

Projet C

Commutateur niveau 3

Philippe TRAN BA - Élie BOUTTIER
Jiajun SHI - Émilie ABIA

ENSEEIHT, département TR

13 juin 2012

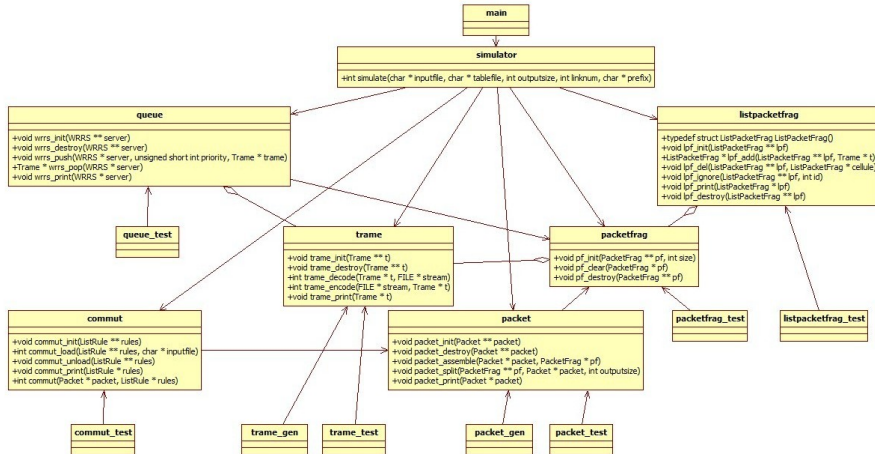
- 1 Introduction
- 2 Architecture du programme
- 3 Implémentation
 - Trame

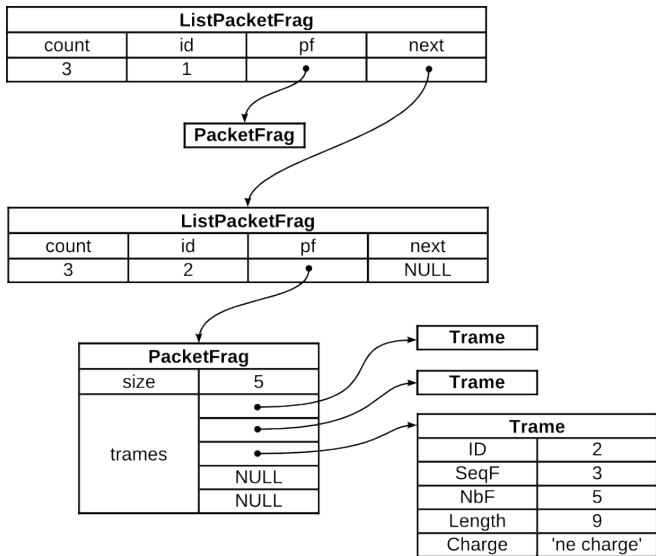
Plan

- 1 Introduction
- 2 Architecture du programme
- 3 Implémentation

Plan

- 1 Introduction
- 2 Architecture du programme
- 3 Implémentation





Plan

- 1 Introduction
- 2 Architecture du programme
- 3 Implémentation
 - Trame

```
1  /* Structure d'une trame */
2  typedef struct {
3      unsigned short int id; /* numero du paquet */
4      unsigned short int seqf; /* numero de sequence */
5      unsigned short int nbfs; /* nombre de sequence */
6      unsigned int length; /* longueur de charge */
7      unsigned char * charge; /* contenue */
8  } Trame;
9
10 /* Initialiser et detruire une trame */
11 void trame_init(Trame ** t);
12 void trame_destroy(Trame ** t);
13
14 /* Decoder et encoder une trame */
15 int trame_decode(Trame * t, FILE * stream);
16 int trame_encode(FILE * stream, Trame * t);
```



```
1 while (state < 9 && state > -1) {
2     pending = fgetc(stream); /* Lecture d'un caractere */
3     if (pending == EOF) {
4         fprintf(stderr, "trame_decode: error in fgetc\n");
5         state = -1;
6     } else {
7         switch (state) {
8             // Attente du premier fanion
9             case 0:
10                 if (pending == FANION) {
11                     state++; /* On passe a l'etat suivant */
12                 } else {
13                     fprintf(stderr, "trame_decode: [...] \n");
14                     state = -1;
15                 }
16                 break;
17             }
18         }
19 }
```