

# Systeme II

## 3. Die Datensicherungsschicht

Christian Schindelhauer

Technische Fakultät

Rechnernetze und Telematik

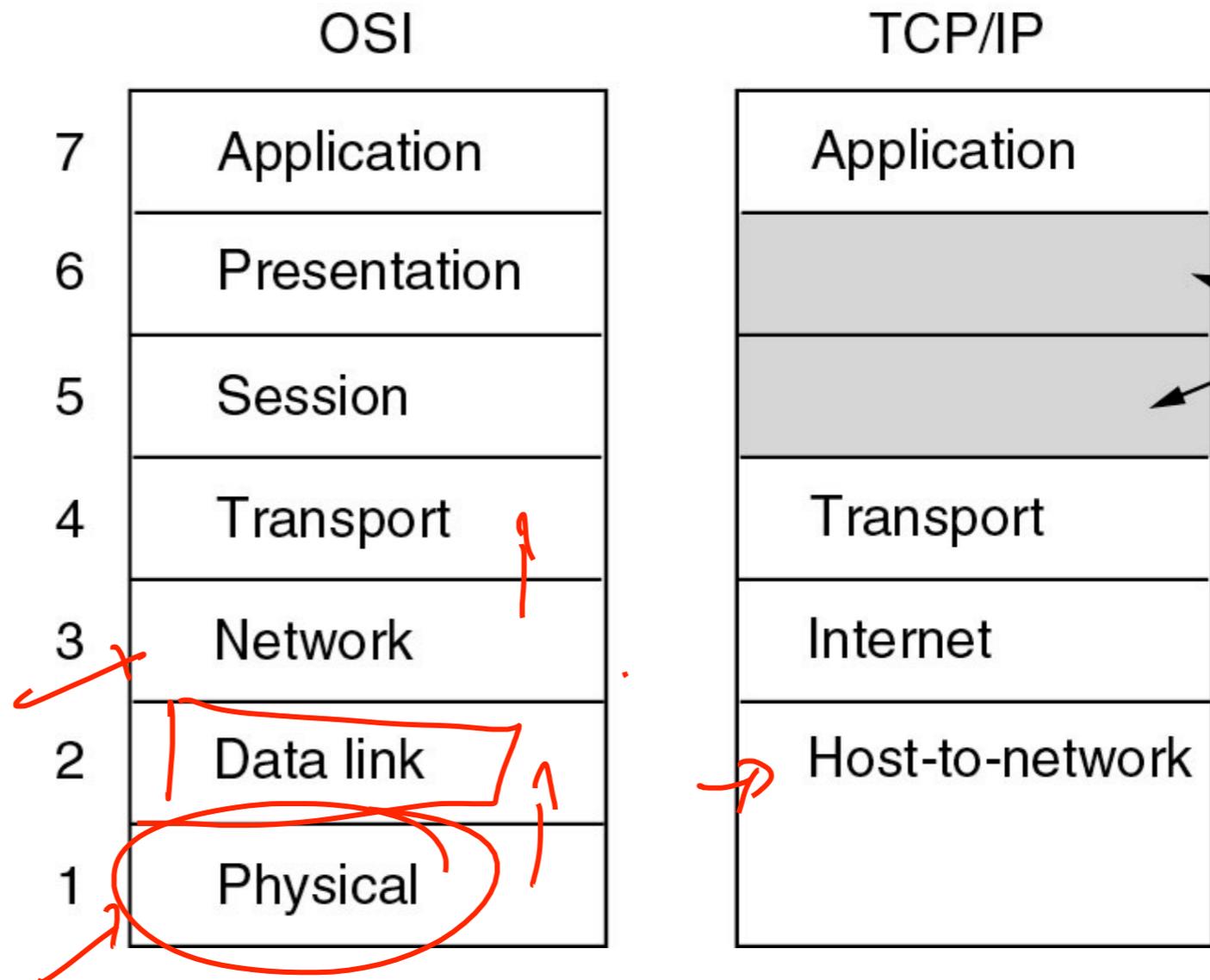
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

Version 14.05.2013

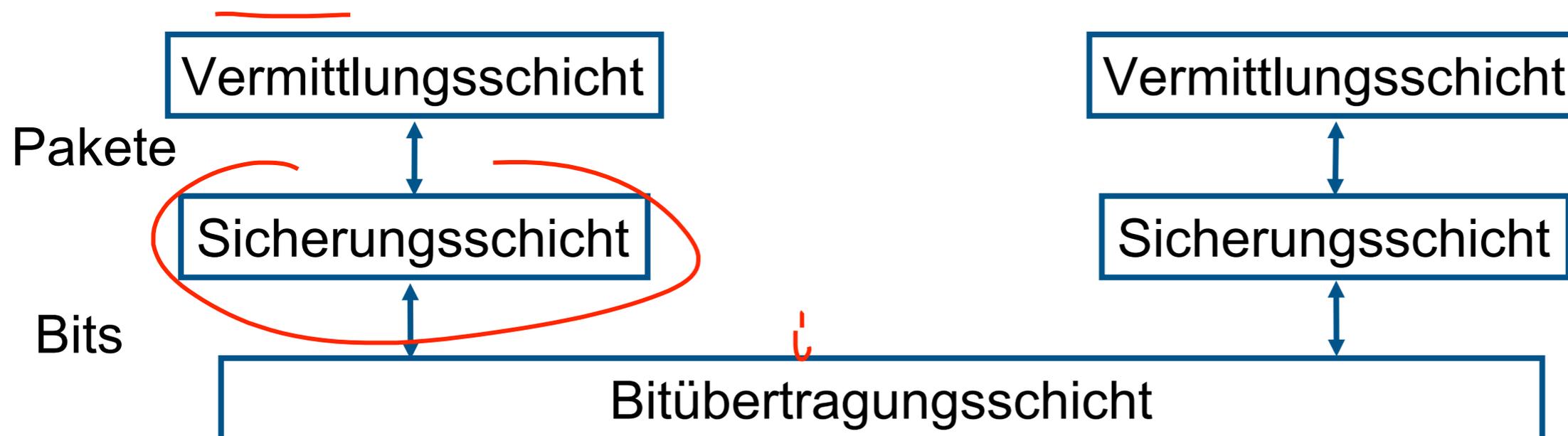
# Die Sicherungsschicht

## ■ Aufgaben der Sicherungsschicht (Data Link Layer)

- Dienste für die Vermittlungsschicht
- Frames  $\hat{=}$  Pakete
- Fehlerkontrolle
- Flusskontrolle



- Situation der Sicherungsschicht
  - Die Bitübertragungsschicht überträgt Bits
  - Aber unstrukturiert und möglicherweise fehlerbehaftet
- Die Vermittlungsschicht erwartet von der Sicherungsschicht
  - Fehlerfreie Übermittlung
  - Übermittlung von strukturierten Daten
    - Datenpakete oder Datenströme
  - Störungslosen Datenfluss



→ *Transportschicht*

## ■ Verlässlicher Dienst?

- Das ausgelieferte und das empfangene Paket müssen identisch sein
- Alle Pakete sollen (irgendwann) ankommen
- Pakete sollen in der richtigen Reihenfolge ankommen
- Fehlerkontrolle ist möglicherweise notwendig

## ■ Verbindungsorientiert?

- Ist die Punkt-zu-Punktverbindung in einem größerem Kontext?
- Reservierung der Verbindung notwendig?

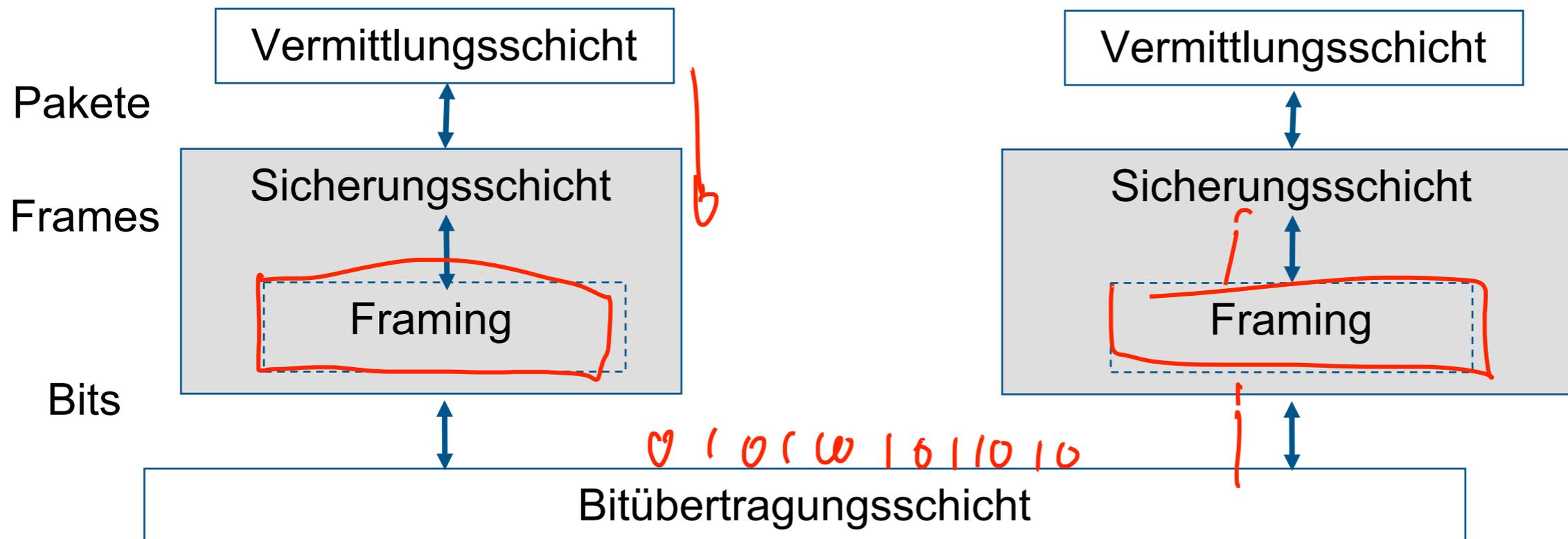
## ■ Pakete oder Datenströme (Bitströme)?

- Beispiel
  - Verbindungsloser und verlässlicher Dienst wird durch die Vermittlungsschicht gefordert
  - Sicherungsschicht verwendet intern verbindungsorientierten Dienst mit Fehlerkontrolle
- Andere Kombinationen sind möglich

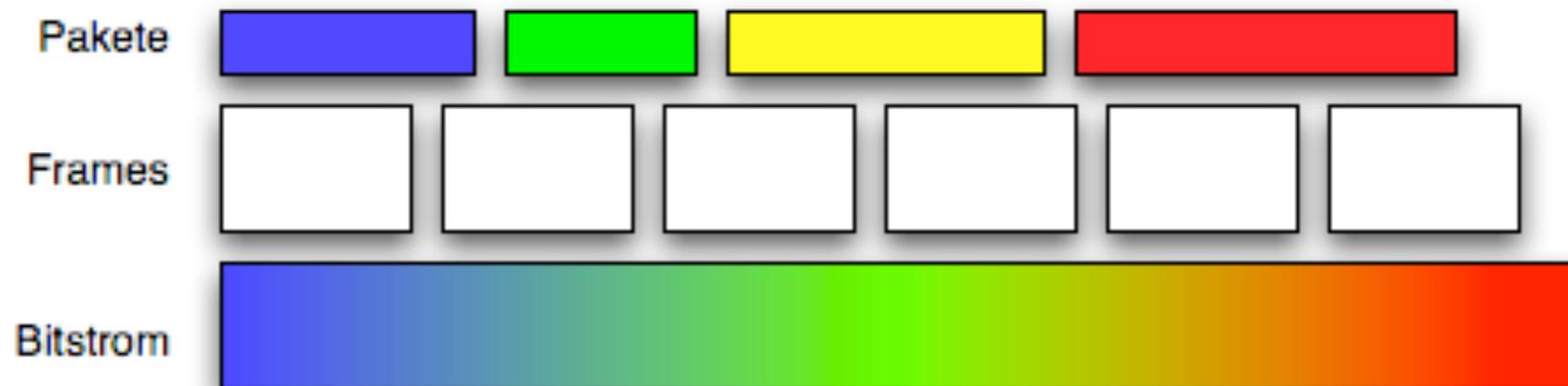
# Frames

01011011001010

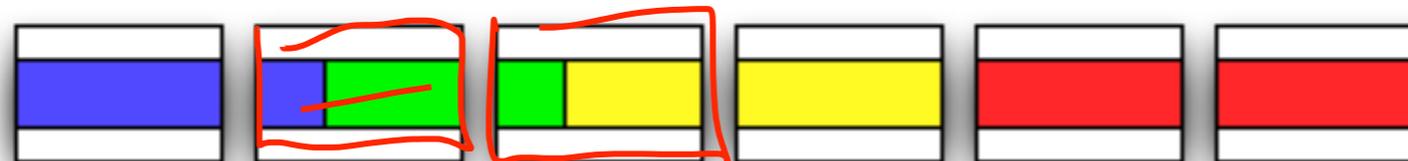
- Der Bitstrom der Bitübertragungsschicht wird in kleinere "Frames" unterteilt
  - Notwendig zur Fehlerkontrolle
  - Frames sind Pakete der Sicherungsschicht
- Frame-Unterteilung (Fragmentierung) und Defragmentierung sind notwendig
  - Falls die Pakete der Vermittlungsschicht größer sind als die Frames



- Die Sicherungsschicht zwischen der Bitübertragungsschicht mit Bitstrom und der Vermittlungsschicht mit Paketen



- Pakete werden in Framegröße fragmentiert



- Zumeist gefordert von der Vermittlungsschicht
  - Mit Hilfe der Frames
- Fehlererkennung
  - Gibt es fehlerhaft übertragene Bits?
- Fehlerkorrektur
  - Behebung von Bitfehlern
  - Vorwärtsfehlerkorrektur (Forward Error Correction)
    - Verwendung von redundanter Kodierung, die es ermöglicht Fehler ohne zusätzliche Übertragungen zu beheben
  - Rückwärtsfehlerkorrektur (Backward Error Correction)
    - Nach Erkennen eines Fehlers, wird durch weitere Kommunikation der Fehler behoben



- Nutzen von Verbindungen
  - Kontrolle des Verbindungsstatus
    - Korrektheit des Protokolls
  - Fehlerkontrolle
    - Verschiedene Fehlerkontrollverfahren vertrauen auf gemeinsamen Kontext von Sender und Empfänger
- Aufbau und Terminierung von Verbindungen
  - “Virtuelle Verbindungen”
    - Es werden keine Schalter umgelegt
    - Interpretation des Bitstroms
  - Kontrollinformationen in Frames
    - Besonders wichtig bei drahtlosen Medien
- Das Problem wird im Rahmen der Transportschicht ausführlich diskutiert
  - Vgl. Sitzungsschicht vom OSI-Modell

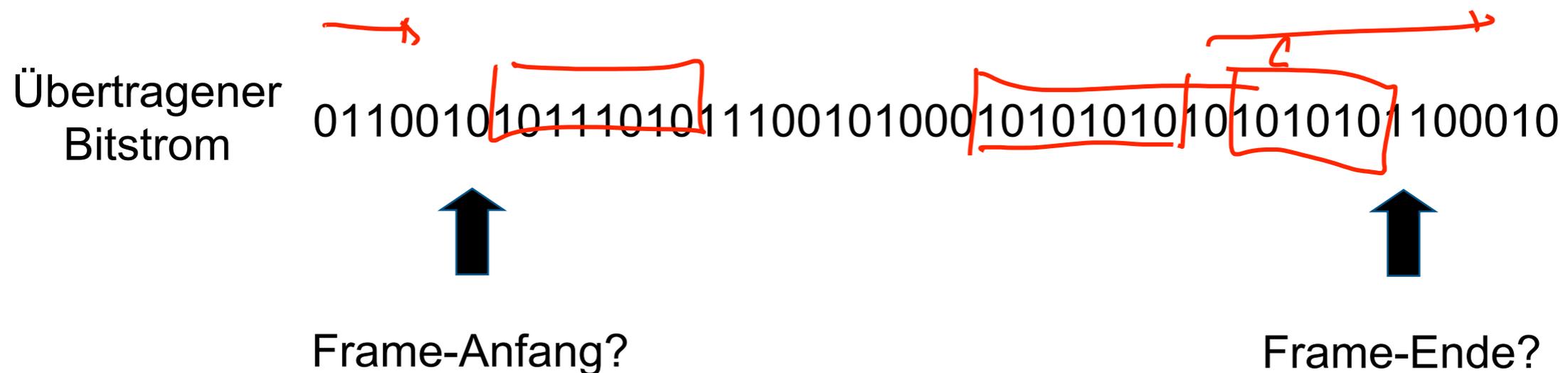
- Problem: Schneller Sender und langsamer Empfänger
  - Der Sender lässt den Empfangspuffer des Empfängers überlaufen
  - Übertragungsbandweite wird durch sinnlosen Mehrfachversand (nach Fehlerkontrolle) verschwendet
- Anpassung der Frame-Sende-Rate an dem Empfänger notwendig

Langsamer Empfänger



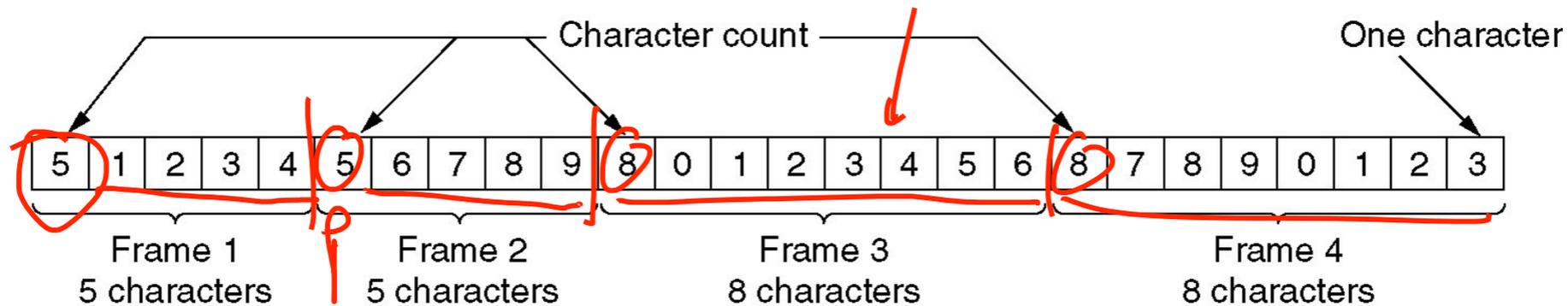
Schneller Sender

- Wo fängt der Frame an und wo hört er auf?
- Achtung:
  - Die Bitübertragungsschicht kann auch Bits liefern, wenn der Sender tatsächlich nichts sendet
  - Der Empfänger
    - könnte das Rauschen auf dem Medium interpretieren
    - könnte die Folge 00000000.... liefern
  - Daten oder Kontrollinformation?



# Frame-Grenzen durch Paketlängen?

Idee: Ankündigung der Bitanzahl im Frame-Header

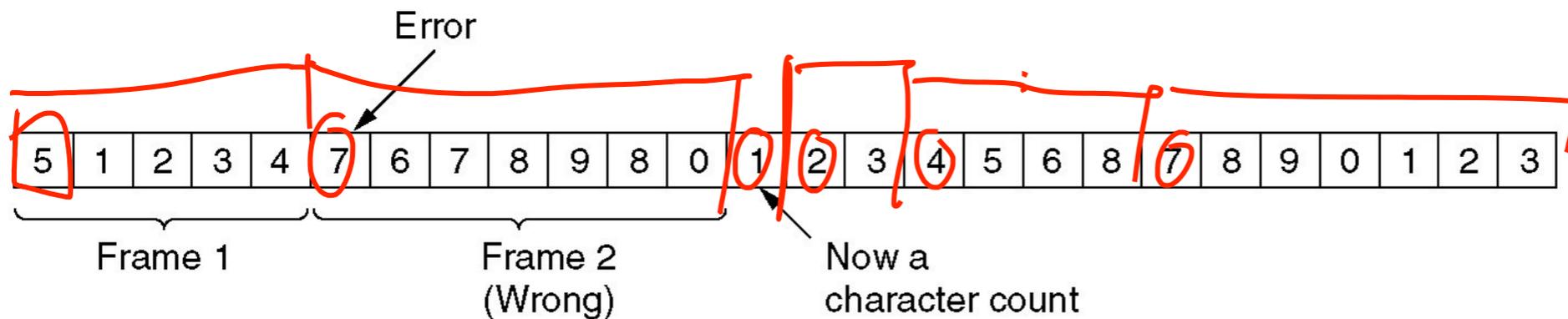


1 2 3 4  
6 7 8 9  
0 1 2 3 4 5 6

Problem: Was, wenn die Frame-Länge fehlerhaft übertragen wird?

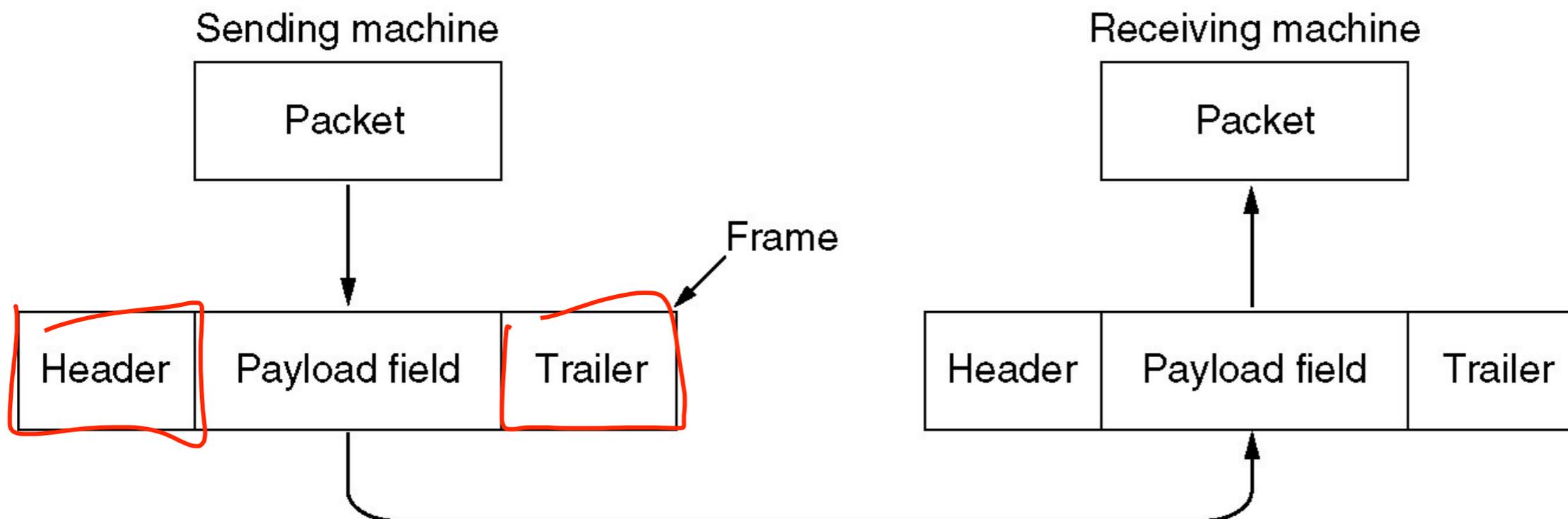
- Der Empfänger kommt aus dem Takt und interpretiert neue, sinnlose Frames
- Variable Frame-Größen mit Längeninformation sind daher kein gutes Konzept

1 2 3 4  
6 7 8 9  
3  
5 6 8



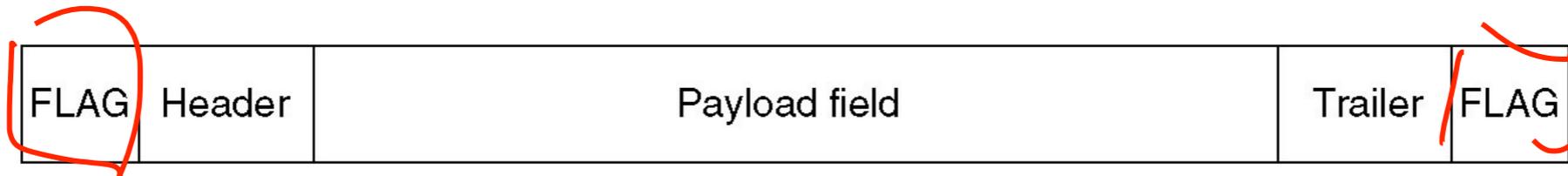
## ■ Header und Trailer

- Zumeist verwendet man Header am Anfang des Frames, mitunter auch Trailer am Ende des Frames
- signalisieren den Frame-Beginn und das Frame-Ende
- tragen Kontrollinformationen
  - z.B. Sender, Empfänger, Frametypen, Fehlerkontrollinformation



# Flag Bytes and Byte Stuffing

- Besondere “Flag Bytes” markieren Anfang und Ende eines Frames

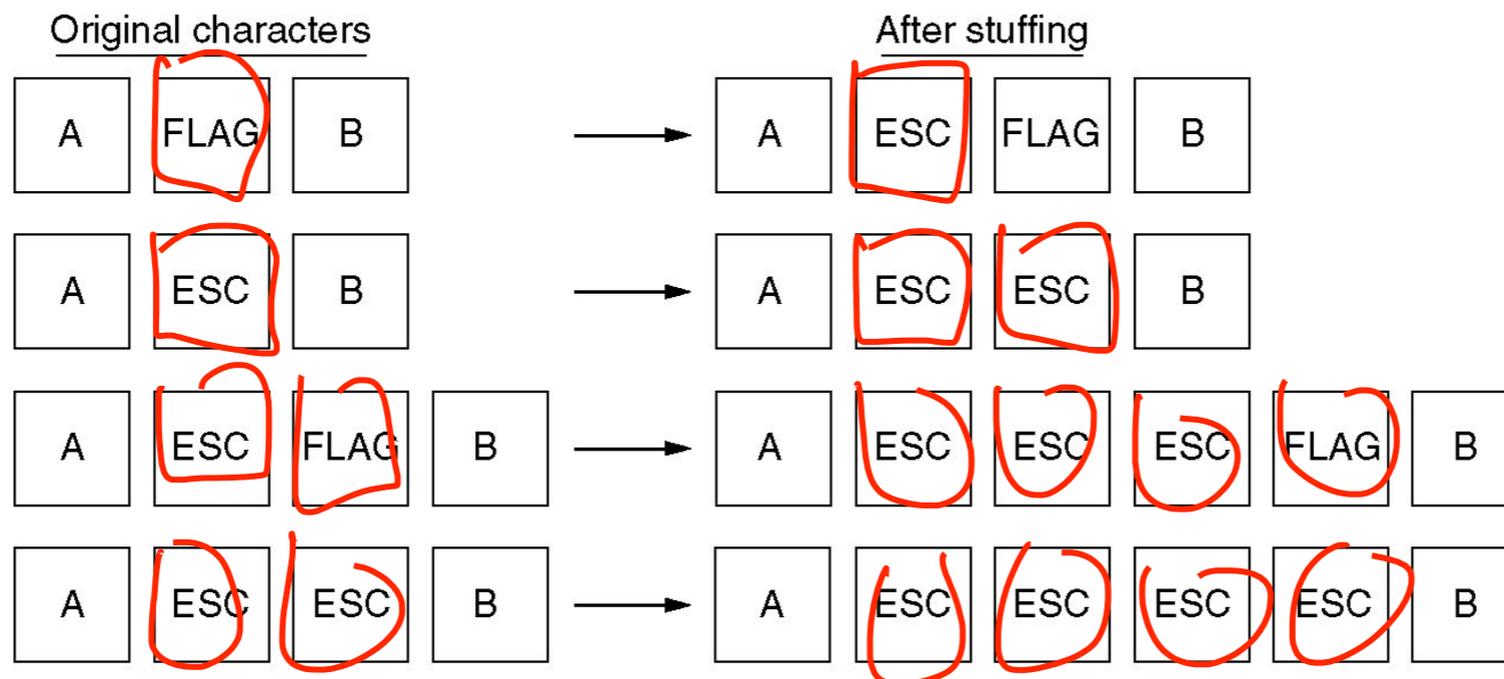


- Falls diese Marker in den Nutzdaten vorkommen
  - Als Nutzdatenbyte mit Sonderzeichen (Escape) markieren
    - Bytestopfen (byte stuffing)
  - Falls Sonderzeichen und “Flag-Byte” erscheinen, dito,
    - etc., etc.

ESC = " "

"ESC" = # " / / / "

2  
256  
+ 254  
256



# Frames durch Bit-Sequenzen/Bitstopfen

- Bytestopfen verwendet das Byte als elementare Einheit
  - Das Verfahren funktioniert aber auch auf Bitebene
- Flag Bits und Bitstopfen (bit stuffing)
  - Statt flag byte wird eine Bit-Folge verwendet
    - z.B.: 01111110
  - Bitstopfen 011111110
    - Wenn der Sender eine Folge von fünf 1er senden möchte, wird automatisch eine 0 in den Bitstrom eingefügt
      - Außer bei den Flag Bits
- Der Empfänger entfernt eine 0 nach fünf 1ern

~~011~~ 0101  
0101

111  
 01111110111110111111

1111111111111111 5m  
 ↓  
 6m

11111 1/32

Originale Nutzdate

(a) 0 1 1 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 1 0

Nach dem Bitstopfen

(b) 0 1 1 0 1 1 1 1 1 0 1 1 1 1 1 0 1 1 1 1 1 0 1 0 0 1 0

Stuffed bits

Nach der "Entstopfung"

(c) 0 1 1 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 1 0

# Frames durch Code-Verletzung



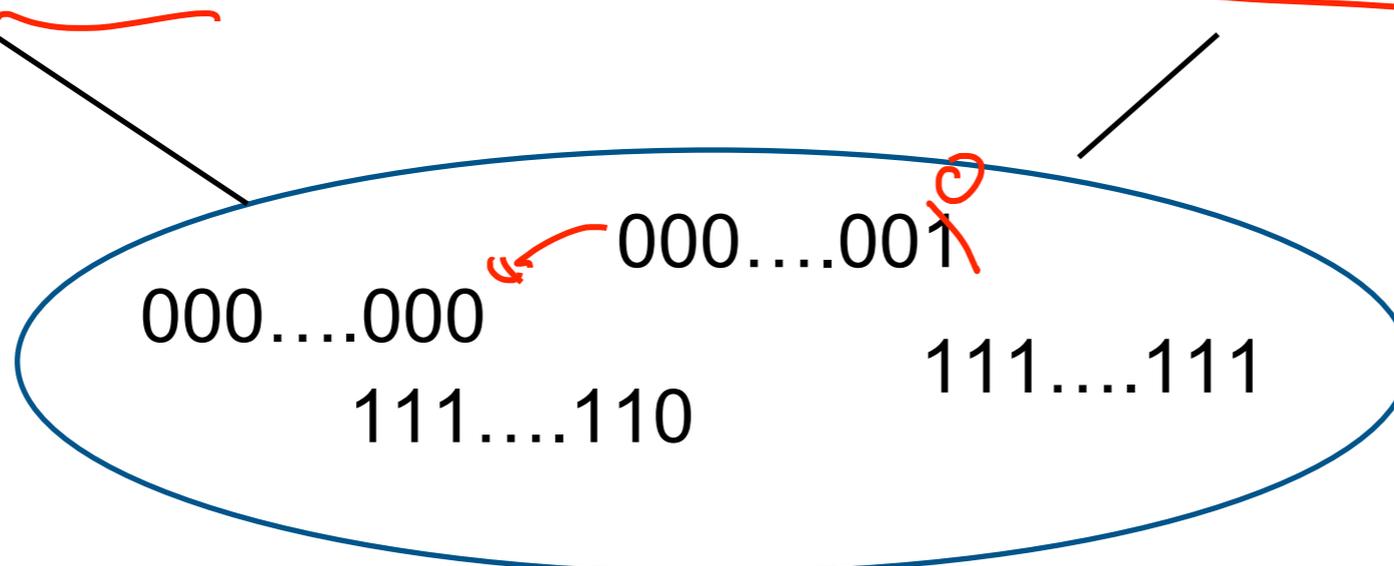
- Möglicher Spielraum bei Bitübertragungsschicht bei der Kodierung von Bits auf Signale
  - Nicht alle möglichen Kombination werden zur Kodierung verwendet
  - Zum Beispiel: Manchester-Kodierung hat nur tief/hoch und hoch/tief-Übergang
- Durch “Verletzung” der Kodierungsregeln kann man Start und Ende des Rahmens signalisieren
  - Beispiel: Manchester – Hinzunahme von hoch/hoch oder tief/tief
    - Selbsttaktung von Manchester gefährdet?
- Einfache und robuste Methode
  - z.B. verwendet in Ethernet
  - Kosten? Effiziente Verwendung der Bandbreite?

- Aufgaben
  - Erkennung von Fehlern (fehlerhafte Bits) in einem Frame
  - Korrektur von Fehlern in einem Frame
- Jede Kombination dieser Aufgaben kommt vor
  - Erkennung ohne Korrektur *a - CRC*
    - Löschen eines Frames ohne weitere Benachrichtigung (drop a frame)
    - Höhere Schichten müssen sich um das Problem kümmern
  - Korrektur ohne Erkennung
    - Es werden bestmöglich Bitfehler beseitigt, möglicherweise sind aber noch Fehler vorhanden
    - Sinnvoll, falls Anwendung Fehler tolerieren kann
      - Beispiel: Tonübertragung
    - Prinzipiell gerechtfertigt, weil immer eine positive Restfehlerwahrscheinlichkeit bleibt

- Redundanz ist eine Voraussetzung für Fehlerkontrolle
- Ohne Redundanz
  - Ein Frame der Länge  $m$  kann  ~~$2^m$~~  <sup>$2^m$</sup>  mögliche Daten repräsentieren
  - Jede davon ist erlaubt
- Ein fehlerhaftes Bit ergibt einen neuen Dateninhalt

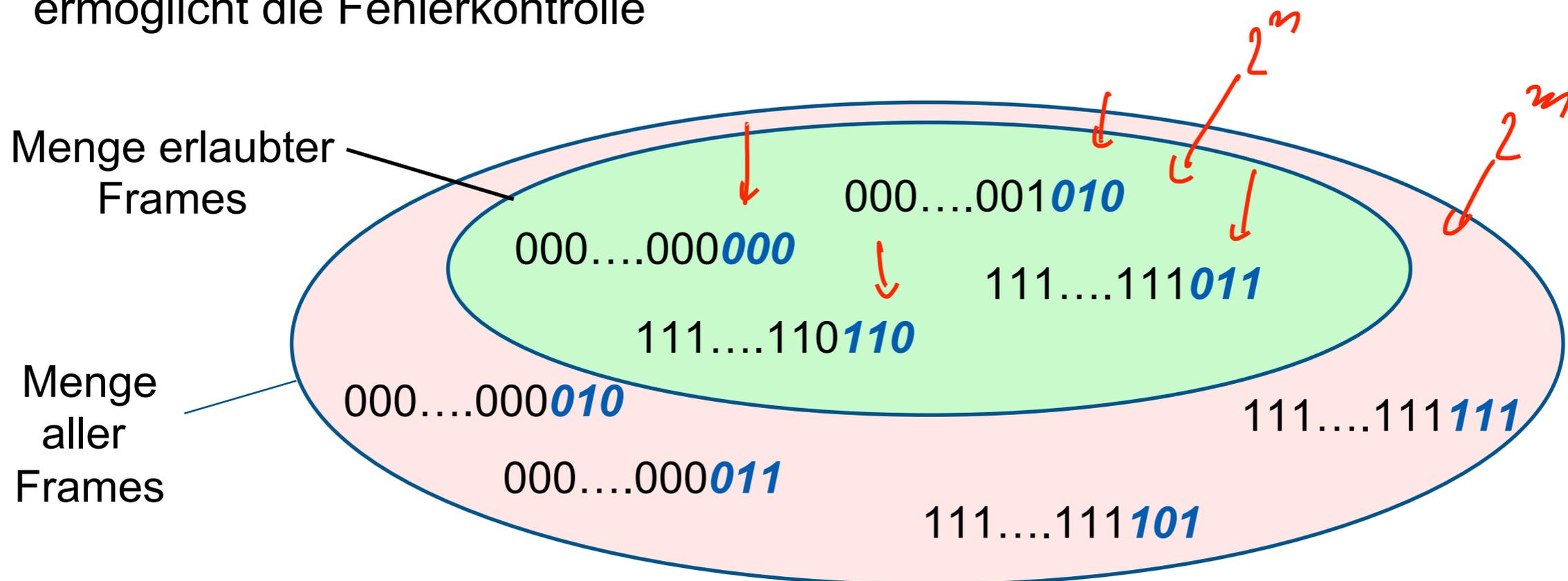
Menge legaler Frames

Menge möglicher Frames



# Redundanz

- Kernidee:
  - Einige der möglichen Nachrichten sind verboten
  - Um dann  $2^m$  legale Frames darzustellen
    - werden mehr als  $2^m$  mögliche Frames benötigt
    - Also werden mehr als  $m$  Bits in einem Frame benötigt
  - Der Frame hat also Länge  $n > m$
  - $r = m - n$  sind die redundanten Bits
    - z.B. Im Header oder Trailer
- Nur die Einschränkung auf erlaubte und verbotene (legal/illegal) Frames ermöglicht die Fehlerkontrolle



# Einfachste Redundanz: Das Paritätsbit

XOR

- Eine einfache Regel um ein redundantes Bit zu erzeugen (d.h.  $n=m+1$ )
- Parität
  - Odd parity
    - Eine Eins wird hinzugefügt, so dass die Anzahl der 1er in der Nachricht ungerade wird (ansonsten eine Null)
  - Even parity
    - Eine Eins wird hinzugefügt, so dass die Anzahl der 1er in der Nachricht gerade wird (ansonsten wird eine Null hinzugefügt)

l l o  
p

## ■ Beispiel:

- Originalnachricht ohne Redundanz: 01101011001
- Odd parity: 011010110011
- Even parity: 011010110010

$x_1$   $x_{10}$

f p f p

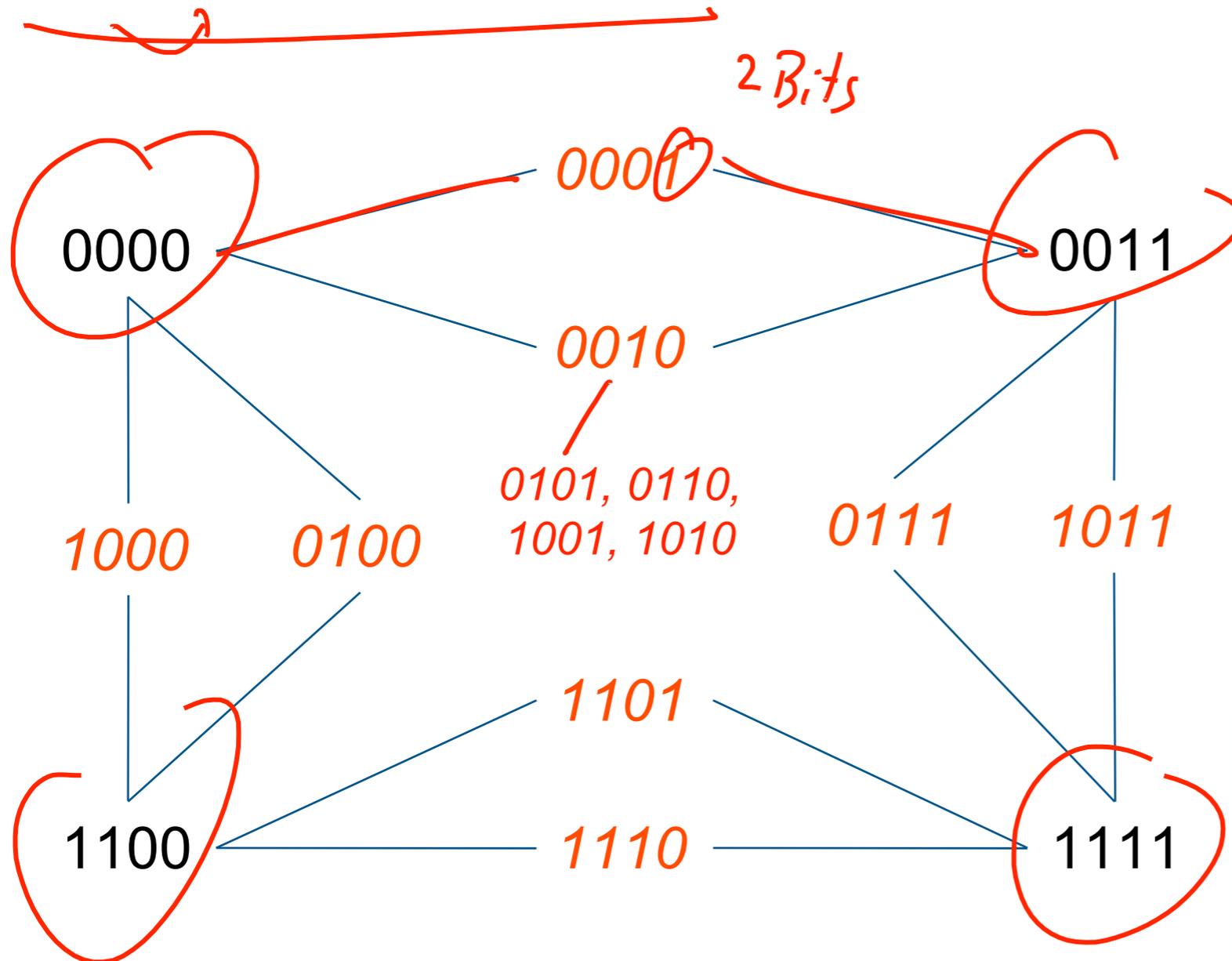
$$\bigoplus_{i=1}^{10} x_i = c$$

- Der Sender sendet nur erlaubte Frames
- In der Bitübertragungsschicht könnten Bits verfälscht werden
- Hoffnung:
  - Legale Frames werden nur in illegale Nachrichten verfälscht
  - Und niemals ein legaler Frame in einen anderen Legalen
- Notwendige Annahme
  - In der Bitübertragungsschicht werden nur eine bestimmte Anzahl von Bits verändert
    - z.B. k Bits pro Frame
  - Die legalen Nachrichten sind verschieden genug, um diese Frame-Fehlerrate zu erkennen

0101  
↓ ↓  
1001

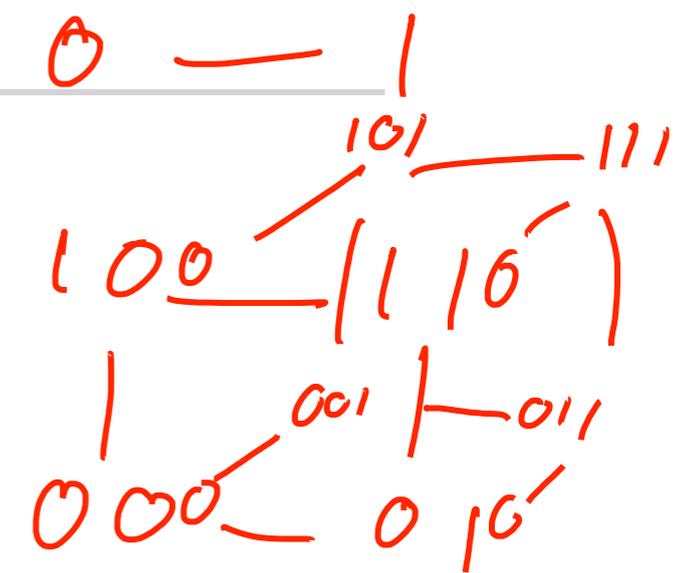
# Veränderung der Frames durch Bitfehler

- Angenommen die folgenden Frames sind erlaubt:  
0000, 0011, 1100, 1111



uvxy – erlaubt

abcd – verboten



Kanten verbinden Frames, die sich nur in einem Bit unterscheiden

Ein einfacher Bitfehler kann erlaubte Frames nicht in einen anderen erlaubten Frame umformen!

000101

- Der “Abstand” der erlaubten Nachrichten zueinander war immer zwei Bits
- Definition: Hamming-Distanz
  - Seien  $x = x_1, \dots, x_n$  und  $y = y_1, \dots, y_n$  Nachrichten
  - Dann sei  $d(x,y)$  = die Anzahl der 1er Bits in  $x \text{ XOR } y$
- Intuitiver: die Anzahl der Positionen, in denen sich  $x$  und  $y$  unterscheiden

Metrik

■ Die Hamming-Distanz ist eine Metrik

- Symmetrie

•  $d(x,y) = d(y,x)$

- Dreiecksungleichung:

•  $d(x,y) \leq d(x,z) + d(z,y)$

- Identität

•  $d(x,x) = 0$  und  
 $d(x,y) = 0$  gdw.  $x = y$

■ Beispiel:

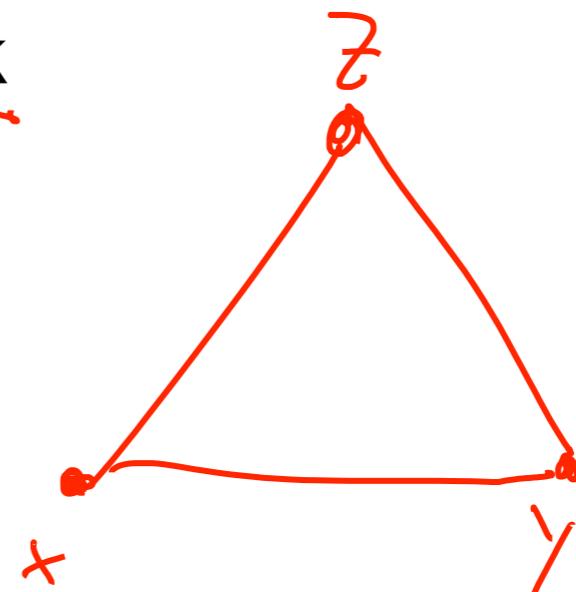
-  $x = 0011010111$

-  $y = 0110100101$

-  $x \text{ XOR } y = 0101110010$

-  $d(x,y) = 5$

5 6 Ans

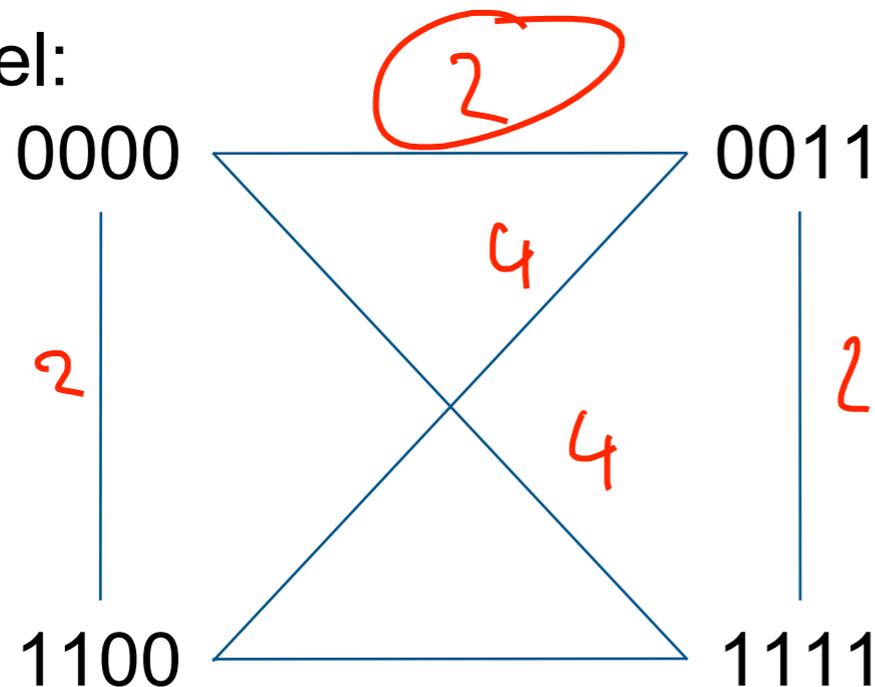


- Die Hamming-Distanz einer Menge von (gleich langen) Bit-Strings  $S$  ist:

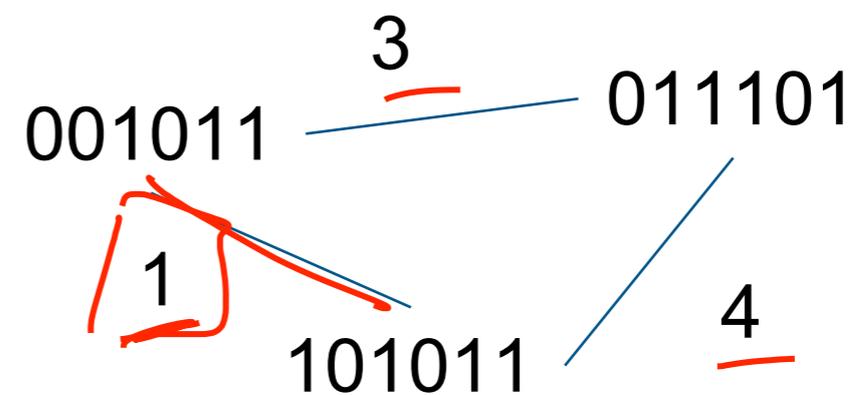
$$d(S) = \min_{x,y \in S, x \neq y} d(x, y)$$

- d.h. der kleinste Abstand zweier verschiedener Wörter in  $S$

Beispiel:

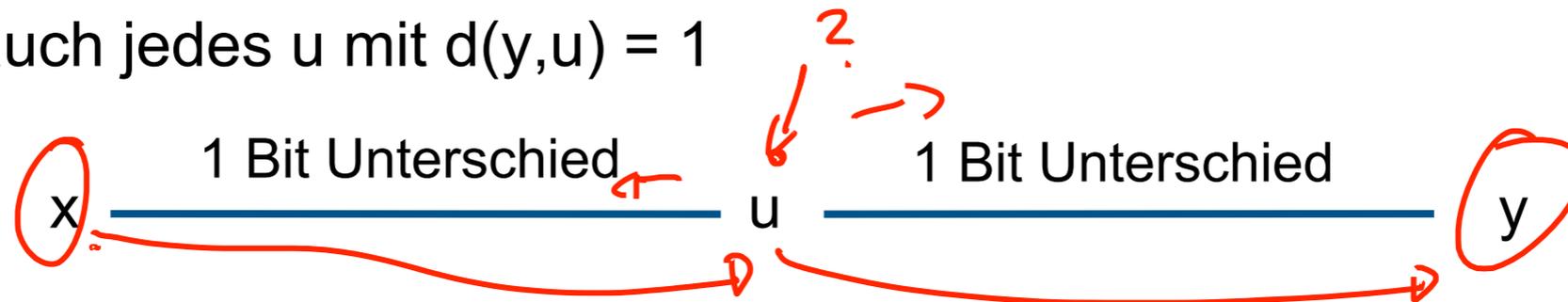


Alle Abstände sind 2



Ein Abstand ist 1!

- 1. Fall  $d(S) = \underline{1}$ 
  - Keine Fehlerkorrektur
  - Legale Frames unterscheiden sich in nur einem Bit
- 2. Fall  $d(S) = \underline{2}$ 
  - Dann gibt es nur  $x, y \in S$  mit  $d(x, y) = 2$
  - Somit ist jedes  $u$  mit  $d(x, u) = 1$  illegal,
    - wie auch jedes  $u$  mit  $d(y, u) = 1$



- 1-Bit-Fehler
  - können immer erkannt werden
  - aber nicht korrigiert werden

## ■ 3. Fall $d(S) = 3$

- Dann gibt es nur  $x, y \in S$  mit  $d(x, y) = 3$
- Jedes  $u$  mit  $d(x, u) = 1$  illegal und  $d(y, u) > 1$



- Falls  $u$  empfangen wird, sind folgende Fälle denkbar:
  - $x$  wurde gesendet und mit 1 Bit-Fehler empfangen
  - $y$  wurde gesendet und mit 2 Bit-Fehlern empfangen
  - Etwas anderes wurde gesendet und mit mindestens 2 Bit-Fehlern empfangen
- Es ist also wahrscheinlicher, dass  $x$  gesendet wurde, statt  $y$

- Um  $d$  Bit-Fehler zu erkennen ist eine Hamming-Distanz von  $d+1$  in der Menge der legalen Frames notwendig
- Um  $d$  Bit-Fehler zu korrigieren, ist eine Hamming-Distanz von  $2d+1$  in der Menge der legalen Frames notwendig

