

**计算机网络**

**课程实验报告**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 实验名称 | 可靠数据传输协议-GBN协议的设计与实现 | | | | | |
| 姓名 | 郭子阳 | | 院系 | 计算机 | | |
| 班级 | 1703101 | | 学号 | 1170300520 | | |
| 任课教师 | 刘亚维 | | 指导教师 | 刘亚维 | | |
| 实验地点 | 格物207 | | 实验时间 | 2019.11.2 | | |
| 实验课表现 | 出勤、表现得分(10) |  | 实验报告  得分(40) |  | 实验总分 |  |
| 操作结果得分(50) |  |
| 教师评语 | | | | | | |
|  | | | | | | |

****

|  |
| --- |
| 实验目的： |
| 本次实验的主要目的。  1）理解滑动窗口协议的基本原理；  2）掌握 GBN 的工作原理；  3）掌握基于UDP设计并实现一个GBN协议的过程与技术。 |
| 实验内容： |
| 概述本次实验的主要内容，包含的实验项等。  1) 基于UDP设计一个简单的GBN协议，实现单向可靠数据传输（服务器到客户的数据传输）。  2) 模拟引入数据包的丢失，验证所设计协议的有效性。  3) 改进所设计的GBN协议，支持双向数据传输；  4）将所设计的GBN协议改进为SR协议。 |
| 实验过程： |
| 1. GBN协议   GBN属于传输层的协议，负责接收应用层传来的数据，将应用层的数据报发送到目标IP和端口。滑动窗口内包含了已经被发送但未收到确认的分组的序号以及可以被立即发送的分组的序号，随着发送方对ACK的接收，窗口不断的向前移动，窗口的大小可变。尺寸为N的窗口，最多允许N个分组未确认。    GBN采用累计确认机制，未空中的分组设置计时器，当timeout时间触发后，重传序列号大于等于n，还未收到ACK的所有分组。GBN一个分组的发送格式设计为：Base(1Byte) + seq(1Byte) + data(max 1024Byte)  GBN协议数据传输过程如下：从上层应用层获得到一个完整的数据报，并将这个数据报进行拆分。如果发送方的滑动窗口中,如果窗口内已经被发送但未收到确认的分组数目未达到窗口长度,就将窗口剩余的分组全部用来发送新构造好的数据，剩余未能发送的数据进行缓存。发送完窗口大小的数据分组后,开始等待接收从接收方发来的确定信息(ACK)，GBN协议采取了累积确认，当发送方收到一个对分组n 的 ACK，即表明接收方对于分组n以及分组n之前的分组全部都收到了。对于已经确认的分组，就将窗口滑动到未确认的分组位置，对于未确认的分组,如果计时器超时，就需要重新发送，直到收到接收方的ACK。timeout事件触发后，GBN协议会将当前所有已发送但未被确认的分组重传，即如果当前窗口内都是已发送但未被确认的分组，一旦定时器发现窗口内的第一个分组超时，则窗口内所有分组都要被重传。每次当发送方收到一个ACK 的时候，定时器都会被重置。  发送方扩展FSM如下图所示：    接收方按序接收分组，直接丢弃乱序到达的分组。  接收方扩展FSM如下图所示：    实现过程中，发送方首先定义窗口大小,起始 base 的值, 窗口采用链表的数据结构存储，如果窗口内有空余,就开始发送分组,直到窗口被占满,计时器开始计时,之后进入接收ACK的状态,收到ACK之后,更新滑动窗口的位置,之后如果计时器超时,就将窗口内所有的分组全部重发一次。循环该过程，直到所有需要传送的数据都已经发送完成,并且窗口中的分组都已经全部确认。  具体实现代码如下：  do {  *// 循环将窗口发满*              while(timers.size() < windowSize && sendIndex < content.length && sendSeq < 256) {                  timers.add(0);                  datagramBuffer.add(new ByteArrayOutputStream());                  length = Math.min(content.length - sendIndex, maxLength);  *// 拼接数据帧，按照 seq + data 的顺序拼接*                  ByteArrayOutputStream one = new ByteArrayOutputStream();                  byte[] temp = new byte[1];                  temp[0] = new Long(sendSeq).byteValue();                  one.write(temp, 0, 1);                  one.write(content, sendIndex, length);  *// 向目的主机发送*                  DatagramPacket packet = new DatagramPacket(one.toByteArray(), one.size(), host, targetPort);                  datagramSocket.send(packet);  *// 将发送的内容暂存在缓存中*                  datagramBuffer.get((int)(sendSeq - base)).write(content, sendIndex, length);                  sendIndex += length;                  System.out.println("发送数据包：base " + base + " seq " + sendSeq);                  sendSeq ++;              }    *// 设置超时时间1000ms*              datagramSocket.setSoTimeout(1000);              DatagramPacket receivePacket;  *// 循环从目的主机接收ack*              try {                  while(!checkWindow(timers)) {                      byte[] recv = new byte[1500];                      receivePacket = new DatagramPacket(recv, recv.length);                      datagramSocket.receive(receivePacket);  *// 取出ack的序列号*                      int ack = (int)((recv[0] & 0x0FF) - base);                      timers.set(ack, -1);                  }              } catch (SocketTimeoutException *e*) {  *// 单个socket超时，重传所有未确认分组*                  for(int i = 0; i < timers.size(); i ++) {                      int tempTime = timers.get(i);                      if(tempTime != -1) {                          ByteArrayOutputStream resender = new ByteArrayOutputStream();                          byte[] temp = new byte[1];                          temp[0] = new Long(i + base).byteValue();                          resender.write(temp, 0, 1);                          resender.write(datagramBuffer.get(i).toByteArray(), 0, datagramBuffer.get(i).size());                          DatagramPacket datagramPacket = new DatagramPacket(resender.toByteArray(), resender.size(), host, targetPort);                          datagramSocket.send(datagramPacket);                          System.err.println("重新发送数据包：base " + base + " seq " + (i + base));                          timers.set(i, 0);                      }                  }              }              int i = 0;              int s = timers.size();  *// 确认并删除所有已经确认过的缓存（窗口滑动）*              while(i < s) {                  if(timers.get(i) == -1) {                      timers.remove(i);                      datagramBuffer.remove(i);                      base ++;                      s --;                  } else {                      break;                  }              }  *// 更新发送序号*              if(base >= 256) {                  base -= 256;                  sendSeq -= 256;              }          } while (sendIndex < content.length || timers.size() != 0);  接收方没有缓存，只记录一个seq值，每成功接收一个数据帧，seq++，将seq不是目标值得数据帧直接丢弃，如果是符合要求的数据帧，就给发送方发送一个ACK=seq的确认数据帧，直到发送方没有数据传来。  具体实现代码如下：  while (true) {              count ++;              try {                  byte[] recv = new byte[1500];                  receivePacket = new DatagramPacket(recv, recv.length, host, targetPort);                  datagramSocket.receive(receivePacket);                    long seq = recv[0] & 0x0FF;  *// 若不是期望接收的分组，则丢弃*                  if(receiveBase != seq) {                      continue;                  }  *// 模拟丢包*                  if(count % loss == 0) {                      continue;                  }                  result.write(recv, 1, receivePacket.getLength() - 1);                  receiveBase ++;                  recv = new byte[1];                  recv[0] = new Long(seq).byteValue();                  receivePacket = new DatagramPacket(recv, recv.length, host, targetPort);                  datagramSocket.send(receivePacket);                  System.out.println("接收到数据包：seq " + seq);                    time = 0;              } catch (SocketTimeoutException *e*) {                  time ++;              }  *// 超出最大接收时间，则接收结束，写出数据*              if(time > receiveMaxTime) {                  break;              }          }   1. SR协议   SR协议为每一个已发送但未被确认的分组都需要设置一个定时器，当定时器超时的时候只发送它对应的分组。当发送方收到ACK的时候，如果是窗口内的第一个分组，则窗口需要一直移动到已发送但未确认的分组序号。  接收方,需要设置一个窗口大小的缓存，对乱序到达的数据帧进行缓存，并发送相应序号的ACK, 并及时更新窗口的位置，窗口的更新原则同发送方。  窗口如下图所示：    发送方在GBN发送方的基础上，对每一个未被确认的分组进行计时，并只对超时的那一个分组进行重传。  实现流程图如下图所示:  Untitled Diagram (3)  接收方增加一个同发送方的对分组的缓存,用于缓存乱序到达的分组,同样使用链表数据结构。接收分组后，将分组的数据缓存到datagramBuffer对应的位置，然后发送数据分组对应seq的ACK，通知发送方已经成功接收。更新滑动窗口的位置，之后进行下一次循环，直到发送方没有新的数据传来,超过接收方设定的最大时间,就结束循环,将接收到的数据拼接成一个完整的Byte数组,传给应用层。  接收方的实现流程图如下:  Untitled Diagram (5)  具体实现代码如下：  while (true) {              try {                  byte[] recv = new byte[1500];                  receivePacket = new DatagramPacket(recv, recv.length, host, targetPort);                  datagramSocket.receive(receivePacket);  *// 模拟丢包，即接收之后不处理，当成没接收到*                  if(count % loss != 0) {  *// 提取出接收到的base和序列号*                      long base = recv[0] & 0x0FF;                      long seq = recv[1] & 0x0FF;                      if(receiveBase == -1) {                          receiveBase = base;                      }  *// 若发送端base更新（即已经确认了几个数据帧）*                      if(base != receiveBase) {  *// 从缓存中取出已经确认完成的数据帧拼接*                          ByteArrayOutputStream temp = getBytes(datagramBuffer, (base - receiveBase) > 0 ? (base - receiveBase) : max + 1);  *// 空出缓存*                          for(int i = 0; i < base - receiveBase; i ++) {                              datagramBuffer.remove(0);                              datagramBuffer.add(new ByteArrayOutputStream());                          }                          result.write(temp.toByteArray(), 0, temp.size());                          max -= (base - receiveBase);                          receiveBase = base;                      }                      if(seq - base > max) {                          max = seq - base;                      }  *// 将接收到的数据帧写入缓存*                      ByteArrayOutputStream recvBytes = new ByteArrayOutputStream();                      recvBytes.write(recv, 2, receivePacket.getLength() - 2);                      datagramBuffer.set((int) (seq - base), recvBytes);  *// 返回ACK*                      recv = new byte[1];                      recv[0] = new Long(seq).byteValue();                      receivePacket = new DatagramPacket(recv, recv.length, host, targetPort);                      datagramSocket.send(receivePacket);                      System.out.println("接收到数据包：base " + base + " seq " + seq);                  }                  count ++;                  time = 0;              } catch (SocketTimeoutException *e*) {                  time ++;              }  *// 超出最大接收时间，则接收结束，写出数据*              if(time > receiveMaxTime) {                  ByteArrayOutputStream temp = getBytes(datagramBuffer, max + 1);                  result.write(temp.toByteArray(), 0, temp.size());                  break;              }          }  三、双向传输  发送方和接收方使用固定的IP和端口之间进行数据传输，直到双方的传输结束。发送方在使用send()函数进行发送时，也可以同时使用receive()函数进行接收。但如果要同时收发，需要同时开一个发送线程和一个接收线程，两个线程独立运行，就可以实现双向数据传输了。  四、模拟丢包  在接收端，固定一个变量loss，每隔loss个分组，接收端将该分组接收但不处理，模拟分组丢失情况。具体实现如下：使用计数变量count，每次收到数据帧就加一，如果count 对一个数取余=0就不发送ACK，模拟这一分组丢失的情况，然后测试发送方会不会重新发送丢失的分组。 |
| 实验结果： |
| GBN和SR都使用双向数据传输  首先客户端先向服务器发送一张图片，服务器接收到后保存，之后再向客户端发一张图片  GBN结果如下：只要有一个分组超时时，就会重发所有未确认分组  图片包含 电子产品, 监视器, 计算机, 室内  描述已自动生成  SR结果如下：只重发超时的分组  图片包含 电子产品, 监视器, 室内, 计算机  描述已自动生成 |
| 心得体会： |
| 深入理解了GBN协议和SR协议的原理和实现流程 |