### Giao thức HDLC

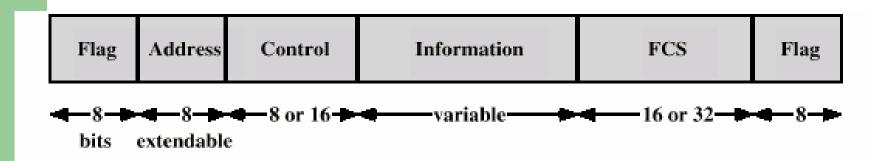
- 3 loại trạm
  - Trạm chính:
    - có trách nhiệm kiểm soát trao đổi thông tin trên liên kết
    - Khung gửi bằng trạm chính gọi là lệnh
  - Trạm phụ
    - Hoạt động dưới sự kiểm soát của trạm chính
    - Khung gửi bằng trạm phụ gọi là trả lời
  - Trạm hỗn hợp
- 2 loại kênh truyền
  - Không cân bằng: nối 1 trạm chính, nhiều trạm phụ,
  - Cân bằng: nối hai trạm hỗn hợp

## Giao thức HDLC

- 3 chế độ hoạt động
  - Chế độ trả lời chuẩn (NRM)
    - dùng với cấu hình không cân bằng
    - Trạm chính kiểm soát hoàn toàn việc truyền tin của trạm phụ
  - Chế độ trả lời cân bằng không đồng bộ (ABM)
    - Dùng với kênh cân bằng
    - Hai trạm hỗn hợp truyền tin không cần xin phép
  - Chế độ trả lời không cân bằng không đồng bộ ARM
    - Dùng với kênh không cân bằng
    - Trạm phụ có thể truyền tin không cần xin phép
    - Trạm chính kiểm soát lỗi, phục hồi, thiết lập kết nối

# Khuôn dạng khung dữ liệu

- Flag: phân chia khung 01111110;
- Địa chỉ
- Kiểm soát
- Thông tin (chẵn byte)
- FCS: 16/32 bit CRC



#### **Original Pattern:**

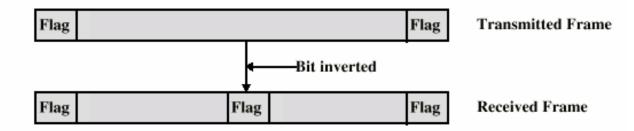
1111111111110111111011111110

### Chèn bít tr

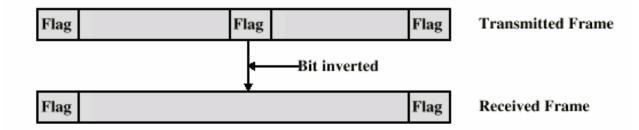
After bit-stuffing

11111011111011011111010111111010

#### (a) Example



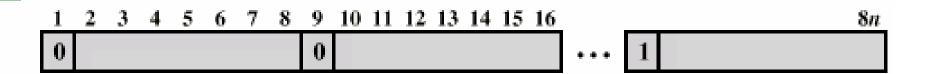
#### (b) An inverted bit splits a frame in two



(c) An inverted bit merges two frames

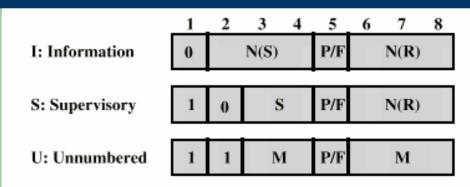
# Địa chỉ

- Định danh các trạm phụ
- 8 bits
- Có thể mở rộng thành 7n bít.
  - Các khối 8 bít có bít đầu tiên bằng 1 cho byte cuối cùng
  - Toàn 1 (11111111) là địa chỉ quảng bá



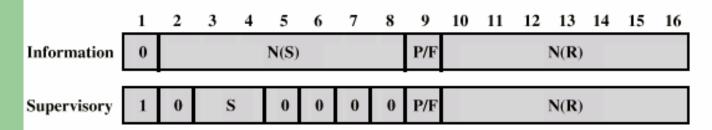
(b) Extended Address Field

# Các bít kiểm soát



N(S) = Send sequence number N(R) = Receive sequence number S = Supervisory function bits M = Unnumbered function bits P/F = Poll/final bit

(c) 8-bit control field format



thiển liên kết dữ

Unnumbered (U)		
Set normal response/extended	C	Set mode; extended = 7-bit sequence
mode (SNRM/SNRME)		numbers
Set asynchronous	С	Set mode; extended = 7-bit sequence
response/extended mode		numbers
(SARM/SARME)		
Set asynchronous	C	Set mode; extended = 7-bit sequence
balanced/extended mode		numbers
(SABM, SABME)		
Set initialization mode (SIM)	C	Initialize link control functions in
•	•	addressed station
Disconnect (DISC)	C	Terminate logical link connection
Unnumbered acknowledgment	R	Acknowledge acceptance of one of the set-
(UA)		mode commands
Disconnected mode (DM)	С	Terminate logical link connection
Request disconnect (RD)	R	Request for DISC command
Request initialization mode	R	Initialization needed; request for SIM
(RIM)		command
Unnumbered information (UI)	C/R	Used to exchange control information
Unnumbered poll (UP)	С	Used to solicit control information
Reset (RSET)	С	Used for recovery; resets $N(R)$ , $N(S)$
Exchange identification (XID)	C/R	Used to request/report status
Test (TEST)	C/R	Exchange identical information fields for
		testing
Frame reject (FRMR)	R	Reports receipt of unacceptable frame
7	0/0/2009	Cnương ๑: ฮาเยน knien lien ket dữ
	9/9/2008	liệu

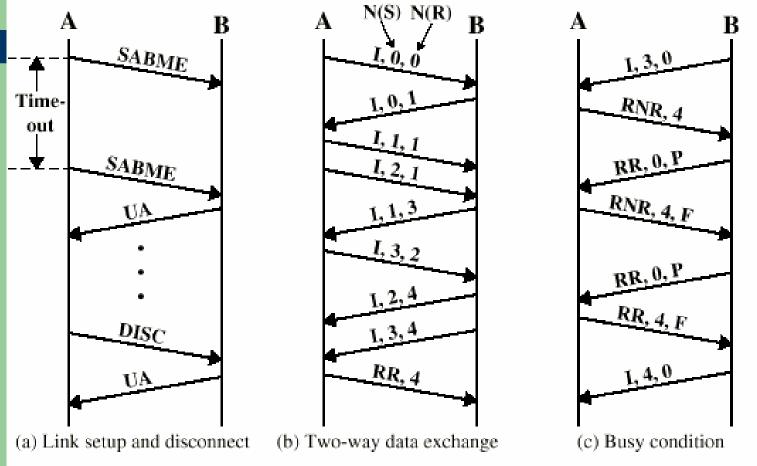
## Các bít kiểm soát

- 3 loại gói dữ liệu:
- I dữ liệu: mất 1 bít đánh dấu, 1 bít p/f, còn 6 bít: một địa chỉ gửi, một địa chỉ nhận
- S kiểm soát truyền tin: 2 bít đánh dấu, 1 P/F
  - RR, RNR, REJ, SREJ: 2 bít, còn 3 bít địa chỉ trạm gửi
- U kiểm soát liên kết: (5 bít)
  - SNRM, SABM, SARM, DISC, UA

# Hoạt động

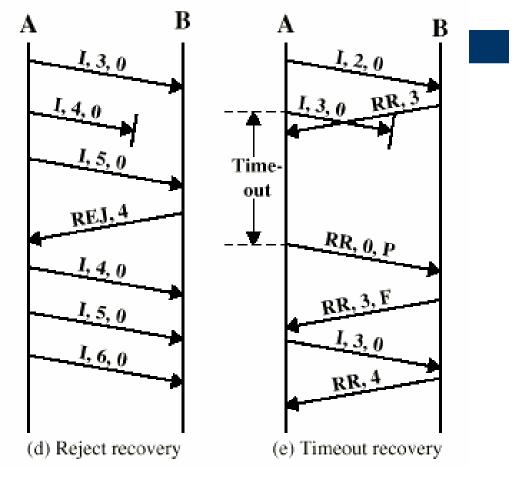
- Thiết lập liên kết
  - Báo cho hai đầu về yêu cầu thiết lập liên kết
  - Xác định chế độ truyền tin: NRM, ABM hay ARM
  - Xác định số bit cho số thứ tự
  - Nếu hai đầu chấp nhận, gửi UA, nếu không, gửi DM
- Truyền dữ liệu
  - Sử dụng cơ chế cửa sổ trượt, có thể có piggy back
  - Kiểm soát truyền tin bằng khung loại S: RR, RNR, REJ, SREJ
- Giải phóng liên kết DISC+UA

### Hoat đôna (Ví du)



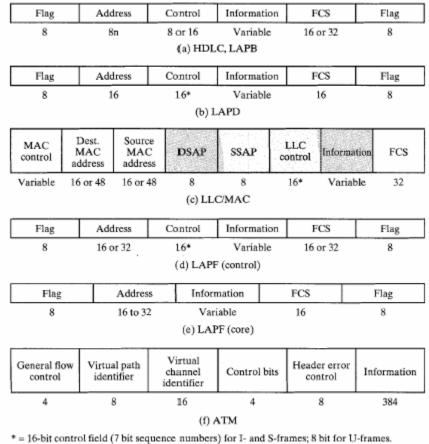
Chương 6: Điều khiển liên kết dữ liệu

## Hoat đông (Ví du)



Chương 6: Điều khiển liên kết dữ liệu

# 6. Các giao thức khác



Chương 6: Điều khiển liên kết dữ liệu

## LAPB, LAPD

- Link Access Procedure,
  Link Access Procedure, Balanced (LAPB)
  - Một phần của chuẩn X.25 (ITU-T)
  - Tập con của HDLC -**ABM**
  - Liên kết điểm điểm giữa các nút trong mạch chuyển mạch gói

- - Cannel
    - ISDN (ITU-D)
    - ABM
    - Số thứ tự 7-bit
    - Địa chỉ 16 bit, 2 địa chỉ con
      - 1 cho thiết bị
      - 1 cho NSD

Chương 6: Điều khiển liên kết dữ liêu

# **Logical Link Control (LLC)**

- IEEE 802
- Cân bằng
- Trên tầng MAC
- Cần hai địa chỉ
  - Nguồn và đích
- Sửa lỗi ở tầng MAC
  - 32 bit CRC
- DSAP, SSAP

# **Frame Relay**

- Tạo các luồng trên mạng chuyển mạch gói cao tốc
- Thay thế X.25
- Dùng Link Access Procedure for Frame-Mode Bearer Services (LAPF)
- 2 loại giao thức
  - Kiểm soát HDLC
  - Cơ bản Tập con
- ABM
- Số TT 7-bit
- 16 bit CRC
- 2, 3 4 byte địa chỉ
  - Số thứ tự liên kết (DLCI)
  - Định danh kết nối ảo

# **Asynchronous Transfer Mode**

- Giao thức truyền không đồng bộ tốc độ cao
- Dữ liệu truyền theo các tế bào 53 byte
- Không dựa trên HDLC

- Bảng mã sau được sử dụng trong giao thức tầng dữ liệu A: 01000111; B: 11100011; FLAG (cờ): 01111110; ESC: 11100000. Chỉ ra chuỗi bít truyền đi (bằng 01) với các phương thức chia khung khi truyền dữ liệu A B ESC FLAG
  - đếm ký tự
  - Ký tự đặc biệt+chèn ký tự
  - Khởi đầu và kết thúc bằng cờ, chèn bít

 Trong dòng byte truyền đi với phương pháp ký tự đặc biệt+chèn ký tự có chuỗi byte sau đây A B ESC ESC ESC FLAG FLAG D. Dữ liệu ban đầu là gì?

 Truyền chuỗi bít dữ liệu
 0111101111101111110 bằng phương pháp khởi đầu bằng cờ 01111110 và chèn bít.
 Chuỗi bít truyền thực tế là gì

 Checksum dùng để làm gì. Việc chèn các bit vào có ảnh hưởng đến checksum hay không

• Hai trạm A, B kết nối trực tiếp trao đổi thông tin. Trạm A có 10kB dữ liệu muốn truyền. Trạm B có 5kB dữ liệu muốn truyền. Trạm A là trạm đề nghị thiết lập liên kết theo chế độ cân bằng không đồng bộ (ABM). Trình bày quá trình trao đổi thông tin giữa A và B, nếu như chiều dài tối đa của khung dữ liệu là 1kB, liên kết là tin cậy, không có lỗi, cửa sổ của A có độ lớn là 3, của B có độ lớn là 4.

- HDLC. Một khung dữ liệu với N(S)=3,
  N(R)=5 được trạm A gửi đi. Trong khung dữ liệu mà trạm A nhận được thành công (không lỗi trước đó), N(S)=?
- Xem lại các ví dụ cửa sổ trượt