

Université de Mons
Faculté des sciences
Département d'Informatique
Service de réseaux et télécommunications

Réseau Wi-Fi multi-sauts sur plateforme ESP

Directeur :
Bruno QUOITIN

Auteur :
Arnaud PALGEN

Rapporteurs :
Alain BUYSE
Jeremy DUBRULLE



Année académique 2019-2020

Introduction

Un réseau Wi-Fi traditionnel (voir Fig. 1) est composé d'un noeud central, le point d'accès (AP) qui est directement connecté à tous les autres noeuds (stations) du réseau. L'AP a alors pour rôle d'acheminer les paquets d'une station à une autre mais aussi des paquets vers des adresses IP externe au réseau. Un inconvénient de ces réseaux est qu'ils ont une couverture limitée car chaque station doit se trouver à portée de l'AP.

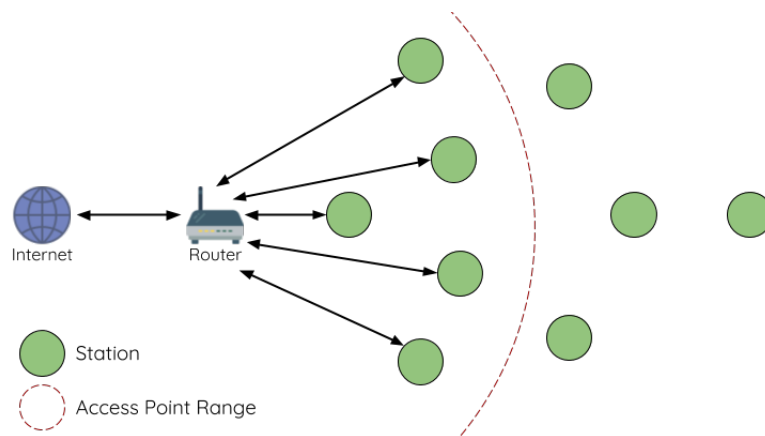


FIGURE 1 – Réseau Wi-Fi traditionnel [1]

L'objectif de ce projet est de concevoir un réseau MESH multi-sauts (voir Fig. 2)¹ qui n'a pas ce problème. Un réseau MESH multi-sauts est un réseau où tous les noeuds peuvent communiquer avec tous les autres noeuds à la portée de leur radio. Chaque noeud peut ainsi acheminer les paquets de données de ses voisins vers le noeud suivant et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils atteignent leurs destinations. Les routes utilisées pour acheminer les paquets sont obtenus à l'aide d'un protocole de routage.

1. Notez que sur la figure, un seul noeud fait office d'interface entre le réseau MESH et le réseaux IP externe. Ce n'est cependant pas toujours le cas

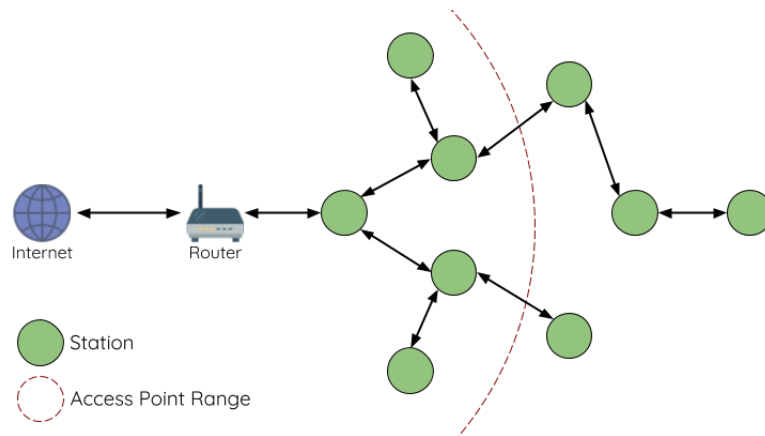


FIGURE 2 – Réseau MESH [1]

Pour ce projet, les noeuds du réseau MESH seront des microcontrôleurs Wi-Fi. L’ESP32 d’Espressif sera utilisé en raison de son très faible coût et ses outils permettant d’obtenir une consommation électrique ultra-faible.

Dans un premier temps, nous devons choisir un protocole adapté à ce type de réseau et à l’ESP32. En effet, il existe une multitude de protocoles MESH dans la littérature scientifique.

Une fois choisi, nous implémenterons ce protocole pour créer un réseau fonctionnel. Le réseau ainsi créé sera testé pour en évaluer sa performance et ses fonctionnalités.

Enfin, nous nous attarderons sur l’économie d’énergie du microcontrôleur pour que notre réseau puisse être alimenté par batterie.

Table des matières

1	Etat de l'Art	4
1.1	Présentation de l'ESP	4
1.2	Environnement de développement	6
1.3	Protocoles de routage	7
2	ESP MESH	10
3	AODV	17
4	Implémentation	22
4.1	Limitations	22
4.2	Prochaines étapes	22

Chapitre 1

Etat de l'Art

1.1 Présentation de l'ESP

Aperçu

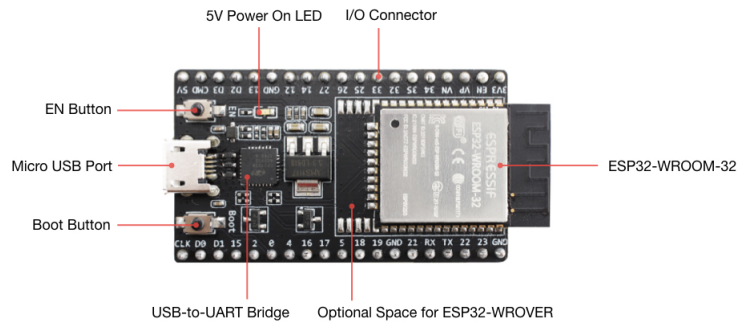


FIGURE 1.1 – ESP32-DevKitC V4 with ESP32-WROOM-32 module [11]

Comme dit plus haut, les noeuds de notre réseau seront des ESP32. Pour ce projet, nous utilisons un kit de développement (Fig. 1.1) équipé d'un ESP32-WROOM32, développé par Espressif. L'ESP32-WROOM32 un System-on-Chip (SoC), c'est à dire un circuit intégré rassemblant plusieurs composants comme des entrées/sorties, de la mémoire RAM, micorprocesseurs, microcontrôleurs, etc. Il a été choisit pour son faible coût et sa conception adaptée à l'Internet des Objets (IoT). En effet, en plus de supporter le Wi-Fi et le Bluetooth 2.4GHz, sa consommation en énergie est faible et il possède des mécanismes permettant de l'économiser. La table 1.1 fournit ses spécifications.

Element	Spécification
WiFi	802.11 b/g/n (802.11n jusqu'à 150 Mbps)
Bluetooth	Bluetooth v4.2 BR/EDR and BLE specification
CPU	2 micorprocesseurs Xtensa [®] 32-bit LX6
Interfaces	SD card, UART, SPI, SDIO, I2C, LED PWM, Motor PWM, I2S,IR, pulse counter, GPIO, capacitive touch sensor, ADC, DAC
Tension de fonctionnement	3.0V ~ 3.6V

TABLE 1.1 – Spécification de l'ESP32-WROOM32 [3]

Schéma-bloc

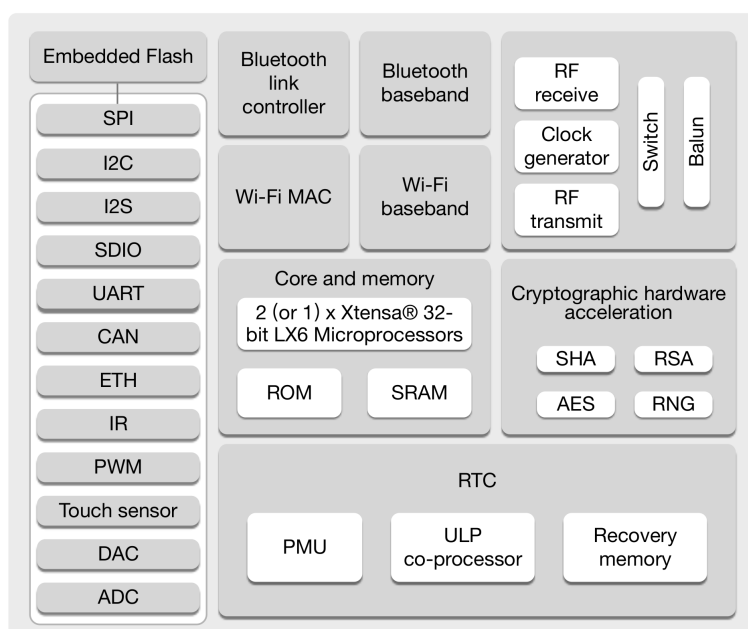


FIGURE 1.2 – Schéma-bloc [5]

Mémoire [3]

La mémoire interne inclut :

- 448 KB de ROM pour le démarrage et les fonctions de base
- 520 KB de SRAM pour les données et les instructions

L'ESP32 prend aussi en charge de la mémoire externe.

Gestion de l'énergie

Comme dit plus haut, l'ESP32 a une consommation d'énergie faible. De

plus il possède plusieurs modes de fonctionnement repris dans la Table 1.2 permettant de la diminuer.

Power mode	Description	Power consumption
Active	radio and CPU are on	95mA ~ 240 mA
Modem-sleep	radio is off, CPU is on at 80MHz	20mA ~ 31mA
Light-sleep	CPU is paused, RTC memory and peripherals are running. Any wake-up events like MAC events will wake up the chip.	0.8mA
Deep-sleep	RTC memory and RTC peripherals are powered on	10 μ A ~ 150 μ A
Hibernation	RTC timer only	5 μ A
Power off	-	0.1 μ A

TABLE 1.2 – Consommation par mode [5]

1.2 Environnement de développement

Trois environnements s'offrent à nous :

1. MicroPython

Selon le site officiel de MicroPython [9], MicroPython est une implémentation simple et efficace de Python 3 incluant un petit sous-ensemble de la bibliothèque standard Python et est optimisé pour fonctionner sur des microcontrôleurs.

MicroPython est open source et facile à utiliser. Cependant, il n'est pas assez bas niveau pour ce projet.

Par exemple il serait impossible d'envoyer des paquets au niveau de la couche liaison de données ou encore, avoir accès aux tables de routages IP.

2. IoT Development Framework (IDF)

IDF est l'environnement du constructeur de l'ESP32 (Espressif). La documentation est complète mais le code source n'est pas entièrement disponible. Pour certaines parties du framework, nous n'avons accès qu'aux fichiers d'entête.

Ce framework est natif et nous apportera donc une plus grande fidélité à l'ESP32.

Cet environnement nous donne aussi accès à des fonctionnalités de FreeRTOS (free real-time operating system).

FreeRTOS est un système d'exploitation temps réel open source pour

microcontrôleurs. Ses fonctionnalités pourront nous être utiles pour le projet.

3. **Arduino**

L'environnement Arduino se base sur IDF. Il est donc possible que certaines fonctionnalités d'IDF ne soient pas disponibles. La documentation est moins complète qu'IDF mais tout le code source est disponible. Cet environnement semble assez bas niveau car nous avons accès au driver Ethernet et à la couche IP.

Il est évident que nous ne choisirons pas MicroPython car certaines fonctionnalités utiles pour ce projet ne sont pas accessibles.

Nous choisirons IDF pour sa documentation complète, sa nativité et l'accès aux fonctionnalités de FreeRTOS.

1.3 Protocoles de routage

Dans cette section, nous discutons des différents protocoles de routage envisageables.

Nous allons d'abord établir un classement des protocoles de routage MESH. Ensuite nous allons décrire brièvement les protocoles les plus cités dans la littérature pour les classer en fonction de leur appartenance à une catégorie établie dans notre classement. Enfin, nous pourrions choisir un protocole à implémenter pour ce projet.

Classification

Les protocoles de routages MESH peuvent être divisés en deux grandes catégories :

1. **Proactifs** : Les noeuds maintiennent une/des table(s) de routage qui stockent les routes vers tous les noeuds du réseau. Ils envoient régulièrement des paquets de contrôle à travers le réseau pour échanger et mettre à jour l'information de leurs voisins.
2. **Réactifs** : Ces protocoles établissent une route uniquement quand des paquets doivent être transférés.

Nous écarterons les protocoles proactifs pour ce projet car ils gardent beaucoup d'information en mémoire. Ils ne passent donc pas à l'échelle.

Les protocoles réactifs sont plus économes en ressources mais nécessitent

parfois un délai plus long pour établir une route car elles sont établies à la demande.

Description

Il existe une multitude de protocoles de routage MESH. Ci-dessous, en voici quelques-uns souvent cités dans la littérature :

- **AODV** [2] Ad-hoc On-demand Distance Vector
Protocole réactif à vecteur de distance que nous décrirons en détail par la suite.
- **DSR** [10] Dynamic Source Routing
Similaire à AODV mais ici, les paquets servant à la découverte d'un chemin (*RREQ*) contiennent tous les sauts de ce chemin.
- **OLSR** [8] Optimized Link State Routing
Protocole proactif à état de liens. Dans ce protocole, certains noeuds servent de relais pour effectuer le broadcasting des paquets servant à la découverte de chemins. L'ensemble de ces noeuds forme un arbre couvrant du réseau.
- **B.A.T.M.A.N** [7] Better Approach to Mobile Adhoc Networking
Protocole proactif à état de liens. Le protocole ne calcule pas le chemin pour atteindre un noeud mais le meilleur saut dans la bonne direction. Pour cela, pour chaque destination il va sélectionner son voisin qui lui a transmis le plus de messages de cette destination.
- **DSDV** [4] Destination Sequence Distance Vector
Protocole à vecteur de distance basé sur l'algorithme de Bellman-Ford. Nous pouvons donc classer ces protocoles de la manière suivante :

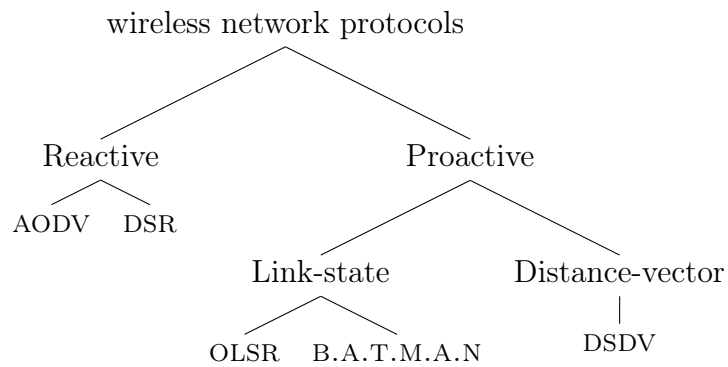


Diagram 1.1 – Classifications des protocoles de routage

Choix d'un protocole

Comme dit plus haut, nous écartons les protocoles proactifs. Il nous reste donc le choix entre AODV et DSR. Nous allons retenir AODV pour la taille fixe de ses paquets. En effet, DSR utilise plus de données quand les routes contiennent un grand nombre de sauts.

Chapitre 2

ESP MESH

ESP-MESH est le protocole du constructeur Espressif permettant d'établir un réseau mesh avec des ESP32. Cette section explique le fonctionnement de ce protocole. ESP-MESH a pour objectif la création d'un arbre recouvrant. Il existe plusieurs types de noeuds :

1. **Racine** : Seule interface entre le réseau ESP-MESH et un réseau IP externe.
2. **Noeuds intermédiaires** : Noeuds qui ont un parent et au moins un enfant. Ils transmettent leurs paquets et ceux de leurs enfants.
3. **Feuilles** : noeuds qui n'ont pas d'enfants et ne transmettent que leurs paquets.
4. **Noeuds idle** : noeuds qui n'ont pas encore rejoint un réseau ESP-MESH.

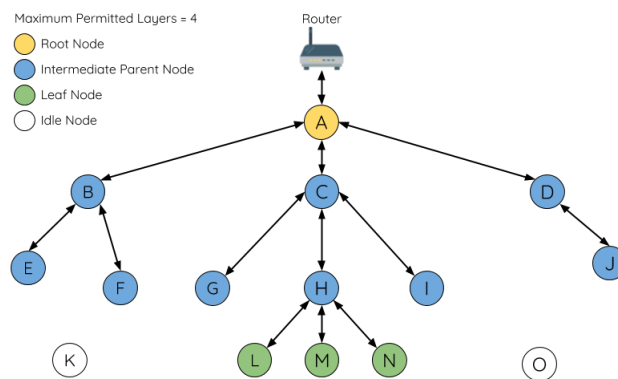


FIGURE 2.1 – Topologie d'un réseau ESP-MESH [1]

Routage

- Table de routage
Chaque noeud possède sa table de routage. Soit p un noeud, sa table de routage contient les adresses MAC des noeuds du sous-arbre ayant p comme racine, et également celle de p . Elle est partitionnée en sous-tables qui correspondent au sous-arbres des enfants de p .
- Acheminement de paquets
Quand un paquet est reçu,
 - Si l'adresse MAC du paquet est dans la table de routage et si elle est différente de l'adresse du noeud l'ayant reçu, le paquet est envoyé à l'enfant correspondant à la sous-table contenant l'adresse.
 - Si l'adresse n'est pas dans la table de routage, le paquet est envoyé au parent.

Construction d'un réseau

1. Élection de la racine
 - **Sélection automatique**
Chaque noeud idle va transmettre son adresse MAC et la valeur de son RSSI (Received Signal Strength Indication) avec le routeur via des beacons. Dans le but de choisir comme racine, le noeud le plus proche de l'AP.
Simultanément, chaque noeud scanne les beacons des autres noeuds. Si un noeud en détecte un autre avec un RSSI strictement plus fort, il va transmettre le contenu de ce beacon (càd voter pour ce noeud). Ce processus sera répété pendant un nombre minimum d'itérations. Après toutes les itérations, chaque noeud va calculer le ratio

$$\frac{\text{nombre de votes}}{\text{nombre de noeuds participants à l'élection}}$$

Si ce ratio est au-dessus d'un certain seuil (par défaut 90%), ce noeud deviendra la racine.¹

- **Sélection par l'utilisateur**
La racine se connecte au routeur et elle, ainsi que les autres noeuds, oublient le processus d'élection.

1. Si plusieurs racines sont élues, deux réseaux ESP-MESH seront créés. Dans ce cas, ESP-MESH possède un mécanisme interne qui va fusionner les deux réseaux ssi les racines sont connectées au même routeur.

2. Formation de la deuxième couche

Une fois le processus d'élection d'une racine terminé, chaque noeud va émettre des beacons pour permettre aux autres noeuds de détecter sa présence et de connaître son statut. Ces beacons contiennent les informations suivantes :

- Type du noeud (racine, intermédiaire, feuille, idle)
- Couche sur laquelle se trouve le noeud
- Nombre de couches maximum autorisées dans le réseau
- Nombre de noeuds enfants
- Nombre maximum d'enfants

Les noeuds idle à portée de la racine vont s'y connecter et devenir des noeuds intermédiaires.

3. Formation des autres couches

Les noeuds idle à portée de noeuds intermédiaires vont s'y connecter. Si plusieurs parents sont possibles, un noeud choisira son parent selon deux critères connus par les beacons des noeuds intermédiaires.

1. La couche sur laquelle se situe le candidat parent : le candidat se trouvant sur la couche la moins profonde sera choisi.

2. Le nombre d'enfants du candidat parent : si plusieurs candidats se trouvent sur la couche la moins profonde, celui avec le moins d'enfants sera choisi.

Un noeud peut aussi se connecter à un parent prédéfini.

Une fois connectés, les noeuds deviennent des noeuds intermédiaires si le nombre maximal de couches n'est pas atteint. Sinon, les noeuds de la dernière couche deviennent automatiquement des feuilles, empêchant d'autres noeuds dans l'état idle de s'y connecter.

Pour éviter les boucles, un noeud ne va pas se connecter à un noeud dont l'adresse MAC se trouve dans sa table de routage.

Mise sous tension asynchrone

La structure du réseau peut être affectée par l'ordre dans lequel les noeuds sont mis sous tension. Les noeuds ayant une mise en tension retardée suivront les deux règles suivantes :

1. Si une racine existe déjà, le noeud ne va pas essayer d'élire une nouvelle racine même si son RSSI avec le routeur est meilleur. Il va rejoindre le réseau comme un noeud idle.
Si le noeud est la racine désignée, tous les autres noeuds vont rester idle jusqu'à ce que le noeud soit mis sous tension.

2. Si le noeud devient un noeud intermédiaire, il peut devenir le meilleur parent d'un autre noeud (cet autre noeud changera donc de parent).
3. Si un noeud idle a un parent prédéfini et que ce noeud n'est pas sous tension, il ne va pas essayer de se connecter à un autre parent.

Défaillance d'un noeud

— Défaillance de la racine

Si la racine tombe, les noeuds de la deuxième couche vont d'abord tenter de s'y reconnecter. Après plusieurs échecs, les noeuds de la deuxième couche vont entamer entre eux le processus d'élection d'une nouvelle racine.

Si la racine ainsi que plusieurs couches tombent, le processus d'élection sera initialisé sur la couche la plus haute.

— Défaillance d'un noeud intermédiaire

Si un noeud intermédiaire tombe, ses enfants vont d'abord tenter de s'y reconnecter. Après plusieurs échecs, ils se connecteront au meilleur parent disponible.

S'il n'y a aucun parent possible, ils se mettront dans l'état idle.

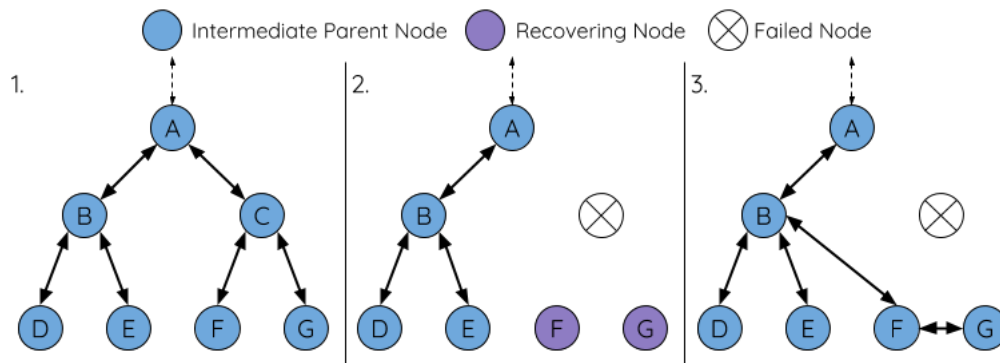


FIGURE 2.2 – Défaillance d'un noeud intermédiaire [1]

Changement de racine

Un changement de racine n'est possible que dans deux situations :

1. La racine tombe. (voir point précédent)
2. La racine le demande. Dans ce cas, un processus d'élection de racine sera initialisé. La nouvelle racine élue enverra alors une *switch request* à la racine actuelle qui répondra par un acquittement. Ensuite la

nouvelle racine se déconnectera de son parent et se connectera au routeur. L'ancienne racine se déconnectera du routeur et deviendra un noeud idle pour enfin se connecter à un nouveau parent.

Paquets ESP-MESH

Les paquets ESP-MESH sont contenus dans une trame WiFi. Une transmission multi-sauts utilisera un paquet ESP-MESH transporté entre chaque noeud par un paquet wifi différent.

La figure 2.3 montre la structure d'un paquet ESP-MESH :

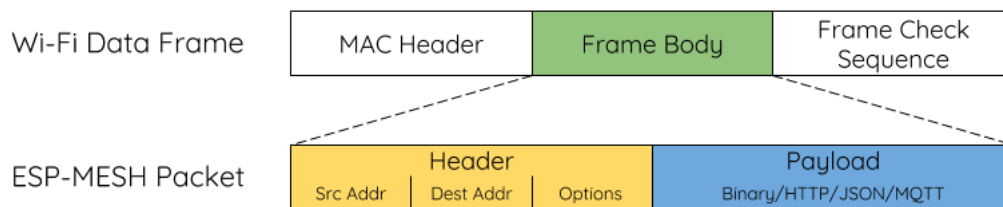


FIGURE 2.3 – Paquet ESP-MESH [1]

Le header d'un paquet ESP-MESH contient les adresses MAC source et destination ainsi que diverses options.

Le payload d'un paquet ESP-MESH contient les données de l'application.

Multicasting

Le multicasting permet d'envoyer simultanément un paquet ESP-MESH à plusieurs noeuds du réseau. Le multicasting peut être réalisé en spécifiant

- Soit un ensemble d'adresses MAC
Dans ce cas, l'adresse de destination doit être `01:00:5E:xx:xx:xx`. Cela signifie que le paquet est un paquet multicast et que la liste des adresses peut être obtenue dans les options du header.
- Soit un groupe préconfiguré de noeuds
Dans ce cas, l'adresse de destination du paquet doit être l'ID² du groupe et un flag `MESH_DATA_GROUP` doit être ajouté.

Broadcasting

Le broadcasting permet de transmettre un paquet ESP-MESH à tous les noeuds du réseau. Pour éviter de gaspiller de la bande passante, ESP-MESH utilise les règles suivantes :

2. Dans un réseau ESP-MESH, chaque groupe a un ID unique

1. Quand un noeud intermédiaire reçoit un paquet broadcast de son parent, il va le transmettre à tous ses enfants et en stocker une copie
2. Quand un noeud intermédiaire est la source d'un paquet broadcast, il va le transmettre à son parent et à ses enfants
3. Quand un noeud intermédiaire reçoit un paquet d'un de ses enfants, il va le transmettre à ses autres enfants, son parent et en stocker une copie
4. Quand une feuille est la source d'un paquet broadcast, elle va le transmettre à son parent
5. Quand la racine est la source d'un paquet broadcast, elle va le transmettre à ses enfants
6. Quand la racine reçoit un paquet broadcast de l'un de ses enfants, elle va le transmettre à ses autres enfants et en stocker une copie
7. Quand un noeud reçoit un paquet broadcast avec son adresse MAC comme adresse source, il l'ignore
8. Quand un noeud intermédiaire reçoit un paquet broadcast de son parent, s'il possède une copie de ce paquet (càd que ce paquet a été à l'origine transmis par l'un de ses enfants), il va l'ignorer pour éviter les cycles (protocole d'inondation)

Contrôle de flux

Pour éviter que les parents soient submergés de flux venant de leurs enfants, chaque parent va assigner une fenêtre de réception à chaque enfant. Chaque noeud enfant doit demander une fenêtre de réception avant chaque transmission. La taille de la fenêtre peut être ajustée dynamiquement. Une transmission d'un enfant vers un parent se déroule en plusieurs étapes :

1. Le noeud enfant envoie à son parent une requête de fenêtre. Cette requête contient le numéro de séquence du paquet en attente d'envoi.
2. Le parent reçoit la requête et compare le numéro de séquence avec celui du précédent paquet envoyé par l'enfant. La comparaison est utilisée pour calculer la taille de la fenêtre qui est transmise à l'enfant.
3. L'enfant transmet le paquet en accord avec la taille de fenêtre. Une fois la fenêtre de réception utilisée, l'enfant doit renvoyer une demande de fenêtre.

Performances

Espressif fournit les performances d'ESP-MESH pour un réseau de 100 noeuds

avec un nombre maximum de couches de 6 et un nombre d'enfants maximum par noeuds de 6.(voir table 2.1)

Temps de construction du réseau	< 60 secondes
Latence par saut	10 à 30 millisecondes
Temps de réparation du réseau	Si la racine tombe : < 10 secondes Si un noeud enfant tombe : < 5 secondes

TABLE 2.1 – Performances d'ESP-MESH [1]

Discussion

A première vue, une topologie en arbre n'est pas robuste car si la racine tombe, tout le reste du réseau est déconnecté. Cependant le processus d'élection d'une nouvelle racine semble efficace selon les résultats fournis par Espressif. Un point négatif du protocole est que pour un noeud donné, sa table de routage contient tous les noeuds de son sous-arbre. On imagine donc difficilement utiliser ce protocole pour un nombre élevé de noeuds.

Chapitre 3

AODV

Ad-hoc On-demand Distance Vector (AODV) est un protocole réactif à vecteur de distance.

Ce protocole définit 3 types de messages :

1. Route request (*RREQs*)
2. Route Replies (*RREPs*)
3. Route Errors (*RERRs*)

Format des paquets

RREQ

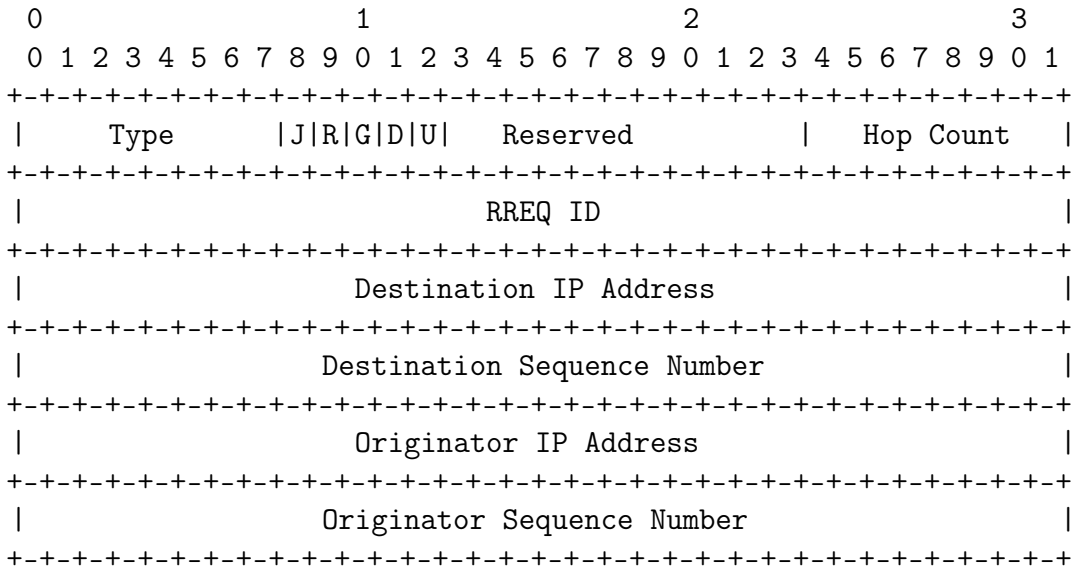


FIGURE 3.1 – format d'un paquet RREQ [2]

Où J,R,G,D,U sont des flags.

[illegible]

Où R et A sont des flags.

Découverte d'un chemin

La découverte d'un chemin est initiée par un noeud voulant envoyer des paquets à une destination pour laquelle il n'a aucune information.

Chaque noeud possède deux compteurs : *sequence number* et *rreq id*.

Le noeud source incrémente ses compteurs *sequence_number* et *rreq_id* de 1. Il envoie ensuite un *RREQ* en broadcast à ses voisins.

- Noeud intermédiaire

A la réception d'un *RREQ*, un noeud intermédiaire va pouvoir rajouter ou mettre à jour les routes vers le noeud source du *RREQ* et vers son prédécesseur.

Ensuite deux situations sont possibles :

- 19

2. La condition en 1. n'est pas satisfaite.

Dans ce cas, le noeud va incrémenter le nombre de sauts du *RREQ* et le propager à ses voisins.

- Noeud destination

A la réception d'un *RREQ* lui étant destiné, un noeud va, comme un noeud intermédiaire, rajouter ou mettre à jour les routes vers le noeud source du *RREQ* et vers son prédécesseur.

Si le ***Destination Sequence Number*** du *RREQ* est égale à son ***sequence_number***, il va incrémenter ce dernier et envoyer un *RREP* en unicast vers la source du *RREQ*.

Propagation du *RREP*

A la réception d'un *RREP*, un noeud va pouvoir rajouter ou mettre à jour les routes vers le noeud source du *RREP* et vers son successeur.

Il va ensuite incrémenter le nombre de sauts du *RREP* et le propager en unicast vers la destination de ce *RREP*.

Table de routage

Chaque entrée d'une table de routage contient les informations suivantes :

<i>dest</i>	Adresse IP de destination
<i>dest_SN</i>	Numéro de séquence de destination
<i>flag</i>	Indicateur de numéro de séquence de destination valide
<i>out</i>	Interface réseau
<i>hops</i>	Comptage de sauts (nombre de sauts nécessaires pour atteindre la destination)
<i>next-hop</i>	Prochain saut
<i>precursors</i>	Liste des précurseurs
<i>lifetime</i>	temps d'expiration ou de suppression de l'itinéraire

TABLE 3.1 – entrée d'une table de routage AODV [2]

Mise à jour de la table de routage

Soit N une nouvelle route et O la route existante.

O est mise à jour si :

$$O.SN \leq N.SN$$

ou ($O.SN = N.SN$ et $O.hop_count > N.hop_count$)

Gestion du *lifetime*

Le temps de vie d'une route dans la table de routage est initialisé à *active_route_timeout* (3 millisecondes).

Quand ce timer expire, la route passe de active à inactive. Une route inactive ne pourra plus être utilisée pour transférer des données mais pourra fournir des informations pour de futurs *RREQ* et la réparation de routes.

Quand une route est utilisée, son temps de vie est actualisé à : $currenttime + active_route_timeout$

Evitement de boucles

A priori les numéros de séquences suffisent pour éviter les boucles. Cependant, d'après [6], il y a des ambiguïtés dans le RFC [2]. Dû à ces ambiguïtés, l'implémentation pourrait introduire des boucles. Nous approfondirons la lecture de cet article si nous choisissons ce protocole afin d'éviter les boucles dans notre implémentation.

Défaillance d'un lien

Un noeud faisant partie d'une route active broadcast des messages *hello* (RREP) régulièrement.

Si un noeud ne reçoit pas de message durant un certain temps pour un voisin, il va considérer que le lien avec ce voisin est perdu.

Dans ce cas, il va en informer ses voisins impactés par un RERR.

Chapitre 4

Implémentation

4.1 Limitations

Le driver Wi-Fi d'*IDF* ne nous permet pas d'avoir une connexion avec plusieurs noeuds simultanément. ESP NOW pourrait être une solution pour palier à ce problème.

ESP NOW

ESP NOW est un protocole de communication Wi-Fi sans connexion défini par Espressif.

Nous n'avons trouvé aucune documentation décrivant le fonctionnement de ce protocole.

Avec la documentation disponible, nous savons qu'un noeud a une liste de *peers* (ses voisins) avec qui il peut échanger des données. Le nombre de voisins est limité à 20. Cette limite ne posera pas problème pour ce projet.

4.2 Prochaines étapes

1. Nous allons créer un réseau ESP-MESH. Ceci nous permettra de nous familiariser avec l'environnement *IDF*.
2. Nous évaluerons les performances et fonctionnalités de ce protocole.
3. Nous implémenterons un protocole de routage mesh choisis plus haut.
4. L'objectif est de l'implémenter au niveau de la couche liaison de données. Si nous rencontrons trop de difficulté ou que nous jugeons que ce choix n'est pas judicieux, nous implémenterons ce protocole au niveau de la couche réseau.
5. Nous étudierons les différentes possibilités d'économies d'énergie

6. Nous évaluerons les performances et fonctionnalités du prorotype créé.

Bibliographie

- [1] ESP-MESH api guide. <https://docs.espressif.com/projects/esp-idf/en/latest/api-guides/mesh.html/>, 2018. [Accès en ligne le 11 décembre 2019].
- [2] S. Das C. Perkins, E. Belding-Royer. RFC 3561. <https://tools.ietf.org/html/rfc3561#section-6.2>, 2003. [Accès en ligne le 22 décembre 2019].
- [3] ESP32-WROOM-32 Datasheet, 2019.
- [4] Protocole DSDV. https://en.wikipedia.org/wiki/Destination-Sequenced_Distance_Vector_routing, 2019. [Accès en ligne le 8 mars 2020].
- [5] ESP32 Series Datasheet, 2019.
- [6] Wee Lum Tan et Marius Portmann Rob van Glabbeek, Peter Höfner. Sequence Numbers Do Not Guarantee Loop Freedom —AODV Can Yield Routing Loops—. <https://arxiv.org/pdf/1512.08891.pdf>, 2013. [Accès en ligne le 23 décembre 2019].
- [7] Protocole B.A.T.M.A.N. [https://fr.wikipedia.org/wiki/BATMAN_\(protocole\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/BATMAN_(protocole)), 2019. [Accès en ligne le 28 février 2020].
- [8] P. Jacquet T. Clausen. RFC3626. <https://tools.ietf.org/html/rfc3626>, 2003. [Accès en ligne le 22 décembre 2019].
- [9] MicroPython. <https://micropython.org/>, 2018. [Accès en ligne le 11 décembre 2019].
- [10] D. Maltz D. Johnson, Y. Hu. RFC4728. <https://tools.ietf.org/html/rfc4728>, 2007. [Accès en ligne le 22 décembre 2019].
- [11] ESP32-DevKitC V4 Getting Started Guide. <https://docs.espressif.com/projects/esp-idf/en/latest/hw-reference/get-started-devkitc.html>, 2019. [Accès en ligne le 24 décembre 2019].