



CAMADA FÍSICA DA COMPUTAÇÃO

ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO - Rodrigo Carareto – 0#07E4/02

PROJETO 4 – orientação de entrega

O projeto 4 possui **duas** entregas.

Entrega 1 – descrição de funcionalidades atingidas

A primeira entrega é meramente uma descrição que você mesmo fará sobre seu projeto. Para isso, você deve responder ao teste disponível em seu blackboard, denominado “auto avaliação” para informar as funcionalidades que conseguiu implementar. Você pode submeter quantas vezes desejar. A última submissão será avaliada. Cuidado com a desonestidade intelectual. Uma auto avaliação não compatível com o material entregue será interpretada como desonestidade intelectual.

Entrega 2 – Arquivos de log

A segunda entrega consiste em um conjunto de dez arquivos (txt, doc ou qualquer outro formato) que devem ser gerados **tanto pelo client como pelo server** durante a transmissão de um arquivo, ou seja, a cada transmissão, dois arquivos são gerados.

Você deverá enviar arquivos que contenham registros das seguintes situações (tanto do lado client e server).

- 1 - Transmissão sem nenhuma intercorrência.
- 2 - Transmissão com erro na ordem dos pacotes enviados pelo client.
- 3 - Transmissão com ausência de resposta de handshake, por mais de 20 segundos
- 4 - Transmissão com ausência de resposta de pacote de dados recebido, por mais de 20 segundos.
- 5 - Transmissão com interrupção de envio por menos de 20 segundos e reinício (fios retirados e reconectados)

Você deverá então enviar um total de dez arquivos. Cinco arquivos gerados pelo server e cinco pelo cliente. Nomeie os arquivos de acordo com a numeração acima e especificando se o client ou server gerou o arquivo, por exemplo:

Clent1.txt (arquivo gerado pelo cliente na situação 1, nenhuma intercorrência)

Clent4.txt (arquivo gerado pelo cliente na situação 4, ausência de resposta)

Server3.txt (arquivo gerado pelo server na situação 3, quando este não responde aos pedidos de handshake)

Para simular cada uma das situações, você pode alterar seu código, forçando o erro. Por exemplo, você pode retirar no código do server, a resposta ao handshake (ou o recebimento desse).

Os arquivos

Tanto do lado server, como do client, uma linha do arquivo é escrita **toda vez que uma mensagem é enviada ou recebida**.

Cada linha deve conter:

- Instante do envio ou recebimento
- Envio ou recebimento
- Tipo de mensagem (de acordo com o protocolo)
- Tamanho de bytes total
- Pacote enviado (caso tipo 3)
- Total de pacotes (caso tipo 3)
- CRC do payload para mensagem tipo 3 (caso tenha implementado)

Você pode formatar seu arquivo como quiser. As linhas abaixo são um exemplo de um arquivo gerado pelo client.

```
29/09/2020 13:34:23.089 / envio / 3 / 128 / 1 / 23/ F23F
29/09/2020 13:34:23.230 / receb / 4 / 14
29/09/2020 13:34:23.569 / envio / 3 / 128 / 2 / 23/ FE3A
29/09/2020 13:34:23.885 / receb / 4 / 14
29/09/2020 13:34:24.029 / envio / 3 / 128 / 3 / 23/1802
29/09/2020 13:34:24.230 / receb / 4 / 14
```

Para cada situação você sempre enviar um par de arquivos. Um gerado pelo server e outro pelo client. Você poderá também editar esses arquivos, mostrando apenas as partes importantes para expor a situação (linhas de interesse).

Apenas caso seu professor julgue necessário, você precisará enviar seus códigos.

Sinta-se à vontade para enviar um texto com observações caso queira comentar algo sobre a auto avaliação ou um detalhe qualquer sobre sua entrega.