка ошибочных ситуаций, и сознательно не включена обработка сигнала SIGCHLD, которая должна препятствовать появлению «зомби» процессов.

Код клиента мы не обсуждаем (он приведен в архиве), но относительно его опций запуска: `-a` — IP адрес сервера (по умолчанию это `localhost`), `-p` — значение TCP порта подключения (по умолчанию это 51000, что соответствует простому последовательному серверу) и `-n` — число запросов к серверу в серии (по умолчанию 10).

Программный код выполнен в нотации языка C++ (хотя специфические объектные особенности C++, за исключением потокового ввода-вывода C++ и не использованы — всё то же легко выписать на классическом C, но оно выглядит несколько более объёмным, и это одна из причин выбора языка иллюстраций). Я собираю и показываю иллюстрации с компилятором и библиотекой:

⁸ Серия запросов от клиента делается для усреднения результата и для того (как будет видно далее), чтобы исключить (или наоборот учесть, выделить) эффекты кэширования памяти.

⁹ Инструмент для такого хронометража собран в статически компоновываемую библиотеку `libdiag.a`, все коды для неё представлены в архиве, но здесь они обсуждаться не будут.

```
$ gcc --version
```

```
gcc (Ubuntu 11.3.0-1ubuntu1~22.04) 11.3.0
```

```
Copyright (C) 2021 Free Software Foundation, Inc.
```

```
This is free software; see the source for copying conditions. There is NO  
warranty; not even for MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.
```

(В заметно более ранних версиях GCC были отличия в путевых именах заголовочных файлов, но это легко решаемые проблемы.)

Часть общих определений и функций этой иллюстрации вынесены в общие файлы, они используются всеми вариантами серверов, и их общее использование сильно упрощает сравнительное изучение собственно кодов серверов:

common.h :

```
#if !defined(__COMMON_H)
#define __COMMON_H

#include <iostream>
#include <iomanip>
using namespace std;
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <errno.h>
#include <string.h>
#include <netdb.h>
#include "libdiag.h"

#define EOK 0

const int PORT = 51000,
        SINGLE_PORT = PORT,          // 51001
        FORK_PORT = PORT + 1,
        FORK_LARGE_PORT = PORT + 2,
        PREFORK_PORT = PORT + 3,
        XINETD_PORT = PORT + 4,      // 51004
        THREAD_PORT = PORT + 5,
        THREAD_POOL_PORT = PORT + 6,
        PRETHREAD_PORT = PORT + 7,
        QUEUE_PORT = PORT + 8;      // 51008
const int MAXLINE = 40;

// критическая ошибка ...
void errx(const char *msg, int err = EOK);
// ретранслятор тестовых пакетов TCP
void retrans(int sc);
// создание и подготовка прослушивающего сокета
int getsocket(in_port_t);
extern int debug; // уровень отладочного вывода сервера
// параметры строки запуска сервера
void setv(int argc, char *argv[]);
#endif
```

common.c :

```
#include "common.h"

// диагностика ошибки ...
void errx(const char *msg, int err) {
    perror(msg);
    if (err != EOK) errno = err;
    exit(EXIT_FAILURE);
}

// ретранслятор тестовых пакетов TCP
```

```

static char chdata[MAXLINE];
void retrans(int sc) {
    int rc = read(sc, chdata, MAXLINE);
    if (rc > 0) {
        rc = write(sc, chdata, strlen(chdata) + 1);
        if (rc < 0) perror("write data failed");
    }
    else if (rc < 0) { perror("read data failed"); return; }
    else if (rc == 0) { cout << "client closed connection" << endl; return; };
    return;
}

// создание и подготовка прослушивающего сокета
static struct sockaddr_in addr;
int getsocket(in_port_t p) {
    int rc = 1, ls;
    if (-1 == (ls = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0)))
        errx("create stream socket failed");
    if (setsockopt(ls, SOL_SOCKET, SO_REUSEADDR, &rc, sizeof(rc)) != 0)
        errx("set socket option failed");
    memset(&addr, 0, sizeof(addr));
    addr.sin_family = AF_INET;
    addr.sin_port = htons(p);
    addr.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
    if (bind(ls, (struct sockaddr*)&addr, sizeof(sockaddr)) != 0)
        errx("bind socket address failed");
    if (listen(ls, 25) != 0)
        errx("put socket in listen state failed");
    cout << "waiting on port " << p << " ..." << endl;
    return ls;
}

// уровень отладочного вывода сервера
int debug = 0;
void setv(int argc, char *argv[]) {
    debug = (argc > 1 && 0 == strcmp(argv[1], "-v")) ? 1 : 0;
    if (debug) cout << "verbose mode" << endl;
}

```

При тестировании можно запускать клиент и сервера на одном хосте (сервер localhost по умолчанию), на отдельных хостах LAN (чтобы клиент и сервер не разделяли производительность одних и тех же процессоров при временных замерах), или удалённо в глобальной сети. Но временные задержки реакции сервера намного ниже, чем время распространения по физической сети, поэтому сравнения проведём именно на петлевом интерфейсе.

Последовательный сервер

Код простейшего последовательного сервера:

ech0.cc :

```

// последовательный ретранслятор тестовых пакетов TCP
int main(int argc, char *argv[]) {
    int ls = getsocket(SINGLE_PORT), rs;
    setv(argc, argv);
    while (true) {
        if ((rs = accept(ls, NULL, NULL)) < 0)
            errx("accept error");
        retrans(rs);
        close(rs);
        if (debug) cout << "*" << flush;
    }
}

```

```

    }
    exit(EXIT_SUCCESS);
}

```

Выполнение:

```

$ sudo nice -n-19 ./ech0
waiting on port 51000 ...
^C
$ sudo nice -n-19 ./cli -p 51000 -n25
host: localhost, TCP port = 51000, number of echoes = 25
time of reply - Cycles [usec.] :
201615[84]      68259[28]      61590[25]      58374[24]      56883[23]
58092[24]      57909[24]      57522[23]      57519[23]      58440[24]
57117[23]      56571[23]      57057[23]      55872[23]      59031[24]
56148[23]      56808[23]      51144[21]      53736[22]      52761[21]
52398[21]      52269[21]      50538[21]      52053[21]      51636[21]
Mean: 22.875 | Mean square deviation: 1.61536

```

Параллельный сервер

Следующий вариант - это сервер, который на протяжении нескольких десятилетий считается классической реализацией параллельного сервера: когда по поступлению очередного запроса (ассерт()) порождается (вызовом `fork()`) новый обслуживающий процесс (клон родительского процесса), который и занимается обслуживанием поступившего запроса. Родительский же процесс при этом возвращается в режим прослушивания следующих поступающих запросов:

ech1.cc :

```

// ретранслятор с fork
int main(int argc, char *argv[]) {
    int ls = getsocket(FORK_PORT), rs;
    setv(argc, argv);
    while (true) {
        if ((rs = accept(ls, NULL, NULL)) < 0)
            errx("accept error");
        pid_t pid = fork();
        if (pid < 0)
            errx("fork error");
        if (pid == 0) {
            close(ls);
            retrans(rs);
            close(rs);
            if (debug) cout << "*" << flush;
            exit(EXIT_SUCCESS);
        }
        else close(rs);
    }
    exit(EXIT_SUCCESS);
}

```

Выполнение:

```

$ sudo nice -n-19 ./ech1
waiting on port 51001 ...
^C
$ sudo nice -n-19 ./cli -p 51001 -n25
host: localhost, TCP port = 51001, number of echoes = 25
time of reply - Cycles [usec.] :
754818[314]    538815[224]    656835[273]    568614[236]    506487[211]
438210[182]    636324[265]    426072[177]    556410[231]    479442[199]
631098[262]    461304[192]    480411[200]    599235[249]    476529[198]
395757[164]    387363[161]    415428[173]    485223[202]    764427[318]

```

521814[217] 783915[326] 406083[169] 556893[232] 534963[222]
Mean: 220.125 | Mean square deviation: 43.8095

Такой сервер может обслуживать достаточно много запросов одновременно (при условии, что у него остаётся на то достаточно ресурсов процессоров и памяти). Но, как и следовало ожидать, реактивность (пауза перед обслуживанием) у него значительно хуже.

Предварительное клонирование процесса

Получается, что для серверов, работающих на высоко интенсивных потоках запросов, с традиционным fork-методом всё не так хорошо со скоростью реакции... Но можно поменять порядок вызовов `fork()` и `accept()` местами – создать заранее некоторый пул обслуживающих процессов, каждый из которых до прихода клиентского запроса будет заблокирован на `accept()` (все `accept()` на одном и том же пассивном сокете, что не предусмотрено спецификацией, но это работает!). А после отработки очередного клиентского запроса заблаговременно создать новый обслуживающий процесс. Эта техника описана в литературе как «предварительный fork» или `pre-fork`. Меняем код сервера:

ech11.cc :

```
const int NUMPROC = 3;
// ретранслятор с предварительным fork (prefork)
int main(int argc, char *argv[]) {
    int ls = getsocket(PREFORK_PORT), rs;
    setv(argc, argv);
    for (int i = 0; i < NUMPROC; i++) {
        if (fork() == 0) {
            int rs;
            while (true) {
                if ((rs = accept(ls, NULL, NULL)) < 0)
                    errx("accept error");
                retrans(rs);
                close(rs);
                if (debug)
                    cout << i << flush;
                delay(250); // пауза 250 usec.
            }
        }
    }
    for (int i = 0; i < NUMPROC; i++)
        wait(NULL);
    exit(EXIT_SUCCESS);
}
```

Выполнение:

```
$ sudo nice -n-19 ./ech11
waiting on port 51003 ...
^C
$ sudo nice -n-19 ./cli -p 51003 -n25
host: localhost, TCP port = 51003, number of echoes = 25
time of reply - Cycles [usec.] :
121971[50]      100428[41]      96906[40]      64575[26]      72657[30]
62886[26]      61074[25]      59622[24]      56355[23]      56481[23]
58227[24]      55269[23]      54381[22]      58335[24]      55287[23]
67938[28]      56145[23]      53421[22]      63234[26]      58638[24]
55389[23]      57414[23]      55443[23]      54297[22]      54039[22]
Mean: 25.4167 | Mean square deviation: 4.94062
```

Здесь цифры весьма близкие к простому последовательному серверу.

Создание потока по запросу

Строим параллельный сервер (файл `ech2.cc`), но вместо параллельных клонов процессов теперь будем порождать параллельные потоки в том же адресном пространстве:

ech2.cc :

```
void* echo(void* ps) {
    int sc = *(int*)ps;
    sched_yield();
    retrans(sc);
    close(sc);
    if (debug)
        cout << "*" << flush;
    return NULL;
}

// пертранслятор с pthread_create по запросу
int main(int argc, char *argv[]) {
    int ls = getsocket(THREAD_PORT), rs;
    setv(argc, argv);
    while (true) {
        pthread_t tid;
        if ((rs = accept(ls, NULL, NULL)) < 0)
            errx("accept error");
        if (pthread_create(&tid, NULL, &echo, &rs) != EOK)
            errx("thread create error");
        sched_yield();
    }
    exit(EXIT_SUCCESS);
}
```

Выполнение:

```
$ sudo nice -n-19 ./ech2
waiting on port 51005 ...
^C
$ sudo nice -n-19 ./cli -p 51005 -n25
host: localhost, TCP port = 51005, number of echoes = 25
time of reply - Cycles [usec.] :
1015857[423]    222273[92]      309009[128]    208569[86]     220194[91]
326541[136]    196122[81]      189402[78]    189324[78]     183285[76]
182238[75]     184515[76]      184845[77]    191820[79]     197787[82]
259284[108]    217791[90]      194625[81]    215502[89]     193584[80]
188184[78]     209352[87]      192684[80]    198282[82]     320907[133]
Mean: 89.2917 | Mean square deviation: 17.7728
```

Пул потоков

Точно так, как мы это делали с предварительным созданием клона процесса (`ech11.cc`), мы можем создать сервер, который будет предварительно создавать несколько потоков, которые будут заблокированы на `accept()` в ожидании запросов на обслуживание. Мы, фактически, поменяли местами вызовы `pthread_create()` и `accept()` в предыдущей схеме:

ech22.cc :

```
static int ntr = 3;
static pthread_mutex_t mutex = PTHREAD_MUTEX_INITIALIZER;
static pthread_cond_t condvar = PTHREAD_COND_INITIALIZER;

void* echo(void* ps) {
    int sc = *(int*)ps, rs;
    sched_yield();
    if ((rs = accept(sc, NULL, NULL)) < 0)
```

```

        errx("accept error");
    retrans(rs);
    close(rs);
    pthread_mutex_lock(&mutex);
    ntr++;
    pthread_cond_signal(&condvar);
    pthread_mutex_unlock(&mutex);
    if (debug)
        cout << pthread_self() << '.' << flush;
    delay(250); // пауза 250 usec.
    return NULL;
}

// перепишем с предварительным pthread_create()
int main(int argc, char *argv[]) {
    int ls = getsocket(PRETHREAD_PORT), rs;
    setv(argc, argv);
    while (true) {
        pthread_t tid;
        if (pthread_create(&tid, NULL, &echo, &ls) != EOK)
            errx("thread create error");
        sched_yield();
        pthread_mutex_lock(&mutex);
        ntr--;
        while (ntr <= 0)
            pthread_cond_wait(&condvar, &mutex);
        pthread_mutex_unlock(&mutex);
    }
    exit(EXIT_SUCCESS);
}

```

Здесь `accept()` перенесен в обрабатывающий поток. Какой конкретно из потоков будет разблокирован для обработки при получении запроса — непредсказуемо! Для синхронизации использована условная переменная, но могут применяться любые из синхронизирующих примитивов.

Выполнение:

```

$ sudo nice -n-19 ./ech22
waiting on port 51007 ...
^C
$ sudo nice -n-19 ./cli -p 51007 -n25
host: localhost, TCP port = 51007, number of echoes = 25
time of reply - Cycles [usec.] :
221172[92]    79551[33]    83268[34]    70563[29]    96792[40]
61968[25]    69990[29]    68184[28]    69705[29]    69486[28]
68427[28]    69159[28]    60072[25]    60039[25]    60069[25]
59787[24]    79071[32]    67590[28]    59730[24]    58710[24]
68250[28]    67662[28]    58119[24]    81150[33]    167340[69]
Mean: 30 | Mean square deviation: 8.97682

```

Последовательный сервер с очередью обслуживания

Есть ещё один класс серверов, который при определённых условиях может оказаться оптимальнее параллельных. Это последовательный сервер с очередью обслуживания.

ech4.cc :

```

static queue<int> events;
static pthread_mutex_t mutex = PTHREAD_MUTEX_INITIALIZER;

void* reply(void*) {
    int rsq;
    while (true) {

```

```

        if (events.empty())
            continue;
        pthread_mutex_lock(&mutex);
        rsq = events.front();
        events.pop();
        if (debug)
            cout << '-' << rsq << '.' << flush;
        pthread_mutex_unlock(&mutex);
        retrans(rsq);
        close(rsq);
    }
}

// последовательный ретранслятор с очередью обслуживания
int main(int argc, char *argv[]) {
    int ls = getsocket(Queue_PORT);
    setv(argc, argv);
    pthread_t tid;
    if (pthread_create(&tid, NULL, &reply, NULL) != EOK)
        errx("thread create error");
    while (true) {
        int rs = accept(ls, NULL, NULL);
        if (rs < 0) errx("accept error");
        pthread_mutex_lock(&mutex);
        events.push(rs);
        if (debug)
            cout << '+' << rs << '.' << flush;
        pthread_mutex_unlock(&mutex);
    }
    exit(EXIT_SUCCESS);
}

```

Выполнение:

```

$ sudo nice -n-19 ./ech4
waiting on port 51008 ...
^C
$ sudo nice -n-19 ./cli -p 51008 -n25
host: localhost, TCP port = 51008, number of echoes = 25
time of reply - Cycles [usec.] :
140265[58]    101799[42]    56643[23]    58818[24]    58521[24]
55710[23]    56742[23]    52230[21]    55062[22]    60906[25]
62130[25]    56286[23]    56343[23]    56433[23]    42876[17]
51561[21]    50826[21]    52536[21]    48429[20]    53763[22]
52680[21]    50244[20]    49935[20]    48507[20]    53337[22]
Mean: 22.75 | Mean square deviation: 4.39934

```

Как понятно при внимательном рассмотрении, архитектура с входной очередью обслуживания может быть расширена также на **любую параллельную** реализацию сервера. Это может быть очень перспективным направлением развития для малых, экономных и встраиваемых систем, где нужно препятствовать интенсивному разбазариванию ресурсов (за счёт бесконтрольного создания дочерних процессов или потоков).

Суперсервер и сокетная активация

Есть ещё один способ построения и запуска сетевых серверов, сочетающий простоту кодирования с экономичностью решения для бюджетных архитектур. Поскольку в нагруженной системе может быть достаточно большое число (несколько десятков) различных серверов, ожидающих подключений на разных портах, находящихся в пассивном ожидании и потребляющих при этом ресурсы (память), то в UNIX была давно была предложена другая

техника активации серверов — по запросу. Это реализуется использованием суперсервера и сокетной активации¹⁰. Философия сокетной активации состоит в том:

- Запущенный суперсервер пассивно **прослушивает** весь поддерживаемый (конфигурированный) диапазон портов UDP и TCP.
- При появлении активности (запросе от клиента) на каком либо из этих портов, суперсервер **запускает** программу, приписанную (в конфигурационных файлах) в качестве сервера для этого протокола. Этой программой сервера может быть как штатная реализация, так и ваше собственное приложение.
- Весь ввод-вывод из сети при этом продолжает приниматься и отправляться суперсервером, но он перенаправляет сетевой ввод-вывод на **стандартные потоки** ввода-вывода (SYSIN и SYSOUT) запущенной программы сервера.

Первым исторически из суперсерверов, наиболее известными, и используемым до сегодня на малых и встраиваемых архитектурах являются `inetd`. В десктопных и серверных архитектурах более часто используется следующее поколение `xinetd`. Большинство функциональности сокетной активации включено также в поддержку новой системы управления загрузкой и сервисами `systemd`, пришедшей на смену традиционной системе `init`.

Все из суперсерверов опираются на перечисление **зарегистрированные** сетевых служб (протоколов, серверов) в системном файле `/etc/services`:

```
$ cat /etc/services | wc -l
11176
$ cat /etc/services
...
echo          7/tcp
echo          7/udp
...
daytime       13/tcp
daytime       13/udp
...
ftp           21/tcp
ftp           21/udp          fsp fspd
ssh           22/tcp          # The Secure Shell (SSH) Protocol
ssh           22/udp          # The Secure Shell (SSH) Protocol
telnet        23/tcp
telnet        23/udp
...
```

Различие суперсерверов проявляется в их конфигурировании.

- Непосредственно **прослушиваемые** `inetd` порты записаны в его конфигурационном файле `/etc/inetd.conf`, по принципу: один сервис — одна строка конфигурации. В этой строке от 6-ти до 11-ти **позиционных** параметров, в строго предопределённом порядке, разделённых пробелами, никакие переносы строки не допускаются.
- Конфигурации `xinetd` более обстоятельны, описываются не одной строкой **позиционных** параметров на сервис, как для `inetd`, а целым блок **ключевых** параметров. Используемых параметров довольно много, большинство из них — опциональные, а основные очень похожи и соответствуют полям строки конфигурации `inetd`. Эти конфигурации записываются файлами в каталоге `/etc/xinetd.d` (чаще по одному сервису на файл, но может быть и по несколько сервисов одним файлом — все файлы этого каталога читаются **последовательно** как одно целое). Здесь каждый сервис конфигурируется одной **записью** (заклѳюченной в блок скобками `{ . . . }`).
- Управляющие файлы `systemd` (управляющие стартом и остановом всех служб Linux) размещаются в каталоге `/usr/lib/systemd/system`. Для сокетной активации службы создаются 2 стартовых файла, на примере SSH это `sshd.socket` и

¹⁰ Это способ очень в духе UNIX и очень широко используемый в UNIX различными проектами.

sshd@.service: первый содержит описание сокета и порта, а второй — правил старта сервера. Формат параметров этих файлов подобен xinetd.

Рассмотрим запуск посредством сокетной активации сервера (ретранслятора), аналогичного рассматриваемым выше. Большим достоинством этого метода есть то, что сервер может быть выполнен быстро, на **любых** языках, компилирующих или скриптовых (ниже показаны несколько реализаций: C, C++, bash, JavaScript). Вот несколько примеров, любой из которых мы можем использовать (всё тот же каталог архива xservers):

ech3c.c :

```
int main(int argc, char *argv[]) {
    char data[MAXLINE];
    while (1)
        write(STDOUT_FILENO, data, read(STDIN_FILENO, data, MAXLINE));
    exit(EXIT_SUCCESS);
}
```

ech3cc.cc :

```
int main(void) {
    char buf[MAXLINE];
    // простейшая ретрансляция ...
    while (true) {
        if ((cin >> buf).eof()) break;
        cout << buf << endl;
    }
    return EXIT_SUCCESS;
}
```

ech3.sh :

```
#!/bin/bash
while [TRUE]
do
    read buf
    if [[${#buf} -eq 0]]    # ^D - конец ввода
    then break
    fi
    echo $buf
done
```

ech3.js :

```
#!/usr/bin/js
while (true) {
    var buf = readline();
    if (buf === null) {    // ^D - конец ввода
        break;
    }
    print(buf);
}
```

Как легко видеть, сервер в этом варианте приобретает простейший вид, и его (любой) легко протестировать в локальном запуске:

```
$ ~/ech3
1
1
12
12
123
123
^D
```

За простоту программного кода сервера нужно платить некоторой усложнённостью системной конфигурации для его запуска, для этого нужно:

1. При запуске сервера должно указываться **абсолютное путевое имя** программы сервера, поэтому копируем программу куда-то в легкодоступное место (в экспериментах — в домашний каталог пользователя):

```
$ cp ech3.sh $HOME
$ ls ~/ech*
/home/olej/ech3.sh
```

2. Добавить запись конфигурации xinetd в каталог /etc/xinetd.d отдельным файлом (в примере используем xinetd, остальные суперсервера конфигурируются подобно):

```
# cat /etc/xinetd.d/ech3
service ech3
{
    disable = no
    protocol = tcp
    wait = no           # параллельный сервер
    user = olej         # имя от которого запускать
    server = /home/olej/ech3 # путь к программе
}
```

3. При каждой правке конфигураций заставить пересчитать новые конфигурации. Это можно сделать либо послав запущенному серверу сигнал SIGHUP:

```
# ps -A | grep inetd
7408 ?          00:00:00 xinetd
# kill -SIGHUP 7408
```

Либо это можно сделать полностью перезапустив суперсервер:

```
# systemctl restart xinetd.service
# systemctl status xinetd.service
xinetd.service - Xinetd A Powerful Replacement For Inetd
Loaded: loaded (/usr/lib/systemd/system/xinetd.service; enabled)
Active: active (running) since Бс 2014-06-15 23:33:41 EEST; 42min ago
...
```

Теперь у нас всё готово к испытаниям полученного сервера:

```
# sudo nice -n19 ./cli -a 192.168.1.5 -p51004 -n20
host: 192.168.1.5, TCP port = 51004, number of echoes = 20
time of reply - Cycles [usec.] :
11242486[4333] 15039250[5797] 10533778[4060] 10174720[3922] 21456950[8271]
14830070[5716] 10340546[3986] 12170304[4691] 16235328[6258] 46813980[18046]
10834944[4176] 42702314[16461] 9714874[3745] 9897594[3815] 8937908[3445]
10455986[4030] 10009446[3858] 35143576[13547] 24846692[9578] 13429070[5176]
```

Здесь задержки, естественно, гораздо больше (на 1-2 порядка), чем у рассмотренных ранее «нативных» реализаций, но для очень многих проектов это не является критическим фактором, а простота и **гибкость** перенастроек (через конфигурационные файлы) перекрывают этот недостаток.

На что хотелось бы обратить внимание в завершение рассмотрения сокетной активации? **Во-первых**, на то, что хотя ваша собственная программа **сервера** и работает (как обычная консольная программа-фильтр) с входным потоком SYSIN (дескриптор 0) и выходным потоком SYSOUT (дескриптор 1), но программа здесь может применять к этим **потокам** также весь API, применяемый для работы с сетевыми сокетами: getpeerbyname(0, ...), getsockopt(1, ...), setsockopt(1, ...), send(1, ...), reqv(0, ...), sendto(1, ...), reqvfrom(0, ...), ...

Ниже показано как, достаточно необычно, может выглядеть **многопоточный** UDP-сервер, работающий с запуском по сокетной активации: в обычной конфигурации UDP сервер обрабатывает датаграммы последовательно, что препятствует дальнейшему прослушиванию

порта до завершения обработки текущего запроса (архив xinetd подкаталог udp-connected). Здесь запускаемый xinetd экземпляр сервера создаёт соединённый UDP-сокет (упоминался ранее) по поступившему запросу, обработка (сколь угодно продолжительная) и ответ в этот сокет осуществляются в отдельном дочернем процессе:

common.h :

```
#ifndef _COMMON_H
#define _COMMON_H

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>
#include <string.h>
#include <errno.h>
#include <netdb.h>

#define MAXLEN 1500
#define SDELIM " > "

#endif
```

udpsocserv.c :

```
#include <syslog.h>
#include <sys/wait.h>

#include "common.h"

// добавить запись UDP порта в /etc/services и в конфигурацию в /etc/xinetd.d
int main(void) {
    char rbuf[MAXLEN];
    openlog(NULL, LOG_NDELAY, LOG_USER);
    syslog(LOG_NOTICE, "server [%d] start", getpid());
    while (1) {
        struct sockaddr_in adr;
        socklen_t len = sizeof(struct sockaddr_in);
        int n = recvfrom(STDIN_FILENO, rbuf, MAXLEN, 0, // чтение пакета из SYSIN для
xinetd:
                                (struct sockaddr*)&adr, &len);
        if (n >= 0) syslog(LOG_NOTICE, "server read %d byte", n);
        if (n <= 0) {
            if (n < 0) syslog(LOG_ERR, "recvfrom error: %m"), exit(EXIT_FAILURE);
            break;
        }
        rbuf[n] = '\0';
        int sc = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0); // open a UDP socket
        if (sc < 0) syslog(LOG_ERR, "socket error: %m"), exit(EXIT_FAILURE);
        if (connect(sc, (struct sockaddr*)&adr, sizeof(struct sockaddr_in)) < 0)
            syslog(LOG_ERR, "connect error: %m"), exit(EXIT_FAILURE);
        pid_t pid = fork();
        if (0 == pid) { // обработка в дочернем процессе
            close(STDIN_FILENO);
            close(STDOUT_FILENO);
            sleep(1); // имитация времени обработки
            char wbuf[MAXLEN + 8];
            sprintf(wbuf, "[%d]s%s", getpid(), SDELIM, rbuf);
            if (write(sc, wbuf, strlen(wbuf)) < 0) // ретрансляция данных
                syslog(LOG_ERR, "write error: %m"), exit(EXIT_FAILURE);
            exit(EXIT_SUCCESS); // завершение обрабатывающего
процесса
        }
        else if (pid > 0) {
            if (n != 1) waitpid(-1, NULL, WNOHANG); // продолжение работы
```

```

        else {
            wait(NULL);
            exit(EXIT_SUCCESS);
        }
    }
    else syslog(LOG_ERR, "fork error: %m"), exit(EXIT_FAILURE);
}
syslog(LOG_NOTICE, "server [%d] exit", getpid());
closelog();
exit(EXIT_SUCCESS);
}

```

Клиент для экспериментов с такими серверами (в архиве их несколько) — мы не можем использовать в качестве тестового клиента программу telnet как для TCP, потому что это UDP и в этом случае для каждого проекта нужно писать свою клиентскую часть:

udpcli.c :

```

#include <arpa/inet.h>
#include "common.h"

void dg_cli(FILE* fp, int sockfd,
            struct sockaddr* pserv_addr, // ptr to appropriate sockaddr structure
            int servlen) {              // actual sizeof(*pserv_addr)

    int n;
    char line[MAXLEN];
    while (fgets(line, MAXLEN, fp) != NULL) {
        n = strlen(line);
        if (sendto(sockfd, line, n, 0, pserv_addr, servlen) != n)
            printf("send: %m\n"), exit(EXIT_FAILURE);
        if ((n = recvfrom(sockfd, line, MAXLEN, 0,
                          (struct sockaddr*)NULL, (socklen_t*)NULL)) < 0)
            printf("recv: %m\n"), exit(EXIT_FAILURE);
        line[n] = '\0'; // null terminate
        fputs(line, stdout);
        if (strstr(line, SDELIM) == NULL) continue;
        if (strlen(strstr(line, SDELIM)) == strlen(SDELIM) + 1)
            printf("server exit\n");
    }
}

int main(int argc, char* argv[]) {
    char serv_host_addr[16] = "127.0.0.1"; // host addr for server
    int serv_udp_port = 50010;           // server UDP port
    if (argc > 1) strcpy(serv_host_addr, argv[1]);
    if (argc > 2) serv_udp_port = atoi(argv[2]);
    printf("UDP server: %s:%d\n", serv_host_addr, serv_udp_port);
    int sockfd;
    if ((sockfd = socket(AF_INET, SOCK_DGRAM, 0)) < 0) // open a UDP socket
        printf("socket: %m\n"), exit(EXIT_FAILURE);
    struct sockaddr_in serv_addr;
    bzero((char*)&serv_addr, sizeof(serv_addr)); // fill address structure
    serv_addr.sin_family = AF_INET;
    serv_addr.sin_addr.s_addr = inet_addr(serv_host_addr);
    serv_addr.sin_port = htons(serv_udp_port);
    dg_cli(stdin, sockfd, (struct sockaddr*)&serv_addr, sizeof(struct sockaddr_in));
    close(sockfd);
    exit(EXIT_SUCCESS);
}

```

Здесь принятый пакет суперсервер передал серверу через STDIN_FILENO (fd = 0), но тут же по сокетному адресу принятого сообщения создаётся дубликат соединённого сокета sc, и вся

работа с этим сокетом и подготовка ответа на запрос производится в копии процесса (`fork()`):

```
$ ./udpccli 127.0.0.1 50011
UDP server: 127.0.0.1:50011
1
[11489] > 1
12
[11490] > 12
123
[11491] > 123

[11492] >
server exit
1234
[11494] > 1234

[11495] >
server exit
^C
```

Сервер в ретранслируемом сообщении от клиента (в заголовке) сообщает свой PID. Пример сделан так, что при вводе в клиенте (для передачи серверу) пустой строки (Enter), текущий экземпляр сервера завершается. Но по следующему сообщению от клиента `xinetd` запустит новый экземпляр сервера.

Что можно в заключение сказать о сокетной активации?

Что **во-первых**, поскольку программа сервер в этой схеме работает как фильтр (вход-выход), то в качестве сервера под управлением суперсервера может исполняться (через транзитный запускающий уровень, как дочернее приложение) практически любая утилита из набора штатных программ Linux, например консольные клиенты запросов PostgreSQL или MySQL. (такое решение приведено в архиве примера `child`).

А **во-вторых**, что запуск сервера посредством сокетной активации требует кропотливой конфигурации и настройки, достаточно сложны в отладке. Но такой способ того стоит! Особо обратите внимание при отработке такого способа на то, чтобы контролируемые суперсервером порты не были закрыты сетевым файерволом хоста — в данной технологии это сложно диагностируемая ситуация.

Расширенные операции ввода-вывода

В качестве **расширенных** (по сравнению с блокирующими `read()`, `write()` и всех из их многочисленных вариаций) операций обычно в обсуждениях обобщённо называют: расширенные операции ввода-вывода. К этой части обычно относят рассмотрение: `select()`, `pselect()`, `poll()`, `epoll()`, асинхронного ввода-вывода и подобных вопросов. Пожалуй, самую ясную и строгую классификацию моделей ввода-вывода в UNIX дал У. Р. Стивенс:

*Прежде чем начать описание функций `select` и `poll`, мы должны вернуться назад и уяснить основные различия между **пятью** моделями ввода-вывода, доступными нам в Unix:*

- блокируемый ввод-вывод;
- неблокируемый ввод-вывод;
- мультиплексирование ввода-вывода (функции `select` и `poll`);
- ввод-вывод, управляемый сигналом (сигнал `SIGIO`);
- асинхронный ввод-вывод (функции `POSIX.1 aio_`).

Все эти возможные модели осуществления обменных операций, что часто упускается из виду, относятся к операциям **над любыми** обменными объектами в программном коде: символьными потоками терминального ввода-вывода, файловыми дескрипторами, сетевыми сокетами... Но только на сетевых сокетах наиболее отчётливо проявляются отличительные

стороны всех режимов, и для сетевых сокетов расширенные режимы ввода-вывода наиболее часто используются на практике. Так, на файловых дескрипторах или дескрипторах символьных устройств мы можем часто наблюдать блокирование на операциях `read()`, но гораздо реже — на операциях `write()` (в частности, и из-за операций кэширования записи на диск). Но на сокетах операция `write()` столь же часто может переходить в заблокированное состояние, когда сетевой стек ещё не готов отправить передаваемые данные.

Блокируемый ввод — это самый часто используемый, и самый известный вариант, когда выполняется операция `read()`. Все рассматривавшиеся раньше операции обмена на сокетах были блокирующими. Эта модель ввода-вывода не нуждается в детальных комментариях. А все прочие перечисленные модели реализации операций ввода вывода последовательно рассмотрены далее.

Примеры реализации

Далее будут рассматриваться все оставшиеся (помимо блокируемых операций) модели ввода-вывода. Все примеры, относящиеся к расширенным моделям обмена находятся в каталоге примеров `ufd`. Большинство из примеров заимствованных из книги У. Р. Стивенс [3], но претерпели некоторые изменения в связи с прошедшим временем со времени написания книги (больше 25 лет).

Все подкаталоги этого архива содержат образцы и клиентов и серверов, демонстрирующих рассматриваемую модель. Сервера представляют собой ретрансляторы строк получаемых от клиента (эхо-сервера) на порт (по умолчанию) 9877, определяемый в заголовочном файле `unp.h`:

```
/* Define some port number that can be used for client-servers */
#define SERV_PORT      9877                /* TCP and UDP client-servers */
#define SERV_PORT_STR  "9877"            /* TCP and UDP client-servers */
```

Такой порт выбран автором примеров произвольно (из области приватных портов), и может быть изменён, при желании, на любой другой приемлемый.

Неблокируемый ввод-вывод

При неблокируемом вводе-выводе не ожидается обязательно наличия данных (или возможности вывода) — результат выполнения операции, либо невозможность её выполнения в данный момент определяется по анализу кода возврата. Перевод сокета в режим неблокирующего чтения выполняется вызовом `fcntl()` с соответствующими параметрами (дескриптор всегда создаётся вызовами `open()`, `socket()`, `accept()` в **блокируемом** режиме операций).

Схематично обработка происходит следующим образом:

```
int fdi = open(...);                // открыли: файловый дескриптор, сокет,
pipe, ...
int cur_flg = fcntl(fdi, F_GETFL);    // чтение должно быть в режиме O_NONBLOCK
if (-1 == fcntl(fdi, F_SETFL, cur_flg | O_NONBLOCK))
    error(...), exit(EXIT_FAILURE);
...
while (1) {
    int n = read(fdi, buf, buflen);
    if (n > 0) {
        ...                          // считаны данные ... обработка
    }
    else if (0 == n)                  // EOF — конец данных
        break;
    else if (-1 == n) {
        if (EAGAIN == errno) {        // данные не готовы
            printf("not ready!\n");
            usleep(300);
            continue;                // после паузы повторить
        }
        else
            continue;
    }
}
```

```

        error(...), exit(EXIT_FAILURE);    // невозстановимая ошибка
    }
}
close(fdi);

```

Замечания к примерам

Большая подборка примеров, относящихся к неблокирующему вводу-выводу применительно к сетевым сокетам находится в каталог `ufd/nonblock`.

На одном из хостов LAN запускаем ретранслирующий сервер:

```

$ ./tcpservselect03
listening socket readable
^C

```

На другом хосте LAN выполняем программу клиента, который отправляет строки, полученные из входного потока (которым может быть, например, и файл), серверу, и затем воспроизводит ответ, ретранслированный сервером:

```

$ ./tcpcli01 192.168.1.5
12345
12345
qwer
qwer
www
www
^D
Завершено

```

Всё, относящееся к неблокируемому вводу, реализовано в исходном файле `strclnonb.c`. В файле `strclifork.c` приведена ещё одна, альтернативная, более простая реализация клиента. За подробными объяснениями кода, если он непонятен, следует обратиться к [3].

Особенно полезно наблюдать работу подобных клиент-серверных приложений, анализируя параллельно дампы сетевого трафика, захватываемый сетевым снифером `tcpdump`. Это можно делать как на хосте сервера, так и клиента:

```

$ ip link
1: lo: <LOOPBACK,UP,LOWER_UP> mtu 65536 qdisc noqueue state UNKNOWN mode DEFAULT group default
    link/loopback 00:00:00:00:00:00 brd 00:00:00:00:00:00
2: em1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP mode DEFAULT group default qlen 1000
    link/ether a0:1d:48:f4:93:5c brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
3: wlo1: <NO-CARRIER,BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state DORMANT mode DORMANT group default qlen 1000
    link/ether 34:23:87:d6:85:0d brd ff:ff:ff:ff:ff:ff

$ sudo tcpdump -i em1 tcp and port 9877
tcpdump: verbose output suppressed, use -v or -vv for full protocol decode
listening on em1, link-type EN10MB (Ethernet), capture size 65535 bytes
12:56:23.568017 IP modules.52421 > notebook.9877: Flags [S], seq 269087598, win 29200, options [mss 1460,sackOK,TS val 19530115 ecr 0,nop,wscale 7], length 0
12:56:23.568292 IP notebook.9877 > modules.52421: Flags [S.], seq 894792783, ack 269087599, win 28960, options [mss 1460,sackOK,TS val 19525763 ecr 19530115,nop,wscale 7], length 0
12:56:23.568355 IP modules.52421 > notebook.9877: Flags [.], ack 1, win 229, options [nop,nop,TS val 19530115 ecr 19525763], length 0
12:56:27.878584 IP modules.52421 > notebook.9877: Flags [P.], seq 1:7, ack 1, win 229, options [nop,nop,TS val 19534425 ecr 19525763], length 6
12:56:27.878842 IP notebook.9877 > modules.52421: Flags [.], ack 7, win 227, options [nop,nop,TS val 19530074 ecr 19534425], length 0
12:56:28.569058 IP notebook.9877 > modules.52421: Flags [P.], seq 1:7, ack 7, win 227, options [nop,nop,TS val 19530764 ecr 19534425], length 6
12:56:28.569157 IP modules.52421 > notebook.9877: Flags [.], ack 7, win 229, options [nop,nop,TS val 19535116 ecr 19530764], length 0
12:56:38.990624 IP modules.52421 > notebook.9877: Flags [P.], seq 7:12, ack 7, win 229, options [nop,nop,TS val 19545537 ecr 19530764], length 5

```



```

12:56:38.990859 IP notebook.9877 > modules.52421: Flags [.], ack 12, win 227, options
[nop,nop,TS val 19541186 ecr 19545537], length 0
12:56:38.991150 IP notebook.9877 > modules.52421: Flags [P.], seq 7:12, ack 12, win 227,
options [nop,nop,TS val 19541186 ecr 19545537], length 5
12:56:38.991208 IP modules.52421 > notebook.9877: Flags [.], ack 12, win 229, options
[nop,nop,TS val 19545538 ecr 19541186], length 0
12:56:42.414878 IP modules.52421 > notebook.9877: Flags [P.], seq 12:16, ack 12, win 229,
options [nop,nop,TS val 19548962 ecr 19541186], length 4
12:56:42.415136 IP notebook.9877 > modules.52421: Flags [P.], seq 12:16, ack 16, win 227,
options [nop,nop,TS val 19544610 ecr 19548962], length 4
12:56:42.415189 IP modules.52421 > notebook.9877: Flags [.], ack 16, win 229, options
[nop,nop,TS val 19548962 ecr 19544610], length 0
12:56:44.014763 IP modules.52421 > notebook.9877: Flags [F.], seq 16, ack 16, win 229,
options [nop,nop,TS val 19550562 ecr 19544610], length 0
12:56:44.015015 IP notebook.9877 > modules.52421: Flags [F.], seq 16, ack 17, win 227,
options [nop,nop,TS val 19546210 ecr 19550562], length 0
12:56:44.015073 IP modules.52421 > notebook.9877: Flags [.], ack 17, win 229, options
[nop,nop,TS val 19550562 ecr 19546210], length 0
^C
17 packets captured
17 packets received by filter
0 packets dropped by kernel

```

Обратите внимание на соответствие длин передаваемых строк (в терминале ввода) и на указание длины передаваемых данных в пакетах, перехватываемых снифером.

Конечно, можно изучать выполнение клиента и локально, на том же хосте, на котором выполняется и сервер:

```

$ ./tcpcli01 127.255.255.254
это петлевой интерфейс
это петлевой интерфейс
^D
Завершено

```

Однако, такое изучение поведения предлагаемых примеров может быть менее информативно.

Мультиплексирование ввода-вывода

Один из самых старых API POSIX:

```

int select(int n, fd_set *readfds, fd_set *writefds, fd_set *exceptfds,
           struct timeval *timeout);

```

И его более поздний эквивалент:

```

int pselect(int n, fd_set *readfds, fd_set *writefds, fd_set *exceptfds,
            const struct timespec *timeout, sigset_t *sigmask);

```

Различия:

- `select()` использует тайм-аут в виде `struct timeval` (с секундами и микросекундами), а `pselect()` использует `struct timespec` (с секундами и наносекундами);
- `select()` может обновить параметр `timeout`, чтобы сообщить, сколько времени осталось. Функция `pselect()` не изменяет этот параметр;
- `select()` не содержит параметра `sigmask`, и ведет себя как `pselect()` с параметром `sigmask`, равным `NULL`. Если этот параметр `pselect()` не равен `NULL`, то `pselect()` сначала замещает текущую маску сигналов на ту, на которую указывает `sigmask`, затем выполняет `select()`, после чего восстанавливает исходную маску сигналов.

Параметр тайм-аута может задаваться несколькими способами:

- `NULL`, что означает ожидать вечно;
- ожидать инициированное структурой значение времени;
- не ожидать вообще (программный опрос — `polling`), когда структура инициализируется значением `{0, 0}`.

Функции возвращают значение больше нуля — число готовых к операции дескрипторов, ноль — в случае истечения тайм-аута, и отрицательное значение при ошибке.

Примечание: Готовность дескриптора функция `select()` возвращает по поступлению на дескриптор **первого** доступного байта. Если вы ожидаете **блок** данных некоторого размера, то функция чтения, непосредственно следующая за `select()`, может вернуть число считанных байт **меньше**, чем вы можете ожидать.

Вводится понятие набора дескрипторов, и макросы для работы с набором дескрипторов:

```
FD_CLR(int fd, fd_set *set);
FD_ISSET(int fd, fd_set *set);
FD_SET(int fd, fd_set *set);
FD_ZERO(fd_set *set);
```

С готовностью дескрипторов чтения и записи `readfds`, `writfds` — относительно ясно интуитивно. Очень важно, что вариантом срабатывания исключительной ситуации `exceptfds` на дескрипторе сетевых сокетов — является получение внеполосовых (**приоритетных**) данных TCP, что очень широко используется в реализациях (конечных автоматов) сетевых протоколов (например SIP, VoIP сигнализаций PRI, SS7 — на линиях E1/T1, ...).

Примечание: Большинство UNIX систем имеют определение численной константы с именем `FD_SETSIZE` — максимального размера набора дескрипторов, но её численное значение сильно зависит от констант периода компиляции совместимости с стандартами (такими, например, как `__USE_XOPEN2K`, ...).

Ещё один вариант мультиплексирования ввода-вывода — функция `poll()`. Представление набора дескрипторов заменено на массив структур вида:

```
struct pollfd {
    int fd;           /* файловый дескриптор */
    short events;     /* запрошенные события */
    short revents;    /* возвращенные события */
};
```

Здесь: `fd` — открытый файловый дескриптор, `events` — набор битовых флагов запрошенных событий для этого дескриптора, `revents` — набор битовых флагов возвращенных событий для этого дескриптора (из числа запрошенных, или `POLLERR`, `POLLHUP`, `POLLNVAL`). Часть возможных битов, описаны в `<sys/poll.h>`:

```
#define POLLIN      0x0001 /* Можно читать данные */
#define POLLPRI     0x0002 /* Есть срочные данные */
#define POLLOUT     0x0004 /* Запись не будет блокирована */
#define POLLERR     0x0008 /* Произошла ошибка */
#define POLLHUP     0x0010 /* Разрыв соединения */
#define POLLNVAL    0x0020 /* Неверный запрос: fd не открыт */
```

Ещё некоторая часть относящихся констант описаны в `<asm/poll.h>`: `POLLRDNORM`, `POLLRDBAND`, `POLLWRNORM`, `POLLWRBAND` и `POLLMSG`.

Сам вызов оперирует с массивом таких структур, по одному элементу на каждый интересующий дескриптор:

```
#include <sys/poll.h>
int poll(struct pollfd *ufds, unsigned int nfds, int timeout);
```

Здесь: `ufds` - сам массив структур, `nfds` - его размерность, `timeout` - тайм-аут в миллисекундах (ожидание при положительном значении, немедленный возврат при нулевом, бесконечное ожидание при значении, заданном специальной константой `INFTIM`, которая определена просто как отрицательное значение).

Пример того, как используются (и работают) вызовы `select()` и `poll()` - позаимствованы из [3] (каталог `ufd`), оригиналы кодов У. Стивенса несколько изменены (оригиналы относятся к 1998г. и проверялись на совершенно других UNIX того периода). Примеры достаточно объёмные (это полные версии программ TCP клиентов и серверов), поэтому ниже показаны только фрагменты примеров, непосредственно относящиеся к вызовам `select()` и `poll()`, а

также примеры того, что реально эти примеры выполняются и как это происходит (вызовы функций в коде показаны как у У. Стивенса — с большой буквы, вызов этот — это полный аналог соответствующего вызова API, но обрамлённый выводом сообщения о роде ошибки, если она возникнет):

tcpservselect01.c (TCP ретранслирующий сервер на select()):

```
...
int                nready, client[FD_SETSIZE];
fd_set             rset, allset;
socklen_t          clilen;
struct sockaddr_in cliaddr, servaddr;
...
listenfd = Socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
bzero(&servaddr, sizeof(servaddr));
servaddr.sin_family      = AF_INET;
servaddr.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
servaddr.sin_port        = htons(SERV_PORT);
Bind(listenfd, (SA*)&servaddr, sizeof(servaddr));
Listen(listenfd, LISTENQ);
maxfd = listenfd;                /* initialize */
maxi = -1;                       /* index into client[] array */
for (i = 0; i < FD_SETSIZE; i++)
    client[i] = -1;              /* -1 indicates available entry */
FD_ZERO(&allset);
FD_SET(listenfd, &allset);
for (;;) {
    rset = allset;                /* structure assignment */
    nready = Select(maxfd + 1, &rset, NULL, NULL, NULL);
    if (FD_ISSET(listenfd, &rset)) { /* new client connection */
        connfd = Accept(listenfd, (SA*)&cliaddr, &clilen);
    }
}
...
```

tcpservpoll01.c (TCP ретранслирующий сервер на poll()):

```
...
struct pollfd      client[OPEN_MAX];
struct sockaddr_in cliaddr, servaddr;
...
listenfd = Socket(AF_INET, SOCK_STREAM, 0);
bzero(&servaddr, sizeof(servaddr));
servaddr.sin_family      = AF_INET;
servaddr.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY);
servaddr.sin_port        = htons(SERV_PORT);
Bind(listenfd, (SA*)&servaddr, sizeof(servaddr));
Listen(listenfd, LISTENQ);
client[0].fd = listenfd;
client[0].events = POLLRDNORM;
for (i = 1; i < OPEN_MAX; i++)
    client[i].fd = -1;           /* -1 indicates available entry */
maxi = 0;                       /* max index into client[] array */
for (;;) {
    nready = Poll(client, maxi + 1, INFTIM);
    if (client[0].revents & POLLRDNORM) { /* new client connection */
        for (i = 1; i < OPEN_MAX; i++)
            if (client[i].fd < 0) {
                client[i].fd = connfd; /* save descriptor */
                break;
            }
    }
    ...
    client[i].events = POLLRDNORM;
    if (i > maxi)
        maxi = i;
}
```

...

Замечания к примерам

Как выполнять эти примеры и на что обратить внимание? Запускаем выбранный нами сервер (позже мы остановим его по Ctrl+C), все сервера этого раздела прослушивают фиксированный порт 9877, и являются для клиента ретрансляторами данных, получаемых на этот порт:

```
$ ./tcpservselect01
```

...

^C

или

```
$ ./tcpservpoll01
```

...

^C

В том, что сервер прослушивает порт и готов к работе, убеждаемся, например, так:

```
$ netstat -a | grep :9877
tcp        0      0  *:9877                :::*                  LISTEN
```

К серверу подключаемся клиентом (из того же архива примеров), и вводим строки, которые будут передаваться на сервер и ретранслироваться обратно:

```
$ ./tcpcli01 192.168.1.5
```

1 строка

1 строка

2 строка

2 строка

последняя

последняя

^C

Указание IP адреса сервера (не имени!) в качестве параметра запуска клиента — обязательно. Клиентов одновременно может быть много — сервера параллельные. Во время выполнения клиента можно увидеть состояние сокетов — клиентского и серверных, прослушивающего и присоединённого (клиент не закрывает соединение после обслуживания каждого запроса, как, например, сервер HTTP):

```
$ netstat -a | grep :9877
tcp        0      0  *:9877                :::*                  LISTEN
tcp        0      0  localhost:46783       localhost:9877       ESTABLISHED
tcp        0      0  localhost:9877        localhost:46783      ESTABLISHED
```

Ввод-вывод управляемый сигналом

В этом случае на сетевом сокете включается режим управляемого сигналом ввода-вывода, и устанавливается обработчик сигнала при помощи `sigaction()`. Когда UDP дейтаграмма готова для чтения, генерируется сигнал SIGIO. Обработать данные можно в обработчике сигнала вызовом `recvfrom()`. Пример того, как это работает, заимствован из [3], и находится в каталоге архива `ufd/sigio`, он слишком громоздкий для детального обсуждения, но может быть изучен и в коде и в работе. Краткая сводка о запуске примера:

Запуск ретранслирующего сервера UDP (в конце выполнения останавливаем его по Ctrl+C):

```
$ ./udpserv01
```

^C

Убедиться, что сервер готов и прослушивает порт, можно так:

```
$ netstat -a | grep :9877
udp        0      0  *:9877                :::*                  *
```

Запуск клиента:

```
$ ./udpccli01 192.168.1.5
qweqert
qweqert
134534256
134534256
^D
```

Примечание: Особо интересен запуск (например из скрипта) нескольких одновременно (6) клиентов, которые плотным потоком шлют серверу на ретрансляцию большое число строк (у У. Стивенса — 3645 строк). После этого серверу можно послать сигнал **SIGHUP**, по которому он выведет гистограмму, которая складывалась по числу одновременно читаемых дейтаграмм:

```
$ ps -A | grep udp
 2692 pts/12   00:00:00 udpserv01
$ kill -HUP 2692
$ ./udpserv01
cntread[0] = 0
cntread[1] = 8
cntread[2] = 0
cntread[3] = 0
cntread[4] = 0
cntread[5] = 0
cntread[6] = 0
cntread[7] = 0
cntread[8] = 0
^C
```

Асинхронный ввод-вывод

Асинхронный ввод-вывод добавлен только в редакции стандарта POSIX.1g (1993 г., одно из расширений реального времени). В вызове `aio_read()` даётся указание ядру начать операцию ввода-вывода, и указывается, каким сигналом уведомить процесс о завершении операции (включая копирование данных в пользовательский буфер). Вызывающий процесс не блокируется. Результат операции (например, полученная UDP дейтаграмма) может быть обработан, например, в обработчике сигнала. Разница с предыдущей моделью, управляемой сигналом, состоит в том, что в той модели сигнал уведомлял о возможности начала операции (вызове операции чтения), а в асинхронной модели сигнал уведомляет уже о завершении операции чтения в буфер пользователя.

Всё, что относится к асинхронному вводу-выводу в Linux описано в `<aio.h>`. Управляющий блок асинхронного ввода-вывода — видны все поля, которые обсуждались выше:

```
struct aiocb {
    /* Asynchronous I/O control block. */
    int aio_fildes; /* File descriptor. */
    int aio_lio_opcode; /* Operation to be performed. */
    int aio_reqprio; /* Request priority offset. */
    volatile void *aio_buf; /* Location of buffer. */
    size_t aio_nbytes; /* Length of transfer. */
    struct sigevent aio_sigevent; /* Signal number and value. */
    ...
}
```

Того же назначения блок для 64-битных операций:

```
struct aiocb64 {
    ...
}
```

И некоторые операции (в качестве примера):

```
int aio_read(struct aiocb *__aiocbp);
int aio_write(struct aiocb *__aiocbp);
```

Может быть инициализировано выполнение целой **цепочки** асинхронных операций (длиной `__nent`):

```
int lio_listio(int __mode,
               struct aiocb* const list[__restrict_arr],
               int __nent, struct sigevent *__restrict __sig);
```

Как и для потоков `pthread_t`, асинхронные операции значительно легче породить, чем позже остановить... для чего также потребовался отдельный API:

```
int aio_cancel(int __fildes, struct aiocb *__aiocbp);
```

Можно предположить, что каждая асинхронная операция выполняется как отдельный поток, у которого не циклическая функция потока.

Символьный сокет¹¹

Символьные сокет (raw sockets) используются для обеспечения обмена на уровне протоколов, которые не поддерживаются транспортным уровнем (TCP, UDP, SCTP, ...). Средствами такого сокета можно работать с протоколами ICMP, IGMP, или даже организовывать обмен IPv4 датаграммами с собственным полем протокола IPv4, которое не обрабатывается ядром Linux (8-битовое поле пакета, характерные значения которого 1 — ICMP, 2 — IGMP, 6 — TCP, 17 — UDP: константы из `<netinet/in.h>` вида `IPPROTO_*`, которые мы уже встречали раньше). С помощью символьного сокета вообще можно построить свой собственный заголовок IPv4 при помощи параметра сокета `IP_HDRINCL`:

```
...
int on = 1, fd = socket(AF_INET, SOCK_RAW, 0);
setsockopt(fd, IPPROTO_IP, IP_HDRINCL, &on, sizeof(on));
...
```

Только **привилегированный** пользователь (`root`) может создавать символьные сокеты. Сокет создаётся вызовом такого типа:

```
int fd = socket(AF_INET, SOCK_RAW, IPPROTO_ICMP);
```

Третьим параметром указано протокол сетевого уровня, константы которых указаны в `<netinet/in.h>` (выше уже показывался их полный перечень).

Вывод в символьный сокет может производиться всё теми же вызовами `sendto()`, `sendmsg()`, или `write()`, `writew()` и `send()`, если сокет уже присоединён.

Ввод из символьного сокета производится теми же, уже рассмотренными, функциями чтения из сокета. Но есть достаточно много исключений и особенностей в том, какие IP датаграммы и как передаются символьному сокету, например:

- Пакеты UDP и TCP **никогда** не передаются на символьный сокет;
- Все IGMP пакеты и большинство ICMP пакетов передаются на символьный пакет только **после того**, как ядро заканчивает обработку этих сообщений;
- Все IP датаграммы с таким значением поля протокола, которое не понимается ядром, передаются на символьный сокет;

Подобных особенностей довольно много и они, порой, могут привести в замешательство.

Детально работа с символьными сокетами описана в [3, 4], где приведены коды иллюстрационных приложений для программ `ping` и `tracert`, работающих с символьными сокетами.

Канальный уровень

Возможен даже доступ к пакетам канального (MAC) уровня, но это уже совершенно возможность Linux, не предусмотренная какими-либо стандартами и не представленная в других системах UNIX — сокет :

```
int fd = socket(AF_INET, SOCK_PACKET, htons(ETH_P_ALL));
```

¹¹ Ещё для символьного сокета разные авторы используют названия неструктурированные сокет и сырой сокет.

В результате такого вызова будут из такого сокета возвращаться кадры для всех протоколов, получаемых канальным уровнем.

Третьим параметром вызова должна быть не нулевая константа, задающая тип кадра Ethernet, который будет отбираться фильтром. Если нужны все кадры IPv4, определяем сокет так:

```
int fd = socket(AF_INET, SOCK_PACKET, htons(ETH_P_IP));
```

Могут быть полезными в качестве последнего параметра такие константы как: ETH_P_ARP, ETH_P_IPV6.

Другим, более универсальным, средством перехвата и фильтрации пакетов канального уровня является свободно доступная библиотека BPF (BSD Packet Filter) — libpcap:

```
$ yum list all libpcap*
Установленные пакеты
libpcap.x86_64                               14:1.5.3-1.fc20
@fedora-updates/$releasever
Доступные пакеты
libpcap.i686                                 14:1.5.3-1.fc20          updates
libpcap-devel.i686                          14:1.5.3-1.fc20          updates
libpcap-devel.x86_64                       14:1.5.3-1.fc20          updates
...
$ ls -l /lib64/libpcap*
lrwxrwxrwx. 1 root root      16 янв 17 16:37 /lib64/libpcap.so.1 -> libpcap.so.1.5.3
-rwxr-xr-x. 1 root root 267368 янв 15 16:23 /lib64/libpcap.so.1.5.3
```

Библиотека libpcap присутствует практически во всех POSIX системах. На ней работает такой известный сетевой снифер как tcpdump. Библиотека режет достаточно обширный API таких вызовов как pcap_open_live(), pcap_open_live(), pcap_compile(), pcap_setfilter(), pcap_datalink() и др.

Для более детального изложения доступа к кадрам канального уровня можно обратиться к [3, 4].

Источники использованной информации

[1] Йон Снейдерс, «Эффективное программирование TCP/IP», «ДМК Пресс», 2009

Йон Снейдерс, «Эффективное программирование TCP/IP. Библиотека программиста» - СПб.: «Питер», 2001, 320 стр., ISBN 5-318-00453-9

Йон Снейдерс, «Эффективное программирование TCP/IP», «ДМК Пресс», 2009



[2] У. Р. Стивенс, «UNIX: Разработка сетевых приложений», СПб.: «Питер», 2003, ISBN 5-318-00535-7, стр. 1088

Полный архив примеров кодов к этой книге может быть взят здесь:

<http://www.kohala.com/start/unp.tar.Z>



[3] У. Стивенс, Б. Феннер, Э. РудOFF, «UNIX: Разработка сетевых приложений», СПб.: «Питер», 2006, ISBN: 5-94723-991-4, стр. 1040



[4] У. Р. Стивенс, «UNIX: взаимодействие процессов», СПб.: «Питер», 2003, ISBN: 5-318-00534-9, стр. 576.



[5] W. Richard Stevens' Home Page (ресурс полного собрания книг и публикаций У.Р.Стивенс):
<http://www.kohala.com/start/>

Драйверы сетевых устройств в Linux (ядро)

Linux — операционная система с **монолитным** ядром. Альтернативой монолитному ядру являются **микроядерные** операционные системы (которых создано достаточно мало). Проблемой всех моноядерных операционных систем является: как расширять функциональность ядра, динамически подгружая к нему новые компоненты? В Linux такие

компоненты ядра называются модулями, и загружаясь они связываются с API ядра и его структурами данных **по абсолютным адресам** размещения. Все **драйверы** Linux являются модулями. Все имена (функции API, переменные, ...) ядра, можно видеть в псевдофайле `/proc/kallsyms`:

```
$ cat /proc/kallsyms | wc -l
88304
```

Как видно, число имён (объектов) ядра составляет несколько десятков тысяч (это число определяется **версией ядра**). Функции API ядра (которые в наибольшей мере интересуют разработчика) отмечены в этом списке 'T': сегмент текста (то есть кода) и экспортируемое имя (большая литера 'T' — внешнее имя):

```
$ cat /proc/kallsyms | head -n 100 | tail -n 10
c0401a30 T start_thread
c0401a80 T thread_saved_pc
c0401aa0 T __show_regs
c0401cc0 T release_thread
c0401ce0 T copy_thread
c0401f60 T __switch_to
c04022b0 T get_wchan
c0402350 T restore_sigcontext
c0402460 T setup_sigcontext
c0402530 t do_signal
```

Число, стоящее в начале каждой строке — это **абсолютный** адрес для вызова этой функции ядра. Но и число доступных функций API ядра впечатляет:

```
$ cat /proc/kallsyms | grep T | wc -l
15341
```

Введение в модули ядра

Для простейшего знакомства с техникой написания модулей ядра Linux проще не вдаваться в пространные объяснения, но создать простейший модуль (код такого модуля интуитивно понятен всякому программисту), собрать его и наблюдать исполнение. Вот с такого образца простейшего модуля ядра (архив `first_hello.tgz`) мы и начнём рассмотрение:

hello_printk.c :

```
#include <linux/init.h>
#include <linux/module.h>

MODULE_LICENSE("GPL");
MODULE_AUTHOR("Oleg Tsiliuric <olej@front.ru>");

static int __init hello_init(void) {
    printk("Hello, world!");
    return 0;
}

static void __exit hello_exit(void) {
    printk("Goodbye, world!");
}

module_init(hello_init);
module_exit(hello_exit);
```

Сборка модуля

Для сборки созданного модуля используем скрипт сборки `Makefile`, который будет с минимальными изменениями повторяться при сборке **любых** модулей ядра (он использует макросы подготовленные разработчиками ядра):

Makefile :

```
CURRENT = $(shell uname -r)
KDIR = /lib/modules/$(CURRENT)/build
PWD = $(shell pwd)
DEST = /lib/modules/$(CURRENT)/misc

TARGET = hello_printk
obj-m      := $(TARGET).o

default:
    $(MAKE) -C $(KDIR) M=$(PWD) modules

clean:
    @rm -f *.o *.cmd *.flags *.mod.c *.order
    @rm -f *.*.cmd *.symvers *~ *.~* TODO.*
    @rm -fR .tmp*
    @rm -rf .tmp_versions
```

От модуля к модулю в различных проектах будет меняться только переменная скрипта: `hello_printk` — это имя собираемого модуля и имя исходного файла кода `hello_printk.c`. Делаем сборку модуля ядра, выполняя команду:

```
$ make
make -C /lib/modules/2.6.32.9-70.fc12.i686.PAE/build
M=/home/olej/2011_WORK/Linux-kernel/examples
make[1]: Entering directory `/usr/src/kernels/2.6.32.9-70.fc12.i686.PAE'
  CC [M]  /home/olej/2011_WORK/Linux-kernel/examples/own-modules/1/hello_printk.o
Building modules, stage 2.
MODPOST 1 modules
  CC      /home/olej/2011_WORK/Linux-kernel/examples/own-modules/1/hello_printk.mod.o
  LD [M]  /home/olej/2011_WORK/Linux-kernel/examples/own-modules/1/hello_printk.ko
make[1]: Leaving directory `/usr/src/kernels/2.6.32.9-70.fc12.i686.PAE'
```

На этом модуль создан. Начиная с ядер 2.6 расширение файлов модулей сменено с `*.o` на `*.ko`:

```
$ ls *.ko
hello_printk.ko
```

Форматом **файла** модуля является обычный **объектный** ELF формат (`.o`), но дополненный в таблице внешних имён некоторыми дополнительными именами, такими как : `__mod_author5`, `__mod_license4`, `__mod_srcversion23`, `__module_depends`, `__mod_vermagic5`, ... которые определяются специальными модульными макросами. Изучаем **файл** модуля командой:

```
$ modinfo ./hello_printk.ko
filename:      hello_printk.ko
author:        Oleg Tsiliuric <olej@front.ru>
license:       GPL
srcversion:    83915F228EC39FFCBAF99FD
depends:
vermagic:      2.6.32.9-70.fc12.i686.PAE SMP mod_unload 686
```

Точки входа и завершения

Любой модуль должен иметь объявленные функции **входа** (инициализации) модуля и его **завершения** (не обязательно, может отсутствовать). Функция инициализации будет вызываться (после проверки и соблюдения всех достаточных условий) при выполнении команды `insmod` для модуля. Точно так же, функция завершения будет вызываться при выполнении команды `rmmmod`.

Функция инициализации имеет прототип и объявляется именно как функция инициализации макросом `module_init()`, как это было сделано с только-что рассмотренным примером:

```
static int __init hello_init(void) {
    ...
}
module_init(hello_init);
```

Функция завершения, совершенно симметрично, имеет прототип, и объявляется макросом `module_exit()`, как было показано:

```
static void __exit hello_exit(void) {
    ...
}
module_exit(hello_exit);
```

Примечание: Обратите внимание: функция завершения по своему прототипу не имеет возвращаемого значения, и, поэтому, она даже не может сообщить о невозможности каких-либо действий, когда она уже начала выполняться. Идея состоит в том, что система при `rmmod` сама проверит допустимость вызова функции завершения, и если они не соблюдены, просто не вызовет эту функцию.

Показанные выше соглашения по объявлению функций инициализации и завершения являются общепринятыми. Но существует ещё один не документированный способ описания этих функций: воспользоваться непосредственно их **предопределёнными** именами, а именно `init_module()` и `cleanup_module()`. Это может быть записано так:

```
int init_module(void) {
    ...
}
void cleanup_module(void) {
    ...
}
```

При такой записи необходимость в использовании макросов `module_init()` и `module_exit()` отпадает, а использовать квалификатор `static` с этими функциями нельзя (они должны быть известными внешними именами при связывании модуля с ядром).

Конечно, такая запись никак не способствует улучшению читаемости текста, но иногда может существенно сократить рутину записи, особенно в коротких иллюстративных примерах.

Вывод диагностики модуля

Для диагностического вывода из модуля используем вызов `printk()`. Он настолько подобен по своим правилам и формату общеизвестному из пользовательского пространства `printf()`, что даже не требует дополнительного описания. Отметим только некоторые тонкие особенности `printk()` относительно `printf()`:

Сам вызов `printk()` и все сопутствующие ему константы и определения найдёте в файле определений `/lib/modules/`uname -r`/build/include/linux/kernel.h`:

```
asmlinkage int printk(const char * fmt, ...)
```

Первому значащему параметру (форматной строке) **может** предшествовать (а может и не предшествовать) константа квалификатор, определяющая уровень сообщений. Определения констант для 8 уровней сообщений, записываемых в вызове `printk()` вы найдёте в файле `printk.h`:

```
#define KERN_EMERG      "<0>"    /* system is unusable                */
#define KERN_ALERT     "<1>"    /* action must be taken immediately */
#define KERN_CRIT      "<2>"    /* critical conditions               */
#define KERN_ERR        "<3>"    /* error conditions                  */
#define KERN_WARNING    "<4>"    /* warning conditions                */
#define KERN_NOTICE     "<5>"    /* normal but significant condition */
#define KERN_INFO       "<6>"    /* informational                     */
#define KERN_DEBUG      "<7>"    /* debug-level messages              */
```

Предшествующая константа не является отдельным параметром (не отделяется запятой!), и (как видно из определений) представляет собой символьную строку определённого вида, которая **конкатенируется** с первым параметром (являющимся, в общем случае, **форматной** строкой). Если такая константа не записана, то устанавливается уровень вывода этого сообщения по умолчанию.

Загрузка модулей

Наш модуль при загрузке/выгрузке выводит сообщение посредством вызова `printk()`. Этот вывод направляется на **текстовую консоль**. При работе в **терминале** (в графической системе X11) вывод не попадает в терминал, но его можно видеть в файле системного журнала `/var/log/messages`.

```
$ sudo insmod hello_printk.ko
$ lsmod | head -n2
Module                Size  Used by
hello_printk          557    0
$ sudo rmmod hello_printk
$ lsmod | head -n2
Module                Size  Used by
vfat                  6740   2
$ dmesg | tail -n2
Hello, world!
Goodbye, world!
$ sudo cat /var/log/messages | tail -n3
Mar  8 01:44:14 notebook ntpd[1735]: synchronized to 193.33.236.211, stratum 2
Mar  8 02:18:54 notebook kernel: Hello, world!
Mar  8 02:19:13 notebook kernel: Goodbye, world!
```

Последними 2-мя командами показаны 2 основных метода визуализации сообщений ядра (занесенных в системный журнал): утилита `dmesg` и прямое чтение файла журнала `/var/log/messages`. Они имеют несколько отличающийся формат: файл журнала содержит метки времени поступления сообщений, что иногда бывает нужно. Кроме того, прямое чтение файла журнала требует, в некоторых дистрибутивах, наличия прав `root`.

Утилита `insmod` получает **имя файла модуля**, и пытается загрузить его без проверок взаимосвязей. Утилита `modprobe` сложнее: ей передаётся или **универсальный идентификатор**, или непосредственно **имя модуля**. Если `modprobe` получает универсальный идентификатор, то она сначала пытается найти соответствующее имя модуля в файле `/etc/modprobe.conf` (устаревшее), или в файлах `*.conf` каталога `/etc/modprobe.d`, где каждому универсальному идентификатору поставлено в соответствие имя модуля (в строке `alias ...`, смотри `modprobe.conf(5)`).

Далее, по имени модуля утилита `modprobe`, по содержимому файла :

```
$ ls -l /lib/modules/`uname -r`/*.dep
-rw-r--r-- 1 root root 206131 Mar  6 13:14
/lib/modules/2.6.32.9-70.fc12.i686.PAE/modules.dep
```

- пытается установить зависимости запрошенного модуля: модули, от которых зависит запрошенный, будут загружаться утилитой прежде него. Сам файл зависимостей `modules.dep` формируется командой :

```
# depmod -a
```

Той же командой (время от времени) мы обновляем и большинство других файлов `modules.*` этого каталога:

```
$ ls /lib/modules/`uname -r`
build                modules.block        modules.inputmap     modules.pcimap       updates
extra                modules.ccwmap       modules.isapnpmap    modules.seriomap     vdso
kernel               modules.dep          modules.modesetting  modules.symbols      weak-
updates
misc                 modules.dep.bin      modules.networking   modules.symbols.bin
modules.alias        modules.drm          modules.ofmap        modules.usbmap
modules.alias.bin    modules.ieee1394map  modules.order        source
```

Интересующий нас файл содержит строки вида:

```
$ cat /lib/modules/`uname -r`/modules.dep
...
kernel/fs/ubifs/ubifs.ko: kernel/drivers/mtd/ubi/ubi.ko kernel/drivers/mtd/mtd.ko
...
```

Каждая строка файла зависимостей (`modules.dep`) содержит: а). модули, от которых зависит данный (например, модуль `ubifs` зависит от 2-х модулей `ubi` и `mtd`), и б). полные пути к файлам всех модулей. После этого загрузить модули не представляет труда, и непосредственно для этой работы включается (по каждому модулю последовательно) утилита `insmod`.

Примечание: если загрузка модуля производится непосредственно утилитой `insmod`, указанием ей имени файла модуля, то утилита никакие зависимости не проверяет, и, если обнаруживает неразрешённое имя — завершает загрузку аварийно.

Утилита `rmmod` выгружает ранее загруженный модуль, в качестве параметра утилита должна получать имя модуля (не имя файла модуля). Если в системе есть модули, зависящие от выгружаемого (счётчик ссылок использования модуля больше нуля), то выгрузка модуля не произойдёт, и утилита `rmmod` завершится аварийно.

Совершенно естественно, что все эти утилиты: `insmod`, `modprobe`, `depmod`, `rmmod` — слишком кардинально влияют на поведение системы, и для своего выполнения, естественно, требуют права `root`.

Параметры загрузки модуля

Модулю при его загрузке могут быть переданы значения параметров — здесь наблюдается полная аналогия (по смыслу, но не по формату) с передачей параметров пользовательскому процессу из командной строки через массив `argv[]`.

Для каждого параметра определяется переменная-параметр, далее имя этой переменной указывается в макросе `module_param()`. Подобный макрос должен быть записан для каждого предусмотренного параметра, и должен последовательно определить: а). имя (параметра и переменной), б). тип значения этой переменной, в). права доступа к параметру, отображаемому как путевое имя в системе `/sys`.

Значения параметрам могут быть установлены **во время загрузки** модуля через `insmod` или `modprobe`, последняя команда также может прочитать значение параметров из своего файла конфигурации (`/etc/modprobe.conf`) для загрузки модулей.

Обработка входных параметров модуля обеспечивается макросами (описаны в `<linux/moduleparam.h>`), вот основные (там же есть ещё ряд мало употребляемых), два из них приводятся с полным определением через другие макросы (что добавляет понимания):

```
module_param_named(name, value, type, perm)
#define module_param(name, type, perm) \
    module_param_named(name, name, type, perm)
module_param_string(name, string, len, perm)
module_param_array_named(name, array, type, nump, perm)
#define module_param_array(name, type, nump, perm) \
    module_param_array_named(name, name, type, nump, perm)
```

Но даже из этого подмножества употребляются чаще всего только два: `module_param()` и `module_param_array()` (детально понять работу макросов можно реально выполняя обсуждаемый ниже пример).

Примечание: Последним параметром `perm` указаны права доступа (например, `S_IRUGO | S_IWUSR`), относящиеся к имени параметра, отображаемому в подсистеме `/sys`, если нас не интересует имя параметра отображаемое в `/sys`, то хорошим значением для параметра `perm` будет 0.

Для параметров модуля в макросе `module_param()` могут быть указаны следующие типы:

- `bool`, `invbool` - булева величина (`true` или `false`) - связанная переменная должна быть типа `int`. Тип `invbool` инвертирует значение, так что значение `true` приходит как `false` и наоборот.

- `charp` - значение **указателя** на `char` - выделяется память для строки, заданной пользователем (не нужно предварительно распределять место для строки), и указатель устанавливается соответствующим образом.

- `int`, `long`, `short`, `uint`, `ulong`, `ushort` - базовые целые величины разной размерности; версии, начинающиеся с `u`, являются беззнаковыми величинами.

В качестве входного параметра может быть определён и массив выше перечисленных типов (макрос `module_param_array()`).

Пример, показывающий большинство приёмов использования параметров загрузки модуля (в архиве каталог `params`) показан ниже:

`mod_params.c` :

```
#include <linux/module.h>
#include <linux/moduleparam.h>
#include <linux/string.h>

MODULE_LICENSE("GPL");
MODULE_AUTHOR("Oleg Tsiliuric <olej@front.ru>");

static int iparam = 0;          // целочисленный параметр
module_param(iparam, int, 0);

static int k = 0;              // имена параметра и переменной различаются
module_param_named(nparam, k, int, 0);

static bool bparam = true;     // логический инверсный параметр
module_param(bparam, invbool, 0);

static char* sparam;          // строчный параметр
module_param(sparam, charp, 0);

#define FIXLEN 5
static char s[FIXLEN] = "";    // имена параметра и переменной различаются
module_param_string(cparam, s, sizeof(s), 0); // копируемая строка

static int aparam[] = { 0, 0, 0, 0, 0 }; // параметр - целочисленный массив
static int arnum = sizeof(aparam) / sizeof(aparam[0]);
module_param_array(aparam, int, &arnum, S_IRUGO | S_IWUSR);

static int __init mod_init(void) {
    int j;
    char msg[40] = "";
    printk("=====\n");
    printk("iparam = %d\n", iparam);
    printk("nparam = %d\n", k);
    printk("bparam = %d\n", bparam);
    printk("sparam = %s\n", sparam);
    printk("cparam = %s {%d}\n", s, strlen(s));
    sprintf(msg, "aparam [ %d ] = ", arnum);
    for (j = 0; j < arnum; j++) sprintf(msg + strlen(msg), " %d ", aparam[j]);
    printk("%s\n", msg);
    printk("=====\n");
    return -1;
}

module_init(mod_init);
```

В коде этого модуля присутствуют две вещи, которые могут показаться непривычными программисту на языке C, нарушающие стереотипы этого языка, и поначалу именно в этом порождающие ошибки программирования в собственных модулях:

- отсутствие резервирования памяти для символьного параметра `sparam`¹²;
- и динамический размер параметра-массива `aparam`. (динамически изменяющийся после загрузки модуля);
- при этом этот динамический размер **не может** превысить статически зарезервированную максимальную размерность массива (такая попытка вызывает ошибку).

Но и то, и другое, хотелось бы надеяться, достаточно разъясняется демонстрируемым кодом примера.

Для сравнения - выполнение загрузки модуля с параметрами по умолчанию (без указания параметров), а затем с переопределением значений всех параметров:

```
# sudo insmod mod_params.ko
insmod: ERROR: could not insert module ./mod_params.ko: Operation not permitted
$ dmesg | tail -n8
[14562.245812] =====
[14562.245816] iparam = 0
[14562.245818] nparam = 0
[14562.245820] bparam = 1
[14562.245822] sparam = (null)
[14562.245824] cparam = {0}
[14562.245828] aparam [ 5 ] =  0  0  0  0  0
[14562.245830] =====

# insmod mod_params.ko iparam=3 nparam=4 bparam=1 sparam=str1 cparam=str2 aparam=5,4,3
insmod: ERROR: could not insert module mod_params.ko: Operation not permitted
$ dmesg | tail -n8
[15049.389328] =====
[15049.389336] iparam = 3
[15049.389338] nparam = 4
[15049.389340] bparam = 0
[15049.389342] sparam = str1
[15049.389345] cparam = str2 {4}
[15049.389348] aparam [ 3 ] =  5  4  3
[15049.389350] =====
```

При этом массив `aparam` получил и новую размерность `arnum`, и его элементам присвоены новые значения.

Вводимые параметры загрузки и их значения в команде `insmod` жесточайшим образом контролируются (хотя, естественно, всё проконтролировать абсолютно невозможно), потому как модуль, загруженный с ошибочными значениями параметров, который становится составной частью ядра — это угроза целостности системы. Если **хотя бы один** из параметров признан некорректным, загрузка модуля не производится. Вот как происходит контроль для некоторых случаев:

```
# insmod mod_params.ko aparam=5,4,3,2,1,0
insmod: ERROR: could not insert module mod_params.ko: Invalid parameters
# echo $?
1
$ dmesg | tail -n2
[15583.285554] aparam: can only take 5 arguments
[15583.285561] mod_params: `5' invalid for parameter `aparam'
```

Здесь имела место попытка заполнить в массиве `aparam` число элементов большее, чем его зарезервированная размерность (5).

¹² Объявленный в коде указатель просто устанавливается на строку, размещённую где-то в параметрах запуска программы загрузки. При этом остаётся открытым вопрос: а если **после** отработки инсталляционной функции, **резидентный** код модуля обратится к такой строке, к чему это приведёт? Я могу предположить, что к критической ошибке, а вы можете проверить это экспериментально.

Попытка загрузки модуля с указанием параметра с именем, не предусмотренным в коде модуля, в некоторых конфигурациях (Fedora 14) приведёт к ошибке не распознанного параметра, и модуль не будет загружен:

```
$ sudo /sbin/insmod ./mod_params.ko zparam=3
insmod: error inserting './mod_params.ko': -1 Unknown symbol in module
$ dmesg | tail -n1
mod_params: Unknown parameter `zparam'
```

Но в других случаях (Fedora 20) такой параметр будет просто проигнорирован, а модуль будет нормально загружен:

```
# insmod mod_params.ko ZZparam=3
insmod: ERROR: could not insert module mod_params.ko: Operation not permitted
$ dmesg | tail -n8
[15966.050023] =====
[15966.050026] iparam = 0
[15966.050029] nparam = 0
[15966.050031] bparam = 1
[15966.050033] sparam = (null)
[15966.050035] cparam = {0}
[15966.050039] aparam [ 5 ] =  0  0  0  0  0
[15966.050041] =====
```

К таким (волатильным) возможностям нужно относиться с большой осторожностью!

```
# insmod mod_params.ko iparam=qwerty
insmod: ERROR: could not insert module ./mod_params.ko: Invalid parameters
$ dmesg | tail -n1
[16625.270285] mod_params: `qwerty' invalid for parameter `iparam'
```

Так выглядит попытка присвоения не числового значения числовому типу.

```
# insmod mod_params.ko cparam=123456789
insmod: ERROR: could not insert module mod_params.ko: No space left on device
$ dmesg | tail -n2
[16960.871302] cparam: string doesn't fit in 4 chars.
[16960.871309] mod_params: `123456789' too large for parameter `cparam'
```

А здесь была превышена максимальная длина для строки-параметра, передаваемой копированием.

Подсчёт ссылок использования

Одним из важных (и очень путанных по описаниям) понятий из сферы модулей есть подсчёт ссылок использования модуля. Счётчик ссылок является внутренним полем структуры описания модуля и, вообще то говоря, является слабо доступным пользователю непосредственно. При загрузке модуля начальное значение счётчика ссылок нулевое. При загрузке любого следующего модуля, который использует имена (импортирует), экспортируемые данным модулем, счётчик ссылок данного модуля инкрементируется. Модуль, счётчик ссылок использования которого не нулевой, **не может быть выгружен** командой `rmmod`. Такая тщательность отслеживания сделана из-за критичности модулей в системе: некорректное обращение к несуществующему модулю **гарантирует** крах всей системы.

Смотрим такую простейшую команду:

```
$ lsmod | grep i2c_core
i2c_core                21732  5 videodev,i915,drm_kms_helper,drm,i2c_algo_bit
```

Здесь модуль, зарегистрированный в системе под именем (не имя файла!) `i2c_core` (имя выбрано произвольно из числа загруженных модулей системы), имеет текущее значение 160

счётчика ссылок 5, и далее следует перечисление имён 5-ти модулей на него ссылающихся. До тех пор, пока эти 5 модулей не будут удалены из системы, удалить модуль `i2c_core` будет невозможно.

В чём состоит отмеченная выше путаность всего, что относится к числу ссылок модуля? В том, что в области этого понятия происходят постоянные изменения от ядра к ядру, и происходят они с такой скоростью, что литература и обсуждения не успевают за этими изменениями, а поэтому часто описывают какие-то несуществующие механизмы. До сих пор в описаниях часто можно встретить ссылки на макросы `MOD_INC_USE_COUNT()` и `MOD_DEC_USE_COUNT()`, которые увеличивают и уменьшают счётчик ссылок. Но эти макросы остались в ядрах 2.4. В ядре 2.6 и далее их место заняли функциональные вызовы (определённые в `<linux/module.h>`):

- `int try_module_get(struct module *module)` - увеличить счётчик ссылок для модуля (возвращается признак успешности операции);
- `void module_put(struct module *module)` - уменьшить счётчик ссылок для модуля;
- `unsigned int module_refcount(struct module *mod)` - вернуть значение счётчика ссылок для модуля;

В качестве параметра всех этих вызовов, как правило, передаётся константный указатель `THIS_MODULE`, так что вызовы, в конечном итоге, выглядят подобно следующему:

```
try_module_get(THIS_MODULE);
```

Таким образом, видно, что имеется возможность управлять значением счётчика ссылок из собственного модуля. Делать это нужно крайне обдуманно, поскольку если мы увеличим счётчик и симметрично его позже не уменьшим, то мы вообще не сможем выгрузить модуль (до перезагрузки системы), это один из путей возникновения в системе «перманентных» модулей, другая возможность их возникновения: модуль не имеющий в коде функции завершения. В некоторых случаях может оказаться нужным динамически изменять счётчик ссылок, препятствуя на время возможности выгрузки модуля. Это актуально, например, в функциях, реализующих операции `open()` (увеличиваем счётчик обращений) и `close()` (уменьшаем, восстанавливаем счётчик обращений) для драйверов устройств — иначе станет возможна выгрузка модуля, обслуживающего открытое устройство, а следующие обращения (из процесса пользовательского пространства) к открытому дескриптору устройства будут направлены в не инициализированную память!

И здесь возникает очередная путаница (которую можно наблюдать и по коду некоторых модулей): во многих источниках рекомендуется инкрементировать из собственного кода модуля счётчик использований при открытии устройства, и декрементировать при его закрытии. Это было актуально, наверное, когда-то, но с некоторой версии ядра (я не смог отследить с какой) это отслеживание делается автоматически при выполнении открытия/закрытия.

Структуры данных сетевого стека

Сетевая реализация построена так, чтобы не зависеть от конкретики протоколов. Основной структурой данных описывающей **сетевой интерфейс** (устройство) является `struct net_device`, к ней мы вернёмся позже, описывая устройство.

А вот **основной** структурой обмениваемых **данных** (между сетевыми уровнями), на движении экземпляров которой между сетевыми уровнями построена работа всей подсистемы — это есть буферы сокетов (определения в `<linux/skbuff.h>`). Буфер сокетов состоит из двух частей: данные управления `struct sk_buff`, и данные пакета (указываемые в `struct sk_buff` указателями `head` и `data`). Буферы сокетов всегда увязываются в очереди (`struct sk_queue_head`) посредством своих двух первых полей `next` и `prev`. Вот некоторые поля структуры, которые позволяют представить её структуру:

```
typedef unsigned char *sk_buff_data_t;
struct sk_buff {
    struct sk_buff *next; /* These two members must be first. */
```

```

    struct sk_buff *prev;
...
    sk_buff_data_t  transport_header;
    sk_buff_data_t  network_header;
    sk_buff_data_t  mac_header;
...
    unsigned char *head,
                  *data;
...
};

```

Структура вложенности заголовков сетевых уровней в точности соответствует структуре инкапсуляции сетевых протоколов внутри друг друга, это позволяет обрабатывающему слою получать доступ к информации, относящейся только к нужному ему слою.

Экземпляры данных типа `struct sk_buff`:

- Возникают при поступлении очередного сетевого пакета (здесь нужно принимать во внимание возможность сегментации пакетов) из внешней физической среды распространения данных. Об этом событии извещает прерывание (IRQ), генерируемое сетевым адаптером. При этом создаётся (чаще извлекается из пула использованных) экземпляр буфера сокета, заполняется данными из поступившего пакета и далее этот экземпляр передаётся **вверх** от сетевого слоя к слою, до приложения **прикладного уровня**, которое является получателем пакета. На этом экземпляр данных буфера сокета уничтожается (утилизируется).
- Возникают в среде приложения **прикладного уровня**, которое является отправителем пакета данных. Пакет отправляемых данных помещается в созданный буфер сокета, который начинает перемещаться вниз от сетевого слоя к слою, до достижения канального уровня L2. На этом уровне осуществляется физическая передача данных пакета через сетевой адаптер в среду распространения. В случае успешного завершения передачи (что подтверждается прерыванием, генерируемым сетевым адаптером, часто по той же линии IRQ, что и при приёме пакета) буфер сокета уничтожается (утилизируется). При отсутствии подтверждения отправки (IRQ) обычно делается несколько повторных попыток, прежде, чем принять решение об ошибке канала.

Прохождение экземпляра данных буфера сокета сквозь стек сетевых протоколов будет детально проанализировано далее.

Путь пакета сквозь стек протоколов

Теперь у нас достаточно деталей, чтобы проследить путь пакетов (буферов сокетов) сквозь сетевой стек, проследить то, как буфера сокетов возникают в системе, и когда они её покидают, а также ответить на вопрос, почему вышележащие протокольные уровни (будут рассмотрены чуть ниже) никогда не порождают и не уничтожают буферов сокетов, а только обрабатывают (или модифицируют) содержащуюся в них информацию (работают как фильтры). Итак, последовательность связей мы можем разложить в таком порядке:

Приём: традиционный подход

Традиционный подход состоит в том, что каждый приходящий сетевой пакет порождает аппаратное прерывание по линии IRQ адаптера, что и служит сигналом на приём очередного сетевого пакета и создание буфера сокета для его сохранения и обработки принятых данных. Порядок действий модуля сетевого интерфейса при этом следующий:

1. Читая конфигурационную область PCI адаптера сети при инициализации модуля, определяем линию прерывания IRQ, которая будет обслуживать сетевой обмен:

```

char irq;
pci_read_config_byte(pdev, PCI_INTERRUPT_LINE, &byte);

```

Точно таким же манером будет определена и область адресов ввода-адресов адаптера, скорее всего, через DMA ...

2. При инициализации сетевого интерфейса, для этой линии IRQ устанавливается обработчик прерывания `my_interrupt()` :

```
request_irq((int)irq, my_interrupt, IRQF_SHARED, "my_interrupt", &my_dev_id);
```

3. В обработчике прерывания, по приёму нового пакета из сети (то же прерывание может происходить и при завершении отправки пакета в сеть, здесь нужен анализ причины по чтению некоего аппаратного флага), создаётся (или запрашивается из пула используемых) новый экземпляр буфера сокетов:

```
static irqreturn_t my_interrupt(int irq, void *dev_id) {  
    ...  
    struct sk_buff *skb = kmalloc(sizeof(struct sk_buff), ...);  
    // заполнение данных *skb чтением из портов сетевого адаптера  
    netif_rx(skb);  
    return IRQ_HANDLED;  
}
```

Все эти действия выполняются не в самом обработчике верхней половины прерываний от сетевого адаптера, а в обработчике отложенного прерывания `NET_RX_SOFTIRQ` для этой линии. Последним действием является передача заполненного сокетного буфера вызову `netif_rx()` (или `netif_receive_skb()`) который и запустит процесс движения его (буфера) вверх по структуре сетевого стека (отметит отложенное программное прерывание `NET_RX_SOFTIRQ` для исполнения).

Приём: высокоскоростной интерфейс

Особенность природы сетевых интерфейсов состоит в том, что их активность носит взрывной характер: после весьма продолжительных периодов молчания возникают интервалы пиковой активности, когда сетевые пакеты (сегментированные на IP пакеты объёмы передаваемых данных) следуют сплошной плотной чередой. После такого пика активности могут снова наступать значительные промежутки полного отсутствия активности, или вялой активности на интерфейсе (обмен ARP пакетами для обновления информации разрешения локальных адресов и подобные виды активности). Современные Ethernet сетевые карты используют скорости обмена до 10 Gib/s, но уже даже при значительно ниже интенсивностях традиционный подход становится нецелесообразным: в периоды высокой плотности поступления пакетов:

- новые приходящие пакеты создают вложенные запросы IRQ нескольких уровней при ещё не обслуженном приёме текущего IRQ;
- асинхронное обслуживание каждого IRQ в плотном потоке создаёт слишком большие накладные расходы;

Поэтому был добавлен набор API для обработки таких плотных потоков пакетов, поступающих с высокоскоростных интерфейсов, который и получил название NAPI (New API¹³). Идея состоит в том, чтобы приём пакетов осуществлять не методом аппаратного прерывания, а методом **программного опроса** (polling), точнее, комбинацией этих двух возможностей:

- при поступлении **первого** пакета «пачки» инициируется прерывание IRQ адаптера (всё начинается как в традиционном методе)...
- в обработчике прерывания **запрещается** поступление дальнейших запросов прерывания с этой линии IRQ по приёму пакетов, IRQ с этой же линии по отправке пакетов могут продолжать поступать, таким образом, этот запрет происходит не программным запретом линии IRQ со стороны процессора, а записью управляющей информации в **аппаратные регистры** сетевого адаптера, адаптер должен предусматривать такое раздельное управление поступлением прерываний по приёму и

¹³ Естественно, до какого времени он будет «новым» неизвестно — до появления ещё более нового.

передаче, но для современных высокоскоростных адаптеров это, обычно, соблюдается;

- после прекращения прерываний по приёму обработчик переходит в режим циклического считывания и обработки принятых из сети пакетов, сетевой адаптер при этом накапливает поступающие пакеты во внутреннем кольцевом буфере приёма, а считывание производится либо до полного исчерпания кольцевого буфера, либо до опеределённого порогового числа считанных пакетов (10, 20, ...), называемого бюджетом функции полинга;
- естественно, это считывание и обработка пакетов происходит не в собственно обработчике прерывания (верхней половине), а в его отсроченной (нижней) части;
- по каждому принятому в опросе пакету генерируется сокетный буфер для продвижения его по стеку сетевых протоколов вверх;
- после **завершения цикла** программного опроса, по его результатам устанавливается состояние завершения `NAPI_STATE_DISABLE` (если не осталось больше не сосчитанных пакетов в кольцевом буфере адаптера), или `NAPI_STATE_SCHED` (что говорит, что устройство адаптера должно продолжать опрашиваться когда ядро следующий раз перейдёт к циклу опросов в отложенном обработчике прерываний).
- если результатом является `NAPI_STATE_DISABLE`, то после завершения цикла программного опроса восстанавливается разрешение генерации прерываний по линии IRQ приёма пакетов (записью в порты сетевого адаптера);

В реализующем коде модуля это укрупнённо должно выглядеть подобно следующему (при условии, что линия IRQ связана с аппаратным адаптером, как это описано для традиционного метода):

1. Реализатор обязан предварительно создать и зарегистрировать специфичную для модуля функцию опроса (poll-функцию), используя вызов (`<netdevice.h>`):

```
static inline void netif_napi_add(struct net_device *dev,
                                struct napi_struct *napi,
                                int (*poll)(struct napi_struct *, int),
                                int weight);
```

- где:

`dev` — это рассмотренная раньше структура зарегистрированного сетевого интерфейса;

`poll` — регистрируемая функция программного опроса, о которой ниже;

`weight` — относительный вес, приоритет, который придаёт разработчик этому интерфейсу, для 10Mib и 100Mib адаптеров здесь часто указано значение 16, а для 10Gib и 100Gib — значение 64;

`napi` — дополнительный параметр, указатель на специальную структуру, которая будет передаваться в каждый вызов функции `poll`, и где будет, по результату выполнения этой функции, заполняться поле `state` значениями `NAPI_STATE_DISABLE` или `NAPI_STATE_SCHED`, вид этой структуры должен быть (`<netdevice.h>`):

```
struct napi_struct {
    struct list_head poll_list;
    unsigned long state;
    int weight;
    int (*poll)(struct napi_struct*, int);
};
```

2. Зарегистрированная функция программного опроса (полностью зависящая от задачи и реализуемая в коде модуля) имеет подобный вид:

```
static int my_card_poll(struct napi_struct *napi, int budget) {
    int work_done; // число реально обработанных в цикле опроса сетевых пакетов
    work_done = my_card_input(budget, ...); // реализационно специфический приём пакетов
    if (work_done < budget) {
```

```

        netif_rx_complete(netdev, napi);
        my_card_enable_irq(...);           // разрешить IRQ приёма
    }
    return work_done;
}

```

Здесь пользовательская функция `my_card_input()` в цикле пытается аппаратно сосчитать `budget` сетевых пакетов, и для каждого считанного сетевого пакета создаёт сокетный буфер и вызывает `netif_receive_skb()`, после чего этот буфер начинает движение по стеку протоколов вверх. Если кольцевой буфер сетевого адаптера исчерпался ранее `budget` пакетов (нет более наличных пакетов), то адаптеру разрешается возбуждать прерывания по приёму, а ядро вызовом `netif_rx_complete()` уведомляется, что отменяется отложенное программное прерывание `NET_RX_SOFTIRQ` для дальнейшего вызова функции опроса. Если же удалось сосчитать `budget` пакетов (в буфере адаптера, видимо, есть ещё не обработанные пакеты), то опрос продолжится при следующем цикле обработки отложенного программного прерывания `NET_RX_SOFTIRQ`.

3. Обработчик аппаратного прерывания линии IRQ сетевого адаптера (активирующий при приходе **первого** сетевого пакета «пачки» активности) должен выполнять примерно следующее:

```

static irqreturn_t my_interrupt(int irq, void *dev_id) {
    struct net_device *netdev = dev_id;
    if (likely(netif_rx_schedule_prep(netdev, ...))) {
        my_card_disable_irq(...);           // запретить IRQ приёма
        __netif_rx_schedule(netdev, ...);
    }
    return IRQ_HANDLED;
}

```

Здесь ядро должно быть уведомлено, что новая порция сетевых пакетов готова для обработки. Для этого

- вызов `netif_rx_schedule_prep()` подготавливает устройство для помещения в список для программного опроса, устанавливая состояние в `NAPI_STATE_SCHED`;
- если предыдущий вызов успешен (а противное возникает только если NAPI уже активен), то вызовом `__netif_rx_schedule()` устройство помещается в список для программного опроса, в цикле обработки отложенного программного прерывания `NET_RX_SOFTIRQ`.

Вот, собственно, и всё относительно новой модели приёма сетевых пакетов. Здесь нужно держать в виду, что бюджет, что разово устанавливаемый в функции опроса (локальный бюджет), не должен быть чрезмерно большим. По крайней мере:

- Опрос не должен должен потреблять более одного системного тика (глобальная переменная `jiffies`), иначе это будет искажать диспетчеризацию потоков ядра;
- Бюджет не должен быть больше глобально установленного ограничения:

```

$ cat /proc/sys/net/core/netdev_budget
300

```

После каждого цикла опроса число обработанных пакетов (возвращаемых функцией опроса) вычитается из этого глобального бюджета, и если остаток меньше нуля, то обработчик программного прерывания `NET_RX_SOFTIRQ` останавливается.

Передача пакетов

Описанными выше действиями инициируется создание и движение сокетного буфера вверх по стеку. Движение же вниз (при отправке в сеть) обеспечивается по другой цепочке:

1. При инициализации сетевого интерфейса (это момент, который уже был назван выше в п.2), создаётся таблица операций сетевого интерфейса, одно из полей которой `ndo_start_xmit` определяет функцию передачи пакета в сеть:

```
struct net_device_ops ndo = {
    .ndo_open = my_open,
    .ndo_stop = my_close,
    .ndo_start_xmit = stub_start_xmit,
};
```

2. При вызове `stub_start_xmit()` должна обеспечить аппаратную передачу полученного сокета в сеть, после чего уничтожает (возвращает в пул) буфер сокета:

```
static int stub_start_xmit(struct sk_buff *skb, struct net_device *dev) {
    // ... аппаратное обслуживание передачи
    dev_kfree_skb(skb);
    return 0;
}
```

Реально чаще уничтожение отправляемого буфера будет происходить не при инициализации операции, а при её (успешном) завершении, что отслеживается **по той же линии IRQ**, что и приём пакетов из сети.

Часто задаваемый вопрос: а где же в этом процессе место (код), где реально создаётся содержательная информация, **помещаемая** в сокетный буфер, или где **потребляется** информация из принимаемых сокетных буферов? Ответ: не ищите такого места в пределах сетевого стека ядра — любая информация для отправки в сеть, или потребляемая из сети, возникает в поле зрения только на прикладных уровнях, в приложениях пространства пользователя, таких, например, как `ping`, `ssh`, `telnet` и великое множество других. Интерфейс из этого прикладного уровня в стек протоколов ядра обеспечивается известным POSIX API сокетов прикладного уровня.

Драйверы: сетевой интерфейс

Задача сетевого интерфейса — быть тем местом, в котором:

- создаются экземпляры структуры `struct sk_buff`, по каждому принятому из интерфейса пакету (здесь нужно принимать во внимание возможность сегментации IP пакетов), далее созданный экземпляр структуры продвигается по стеку протоколов вверх, до получателя пользовательского пространства, где он и уничтожается;
- исходящие экземпляры структуры `struct sk_buff`, порождённые где-то на верхних уровнях протоколов пользовательского пространства, должны отправляться (чаще всего каким-то аппаратным механизмом), а сами экземпляры структуры после этого — уничтожаться.

Более детально эти вопросы рассмотрены, при обсуждении прохождения пакетов сквозь стек сетевых протоколов. А пока наша задача — создание той конечной точки (интерфейса), где эти последовательности действий начинаются и завершаются.

Ниже показан пример простого создания и регистрации в системе нового сетевого интерфейса (примеры этого раздела заимствованы из и находятся в каталоге архива `net`):

network.c :

```
#include <linux/module.h>
#include <linux/netdevice.h>

static struct net_device *dev;

static int my_open(struct net_device *dev) {
    printk(KERN_INFO "Hit: my_open(%s)\n", dev->name);
    /* start up the transmission queue */
    netif_start_queue(dev);
    return 0;
}
```

```

}

static int my_close(struct net_device *dev) {
    printk(KERN_INFO "Hit: my_close(%s)\n", dev->name);
    /* shutdown the transmission queue */
    netif_stop_queue(dev);
    return 0;
}

/* Note this method is only needed on some; without it
   module will fail upon removal or use. At any rate there is a memory
   leak whenever you try to send a packet through in any case*/
static int stub_start_xmit(struct sk_buff *skb, struct net_device *dev) {
    dev_kfree_skb(skb);
    return 0;
}

static struct net_device_ops ndo = {
    .ndo_open = my_open,
    .ndo_stop = my_close,
    .ndo_start_xmit = stub_start_xmit,
};

static void my_setup(struct net_device *dev) {
    int j;
    printk(KERN_INFO "my_setup(%s)\n", dev->name);
    /* Fill in the MAC address with a phoney */
    for (j = 0; j < ETH_ALEN; ++j)
        dev->dev_addr[j] = (char)j;
    ether_setup(dev);
    dev->netdev_ops = &ndo;
}

static int __init my_init(void) {
    printk(KERN_INFO "Loading stub network module:....");
    dev = alloc_netdev(0, "fict%d", my_setup);
    if (register_netdev(dev)) {
        printk(KERN_INFO " Failed to register\n");
        free_netdev(dev);
        return -1;
    }
    printk(KERN_INFO "Succeeded in loading %s!\n", dev_name(&dev->dev));
    return 0;
}

static void __exit my_exit(void) {
    printk(KERN_INFO "Unloading stub network module\n");
    unregister_netdev(dev);
    free_netdev(dev);
}

module_init(my_init);
module_exit(my_exit);

MODULE_AUTHOR("Bill Shubert");
MODULE_AUTHOR("Jerry Cooperstein");
MODULE_AUTHOR("Tatsuo Kawasaki");
MODULE_DESCRIPTION("LDD:1.0 s_24/lab1_network.c");
MODULE_LICENSE("GPL v2");

```

Здесь нужно обратить внимание на вызов `alloc_netdev()`, который в качестве параметра получает шаблон (`%d`) имени нового интерфейса: мы задаём префикс имени интерфейса (`fict`), а система присваивает сама первый свободный номер интерфейса с таким префиксом. Обратите также внимание как в цикле заполнился фиктивным значением `00:01:02:03:04:05` MAC-адрес интерфейса, что мы увидим вскоре в диагностике.

Вся связь сетевого интерфейса с выполняемыми на нём операциями осуществляется через таблицу функций операций сетевого интерфейса (**net device operations**):

```
struct net_device_ops {
    int                (*ndo_init)(struct net_device *dev);
    void               (*ndo_uninit)(struct net_device *dev);
    int                (*ndo_open)(struct net_device *dev);
    int                (*ndo_stop)(struct net_device *dev);
    netdev_tx_t        (*ndo_start_xmit) (struct sk_buff *skb,
                                         struct net_device *dev);
    ...
    struct net_device_stats* (*ndo_get_stats)(struct net_device *dev);
    ...
}
```

В ядре 3.09, например, определено 39 операций в `struct net_device_ops`, (и около 50-ти операций в ядре 3.14), но реально разрабатываемые модули реализуют только некоторую малую часть из них.

Характерно, что в таблице операций интерфейса присутствует операция **передачи** сокетного буфера `ndo_start_xmit` в физическую среду, но вовсе нет операции **приёма** пакетов (сокетных буферов). Это совершенно естественно, как мы увидим вскоре: принятые пакеты (например в обработчике аппаратного прерывания IRQ) тут же передаются в очередь (ядра) принимаемых пакетов, и далее уже обрабатываются сетевым стекком. А вот выполнять операцию `ndo_start_xmit` — обязательно, хотя бы, как минимум, для вызова API ядра `dev_kfree_skb()`, который утилизирует (уничтожает) сокетный буфер после успешной (да и безуспешной тоже) операции передачи пакета. Если этого не делать, в системе возникнет слабо выраженная утечка памяти (с каждым пакетом), которая, в конечном итоге, рано или поздно приведёт к краху системы.

Теперь созданное нами выше (пока фиктивное) сетевое устройство уже можно установить в системе:

```
$ sudo insmod ./network.ko
$ dmesg | tail -n4
[ 7355.005588] Loading stub network module:....
[ 7355.005597] my_setup()
[ 7355.006703] Succeeded in loading fict0!
$ ip link show dev fict0
5: fict0: <BROADCAST,MULTICAST> mtu 1500 qdisc noop state DOWN qlen 1000
    link/ether 00:01:02:03:04:05 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
$ sudo ifconfig fict0 192.168.56.50
$ dmesg | tail -n6
[ 7355.005588] Loading stub network module:....
[ 7355.005597] my_setup()
[ 7355.006703] Succeeded in loading fict0!
[ 7562.604588] Hit: my_open(fict0)
[ 7573.442094] fict0: no IPv6 routers present
$ ping 192.168.56.50
PING 192.168.56.50 (192.168.56.50) 56(84) bytes of data.
64 bytes from 192.168.56.50: icmp_req=1 ttl=64 time=0.253 ms
64 bytes from 192.168.56.50: icmp_req=2 ttl=64 time=0.056 ms
64 bytes from 192.168.56.50: icmp_req=3 ttl=64 time=0.057 ms
64 bytes from 192.168.56.50: icmp_req=4 ttl=64 time=0.056 ms
^C
--- 192.168.56.50 ping statistics ---
4 packets transmitted, 4 received, 0% packet loss, time 3000ms
```



```

rtt min/avg/max/mdev = 0.056/0.105/0.253/0.085 ms
$ ifconfig fict0
fict0    Link encap:Ethernet  HWaddr 00:01:02:03:04:05
         inet addr:192.168.56.50  Bcast:192.168.56.255  Mask:255.255.255.0
         inet6 addr: fe80::201:2ff:fe03:405/64  Scope:Link
         UP BROADCAST RUNNING MULTICAST  MTU:1500  Metric:1
         RX packets:0 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
         TX packets:0 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
         collisions:0 txqueuelen:1000
         RX bytes:0 (0.0 b)  TX bytes:0 (0.0 b)

```

Обратите внимание, как совершенно **произвольное значение** заполняется в структуре `net_device`, и устанавливается в качестве MAC (аппаратного) адреса созданного интерфейса (в функции `my_setup()`).

Как уже отмечалось выше, основу структуры описания сетевого интерфейса составляет структура `struct net_device`, описанная в `<linux/netdevice.h>`. При работе с сетевыми интерфейсами эту структуру стоит изучить весьма тщательно. Это очень крупная структура, содержащая не только описание аппаратных средств, но и конфигурационные параметры сетевого интерфейса по отношению к выше лежащим протоколам (пример взят из ядра 3.09):

```

struct net_device {
    char    name[ IFNAMSIZ ] ;
    ...
    unsigned long    mem_end;    /* shared mem end      */
    unsigned long    mem_start; /* shared mem start  */
    unsigned long    base_addr; /* device I/O address */
    unsigned int     irq;       /* device IRQ number  */
    ...
    unsigned          mtu;      /* interface MTU value */
    unsigned short type;        /* interface hardware type */
    ...
    struct net_device_stats stats;
    struct list_head dev_list;
    ...
    /* Interface address info. */
    unsigned char    perm_addr[ MAX_ADDR_LEN ]; /* permanent hw address */
    unsigned char    addr_len;                  /* hardware address length */
    ...
}

```

Здесь поле `type`, например, определяет тип аппаратного адаптера с точки зрения ARP-механизма разрешения MAC адресов (`<linux/if_arp.h>`):

```

...
#define ARPHRD_ETHER      1    /* Ethernet 10Mbps      */
...
#define ARPHRD_IEEE802    6    /* IEEE 802.2 Ethernet/TR/TB */
#define ARPHRD_ARCNET     7    /* ARCnet                */
...
#define ARPHRD_IEEE1394   24    /* IEEE 1394 IPv4 - RFC 2734 */
...
#define ARPHRD_IEEE80211  801   /* IEEE 802.11          */

```

Здесь же заносятся такие совершенно аппаратные характеристики интерфейса (реализующего его физического адаптера), как, например, адрес базовой области ввода-вывода (`base_addr`), используемая линия аппаратного прерывания (`irq`), максимальная длина пакета для данного интерфейса (`mtu`)...

Детальный разбор огромного числа полей `struct net_device` (этой и любой другой сопутствующей) или их возможных значений — бессмысленный, хотя бы потому, что эта структура радикально изменяется от одной подвесии к другой подвесии ядра; такой разбор должен проводиться «по месту» на основе изучения названных выше заголовочных файлов.

Со структурой сетевого интерфейса обычно создаётся и связывается (кодом модуля) **приватная структура данных**, в которой пользователь может размещать произвольные собственные данные любой сложности, ассоциированные с интерфейсом. Это обычная практика ядра Linux, и не только сетевой подсистемы. Указатель такой приватной структуры помещается в структуру сетевого интерфейса. Это особо актуально, если предполагается, что драйвер может создавать несколько сетевых интерфейсов (например, несколько идентичных сетевых адаптеров). Доступ к приватной структуре данных должен определяться **исключительно** специально определённой для того функцией `netdev_priv()`. Ниже показан возможный вид функции — это определение из ядра 3.09, но никто не даст гарантий, что в другом ядре оно радикально не поменяется:

```
/*      netdev_priv - access network device private data
 * Get network device private data
 */
static inline void *netdev_priv(const struct net_device *dev) {
    return (char*)dev + ALIGN(sizeof(struct net_device), NETDEV_ALIGN);
}
```

Примечание: Как легко видеть из определения, приватная структура данных дописывается **непосредственно в хвост** `struct net_device` - это обычная практика создания структур переменного размера, принятая в языке C начиная с стандарта C89 (и в C99). Но именно из-за этого, за счёт эффектов **выравнивания** данных (и его возможного изменения в будущем), не следует адресоваться к приватным данным непосредственно, а следует использовать `netdev_priv()`.

При начальном размещении интерфейса размер определённой пользователем приватной структуры передаётся первым параметром функции размещения, например так:

```
child = alloc_netdev(sizeof(struct priv), "fict%d", &setup);
```

После успешного выполнения размещения интерфейса приватная структура также будет размещена («в хвост» структуре `struct net_device`), и будет доступна по вызову `netdev_priv()`.

Все структуры `struct net_device`, описывающие доступные сетевые интерфейсы в системе, увязаны в единый связный список.

Примечание: В ядре Linux **все и любые** списочные связные структуры строятся на основе API кольцевых двухсвязных списков, структур данных единого вида `struct list_head` (поле `dev_list` в `struct net_device`).

Следующий пример визуализирует содержимого списка сетевых интерфейсов:

devices.c :

```
#include <linux/module.h>
#include <linux/init.h>
#include <linux/netdevice.h>

static int __init my_init(void) {
    struct net_device *dev;
    printk(KERN_INFO "Hello: module loaded at 0x%p\n", my_init);
    dev = first_net_device(&init_net);
    printk(KERN_INFO "Hello: dev_base address=0x%p\n", dev);
    while (dev) {
        printk(KERN_INFO
            "name = %6s irq=%4d trans_start=%12lu last_rx=%12lu\n",
            dev->name, dev->irq, dev->trans_start, dev->last_rx);
        dev = next_net_device(dev);
    }
    return -1;
}

module_init(my_init);
```

Выполнение (предварительно для убедительности загрузим ранее созданный модуль network.ko):

```
$ sudo insmod network.ko
$ sudo insmod devices.ko
insmod: error inserting 'devices.ko': -1 Operation not permitted
$ dmesg | tail -n8
Hello: module loaded at 0xf8853000
Hello: dev_base address=0xf719c400
name =      lo  irq=   0  trans_start=          0  last_rx=          0
name =   eth0  irq=  16  trans_start= 4294693516  last_rx=          0
name =   wlan0 irq=   0  trans_start= 4294693412  last_rx=          0
name =   pan0  irq=   0  trans_start=          0  last_rx=          0
name = cipsec0 irq=   0  trans_start=    2459232  last_rx=          0
name = mynet0  irq=   0  trans_start=          0  last_rx=          0
```

Статистики интерфейса

Процессы, происходящие на сетевом интерфейсе, сложно явно наблюдать (в сравнении, скажем, с интерфейсами /dev или /proc). Поэтому очень важной характеристикой интерфейса становится накопленная статистика происходящих на нём процессов. Для накопления статистики работы сетевого интерфейса описана специальная структура (достаточно большая, определена там же в <linux/netdevice.h>, показано только начало структуры):

```
struct net_device_stats {
    unsigned long rx_packets;    /* total packets received */
    unsigned long tx_packets;    /* total packets transmitted */
    unsigned long rx_bytes;      /* total bytes received */
    unsigned long tx_bytes;      /* total bytes transmitted */
    unsigned long rx_errors;     /* bad packets received */
    unsigned long tx_errors;     /* packet transmit problems */
    ...
}
```

Поля такой структуры должны заполняться кодом модуля статистическими данными проходящих пакетов (при передаче пакета, например, инкрементируя tx_packets).

В пространство пользователя эту структуру возвращает функция ndo_get_stats в таблице операций struct net_device_ops (выше эти поля были специально показаны). Модуль должен реализовать такую собственную функцию и поместить её в struct net_device_ops. Это делается, если вы хотите получать статистики сетевого интерфейса пользователем вызовом ifconfig, или через интерфейс файловой системы /proc, как это ожидаемо и происходит для всех других сетевых интерфейсов:

```
$ ifconfig wlan0
wlan0    Link encap:Ethernet  HWaddr 00:13:02:69:70:9B
         inet addr:192.168.1.22  Bcast:192.168.1.255  Mask:255.255.255.0
         inet6 addr: fe80::213:2ff:fe69:709b/64 Scope:Link
         UP BROADCAST RUNNING MULTICAST  MTU:1500  Metric:1
         RX packets:8658 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
         TX packets:9070 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
         collisions:0 txqueuelen:1000
         RX bytes:4240425 (4.0 MiB)  TX bytes:1318733 (1.2 MiB)
```

Где обычно размещается структура net_device_stats, которую мы предполагаем возвращать пользователю? Часто встречаются несколько вариантов:

1. Если модуль обслуживает только один конкретный сетевой интерфейс, то структура может размещаться на глобальном уровне кода модуля.

```
static struct net_device_stats stats;
...
static struct net_device_stats *my_get_stats(struct net_device *dev) {
```

```

        return &stats;
    }
    ...
    static struct net_device_ops ndo = {
        ...
        .ndo_get_stats = my_get_stats,
    };

```

2. Часто структура статистики размещается как составная часть структуры **приватных данных** (о которой была речь выше), которую разработчик связывает с сетевым интерфейсом.

```

static struct net_device *my_dev = NULL;
struct my_private {
    struct net_device_stats stats;
    ...
};
...
static struct net_device_stats *my_get_stats(struct net_device *dev) {
    struct my_private *priv = (my_private*)netdev_priv(dev);
    return &priv->stats;
}
...
static struct net_device_ops ndo = {
    ...
    .ndo_get_stats = my_get_stats,
}
...
void my_setup(struct net_device *dev) {
    memset(netdev_priv(dev), 0, sizeof(struct my_private));
    dev->netdev_ops = &ndo;
}
int __init my_init(void) {
    my_dev = alloc_netdev(sizeof(struct my_private), "my_if%d", my_setup);
}

```

3. Наконец, может использоваться структура, включённая (имплементированная) непосредственно **в состав** определения интерфейса struct net_device.

```

...
static struct net_device_stats *my_get_stats(struct net_device *dev) {
    return &dev->stats;
}

```

Все эти три варианта использования показаны (для сравнения: файлы virt.c, virt1.c и virt2.c в каталоге архива virt).

Виртуальный сетевой интерфейс

В предыдущих примерах мы создавали сетевые интерфейсы, но они не осуществляли реально с физической средой передачи и приёма. Для выполнения такого уровня проработки нужно бы иметь реальное коммуникационное оборудование на PCI шине, что не всегда доступно. Но мы можем создать интерфейс, который будет перехватывать трафик сетевого ввода-вывода с другого, реально существующего в системе, интерфейса, и обеспечивать обработку этих потоков (каталог архива virt).

virt.c :

```

#include <linux/module.h>
#include <linux/netdevice.h>
#include <linux/etherdevice.h>
#include <linux/moduleparam.h>
#include <net/arp.h>

```

```

#define ERR(...) printk(KERN_ERR "! " __VA_ARGS__)
#define LOG(...) printk(KERN_INFO "! " __VA_ARGS__)

static char* link = "eth0";
module_param(link, charp, 0);

static char* ifname = "virt";
module_param(ifname, charp, 0);

static struct net_device *child = NULL;

struct priv {
    struct net_device_stats stats;
    struct net_device *parent;
};

static rx_handler_result_t handle_frame(struct sk_buff **pskb) {
    struct sk_buff *skb = *pskb;
    if (child) {
        struct priv *priv = netdev_priv(child);
        priv->stats.rx_packets++;
        priv->stats.rx_bytes += skb->len;
        LOG("rx: injecting frame from %s to %s", skb->dev->name, child->name);
        skb->dev = child;
        return RX_HANDLER_ANOTHER;
    }
    return RX_HANDLER_PASS;
}

static int open(struct net_device *dev) {
    netif_start_queue(dev);
    LOG("%s: device opened", dev->name);
    return 0;
}

static int stop(struct net_device *dev) {
    netif_stop_queue(dev);
    LOG("%s: device closed", dev->name);
    return 0;
}

static netdev_tx_t start_xmit(struct sk_buff *skb, struct net_device *dev) {
    struct priv *priv = netdev_priv(dev);
    priv->stats.tx_packets++;
    priv->stats.tx_bytes += skb->len;
    if (priv->parent) {
        skb->dev = priv->parent;
        skb->priority = 1;
        dev_queue_xmit(skb);
        LOG("tx: injecting frame from %s to %s", dev->name, skb->dev->name);
        return 0;
    }
    return NETDEV_TX_OK;
}

static struct net_device_stats *get_stats(struct net_device *dev) {
    return &((struct priv*)netdev_priv(dev))->stats;
}

static struct net_device_ops crypto_net_device_ops = {
    .ndo_open = open,

```

```

.ndo_stop = stop,
.ndo_get_stats = get_stats,
.ndo_start_xmit = start_xmit,
};

static void setup(struct net_device *dev) {
    int j;
    ether_setup(dev);
    memset(netdev_priv(dev), 0, sizeof(struct priv));
    dev->netdev_ops = &crypto_net_device_ops;
    for (j = 0; j < ETH_ALEN; ++j) // fill in the MAC address with a phoney
        dev->dev_addr[j] = (char)j;
}

int __init init(void) {
    int err = 0;
    struct priv *priv;
    char ifstr[40];
    sprintf(ifstr, "%s%s", ifname, "%d");
    child = alloc_netdev(sizeof(struct priv), ifstr, setup);
    if (child == NULL) {
        ERR("%s: allocate error", THIS_MODULE->name); return -ENOMEM;
    }
    priv = netdev_priv(child);
    priv->parent = __dev_get_by_name(&init_net, link); // parent interface
    if (!priv->parent) {
        ERR("%s: no such net: %s", THIS_MODULE->name, link);
        err = -ENODEV; goto err;
    }
    if (priv->parent->type != ARPHRD_ETHER && priv->parent->type != ARPHRD_LOOPBACK) {
        ERR("%s: illegal net type", THIS_MODULE->name);
        err = -EINVAL; goto err;
    }
    /* also, and clone its IP, MAC and other information */
    memcpy(child->dev_addr, priv->parent->dev_addr, ETH_ALEN);
    memcpy(child->broadcast, priv->parent->broadcast, ETH_ALEN);
    if ((err = dev_alloc_name(child, child->name))) {
        ERR("%s: allocate name, error %i", THIS_MODULE->name, err);
        err = -EIO; goto err;
    }
    register_netdev(child);
    rtnl_lock();
    netdev_rx_handler_register(priv->parent, &handle_frame, NULL);
    rtnl_unlock();
    LOG("module %s loaded", THIS_MODULE->name);
    LOG("%s: create link %s", THIS_MODULE->name, child->name);
    LOG("%s: registered rx handler for %s", THIS_MODULE->name, priv->parent->name);
    return 0;
err:
    free_netdev(child);
    return err;
}

void __exit exit(void) {
    struct priv *priv = netdev_priv(child);
    if (priv->parent) {
        rtnl_lock();
        netdev_rx_handler_unregister(priv->parent);
        rtnl_unlock();
        LOG("unregister rx handler for %s\n", priv->parent->name);
    }
    unregister_netdev(child);
}

```

```

    free_netdev(child);
    LOG("module %s unloaded", THIS_MODULE->name);
}

module_init(init);
module_exit(exit);

MODULE_AUTHOR("Oleg Tsiliuric");
MODULE_AUTHOR("Nikita Dorokhin");
MODULE_LICENSE("GPL v2");
MODULE_VERSION("2.1");

```

Перехват **входящего** трафика родительского интерфейса здесь осуществляется установкой нового обработчика (функция `handle_frame()`) входящих пакетов для созданного интерфейса, вызовом `netdev_rx_handler_unregister()`, который появился в API ядра начиная с 2.6.36 (ранее это приходилось делать другими способами). При передаче **исходящего** сокетного буфера в сеть (функция `start_xmit()`) мы просто подменяем в структуре сокетного буфера интерфейс, через который физически должна производиться отправка.

Работа с таким интерфейсом выглядит примерно следующим образом:

- на **любой** существующий и работоспособный сетевой интерфейс:

```

$ ip addr show dev p7p1
3: p7p1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP qlen 1000
    link/ether 08:00:27:9e:02:02 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    inet 192.168.56.101/24 brd 192.168.56.255 scope global p7p1
    inet6 fe80::a00:27ff:fe9e:202/64 scope link
    valid_lft forever preferred_lft forever

```

- устанавливаем новый виртуальный интерфейс и конфигурируем его (на IP подсеть, отличную от исходной подсети интерфейса `p7p1`):

```

$ sudo insmod virt2.ko link=p7p1
$ sudo ifconfig virt0 192.168.50.2
$ ifconfig virt0
virt0    Link encap:Ethernet  HWaddr 08:00:27:9E:02:02
         inet addr:192.168.50.2  Bcast:192.168.50.255  Mask:255.255.255.0
         inet6 addr: fe80::a00:27ff:fe9e:202/64 Scope:Link
         UP BROADCAST RUNNING MULTICAST  MTU:1500  Metric:1
         RX packets:0 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
         TX packets:27 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
         collisions:0 txqueuelen:1000
         RX bytes:0 (0.0 b)  TX bytes:5027 (4.9 KiB)

```

- самый простой способ создать **ответный** конец (вам ведь нужно как-то тестировать свою работу?) для такой (192.168.50.2/24) подсети **на другом хосте** LAN, это создать **алиасный IP** для сетевого интерфейса этого удалённого хоста, по типу:

```

$ sudo ifconfig vboxnet0:1 192.168.50.1
$ ifconfig
...
vboxnet0  Link encap:Ethernet  HWaddr 0A:00:27:00:00:00
         inet addr:192.168.56.1  Bcast:192.168.56.255  Mask:255.255.255.0
         inet6 addr: fe80::800:27ff:fe00:0/64 Scope:Link
         UP BROADCAST RUNNING MULTICAST  MTU:1500  Metric:1
         RX packets:0 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
         TX packets:223 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
         collisions:0 txqueuelen:1000
         RX bytes:0 (0.0 b)  TX bytes:36730 (35.8 KiB)
vboxnet0:1 Link encap:Ethernet  HWaddr 0A:00:27:00:00:00
         inet addr:192.168.50.1  Bcast:192.168.50.255  Mask:255.255.255.0
         UP BROADCAST RUNNING MULTICAST  MTU:1500  Metric:1

```

(Здесь показан сетевой интерфейс гипервизора виртуальных машин VirtualBox, но точно то же можно проделать и с интерфейсом любого физического устройства).

- теперь из вновь созданного виртуального интерфейса мы можем проверить прозрачность сети посылкой ICMP:

```
$ ping 192.168.50.1
PING 192.168.50.1 (192.168.50.1) 56(84) bytes of data.
64 bytes from 192.168.50.1: icmp_req=1 ttl=64 time=0.371 ms
64 bytes from 192.168.50.1: icmp_req=2 ttl=64 time=0.210 ms
64 bytes from 192.168.50.1: icmp_req=3 ttl=64 time=0.184 ms
64 bytes from 192.168.50.1: icmp_req=4 ttl=64 time=0.242 ms
^C
--- 192.168.50.1 ping statistics ---
4 packets transmitted, 4 received, 0% packet loss, time 3001ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.184/0.251/0.371/0.074 ms
```

- и далее создать для удалённого хоста сессию ssh (по протоколу TCP) через новый виртуальный интерфейс:

```
$ ssh 192.168.50.2
Nasty PTR record "192.168.50.2" is set up for 192.168.50.2, ignoring
olej@192.168.50.2's password:
Last login: Tue Apr  3 10:21:28 2012 from 192.168.1.5
[olej@fedora16vm ~]$ uname -a
Linux fedora16vm.localdomain 3.3.0-8.fc16.i686 #1 SMP Thu Mar 29 18:33:55 UTC 2012 i686
i686 i386 GNU/Linux
[olej@fedora16vm ~]$ exit
logout
Connection to 192.168.50.2 closed.
$
```

Примечание: Чтобы не увеличивать сложность обсуждения, выше показан упрощённый пример модуля, который полностью **перехватывает** трафик родительского интерфейса, при этом он **замещает** родительский интерфейс (иначе нужно отдельно обрабатывать пакеты IP и пакеты разрешения адресов ARP). Среди архива примеров размещён и архив (virt-full), который корректно («прозрачно») анализирует адреса получателей и перенаправляет пакеты в нужное место.

Виртуальный сетевой интерфейс (созданный тем или иным способом) это очень мощный инструмент периода создания и отладки сетевых модулей, поэтому он заслуживает отдельного рассмотрения.

Протокол сетевого уровня

На этом уровне (L2) обеспечивается обработка таких протоколов, как: IP/IPv4/IPv6, IPX, ICMP, RIP, OSPF, ARP, или добавление оригинальных пользовательских протоколов. Для установки обработчиков сетевого уровня предоставляется API сетевого уровня (<linux/netdevice.h>):

```
struct packet_type {
    __be16 type; /* This is really htons(ether_type). */
    struct net_device *dev; /* NULL is wildcarded here */
    int (*func)(struct sk_buff*, struct net_device*, struct packet_type*, struct
net_device*);
    ...
    struct list_head list;
};
extern void dev_add_pack(struct packet_type *pt);
extern void dev_remove_pack(struct packet_type *pt);
```

Фактически, в протокольных модулях, как здесь, так и далее на транспортном уровне — мы должны **добавить фильтр**, через который проходят буфера сокетов **из входящего потока** интерфейса (исходящий поток реализуется проще, как показано в примерах ранее). Функция `dev_add_pack()` добавляет ещё один новый обработчик для пакетов заданного типа и выбранного интерфейса, реализуемый функцией `func()`. Функция **добавляет, но не замещает** существующий обработчик (в том числе и обработчик по умолчанию сетевой системы Linux). На обработку в функцию отбираются (попадают) те буфера сокетов, которые

удовлетворяют критерию, заложенным в структуре `struct packet_type` (по типу протокола `type`, сетевому интерфейсу `dev`)

Примеры добавления собственных обработчиков сетевых протоколов находятся в каталоге архива `netproto`. Вот так может быть добавлен обработчик нового протокола сетевого уровня:

net_proto.c :

```
#include <linux/module.h>
#include <linux/init.h>
#include <linux/netdevice.h>

#define ERR(...) printk(KERN_ERR "! " __VA_ARGS__)
#define LOG(...) printk(KERN_INFO "! " __VA_ARGS__)

int test_pack_rcv(struct sk_buff *skb, struct net_device *dev,
                  struct packet_type *pt, struct net_device *odev) {
    LOG("packet received with length: %u\n", skb->len);
    kfree_skb(skb);
    return skb->len;
}

#define TEST_PROTO_ID 0x1234
static struct packet_type test_proto = {
    __constant_htons(ETH_P_ALL), // may be: __constant_htons(TEST_PROTO_ID),
    NULL,
    test_pack_rcv,
    (void*)1,
    NULL
};

static int __init my_init(void) {
    dev_add_pack(&test_proto);
    LOG("module loaded\n");
    return 0;
}

static void __exit my_exit(void) {
    dev_remove_pack(&test_proto);
    LOG(KERN_INFO "module unloaded\n");
}

module_init(my_init);
module_exit(my_exit);

MODULE_AUTHOR("Oleg Tsiliuric");
MODULE_LICENSE("GPL v2");
```

Примечание: Самая большая сложность с подобными примерами — это то, какими средствами вы будете его тестировать для нестандартного протокола, когда операционная система, возможно, не знает такого сетевого протокола, и не имеет утилит обмена в таком протоколе...

Выполнение такого примера:

```
$ sudo insmod net_proto.ko
$ dmesg | tail -n6
module loaded
packet received with length: 74
packet received with length: 60
packet received with length: 66
packet received with length: 241
packet received with length: 52
```

```
$ sudo rmmod net_proto
```

В этом примере обработчик протокола перехватывает (фильтрует) **все** пакеты (константа ETH_P_ALL) на всех сетевых интерфейсах. В случае собственного протокола здесь должна бы быть константа TEST_PROTO_ID (но для такого случая нам нечем отестировать модуль). Очень большое число идентификаторов протоколов (Ethernet Protocol ID's) находим в `<linux/if_ether.h>`, некоторые наиболее интересные из них, для примера:

```
#define ETH_P_LOOP    0x0060 /* Ethernet Loopback packet */
...
#define ETH_P_IP      0x0800 /* Internet Protocol packet */
...
#define ETH_P_ARP     0x0806 /* Address Resolution packet */
...
#define ETH_P_PAE     0x888E /* Port Access Entity (IEEE 802.1X) */
...
#define ETH_P_ALL     0x0003 /* Every packet (be careful!!!) */
...
```

Здесь же находим описание заголовка Ethernet пакета, который помогает в заполнении структуры `struct packet_type` :

```
struct ethhdr {
    unsigned char h_dest[ETH_ALEN]; /* destination eth addr */
    unsigned char h_source[ETH_ALEN]; /* source ether addr */
    __be16 h_proto; /* packet type ID field */
} __attribute__((packed));
```

Написанный нами пример модуля порождает ряд вопросов:

- Можно ли установить несколько обработчиков потока пакетов (для одного или различающихся типов протоколов type)?
- В каком порядке будут вызываться функции-обработчики при поступлении пакета?
- Как специфицировать один отдельный сетевой интерфейс, к которому должен применяться фильтр?
- Какую роль играет вызов `kfree_skb()` (в функции-фильтре обработки протокола `test_pack_rcv()`), и какой сокетный буфер (или его копия) при этом освобождается?

Для уяснения этих вопросов нам необходимо собрать на базе предыдущего другой пример (показаны только отличающиеся фрагменты кода):

net_proto2.c :

```
...
static int debug = 0;
module_param(debug, int, 0);

static char* link = NULL;
module_param(link, charp, 0);

int test_pack_rcv_1(struct sk_buff *skb, struct net_device *dev,
                    struct packet_type *pt, struct net_device *odev) {
    int s = atomic_read(&skb->users);
    kfree_skb(skb);
    if (debug > 0)
        LOG("function #1 - %p => users: %d->%d\n", skb, s, atomic_read(&skb->users));
    return skb->len;
}

int test_pack_rcv_2(struct sk_buff *skb, struct net_device *dev,
                    struct packet_type *pt, struct net_device *odev) {
    int s = atomic_read(&skb->users);
    kfree_skb(skb);
}
```

```

    if (debug > 0)
        LOG("function #2 - %p => users: %d->%d\n", skb, s, atomic_read(&skb->users));
    return skb->len;
}

static struct packet_type
test_proto1 = {
    __constant_htons(ETH_P_IP),
    NULL,
    test_pack_rcv_1,
    (void*)1,
    NULL
},
test_proto2 = {
    __constant_htons(ETH_P_IP),
    NULL,
    test_pack_rcv_2,
    (void*)1,
    NULL
};

static int __init my_init(void) {
    if (link != NULL) {
        struct net_device *dev = __dev_get_by_name(&init_net, link);
        if (NULL == dev) {
            ERR("%s: illegal link", link);
            return -EINVAL;
        }
        test_proto1.dev = test_proto2.dev = dev;
    }
    dev_add_pack(&test_proto1);
    dev_add_pack(&test_proto2);
    if (NULL == test_proto1.dev) LOG("module %s loaded for all links\n", THIS_MODULE->name);
    else LOG("module %s loaded for link %s\n", THIS_MODULE->name, link);
    return 0;
}

static void __exit my_exit(void) {
    if (test_proto2.dev != NULL) dev_put(test_proto2.dev);
    if (test_proto1.dev != NULL) dev_put(test_proto1.dev);
    dev_remove_pack(&test_proto2);
    dev_remove_pack(&test_proto1);
    LOG("module %s unloaded\n", THIS_MODULE->name);
}

```

Здесь, собственно, выполняется абсолютно то же, что и в предыдущем варианте, но мы устанавливаем одновременно **два** новых дополнительных обработчика для пакетов IPv4 (ETH_P_IP), причём устанавливаем именно в последовательности: `test_pack_rcv_1()`, а затем `test_pack_rcv_2()`. Смотрим что из этого получается... Загружаем модуль:

```

$ sudo insmod net_proto2.ko link=p7p1
$ dmesg | tail -n1
[ 403.339591] ! module net_proto2 loaded for link p7p1

```

И далее (конфигурировав интерфейс на адрес 192.168.56.3) с другого хоста выполняем:

```

$ ping -c3 192.168.56.3
PING 192.168.56.3 (192.168.56.3) 56(84) bytes of data.
64 bytes from 192.168.56.3: icmp_req=1 ttl=64 time=0.668 ms
64 bytes from 192.168.56.3: icmp_req=2 ttl=64 time=0.402 ms
64 bytes from 192.168.56.3: icmp_req=3 ttl=64 time=0.330 ms
--- 192.168.56.3 ping statistics ---

```

```
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2000ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.330/0.466/0.668/0.147 ms
```

В системном журнале мы найдём:

```
$ dmesg | tail -n7
[ 403.339591] ! module net_proto2 loaded for link p7p1
[ 420.305824] ! function #2 - eb6873c0 => users: 2->1
[ 420.305829] ! function #1 - eb6873c0 => users: 2->1
[ 421.306302] ! function #2 - eb687c00 => users: 2->1
[ 421.306308] ! function #1 - eb687c00 => users: 2->1
[ 422.306289] ! function #2 - eb687180 => users: 2->1
[ 422.306294] ! function #1 - eb687180 => users: 2->1
```

Отсюда видно, что обработчики срабатывают в порядке обратном их установке (который установленный позже — тот срабатывает раньше), но срабатывают **все**. Они получают в качестве аргумента адрес одной и той же копии буфера сокета. Относительно `kfree_skb()` мы должны обратиться к исходному коду реализации ядра (файл `net/core/skbuff.c`):

```
void kfree_skb(struct sk_buff *skb) {
    if (unlikely(!skb))
        return;
    if (likely(atomic_read(&skb->users) == 1))
        smp_rmb();
    else if (likely(!atomic_dec_and_test(&skb->users)))
        return;
    trace_kfree_skb(skb, __builtin_return_address(0));
    __kfree_skb(skb);
}
```

Вызов `kfree_skb()` будет реально освобождать буфер сокета только в случае `skb->users == 1`, при всех остальных значениях он будет только декрементировать `skb->users` (счётчик использования). Для уточнения происходящего мы можем закомментировать вызовы `kfree_skb()` в двух обработчиках выше, и наблюдать при этом:

```
$ dmesg | tail -n7
[11373.754524] ! module net_proto2 loaded for link p7p1
[11398.930057] ! function #2 - ed3dfc00 => users: 2->2
[11398.930061] ! function #1 - ed3dfc00 => users: 3->3
[11399.929838] ! function #2 - ed3dfb40 => users: 2->2
[11399.929843] ! function #1 - ed3dfb40 => users: 3->3
[11400.929522] ! function #2 - ed3df480 => users: 2->2
[11400.929527] ! function #1 - ed3df480 => users: 3->3
```

Если функция обработчик не декрементирует `skb->users` по завершению вызовом `kfree_skb()`, то, после окончательного вызова обработки по умолчанию, буфер сокета не будет уничтожен, и в системе будет наблюдаться **утечка памяти**. Она незначительная, но неумолимая, и, в конце концов, приведёт к краху системы. Проверку на отсутствие утечки памяти (по этой причине, или по любой иной) предлагается проверить приёмом по сетевому каналу значительного объёма данных (несколько гигабайт), с фиксацией состояния памяти командой `free`. Для этого можно с успехом использовать утилиту `nc` (network cat):

— на тестируемом узле запустить скрипт `./client`:

```
LIMIT=1000000
for ((a=1; a <= LIMIT ; a++))
do
    rm -a z.txt
    nc 192.168.56.1 12345 > z.txt
    sleep 1
done
```

— на стороннем узле сети запустить скрипт `./server`

```
dd if=/dev/zero of=z.txt bs=1M count=1
LIMIT=1000000
```

```
for ((a=1; a <= LIMIT ; a++))
do
    cat z.txt | nc -l 12345
done
```

(здесь в скриптах: 192.168.56.1 — IP адрес узла где работает server, 12345 — номер TCP порта, через который nc предписывается передавать данные, при желании, можно использовать и UDP, добавив к nc опцию -u)

— и подождать некоторое время, порядка 10-20 минут:

```
$ free
              total        used        free      shared    buffers     cached
Mem:           768084        260636        507448           0         23392        129108
-/+ buffers/cache:    108136         659948
Swap:          1540092           0        1540092

$ ifconfig p7p1
p7p1: flags=4163<UP,BROADCAST,RUNNING,MULTICAST>  mtu 1500
    inet 192.168.56.3  netmask 255.255.255.255  broadcast 192.168.56.3
    inet6 fe80::a00:27ff:fe08:9abd  prefixlen 64  scopeid 0x20<link>
    ether 08:00:27:08:9a:bd  txqueuelen 1000  (Ethernet)
    RX packets 2017560  bytes 3048762624 (2.8 GiB)
    RX errors 0  dropped 0  overruns 0  frame 0
    TX packets 398156  bytes 26283474 (25.0 MiB)
    TX errors 0  dropped 0 overruns 0  carrier 0  collisions 0
```

Ещё раз о виртуальном интерфейсе

Ранее рассматривалось создание виртуального сетевого интерфейса (использующего трафик реального физического, родительского) средствами `netdev_rx_handler_register()`. Но такой способ не свободен от некоторых недостатков: он появился хронологически достаточно поздно, в API ядра начиная с версии 2.6.36, не со всяким ядром он может быть использован, кроме того, он в некоторой степени громоздкий и путанный. Но это же можно сделать и другим способом, не зависящим от версий используемого ядра, используя протокольные механизмы сетевого уровня (L3). Кроме того, это хороший реалистичный пример использования протокольных фильтров. Пример подобной реализации расположен в архиве `virt-proto`.

Примечание: В названном архиве представлены два варианта модуля: упрощённый модуль `virtl.ko` (lite вариант), интерфейс (`virt0`) которого **замещает** родительский сетевой интерфейс, и полный вариант `virt.ko`, который анализирует сетевые фреймы (и ARP и IP4 протоколов), и затрагивает только трафик, к его интерфейсу относящийся. Разница состоит в том, что на время загрузки упрощённого модуля работа родительского интерфейса прекращается, а при загрузке полного варианта оба интерфейса работают одновременно и независимо. Но код полного модуля гораздо более громоздкий, а для понимания принципов он ничего не добавляет. Ниже детально рассмотрен упрощённый вариант, не скрывающий принципы, и только позже мы в пару слов коснёмся полного варианта: код его и протокол испытаний приведены в архиве, поэтому его детализация не вызывает сложностей.

virtl.c :

```
#include <linux/module.h>
#include <linux/netdevice.h>
#include <linux/etherdevice.h>
#include <linux/inetdevice.h>
#include <linux/moduleparam.h>
#include <net/arp.h>
#include <linux/ip.h>

#define ERR(...) printk(KERN_ERR "! " __VA_ARGS__)
#define LOG(...) printk(KERN_INFO "! " __VA_ARGS__)
#define DBG(...) if (debug != 0) printk(KERN_INFO "! " __VA_ARGS__)
```

```

static char* link = "eth0";
module_param(link, charp, 0);

static char* ifname = "virt";
module_param(ifname, charp, 0);

static int debug = 0;
module_param(debug, int, 0);

static struct net_device *child = NULL;
static struct net_device_stats stats; // статическая таблица статистики интерфейса
static u32 child_ip;

struct priv {
    struct net_device *parent;
};

static char* strIP(u32 addr) { // диагностика IP в точечной нотации
    static char saddr[MAX_ADDR_LEN];
    sprintf(saddr, "%d.%d.%d.%d",
        (addr) & 0xFF, (addr >> 8) & 0xFF,
        (addr >> 16) & 0xFF, (addr >> 24) & 0xFF
    );
    return saddr;
}

static int open(struct net_device *dev) {
    struct in_device *in_dev = dev->ip_ptr;
    struct in_ifaddr *ifa = in_dev->ifa_list; /* IP ifaddr chain */
    LOG("%s: device opened", dev->name);
    child_ip = ifa->ifa_address;
    netif_start_queue(dev);
    if (debug != 0) {
        char sdbg[40] = "";
        sprintf(sdbg, "%s:", strIP(ifa->ifa_address));
        strcat(sdbg, strIP(ifa->ifa_mask));
        DBG("%s: %s", dev->name, sdbg);
    }
    return 0;
}

static int stop(struct net_device *dev) {
    LOG("%s: device closed", dev->name);
    netif_stop_queue(dev);
    return 0;
}

static struct net_device_stats *get_stats(struct net_device *dev) {
    return &stats;
}

// передача фрейма
static netdev_tx_t start_xmit(struct sk_buff *skb, struct net_device *dev) {
    struct priv *priv = netdev_priv(dev);
    stats.tx_packets++;
    stats.tx_bytes += skb->len;
    skb->dev = priv->parent; // передача в родительский (физический) интерфейс
    skb->priority = 1;
    dev_queue_xmit(skb);
    DBG("tx: injecting frame from %s to %s with length: %u",
        dev->name, skb->dev->name, skb->len);
}

```

```

    return 0;
}

static struct net_device_ops net_device_ops = {
    .ndo_open = open,
    .ndo_stop = stop,
    .ndo_get_stats = get_stats,
    .ndo_start_xmit = start_xmit,
};

// приём фрейма
int pack_parent(struct sk_buff *skb, struct net_device *dev,
                struct packet_type *pt, struct net_device *odev) {
    skb->dev = child;          // передача фрейма в виртуальный интерфейс
    stats.rx_packets++;
    stats.rx_bytes += skb->len;
    DBG("tx: injecting frame from %s to %s with length: %u",
        dev->name, skb->dev->name, skb->len);
    kfree_skb(skb);
    return skb->len;
}

static struct packet_type proto_parent = {
    __constant_htons(ETH_P_ALL), // перехватывать все пакеты: ETH_P_ARP & ETH_P_IP
    NULL,
    pack_parent,
    (void*)1,
    NULL
};

int __init init(void) {
    void setup(struct net_device *dev) { // вложенная функция (GCC)
        int j;
        ether_setup(dev);
        memset(netdev_priv(dev), 0, sizeof(struct priv));
        dev->netdev_ops = &net_device_ops;
        for (j = 0; j < ETH_ALEN; ++j) // заполнить MAC фиктивным адресом
            dev->dev_addr[j] = (char)j;
    }
    int err = 0;
    struct priv *priv;
    char ifstr[40];
    sprintf(ifstr, "%s%s", ifname, "%d");
    child = alloc_netdev(sizeof(struct priv), ifstr, setup);
    if (child == NULL) {
        ERR("%s: allocate error", THIS_MODULE->name); return -ENOMEM;
    }
    priv = netdev_priv(child);
    priv->parent = __dev_get_by_name(&init_net, link); // родительский интерфейс
    if (!priv->parent) {
        ERR("%s: no such net: %s", THIS_MODULE->name, link);
        err = -ENODEV; goto err;
    }
    if (priv->parent->type != ARPHRD_ETHER && priv->parent->type != ARPHRD_LOOPBACK) {
        ERR("%s: illegal net type", THIS_MODULE->name);
        err = -EINVAL; goto err;
    }
    memcpy(child->dev_addr, priv->parent->dev_addr, ETH_ALEN);
    memcpy(child->broadcast, priv->parent->broadcast, ETH_ALEN);
    if ((err = dev_alloc_name(child, child->name))) {
        ERR("%s: allocate name, error %i", THIS_MODULE->name, err);
        err = -EIO; goto err;
    }
}

```

```

    }
    register_netdev(child);          // зарегистрировать новый интерфейс
    proto_parent.dev = priv->parent;
    dev_add_pack(&proto_parent);    // установить обработчик фреймов для родителя
    LOG("module %s loaded", THIS_MODULE->name);
    LOG("%s: create link %s", THIS_MODULE->name, child->name);
    return 0;
err:
    free_netdev(child);
    return err;
}

void __exit exit(void) {
    dev_remove_pack(&proto_parent); // удалить обработчик фреймов
    unregister_netdev(child);
    free_netdev(child);
    LOG("module %s unloaded", THIS_MODULE->name);
    LOG("=====");
}

module_init(init);
module_exit(exit);

MODULE_AUTHOR("Oleg Tsiliuric");
MODULE_LICENSE("GPL v2");
MODULE_VERSION("3.6");

```

От рассмотренных уже ранее примеров код отличается только тем, что после регистрации нового сетевого интерфейса (`virt0`) он выполняет вызов `dev_add_pack()`, предварительно установив в структуре `packet_type` поле `dev` на указатель родительского интерфейса: только с этого интерфейса входящий трафик будет перехватываться определённой в структуре функцией `pack_parent()`. Эта функция фиксирует статистику интерфейса и, самое главное, **подменяет** в сокетном буфере указатель родительского интерфейса на виртуальный. Обратная подмена (виртуального на физический) происходит в функции отправки фрейма `start_xmit()`, но это не отличается от того, что мы видели ранее. Вот как это работает:

- на тестируемом компьютере загружаем модуль и конфигурируем его:

```

$ ip address
...
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP qlen 1000
    link/ether 08:00:27:52:b9:e0 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    inet 192.168.1.21/24 brd 192.168.1.255 scope global eth0
    inet6 fe80::a00:27ff:fe52:b9e0/64 scope link
        valid_lft forever preferred_lft forever
3: eth1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP qlen 1000
    link/ether 08:00:27:0f:13:6d brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    inet 192.168.56.102/24 brd 192.168.56.255 scope global eth1
    inet6 fe80::a00:27ff:fe0f:136d/64 scope link
        valid_lft forever preferred_lft forever
$ sudo insmod ./virt.ko link=eth1 debug=1
$ sudo ifconfig virt0 192.168.50.19
$ sudo ifconfig virt0
virt0    Link encap:Ethernet  HWaddr 08:00:27:0f:13:6d
         inet addr:192.168.50.19  Bcast:192.168.50.255  Mask:255.255.255.0
         inet6 addr: fe80::a00:27ff:fe0f:136d/64 Scope:Link
         UP BROADCAST RUNNING MULTICAST  MTU:1500  Metric:1
         RX packets:0 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0
         TX packets:46 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:0
         collisions:0 txqueuelen:1000

```


RX bytes:0 (0.0 B) TX bytes:8373 (8.1 KiB)

(показана статистика с нулевым числом принятых байт на интерфейсе).

- на тестирующем компьютере создаём алиасный IP для тестируемой подсети (192.168.50.0/24) и можем осуществлять трафик на созданный интерфейс:

```
$ sudo ifconfig vboxnet0:1 192.168.50.1
$ ping 192.168.50.19
PING 192.168.50.19 (192.168.50.19) 56(84) bytes of data.
64 bytes from 192.168.50.19: icmp_req=1 ttl=64 time=0.627 ms
64 bytes from 192.168.50.19: icmp_req=2 ttl=64 time=0.305 ms
64 bytes from 192.168.50.19: icmp_req=3 ttl=64 time=0.326 ms
^C
--- 192.168.50.19 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2000ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.305/0.419/0.627/0.148 ms
```

- на этом же (тестирующем) компьютере (ответной стороне) очень содержательно наблюдать трафик (в отдельном терминале), фиксируемый сниффером tcpdump:

```
$ sudo tcpdump -i vboxnet0
tcpdump: verbose output suppressed, use -v or -vv for full protocol decode
listening on vboxnet0, link-type EN10MB (Ethernet), capture size 65535 bytes
...
18:41:01.740607 ARP, Request who-has 192.168.50.19 tell 192.168.50.1, length 28
18:41:01.741104 ARP, Reply 192.168.50.19 is-at 08:00:27:0f:13:6d (oui Unknown), length 28
18:41:01.741116 IP 192.168.50.1 > 192.168.50.19: ICMP echo request, id 8402, seq 1, length 64
18:41:01.741211 IP 192.168.50.19 > 192.168.50.1: ICMP echo reply, id 8402, seq 1, length 64
18:41:02.741164 IP 192.168.50.1 > 192.168.50.19: ICMP echo request, id 8402, seq 2, length 64
18:41:02.741451 IP 192.168.50.19 > 192.168.50.1: ICMP echo reply, id 8402, seq 2, length 64
18:41:03.741163 IP 192.168.50.1 > 192.168.50.19: ICMP echo request, id 8402, seq 3, length 64
18:41:03.741471 IP 192.168.50.19 > 192.168.50.1: ICMP echo reply, id 8402, seq 3, length 64
18:41:06.747701 ARP, Request who-has 192.168.50.1 tell 192.168.50.19, length 28
18:41:06.747715 ARP, Reply 192.168.50.1 is-at 0a:00:27:00:00:00 (oui Unknown), length 28
```

Теперь коротко, в два слова, о том, как сделать полноценный виртуальный интерфейс, работающий только со своим трафиком, и не нарушающий работу родительского интерфейса (то, что делает полная версия модуля в архиве). Для этого необходимо:

- объявить **два** отдельных обработчика протоколов (для протоколов разрешения имён ARP и собственно для протокола IP):

```
// обработчик фреймов ETH_P_ARP
int arp_pack_rcv(struct sk_buff *skb, struct net_device *dev,
                 struct packet_type *pt, struct net_device *odev) {
    ...
    return skb->len;
}

static struct packet_type arp_proto = {
    __constant_htons(ETH_P_ARP),
    NULL,
    arp_pack_rcv, // фильтр протокола ETH_P_ARP
    (void*)1,
    NULL
};
```

```
// обработчик фреймов ETH_P_IP
int ip4_pack_rcv(struct sk_buff *skb, struct net_device *dev,
                struct packet_type *pt, struct net_device *odev) {
    ...
    return skb->len;
}

static struct packet_type ip4_proto = {
    __constant_htons(ETH_P_IP),
    NULL,
    ip4_pack_rcv,    // фильтр протокола ETH_P_IP
    (void*)1,
    NULL
};
```

- и оба их зарегистрировать в функции инициализации модуля:

```
arp_proto.dev = ip4_proto.dev = priv->parent; // перехват только с родительского
интерфейса
dev_add_pack(&arp_proto);
dev_add_pack(&ip4_proto);
```

- каждый из обработчиков должен осуществлять **подмену** интерфейса только для тех фреймов, IP получателя которых совпадает с IP интерфейса ...

- а два отдельных обработчика удобны тем, что заголовки фреймов ARP и IP имеют совершенно разный формат, и выделять IP назначения в них приходится по-разному (весь полный код показан в архиве примера).

Используя такой полновесный модуль, можно открыть к хосту, например, одновременно две параллельные сессии SSH на разные интерфейсы, родительский и виртуальный (использующие разные IP), которые будут в параллель реально использовать единый общий физический интерфейс:

```
$ ssh olej@192.168.50.17
olej@192.168.50.17's password:
Last login: Mon Jul 16 15:52:16 2012 from 192.168.1.9
...
$ ssh olej@192.168.56.101
olej@192.168.56.101's password:
Last login: Mon Jul 16 17:29:57 2012 from 192.168.50.1
...
$ who
olej      tty1      2012-07-16 09:29 (:0)
olej      pts/0      2012-07-16 09:33 (:0.0)
olej      pts/1      2012-07-16 12:22 (192.168.1.9)
olej      pts/4      2012-07-16 15:52 (192.168.1.9)
olej      pts/6      2012-07-16 17:29 (192.168.50.1)
olej      pts/7      2012-07-16 17:31 (192.168.56.1)
```

Последняя показанная команда (who) выполняется уже в сессии SSH, то есть на том самом удалённом хосте, к которому и фиксируется командой два **независимых** подключения из двух различных подсетей (последние две строки вывода), которые на самом деле представляют один хост.

Протокол транспортного уровня

На этом уровне (L4) обеспечивается обработка таких протоколов, как: UDP, TCP, SCTP, DCCP ... их число возрастает. Протоколы транспортного уровня (протоколы IP) описаны в <linux/in.h> :

```
/* Standard well-defined IP protocols. */
```

```
enum {
    IPPROTO_IP = 0, /* Dummy protocol for TCP */
    IPPROTO_ICMP = 1, /* Internet Control Message Protocol */
    IPPROTO_IGMP = 2, /* Internet Group Management Protocol */
    ...
    IPPROTO_TCP = 6, /* Transmission Control Protocol */
    ...
    IPPROTO_UDP = 17, /* User Datagram Protocol */
    ...
    IPPROTO_SCTP = 132, /* Stream Control Transport Protocol */
    ...
    IPPROTO_RAW = 255, /* Raw IP packets */
}
```

Для установки обработчика протоколов транспортного уровня существует API `<net/protocol.h>` :

```
struct net_protocol {
    // This is used to register protocols
    int (*handler)(struct sk_buff *skb);
    void (*err_handler)(struct sk_buff *skb, u32 info);
    int (*gso_send_check)(struct sk_buff *skb);
    struct sk_buff *(*gso_segment)(struct sk_buff *skb, int features);
    struct sk_buff *(*gro_receive)(struct sk_buff **head, struct sk_buff *skb);
    int (*gro_complete)(struct sk_buff *skb);
    unsigned int no_policy:1,
               netns_ok:1;
};
int inet_add_protocol(const struct net_protocol *prot, unsigned char num);
int inet_del_protocol(const struct net_protocol *prot, unsigned char num);
```

Здесь 2-й параметр вызова функций (`num`) как раз и есть константа набора констант вида `IPPROTO_*`.

Эта схема в общих чертах напоминает то, как это же делалось на сетевом уровне: каждый пакет проходит через функцию-фильтр, где мы можем анализировать или изменять отдельные поля сокетного буфера, отображающего пакет.

Пример модуля, устанавливающего протокол:

trn proto.c :

```
#include <linux/module.h>
#include <linux/init.h>
#include <net/protocol.h>

int test_proto_rcv(struct sk_buff *skb) {
    printk(KERN_INFO "Packet received with length: %u\n", skb->len);
    return skb->len;
}

static struct net_protocol test_proto = {
    .handler = test_proto_rcv,
    .err_handler = 0,
    .no_policy = 0,
};

#ifdef PROTO IPPROTO_ICMP
#ifdef PROTO IPPROTO_TCP
#define PROTO IPPROTO_RAW
static int __init my_init(void) {
    int ret;
    if ((ret = inet_add_protocol(&test_proto, PROTO)) < 0) {
        printk(KERN_INFO "proto init: can't add protocol\n");
        return ret;
    }
}
```

```

    }
    printk(KERN_INFO "proto module loaded\n");
    return 0;
}

static void __exit my_exit(void) {
    inet_del_protocol(&test_proto, PROTO);
    printk(KERN_INFO "proto module unloaded\n");
}

module_init(my_init);
module_exit(my_exit);

MODULE_AUTHOR("Oleg Tsiliuric");
MODULE_LICENSE("GPL v2");

```

Вот как будет выглядеть работа модуля для протокола IPPROTO_RAW:

```

$ sudo insmod trn_proto.ko
$ lsmod | head -n2
Module                Size  Used by
trn_proto              780    0
$ cat /proc/modules | grep proto
trn_proto 780 0 - Live 0xf9a26000
$ ls -R /sys/module/trn_proto
/sys/module/trn_proto:
holders  initstate  notes  refcnt  sections  srcversion
...
$ sudo rmmod trn_proto
$ dmesg | tail -n60 | grep -v ^audit
proto module loaded
proto module unloaded

```

Но если вы попытаетесь установить (добавить!) обработчик для уже **обрабатываемого** (установленного) протокола (например, IPPROTO_TCP), то получите ошибку:

```

$ sudo insmod trn_proto.ko
insmod: error inserting 'trn_proto.ko': -1 Operation not permitted
$ dmesg | tail -n60 | grep -v ^audit
proto init: can't add protocol
$ lsmod | grep proto
$

```

Здесь возникает уже названная раньше сложность:

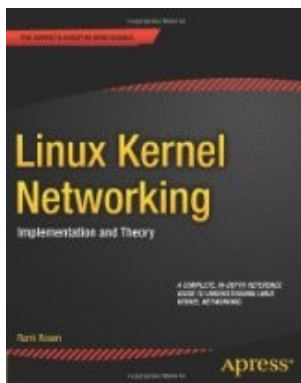
- Если вы планируете обрабатывать новый (или не использующийся в системе) протокол, то для его тестирования в системе нет инструментов, и прежде нужно подумать о том, чтобы создать тестовые приложения прикладного уровня.
- Если пытаться моделировать работу нового протокола под видом уже существующего (например, IPPROTO_UDP), то вам прежде понадобится удалить существующий обработчик, чем можно радикально нарушить работоспособность системы (например, для IPPROTO_UDP разрушить систему разрешения доменных имён DNS).

Источники использованной информации

[1] Rami Rosen, «Linux Kernel Networking: Implementation and Theory», New York, «Apress», 2014, ISBN: 978-1-4302-6196-4, p. 612 —

<http://www.foxebook.net/linux-kernel-networking-implementation-and-theory/>

(там же книгу можно свободно скачать)



[2] С. Сэтчэлл, Х. Клиффорд, «Linux IP Stacks в комментариях», К., «ДиаСофт», 2001, ISBN: 966-7393-83-6, 288 стр.



[3] «Linux Network Configuration» —

<http://www.yolinux.com/TUTORIALS/LinuxTutorialNetworking.html#CONFIGFILES>

[4] Олег Цилиурик, статьи в редакциях разных лет (различающиеся):

— «Сеть IP - когда писать программы лень»

<http://smartbox.jinr.ru/qnx.org.ru/article10.html>, 2002

<http://rus-linux.net/MyLDP/algol/Simple-TCP-programming.html>, 2012

— «Сервер TCP / IP ... много серверов хороших и разных»

http://www.cta.ru/online/online_progr-nets.htm — журнал «СТА» («Современные Технологии Автоматизации»), Москва, 2003

<http://rus-linux.net/MyLDP/algol/analiz-variantov-realizacii-TCP-IP-servera-01.html>, 2012

Они в книге : Д. Алексеев, Е. Видревич, А. Волков, Е. Горошко, М. Горчак, Р. Жавнис, Д. Сошин, О. Цилиурик, А. Чиликин, Практика работы с QNX, М.: КомБук, 2004, 432 стр., ISBN: 5-94740-009-X



Книгу можно скачать здесь: <http://9knig.ru/os/19431-praktika-raboty-s-qnx.html>

[5] LXR (Linux Cross-Referencer) ресурсы перекрёстного анализа **исходных кодов ядра Linux**

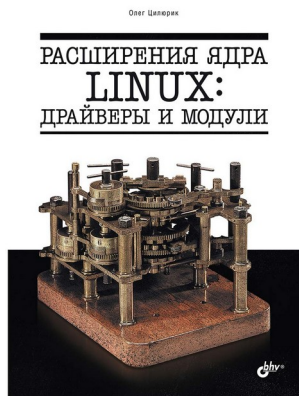
<http://lxr.free-electrons.com/source/>

<http://lxr.linux.no/>

<http://lxr.missinglinkelectronics.com/linux>

<http://lxr.oss.org.cn/>

[6] Олег Цилюрик, Расширения ядра Linux: драйверы и модули, BHV-СПб, март 2023, ISBN: 978-5-9775-1719-5, 688 стр.



За границами традиций Интернет

Обычно обсуждение завершает изложение некоторого предмета, как его итог. Но в этом разделе мы поступим в точности до наоборот: начнём с обсуждения мотивации возникновения целой грозды экспериментальных проектов, возникших за последние годы **над** транспортным механизмом Интернет.

Здесь будет рассмотрено несколько выборочных альтернативных проектов, выбранных достаточно произвольно, но представляющих те тенденции, которые отчётливо проявляются в большинстве новых сетевых проектах. Иногда высказывается мнение что такие проекты продвигаются хакерами, злоумышленниками в сети, и/или людьми параноидально озабоченными безопасностью. Если это и так, то в самой своей малой части. А в оставшейся, большей части смыслов, и это мнение разделяется автором — направления развития таких проектов это «Интернет завтрашнего дня». Поэтому далее мы и рассмотрим подробно несколько из таких проектов.

Обсуждение

Классический Интернет представляет собой мощную организованную систему. Но некоторые пользователи и разработчики считают что он заорганизован, управляемый разнообразными комитетами и комиссиями, и с ограничениями которые начинают накладывать государственные законодательные органы в рамках своих территориальных компетенций.

Обширный управленческий аппарат, помимо всего прочего, несёт в себе потенциал мелких но частых сбоев в работе за счёт несогласованности и ошибочности действий.

Но развивается целый ряд альтернативных проектов, использующих только его транспортный механизм TCP/IP, но не требующих его централизованного управления и его управляющих органов (комиссий и комитетов). Они функционируют **над** транспортным механизмом сети

TCP/IP, используя этот транспортный механизм Интернет, но выходя где-то за рамки и соглашения Интернет. Поэтому я в этой части назвал их условно «надсистемы».

Альтернативные проекты апробируют модели «самонастраивающихся» механизмов конфигурирования и функционирования сети.

Альтернативные проекты носят характер экспериментальных разработок, но они концентрируются вокруг совсем не такого большого числа направлений. Поэтому их интересно и полезно знать, хотя бы в форме отдельных конкретных реализаций. При множестве экспериментальных проектов, которые постоянно возникают новые и угасают существующие, их тематики группируются вокруг относительно немногочисленных целей:

- Охрана приватности. Такие проекты направлены не только на защищённость самого содержимого сетевых обменов, но и на анонимизацию получателя, целевых ресурсов, и сокрытие направлений и самого факта осуществления трафика. Эту деятельность некоторые рассматривают как расширение сферы охранения персональной информации.
- Децентрализация. За долгие годы развития Интернет сложилась развитая инфраструктура учреждений, организаций и комитетов, обеспечивающих деятельность сети: провайдеры, хостеры, регистраторы... Они обеспечивают слаженное функционирование разных сторон сети, но, иногда, и вносят избыточную заорганизованность. Кроме того, их деятельность коммерческая и часто услуги довольно дорого стоят потребителям. В этой части экспериментальные проекты пытаются исключить избыточные регламентирующие звенья.
- Живучесть. Во многом, из-за определённой централизованности организации Интернет, при нарушении согласованности действий различных организующих сторон, возможны перебои работы сети, или даже полное нарушение её работоспособности, на отдельных территориальных, государственных, ведомственных или других сегментах сети. Эксперименты в части адаптивных изменений топологии сети и направлены на уменьшение подобных рисков.
- Упрощение настроек. Много десятилетнее постоянное усложнение фрагментов сети (локальных сетей в составе Интернет) привело к большой сложности их конфигураций, и требует на сегодня даже в средней руки организациях содержать сетевых администраторов как отдельную профессиональную группу. Экспериментальные проекты пытаются двигаться в сторону самоорганизующихся архитектур, которые гибко подключаются к существующим участникам сети, выбирают оптимальные маршруты и самонастраиваются внутри сети.

Далее рассмотрены выборочно только несколько альтернативных направлений развития, для того, чтобы составить поверхностное представление о **тенденциях** движения. Проекты для рассмотрения выбраны достаточно произвольно, но то что показано, кроме других критериев их отбора — это не уровень сырых экспериментов, а вполне работоспособные на сегодня реализации

TOR

Проект TOR (The Onion Router) — свободное и открытое программное обеспечение для реализации второго (V2) и третьего (V3) поколения так называемой луковичной маршрутизации: ваши данные — это сердцевина луковицы, а их защита — слои вокруг. Это такая адаптивная система прокси серверов, которая позволяющая устанавливать анонимное сетевое соединение, защищённое от прослушивания.

Разработка системы началась в 1995 году. К началу 2000-х исходный код был опубликован свободной лицензией. Написана преимущественно на языке С. В октябре 2002 года впервые была развёрнута сеть маршрутизаторов, которая к концу 2003 года насчитывала около десяти сетевых узлов. По состоянию на 2016 год, по оценкам, число участников сети (включая ботов), превысило 2 миллиона.

Для анонимизации Tor, также как прокси и VPN, пропускает трафик через промежуточные серверы. Но Только в случае с Tor их не один, а три, и называется они узлами. Каждый пакет

данных, передаваемый системой узлов TOR, проходит через три различных — узла, которые выбираются случайным образом в начале сеанса, и могут быть изменены по ходу прохождения сеанса. Перед отправкой пакет последовательно шифруется тремя ключами: сначала — для третьего узла, потом — для второго и в конце — для первого. Когда первый узел получает пакет, он расшифровывает «верхний» слой шифра (аналогия с тем, как чистят луковицу) и узнаёт, куда отправить пакет дальше. Второй и третий сервер поступают также. После 3-го прокси-сервера пакет поступает получателю в открытом виде.

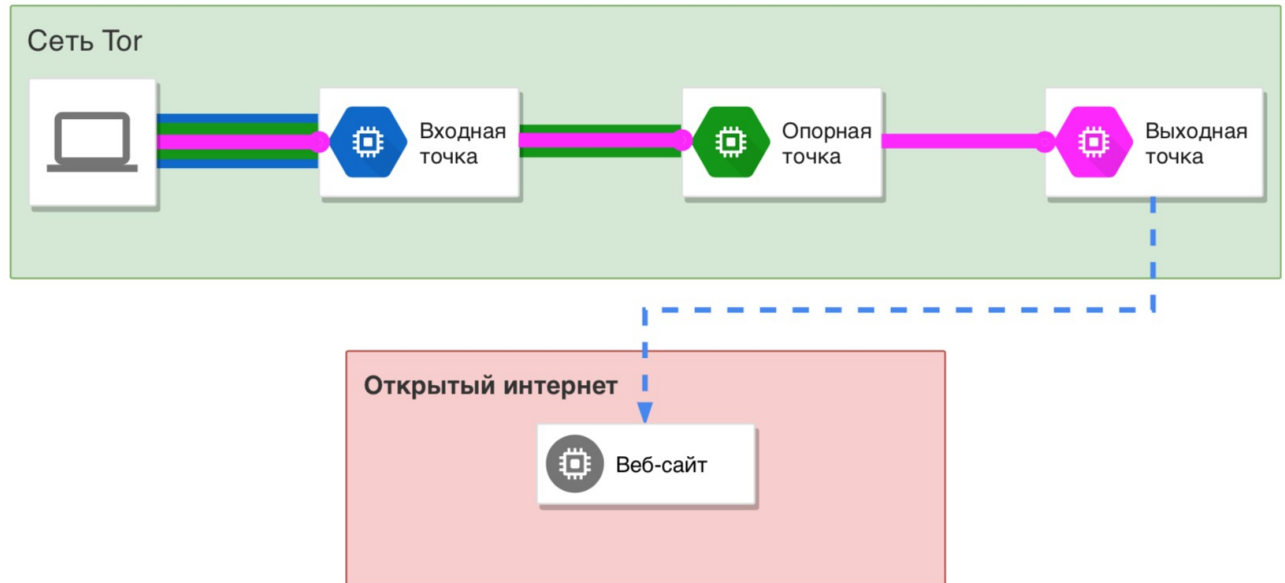


Рис. 5.1 Сеть TOR

TOR как прокси для всех служб

Для большинства конечных пользователей проект TOR известен и представляется как «изделие» TOR-браузер, который производится на базе FireFox как отдельное изделие с 2008 года. Но на самом деле, проект TOR гораздо шире в своих задумках и возможностях. И если нас интересует техническая сторона вопроса, то интерес представляет именно TOR как SOCKS-прокси:

```
$ aptitude show tor
```

```
Пакет: tor
```

```
Версия: 0.4.6.10-1
```

```
Новый: да
```

```
Состояние: установлен
```

```
Установлен автоматически: да
```

```
Приоритет: необязательный
```

```
Раздел: universe/net
```

```
Сопровождающий: Ubuntu Developers <ubuntu-devel-discuss@lists.ubuntu.com>
```

```
Архитектура: amd64
```

```
Размер в распакованном виде: 5.400 k
```

```
Зависит: libc6 (>= 2.34), libcap2 (>= 1:2.10), libevent-2.1-7 (>= 2.1.8-stable), liblzma5 (>= 5.1.1alpha+20120614), libseccomp2 (>= 0.0.0-20120605), libssl3 (>= 3.0.0~alpha1), libsystemd0, libzstd1 (>= 1.4.0), zlib1g (>= 1:1.1.4), adduser, lsb-base
```

```
Рекомендует: logrotate, tor-geoipdb, torsocks
```

```
Предлагает: mixmaster, torbrowser-launcher, socat, apparmor-utils, nylx, obfs4proxy
```

```
Конфликтует: libssl0.9.8 (< 0.9.8g-9)
```

```
Описание: анонимизирующая сеть работающая поверх TCP
```

```
Tor — система анонимного взаимодействия с установкой соединений и малым временем задержки.
```

Пользователи выбирают начало пути по сети узлов, и согласовывают «виртуальные цепи» через сеть, в которых каждому узлу известен предыдущий и следующий узел, а все остальные — не

известны. Трафик, передаваемый по цепи, расшифровывается симметричным ключом в каждом узле, из которого получается информация о следующем узле.

Фактически, Tor позволяет создавать распределённую сеть ретранслирующих узлов. Пользователи пропускают свои TCP-данные (веб-трафик, ftp, ssh и т. д.) через цепь таких узлов-ретрансляторов, так что получателям, наблюдателям и самим маршрутизаторам становится трудно отследить источник и цель потока данных.

Этот пакет по умолчанию включает только клиентскую часть, но его можно настроить также для работы в качестве узла передачи и/или скрытого сервера.

Клиентские приложения могут использовать сеть Tor путём подключения к локальному прокси-серверу SOCKS. Если само приложение не имеет поддержки SOCKS, вы можете использовать клиент socks, такой как torsocks.

Обратите внимание, что Tor не занимается очисткой протоколов. Это значит, что существует опасность воздействия на протоколы приложений и связанные с ними программы, так что они выдадут информацию об источнике. Для решения этой проблемы Tor полагается на Torbutton и аналогичные очистители протоколов. Самый простой вариант работы с веб-сайтами через Tor - Tor Browser Bundle, самодостаточный пакет, состоящий из статической сборки Tor, Torbutton и Firefox с изменениями, устраняющими различные проблемы, связанные с защитой персональных данных.

Домашняя страница: <https://www.torproject.org/>

Установка пакета:

```
$ sudo apt install tor
Чтение списков пакетов... Готово
Построение дерева зависимостей
...
ureadahead will be reprofiled on next reboot
Обрабатываются триггеры для systemd (237-3ubuntu10.41) ...
```

Обращаем внимание на последнюю строку, упоминающую systemd — это показывает, что стек TOR устанавливается как сервис. Сразу после установки:

```
$ systemctl status tor
● tor.service - Anonymizing overlay network for TCP (multi-instance-master)
   Loaded: loaded (/lib/systemd/system/tor.service; enabled; vendor preset: enabled)
   Active: active (exited) since Thu 2023-04-27 11:58:14 EEST; 5 days ago
 Main PID: 545 (code=exited, status=0/SUCCESS)
    Tasks: 0 (limit: 18948)
   Memory: 0B
      CPU: 0
   CGroup: /system.slice/tor.service

anp 27 11:58:14 nvme systemd[1]: Starting Anonymizing overlay network for TCP (multi-
instance-master)...
anp 27 11:58:14 nvme systemd[1]: Finished Anonymizing overlay network for TCP (multi-
instance-master).
$ ps -A | grep tor
623 ?          00:00:16 tor
```

И вот SOCKS прокси, через который работают приложения TOR, прокси устанавливается на TCP порт 9050 (заметим, что установка TOR-браузера устанавливает прокси независимо на порт 9060, таким образом они могут работать независимо не вредя друг другу):

```
$ netstat -l -t | grep 9050
tcp        0      0 localhost:9050          0.0.0.0:*                LISTEN
```

Проверить можем простейшим образом (1-я строка — это прямой запрос, IP адрес который динамически выделяет мой провайдер, а следующий — через SOCKS TOR):

```
$ curl check-host.net/ip
193.28.177.119
$ curl -x socks4://127.0.0.1:9050 check-host.net/ip
107.189.31.134
```

```
$ whois 107.189.31.134 | grep -i Country:
Country:      US
Country:      LU
```

И я оказываюсь где-то там ... в Луизиане, кажется... Но через некоторое время, без всякого вмешательства с нашей стороны, с того же компьютера, это может стать ... Германия:

```
$ curl -x socks4://127.0.0.1:9050 check-host.net/ip
212.21.66.6
$ whois 212.21.66.6 | grep -i Country:
country:      DE
country:      DE
```

Это TOR стек самопроизвольно сменил цепочку 3-х узлов (3-й из которых мы и видим в команде). Это ещё одна особенность TOR.

Но совершенно не обязательно дожидаться пока стек TOR сам сменил цепочку узлов через которые вы используете сеть TOR — достаточно послать сервису TOR сигнал HUP чтобы он принудительно «подбросил» новую цепочку узлов. Путешествуем со своим хостом по всему миру:

```
$ sudo killall -HUP tor
$ curl -x socks4://127.0.0.1:9050 check-host.net/ip && echo
178.218.144.99
$ whois 178.218.144.99 | grep -i Country:
country:      IT
$ sudo killall -HUP tor
$ curl -x socks4://127.0.0.1:9050 check-host.net/ip && echo
192.42.116.216
$ whois 192.42.116.216 | grep -i Country:
Country:      NL
country:      NL
country:      NL
$ sudo killall -HUP tor
$ curl -x socks4://127.0.0.1:9050 check-host.net/ip && echo
103.251.167.10
$ whois 103.251.167.10 | grep -i Country:
country:      ZZ
country:      ZZ
```

Мы проверили и продемонстрировали работу TOR SOCKS прокси на примере простейшей, даже тривиальной утилиты curl. Но точно таким же способом (используя локально работающий SOCKS прокси) вы можете организовать работу через сеть анонимизации TOR практически **любого** приложения вашего компьютера (о технике использования прокси было рассказано раньше, но она в полной мере относится и к этому случаю).

Mesh-сети

Mesh-сети, которые до того неспешно обсуждались в академических кругах, привлекли к себе самое пристальное внимание после 2013-2014 годов, когда такие сети, неожиданно массово, были использованы участниками протестных настроений, «цветных революций», в массовых уличных акциях. Из новостных лент тех дней:

В Гонконге, участники "революции зонтиков" используют программу FireChat, что позволяет им быстро установить связь друг с другом по сети, поддерживаемой устройствами отдельных пользователей (не внешнего оборудования) - mesh networking. ... Бесплатное приложение FireChat для устройств на Android и iOS позволяет людям общаться между собой даже там, где не работает сотовая связь. Мессенджер устанавливает прямое соединение между двумя телефонами на расстоянии до 70 м. Но при большом скоплении подключенных к сети пользователей FireChat радиус действия мессенджера может быть намного больше: в пределах стадиона, парка или везде, где минимальное расстояние между двумя пользователями меньше 70 метров.

Ячеистая топология (mesh-сеть) — это распределенная, одноранговая, ячеистая сеть. Каждый узел в такой сети обладает такими же полномочиями как и все остальные, грубо говоря — все

узлы в сети равны. Сети бывают самоорганизующиеся и настраиваемые, первый тип сетей при включении оборудования, которое его поддерживает, автоматически подключаются к существующим участникам, выбирают оптимальные маршруты и самонастраиваются внутри сети.

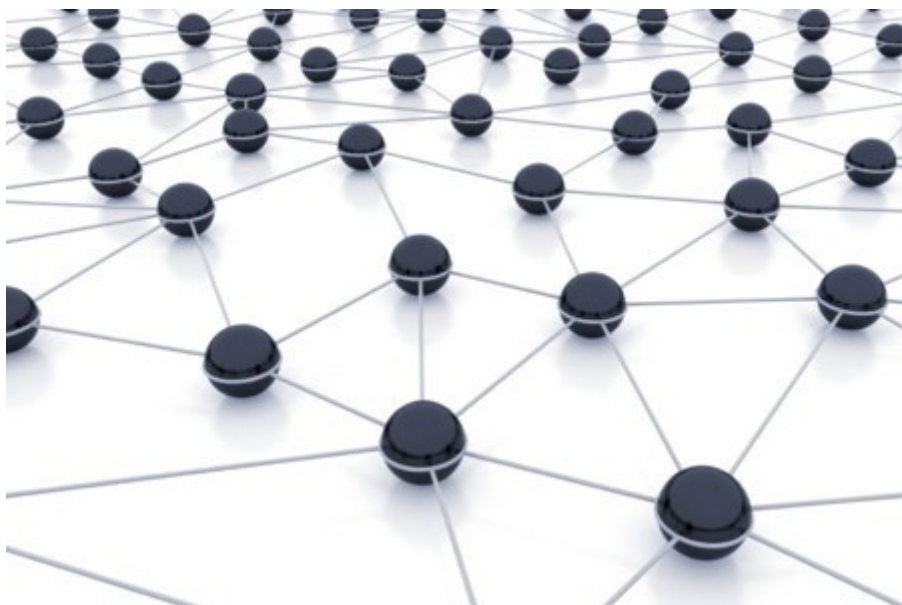


Рис. 5.2 Ячеистая (пиринговая, mesh) сеть

Такая организация сети, является достаточно сложной в реализации и, если она не является самоорганизующиеся, то и в настройке тоже, однако, как предполагается, при такой топологии реализуется максимально возможная отказоустойчивость сети.

Первоначально, именно сеть мобильных, перемещающихся, гаджетов с беспроводной связью (WiFi) привлекла внимание к этой идее. Но позже оказалось что она отлично расширяется на ячеистую сеть узлов любой топологии, независимо от природы самих узлов, в том числе и на уже существующую транспортную сеть Интернет, в том числе и стационарных хостов в его составе.

Основной принцип, обеспечивающий высокую живучесть такой сети, состоит в её самоконфигурируемости: при потере отдельных узлов, или даже целых значительных фрагментов сети, сеть динамически (на ходу) меняет свою топологию, и изменяются траектории распространения IP пакетов даже в пределах одного сеанса связи. Большое количество связей обеспечивает широкий выбор маршрута трафика внутри сети — следовательно, обрыв одного соединения не нарушит функционирования сети в целом. (В какой-то мере, это, не по существу но качественно, напоминает переход от стационарных сетей коммутации каналов в проводной телефонии к той же коммутации каналов, но уже в сети мобильных сотовых станций).

Терминологически mesh-сети, пиринговые сети — это родовое наименование, целый класс, в котором известно уже несколько разработок. В качестве иллюстрации конкретной реализации mesh-сети, но уровня проекта уже пригодного для практического применения, мы рассмотрим один частный пример такой IPv6 сети Yggdrasil. Помимо деталей конкретной сети это даёт возможность вообще взглянуть на особенности ячеистых сетей.

Сеть Yggdrasil

Yggdrasil — это пиринговая сеть, использующая IPv6 адресацию, весь трафик в которой шифруется несимметричным кодированием (с приватными и публичными ключами). (Пиринговая — это ещё одно название ячеистых одноранговых сетей, в которых каждый хост связывается с несколькими известными ему пирами, соседями по сети, через которые хост организует свой адаптивный роутинг в сеть.)

Пара ключей шифрования (приватный и публичный) устанавливаются для хоста либо автоматически в момент инсталляции, либо могут быть изменены пользователем ручной записью их значений в конфигурационный файл. Адрес IPv6 хоста формируется как функция

от этой пары ключей, и никем глобально не регламентируется. Проект Yggdrasil использует адреса IPv6 из подсети 0200::/7, которые никак не пересекаются с «нативными» адресами выделяемые IANA¹⁴. В этом удобно убедиться воспользовавшись для представления полных IPv6 онлайн IPv6 Subnet Calculator (<https://www.vultr.com/resources/subnet-calculator-ipv6/>):

```
2000::/3 => 2000:0000:0000:0000:0000:0000:0000 ...
3fff:ffff:ffff:ffff:ffff:ffff:ffff:ffff
0200::/7 => 0200:0000:0000:0000:0000:0000:0000 ...
03ff:ffff:ffff:ffff:ffff:ffff:ffff:ffff
```

Проект Yggdrasil свободный и с открытыми исходными кодами, написан и развивается на языке Go (что является его дополнительным достоинством). Некоторые дополнительные сервисные утилиты к нему написаны сообществом пользователей на C и Python, и будут показаны далее. Установку системы можно произвести, таким образом, сборкой из исходных кодов, но ещё проще установить из .deb пакетов Linux, предоставляемых в каждом релизе для нескольких аппаратных архитектур вместе с исходными кодами (все ссылки на ресурсы показаны в конце этой части). Мы рассмотрим весь процесс для минимальной архитектуры ARM (для x86 всё то же самое, и ещё даже проще):

```
$ inxi -Mxxx
Machine:      Type: ARM Device System: Raspberry Pi 2 Model B Rev 1.1 details: BCM2835 rev:
a21041
              serial: 00000000f57e2ca8
$ inxi -Sxxx
System:       Host: raspberrypi Kernel: 5.15.84-v7+ armv7l bits: 32 compiler: gcc v: 10.2.1
Desktop:      Openbox 3.6.1
info:         lxpanel dm: LightDM 1.26.0 Distro: Raspbian GNU/Linux 11 (bullseye)
```

Даже такой, более чем скромной (игрушечной), архитектуры достаточно будет для полноценного использования как роутер сети Yggdrasil:

```
$ wget https://github.com/yggdrasil-network/yggdrasil-go/releases/download/v0.4.7/
yggdrasil-0.4.7-armhf.deb
--2023-04-11 14:34:28--
https://github.com/yggdrasil-network/yggdrasil-go/releases/download/v0.4.7/yggdrasil-0.4.7-
armhf.deb
Распознаётся github.com (github.com)... 140.82.121.4
Подключение к github.com (github.com)|140.82.121.4|:443... соединение установлено.
...
$ ls -l yggdrasil-0.4.7-armhf.deb
-rw-r--r-- 1 olej olej 3431402 ноя 20 23:26 yggdrasil-0.4.7-armhf.deb
...
```

Установка:

```
$ sudo dpkg -i yggdrasil-0.4.7-armhf.deb
Выбор ранее не выбранного пакета yggdrasil.
(Чтение базы данных ... на данный момент установлен 269631 файл и каталог.)
Подготовка к распаковке yggdrasil-0.4.7-armhf.deb ...
Распаковывается yggdrasil (0.4.7) ...
Настраивается пакет yggdrasil (0.4.7) ...
Generating initial configuration file /etc/yggdrasil.conf
Please familiarise yourself with this file before starting Yggdrasil
$ dpkg -c yggdrasil-0.4.7-armhf.deb
-rwxr-xr-x runner/docker 5308416 2022-11-20 23:22 usr/bin/yggdrasil
-rwxr-xr-x runner/docker 3145728 2022-11-20 23:22 usr/bin/yggdrasilctl
-rw-r--r-- runner/docker 511 2022-11-20 23:22 etc/systemd/system/yggdrasil.service
-rw-r--r-- runner/docker 356 2022-11-20 23:22 etc/systemd/system/yggdrasil-default-
config.service
```

Вот, собственно, и всё что нужно для того, чтобы получить работающую Yggdrasil сеть, как видно из состава устанавливаемых файлов, устанавливается сервис для запуска средствами systemd, утилиты yggdrasil и yggdrasilctl, и генерируется шаблон который будет использоваться в качестве конфигурационного файла /etc/yggdrasil.conf. Прежде чем

14 Есть альтернативная проект развития (форк) Yggdrasil, с небольшими отличиями, под названием RiV-mesh, который эксплуатирует другой диапазон адресов: fc00::/7

запускать сервис, нам нужно будет подготовить этот конфигурационный файл. Как минимум, первое, что мы должны сделать перед первичным запуском — это вписать адреса нескольких пиров (соседей) с которыми будет взаимодействовать хост, эти адреса вписывается в секцию Peers (как и откуда берутся эти адреса и как выбираются пиры мы поговорим позже):

```
# grep -v '^$|#' /etc/yggdrasil/yggdrasil.conf | grep " Peers:" -A7
Peers: [
    tcp://193.111.114.28:8080
    tls://193.111.114.28:1443
    tls://pl1.servers.devices.cwinfo.net:11129
    tcp://195.123.245.146:7743
    tls://yggdrasil.su:62586
    tcp://yggdrasil.su:62486
]
```

Как уже было сказано, уникальная пара ключей несимметричного шифрования генерируется при инсталляции пакета, они записываются в конфигурационный файл, именно они определяют сгенерированный IPv6 адрес хоста (и пока мы не будем отвлекаться на значения этих ключей):

```
# grep -v '^$|#' /etc/yggdrasil/yggdrasil.conf | grep Key:
PublicKey: 3cb7c934a4852779885762bb59781f9f54d771206460ca0d1c9f72311a7729f6
PrivateKey:
fa9f8209f5fe184a4632513676eef8e3d0b7ee798af11cb37d7ee8873eef37883cb7c934a4852779885762bb597
81f9f54d771206460ca0d1c9f72311a7729f6
```

(Любознательные читатели могут заметить, что в текущей версии публичный ключ, шифрования трафика, имеет длину 64 байт, а приватный ключ представляет собственно 64 байт, плюс конкатенация тех же 64 байт публичного ключа — итого 128 байт.)

Всё! В этой позиции мы можем запустить, если ещё, скажем, и не оптимизированную, но уже полноценно работающую пиринговую сеть Yggdrasil:

```
# systemctl status yggdrasil
• yggdrasil.service - yggdrasil
   Loaded: loaded (/lib/systemd/system/yggdrasil.service; disabled; vendor preset:
   enabled)
   Active: active (running) since Tue 2023-03-28 23:54:35 EEST; 19s ago
   Process: 43199 ExecStartPre=/sbin/modprobe tun (code=exited, status=0/SUCCESS)
   Main PID: 43200 (yggdrasil)
   Tasks: 16 (limit: 115786)
   Memory: 6.1M
   CPU: 93ms
   CGroup: /system.slice/yggdrasil.service
           └─43200 /usr/sbin/yggdrasil -useconffile /etc/yggdrasil/yggdrasil.conf
```

```
map 28 23:54:35 R420 yggdrasil[43200]: 2023/03/28 23:54:35 Interface MTU: 53049
map 28 23:54:35 R420 yggdrasil[43200]: 2023/03/28 23:54:35 Your public key is
3cb7c934a4852779885762bb59781f9f54d771206460ca0d1c9f72311a7729f6
map 28 23:54:35 R420 yggdrasil[43200]: 2023/03/28 23:54:35 Your IPv6 address is
202:1a41:b65a:dbd6:c433:bd44:ea25:343f
map 28 23:54:35 R420 yggdrasil[43200]: 2023/03/28 23:54:35 Your IPv6 subnet is
302:1a41:b65a:dbd6::/64
map 28 23:54:35 R420 yggdrasil[43200]: 2023/03/28 23:54:35 Connected TCP:
203:63fc:667d:b16c:8e78:a899:8d54:a5e4@193.111.114.28, source 192.168.1.14
map 28 23:54:35 R420 yggdrasil[43200]: 2023/03/28 23:54:35 Connected TLS:
203:63fc:667d:b16c:8e78:a899:8d54:a5e4@193.111.114.28, source 192.168.1.14
map 28 23:54:35 R420 yggdrasil[43200]: 2023/03/28 23:54:35 Connected TCP:
202:db60::9ce0:a73d:7498:d7ae@195.123.245.146, source 192.168.1.14
map 28 23:54:35 R420 yggdrasil[43200]: 2023/03/28 23:54:35 Connected TLS:
200:4ac1:2516:a78:b43e:51e1:ab90:e2a2@54.37.137.221, source 192.168.1.14
map 28 23:54:35 R420 yggdrasil[43200]: 2023/03/28 23:54:35 Connected TCP:
218:71e5:78e4:8989:b71:db7f:7bf1:f1e1@94.130.176.250, source 192.168.1.14
map 28 23:54:36 R420 yggdrasil[43200]: 2023/03/28 23:54:36 Connected TLS:
218:71e5:78e4:8989:b71:db7f:7bf1:f1e1@94.130.176.250, source 192.168.1.14
```

В сообщениях старта сервиса нам уже указан адрес IPv6 который сгенерирован из пары ключей для этого хоста: 202:1a41:b65a:dbd6:c433:bd44:ea25:343f и адрес нашей подсети: 302:1a41:b65a:dbd6::/64. В нашей системе появится новый сетевой интерфейс tun0 с соответствующими параметрами:

```
$ ip a s dev tun0
4: tun0: <POINTOPOINT,MULTICAST,NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 53049 qdisc fq_codel state UNKNOWN
group default qlen 500
    link/none
    inet6 202:1a41:b65a:dbd6:c433:bd44:ea25:343f/7 scope global
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::4268:4330:6890:e026/64 scope link stable-privacy
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

Теперь мы можем оперировать с новым интерфейсом IPv6 привычными сетевыми утилитами:

```
$ host howto.ygg.lib
howto.ygg.lib has IPv6 address 222:a8e4:50cd:55c:788e:b0a5:4e2f:a92c
$ ping -c 5 -6 222:a8e4:50cd:55c:788e:b0a5:4e2f:a92c
PING 222:a8e4:50cd:55c:788e:b0a5:4e2f:a92c(222:a8e4:50cd:55c:788e:b0a5:4e2f:a92c) 56 data
bytes
 64 bytes from 222:a8e4:50cd:55c:788e:b0a5:4e2f:a92c: icmp_seq=1 ttl=64 time=1310 ms
 64 bytes from 222:a8e4:50cd:55c:788e:b0a5:4e2f:a92c: icmp_seq=2 ttl=64 time=387 ms
 64 bytes from 222:a8e4:50cd:55c:788e:b0a5:4e2f:a92c: icmp_seq=3 ttl=64 time=175 ms
 64 bytes from 222:a8e4:50cd:55c:788e:b0a5:4e2f:a92c: icmp_seq=4 ttl=64 time=173 ms
 64 bytes from 222:a8e4:50cd:55c:788e:b0a5:4e2f:a92c: icmp_seq=5 ttl=64 time=228 ms

--- 222:a8e4:50cd:55c:788e:b0a5:4e2f:a92c ping statistics ---
 5 packets transmitted, 5 received, 0% packet loss, time 4024ms
 rtt min/avg/max/mdev = 172.586/454.564/1310.016/434.823 ms, pipe 2
```

К этому месту мы же имеем полновесный хост сети Yggdrasil со всеми возможностями этой сети: IPv6 адресация со сплошным шифрованием трафика внутри сети. Всё дальнейшее описание будет касаться только **оптимизации** функционирования хоста, но никак не его работоспособности — работоспособность мы уже обеспечили. Обратите внимание, что нам не пришлось заниматься трудоёмкими настройками этой сети: маршрутизация и другие параметры... И сколько бы велик ни был размер нашей локальной сети, работу которой мы захотим распространить на пиринговую сеть, нам не придётся заниматься её администрированием.

Внимание: Сразу внесём ясность, что Yggdrasil использует IPv6 адресацию в диапазоне 0200::/7, который не рекомендуется IETF к использованию с 2004 года в качестве диапазона адресов для Интернет. Таким образом этот диапазон 0200::/7 не вызовет никаких конфликтов с IPv6 адресами, распределяемых для Интернет IANA. Но в Интернет не будут маршрутизироваться адреса Yggdrasil, так же как и Yggdrasil не маршрутизирует адреса не из своего диапазона. В этом легко убедиться в вашей сети для которой провайдер не предоставляет, как это зачастую и бывает, IPv6 маршрутизацию: трафик прозрачно идёт, как в примере выше, на howto.ygg.lib — адрес Yggdrasil, но вот противоположный пример:

```
$ host ya.ru
ya.ru has address 5.255.255.242
ya.ru has address 77.88.55.242
ya.ru has IPv6 address 2a02:6b8::2:242
ya.ru mail is handled by 10 mx.yandex.ru.
$ ping -6 2a02:6b8::2:242
ping: connect: Сеть недоступна
$ traceroute 2a02:6b8::2:242
traceroute to 2a02:6b8::2:242 (2a02:6b8::2:242), 30 hops max, 80 byte packets
connect: Сеть недоступна
```

Выбор пиров для хоста

Первый вопрос который просится: откуда мы взяли адреса пиров (соседей), которые прописали в секции Peers конфигурации, и через которые хост и осуществляет свой роутинг? И как и какие пиры выбирать?

Понятно, что должны быть записаны несколько пиров наиболее доступных, самых быстрых, с конфигурируемого хоста. А поэтому, понятно, что нет никакого универсального набора, а выбор зависит от вашей конкретно геолокации (местоположения хоста), и должен производиться индивидуально.

Хорошо... но из какого набора производить выбор? Наверное, из-за важности этого выбора, сложилось несколько источников набора адресов пиров.

1. Фиксированный список. Это статический список, который сформирован и обновляется участниками проекта с некоторой периодичностью:

```
$ git clone https://github.com/yggdrasil-network/public-peers.git
Клонирование в «public-peers»...
remote: Enumerating objects: 2963, done.
remote: Counting objects: 100% (363/363), done.
remote: Compressing objects: 100% (235/235), done.
remote: Total 2963 (delta 217), reused 240 (delta 123), pack-reused 2600
Получение объектов: 100% (2963/2963), 695.92 КиБ | 595.00 КиБ/с, готово.
Определение изменений: 100% (1711/1711), готово.
$ ls -l ./public-peers/
итого 32
drwxrwxr-x 2 olej olej 4096 map 28 21:23 africa
drwxrwxr-x 2 olej olej 4096 map 28 21:23 asia
drwxrwxr-x 2 olej olej 4096 map 28 21:23 europe
drwxrwxr-x 2 olej olej 4096 map 28 21:23 mena
drwxrwxr-x 2 olej olej 4096 map 28 21:23 north-america
drwxrwxr-x 2 olej olej 4096 map 28 21:23 other
-rw-rw-r-- 1 olej olej 1621 map 28 21:23 README.md
drwxrwxr-x 2 olej olej 4096 map 28 21:23 south-america
$ tree ./public-peers/europe
/home/olej/2023/own.WORK/Yggdrasil/public-peers/europe
├─ czechia.md
├─ finland.md
├─ france.md
├─ germany.md
├─ netherlands.md
├─ poland.md
├─ romania.md
├─ russia.md
├─ slovakia.md
├─ sweden.md
├─ switzerland.md
├─ ukraine.md
└─ united-kingdom.md
```

0 directories, 13 files

```
$ cat ./public-peers/europe/ukraine.md
# Ukraine peers
```

Add connection strings from the below list to the `Peers: []` section of your Yggdrasil configuration file to peer with these nodes.

```
* Bila Tserkva, operated by [ufm](ufm@ufm.lol)
* `tcp://193.111.114.28:8080`
* `tls://193.111.114.28:1443`

* Kiev, operated by [mvvpt](mvvpt@bigmir.net)
```

```
* `tcp://78.27.153.163:33165`
* `tls://78.27.153.163:33166`
* `tls://78.27.153.163:3785`
* `tls://78.27.153.163:3784`
* `tls://78.27.153.163:179`
```

Думаю, что логика использования этого источника понятна: для наиболее близкого территориального расположения выбираем несколько адресов. Адреса, как увидим, могут быть в нескольких протоколах, IPv4 и IPv6, с указанием порта. Именно в таком виде адрес и записывается в секцию конфигурации Peers: один адрес — одна строка (никакие комментарии и пробелы в этой строке не допускаются).

Каждый адрес из фиксированного списка должен быть **обязательно** проверен на доступность (и время доступа), например, посредством `ping` — вчера адрес был доступен, а сегодня его владелец передумал: всё это частные инициативы участников.

2. Проверочная утилита пригодности пиров на Python:

```
$ git clone https://github.com/zhoreeq/peer_checker.py.git
```

```
Клонирование в «peer_checker.py»...
```

```
remote: Enumerating objects: 10, done.
```

```
remote: Counting objects: 100% (10/10), done.
```

```
remote: Compressing objects: 100% (9/9), done.
```

```
Получение объектов: 100% (10/10), готово.
```

```
Определение изменений: 100% (3/3), готово.
```

```
remote: Total 10 (delta 3), reused 4 (delta 0), pack-reused 0
```

Скачанная утилита не требует никакой сборки (Python). Запуская просто без параметров получим подсказку по использованию:

```
$ python ./peer_checker.py/peer_checker.py
```

```
Usage: ./peer_checker.py/peer_checker.py [path to public_peers repository on a disk]
```

```
I.e.: ./peer_checker.py/peer_checker.py ~/Projects/yggdrasil/public_peers
```

Запускаем утилиту, «напустив её» на тот фиксированный список, который обсуждался ранее:

```
$ python ./peer_checker.py/peer_checker.py ./public-peers/
```

```
Report date: Wed May 3 11:14:30 2023
```

```
Dead peers:
```

```
tls://[2603:c023:8001:1600:35e0:acde:2c6e:b27f]:17001 mena/saudi-arabia.md
```

```
tcp://[2603:c023:8001:1600:35e0:acde:2c6e:b27f]:17002 mena/saudi-arabia.md
```

```
tls://[2001:41d0:304:200::ace3]:23108 europe/france.md
```

```
tls://[2001:41d0:2:c44a:51:255:223:60]:54232 europe/france.md
```

```
tcp://[2001:470:1f13:e56::64]:39565 europe/france.md
```

```
...
```

```
tls://x-ams-1.sergeysedoy97.ru:65535 europe/netherlands.md
```

```
tls://79.137.194.94:65535 europe/netherlands.md
```

```
tls://[2001:41d0:601:1100::cf2]:11129 europe/poland.md
```

```
tcp://ipv4.campina-grande.paraiba.brazil.yggdrasil.iasylum.net:40000
south-america/brazil.md
```

```
...
```

```
Alive peers (sorted by latency):
```

```
URI Latency (ms) Location
```

```
tls://s-msk-0.sergeysedoy97.ru:65535 11.848 europe/russia.md
```

```
tls://s-fra-0.sergeysedoy97.ru:65535 12.085 europe/germany.md
```

```
tls://s-ams-0.sergeysedoy97.ru:65535 12.452 europe/netherlands.md
```

```
tls://s-ams-1.sergeysedoy97.ru:65535 14.252 europe/netherlands.md
```

```
tls://s-msk-2.sergeysedoy97.ru:65535 17.061 europe/russia.md
```

```
tls://pl1.servers.devices.cwinfo.net:11129 25.775 europe/poland.md
```

```
tcp://78.27.153.163:33165 26.017 europe/ukraine.md
```



```

tcp://193.111.114.28:8080    26.022    europe/ukraine.md
tls://78.27.153.163:3784    26.128    europe/ukraine.md
tls://78.27.153.163:179     26.144    europe/ukraine.md
tls://78.27.153.163:3785    26.178    europe/ukraine.md
tls://78.27.153.163:33166    26.231    europe/ukraine.md
tls://193.111.114.28:1443    26.469    europe/ukraine.md
tls://s-msk-1.sergeysedoy97.ru:65535    35.013    europe/russia.md
...

```

Утилита требует на выполнение некоторое время (умеренное). Она отсортировала «мёртвые» адреса от «живых», а последние, пригодные к использованию, отсортировала по времени латентности как она видится **из вашего** местоположения.

Внимание: Множество адресов IPv6 в списке «мёртвых» может быть связано не только с их недоступностью, а с тем (скорее), что ваш собственный **провайдер** Интернет не обеспечивает для вас трафик в протоколе IPv6... А для русскоязычных территорий на сегодня большинство провайдеров не спешит предоставлять клиентам IPv6 трафик.

3. Ещё один, свежий, инструмент получения списка пиров:

```
$ git clone https://github.com/ygguser/peers_updater.git
```

```
Клонирование в «peers_updater»...
```

```
remote: Enumerating objects: 707, done.
```

```
remote: Counting objects: 100% (193/193), done.
```

```
remote: Compressing objects: 100% (115/115), done.
```

```
remote: Total 707 (delta 118), reused 128 (delta 78), pack-reused 514
```

```
Получение объектов: 100% (707/707), 132.99 КиБ | 599.00 КиБ/с, готово.
```

```
Определение изменений: 100% (417/417), готово.
```

```
$ cd peers_updater
```

Теперь это выписано на языке Rust:

```
$ tree -L 2
```

```

.
├── build.rs
├── Cargo.toml
├── CHANGELOG.md
├── LICENSE
├── README.md
├── README_ru.md
└── src
    ├── cfg_file_read_write.rs
    ├── clap_args.rs
    ├── defaults.rs
    ├── download_file.rs
    ├── main.rs
    ├── parsing_peers.rs
    ├── peer.rs
    ├── self_updating.rs
    ├── tmpdir.rs
    ├── unpack.rs
    └── using_api.rs

```

```
1 directory, 17 files
```

Если у вас установлена среда разработки языка Rust (типовым образом, из стандартного репозитория дистрибутива), то сборка утилиты должна проходить «без сучка без задоренки» (с подтягиванием всего необходимого, крейтов для сборки):

```
$ cargo build --release
```

```
Updating crates.io index
```

```
Downloaded foreign-types v0.3.2
```

```
Downloaded proc-macro2 v1.0.56
```

```
Downloaded untrusted v0.7.1
```

```

Downloaded spin v0.5.2
Downloaded autocfg v1.1.0
...
Downloaded 41 crates (8.5 MB) in 7.22s (largest was `ring` at 5.1 MB)
Compiling cc v1.0.79
Compiling libc v0.2.141
Compiling untrusted v0.7.1
Compiling cfg-if v1.0.0
Compiling spin v0.5.2
...
Finished release [optimized] target(s) in 2m 12s

$ ls -l target/release/peers_updater
-rwxrwxr-x 2 olej olej 1735160 anp 16 22:47 target/release/peers_updater
$ cd target/release

```

Выполнение:

```

$ time ./peers_updater -p > peers.txt
real    0m35,944s
user    0m0,019s
sys     0m0,059s
$ head peers.txt
URI                                     |Region      |Country
|Latency                               |
-----
tls://s-ams-1.sergeysedoy97.ru:65535  |europe      |netherlands
|11
tls://s-fra-0.sergeysedoy97.ru:65535  |europe      |germany
|12
tls://s-msk-1.sergeysedoy97.ru:65535  |europe      |russia
|12
tls://s-msk-2.sergeysedoy97.ru:65535  |europe      |russia
|12
tls://s-ams-0.sergeysedoy97.ru:65535  |europe      |netherlands
|12
tls://78.27.153.163:33166              |europe      |ukraine
|13
tls://78.27.153.163:3785               |europe      |ukraine
|13
tls://78.27.153.163:179                |europe      |ukraine
|13
...
$ cat peers.txt | wc -l
119

```

Найдено 119 свежих пиров. Совсем неплохо!

4. Проверка того какие пиры реально использует ваш хост, после того как вы их прописали в конфигурации и перезапустили сервис. (Здесь каждый Port, как он назван в заголовке, представляется на терминале одной длинной строкой, но отобразить это в тексте невозможно.):

```

$ sudo yggdrasilctl getPeers
Port      Public Key      RX      TX      Pr      IP
Address   Uptime          TX      TX      Pr      URI
1  2493fffffffffec63eb18516ce50a3dc2667e29d49fb8b9bd7b39ffe94a32c882
   202:db60::9ce0:a73d:7498:d7ae          4h54m39s    199kb    2mb    0
   tcp://195.123.245.146:7743
2  000000c70d438dbb3b7a47124042070f34e500cd47cef73f26dd54e8f5d591
   218:71e5:78e4:8989:b71:db7f:7bf1:f1e1    4h54m39s    162kb    64kb    0
   tcp://yggdrasil.su:62486
3  91defffffffffe01abab3514ca4cfc27ec04dc261c801d285f0ce06e3314f8b6e
   200:dc42::3fca:8a99:5d66:b660          3h0m19s     51kb     11kb    0
   tcp://y.zbin.eu:7743

```

4	0000000230d4e2faac3a016ed5a5541a1e89bf6640ffd1e083be71e8dae575db 21e:e795:8e82:a9e2:ff48:952d:55f2:f0bb tcp://51.15.204.214:12345	4h54m39s	350kb	49kb	0
5	00000017d79dda4d057c2e0ddaf8d0ea85cd8d169e34fd881a4825a6a97da964 21b:8286:225b:2fa8:3d1f:2250:72f1:57a3 tcp://45.95.202.21:12403	20m39s	25kb	2kb	0
6	82340324e39a7b1e03d5b389c682e5d803f7884ac4dab8e7854b77260dd3dab8 200:fb97:f9b6:38cb:9c3:f854:98ec:72fa tcp://212.154.86.134:8800	3h5m39s	12kb	16kb	0
7	4d758aceabcdd2431559468a27a4cda8d46a3899e27a2d41c26ed599a0b902f0 201:ca29:d4c5:50c8:b6f3:aa9a:e5d7:616c tcp://158.101.229.219:17002	4h54m39s	116kb	22kb	0
8	000002692ce4bca396c7b037b6fab696dddb076b566fca5e43339fc2cc116f23 216:cb69:8da1:ae34:9c27:e424:82a4:b491 tcp://45.147.200.202:12402	3m39s	10kb	1kb	0
9	0000000d9a030fa6b7de7f1f1c2b4754e9fb66086cf971f7997576e842902ef4 21c:4cbf:9e0b:2904:301c:1c7a:9715:62c0 tls://[fe80::522d:d0bd:b221:a526]:39655	4h54m37s	78kb	60kb	0
10	0000000d9a030fa6b7de7f1f1c2b4754e9fb66086cf971f7997576e842902ef4 21c:4cbf:9e0b:2904:301c:1c7a:9715:62c0 tls://[fe80::522d:d0bd:b221:a526%eno2]:48877	4h54m37s	43kb	54kb	0

Майнинг IPv6 адресов

С точки зрения защищённости, потенциально существует возможность, путём грандиозного перебора, подобрать такие значения PublicKey и PrivateKey, которые будут производить известный адрес, и тем создавать угрозу сетевого спуфинга (подмена, фальсификация адресата).

В Yggdrasil, где адрес IPv6 выводится математически, а топология не является ответственностью уполномоченных лиц, единственный сценарий спуфинга – подбор злоумышленником пары ключей PublicKey и PrivateKey, которые образуют известный адрес. Из логики алгоритма образования адреса (которая описана в приведенных в конце части источниках, но не входит в цель наших обсуждений) получается, что 2-й байт адреса (первый байт это ведущие «0x02») это число первых непрерывно идущих нулевых бит PublicKey — повышенное число таких нулевых бит создают дополнительный фактор уникальности адреса, увеличивают численное значение 2-го байта адреса, и усложняют задачу подбора.

Для рядовых рабочих станций это не имеет существенного значения. А вот для серверов стараются подобрать (а позже занести в конфиг) такую пару ключей, чтобы они давали максимальное число ведущих нулей в PublicKey. Процесс поиска таких значений достижим только путём случайного перебора, по логике вычислений соответствует поиску следующего блока для криптовалюты с хэшем меньше порога, а поэтому также называется майнингом. Процесс подбора ключей является крайне трудоёмким, на самом высоко производительном оборудовании может продолжаться непрерывно часами, а, возможно, и сутками. Для выполнения этой работы в Yggdrasil предложено несколько вариантов утилит.

Первая из таких утилит это SimpleYggGen-CPP:

```
$ git clone https://notabug.org/acetone/SimpleYggGen-CPP.git
Клонирование в «SimpleYggGen-CPP»...
remote: Counting objects: 1293, done.
remote: Compressing objects: 100% (527/527), done.
remote: Total 1293 (delta 748), reused 1281 (delta 740)
Получение объектов: 100% (1293/1293), 1.23 МиБ | 999.00 КиБ/с, готово.
Определение изменений: 100% (748/748), готово.
$ ls -l SimpleYggGen-CPP
итого 56
-rw-rw-r-- 1 olej olej 81 anp 3 21:19 CMakeLists.txt
-rw-rw-r-- 1 olej olej 34570 anp 3 21:19 LICENSE
-rw-rw-r-- 1 olej olej 2838 anp 3 21:19 README.md
drwxrwxr-x 4 olej olej 4096 anp 3 21:19 src
drwxrwxr-x 2 olej olej 4096 anp 3 21:19 src-qt
drwxrwxr-x 3 olej olej 4096 anp 3 21:19 test
```

Как следует и из названия, утилита написана на C++ и собирается с помощью Cmake, обычным для Cmake способом:

Meshname domains use base32 (RFC4648) alphabet symbols.
 In meshname domain mining should use "=" instead ".meship" or ".meshname".
 Subnet brute force mode understand "3xx:" and "2xx:" patterns.

+-----+

Запуск на майнинг — сначала результативные строки идут довольно часто, потом всё реже и реже, продолжаем до тех пор, пока нас устроит ведущее число нулей в PublicKey:

\$ time src/sygcpp

SimpleYggGen was started without parameters.
 The mining mode for high addresses will be launched automatically.
 Use --help for usage information.

```
+-----+
|           [ SimpleYggGen C++ 5.1-flow ]           |
|           EdDSA public key -> IPv6 -> Meshname      |
|           notabug.org/acetone/SimpleYggGen-CPP      |
|                                                     |
|                               GPLv3 (c) 2021         |
+-----+
```

Threads: 40, high addresses (214++), logging to text file.

Address: 216:813f:6186:1ced:92bb:9571:4780:936f
 PublicKey: 000002fd813cf3c624da88d51d70fed920ae9c4687d188719176a9b3c98a276a
 PrivateKey: 95660c4077f8dfb1c7ac04860ad0acfae400833be3a17b86b81b0cc8b521410c

kH/s: [___564] Total: [_____3200008] Found: [__1] Time: [0:00:00:07]
 kH/s: [___570] Total: [_____6400012] Found: [__1] Time: [0:00:00:12]

Address: 218:47de:1d18:13ae:e5a5:c8f9:50b2:af76
 PublicKey: 000000dc10f173f6288d2d1b8357a6a844fb0e6ce9a3910b05cd5178ec295ea3
 PrivateKey: f93d3c5f9bd856b3101fb8d3e63ae84d5ad37bcc0744e7f0ee11a54fcab26f39

kH/s: [___567] Total: [_____9600007] Found: [__2] Time: [0:00:00:18]

Address: 21a:cdd9:136c:5e0e:25e9:3fcf:848d:e3cd
 PublicKey: 0000002644dd92743e3b42d8060f6e43865b7835618c97b144130f943819a3be
 PrivateKey: b7ab2dc8e4e3e5f335388a5e04f85422d399cb75c8c584b0aa318d1c7d5934ca

kH/s: [___569] Total: [_____12800004] Found: [__3] Time: [0:00:00:24]
 kH/s: [___569] Total: [_____16000005] Found: [__3] Time: [0:00:00:29]
 kH/s: [___567] Total: [_____19200007] Found: [__3] Time: [0:00:00:35]
 kH/s: [___569] Total: [_____22400019] Found: [__3] Time: [0:00:00:41]
 kH/s: [___569] Total: [_____25600022] Found: [__3] Time: [0:00:00:47]
 kH/s: [___570] Total: [_____28800005] Found: [__3] Time: [0:00:00:52]
 kH/s: [___570] Total: [_____32000006] Found: [__3] Time: [0:00:00:58]
 kH/s: [___568] Total: [_____35200001] Found: [__3] Time: [0:00:01:04]
 kH/s: [___571] Total: [_____38400005] Found: [__3] Time: [0:00:01:09]
 kH/s: [___570] Total: [_____41600006] Found: [__3] Time: [0:00:01:15]
 kH/s: [___569] Total: [_____44800027] Found: [__3] Time: [0:00:01:21]

Address: 21b:83ff:70cf:8a69:90d5:5a1f:7d6:339
 PublicKey: 00000017c008f3075966f2aa5e0f829fcc68e06ebc7fcc38fb3c3bf6d8a4b939
 PrivateKey: 9313b0cc394be3c108ad05886442d630fdc81539d475b804d5f42d9d7abf3815

...

Вторая, альтернативная, реализация для тех же целей, более поздняя — это `syg_go`, написана на языке Go (утверждается что она может быть при определённых условиях производительнее ... но я ничего такого не наблюдал):

\$ git clone http://github.com/tdemin/syg_go

Клонирование в «syg_go»...

warning: переадресация на https://github.com/tdemin/syg_go/

```
remote: Enumerating objects: 140, done.
remote: Counting objects: 100% (140/140), done.
remote: Compressing objects: 100% (63/63), done.
remote: Total 140 (delta 75), reused 138 (delta 73), pack-reused 0
Получение объектов: 100% (140/140), 35.32 КиБ | 168.00 КиБ/с, готово.
Определение изменений: 100% (75/75), готово.
```

Построение исполнимой утилиты, если у вас установлена типовая среда разработки Go, не представляет особых проблем, а можно просто воспользоваться готовым релизом, скачав его отсюда: https://git.tdem.in/tdemin/syg_go/releases.

```
$ ls -l syg_go_0.2.0_Linux_x86_64.tar.gz
-rw-rw-r-- 1 olej olej 937653 anp  9 16:11 syg_go_0.2.0_Linux_x86_64.tar.gz
```

После разархивирования:

```
$ ls -l
итого 2176
-rw-r--r-- 1 olej olej      8747 июл  5  2021 LICENSE
-rw-r--r-- 1 olej olej      3097 июл  5  2021 README.md
-rwxr-xr-x 1 olej olej 2207744 июл  5  2021 syg_go
-rw-rw-r-- 1 olej olej      3912 anp  9 18:43 syg-ipv6-high.txt
$ ./syg_go -help
Usage of ./syg_go:
  -highaddr
      high address mining mode, excludes regex
  -iter uint
      per how many iterations to output status (default 100000)
  -original
      use original Yggdrasil code
  -regex string
      regex to match addresses against (default "[:]")
  -threads int
      how many threads to use for mining (default 40)
  -version
      display version
$ ./syg_go --version
syg_go 0.2.0
Copyright (c) 2021 Timur Demin
```

Запуск майнинга, или как его ещё называют «поиск высоких адресов» — картина та же: сначала достаточно частые результаты, потом они всё реже и реже:

```
$ time ./syg_go -highaddr
2023/04/09 16:13:57 using syg_go vendored code
2023/04/09 16:13:57 starting mining higher addresses with 40 threads
2023/04/09 16:13:57 priv:
0156acc54893f6aa915ea4286bd74afaf07013066281d71a9625686da1548caff4a2742937f38b9a05dd6a3f5a3
1f86ce0a816ad60b3e02bc1fd2002c3ba2758 | pub:
f4a2742937f38b9a05dd6a3f5a31f86ce0a816ad60b3e02bc1fd2002c3ba2758 | ip:
200:16bb:17ad:9018:e8cb:f445:2b81:4b9c
2023/04/09 16:13:57 priv:
a71c18f9705e580105d5822809a9ba3972865fc0d9189dc60132d5bf2c015b49152ef90e31d460139ac8a0f6efa
c85db2418b4c3b9b0b85e5c8f9c3fe121c19e | pub:
152ef90e31d460139ac8a0f6efac85db2418b4c3b9b0b85e5c8f9c3fe121c19e | ip:
203:ad10:6f1c:e2b9:fec6:5375:f091:537
2023/04/09 16:13:57 priv:
45a258a60db77043fe9cc8e1d50e58404f2c11ca08af4875d0aad01d03afdf3137ed3a4ce5b8ec7b2409e59428
1a7565eb88906a80d67ceb64d3b7d47c0dfd4 | pub:
137ed3a4ce5b8ec7b2409e594281a7565eb88906a80d67ceb64d3b7d47c0dfd4 | ip:
203:c812:c5b3:1a47:1384:dbf6:1a6b:d7e5
2023/04/09 16:13:57 priv:
d1c0ea03b1029412f179e97426514f3e6f20d68ee9e2ff24cd14fcac4c284d108bd227921b0a914d6597e04572
485cfa826123a33f30bb4821b80b29275aa82 | pub:
08bd227921b0a914d6597e04572485cfa826123a33f30bb4821b80b29275aa82 | ip:
204:e85b:b0db:c9ea:dd65:34d0:3f75:1b6f
```

```

2023/04/09 16:13:57 priv:
19faba30534a7e7825caa56754b49be7f18851410ae6f0d1b479c2867a27a87206eff8c6da8aa60e1e88ca96324
39a844e95ad60237b2ac4aa711c872d73eaf4 | pub:
06eff8c6da8aa60e1e88ca9632439a844e95ad60237b2ac4aa711c872d73eaf4 | ip:
205:4401:ce49:5d56:7c78:5dcd:5a73:6f19

2023/04/09 16:13:57 priv:
beca64b2bdc2448d547a7a3c660b8c60df2f92798a215afcc00a7cfee240d9a602d1bfc034113170237aac93c8c
49a783e2a3407c01f57112378aab6941cce78 | pub:
02d1bfc034113170237aac93c8c49a783e2a3407c01f57112378aab6941cce78 | ip:
206:9720:1fe5:f767:47ee:42a9:b61b:9db2

2023/04/09 16:13:57 priv:
8e273aa1c0e0657d554a3b6e2f4ffd8d44b214dbf5a297315824c775694b094b01417dda33aecf03bbba15038cf
f7bb87b7d80d4540e78520fadbd7f3c80360f | pub:
01417dda33aecf03bbba15038cff7bb87b7d80d4540e78520fadbd7f3c80360f | ip:
207:be82:25cc:5130:fc44:45ea:fc73:84

2023/04/09 16:13:57 priv:
7d08cac7a607a9fee1dc933cce5fc17d67d03e8d50f6e5f134325e9d44967594009e84646ac803dd7a5bb57fd53
229ee8f261ea4b9446690154052e7697fa1f5 | pub:
009e84646ac803dd7a5bb57fd53229ee8f261ea4b9446690154052e7697fa1f5 | ip:
208:c2f7:372a:6ff8:450b:4895:55:9bac

2023/04/09 16:13:57 priv:
43d5662db521c5c3ae77058d7e63ff1e7ae72b911d29decaf64bebd04e0a61d00067dedd84de5357895bb86d5cb
eb759e51de174fedc4918b5aa0a1b6d2143f8 | pub:
0067dedd84de5357895bb86d5cbeb759e51de174fedc4918b5aa0a1b6d2143f8 | ip:
209:6084:89ec:86b2:a1da:911e:4a8d:522

2023/04/09 16:13:57 priv:
9fb43928c805846fb76bdae35b9d8447378aa7c6358ae27fbc133611ee90d338001babb5412bb0ba6edd5367fb6
3610fe8ca7b90983d610b340cccb831e3f50f | pub:
001babb5412bb0ba6edd5367fb63610fe8ca7b90983d610b340cccb831e3f50f | ip:
20b:4544:abed:44f4:5912:2ac9:8049:c9ef

2023/04/09 16:13:57 priv:
58a98238e2cc4d8f15bdebfd2df09efc19d5878d9b909606b688d45c36ef0e3b000b28e81127a32c9d7b3734963
1992c227906721923a94a39097f326f41c559 | pub:
000b28e81127a32c9d7b37349631992c227906721923a94a39097f326f41c559 | ip:
20c:9ae2:fddb:b9a:6c50:9919:6d39:ccda

2023/04/09 16:13:57 priv:
c4401abdd63c73a44c66272c942358cc3427ff4ca5212ca8b25408aa93f8524d0000059274f225183a3600648a3
a80f22bbdf86ee9dcc33e876b946ae78b605c | pub:
0000059274f225183a3600648a3a80f22bbdf86ee9dcc33e876b946ae78b605c | ip:
215:9b62:c376:b9f1:727f:e6dd:715f:c375

2023/04/09 16:13:58 reached 100000 iterations
2023/04/09 16:13:58 reached 200000 iterations
2023/04/09 16:13:58 reached 300000 iterations
2023/04/09 16:13:59 reached 400000 iterations
2023/04/09 16:13:59 reached 500000 iterations
2023/04/09 16:14:00 reached 600000 iterations
2023/04/09 16:14:00 reached 700000 iterations
2023/04/09 16:14:01 reached 800000 iterations
2023/04/09 16:14:01 reached 900000 iterations
2023/04/09 16:14:01 reached 1000000 iterations
2023/04/09 16:14:02 reached 1100000 iterations
2023/04/09 16:14:02 reached 1200000 iterations

2023/04/09 16:14:02 priv:
afa07b2542645d585a9d842bd6b9bfa36cd1c1123e8aec29ba4381daaf4fd7230000020566de41a835e8c269010
b632a0f7a66b9a413f9b8f666cf0ac2350d90 | pub:
0000020566de41a835e8c269010b632a0f7a66b9a413f9b8f666cf0ac2350d90 | ip:
216:fd4c:90df:2be5:b9e:cb7f:7a4e:6af8

2023/04/09 16:14:03 reached 1300000 iterations
2023/04/09 16:14:03 reached 1400000 iterations
2023/04/09 16:14:04 reached 1500000 iterations
2023/04/09 16:14:04 reached 1600000 iterations
2023/04/09 16:14:04 reached 1700000 iterations
...

```

Чтобы не погрязнуть в этих миллионах пустых итераций, запускать можно так:

```
$ time ./syg_go -highaddr 2>/dev/null | tee syg-ipv6-high.txt
```

```
2023/04/09 18:02:43 using syg_go vendored code
```

```
2023/04/09 18:02:43 starting mining higher addresses with 40 threads
```

```
2023/04/09 18:02:43 priv:
```

```
0d5c209a915d47d263ca0aec484e991a2bc06c1a8284705c3b4e45a6fa8b4d0213007587070fad1192879f1310d
```

dbf6ef95bc0ffd5ccdb3b4f8215abc67945dc | pub:
13007587070fad1192879f1310ddb6ef95bc0ffd5ccdb3b4f8215abc67945dc | ip:
203:cff8:a78f:8f05:2ee6:d786:ece:f224

2023/04/09 18:02:43 priv:
e8446b97716fda08d135242934a2fee694162ff531d4bf4c3112cf3f9aa3118900934873b39eccb13981b7a7988
82e30143ead7a6d62605f34d120f2432bf6b8 | pub:
00934873b39eccb13981b7a798882e30143ead7a6d62605f34d120f2432bf6b8 | ip:
208:d96f:1898:c266:9d8c:fc90:b0ce:efa3

2023/04/09 18:02:43 priv:
9566f018fdee58eb807bd1117c10cb52897f588b6fd86383881e448326b177c3004344bf6ae5ebcad7721a77e19
b00fc5b8338148366da5a7c995eb690cf01bd | pub:
004344bf6ae5ebcad7721a77e19b00fc5b8338148366da5a7c995eb690cf01bd | ip:
209:f2ed:254:6850:d4a2:3796:2079:93fc

2023/04/09 18:02:43 priv:
dcd95c0c1761bf627e3a7db58af95d66422dd7f4cd5e29400f1c1deccef365f700223d49177bbda8af1fcd64ad0
4151cf332e0562c6b20065342d7ad4907d535 | pub:
00223d49177bbda8af1fcd64ad04151cf332e0562c6b20065342d7ad4907d535 | ip:
20a:ee15:b744:2212:ba87:194:da97:df57

2023/04/09 18:02:43 priv:
88a3b8e2a950ab0998a26d5f3846c08010e0b84c9cecb1174b90e6394e122bdc00020fcdfb850a3d066ba674783
db660e6c8cc66d86ccaeaaace4c641fc274c35 | pub:
00020fcdfb850a3d066ba674783db660e6c8cc66d86ccaeaaace4c641fc274c35 | ip:
20e:f819:23d:7ae1:7cca:2cc5:c3e1:24cf

2023/04/09 18:02:43 priv:
b7c63456cb51f7230b8a14ec207aef57811c5287523f7da7d46411630e78881c0001331c9bd3ca4b598be2117c3
77fe2298bd98789812bc509684957416664d4 | pub:
0001331c9bd3ca4b598be2117c377fe2298bd98789812bc509684957416664d4 | ip:
20f:cce3:642c:35b4:a674:1dee:83c8:801d

2023/04/09 18:02:43 priv:
5dc1f633f9c5f98e5844bca676a4ca084ba73839f8f7a63649dd4751974a42ac00007f0dfa34c5c1c700ff0fb83
2d676d3f27d95591ffffe7efab78cc721bbd76 | pub:
00007f0dfa34c5c1c700ff0fb832d676d3f27d95591ffffe7efab78cc721bbd76 | ip:
211:3c8:172c:e8f8:e3fc:3c1:1f34:a624

2023/04/09 18:02:43 priv:
4525c551d30b9630d828bdf97123c836c3b6547e7eba8827805ccd99a7bcb4c800006dce5b8b28b69fcbbf7689c
a585d3b403aa6c0f73ad4a84efa3ec0c15338 | pub:
00006dce5b8b28b69fcbbf7689ca585d3b403aa6c0f73ad4a84efa3ec0c15338 | ip:
211:48c6:91d3:5d25:80d1:225:d8d6:9e8b

2023/04/09 18:02:45 priv:
893ebeac1086b55c641a173e734ec95d510380d8be58414e9ed3915c4e549fd200006c0747664d74427440a20f0
5af138618188bf870ec369f92a3cafc373d42 | pub:
00006c0747664d74427440a20f05af138618188bf870ec369f92a3cafc373d42 | ip:
211:4fe2:e266:ca2e:f62e:fd77:c3e9:43b1

2023/04/09 18:02:45 priv:
5a2aec4bc93b126e51a1602859bbb91cca57c318ec5c5795c2070886d77ceba00001c6fa8d15428155d100a97b
d3d4ecd59a4f84cf2b40d4dae3b57302b108c | pub:
00001c6fa8d15428155d100a97bd3d4ecd59a4f84cf2b40d4dae3b57302b108c | ip:
213:3905:72ea:bd7e:aa2e:ff56:842c:2b13

2023/04/09 18:02:50 priv:
d559d3ed28ba5c9f69b33f8eeff9aa162e136f7d01ac949f3c7120d263c1d6440000007a723d3e94063f7a38441
6a2edaf211744f2e29fe77ffedf1be3434288 | pub:
0000007a723d3e94063f7a384416a2edaf211744f2e29fe77ffedf1be3434288 | ip:
219:1637:b05:afe7:217:1eef:a574:4943

2023/04/09 18:04:08 priv:
2e63d58b5c37acaa3d0ce2cd05531f6e692df12d28dafa50fbd3548f70d31c6800000016544de8bc80c739b38de
7bcd77fc1dc98c892dd48f62e510b90cd64da | pub:
00000016544de8bc80c739b38de7bcd77fc1dc98c892dd48f62e510b90cd64da | ip:
21b:9abb:2174:37f3:8c64:c721:8432:8803

2023/04/09 18:27:23 priv:
076e23435b8c361818e6c7776e4a410d9e6c4a65ed98367ca7df8d8be1afc2c800000005d60d541432e5fbabad5
58d6cca02aaddbb3363fcd3a8421934e4d575 | pub:
00000005d60d541432e5fbabad558d6cca02aaddbb3363fcd3a8421934e4d575 | ip:
21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f

2023/04/09 18:43:17 priv:
8469aaef0296fb7d2c9a97008593c83d9b64b04a9b99f759eb105153ddafcd2f00000002a1150bb1ff15e07bb75
8c468f31e75cbf8d17bc246364377cf18eae3 | pub:
00000002a1150bb1ff15e07bb758c468f31e75cbf8d17bc246364377cf18eae3 | ip:
21e:af75:7a27:75:fc2:2453:9dcb:8670

^C

real 98m15,868s
user 2980m53,540s
sys 67m51,329s

Как и было обещано — наблюдаем: с каждым найденным результатом число ведущих нулей в `pub` становится всё больше и больше, а соответствующий ему `ip` всё выше и выше.

Найденные значения приватного и публичного ключ записываем в конфигурационный файл, заменяем в нём соответствующие строки:

```
$ sudo grep "Key:" /etc/yggdrasil/yggdrasil.conf | grep -v ^$
PublicKey: 00001c6fa8d15428155d100a97bd3d4ecd59a4f84cf2b40d4dae3b57302b108c
PrivateKey:
5a2aec4bc93b126e51a1602859bbb91cca57c318ec5c5795c2070886d77ceba00001c6fa8d15428155d100a97b
d3d4ecd59a4f84cf2b40d4dae3b57302b108c
```

Соответствующий им IPv6 адрес нам показан в майнинге только для справки, для сверки — он должен быть установлен автоматически после перезапуска сервиса с новыми значениями ключей (если только где-то в конфигурации не допущена ошибка).

Yggdrasil в локальной сети

В LAN, где один из хостов уже подключен по IPv4 через внешние пиры, как показано было выше, для подключения следующих хостов Yggdrasil к P2P роумингу вовсе им не обязательно прописывать внешние пиры в секции `Peers`. В локальной сети хосты обнаруживают друг друга за счёт механизма Multicast Peer Discovery (MPL) — технология автоматического обнаружения пиров Yggdrasil в локальной сети.

Когда в локальной сети Yggdrasil запущено на одном или нескольких устройствах, то благодаря этой технологии все эти узлы обнаружат друг друга и автоматически установят соединение между собой, прописывать их в секции `Peers` нет необходимости. Multicast Peer Discovery включено по-умолчанию. Открывает UDP порт 9001 (для прослушивания сигналов о существовании от других узлов).

Важно (и это часто является предметом неработоспособности и беспокойства): Multicast Peer Discovery в Yggdrasil работает только с link-local IPv6 адресами устройств в локальной сети (диапазон `fe80::/10`), с IPv4 это не работает! Таким образом вы должны проследить что на интерфейсах вашей локальной сети должна быть включена поддержка IPv6 и устройства должны иметь IPv6 link-local адреса в локальной сети (между ними должен работать `ping`). Поддержка IPv6 может быть запрещена, например, настройками Network Manager.

Проверяем что поддержка IPv6 на интерфейсе хоста включена:

```
$ ip a s dev enp3s0
2: enp3s0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP group
default qlen 1000
    link/ether 10:7b:44:47:a2:47 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    inet 192.168.1.241/24 brd 192.168.1.255 scope global dynamic noprefixroute enp3s0
        valid_lft 106770sec preferred_lft 106770sec
    inet6 fe80::522d:d0bd:b221:a526/64 scope link noprefixroute
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

Теперь мы можем запускать хост Yggdrasil в такой вот конфигурации, без указания внешних пиров:

```
$ sudo grep "Peers:" /etc/yggdrasil/yggdrasil.conf
Peers: []
InterfacePeers: {}
$ systemctl status --no-pager --full yggdrasil
• yggdrasil.service - yggdrasil
   Loaded: loaded (/etc/systemd/system/yggdrasil.service; enabled; vendor preset:
   enabled)
   Active: active (running) since Thu 2023-04-27 11:58:18 EEST; 6 days ago
   Main PID: 1302 (yggdrasil)
   Tasks: 12 (limit: 18948)
   Memory: 28.4M
   CPU: 23min 42.051s
   CGroup: /system.slice/yggdrasil.service
           └─1302 /usr/bin/yggdrasil -useconffile /etc/yggdrasil.conf
```

...

```
$ sudo yggdrasilctl getPeers
```

Port	Public Key	Uptime	RX	TX	Pr	IP	URI
1	00000005d60d541432e5fbabad558d6cca02aaddbb3363fcd3a8421934e4d575 21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f	9h29m48s	113kb	157kb	0		
2	00000005d60d541432e5fbabad558d6cca02aaddbb3363fcd3a8421934e4d575 21d:8a7c:aafa:f346:8115:14aa:9ca4:cd7f	9h29m47s	106kb	74kb	0		

Здесь видно, что в качестве пиров для этого хоста в LAN использованы только link-local IPv6 адреса его соседей по LAN. Но вот с него коннект к глобальному Yggdrasil хосту, находящемуся за тысячи километров, и здесь трафик маршрутизируется транзитом через 2 соседние хосты в LAN (fe80::13f5:9fe2:6393:bf4a%enp3s0 и fe80::9bac:3791:1b79:7237):

```
$ host ygg.linux-ru.lib
ygg.linux-ru.lib has IPv6 address 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
$ ping -6 -c3 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
PING 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771(221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771) 56 data bytes
64 bytes from 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771: icmp_seq=2 ttl=64 time=122 ms
64 bytes from 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771: icmp_seq=3 ttl=64 time=122 ms

--- 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771 ping statistics ---
3 packets transmitted, 2 received, 33.3333% packet loss, time 2004ms
rtt min/avg/max/mdev = 121.583/121.758/121.933/0.175 ms
```

Это и есть автоконфигурация достаточно сложной сети, о чём говорилось ранее.

Короткие адреса

Когда у вас работает сервис то основные параметры работающей сети вы можете запросить командой:

```
$ sudo yggdrasilctl getSelf
Build name:      yggdrasil
Build version:   0.4.7
IPv6 address:    21c:4cbf:9e0b:2904:301c:1c7a:9715:62c0
IPv6 subnet:     31c:4cbf:9e0b:2904::/64
Coordinates:     [2 41 179 8]
Public key:      0000000d9a030fa6b7de7f1f1c2b4754e9fb66086cf971f7997576e842902ef4
```

Откуда в адресе сети возникла 31c:... вместо 21c:...? Маршрутизация в Yggdrasil, как уже было сказано работает по принципу сети IPv6 0200::/7, с префиксом 7. Это означает что сети соответствуют старшие 7 бит. Явно выписав не указанные ноли в 1-м (старшем) хекстете, покажем выделением те биты, которые ответственны за адрес сети: 021c => 0000 0010 ... — последний двоичный разряд старшего хекстета не попадает в префикс, таким образом для Yggdrasil могут использоваться как адреса вида 02XX:... так и 03XX:... А раз это так, то мы можем над этим сетевым интерфейсом (а, вообще то говоря, над любым сетевым интерфейсом этого хоста) выполнить операцию присвоения **любого** адреса из этой подсети (просто дописав произвольный последний хекстет):

```
$ ip a s dev tun0
18: tun0: <POINTOPOINT,MULTICAST,NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 53049 qdisc pfifo_fast state UNKNOWN group default qlen 500
    link/none
    inet6 21c:4cbf:9e0b:2904:301c:1c7a:9715:62c0/7 scope global
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::fad7:4892:ed54:d5a9/64 scope link stable-privacy
        valid_lft forever preferred_lft forever
$ sudo ifconfig tun0 inet6 add 31c:4cbf:9e0b:2904::2/64
$ ip a s dev tun0
18: tun0: <POINTOPOINT,MULTICAST,NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 53049 qdisc pfifo_fast state UNKNOWN group default qlen 500
    link/none
    inet6 31c:4cbf:9e0b:2904::2/64 scope global
```

```

    valid_lft forever preferred_lft forever
inet6 21c:4cbf:9e0b:2904:301c:1c7a:9715:62c0/7 scope global
    valid_lft forever preferred_lft forever
inet6 fe80::fad7:4892:ed54:d5a9/64 scope link stable-privacy
    valid_lft forever preferred_lft forever

```

Теперь интерфейс `tun0` приобрёл дополнительный `300::/64` короткий адрес, и я могу с далёкого хоста `Yggdrasil`, за тысячи километров (из SSH сессии), тут же выполнить проверку:

```

$ ping -6 -c3 31c:4cbf:9e0b:2904::2
PING 31c:4cbf:9e0b:2904::2(31c:4cbf:9e0b:2904::2) 56 data bytes
64 bytes from 31c:4cbf:9e0b:2904::2: icmp_seq=1 ttl=64 time=680 ms
64 bytes from 31c:4cbf:9e0b:2904::2: icmp_seq=2 ttl=64 time=121 ms
64 bytes from 31c:4cbf:9e0b:2904::2: icmp_seq=3 ttl=64 time=121 ms

--- 31c:4cbf:9e0b:2904::2 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 4ms
rtt min/avg/max/mdev = 121.131/307.450/679.974/263.414 ms

```

Такие адреса (`300::/64`), мало того, что они заметно короче и тем удобны для использования, но они позволяют сделать много удобных вещей, как и будет сделано в следующей главе.

Если же такое присвоение короткого адреса вы хотите сделать перманентным, сохранялось после перезагрузки, то **одним из** способов можно в конфиге `/etc/systemd/system/yggdrasil.service` дописать в конце секции `[Service]` дописать пару строк такого типа:

```

ExecStartPost=/usr/bin/sleep 2s
ExecStartPost=/usr/bin/ip address add 31c:4cbf:9e0b:2904::2/64 dev tun0

```

Команда `systemctl`, правда, при этом станет нещадно ругаться (красным текстом) примерно так:

```

# systemctl cat yggdrasil.service
# Warning: yggdrasil.service changed on disk, the version systemd has loaded is outdated.
# This output shows the current version of the unit's original fragment and drop-in files.
# If fragments or drop-ins were added or removed, they are not properly reflected in this output.
# Run 'systemctl daemon-reload' to reload units.
...

```

Но как и следует из подсказки, выполняем:

```
# systemctl daemon-reload
```

И всё приходит в соответствие, наблюдаем:

```

# systemctl cat yggdrasil.service
...
[Service]
ExecStartPost=/usr/bin/sleep 2s
ExecStartPost=/usr/bin/ip address add 31c:4cbf:9e0b:2904::2/64 dev tun0
...

```

Можем теперь, пошагово, остановить сервис:

```

# systemctl stop yggdrasil
# ip a s dev tun0
Device "tun0" does not exist.

```

И сразу же убедиться после его поднятия:

```

# systemctl start yggdrasil
# ip a s dev tun0
21: tun0: <POINTOPOINT,MULTICAST,NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 53049 qdisc pfifo_fast state UNKNOWN group default qlen 500
    link/none
    inet6 31c:4cbf:9e0b:2904::2/64 scope global
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 21c:4cbf:9e0b:2904:301c:1c7a:9715:62c0/7 scope global

```

```

    valid_lft forever preferred_lft forever
inet6 fe80::b97b:6249:ef2d:5dd/64 scope link stable-privacy
    valid_lft forever preferred_lft forever

```

И видим, что что при старте сервиса появляется дополнительная задержка, которую мы ввели.

Работа в Yggdrasil без установки клиента

Но показанное выше это ещё не всё. Если в локальной сети есть хост уже увязанный в Yggdrasil, то для других хостов этой LAN можно организовать роутинг в Yggdrasil даже вообще **не устанавливая** там никакого специального программного обеспечения, клиента. Более того, это можно сделать даже несколькими способами (точная ссылка в источниках информации). Но мне из этих способов кажется наиболее интересным способ организации роутинга нативным способом сети, вообще без использования каких-либо дополнительных программных инструментов. Что мы сейчас и сделаем...

Если устройство поддерживает протокол IPv6 в LAM, оно может быть подключено к сети Yggdrasil путем присвоения ему IPv6 адреса из подсети 300::/64 (как показывалось выше) и указания адреса шлюза в сеть Yggdrasil.

Сначала сделаем подготовительную работу на активном хосте Yggdrasil:

```

$ ip a s tun0
3: tun0: <POINTOPOINT,MULTICAST,NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 53049 qdisc pfifo_fast state
UNKNOWN group default qlen 500
    link/none
    inet6 21e:af75:7a27:75:fc2:2453:9dcb:8670/7 scope global
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::ecec:dd70:b702:96bd/64 scope link stable-privacy
        valid_lft forever preferred_lft forever

```

Адрес этого интерфейса в Yggdrasil 21e:af75:7a27:75:fc2:2453:9dcb:8670/7, тогда для подключения других устройств к этой подсети необходимо им назначить адреса такого вида (подсеть): 31e:af75:7a27:75::/64. Это могут быть адреса с **любыми** младшими позициями: 31e:af75:7a27:75::1, 31e:af75:7a27:75::2 ... и так далее. Обращаем внимание, что первая цифра адреса 2 изменена на 3, далее 3 секции с разделителем «:» - это обязательная часть префикса. Остальные 64 бита (4 последние секции) — произвольные числа от 0000 до ffff.

Итак, на активном хосте Yggdrasil присвоим интерфейсу глядящему в LAN произвольный адрес из этой подсети (алиас), скажем так:

```

# ip address add 31e:af75:7a27:75::1/64 dev eth0
# ip a s dev eth0
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP group
default qlen 1000
    link/ether b8:27:eb:7e:2c:a8 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    inet 192.168.1.142/24 brd 192.168.1.255 scope global dynamic noprefixroute eth0
        valid_lft 107400sec preferred_lft 78260sec
    inet6 31e:af75:7a27:75::1/64 scope global
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::5b06:3ef5:5b91:15d3/64 scope link
        valid_lft forever preferred_lft forever

```

(Хорошей, оригинальной, идеей здесь может быть присвоение требуемого IPv6 петлевому интерфейсу lo 127.0.0.1. Идея смешная, но и это работает!)

На этом же хосте (это роутер в Yggdrasil) проверяем и при необходимости разрешаем форвардинг IPv6 между всеми интерфейсами хоста, у меня это:

```

$ cat /proc/sys/net/ipv6/conf/all/forwarding
0
# sysctl -w net.ipv6.conf.all.forwarding=1
net.ipv6.conf.all.forwarding = 1
# cat /proc/sys/net/ipv6/conf/all/forwarding
1

```

Для того, чтобы эта установка сохранялась постоянно, после перезагрузки, проверим и при необходимости уберём комментарий (или допишем такую строку):

```
# grep net.ipv6.conf.all.forwarding /etc/sysctl.conf
#net.ipv6.conf.all.forwarding=1
# grep -v ^# /etc/sysctl.conf | grep -v ^$
net.ipv6.conf.all.forwarding=1
```

На этом подготовку роутера Yggdrasil заканчивает. Теперь на любом другом хосте LAN присваиваем **произвольный** IPv6 из той же подсети 31e:af75:7a27:75::/64:

```
$ ip a s dev eno1
2: eno1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP group default
qlen 1000
    link/ether 70:71:bc:a3:c5:c0 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    altname enp0s25
    inet 192.168.1.11/24 brd 192.168.1.255 scope global noprefixroute eno1
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::762:c6bf:9eaa:93a9/64 scope link noprefixroute
        valid_lft forever preferred_lft forever
# ip address add 31e:af75:7a27:75::5/64 dev eno1
$ ip a s dev eno1
2: eno1: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc fq_codel state UP group default
qlen 1000
    link/ether 70:71:bc:a3:c5:c0 brd ff:ff:ff:ff:ff:ff
    altname enp0s25
    inet 192.168.1.11/24 brd 192.168.1.255 scope global noprefixroute eno1
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 31e:af75:7a27:75::5/64 scope global
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::762:c6bf:9eaa:93a9/64 scope link noprefixroute
        valid_lft forever preferred_lft forever
```

И прописываем здесь для этого нового адреса маршрут (вот это самое важное действие):

```
# ip -6 route add 0200::/7 via 31e:af75:7a27:75::1
# route -6 | grep eno1
```

Таблица маршрутизации ядра IPv6

Destination	Next Hop	Flag	Met	Ref	Use	If
31e:af75:7a27:75::/64	::	U	256	1	0	eno1
200::/7	31e:af75:7a27:75::1	UG	1024	1	0	eno1
fe80::/64	::	U	1024	4	0	eno1
nvidia/128	::	Un	0	3	0	eno1
nvidia/128	::	Un	0	6	0	eno1
ip6-mcastprefix/8	::	U	256	5	0	eno1
::]/0	::	!n	-1	1	0	lo

(Нас в этой таблице роутинга интересует 2-я строка.)

Всё! Проверяем ping на хост-роутер Yggdrasil:

```
$ ping -c3 31e:af75:7a27:75::1 -I eno1
PING 31e:af75:7a27:75::1(31e:af75:7a27:75::1) from 31e:af75:7a27:75::5 eno1: 56 data bytes
64 bytes from 31e:af75:7a27:75::1: icmp_seq=1 ttl=64 time=0.779 ms
64 bytes from 31e:af75:7a27:75::1: icmp_seq=2 ttl=64 time=0.834 ms
64 bytes from 31e:af75:7a27:75::1: icmp_seq=3 ttl=64 time=0.751 ms

--- 31e:af75:7a27:75::1 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2052ms
rtt min/avg/max/mdev = 0.751/0.788/0.834/0.034 ms
```

И, наконец, ping на IPv6 хост Yggdrasil где-то далеко в глобальной сети:

```
$ host ygg.linux-ru.lib
ygg.linux-ru.lib has IPv6 address 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
$ ping -c3 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
```

```
PING 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771(221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771) 56 data
bytes
64 bytes from 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771: icmp_seq=1 ttl=64 time=901 ms
64 bytes from 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771: icmp_seq=2 ttl=64 time=149 ms
64 bytes from 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771: icmp_seq=3 ttl=64 time=150 ms

--- 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771 ping statistics ---
3 packets transmitted, 3 received, 0% packet loss, time 2001ms
rtt min/avg/max/mdev = 148.929/399.765/900.526/354.091 ms
```

Скоростные показатели

Если mesh-сети (пиринговые) настолько просты в конфигурировании и использовании, то возникает последний вопрос: насколько значительно в них снижается скорость передачи **в сравнении** со статически (традиционно) определённой топологией трассы прохождения. (А ещё и с тем, что весь трафик пиринговой сети шифруется несимметричным шифрованием).

Сравнение сделаем способом, который, чаще, применяют для оценки скоростных показателей в локальных сетях, используя утилиту `iperf`.

Первое сравнение сделаем на трассе **глобальной** протяжённости, пара хостов: сервер в Алматы, Казахстан и клиент в Харькове, Украина; расстояние по оценкам различных онлайн ресурсов 3990-4006 километров. Со стороны глобального сервера ограничивающим фактором будет то, что на нём, как это всегда принято, работает файрвол, предельно ограничивающий число открытых портов TCP/IPv4, и мы не можем использовать параметры утилиты `iperf` по умолчанию, а должны выбрать порт сервера: а). открытый файрволом, б). не используемый постоянно каким-либо сервисом, препятствующим открытию дублирующего серверного сокета и в). из числа не привилегированных (больше 1024) не требующих от нас привилегий `root`:

```
$ sudo ufw status
Status: active

To Action From
--
OpenSSH ALLOW Anywhere
WWW Full ALLOW Anywhere
...
8080 ALLOW Anywhere
...
8080 (v6) on tun0 ALLOW Anywhere (v6)
...

$ ip -4 a s dev eth0
2: eth0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP group
default qlen 1000
    inet 90.156.230.27/24 brd 90.156.230.255 scope global dynamic eth0
        valid_lft 70867sec preferred_lft 70867sec
```

Перечисленным выше требованиям удовлетворяет, например, порт 8080, который и примем для экспериментов. Со стороны клиента оценим предварительно скорость к Интернет, которую предоставляет клиенту его провайдер, чтобы ориентироваться с масштабом цифр, которые предстоит оценивать:

```
$ speedtest-cli
Retrieving speedtest.net configuration...
Testing from Radio-Link LLC (193.28.177.117)...
Retrieving speedtest.net server list...
Selecting best server based on ping...
Hosted by SOLVER Ltd (Poltava) [129.44 km]: 19.14 ms
Testing download speed.....
Download: 48.33 Mbit/s
Testing upload speed.....
Upload: 49.78 Mbit/s
```

Теперь у нас проделаны все предварительные телодвижения, и можем перейти к оцениванию скорости обмена на трассе протяжённостью порядка 4000 километров...

Со стороны сервера:

```
$ iperf -s -p8080
-----
Server listening on TCP port 8080
TCP window size: 128 KByte (default)
-----
[ 4] local 90.156.230.27 port 8080 connected with 193.28.177.117 port 40776
[ ID] Interval      Transfer      Bandwidth
[ 4]  0.0-10.3 sec  57.3 MBytes  46.4 Mbits/sec
^C
```

Со стороны клиента:

```
$ iperf -c 90.156.230.27 -p8080
-----
Client connecting to 90.156.230.27, TCP port 8080
TCP window size: 85.0 KByte (default)
-----
[ 3] local 192.168.1.241 port 40776 connected with 90.156.230.27 port 8080
[ ID] Interval      Transfer      Bandwidth
[ 3]  0.0000-10.0049 sec  57.3 MBytes  48.0 Mbits/sec
```

Мы получили оценки скорости передачи практически совпадающие с тем лимитом который предоставляет клиенту его провайдер доступа в Интернет.

А теперь сделаем то же самое, но через пиринговую сеть Yggdrasil и используя протокол IPv6.

Со стороны сервера:

```
$ ip -6 a s dev tun0
3: tun0: <POINTOPOINT,MULTICAST,NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 53049 state UNKNOWN qlen 500
    inet6 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771/7 scope global
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::d86f:9577:d828:cb4d/64 scope link stable-privacy
        valid_lft forever preferred_lft forever
$ iperf -s -p8080 --ipv6_domain
-----
Server listening on TCP port 8080
TCP window size: 128 KByte (default)
-----
[ 4] local 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771 port 8080 connected with
31c:4cbf:9e0b:2904::2 port 51824
[ ID] Interval      Transfer      Bandwidth
[ 4]  0.0-10.4 sec  55.5 MBytes  44.8 Mbits/sec
^C
```

Со стороны клиента:

```
$ iperf -c 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771 -p8080 --ipv6_domain
-----
Client connecting to 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771, TCP port 8080
TCP window size: 1.25 MByte (default)
-----
[ 3] local 31c:4cbf:9e0b:2904::2 port 51824 connected with
221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771 port 8080
[ ID] Interval      Transfer      Bandwidth
[ 3]  0.0000-10.0632 sec  55.5 MBytes  46.3 Mbits/sec
```

Сравним со скоростью прямого соединения IPv4 (классический Интернет) ... по оценкам, например, со стороны сервера: $44,8 / 46,4 = 0,965517241$, и это 96.5% от скорости IPv4, и это с учётом полного шифрования трафика на трассе IPv6!

В чём различие 2-х показанных выше экспериментов? Только ли в том, что используются разные протоколы IPv6 против IPv4? Нет! В случае использования IPv4 (традиционный Интернет) трафик всегда идёт по **статическому** маршруту, настроенному трудами десятков, а то и сотен, сетевых администраторов на всех промежуточных хостах трассы, прописывающих объёмные таблицы роутинга на своих хостах. (Это та трасса из десятков, обычно, промежуточных хостов, которые мы видим командой `traceroute`, но на сегодня команда эта стала мало информативная, поскольку администраторы большинства транзитных узлов, опасаясь за безопасность, настраивают их так, чтобы не отвечать на ICMP запросы.)

Трафик же IPv6 Yggdrasil идёт по **динамически** прокладываемой трассе, исходя из местоположения пиров сети в общей топологии (дереве) сети Yggdrasil. И эта топология дерева, время от времени, автоматически перестраивается в связи с появлением новых или исчезновением старых пиров. Это, коротко, и есть то, что выше упоминалось как автоконфигурация — никто из штатных системных администраторов не прикладывает к этому руки.

А дальше посмотрим как ведёт себя пиринговая сеть на максимально высоких, технически достижимых, скоростях — какие накладные расходы она приносит в трафик по локальной сети. Для этого используем всё того же клиента протестируем, но в качестве сервера подкинем ему его ближайшего соседа в локальной сети гигабитной скорости (1000 Mbits/sec):

```
$ ip -4 a s dev enp3s0
2: enp3s0: <BROADCAST,MULTICAST,UP,LOWER_UP> mtu 1500 qdisc pfifo_fast state UP group
default qlen 1000
    inet 192.168.1.138/24 brd 192.168.1.255 scope global dynamic noprefixroute enp3s0
        valid_lft 168102sec preferred_lft 168102sec
```

Теперь, при прямом IPv4 соединении в локальной сети, со стороны сервера:

```
$ iperf -s
-----
Server listening on TCP port 5001
TCP window size: 128 KByte (default)
-----
[  4] local 192.168.1.138 port 5001 connected with 192.168.1.241 port 40382
[ ID] Interval      Transfer    Bandwidth
[  4] 0.0000-10.0192 sec  1.10 GBytes   941 Mbits/sec
^C
```

Со стороны клиента:

```
$ iperf -c 192.168.1.138
-----
Client connecting to 192.168.1.138, TCP port 5001
TCP window size: 85.0 KByte (default)
-----
[  3] local 192.168.1.241 port 40382 connected with 192.168.1.138 port 5001
[ ID] Interval      Transfer    Bandwidth
[  3] 0.0000-10.0057 sec  1.10 GBytes   943 Mbits/sec
```

Это очень хорошо согласуется с условиями эксперимента.

А теперь то же самое, но сквозь пиринговую сеть...

Сервер:

```
$ ip -6 a s dev tun0
4: tun0: <POINTOPOINT,MULTICAST,NOARP,UP,LOWER_UP> mtu 53049 state UNKNOWN qlen 500
    inet6 201:617b:8699:5a7f:356b:1da6:a5d6:c960/7 scope global
        valid_lft forever preferred_lft forever
    inet6 fe80::879e:ccf9:5c8d:95b8/64 scope link stable-privacy
        valid_lft forever preferred_lft forever
```



```
$ iperf -s --ipv6_domain
-----
Server listening on TCP port 5001
TCP window size: 128 KByte (default)
-----
[ 4] local 201:617b:8699:5a7f:356b:1da6:a5d6:c960 port 5001 connected with
31c:4cbf:9e0b:2904::2 port 59208
[ ID] Interval      Transfer      Bandwidth
[ 4] 0.0000-10.0252 sec  1.06 GBytes   909 Mbits/sec
^C
```

То же с ответной стороны, со стороны клиента:

```
$ iperf -c 201:617b:8699:5a7f:356b:1da6:a5d6:c960 --ipv6_domain
-----
Client connecting to 201:617b:8699:5a7f:356b:1da6:a5d6:c960, TCP port 5001
TCP window size: 1.25 MByte (default)
-----
[ 3] local 31c:4cbf:9e0b:2904::2 port 59208 connected with
201:617b:8699:5a7f:356b:1da6:a5d6:c960 port 5001
[ ID] Interval      Transfer      Bandwidth
[ 3] 0.0000-10.0002 sec  1.06 GBytes   912 Mbits/sec
```

И даже на этих скоростях мы получаем $909 / 941 = 0,965993624$ и это 96.5% от прямого традиционного IPv4 соединения на 1000 Mbits/sec.

Альтернативные DNS

Регистрация домена

Выше, говоря о инструментах сети, достаточно подробно рассмотрена иерархия зон DNS с технической точки зрения. Сейчас самое время взглянуть на эту же иерархию с организационной точки зрения, в каких формах она сложилась за 40 лет существования Интернет.

Домен — это (грубо говоря) имя в Интернете. Домены организованы в дерево. Корень дерева - зона «.», как можно сказать, это домен нулевого уровня. Его потомки — несколько десятков доменов первого (корневого) уровня: com, net, biz, org, ru, info, mobi, tv, ua, так называемые, TLD (Top-Level Domains). Для узла дерева, домена второго уровня linux-ru.com, например, все его непосредственные потомки (www.linear-ru.com, mail.linear-ru.com, foobar.linear-ru.com, ...) образуют **зону** linux-ru.com.

У каждой зоны первого уровня (TLD) есть реестр, её координатор. Это организация, которая хранит, обслуживает и предоставляет доступ для регистраторов к центральной базе данных доменов этой зоны. Некоторые организации обслуживают несколько родственных зон, как, например, зоны SU, RU и РФ. Реестр продаёт регистраторам право доступа к зоне. Реестр — это сугубо техническая организация, предоставляющая доступ для регистраторов. В зоне RU реестром является РосНИИРОС (<http://www.ripn.ru/>), а самым крупным регистратором — RUcenter (<https://www.nic.ru/>).

Реселлеры регистраторов — это реселлеры, как и с любым товаром: покупают подешевле, продают подороже. Уже реселлеры работают с розничными клиентами, людьми и организациями. Реселлеры продают доменные имена в аренду потребителям по своим собственным ценам, по существующим правилам потребитель может оплачивать аренду на ограниченный срок (для большинства зон). По правилам зоны RU, например, этот срок составляет один год, через год пользователь обязан продлевать аренду доменного имени. Домен продают именно конечному потребителю, это, практически, его вещь (на срок аренды), в реестре хранится информация о владельце домена. В случае проблем с регистратором, можно перенести домен к другому, при этом, на всех этапах переноса, владельцем домена является только его покупатель. Вот, очень грубо, такой огромный базар...

Задача всей иерархии регистрации доменных имён со времён её создания было — построить **надёжную** дублирующуюся, резервированную систему баз данных хранящих соответствие «имя — адрес».

Блокчейн как регистратор домена

Но на время создания всей иерархической системы хранения и регистрации доменных имён (лет 40 назад) не была изобретена техника блокчейн (blockchain, изначально block chain — цепочка из блоков).

Впервые (октябрь 2008 года) термин появился как название полностью реплицированной распределённой базы данных криптовалюты Bitcoin, а дальше и всех десятков разнообразных криптовалют. Однако технология цепочек блоков, как позже оказалось, может быть распространена на любые взаимосвязанные информационные блоки, для надёжного, не подлежащего изменению и фальсификации, распределённого хранения любой информации. И расценивается многими как «величайшее изобретение Интернет».

Рассмотрение техники блокчейна не входит в предмет нашего рассмотрения, но очень грубо (только до уровня достаточного для понимания дальнейшего изложения) это выглядит так:

- Информация хранится (защита) в некоторых блоках данных, которые упорядочены в связный список (цепочку)...
- Связь между блоками обеспечивается не только их нумерацией, но и тем, что каждый блок содержит свою собственную хеш-сумму (по какому-то из алгоритмов) и хеш-сумму предыдущего блока.
- Изменение любой информации в блоке изменит его хеш-сумму. Чтобы соответствовать правилам построения цепочки, изменения хеш-суммы нужно будет записать в следующий блок, что вызовет изменения уже его собственной хеш-суммы. И так далее... При этом предыдущие блоки не затрагиваются.
- Если изменяемый блок последний в цепочке, то внесение изменений может не потребовать существенных усилий. Но если после изменяемого блока уже сформировано продолжение, то изменение может оказаться крайне трудоёмким процессом.
- Копии цепочки блоков хранятся независимо друг от друга на различных разнесённых по миру компьютерах, а любое изменение в одной из копий (транзакция) должно быть подтверждено и отражено (распространено) по всем копиям цепочки блоков.
- Что делает практически невозможным несанкционированное изменение информации уже занесённой в блоки данных.

Таким образом, техника блокчейна (независимо от привязки к его конкретной реализации) позволяет хранить и обменивать ценности без необходимости доверия или центрального органа. Применительно к DNS, становится актуальной задача построения и распространения альтернативной DNS-сети, записи в которой:

- Управляются исключительно владельцем и никем другим.
- Могут быть предоставлены в сети любому запросившему информацию.
- Не могут быть подменены злоумышленниками.
- Не могут быть заблокированы посредством административного ресурса.
- Не могут быть отозваны (разделегированы) никаким органом регистрации домена.

На настоящее время автору известны как минимум две независимые системы регистрации доменных имён построенные на децентрализованном блокчейне, это: криптовалюта EmerCoin и система Alfis. Ниже я просто изложу свой опыт использования альтернативных DNS, заимствованный из публикаций приведенных в списке используемых источников информации в конце этой части.

EmerCoin

Программная реализация EmerCoin наследуется от реализации Bitcoin, но не является, фактически, финансово-денежной системой, а является системой надёжного хранения для различных видов информации. Одним из таких видов и являются DNS-записи.

Логика использования укрупнённо выглядит так: вы, как владелец программного **кошелька** EmerCoin создаёте в нём адресные записи DNS типов A (адрес IPv4), AAAA (адрес IPv6) или MX (запись электронной почты), а любой другой пользователь EmerCoin в мире может сосчитать и использовать эту информацию в своих целях.

DNS-сеть от EmerCoin полностью децентрализована, и не имеет какого-либо управляющего сайта, доменными записями в системе управляет только владелец доменного имени. В настоящее время система поддерживает четыре корневых зоны:

- *.coin — всё связанное с монетами и коммерцией;
- *.emc — всё связанное с проектом EmerCoin;
- *.lib — От слов Library и Liberty — то есть библиотеки и свобода;
- *.bazar — различные сервисы купли/продажи.

Любой заинтересованный в использовании DNS-сети от EmerCoin должен начать с того что скачать реализацию кошелька EmerCoin в виде готовых пакетов (<https://github.com/emercoin/emercoin/releases/> или <https://sourceforge.net/projects/emercoin/files/>) — и это неплохой для практического использования вариант, сборки делаются тщательно, и для разных платформ.

Другой вариант, как всегда, это самостоятельно собрать из исходников. Мы будем рассматривать именно этот последний вариант:

```
$ git clone https://github.com/emercoin/emercoin.git
Клонирование в «emergoin»...S/EmerCoin/2$
remote: Enumerating objects: 147918, done.
remote: Counting objects: 100% (9/9), done.
remote: Compressing objects: 100% (8/8), done.
remote: Total 147918 (delta 1), reused 9 (delta 1), pack-reused 147909
Получение объектов: 100% (147918/147918), 129.16 МиБ | 3.68 МиБ/с, готово.
Определение изменений: 100% (103956/103956), готово.
```

Или такой командой (репозитории в примерах клонировались в разное время, поэтому цифры могут незначительно отличаться, это не должно смущать):

```
$ git clone git@github.com:emergoin/emercoin.git
Клонирование в «emergoin»...
remote: Enumerating objects: 148663, done.
remote: Counting objects: 100% (721/721), done.
remote: Compressing objects: 100% (365/365), done.
remote: Total 148663 (delta 385), reused 660 (delta 356), pack-reused 147942
Получение объектов: 100% (148663/148663), 130.54 МиБ | 4.43 МиБ/с, готово.
Определение изменений: 100% (104366/104366), готово.

$ du -hs emergoin
160M emergoin
$ cd emergoin
```

В файле emergoin/doc/dependencies.md (в некоторых скачанных версиях его может не быть, тогда в сетевом репозитории: <https://github.com/emercoin/emercoin/blob/master/doc/build-unix.md>) находим перечень зависимостей, которые нужно удовлетворить прежде сборки. Кратко:

```
Berkeley DB | [4.8.30]
Boost | [1.70.0]
Clang | [3.3+]
Expat | [2.2.7]
fontconfig | [2.12.1]
FreeType | [2.7.1]
```

```

GCC | [4.8+]
HarfBuzz-NG
libevent | [2.1.8-stable]
libpng
librsvg
MiniUPnPc | [2.0.20180203]
OpenSSL | [1.0.1k]
PCRE
protobuf | [2.6.1]
Python (tests) | | [3.5]
qrencode | [3.4.4]
Qt | [5.9.7]
XCB | (Linux only) |
xkbcommon (Linux only) |
ZeroMQ | [4.3.1]
zlib | [1.2.11]

```

Все пакеты по зависимостям кроме первого (Berkeley DB), если что из них ещё не установлено, устанавливаются типовым образом из пакетной системы вашего дистрибутива и никаких проблем не составляют.

А вот с Berkeley DB — это неприятность, которая требует пояснений. В вашей пакетной системе (дистрибутива Linux), скорее всего, присутствует версия Berkeley DB v5.3.28 или что-то около того. А практически **все** проекты криптовалют, и это идёт ещё от Bitcoin, требуют версию Berkeley DB 4.8 — это уже такая традиция проектов блокчейна. Можно собрать и с другой версией, задав в `./configure` опцию `--with-incompatible-bdb`. Но такая сборка будет **несовместима** и **непереносима** с другими сборками, другими компьютерами и другими операционными системами по форматам баз БД. А Berkeley DB 4.8 — это 2010 год, 13 лет назад, и найти это для установки, и даже собрать из исходников, дело непростое. Удалось это только из старого репозитория пакетов Ubuntu (<https://old-releases.ubuntu.com/ubuntu/pool/main/d/db4.8/>) скачать требуемые пакеты. Поэтому привожу прямые ссылки на 5 скачанных пакетов необходимых для установки: <https://linux-ru.ru/download/file.php?id=5971> , <https://linux-ru.ru/download/file.php?id=5972> , <https://linux-ru.ru/download/file.php?id=5973> , <https://linux-ru.ru/download/file.php?id=5974> , <https://linux-ru.ru/download/file.php?id=5975> . Вот этот набор пакетов:

```

$ ls -l *.deb
-rw-rw-r-- 1 olej olej 728074 июн 1 2010 libdb4.8++_4.8.30-1_amd64.deb
-rw-rw-r-- 1 olej olej 687878 июн 1 2010 libdb4.8_4.8.30-1_amd64.deb
-rw-rw-r-- 1 olej olej 843972 июн 1 2010 libdb4.8-dev_4.8.30-1_amd64.deb
-rw-rw-r-- 1 olej olej 1723614 июн 1 2010 libdb4.8+-dev_4.8.30-1_amd64.deb
-rw-rw-r-- 1 olej olej 6916 фев 24 02:23 multiarch-support_2.29-0ubuntu2_amd64.deb

```

Дальнейшая последовательность действий следующая:

- Удаляем поштучно пакеты версии 5.3 (они будут препятствовать установке), полученных по списку, и примерно командами вот такого вида:

```

$ aptitude search bdb | grep ^i | grep Berkeley
i libdb5.3 - динамические библиотеки базы данных Berkeley v5.3
i A libdb5.3++ - Berkeley v5.3 Database Libraries for C++ [runtime]
i libdb5.3+-dev - Berkeley v5.3 Database Libraries for C++ [development]
i A libdb5.3-dev - Berkeley v5.3 Database Libraries [development]
$ sudo dpkg -r libdb5.3+-dev
(Чтение базы данных ... на данный момент установлено 535974 файла и каталога.)
Удаляется libdb5.3+-dev (5.3.28+dfsg1-0.8ubuntu3) ...
...

```

- Устанавливаем 5 пакетов (пакет `multiarch-support_2.29-0ubuntu2_amd64.deb` требуется для установки пакетов версии 4.8):

```

$ sudo dpkg -i multiarch-support_2.29-0ubuntu2_amd64.deb
Выбор ранее не выбранного пакета multiarch-support.
(Чтение базы данных ... на данный момент установлено 535963 файла и каталога.)

```

```

Подготовка к распаковке multiarch-support_2.29-0ubuntu2_amd64.deb ...
Распаковывается multiarch-support (2.29-0ubuntu2) ...
Настраивается пакет multiarch-support (2.29-0ubuntu2) ...
$ sudo dpkg -i libdb4.8_4.8.30-1_amd64.deb libdb4.8-dev_4.8.30-1_amd64.deb
Выбор ранее не выбранного пакета libdb4.8.
(Чтение базы данных ... на данный момент установлено 535952 файла и каталога.)
Подготовка к распаковке libdb4.8_4.8.30-1_amd64.deb ...
Распаковывается libdb4.8 (4.8.30-1) ...
Выбор ранее не выбранного пакета libdb4.8-dev.
Подготовка к распаковке libdb4.8-dev_4.8.30-1_amd64.deb ...
Распаковывается libdb4.8-dev (4.8.30-1) ...
Настраивается пакет libdb4.8 (4.8.30-1) ...
Настраивается пакет libdb4.8-dev (4.8.30-1) ...
Обрабатываются триггеры для libc-bin (2.35-0ubuntu3.1) ...
$ sudo dpkg -i libdb4.8++_4.8.30-1_amd64.deb
...
$ sudo dpkg -i libdb4.8++-dev_4.8.30-1_amd64.deb
...

```

- Проверяем:

```

$ apt search libdb4.8 | grep ^i
i  libdb4.8                - Berkeley v4.8 Database Libraries [runtime]
i  libdb4.8++              - Berkeley v4.8 Database Libraries for C++ [runtime]
i  libdb4.8++-dev          - Berkeley v4.8 Database Libraries for C++ [development]
i  libdb4.8-dev            - Berkeley v4.8 Database Libraries [development]

```

Вот теперь всё готово для сборки EmerCoin! Генерация проекта под свою архитектуру (это типовая Autogen технология UNIX):

```

$ time ./autogen.sh
libtoolize: putting auxiliary files in AC_CONFIG_AUX_DIR, 'build-aux'.
libtoolize: copying file 'build-aux/ltmain.sh'
libtoolize: putting macros in AC_CONFIG_MACRO_DIRS, 'build-aux/m4'.
libtoolize: copying file 'build-aux/m4/libtool.m4'
libtoolize: copying file 'build-aux/m4/ltoptions.m4'
libtoolize: copying file 'build-aux/m4/ltugar.m4'
libtoolize: copying file 'build-aux/m4/ltversion.m4'
libtoolize: copying file 'build-aux/m4/ltobsolete.m4'
configure.ac:45: installing 'build-aux/compile'
configure.ac:45: installing 'build-aux/config.guess'
configure.ac:45: installing 'build-aux/config.sub'
configure.ac:28: installing 'build-aux/install-sh'
configure.ac:28: installing 'build-aux/missing'
Makefile.am: installing 'build-aux/depcomp'
...
parallel-tests: installing 'build-aux/test-driver'

real 0m25,456s
user 0m21,176s
sys 0m1,525s

```

Конфигурирование:

```

$ time ./configure --disable-dependency-tracking --disable-tests --disable-util-tx \
  --disable-gui-tests --enable-bip70 --disable-hardening --disable-debug
...
checking for Berkeley DB C++ headers... default
checking for main in -ldb_cxx-4.8... yes
...
Options used to compile and link:
  with wallet    = yes
  with gui / qt  = yes
  qt version     = 5

```

```

    with qr      = auto
    with zmq     = yes
    with test    = no
    with bench   = yes
    with upnp    = auto
    debug enabled = no
    werror       = no

    target os    = linux
    build os     =

    CC           = gcc
    CFLAGS       = -g -O2
    CPPFLAGS     = -DHAVE_BUILD_INFO -D__STDC_FORMAT_MACROS
    CXX          = g++ -std=c++11
    CXXFLAGS     = -g -O2 -Wall -Wextra -Wformat -Wvla -Wformat-security -Wno-unused-
parameter
    LDFLAGS      =

    real 0m29,751s
    user 0m23,408s
    sys  0m6,423s

```

(Особое внимание обращаем на специально показанную строку «Berkeley DB C++ headers», она должна выглядеть именно так!)

И, наконец, сборка проекта:

```

$ time make -j
Making all in src
make[1]: вход в каталог «/home/olej/2023/EmerCoin/2/emercoin/src»
make[2]: вход в каталог «/home/olej/2023/EmerCoin/2/emercoin/src»
  CXX      emergcoind-bitcoind.o
...
  CXXLD    emergcoind
  CXXLD    emergcoin-tx
  CXXLD    bench/bench_bitcoin
  OBJCXXLD qt/emercoin-qt
make[2]: выход из каталога «/home/olej/2023/EmerCoin/2/emercoin/src»
make[1]: выход из каталога «/home/olej/2023/EmerCoin/2/emercoin/src»
Making all in doc/man
make[1]: вход в каталог «/home/olej/2023/EmerCoin/2/emercoin/doc/man»
make[1]: Цель «all» не требует выполнения команд.
make[1]: выход из каталога «/home/olej/2023/EmerCoin/2/emercoin/doc/man»
make[1]: вход в каталог «/home/olej/2023/EmerCoin/2/emercoin»
make[1]: Цель «all-am» не требует выполнения команд.
make[1]: выход из каталога «/home/olej/2023/EmerCoin/2/emercoin»

    real 1m51,629s
    user 45m9,021s
    sys  3m39,244s

```

Эта сборка, в показанном виде, потребовала 2 минуты, но это делалось на сервере в 40 ядер и 96Gb оперативной памяти, это может занять некоторое время. Запускаем приложение ... Работа его начинается с синхронизации блокчейна из сети, и это может занять минут 45, или даже свыше часа. После завершения синхронизации вы будете иметь работающий кошелек EmerCoin:

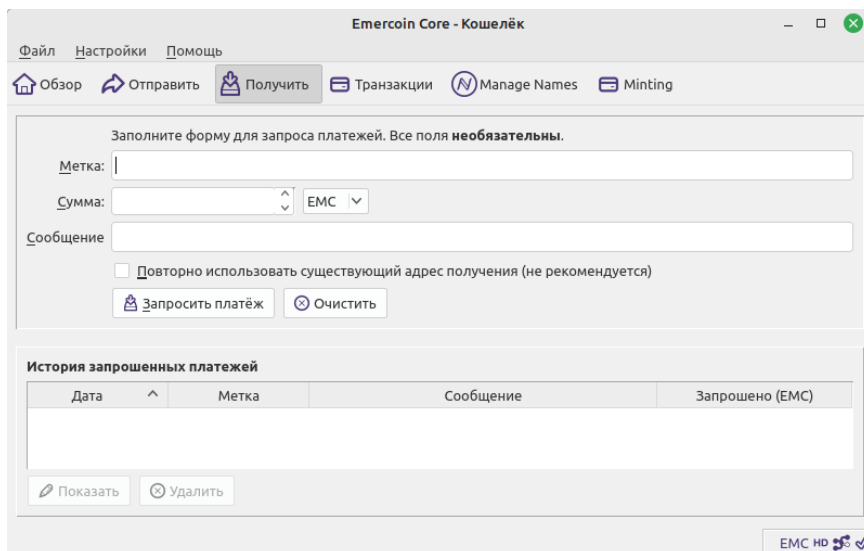


Рис. 5.3 Клиент (кошелёк) EmerCoin

Примечание: При каждом запуске приложения он будет начинать работу с синхронизации с текущим состоянием блокчейна. Но синхронизация будет происходить от времени вашего последнего старта, поэтому задержка запуска будет небольшой: он нескольких десятков секунд до нескольких минут — здесь всё зависит от того как давно вы производили предыдущий запуск!

Из публикаций:

После запуска программы кошелька, на него нужно откуда-то получить небольшое количество монет EmerCoin (EMC). Сверху есть кнопка «Получить». Нажав на неё, перейдёте в список с адресами. После первого старта, в кошельке будет присутствовать только один адрес наподобие:

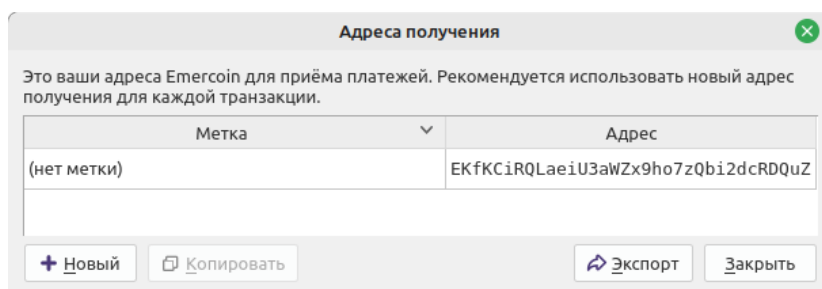


Рис. 5.4 Индивидуальный идентификатор (адрес) кошелька EMC

Далее, если в кошельке есть хотя бы один EMC — можно регистрировать домены. Справа сверху есть кнопка «Manage Names». Переходим в этот раздел...

Откуда взять минимальное число монет EmerCoin (0.5 — 1 уже более чем достаточно для любых манипуляций с DNS) для выполнения регистрационных действий? Опять же, из публикаций от авторов проекта EmerCoin:

Это, как видите, крайне недорого. Можно просто намайнить на пуле Pool.Emercoin.com или даже получить за помощь мировой науке. Также можно просто попросить у разработчиков по адресу team@emercoin.com — пару EMC на благое дело они пришлют. Цена регистрации одной записи DNS — примерно 0.2 EMC за год — то есть примерно 1/3 цента. Это существенно, на 3-4 порядка дешевле чем регистрация доменов у классических регистраторов.

Допустим, мы хотим зарегистрировать домен `linux-ru.lib` (в альтернативной доменной зоне) для этого заносим в поле Name значение `dns:linux-ru.lib` (без кавычек), а в поле Value заносим запись `A=90.156.230.27` (запись типа A — это адресная запись протокола IPv4):

```
$ host linux-ru.lib
```

linux-ru.lib has address 90.156.230.27

В поле days выбираем побольше, чем дефолтные 30 дней — скажем, 5 или 10 лет (3650 days). Далее жмём кнопку Submit — и всё! Ждём примерно 10 минут (изредка доходит до 30) — и ваша запись внесена в блокчейн системы! Запись вносится в блокчейн, и её копия присутствует в каждом кошельке EmerCoin в мире. Теперь любой пользователь-клиент может сделать запрос в свой локальный кошелёк, и обратиться к соответствующей записи.

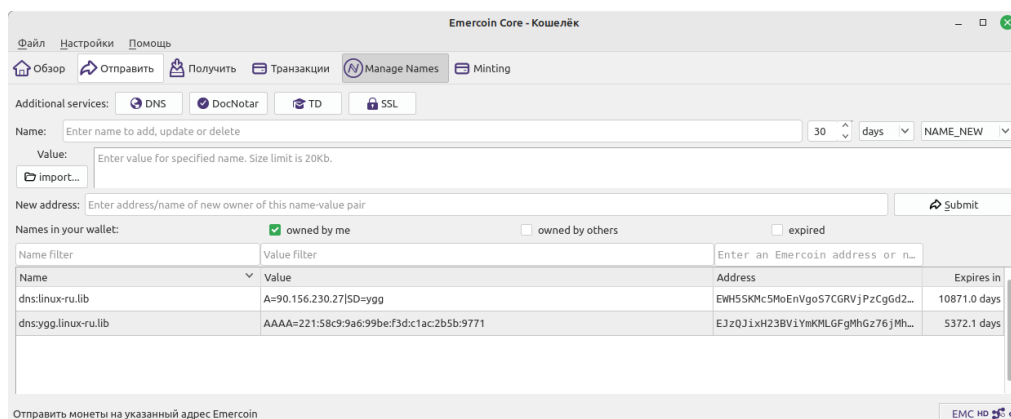


Рис. 5.5 DNS имена сохранённые в блокчейне

Для адресов IPv6 таким же образом в поле Value заносим записи типа AAAA. На рисунке выше показана в качестве примера запись для адреса того же ресурса в сети Yggdrasil (как описывалось выше):

```
$ host ygg.linux-ru.lib
```

```
ygg.linux-ru.lib has IPv6 address 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
```

Примечание: Здесь для хоста Yggdrasil зарегистрирована отдельная запись, потому, как уже отмечалось ранее, IPv6 сети Yggdrasil не являются «нативными» адресами IPv6. Но если несколько записей разных типов относятся к одному доменному имени (как это бывает и для Интернет обычных DNS), то они записываются в поле Value одной строкой с разделителем (символ | и без пробелов), например: A=185.31.209.8|AAAA=2a04:5340:1:1::3|MX=mx.ya.ru:10

Мы таким образом **создали** новые DNS записи. Но система (кошелёк) EmerCoin имеет в своём составе и механизм для **разрешения** имён непосредственно запросами к кошельку, но по умолчанию этот механизм отключен. Активировать сервер DNS в стиле RFC1034 нужно в конфигурационном файле emercoin.conf, который обычно (может быть переопределено место при установке EmerCoin) в каталоге (часто это может быть ссылка на каталог, но это ничего не меняет):

```
$ grep ^emc $HOME/.emercoin/emercoin.conf
emcdns=1          # Запускать DNS сервер
emcdnsport=5335  # Порт для DNS, по умолчанию 5335
```

Первая необязательная строка здесь и разрешает работу DNS сервера. Вторая, необязательная, строка определяет прослушиваемый резолвером порт (если порт не указан явно, то по умолчанию используется 5335, более привычные для DNS порты 53 и 5353 обычно в Linux захвачены другими подсистемами DNS и могут порождать конфликты).

Перезапустим кошелёк EmerCoin (здесь он выполняет роль сервера, в смысле рассматриваемых ранее сервисов):

```
$ ./emercoin-qt
...
```

И, после достаточно короткого старта, наблюдаем локальное разрешение DNS имён из альтернативных доменных зон EmerCoin:

```
$ sudo netstat -tunlp | grep emer
udp6      0      0 :::5335          :::*               248325/./emercoin-v

$ dig flibusta.lib @127.0.0.1 -p 5335
```



```

; <<>> DiG 9.18.12-0ubuntu0.22.04.1-Ubuntu <<>> flibusta.lib @127.0.0.1 -p 5335
...
;; ANSWER SECTION:
flibusta.lib.          3600      IN        A         179.43.150.83

;; Query time: 16 msec
;; SERVER: 127.0.0.1#5335(127.0.0.1) (UDP)
;; WHEN: Fri May 26 19:41:17 EEST 2023
;; MSG SIZE rcvd: 57
$ host -p 5335 linux-ru.lib 127.0.0.1
Using domain server:
Name: 127.0.0.1
Address: 127.0.0.1#5335
Aliases:

linux-ru.lib has address 90.156.230.27

```

Как понятно из рассказанного, точно такое же разрешение имён из альтернативных доменных зон EmerCoin может быть осуществлено через любой кошелёк EmerCoin, запущенный в любой точке мира (запрос разрешается непосредственно из локальной копии распределённой и реплицируемой базы данных — блокчейна). Как следствие: показанные выше в примерах запросы для DNS имён могут быть направлены не только на петлевой локальный интерфейс 127.0.0.1, но и к любому другому работающему кошельку EmerCoin в Интернет.

Другим следствием будет то, что запрос разрешения к EmerDNS (так же как и обсуждаемому далее Alfis) за счёт локальности будет намного быстрее, чем запрос по сети к традиционным DNS серверам.

OpenNIC

Теперь любой пользователь-клиент может сделать запрос в свой локальный кошелёк для разрешения показанных выше имён. Но это только для пользователей имеющих запущенный кошелёк EmerCoin!

Для бесшовного объединения дерева альтернативных доменных имён от EmerCoin с обычными доменными именами от ICANN, со стороны клиента нужно иметь точку сопряжения, где происходит передача запроса в ту или иную систему. Для этого предложены разные варианты, одним из простейших в использовании является использование адресов DSN серверов сообщества OpenNIC (<https://www.opennic.org/>).

Emercoin поддерживает пиринговое соглашение с провайдером DNS OpenNIC, что означает, что домены, зарегистрированные в EmerDNS, доступны по умолчанию для всех пользователей DNS-серверов OpenNIC. OpenNIC - это простой и удобный способ беспрепятственного доступа ко всем веб-сайтам, зарегистрированным в блокчейне Emercoin, а также ко всем другим доменным зонам, которые поддерживает OpenNIC.

Эти IP адреса DNS вы можете прописать как сетевые DNS, например, в кэширующем сервере systemd, о котором речь шла ранее. Вот, например, как может быть прописана конфигурация кэширующего сервера для этого случая:

```

$ grep -v ^# /etc/systemd/resolved.conf | grep -v ^$
[Resolve]
DNS=94.16.114.254 94.247.43.254 194.36.144.87
FallbackDNS=192.168.1.3 1.1.1.1 8.8.4.4
LLMNR=yes

```

При этом:

```

$ resolvectl status
Global

    Protocols: +LLMNR -mDNS -DNSOverTLS DNSSEC=no/unsupported
    resolv.conf mode: stub
    Current DNS Server: 94.16.114.254
    DNS Servers: 94.16.114.254 94.247.43.254 194.36.144.87
    Fallback DNS Servers: 192.168.1.3 1.1.1.1 8.8.4.4

```

```

Link 2 (eno1)
Current Scopes: LLMNR/IPv4 LLMNR/IPv6
Protocols: +DefaultRoute +LLMNR -mDNS -DNSOverTLS DNSSEC=no/unsupported

Link 3 (eno2)
Current Scopes: LLMNR/IPv4 LLMNR/IPv6
Protocols: +DefaultRoute +LLMNR -mDNS -DNSOverTLS DNSSEC=no/unsupported

Link 4 (tun0)
Current Scopes: LLMNR/IPv6
Protocols: -DefaultRoute +LLMNR -mDNS -DNSOverTLS DNSSEC=no/unsupported

```

И тогда у вас с адресами, разрешаемыми альтернативными DNS (EmerCoin), начинают работать привычные GNU утилиты без каких-либо других изменений в системе:

```

$ host linux-ru.lib
linux-ru.lib has address 90.156.230.27
$ host ygg.lib
ygg.lib has IPv6 address 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
$ nslookup linux-ru.lib
Server:          127.0.0.53
Address:         127.0.0.53#53

Non-authoritative answer:
Name: linux-ru.lib
Address: 90.156.230.27

```

Alfis

Ещё одной альтернативной системой (в чём-то аналогичной EmerDNS — мы же рассматриваем тенденции?) разрешения имён в Интернет является Alfis (Alternative Free Identity System)¹⁵. Система также основывается на собственном блокчейне и поддерживает 10 собственных доменных зон: .anon, .btn, .conf, .index, .merch, .mirror, .mob, .screen, .srv, .ygg.

Коротко о самой системе со слов её автора:

Задачи ... сводились примерно к такому списку:

- Автономность и минимальный размер блокчейна
- Минимальная скорость роста блокчейна
- Общее удобство использования, кроссплатформенность

В процессе разработки пришлось пару раз изменить концепцию интерфейса ... в итоге выбрал библиотеку web-view, которая использует системный браузерный движок, и позволяет получить очень компактные программы.

Итак, что из себя представляет сам ALFIS?

- Блокчейн, хранимый в базе *sqlite*.
- Сетевая подсистема — *p2p*, написанная с нуля с использованием библиотеки *mio*, с шифрованием трафика и обменом пирами.
- Сервер DNS, который резолвит домены из блокчейна, перенаправляет незнакомые запросы на настроенные апстрим-серверы...

Как это обычно и бывает всегда в Linux, мы можем взять для установки готовые .deb пакеты для установки из репозитория <https://deb.revertron.com/pool/alfis/a/alfis/>. Но нас не интересует этот простой способ (который легко осуществить и без подсказок), а мы рассмотрим создание продукта из исходных кодов, раз в проекте заявлена открытость исходных кодов:

```

$ git clone https://github.com/Revertron/Alfis.git
Клонирование в «Alfis»...

```

¹⁵ ALFIS, как видно из этой фразы — это аббревиатура, и должна бы писаться так, и в таком написании фигурирует в ряде описаний. Но сам автор в открытом GIT репозитории исходного кода называет проект Alfis. Поэтому мы будем использовать оба написания, не гадая какое из них должно быть правильным.

```
remote: Enumerating objects: 4048, done.
remote: Counting objects: 100% (770/770), done.
remote: Compressing objects: 100% (110/110), done.
remote: Total 4048 (delta 690), reused 688 (delta 660), pack-reused 3278
Получение объектов: 100% (4048/4048), 2.29 МиБ | 2.22 МиБ/с, готово.
Определение изменений: 100% (2867/2867), готово.
```

Проект разработан на новом языке системного программирования Rust. Помимо прочего, он позволяет компилировать код в компактные запускаемые файлы под множество разных платформ. Мы уже использовали Rust ранее по тексту и отмечали, что если сама языковая система (менеджер cargo) Rust установлен полностью и правильно (а это делается несложным образом), то сборка приложений не составляет проблем. Характерным для проектов Rust является то, что система сама подгрузит все необходимые для проекта библиотечные компоненты (крейты в терминологии языка Rust).

Но в данном проекте прежде, в некоторых дистрибутивах Linux (Debian, Ubuntu, Mint...), необходимо, по зависимостям, проверить и, при необходимости, установить пакет:

```
$ sudo apt install libwebkit2gtk-4.0-dev
Чтение списков пакетов... Готово
Построение дерева зависимостей... Готово
Чтение информации о состоянии... Готово
Будут установлены следующие дополнительные пакеты:
  libjavascriptcoregtk-4.0-dev libpsl-dev libsoup2.4-dev libsqlite3-dev
Предлагаемые пакеты:
  libsoup2.4-doc sqlite3-doc
Следующие НОВЫЕ пакеты будут установлены:
  libjavascriptcoregtk-4.0-dev libpsl-dev libsoup2.4-dev libsqlite3-dev libwebkit2gtk-4.0-dev
...
```

И вот теперь можно переходить к сборке проекта Alfis:

```
$ cd Alfis/
$ cargo build --release
  Updating git repository `https://github.com/Boscop/web-view`
  Downloaded atk-sys v0.10.0
  Downloaded aead v0.3.2
  Downloaded block-buffer v0.9.0
  Downloaded convert_case v0.4.0
  Downloaded opaque-debug v0.3.0
  Downloaded cpufeatures v0.2.1
  ...
  Downloaded sqlite3-src v0.4.0
  Downloaded 140 crates (8.9 MB) in 50.92s (largest was `sqlite3-src` at 2.5 MB)
  Compiling proc-macro2 v1.0.51
  Compiling unicode-ident v1.0.6
  ...
  Compiling web-view v0.7.3 (https://github.com/Boscop/web-view#e87e08ca)
  Compiling toml v0.7.2
  Compiling alfis v0.8.4 (/home/olej/2023/Alfis/Alfis)
  Finished release [optimized] target(s) in 1m 22s

$ file target/release/alfis
target/release/alfis: ELF 64-bit LSB pie executable, x86-64, version 1 (SYSV), dynamically
linked, interpreter /lib64/ld-linux-x86-64.so.2,
BuildID[sha1]=7f87c74b8a991b9e9475af078f137916842eaa5d, for GNU/Linux 3.2.0, stripped
```

Это и есть наше итоговое приложение. Вот и всё относительно сборки. Менее понятно с его использованием. В описаниях можем найти: *Конфиг будет по адресу /etc/alfis.conf*. На самом деле это не совсем так ... точнее совсем не так: приложение вообще не создаёт нигде и никакого конфига, а его дефолтный конфиг находится в файле, в каталоге сборки:

```
$ ls -l alfis.toml
-rw-rw-r-- 1 olej olej 1582 мая 13 19:48 alfis.toml
```

Но если уж авторы предлагают мест для конфига, то создадим его именно там (обратите внимание, что делаю это под `root`, но только из-за требований `/etc`):

```
# pwd
/home/olej/2023/Alfis/Alfis
# ./target/release/alfis -g > /etc/alfis.conf
```

Дальше подправим конфигурационный файл под свои желания, например у меня это так (собственно, подправлены здесь поля `listen` и `forwarders`):

```
$ grep -v ^$ /etc/alfis.conf | grep -v ^#
origin = "0000001D2A77D63477172678502E51DE7F346061FF7EB188A2445ECA3FC0780E"
key_files = ["key1.toml", "key2.toml", "key3.toml", "key4.toml", "key5.toml"]
check_blocks = 8
[net]
peers = ["peer-v4.alfis.name:4244", "peer-v6.alfis.name:4244", "peer-ygg.alfis.name:4244"]
listen = "[::]:4244"
public = true
yggdrasil_only = false
[dns]
listen = "127.0.0.4:53"
threads = 10
forwarders = ["94.16.114.254:53", "94.247.43.254:53", "194.36.144.87:53", "1.1.1.1:53",
"1.0.0.1:53"]
hosts = ["system", "adblock.txt"]
[mining]
threads = 0
lower = true
```

Принципиальным здесь, на начальном этапе, будет `listen = "127.0.0.4:53"` — порт на котором прослушиваются запросы DNS (здесь может быть, например, `"127.0.0.1:53"` или `"127.0.0.2:5353"`), и `forwarders = [...]` — это **массив** адресов DNS-серверов, которым транзитом пересылается запрос когда Alfis не может найти запрашиваемое имя в своём блокчейне.

Вот теперь мы можем запустить Alfis в качестве локального резолвера имён (мы явно указываем путь к конфигурационному файлу):

```
$ sudo ./target/release/alfis -c /etc/alfis.conf -n
18:47:44.842 [INFO ] (1) alfis::Main: Starting ALFIS 0.8.4
18:47:44.844 [INFO ] (1) alfis: Blocks count: 8720, domains count: 767, users count: 340
...
```

(Мы, пока, сознательно запускаем приложение с опцией `-n` — без GUI, только в качестве резолвера Интернет имён!)

```
$ sudo netstat -anp | grep 127.0.0 | grep 53
tcp        0      0 127.0.0.53:53          0.0.0.0:*               LISTEN      1104/systemd-resolv
tcp        0      0 127.0.0.4:53           0.0.0.0:*               LISTEN      22946/./target/rele
udp        0      0 127.0.0.4:53           0.0.0.0:*               *           22946/./target/rele
udp        0      0 127.0.0.53:53          0.0.0.0:*               *           1104/systemd-resolv
udp        0      0 127.0.0.1:5353         0.0.0.0:*               *           1313/python3
```

(Здесь `PID=22946` — это новый резолвер Alfis, а `PID=1104` — это кэширующий резолвер `systemd`, который мы рассматривали как-то ранее ... здесь важно то, что они работают **параллельно**, независимо, не препятствуя друг-другу.)

И теперь, наконец, наблюдаем как происходит разрешение имён непосредственно из блокчейна:

```
$ nslookup myip.ygg 127.0.0.4
Server:      127.0.0.4
Address:     127.0.0.4#53
```

```

Name:myip.ygg
Address: 200:6223::d35b:1fd8:be0d:2841
$ host -p53 myip.ygg 127.0.0.4
Using domain server:
Name: 127.0.0.4
Address: 127.0.0.4#53
Aliases:

myip.ygg has IPv6 address 200:6223::d35b:1fd8:be0d:2841

```

И то как это происходит перенаправлением запросов к (традиционным) серверам IANA когда имя не находится в блокчейне:

```

$ host -p53 linux-ru.ru 127.0.0.4
Using domain server:
Name: 127.0.0.4
Address: 127.0.0.4#53
Aliases:

linux-ru.ru has address 90.156.230.27
linux-ru.ru mail is handled by 10 mx1.timeweb.ru.
linux-ru.ru mail is handled by 10 mx2.timeweb.ru.

```

Хорошо ... Последний вопрос: а как добавить свою доменную запись в блокчейн? И что для этого нужно? Систем названа в своей аббревиатуре как «Free», что означает, в том числе, и бесплатная. Но бесплатная в денежном смысле. Сделать такую систему бесплатной в абсолютном смысле нельзя: её тут же всю «загадят» хакеры-мерзавцы или просто ничего не понимающие недоумки из Интернет. Но плата здесь имеет смысл в том, что ключ для записи DNS здесь нужно майнить, на манер как это делается в криптовалютах, хотя этот блокчейн не имеет вообще никакого отношения к крипто-деньгам и какого-либо финансового наполнения. Плата здесь производится машинным временем!

Но такой майнинг здесь возможен только в варианте приложения с GUI интерфейсом, в консольном интерфейсе CLI, как мы его запускали раньше, это невозможно. Для этих целей запускаем приложение **без** опции **-n**.

Создание новой доменной записи в Alfis происходит в два этапа (логика авторов не совсем понятна, но она именно такая)...

1. Сначала мы должны майнить ключ (один или несколько последовательно) к блокчейну, вкладке Credentials. Ключ (или ключи), по мере их нахождения, нужно обязательно сохранить в файле (файлах) с произвольными именами. Если это не сделать, то работа по нахождению ключа будет безвозвратно потеряна. В файле сохраняются приватный и публичный ключи, и нужно это для подтверждения, впоследствии, ваших прав на владение записями в блокчейне. (Этим, пожалуй, и объясняется двухуровневая логика создания записей.)

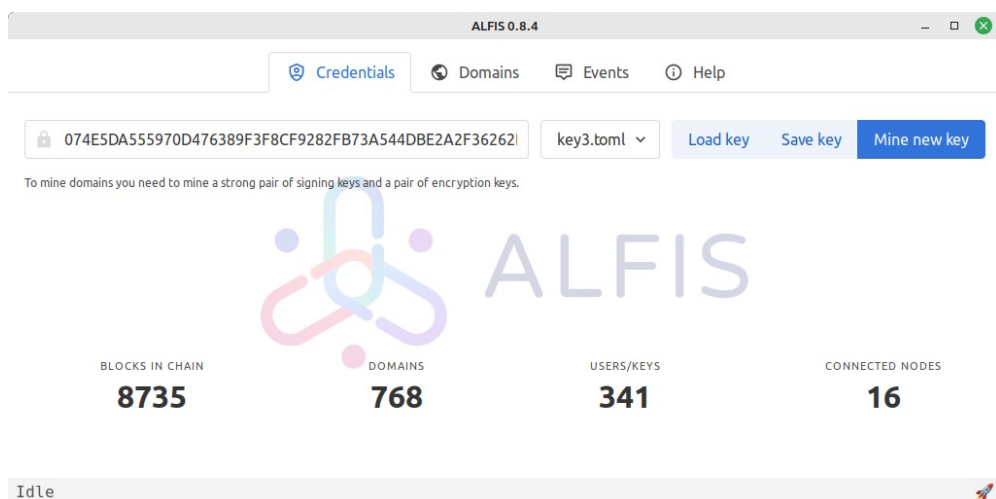


Рис. 5.6 Создание ключа

2. И только затем, переходя во вкладку Domains, мы можем, выбрав соответствующий ключ из найденных (к которому и будут привязаны записи), создавать новые DNS записи. При этом мы определяем (в открывающихся окнах ввода) отдельные параметры доменной записи (имя корневого домена, имена субдоменов при необходимости, контакты владельца записи, адресные записи типов: A, AAAA, MX или другие нужные).

ALFIS 0.8.4

Credentials Domains Events Help

New domain

Domain name:

Name: linux-ru.ygg Type: AAAA

TTL: 3600 Priority: 10 Weight: 10 Port: 5222

Data/host: 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771

Add Cancel

Рис. 5.7 Определение параметров нового доменного имени

Создание новой доменной записи (занесение записи в распределённый по сети блокчейн), заметьте, это всё тот-же весьма продолжительный процесс майнинга.

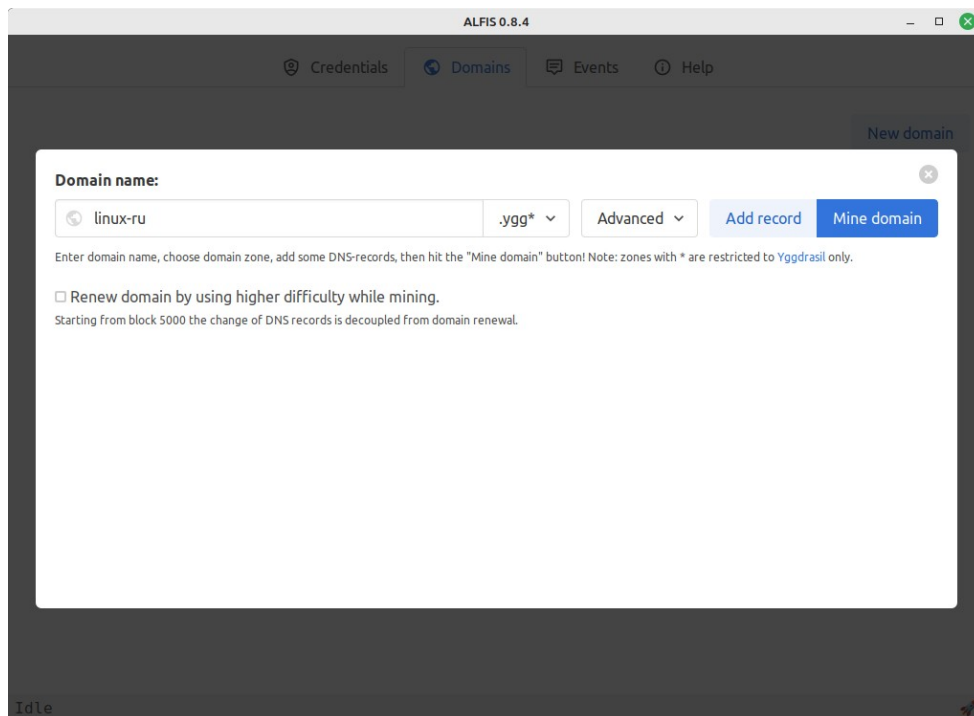


Рис. 5.8 Создание (майнинг) доменной записи

В это время в терминале, откуда было запущено само GUI приложение Alfis, мы можем наблюдать нечто подобное (по меткам времени видно, что даже на весьма производительном серверном оборудовании этот процесс занял больше часа времени):

```
...
18:37:56.385 [INFO ] (1) alfis::web_ui: Parsed domain data:
DomainData {
  encrypted: ,
  zone: "ygg",
  info: "",
  records: [
    AAAA {
      domain: "linux-ru.ygg",
      addr: 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771,
      ttl: TransientTtl(
        3600,
      ),
    },
  ],
  contacts: [],
}
19:38:37.337 [INFO ] (249) alfis::miner: Mined good block!
```

И в итоге мы получаем новую доменную запись, сразу же доступную всем пользователям, в мире, кто использует систему разрешения доменных имён Alfis:

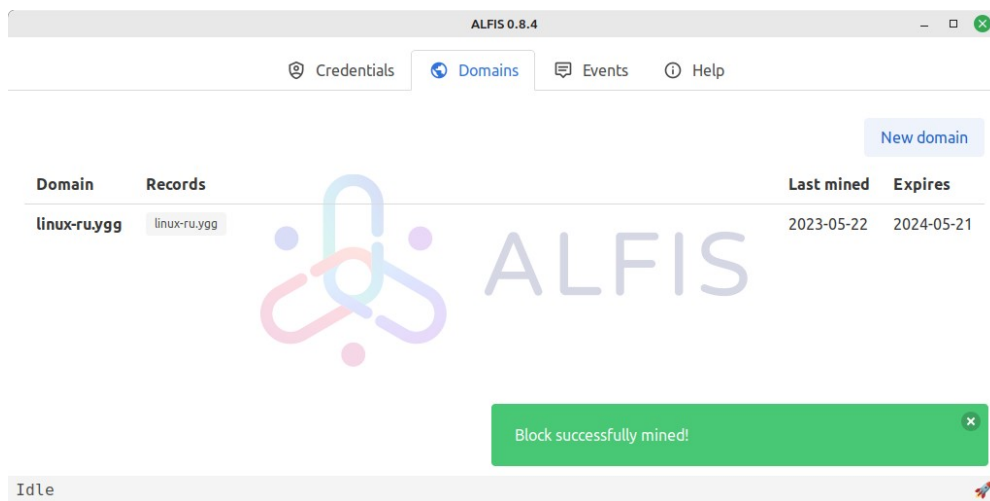


Рис. 5.9 Новая доменная запись со своим сроком действительности

И вот как происходит теперь разрешение нового DNS имени, только-что нами созданного, в альтернативной доменной зоне .ygg :

```
$ host linux-ru.ygg 127.0.0.4
Using domain server:
Name: 127.0.0.4
Address: 127.0.0.4#53
Aliases:
```

```
linux-ru.ygg has IPv6 address 221:58c9:9a6:99be:f3d:c1ac:2b5b:9771
```

Здесь наблюдается прямая аналогия с рассмотренным выше разрешением имени через локальный кошелек EmerCoin — разрешение (сетевых) имён производится через локальную копию реплицируемой по сети базеделённой базы данных — блокчейна. Но репликация содержимого и актуальность содержания блокчейна обеспечивается программными средствами самого блокчейна и находится ... «вне наших ощущений».

Источники использованной информации

- [1] Что такое VPN, Proxy, Tor? Разбор — <https://habr.com/ru/companies/droider/articles/549212/>
- [2] Децентрализация как ответ беспределу: система доменных имен, которые невозможно делегировать — <https://roskomsvoboda.org/13508/>
- [3] Wi-Fi Mesh сети для самых маленьких — <https://habr.com/ru/articles/196562/>
- [4] Yggdrasil Network: Заря бытовых меш-сетей, или Интернет будущего, 2021 — <https://habr.com/ru/articles/547250/>
- [5] Добро пожаловать на wiki пользователей сети Yggdrasil — <https://howto.yggno.de/>
- [6] Yggdrasil Network — <https://yggdrasil-network.github.io/>
- [7] Релизы пакетов Yggdrasil для разных архитектур, для загрузок — <https://github.com/yggdrasil-network/yggdrasil-go/releases>
- [8] GIT репозиторий Yggdrasil для сборки из исходных кодов — <https://github.com/yggdrasil-network/yggdrasil-go.git>
- [9] Multicast Peer Discovery — <https://howto.yggno.de/yggdrasil:mpd>

- [10] Как подключиться к Yggdrasil, не устанавливая его клиент на устройство — https://howto.yggno.de/yggdrasil:network_connection_variants
- [11] Новый виток развития Yggdrasil, 2022 — <https://habr.com/ru/articles/701200/>
- [12] Децентрализация как ответ беспределу: система доменных имен, которые невозможно делегировать — <https://roskomsvoboda.org/13508/>
- [13] Meshname – DNS судного дня — <https://habr.com/ru/articles/550688/>
- [14] Блокчейн против блокировок — <https://dzen.ru/media/olegarch/blokchein-protiv-blokirovok-61367c945a15184a849007e8>
- [15] EmerCoin: децентрализованный альтернативный DNS на основе криптовалюты — <https://roskomsvoboda.org/12118/>
- [16] Emercoin, 2023г. (рус.), документация — <https://rtfm.emercoin.com/>
- [17] Релизы программ кошелька EmerCoin для скачивания — <https://github.com/emercoin/emercoin/releases/> или <https://sourceforge.net/projects/emercoin/files/>
- [18] EmerDNS — https://emercoin.com/ru/EMCDNS_and_NVS
- [19] Сообщество OpenNIC альтернативных DNS — <https://www.opennicproject.org/>
- [20] Wireguard VPN, Yggdrasil, ALFIS DNS и AdGuard, 2021 — <https://habr.com/ru/articles/595485/>
- [21] ALFIS DNS: перемещение точки доверия, 2021 — <https://habr.com/ru/articles/597207/>
- [22] GIT репозиторий Alfis — <https://github.com/Revertron/Alfis>

Некоторые краткие итоги

Мы завершили рассмотрение сетевых средств Linux в самых разных аспектах.

В 1-й части мы вспомнили основные принципы организации сети TCP/IP.

В части 2-й мы прошли по большинству распространённых сетевых сервисов (и их протоколам), функционирующих в сети Linux/UNIX (практически всё то же самое будет иметь место в любой операционной системе принадлежащей к классу UNIX: FreeBSD и OpenBSD, Solaris, Minix 3 ... и даже, в значительной степени, в MacOS).

2 следующих части, 3-я и 4-я, представляют краткий взгляд, с позиций реализующего программного кода, на то как сетевой трафик проходит сквозь сетевой стек операционной системы: от того момента когда пользователь в браузере набирает текстовую строку, и до того момента когда эта строка, за тысячи километров от пользователя попадает «в лапы» сервера на обработку. И только так, через программный код, можно увидеть цельную картину как IP пакеты из физического кабеля Ethernet превращаются в сокетные буфера в ядре, и далее отображаются в сокеты на уровне приложений пользовательского пространства (без рассмотрения программных кодов всему, рассказываемому относительно сети в Linux ... можно только «верить»).

В последней, 5-й части, мы, только «по касательной», по верхам, прикоснулись к проблематике и тенденциям, которые прорабатываются в современных новых проектах сети.

Из всего этого хотелось бы донести ощущение, что мир сетевых приложений и возможностей невообразимо широк, многообразнее чем можно уместить в одну самую большую книгу.

И то, что этот мир вовсе не завершён и заостенел, а нас в области сетевых возможностей и их применений ещё ожидают большие неожиданности и сюрпризы... Например, это

233

грядущий тотальный переход от привычной IPv4 к IPv6, когда рухнут понятия внутренних хостов локальных сетей и мнимое ощущение их защищённости за счёт локальности (защищённости NAT на шлюзовых маршрутизаторах). Или когда над привычным и понятным администрируемым Интернет может возникнуть и широко использоваться, публично доступная, «надструктура», не подчиняющаяся многолетнему организационному регламенту. Сеть многогранна и многолика ... Давайте с интересом наблюдать за изменениями которые в ней происходят.