ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ b’

ΠΡΟΗΓΜΕΝΑ ΘΕΜΑΤΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΔΙΚΤΥΩΝ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

Π19204 – ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΣΕΪΜΕΝΗΣ

# Υλοποίηση Παραδείγματος

### Δημιουργία Προσομοίωσης

Ακολουθώντας τα βήματα για την δημιουργία μιας άδειας προσομοίωσης, έχουμε την παρακάτω οθόνη.

Graphical user interface, application, Word

Description automatically generated

Εικόνα 1: Άδεια προσομοίωση

### Προσθήκη Κόμβου

Θα προσθέσουμε έναν κόμβο, τύπου sky-mote ακολουθώντας το path “examples/rime/example-abc.c” για τον κώδικα του κόμβου.’

Παρακάτω φαίνεται η μεταγλώττιση του προγράμματος.

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Εικόνα 2: Προ της προσθήκης του κόμβου.

### Προσθήκη Προσομοιωμένων Κόμβων

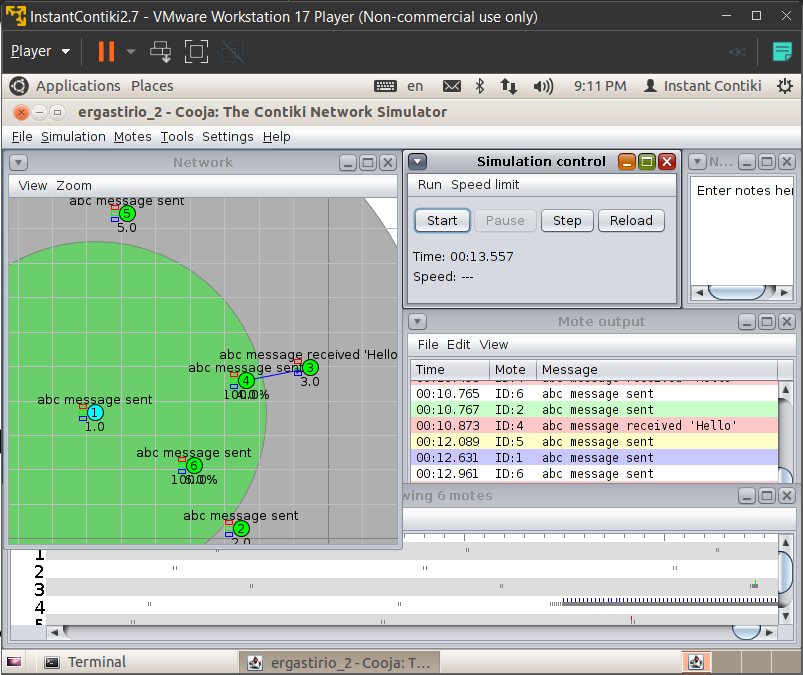
Ύστερα, πολλαπλασιάζουμε τους κόμβους που βάλαμε πατώντας το add motes of type. Σε αυτήν την περίπτωση, θα βάλουμε 5 κόμβους.

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Εικόνα 3: Προ της προσθήκης των 5 κόμβων.

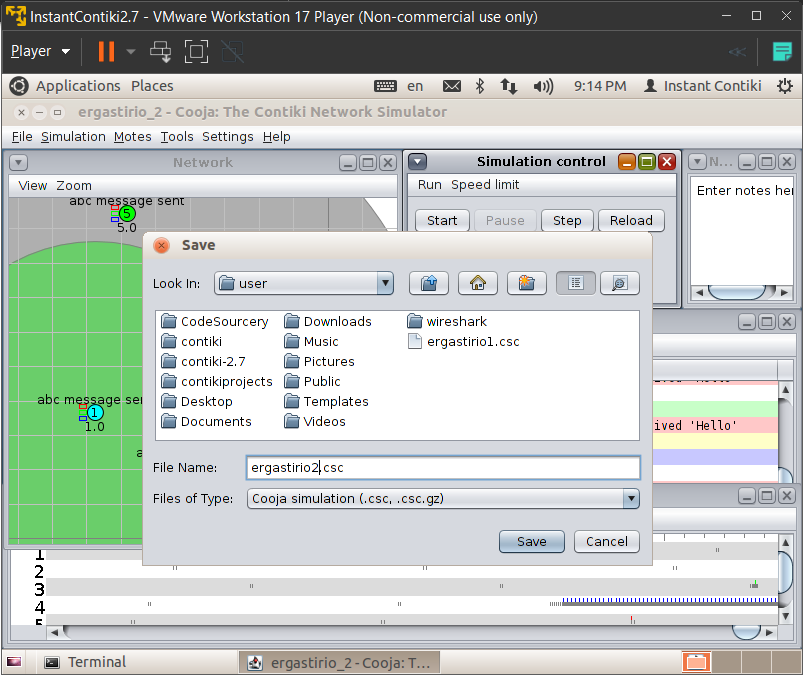
Με αυτήν την προσθήκη, παρατηρούμε ότι οι κόμβοι επικοινωνούν μεταξύ τους. Μπορούμε να το καταλάβουμε αυτό, βλέποντας στα δεξιά το mote output. Όπως μπορούμε να δούμε, λέει “abc message received hello”. Άρα ένας κόμβος έλαβε το μήνυμα “Hello” επιτυχώς, αφ’ ότου το έχει στείλει κάποιος άλλος.



Εικόνα 4: Επικοινωνία Μεταξύ των Κόμβων

### Αποθήκευση, Φόρτωση και Επαναφόρτωση Προσομοίωσης

Όπως φαίνεται παρακάτω, «σώσαμε» την παραπάνω προσομοίωση, αποθηκεύοντάς την στο σύστημά μας.



Εικόνα 5: Αποθήκευση Προσομοίωσης

# Μέρος Α’

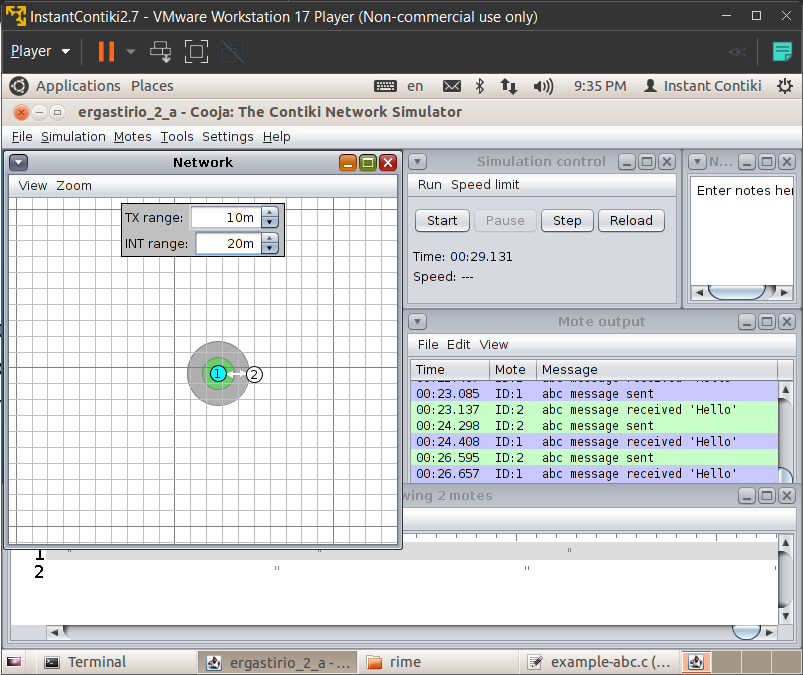
Χρησιμοποιώντας τα προηγούμενα βήματα, θα φτιάξουμε δύο κόμβους, οι οποίοι θα επικοινωνούν μεταξύ τους. Στην αρχή, θα μπορούν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους και ύστερα θα τους κάνουμε να μην μπορούν να ανταλλάξουν μηνύματα λόγω απόστασης.

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Εικόνα 6: Δύο κόμβοι που επικοινωνούν μεταξύ τους

Όπως φαίνεται και παραπάνω, προσθέσαμε δύο κόμβους που επικοινωνούν μεταξύ τους χωρίς κανένα πρόβλημα. Τώρα, θα μειώσουμε το εύρος μετάδοσης σε ένα σημείο, στο οποίο δεν θα μπορούν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους.



Εικόνα 7: Αλλαγή του εύρους μετάδοσης

Τώρα με αυτήν τη μεταβολή στο εύρος μετάδοσης, δεν μπορούν πλέον να επικοινωνήσουν μεταξύ τους οι κόμβοι.

Graphical user interface

Description automatically generated

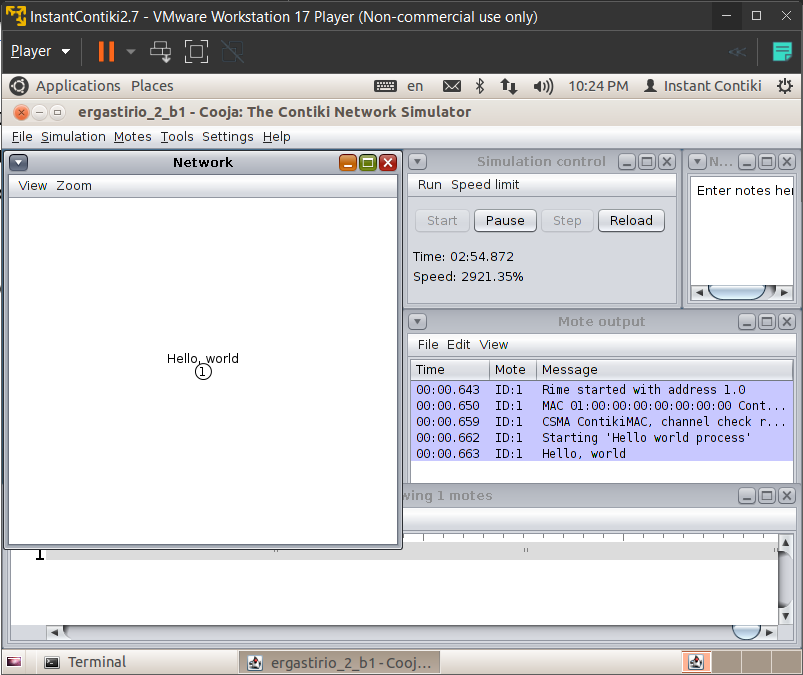
Εικόνα 8: Οι κόμβοι στέλνουν μηνύματα χωρίς ανταπόκριση

# Μέρος Β’

Στο παρακάτω τμήμα της παρουσίασης θα δούμε μερικές εφαρμογές των έτοιμων scripts που παρέχονται από το Contiki και θα προσπαθήσουμε να αναλύσουμε την συμπεριφορά τους κατά την προσομοίωση.

### Α. Hello-World

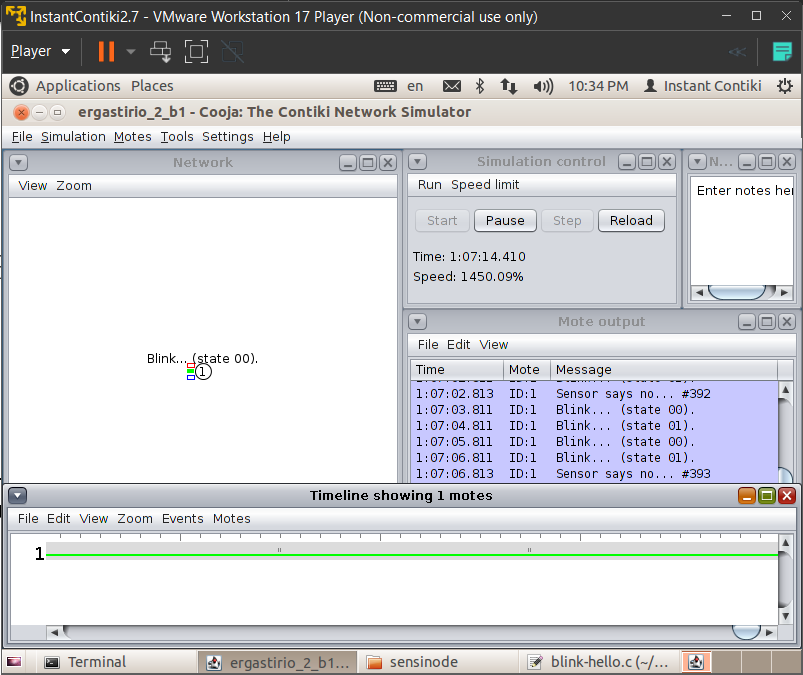
Στο παρόν παράδειγμα, βλέπουμε ότι με την εκτέλεση του προγράμματος προβάλλεται στην αρχή ένα μήνυμα “Hello World” σε όσους κόμβους επιλέξαμε αυτό το script. Ο κόμβος δεν κάνει κάτι άλλο. Δεν επικοινωνεί με άλλους κόμβους δεν έχει θερμοκρασία, κουμπιά ή κάτι τέτοιο. Μονάχα προβάλλει το μήνυμα “Hello World” καθ’ όλη την διάρκεια της προσομοίωσης.



Εικόνα 9: Κόμβος με το Hello World

### B. Blink-Hello

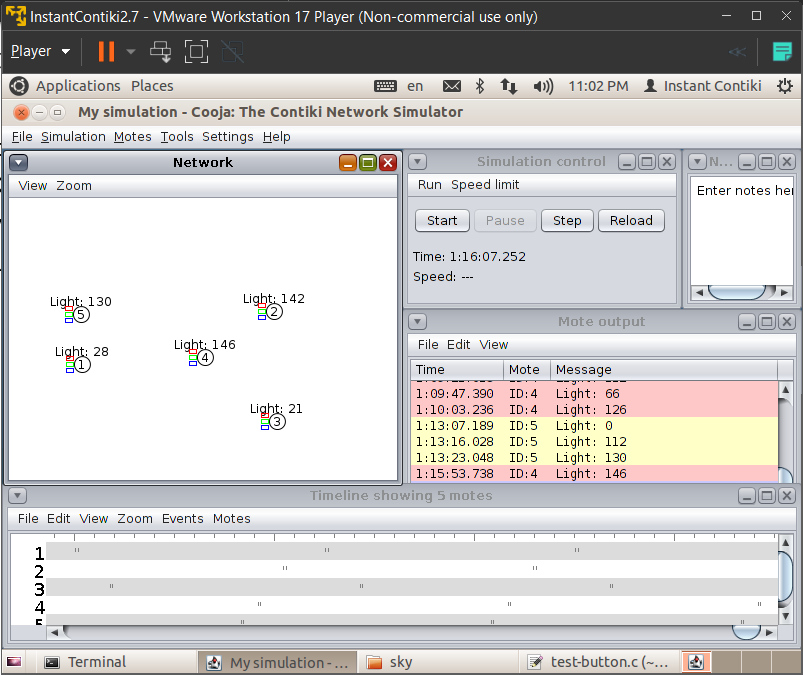
Σε αυτήν την προσομοίωση, θα χρειαστεί να ενεργοποιήσουμε την προβολή των LEDs για να δούμε τα αποτελέσματα. Το πρόγραμμα αυτό, έχει δύο processes. Το ένα προβάλλει ένα μήνυμα (έχοντας παράλληλα και ένα counter), και το άλλο αναβοσβήνει το πράσινο LED και προβάλλει και ένα άλλο μήνυμα ταυτόχρονα. Οπότε, αν τρέξουμε το πρόγραμμα, θα δούμε την -πολύ γρήγορη- εναλλαγή μεταξύ των δύο processes.



Εικόνα 10: Εναλλαγή των δύο processes

### C. Test-Button

Αυτό το script περιέχει έναν αισθητήρα φωτός κι ένα κουμπί το οποίο μπορούμε να πατήσουμε. Κάθε φορά που πατάμε το κουμπί εναλλάσσουμε την λειτουργικότητα του φωτός από ενεργή σε ανενεργή και αντίστροφα. Όταν γίνεται αυτό, πάνω στον κόμβο αναγράφεται η τιμή του φωτός που έχει ο αισθητήρας.



Εικόνα : Διάφοροι αισθητήρες φωτός και οι τιμές τους