Rede de Computadores

Protocolo de Ligação de Dados

3MIEIC05 - GRUPO 206

Isla Patrícia Loureiro Cassamo	201808549
Iohan Xavier Sardinha Dutra Soares	201801011

Índice

Sumário

O projeto “Protocolo de Ligação de Dados” procura pôr em prática uma possível abordagem à forma como é efetuada a troca de informação entre dois computadores ligados por cabo série com o uso de protocolos para garantir uma transferência segura e confiável. Para isso foi desenvolvida uma aplicação em C que transferiria arquivos entre dois terminais conectados através de um cabo serial.

//Principais conclusões do relatório.

Introdução

O projeto teve como objetivo implementar um protocolo de ligação de dados baseado em protocolos existentes, de modo a que mensagens assíncronas sejam recebidas e tratadas de forma fiável, de forma a contornar as limitações do cabo série quanto a confiança dos dados transferidos.

O relatório foi concebido de modo a complementar o projeto elaborado e melhor explicar o funcionamento do mesmo, após ser terminado com sucesso em ambiente real. Assim como detalhar funcionalidades e estatísticas do projeto que podem não ser percetíveis em uma primeira análise de uso.

// descrição da lógica do relatório com indicações sobre o tipo de informação que poderá ser encontrada em cada uma secções seguintes

Arquitetura

A aplicação de transferência de dados foi organizada de modo a representar o princípio de dependência entre as duas camadas: **Aplicação** e **Ligação de Dados.**

A camada da **Aplicação** é a camada de alto nível que serve de interface com o utilizador. É nesta camada que são implementados os métodos que operam com os ficheiros de de dados tendo esta nenhum conhecimento sobre detalhes dos processos, e apenas usufrui dos serviços fornecidos pela camada de Ligação de Dados.

A camada de **Ligação de Dados** é a de mais baixo nível, onde estão implementadas as funções genéricas que realmente tratam do envio e receção de informação, pelo que é efectivamente é quem segue o protocolo de ligação de dados.

Estrutura do código

Principais interfaces:

O código se divide, então, em sete interfaces, por motivos de organização e simplificação, que se encaixam cada uma em uma das categorias citadas assim. Estas interfaces são:

1. main – Relativa à camada de aplicação, faz a detecção do das entradas do usuário para saber como o programa deve se comportar e chamando as demais interfaces de maneira adequada.
2. transmitter – Relativa à camada de aplicação, chamada pela main, faz as chamadas exclusivas do transmissor. Por questões de organização, para separar do receptor.

3. reciever - Relativa à camada de aplicação, faz as chamadas exclusivas do receptor.
4. packet – Relativa à camada de aplicação, onde se faz a criação e manutenção dos pacotes de dados.
5. ll - Relativa à camada de ligação de dados, faz as chamadas para o envio das tramas de forma a realizar o devido estabelecimento da conexão entre as partes, transferência de dados e desconexão e na ordem correta.
6. frame – Relativa à camada de ligação de dados, onde são efetivamente construídas, enviadas e recebidas as tramas.
7. utils – Tecnicamente não se encaixa em nenhuma das camadas, pois não possui código executado por si só, apenas funções e macros úteis que são utilizadas por ambas as camadas.

Estruturas de dados:

Quanto aos dados da aplicação, são utilizados *enum's* para guardar as máquinas de estado para o recebimento de dados, já os valores mutáveis de *time-out*, número máximo de tentativas e modo de *debug* ativado, que precisam ser acessados por diferentes partes independentes do código, são guardados em variáveis globais. Todas as outras informações importantes são passadas através de parâmetros de funções.

Funções Importantes:

Quanto a camada da Aplicação destaca-se:

- recieverMain – Realiza o ciclo principal do receptor, enviando os pacotes de controlo e parseSendPacket para fazer a inscrição em arquivo dos dados recebidos.
- transmitterMain – Realiza o ciclo principal do transmissor, efetuando o envio dos pacotes de controlo e chamando transmitData para fazer a transmissão dos dados.
- transmitData – Lê os dados do arquivo, dividindo-os em pacotes para fazer o envio.

send_controll_packet – Faz a criação do pacote de controlo dados as informações quanto ao arquivo, recebidas como parâmetro. E o envia.

- parseSendPacket – Verifica os dados recebidos do pacote para fazer as operações necessárias, seja de escrever no arquivo os dados recebidos, seja de abrir ou fechar o arquivo recebido um pacote de controlo.

Quanto a camada de Ligação de Dados

- llopen – Faz os envios e recepção de tramas, de acordo com o papel de cada terminal, para garantir que a conexão entre os computadores está estabelecida.
- llwrite – Envia uma trama de dados, com os dados recebidos como parâmetro.
- llread – Faz a correta leitura dos dados de uma trama de dados, retornando por referência os dados lidos.
- llclose – Faz os envios e recepção das tramas, de acordo com o papel atual, para fazer a desconexão dos computadores de maneira adequada.

Casos de uso principais

Os principais casos de uso são aqueles que incluem transferência de dados de um computador transmissor e um receptor e a interface que possibilita a escolha do ficheiro a ser transferido.

O fluxo da transmissão de dados e as funções principais associadas pode se verificar abaixo:

1. main e validateArgs - O utilizador escolhe o ficheiro a ser enviado, e a porta por onde quer enviar, o papel do computador (transmissor ou receptor) e seus parâmetros opcionais.
2. main - Configuração de uma ligação entre receptor e transmissor e sua respectiva verificação através da função llopen.
3. main - Transferência dos dados, esta etapa depende do papel do computador:
    a. Transmissor usando llwrite:
        i. transmitterMain: Envia o pacote de controlo START
        ii. transmitData: Envia os dados do arquivo divididos em pacotes
        iii. transmitterMain: Envia o pacote de controlo END

    b. Receptor usando llread:
        i. recieverMain: Lê os pacotes recebidos.
        ii. parseSendPacket: Abre o arquivo com os dados recebidos do pacote de controlo START
        iii. parseSendPacket: Recebe pacote a pacote e escreve os dados no arquivo.
        iv. parseSendPacket: Fecha o arquivo.

4. main - Término da ligação pela função llclose.

Protocolo de Ligação Lógica

O protocolo de ligação lógica pode ser definido através das tramas de comunicação que representam cada etapa de seu processo como será demonstrado a seguir acompanhado de fragmentos de código. Essas tramas podem ser do tipo de supervisão e informação, essa segunda carregando um campo de dados. Todas elas possuem um campo de controlo que indica qual a função dessa trama, podendo esses campos serem: SET, UA, DISC, RR e REJ.

Para iniciar é enviado do transmissor uma trama de supervisão SET e então este ficará esperando uma resposta do tipo UA. Já o receptor aguardará a recepção da trama SET, fazendo a verificação da sua paridade para ter certeza de que o envio não teve comprometimentos, e recebendo-a enviará a resposta UA. Caso a resposta não chegue depois de passado um tempo pré-definido, de qualquer que seja os lados, é enviada uma resposta negativa a camada de aplicação, comunicando que não foi possível estabelecer a comunicação. Esta etapa garante que a porta série está devidamente funcionando e que há comunicação entre as partes.

```
switch(role_)
{
    case TRANSMITTER:

        if(send_s_frame_with_response(fd,A_TR,C_SET,C_UA, A_TR) != OK) return -1;
        break;

    case RECIEVER:
        if(read_s_frame(fd, A_TR, C_SET) != OK)return -1;
        if(send_s_frame(fd, A_TR, C_UA) != OK )return -1;
        break;
}
```

Figura 1- Envio e recepção de tramas de supervisão para estabelecimento da ligação

Uma vez estabelecida as conexões são enviadas as tramas de informação da parte do transmissor e recebidas da parte do receptor. Cada trama enviada tem um número de sequência associado, que é incrementado no caso da trama ser aceite. O receptor vai ler a trama, fazer a verificação de paridades para garantir que os dados estão íntegros, enviando sempre uma resposta adequada, REJ – se a trama contém erros ou RR – se a trama foi aceita. O número de sequência também é contado do lado do receptor e aumenta quando a trama é aceita, e a resposta RR sempre tem este número já atualizado, associa em seu envio.

```
int llwrite(int fd, unsigned char* buffer, int lenght)
{
    int res = send_i_frame_with_response(fd,A_TR, (Ns == 0)?C_I_0:C_I_1 , buffer, lenght, Ns);

    if(res < 0)
        return res;

    Ns = (Ns +1) % 2;

    return res;
}
```

Figura 2- Envio das tramas de informação por parte do transmissor

```
if(compute_parity(destuffed_frame,destuffed_size))
{

    for(int i = 4; i < destuffed_size-2; i ++)
        buffer[i-4] = destuffed_frame[i];

    if(debug){ printf("%d:\tRecieved frame, Ns= %d\n",line_number, Ns); line_number++;}

    Ns = (Ns + 1) % 2;

    if((send_s_frame(fd, A_TR, RRTransform(Ns))) != OK) return -2;

    free(destuffed_frame);

    return destuffed_size-6;
}

if((send_s_frame(fd, A_TR, REJTransform(Ns))) != OK) return -4;
```

Figura 3- Envio das respostas por parte do recptor

Para encerrar é feito o envio de uma trama DISC pelo transmissor que é respondida pelo receptor com outro DISC, uma vez recebida a resposta o transmissor responde com UA enquanto o receptor aguarda essa reposta para ter certeza que a desconexão foi feita devidamente da sua parte.

```
int llclose(int fd){
    switch(role)
    {
        case TRANSMITTER:
            if(send_s_frame_with_response(fd,A_TR,C_DISC,C_DISC, A_RC) != OK) return -1;
            if(send_s_frame(fd, A_RC, C_UA) < 0) return -1;
            break;
        case RECIEVER:
            if(read_s_frame(fd,A_TR,C_DISC) < 0) return -1;
            if(send_s_frame_with_response(fd,A_RC,C_DISC, C_UA, A_RC) != OK) return -1;
            break;
    }

    sleep(1);

    if ( tcsetattr(fd,TCSANOW,&oldtio) == -1) {
        perror("tcsetattr");
        return -1;
    }
    return close(fd);
}
```

Figura 4 – Envio e recepção das tramas de supervisão para desconexão

Protocolo de Aplicação

Asdasdas

Asdasd

Validação

Asdasdda

Asdasdasd

Eficiência do protocolo de Ligação de dados

Asdasd

Asdasd

Conclusão

Ao longo deste projeto, foi possível perceber o funcionamento e a implementação de uma Base Dados atravéz de um exemplo hipotético que se podia perfeitamente traduzir num sistema real. Criamos novos conhecimentos, percebemos como devemos organizar os dados e como armazená-los de forma eficiente para que sejam facilmente alvo de novas operações. Exploramos a linguagem SQL, no sistema de Base de Dados sqlite3, criando tabelas, inserindo dados e fazendo operações sobre esses mesmos dados. Com este projeto podemos retirar de certa forma o nosso enriquecimento neste contexto e nos conteúdos abordados nesta unidade curricular.