Redes de Computadores

1º Trabalho Laboratorial

Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

(INSERIR DATA)

Diogo Samuel Fernandes [up2018XXXXX@fe.up.pt](mailto:up2018XXXXX@fe.up.pt)

Paulo Jorge Salgado Marinho Ribeiro up201806505@fe.up.pt

**Indice**

**Sumário**

**Introdução**

**Arquitetura**

**Estrutura do código**

**Sumario**

Este relatório foi elaborado no âmbito da unidade curricular “Redes de Computadores” (RCOM), no sentido de complementar o primeiro trabalho laboratorial, que consiste em implementar um protocolo de transferência de ficheiros de um computador para o outro através de uma porta série.

**Introdução**

Tendo como principal objetivo implementar um protocolo de transferência de dados recorrendo a uma porta série, este trabalho deve resultar num programa capaz de resistir a fenómenos como a interrupção da porta série ou a receção de informação corrompida, provocada pela indução de “ruído” na porta série. Este relatório procura explicar toda a teoria envolvida neste primeiro trabalho, de forma bem estrutura, nos seguintes tópicos:

- *Arquitetura*

Descrição dos blocos funcionais e interfaces

- *Estrutura do código*

Explicação das APIs, enumeração das principais estruturas de dados utilizadas, das funções de maior importância e relação com a arquitetura

- *Casos de Uso Principais*

Identificação dos casos de uso mais importantes, e demonstração sequencial das chamadas às funções.

- *Protocolo de ligação lógica*

Identificação dos principais aspetos funcionais da camada de Ligação de Dados, descrição da estratégia de implementação destes aspetos, com o apoio de extratos de código.

- *Protocolo de aplicação*

Identificação dos principais aspetos funcionais da camada da Aplicação, descrição da estratégia de implementação destes aspetos, com o apoio de extratos de código.

- *Validação*

Descrição dos testes efetuados com apresentação quantificada dos resultados.

- *Eficiência do protocolo de ligação de dados*

Caracterização estatística da eficiência do protocolo, feita com recurso a medidas sobre o código desenvolvido.

- *Conclusões*

Síntese da informação apresentada nas secções anteriores, e reflexão sobre os objetivos de aprendizagem alcançados.

**Arquitetura**

O programa desenvolvido desdobra-se em duas camadas bem definidas: a camada de Ligação de Dados (*Link Layer*) e a camada da Aplicação (*Application Layer)*.

A primeira, como é responsável pelo estabelecimento da ligação, torna o protocolo sólido, garantindo a sua consistência. Por este motivo, é considerada a camada de mais baixo nível do programa, sendo que trata da abertura da porta série, da transmissão de informação (escrita e leitura), e do seu posterior fecho. É também da sua responsabilidade testar se a informação foi escrita/recebida corretamente, através de *byte stuffing*, e de testes de erros como os BCC, que serão aqui detalhados mais tarde.

Por outro lado, a camada da Aplicação é apenas responsável pelo envio e receção da informação dos ficheiros, pelo que é de um nível superior à camada de ligação de dados. Assim, esta camada chama as funções da camada da ligação de dados, para envio/receção da informação de dados, mantendo-se, no entanto, completamente independente desta, uma vez que desconhece os seus métodos de atuar.

**Estrutura do código**

Esta independência entre camadas está também explícita na sua implementação, uma vez que o código relativo à camada de ligação de dados se encontra desenvolvido nos ficheiros “llfunctions.h” e “llfunctions.c”, enquanto que o código relativo à camada da Aplicação encontra-se nos ficheiros “writenoncanonical.c” (parte do Emissor) e “noncanonical.c” (parte do Recetor). Os ficheiros “messages.h” e “messages.c” contêm funções auxiliares usadas pelas principais funções, responsáveis pelo envio/receção de tramas e pelo cálculo do BCC2. Já os ficheiros “state\_machines.h” e “state\_machines.c” contêm o código que simula as máquinas de estados necessárias para a receção.

No ficheiro “const\_defines.h” estão definidas todas as estruturas de dados utilizadas, e definidas as principais macros usadas, que enumeramos de seguida.

Estruturas de Dados:

Recorremos à struct applicationLayer para armazenar a informação relativa à camada da aplicação, nomeadamente o nome da porta série a utilizar, o seu descritor de ficheiro, e um inteiro que indica se o programa está a fazer o papel de Emissor ou Recetor.

struct applicationLayer {

char port[20]; // Dispositivo /dev/ttySx, x = 0, 1

int fileDescriptor; // Descritor correspondente à porta série

int status; // TRANSMITTER | RECEIVER

};

Recorremos também a uma enum, current\_state, que é usada pelas máquinas de estados para identificar o seu estado atual, na receção das várias tramas.

enum current\_state {start, flag\_rcv, a\_rcv, c\_rcv, bcc\_ok, data\_rcv, bcc2\_ok, stop, finished};

Funções mais importantes:

int llopen(struct applicationLayer application);

int llwrite(int fd, unsigned char buffer, int length);

int llread(int fd, unsigned char\* buffer);

int llclose(struct applicationLayer \*application);

Macros mais importantes:

Para além das macros referentes aos bytes especiais que compõem as diversas tramas, destacamos as seguintes:

- BAUDRATE: usado na struct termios, durante o llopen(), que indica a capacidade da ligação.

- RECEIVER a 0, e TRANSMITTER a 1: para efeitos de distinção do papel da aplicação.

- TIMEOUT: que indica o tempo, em segundos, que o Emissor deve esperar resposta do Recetor, antes de reenviar a trama.

- MAX\_SIZE: indica o tamanho máximo, em bytes, de informação do ficheiro que cabe num pacote da aplicação.

Para melhor compreensão das macros, e da estrutura das tramas, detalhamos esse ficheiro, com explicações mais profundas.

**Casos de uso principais**

O Makefile por nós criado efetua a compilação do programa, resultando em dois executáveis diferentes, um para o Emissor (writenoncanonical) e outro para o Recetor (noncanonical).

*Emissor:*

O executável relativo ao Emissor exige 2 argumentos: o nome da porta série (por exemplo /dev/ttyS1), e o nome do ficheiro que vai ser transmitido (exemplo: pinguim.gif)

A sequência de chamadas efetuada por este executável é a seguinte:

- llopen: Configura a ligação entre os dois computadores, abrindo a porta série em modo de escrita e leitura. Esta configuração decorre de uma troca de tramas, a trama SET enviada pelo Emissor e a trama UA enviada pelo Recetor. Apesar de a função ser comum aos dois programas, há nela uma distinção das ações conforme o parâmetro status da struct referida no tópico anterior, recebida como parâmetro.

- Leitura do ficheiro e armazenamento da sua informação num array de unsigned chars.

- Criação do pacote de controlo Start, seguido do seu envio, já recorrendo à função llwrite().

- Criação dos pacotes de Informação, que resulta de uma divisão do array referido no segundo passo, e o seu respetivo envio, recorrendo também a llwrite().

- Criação do pacote de controlo End, seguido do seu envio, recorrendo à função llwrite().

- llclose(): Encerramento da ligação entre os dois computadores, através de uma troca de tramas. Neste caso, o Emissor receberá uma trama DISC, enviando como resposta outra trama DISC, e para terminar receberá uma trama UA.

*Recetor:*

O executável relativo ao Recetor exige também 2 argumentos: o nome da porta série (por exemplo /dev/ttyS0), e o nome do ficheiro que vai ser transmitido (exemplo: novo\_pinguim.gif)

A sequência de chamadas efetuada por este executável é a seguinte:

- llopen: Configura a ligação entre os dois computadores, abrindo a porta série em modo de escrita e leitura. Esta configuração decorre de uma troca de tramas, a trama SET enviada pelo Emissor e a trama UA enviada pelo Recetor. Apesar de a função ser comum aos dois programas, há nela uma distinção das ações conforme o parâmetro status da struct referida no tópico anterior, recebida como parâmetro.

- Receção do pacote de controlo Start, recorrendo à função llread().

- Processamento do pacote de controlo Start recebido, de modo a receber corretamente o nome e o tamanho do ficheiro que vai ser copiado, para efeitos de apenas informar o utilizador destes dados.

- Receção dos pacotes de Informação, recorrendo à função llread(). A cada pacote lido, a sua informação é processada (de modo a ficar apenas com os bytes de informação do ficheiro), e esta informação é logo de seguida escrita para o novo ficheiro, criado imediatamente antes desta receção.

- Quando recebe o pacote de controlo End, o loop de receção de tramas termina.

- llclose(): Encerramento da ligação entre os dois computadores, através de uma troca de tramas. Neste caso, o Recetor enviará uma trama DISC, recebendo como resposta outra trama DISC, e para terminar enviará uma trama UA.

**Protocolo de ligação lógica**

Principais aspetos funcionais:

- Estabelecimento da ligação entre os dois computadores, com abertura da porta série

- Reenvio de tramas por parte do emissor, na falta de resposta.

- Envio e Receção de informação entre os dois computadores

- *Byte stuffing* e *destuffing*, de modo a evitar uma má interpretação dos bytes recebidos

- Coordenação entre ambos os processos relativamente às tramas a enviar/receber

- Controlo de Erros, isto é, deteção de informação corrompida

- Confirmação/Rejeição de tramas, por parte do Recetor

- Terminação da ligação entre os dois computadores, com fecho da porta série

Estratégia de implementação:

* Estabelecimento da ligação entre os dois computadores, com abertura da porta série

O estabelecimento da ligação lógica é realizado na função llopen() do ficheiro “llfunctions.c”, na qual é efetuada a abertura da porta série, em modo de escrita e leitura. Logo após isto, é realizada uma troca de tramas entre o Emissor e o Recetor, que confirma que a ligação foi estabelecida. Segue-se o seu procedimento:

- Envio de uma trama SET pelo Emissor.

- Receção da trama SET pelo Recetor

- Envio da trama UA pelo Recetor, como resposta

- Receção da trama UA pelo Emissor. No caso de o Emissor não receber resposta após TIMEOUT segundos (por motivos de interrupção da porta série, por exemplo), este reenvia a trama SET. Este procedimento é repetido TRIES vezes. Se chegar ao fim deste número de vezes sem ter recebido resposta, o programa é encerrado, indicando que a função llopen() falhou. A implementação deste TIMEOUT é descrita no próximo tópico.

* Reenvio de tramas por parte do emissor, na falta de resposta

Neste programa, recorremos ao reenvio de tramas quando o emissor espera mais do que TIMEOUT segundos por uma resposta do recetor. A forma mais simples que encontramos de implementar este controlo foi alterando os valores de VMIN e VTIME. Alterando o valor de VMIN para 0, a função read() não ficará bloqueada à espera de qualquer byte, e mudando o valor de VTIME para TIMEOUT \* 10 (VTIME pede unidades de 0.1 segundos) implica que a função read() esperará esse número de segundos, e se não receber nada durante esse período retorna 0. Assim, testando o valor de retorno desta função poderemos saber o resultado desta, pelo que, quando este for zero, o emissor deve reenviar a trama.

* Envio e Receção de informação entre os dois computadores

O envio e receção de informação é da responsabilidade das funções llwrite() e llread(), que escrevem e leem uma única trama, respetivamente. Segue-se uma breve explicação da estrutura de cada uma destas funções:

*llwrite()*

- A função começa por calcular o BCC2 com os bytes de informação recebidos como parâmetro, que fará parte da estrutura da trama.

- De seguida, é efetuado o *byte stuffing*, explicado no quarto tópico deste capítulo, tanto nos bytes de informação como no BCC2.

- Após isto, é composta a trama que vai ser enviada (armazenada em *buffer*), começando por adicionar os primeiros bytes especiais (FLAG, A, C, BCC1), só depois os bytes de informação recebidos, e por fim o BCC2 e a última FLAG.

- Com a trama já composta, esta é enviada para a porta série, e é de seguida esperada uma resposta do recetor (RR/REJ), que envolve todo o procedimento de reenvio de tramas, detalhado anteriormente.

- Por fim, é alterado o valor do número de sequência, no caso de a resposta do recetor ser positiva (RR) e com um número de sequência diferente do atual, o que significa que o Recetor pediu uma nova trama.

*llread()*

- A função começa por receber a trama, que é processada byte a byte, recorrendo a uma máquina de estados implementada no ficheiro “state\_machines.c”, nomeadamente a função process\_DATA(), que é uma máquina de estados específica às tramas de informação.

- Uma vez que a trama recebida se trata de uma mensagem com *byte stuffing*, é necessário fazer o processo inverso, *byte destuffing*, de modo a enviar a informação correta para o novo ficheiro. Para isto, inicia-se a construção da trama *destuffed* na variável “buffer”, adicionando primeiro os bytes especiais (FLAG, A, C, BCC1).

- Segue-se a verificação do BCC1, comparando o valor recebido com um novo valor calculado conforme o número de sequência atual. Se este valor não coincidir, a função retorna um valor negativo, que é detetado no loop de envio dos pacotes da aplicação no ficheiro “noncanonical.c”, de forma a ignorar a trama recebida.

- Após isto, continua-se a preencher a variável buffer com os bytes de informação, realizando o *byte destuffing*.

- Depois, é efetuada a verificação do BCC2, comparando-se o valor recebido com um novo cálculo deste parâmetro, usando os bytes de informação recebidos (já *destuffed*). No caso de estes valores não coincidirem, é enviada uma trama REJ para o emissor, que reenviará a trama. É retornado um valor negativo para que a trama recebida seja ignorada.

- Por último, se o valor do número de sequência recebido for igual ao atual, isto é, se foi recebida a trama que o recetor esperava, o valor de NS é alterado, que é o equivalente a pedir a próxima trama, uma vez que é enviada uma trama RR com os campos C e BCC1 afetados com esse valor.

* *Byte stuffing* e *destuffing*, de modo a evitar uma má interpretação dos bytes recebidos

O *byte stuffing* e *destuffing* baseia-se em simples verificações, realizadas byte a byte sobre os bytes de informação recebidos (e BCC2 também), que os compara aos bytes especiais, nomeadamente a FLAG (0x7e) e o ESC (0x7d). No caso do *byte stuffing*, estes bytes são transformados numa sequência de 2 bytes: 0x7d 0x5e para o primeiro e 0x7d e 0x5d para o segundo. No *byte destuffing*, é efetuado o processo inverso.

Desta forma, no caso de algum dos bytes de informação ou o BCC2 coincidir com estes bytes especiais, nunca serão confundidos com os bytes especiais da trama, pelo que a informação é transmitida corretamente.

* Coordenação entre ambos os processos relativamente às tramas a enviar/receber

A coordenação entre o emissor e o recetor é feita recorrendo ao “número de sequência”, que pode tomar o valor 0 ou 1, e que vem implícito no campo C das tramas. O número de sequência de ambos os processos começa a 0. As respostas do recetor (RR/REJ) indicam o recetor se deve reenviar a trama atual, ou se deve enviar uma nova trama. É necessário reenvio quando o valor do número de sequência recebido pelo emissor é igual ao seu atual, isto é, o recetor pediu o reenvio da trama, devido a erros na informação. Por outro lado, quando o valor do número de sequência recebido pelo emissor é diferente do seu atual, este deve passar para a próxima trama, uma vez que esta foi requisitada pelo recetor. Esta alternância entre os dois valores possíveis do número de sequência permite esta coordenação entre os dois processos.

* Controlo de Erros, isto é, deteção de informação corrompida

O controlo de erros é feito a dois níveis: BCC1, que diz respeito à numeração da trama recebida, e BCC2, que está relacionado com os bytes de informação da trama. O primeiro é calculado realizando o XOR entre os campos A e C da trama, e comparado com o valor do BCC1 recebido na trama. Em caso de não coincidirem, indica um erro na numeração das tramas, e o recetor ignora a trama. Já o BCC2 é calculado realizando o XOR entre todos os bytes de informação da trama, e comparado com o valor do BCC2 recebido na trama. No caso de não coincidirem, é porque a informação está corrompida (devido ao chamado “ruído”), pelo que é enviada uma trama REJ, que indica ao emissor que deve reenviar a trama.

* Confirmação/Rejeição de tramas, por parte do Recetor

A confirmação da trama ocorre quando não há qualquer erro na trama recebida e o número de sequência recebido coincide com o seu atual. Nesse caso, ele simplesmente altera o valor do número de sequência, o que significa que pede uma nova trama.

A rejeição da trama ocorre quando há algum erro na trama, seja ele no BCC1 ou no BCC2, ou então quando o número de sequência recebido não coincide com o atual do recetor. No caso de erros no BCC1, a trama é simplesmente ignorada, e o recetor espera por um reenvia desta. No caso de erros no BCC2, é enviada uma trama REJ, que pede um reenvio da trama ao emissor. Já no caso de discrepância entre os números de sequências, é enviada uma trama RR com o número de sequência atual, para que o emissor saiba que deve reenviar a trama.

* Terminação da ligação entre os dois computadores, com fecho da porta série

A terminação da ligação lógica é realizado na função llclose() do ficheiro “llfunctions.c”. Baseia-se numa troca de tramas entre o Emissor e o Recetor, que confirma a terminação da ligação. Segue-se o seu procedimento:

- Envio de uma trama DISC pelo Emissor.

- Receção da trama DISC pelo Recetor

- Envio de uma trama DISC pelo Recetor

- Receção da trama DISC pelo Emissor

- Envio de uma trama UA pelo Emissor

- Receção da trama UA pelo Recetor

**Protocolo de aplicação**