Počítačové a komunikačné siete

Zadanie č.2, Návrh

Matúš Makay

STU FIIT

Návrh protokolu

Pri nárhu protokolu som dospel k záveru že paket nemôže mať väčšiu dĺžku ako 1518B nakoľko to je najvačšia dĺžka dát ktorá môže byť prenesená po sieti. Kedže ja potrebujem aby som mal hlavičku v každom jednom pakete nemôžem prekročiť túto dĺžku. Maximálnu dĺžku dát v pakete som vypočítal nasledovne. Od maximálnej dlžky paketu odpočítam:

- 1. Dĺžku ethernetovej hlavičky = 18
- 2. Dĺžku IP hlavičky = 20
- 3. Dĺžku UDP hlavičky = 8
- 4. Dĺžku mojej hlavičky = 12

1518-18-20-8-12 = 1460/maximálna dĺžka dát ktoré môžem odoslať v jednom pakete

Návrh hlavičky

Pri návrhu hlavičky som sa snažil rozmýšlať minimalisticky aby som zabránil zbytočnému zaťaženiu siete. Dospel som k záveru že sa nezaobídem bez týchto prvkov hlavičky:

- 1. Flags
- 2. Buffer size
- 3. Checksum

Dĺžku dát nemusím posielať nakoľko sieťová vrstva do paketov ktoré sú menšie ako 64B doplní prázdne B.

Dĺžka jednotlivých častí hlavičky

FLAGS	BUFFER SIZE	CHECKSUM		
3B	2B	4B		

- **FLAGS:** Popíšem bližšie v samostatnej kapitole dokumentácie
- BUFFER SIZE: slúži na informovanie receiver-a o veľkosti dát ktoré budú
 prenášané aby si vedel nastaviť buffer size v methóde socket.recvfrom. Posielam
 v init pakete pred spustením prenosu samotných dát
- CHECKSUM: Popíšem bližšie v samostatnej kapitole dokumentácie

Zmena oproti návrhu

Pri prezentovaní návrhu som dostal pripomienku že buffer size nie je potrebná hodnota v hlavičke. Nakoľko som ale ešte pri vytváraní návrhu nevedel že máme počítať so stratou ack pri prenášaní dát nemusel som hlavičku meniť ale len som buffer size nahradil číslom paketu pri prenose.

Nová hlavička

FLAGS	PACKET NUMBER	CHECKSUM		
3B	4B	4B		

- FLAGS: Popíšem bližšie v samostatnej kapitole dokumentácie
- PACKET NUMBER/BUFFER SIZE: Druhý atribút v hlavičke využívam pri
 prenose dát na posielanie čísla paketu a pri initovacích hlavičkách posielam na
 druhom mieste velkost akou budú dáta prenášané
- CHECKSUM: Popíšem bližšie v samostatnej kapitole dokumentácie

FLAGS

Flagy slúžia na určenie v akej fázy sa komunikácia nachádza, informovanie o tom aký typ dát sa bude prechádzať a na nadviazanie spojenia.

Flagy ktoré využíva môj protokol:

Zahájenie komunikácie

- 1. a: slúži na akceptovanie prichádzajúcej žiadost o komunikáciu a na akceptovanie zrušenia komunikácie. Ak akceptujem komunikáciu tak v pakete ju posiela receiver aby informoval sender-a že je pripravený komunikovať. Ak ukončujem tak posiela receiver sender-ovi aby ho informoval že akceptuje žiadosť o zrušenie.
- 2. **i:** slúži na požiadanie o nadviazanie komunikácie. V pakete ju posiela **sender** aby požiadal **receiver-a** o komunikáciu.

Typ dát ktorý prenášam

Slúžia na informovanie receiver-a o type dát ktoré budú prenášané a ako budú prenášané s = string

- s0: S znamená string teda správa. 0 znamená že nebude fragmentovaná teda príde v jednom pakete
- 4. **s1:** S znamená string teda správa. 1 znamená že bude fragmentovaná teda príde vo viacerých paketoch

f = file

- 5. **f0: f** znamená file. **0** znamená že file nebude fragmentovaný teda že príde celý v jednom pakete
- 6. **f1: f** znamená file. 1 znamená že file bude fragmentovaný teda že príde vo viacerých paketoch

Pri prenose dátových paketov

- 7. **0:** informuje **receiver-a** že prišiel posledný dátový paket.
- 8. 1: informuje receiver-a že za týmto paketom nasleduje dal'ší fragment dát.
- 9. **ac:** posiela **receiver senderovi** a informuje ho o že dáta prišli v poriadku a že môže poslať další paket.

Ukončenie komunikácie

10. **e:** slúži na poslanie informácie že **sender** alebo **receiver** už nechce dalej komunikovať, táto správa nemusí byť druhou stranou potvrdená.

Vymenenie si rolí v komunikácií

- 11. sw: slúži na informovanie opačnej strany o tom že si majú vymeniť úlohy v komunikácií
- 12. c: slúži na pokračovanie komunikácii s rovnakými rolami po odmietnutí výmeny

CHECKSUM

Checksum je v princípe binárna **aritmetika bez prenosu** = **XOR**. Máme dáta ktoré sú reprezentované ako binárny string a tie delíme polynómom. Nezáleží na tom aký polynóm si zvolíme ale je dobré vedieť že nie každý polynóm má rovnakú spolahlivosť detekovania chýb. Ja počítam checksum pomocou zlib knižnice v ktorej volám metódu crc32() táto metóda vracia 32b kladné číslo ktoré reprezentuje checksum pre dáta ktoré vložím ako argument. Táto knižnica využíva **polynóm** ktory IEEE 802.3 považuje za štandart. **Binárny tvar polynómu** = 1 0000 0100 1100 0001 0001 1101 1011 0111 , **polynomický zápis** = x32 + x26 + x23 + x22 + x16 + x12 + x11 + x10 + x8 + x7 + x5 + x4 + x2 + x + 1.

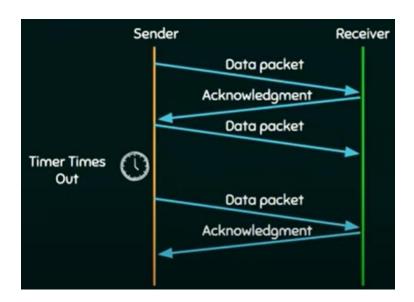
Metóda crc32 pracuje na princípe delenia data stringu ktorý vložím ako argument **polynómom** až kým nedostanem zvyšok ktorý vráti ako checksum. Tento výsledok vložím do hlavičky a pošlem receiverovi. Ten nad dátami vykoná rovnakú operáciu a ak sa checksumy zhodujú dáta prišli v poriadku ak sa checksumy nezhodujú receiver si paket s dátami vyžiada ešte raz.

ARQ protocol

Slovný popis

Ako ARQ protocol som si vybral metódu **STOP AND WAIT.** Táto metóda funguje veľmi jednoducho. Sender pošle Data packet a predtým ako pošle další paket musí dostat od receivera potvrdenie že paket prišiel nepoškodený. Ak receiver nepošle potvrdenie o tom že paket prišiel v poriadku do 5s sender pošle paket znova a zbehne rovnaký scenár. Ak náhodou jedna strana pri odosielaní paketov prestane komunikovat program neskončí v nekonečnej slučke odosielania a čakania na paket ale keep-alive ktoré beží vo vlastnom thread-e mi túto komunikáciu ukončí.

Ukážka



Keep-alive

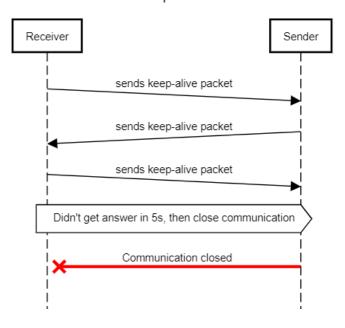
Slovný opis

Metódu keep-allive som vytvoril vo vlastnom thread-e. Komunikácia keep-alive prebieha na rovnakej IP ale na samostatnom porte. Pričom po úspešnom zahájení komunikácie sa začnú posielať keep-alive pakety medzi senderom a receiver-om. Sender pošle keep-alive packet receiverovi a uspím ho na 5s. Receiver preberie paket skontroluje či sa jedná o keep-alive paket a tiež ho uspím na 5s. Po prebratí receiver odošle keep-alive paket a cyklus sa zopakuje. Ak komunikácia skončí dobrovolne sokety na ktorých prebieha keep-alive komunikácia sa shutdown-u. To zabezpečí že program nespadne. Pričom ak komunikácia nastane znova, sokety reštartujem a komunikácia bude znova prebiehať. Ak ale jedna zo strán neodpovie na keep-alive paket do 5s druhá strana ukončí komunikáciu.

Ukážka

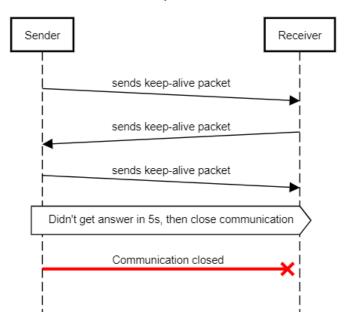
Ukončenie zo strany Receiver-a

Keep-alive



Ukončenie zo strany Sender-a

Keep-alive



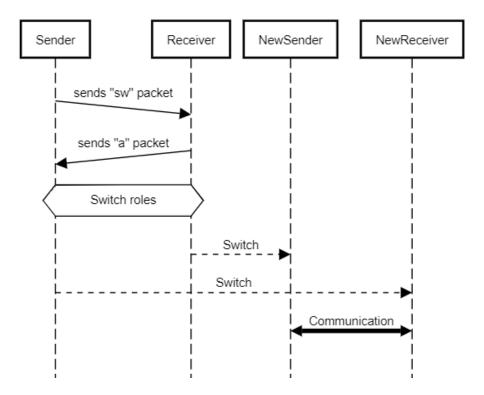
Zmena oproti návrhu

Pri prezentovaní návrhu riešenie mi bolo povedané že ukončiť komunikáciu po piatich sekundách nie je to najlepšie riešenie. Bolo mi odporučené túto hranicu posunúť až na 15s. Túto pripomienku som implementoval a komunikáciu vypnem až keď jedna strana neodpovie 15s na keep-alive paket.

Switch roles

Menenie rolí zrealizujem pomocou poslania samostatneho paketu s **flagou "sw"** ktorá môže prísť aj zo strany receiver-a alebo sender-a, musí byť však potvrdená druhou stranou **flagou "a"**. Ak táto situácia nastane v oboch programoch vyhodím exception a main.py zavolám prislúchajúce metódy ktoré vymenia role.

Sender požiada o zmenu rolí Switch-Roles



Situácia keď druhá strana odmietne zmenu rolí

Situácia nastane ak druhá strana neodpovie do piatich sekúnd na požiadavku o výmenu.

V tejto situácií ma druhá strana na výber 3 scenáre:

- 1. Požiadať znova o výmenu
- 2. Zrušiť komunikáciu pomocou paketu s flagou "k"
- 3. Pokračovať v komunikácií s rovnakými rolami pomocou poslanie paketu s flagou "c"

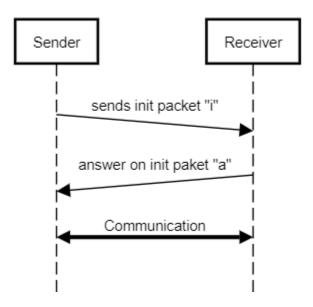
Zmena oproti návrhu

Pri prezentovaní návrhu riešenie mi bolo povedané že nie je potrebné aby pri výmene rolí druhá strana akceptovala túto požiadavku. Túto pripomienku som implementoval takže diagramy ostávajú rovnaké až na paket s **flagou "a"** ten nie je potrebný odosielať a výmena nastane hneď ako sender pošle paket na výmenu.

Použité knižnice

- struct: používam na zakódovanie a následné odkódovanie hlavičky. Používam metódy pack a unpack
- 2. **socket:** knižnicu využívam na základné operácie odosielania paketov, konkrétne metódu sento a recvto
- 3. os: knižnicu využívam na prehladávanie file systemu pri posielaní súboru.
- 4. **Threading:** knižnicu využívam na vytváranie vlastných threadov konkrétne na vykonávanie metódy keep-alive.
- 5. **time:** knižnicu využívam tak aby sa keep-alive paket posielal každých 5s tak aby som zabránil preťaženiu siete.
- random: knižnicu využívam na generovanie náhodných indexov pri poškodovaní paketov
- 7. zlib: z knižnice využívam metódu crc32 na počítanie CHECKSUMU pre dáta

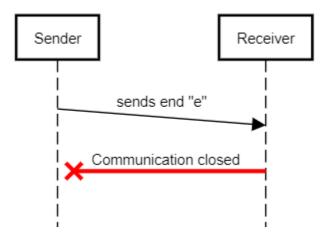
Začiatok komunikácie



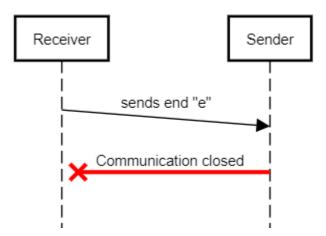
Koniec komunikácie

Ukončenie komunikácie je realizovené pomocou zaslania paketu s flagou "e" na túto správu nie je potrebná ack správa takže ak sa jedna strana rozhodne ukončiť komunikáciu druhá to musí akceptovať a ak chce dalej komunikovat musí znova začat komunikáciu pomocou paketu s flagou "i".

Sender ukončí komunikáciu

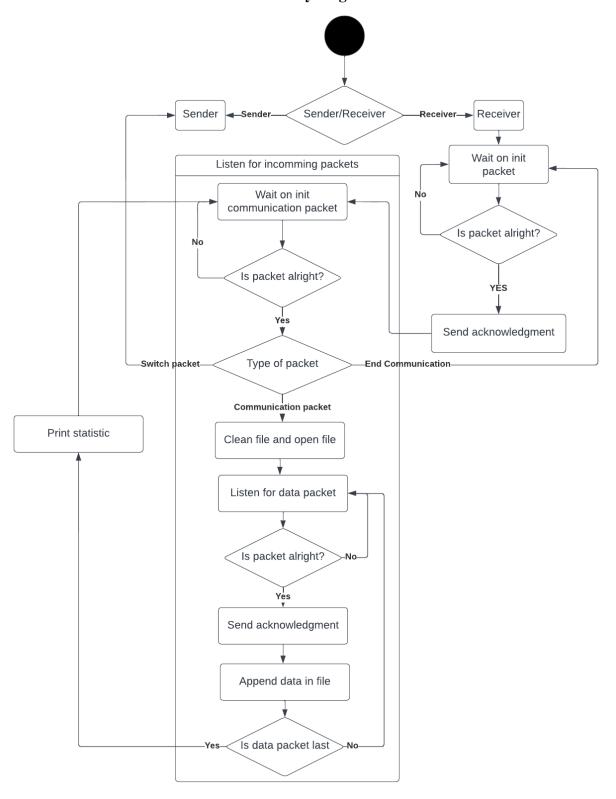


Receiver ukončí komunikáciu



Aktivity diagram Sender Send switch packet Sender/Receiver Receiver Input Endpoint configuration What do you want send Send init paket Input file name Endpoint answered Find file Input message -End Communication-Туре File existst Switch Roles Write it in file message.txt Send end Send data communication packet Sending configuration Send file Get full path to file Fragment Generate random idx for dmg packets Input fragment Send with max size payload Send file name Damage packets Open file Input how All good many Read chunk with buffer size Send init communication Chunk Print statistic Not empty Continue in Create header communication Handle damaging packets Last packet Send as Send as last fragment packet Handle ARQ Read chunk with buffer size

Aktivity diagram Receiver



Zdokumentovanie scenára

Poslanie init paketu + posielanie keep alive paketu

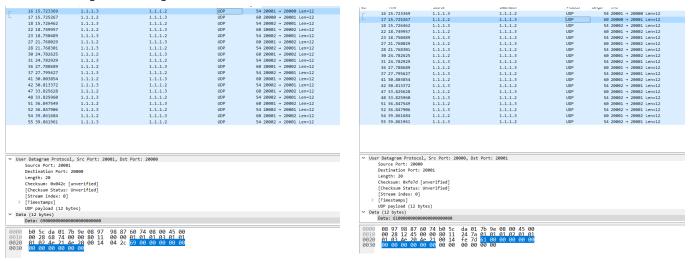
- 1. "a" je v hexadecimalnej sustave reprezentovan stringom = "61"
- 2. "k" je v hexadecimalnej sustave reprezentovan stringom = "6b"
- 3. "i" je v hexadecimalnej sustave reprezentovan stringom = "69"
- Ip adresy nesedia pretože danu komunikaciu som meral priamo cez ethernetovy kabel s kolegom Patrikom Kozlíkom.
- V kóde som ale už žiadne zmeny nerobil takže posielanie paketov je prevedené rovnakým spôsobom

Výpisy z konzoly

```
-----Komunikator-----
           -----Komunikator-----Komunikator----
                                                               Prijimac/Vysielac
Prijimac/Vysielac
                                                               Sender IP and PORT: 127.0.0.1/20001
Receiver IP and PORT:
                                                               Sender is ready on:
IP: 127.0.0.1
127.0.0.2/20000
                                                               PORT: 20001
Receiver is ready and listening on:
                                                               Write receiver port.
IP: 127.0.0.2
PORT: 20000
                                                               Do you want to send init packet?
run: True
Receiver: Comunication Established!
                                                                Sender: Comunication Established!
Listening for incoming packets...
                                                               You can send packets now!
                                                               Do you want to continue in communication?
```

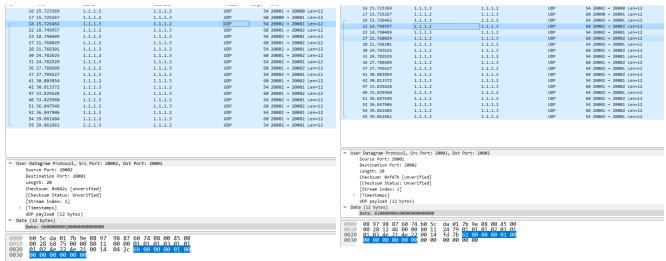
Namerané hodnoty z wiresharku

Init paket a odpoved na init



Môžeme vidiet že ako prvý paket sa poslal paket s flagou "i"="69" ktorý prišiel zo strany sendera na ktorý prišiel packet s flagou "a"="61" ktorý prišiel zo strany receivera

Keep alive pakety



- Na tomto zázname môžeme vidieť že po inicializovaní komunikácie následujú keep alive pakety, ktoré sa posielajú každých 5s
- Keep alive paket s flagou "k"="6b" sa posiela zo strany sendera a je nasledovaný paketom s flagou "a"="61" ktorý je odoslaný zo strany receivera

Switch paket

- 1. "sw" je v hexadecimalnej sustave reprezentovan stringom = "7377"
 - Switch paket je odoslany zo strany servera, receiver tento paket prijme a vzápätí si vymenia role. Následne prebieha odosielanie keep-alive paketov v obrátenom garde.

Výpisy z konzoly

```
Do you want a switch roles?
Y/N
y
Receiver IP and PORT:
127.0.0.1/20001
Receiver is ready and listening on:
IP: 127.0.0.1
PORT:20001
Listenning for incomming packets...
```

```
Num. packets received: 1
Num. damaged packets received: 0
Size: 31
Size packets: 31
Size last packet: 31

Received message: Zelam prijemny den pan mastilak
Listening for incomming packets!
Sender IP and PORT:
127.0.0.2/20000
Sender is ready on:
IP: 127.0.0.2
PORT:20000
Do you want to continue in communication?
Y/N
```

Záznamy z wiresharku

No.	Time	Source	Destination	Protocol	Length	Info
	3 1.091785	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60	20001 → 20002 Len=12
	4 1.095869	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54	20002 → 20001 Len=12
	10 4.105460	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60	20001 → 20002 Len=12
	11 4.110377	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54	20002 → 20001 Len=12
	12 4.330873	1.1.1.3	1.1.1.255	NBNS	92	Name query NB DESKTOP-IHEQ300<1c>
	14 5.081060	1.1.1.3	1.1.1.255	NBNS	92	Name query NB DESKTOP-IHEQ300<1c>
	16 5.402287	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54	20001 → 20000 Len=12
	17 5.838020	1.1.1.3	1.1.1.255	NBNS	92	Name query NB DESKTOP-IHEQ300<1c>
	20 7.116023	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60	20001 → 20002 Len=12
	21 7.120971	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54	20002 - 20001 Len=12

- Frame 16: 54 bytes on wire (422 bits), 54 bytes captured (432 bits) on interface \Device\NPF_(49AC0199-CC98-467D-9120-E84FC617CB04), id 6

 **Ethernet II, Src: CompalIn 87:60:74 (08:97:98:87:60:74), Dst: HP_01:7b:9e (b0:5c:da:01:7b:9e)

 **Source: CompalIn 87:60:74 (08:97:98:87:60:74)

 **Ippe: IPPed (08:080)

 **Internet Protocol Version 4, Src: 1.1.1.3, Dst: 1.1.1.2

 **User Datagram Protocol, Src Port: 20001, Dst Port: 20000

 **Data (12 bytes)

Priebeh komunikácie

- 1. "s1" je v hexadecimalnej sustave reprezentovan stringom = "7331"
- 2. "a" je v hexadecimalnej sustave reprezentovan stringom ="61"
- 3. "1" je v hexadecimalnej sustave reprezentovan stringom ="31"
- 4. "0" je v hexadecimalnej sustave reprezentovan stringom ="30"

5.

- Pri initovaní komunikácie som si zvolil že odošlem správu a v menu som zadal že bude fragmentovaná túto volbu reprezentujem flagou s1.
- Po odoslaní inicializačnej flagy sa odošle prvý dátový paket ktorý je potvrdený paketom s flagou a. Po prvom pakete nasledujú dalšie dátové pakety až kým nepríde paket s flagou 0 ktorý označuje posladný datový paket. Každý dátový paket je potvrdený paketom s flagou a
- Dátové pakety sú označné bude flagou ${f 1,0}$

Výpisy z konzoly

```
Receiver: Comunication Established!
Listening for incoming packets...

Full path to a file: /home/matus/school/zs_2022/pks/pkz_zad2/src/classes/files/received/message.tx/

Open file!

1: Writing in file!

2: Writing in file!

4: Writing in file!

5: Writing in file!

6: Writing in file!

8: Writing in file!

9: Writing in file!

10: Writing in file!

10: Writing in file!

11: Writing in file!

12: Writing in file!

13: Writing in file:

13: Writing in file:

14: Writing in file:

15: Writing in file:

16: Writing in file:

17: Writing in file:

18: Writing in file:

19: Writing in file:

10: Writing in file:

10: Writing in file:

10: Writing in file:

11: Writing in file:

12: Writing in file:

13: Writing in file:

14: Writing in file:

15: Writing in file:

16: Writing in file:

17: Writing in file:

18: Writing in file:

19: Writing in file:

10: Writing in file:

10: Writing in file:

11: Writing in file:

12: Writing in file:

13: Writing in file:

14: Writing in file:

15: Writing in file:

16: Writing in file:

17: Writing in file:

18: Writing in file:

18: Writing in file:

19: Writing in file:

10: Writing in file:
```

```
Packets to send: 13
Do you want send some damaged packets?
Y/N

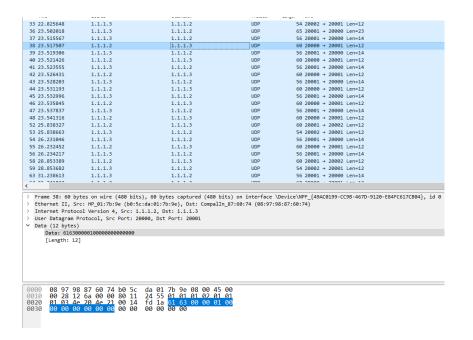
n
1: Sended packet
2: Sended packet
3: Sended packet
4: Sended packet
6: Sended packet
7: Sended packet
7: Sended packet
90 you want to send a packet with same length?
Y/N

Y
8: Sended packet
10: Sended packet
11: Sended packet
12: Sended packet
12: Sended packet
13: Sended packet
14: Sended packet
15: Sended packet
16: Sended packet
17: Sended packet
18: Sended packet
19: Sended packet
19: Sended packet
10: Sended packet
11: Sended packet
12: Sended packet
13: Sended packet
13: Sended packet
14: Sended packet
15: Sended packet
16: Sended packet
17: Sended packet
18: Sended packet
19: Sended packet
19: Sended packet
19: Sended packet
10: Sended packet
10: Sended packet
11: Sended packet
12: Sended packet
13: Sended packet
14: Sended packet
15: Sended packet
16: Sended packet
17: Sended packet
18: Sended packet
19: Sended packet
19: Sended packet
19: Sended packet
10: Sended packet
10: Sended packet
10: Sended packet
11: Sended packet
12: Sended packet
13: Sended packet
13: Sended packet
14: Sended packet
15: Sended packet
16: Sended packet
17: Sended packet
18: Sended packet
19: Sended packet
19: Sended packet
10: Sended packet
10: Sended packet
10: Sended packet
11: Sended packet
11: Sended packet
12: Sended packet
13: Sended packet
14: Sended packet
15: Sended packet
16: Sended packet
17: Sended packet
18: Sended packet
19: Sended packet
19: Sended packet
19: Sended packet
10: Sended packet
11: Sended packet
12: Sended packet
13: Sended packet
14: Sended packet
15: Sended packet
16: Sended packet
17: Sended packet
18: Sended packet
18: Sended packet
18: Sended packet
18: Sended packet
19: Sended packet
10: Sended packet
10: Sended packet
10: Sended packet
10: Send
```

Záznamy z wiresharku

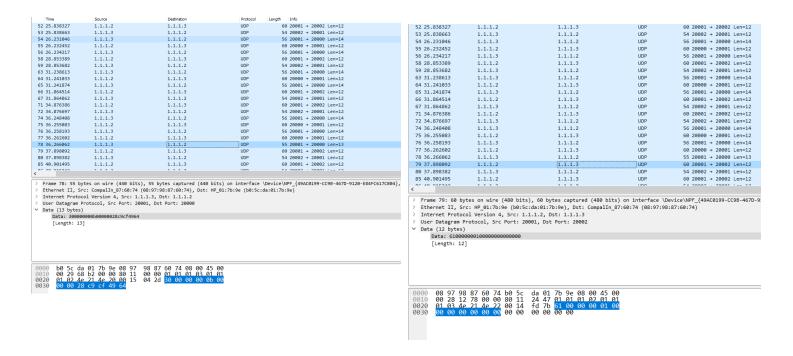
udp					33 22.825648	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54 20002 + 20001 Len=12	
Time	Source	Destination	Protocol	Length Info	36 23.502018	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	65 20001 → 20000 Len=23	
7 7.774993	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54 20001 → 20000 Len=12	37 23.515567	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 → 20000 Len=14	
8 7.776957	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20000 → 20001 Len=12	38 23.517507	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20000 → 20001 Len=12	
9 7.778376	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54 20002 → 20001 Len=12	39 23.519306	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 → 20000 Len=14	
13 10.783292	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20001 → 20002 Len=12	40 23.521426	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20000 → 20001 Len=12	
14 10.783530	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54 20002 → 20001 Len=12	41 23.523555	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 → 20000 Len=14	
22 13.788179	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20001 → 20002 Len=12	42 23.526431	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20000 + 20001 Len=12	
23 13.791104	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54 20002 → 20001 Len=12	43 23.528203	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 → 20000 Len=14	
24 16.795749	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20001 → 20002 Len=12	44 23.531193	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20000 → 20001 Len=12	
25 16.797686	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54 20002 → 20001 Len=12	45 23.532996	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 → 20000 Len=14	
28 19.812065	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20001 → 20002 Len=12	46 23.535845	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20000 → 20001 Len=12	
29 19.812327	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54 20002 → 20001 Len=12	47 23.537837	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 → 20000 Len=14	
32 22.823278	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20001 → 20002 Len=12	48 23.541316	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20000 → 20001 Len=12	
33 22.825648	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54 20002 → 20001 Len=12				UDP	60 20000 → 20001 Len=12 60 20001 → 20002 Len=12	
36 23.502018	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	65 20001 → 20000 Len=23	52 25.838327	1.1.1.2	1.1.1.3			
37 23.515567 38 23.517507	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 → 20000 Len=14	53 25.838663	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54 20002 → 20001 Len=12	
39 23.519306	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	60 20000 → 20001 Len=12 56 20001 → 20000 Len=14	54 26.231046	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 → 20000 Len=14	
40 23.521426	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20000 → 20001 Len=12	55 26.232452	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20000 → 20001 Len=12	
41 23.523555	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 + 20000 Len=14	56 26.234217	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 → 20000 Len=14	
42 23.526431	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20000 → 20001 Len=12	58 28.853389	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20001 → 20002 Len=12	
43 23.528203	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 → 20000 Len=14	59 28.853682	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	54 20002 → 20001 Len=12	
44 23.531193	1.1.1.2	1.1.1.3	UDP	60 20000 → 20001 Len=12	63 31.238613	1.1.1.3	1.1.1.2	UDP	56 20001 → 20000 Len=14	
45 22 522000	1111	1111	unn	FC 20001 - 20000 I 14	< 21 241022			inn	CO 20000 - 20001 12	
> Ethernet II, S > Internet Proto > User Datagram > Data (23 bytes	rc: Compalin_87:60:74 col Version 4, Src: 1. Protocol, Src Port: 20 c) 00000e000000501281e66d6	(08:97:98:87:60:74), Dst: HP 1.1.3, Dst: 1.1.1.2 901, Dst Port: 20000		Nevice\NPF_(49AC8199-CC98-4670-9120-1 da:81:7b:9e)	> Ethernet II, S > Internet Proto > User Datagram > Data (14 bytes	rc: CompalIn_87:60:74 col Version 4, Src: 1. Protocol, Src Port: 20)) 00000100000073a1567e61	(08:97:98:87:60:74), Dst: H .1.1.3, Dst: 1.1.1.2 0001, Dst Port: 20000		levice\NFF_(49AC0199-CC98-467D-9120-E84FC6: :01:7b:9e)	,,, ===
0010 00 33 6 0020 01 02 4	8 a1 00 00 80 11 le 21 4e 20 00 1f	98 87 60 74 08 00 45 00 00 01 01 01 03 01 04 37 73 31 00 00 00 07 73 73 73 61 67 65 2e 74	01 00		0000 b0 5c d 0010 00 2a 6 0020 01 02 4	a 01 7b 9e 08 97 8 a2 00 00 80 11 e 21 4e 20 00 16	98 87 60 74 08 00 45 00 00 01 01 01 03 01 04 2e 31 00 00 00 01	00		

Tu môžeme vidieť že po inicializačnom pakete s flagou i príde prvý dátový paket
 s flagou 1



• Prvý dátový paket je nasledovaný paketom **a** odoslanym zo strany receivera.

Takto to pokračuje až kým nepríde paket s flagou 0



Posledný dátový paket s flagou 0 je nasledovaný potvrdzujúcim paketom s flagou a.
 Po týchto paketoch už nasledujú len keep-alive pakety.

Ukončenie komunikácie

1. "ex" je v hexadecimalnej sustave reprezentovan stringom = "6578"

Vypis z konzoly

```
127.0.0.1/20001
                                                                                                                                                   Sender is ready on:
Prijimac/Vysielac
                                                                                                                                                   IP: 127.0.0.1
p/v
                                                                                                                                                   PORT: 20001
Receiver IP and PORT:
                                                                                                                                                   Write receiver port.
127.0.0.2/20000
Receiver is ready and listening on:
                                                                                                                                                   Do you want to send init packet?
IP: 127.0.0.2
PORT: 20000
                                                                                                                                                   Sender: Comunication Established!
Receiver: Comunication Established!
                                                                                                                                                    You can send packets now!
Listening for incoming packets...
                                                                                                                                                   Do you want to continue in communication?
Communication was succesfully ended!
Waiting ....
Receiver is listening for init packets...
                                                                                                                                                    Program ends!
                                                                                                                                                   (.venv) pks/pkz_zad2 [changeSwitche] »
```

Po potvrdení ukončenia na strane Sendera sa odošle ukončovací paket s flagou ex
receiverovi a sender sa vypne. Receiver po prijatí paketu ukončí danú komunikáciu
a vráti sa do počiatočného stavu kedy čaká na init paket

Záznamy z wiresharku

