

Estandar de Ethernet

6-6-23

Para las máquinas de estado:

* Determinaremos qué estados son esenciales. Algunos tienen que ver con partes no obligatorias del proyecto.

* Exagerar y traducir solo 10 símbolos de la tabla 36-1a.

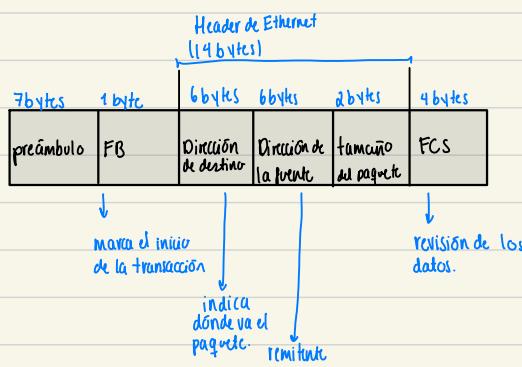
Para traducir completa la tabla 36-3: códigos de

* Traducir completa la tabla 36-2. Ya que cada código es diferente.

caracteres especiales y varios que aparecen en la propia tabla. Concretamente, completamos las 3 máquinas.

Conjuntos ordenados: pueden tener 1 o 2 elementos de las tablas anteriores.

Paquet de información:



→ + unos datos más de la tabla 36-1.

* Básicamente, el transmisor envía datos y un resultado de los mismos y luego el receptor los revisa.
→ FCS

* El transmisor identifica las partes del inicio y envía un dato con ese formato.

Traduce el TX0 <7:0> a códigos de 10 bits. → x-code-group.

→ La capa de PCS recibe los bytes uno por uno de la figura y los traduce a códigos de 10 bits.

+TX_CODE_GROUP:

→ idle: listo para enviar cosas pero no me han pedido que las envíe. Siempre te mandan.

↳ TxD inactiva.

→ carácter de inicio

→ datos

→ carácter de terminación y carácter de R: libres para volver a empezar.

*Continuar viendo la clase del 6 de junio a partir del minuto 0:47:44.

Coma: identifican los bordes de los code groups.

↳ representación par e impar.

Máquina de estados de transición.

→ TX_TEST_XMIT: la máquina está encendida, esperando datos para transmitir.

→ START_OF_PACKET: +x_c.set z = /S/ → start of packet

→ TX_PACKET: TX_EN = TRUE y pasamos a enviar datos (en el caso más simple).

↳ Volvemos a revisar TX_EN y si es TRUE, sigue dando vueltas.

También, si TX_EN = FALSE (hay varias combinaciones): pasamos a condiciones de error. ^{*} NO es necesario, ya que las condiciones de error no se están tomando en cuenta para el proyecto.

+x_c.set c = /T/ } Así termina un paquete correcto. |T| y |R| = 29,7 y 23,7

+x_c.set c = /R/ }

↓ ↓
FD R → indicación del final.
↳ frame delimiter

Colisión de transmisión: alguno de los 2 lados espera un tiempo aleatorio antes de volverlo a intentar.