

Implémentation d'un protocole de transport sans pertes

1 Description du projet

Ce projet est à faire par **groupe de deux**. Le but du projet est d'implémenter en langage **C** un protocole de transport utilisant des segments **UDP**. Ce protocole permettra de réaliser des transferts fiables de fichiers, et utilisera la stratégie du **selective repeat**¹. Il devra également fonctionner avec **IPv6**. Deux programmes sont à réaliser, permettant de faire un transfert de données entre deux machines distantes.

2 Spécifications

2.1 Protocole

Le format des segments du protocole est visible sur la figure 1. Ils se composent des champs dans l'ordre suivant :

Type Ce champ est encodé sur 3 bits. Il indique le type du paquet, deux types sont possibles :

- (i) **PTYPE_DATA** = 1, indique un paquet contenant des données ;
- (ii) **PTYPE_ACK** = 2, indique un paquet d'acquittement de données reçues.

Un paquet avec un autre type **DOIT** être ignoré ;

Window Ce champ est encodé sur 5 bits, et varie donc dans l'intervalle [0, 31]. Il indique la taille de la fenêtre de réception de l'émetteur de ce paquet. Cette valeur indique le nombre de places vides dans le buffer de réception de l'émetteur, et peut varier au cours du temps. Si un émetteur n'a pas de buffer de réception, cette valeur **DOIT** être mise à 0. Un émetteur ne peut envoyer de nouvelles données avant d'avoir reçu un acquit pour le paquet précédant que si le champs Window du dernier paquet provenant du destinataire était non nul. Lors de la création d'une nouvelle connexion, l'émetteur initiant la connexion **DOIT** considérer que le destinataire avait annoncé une valeur initiale de Window valant 1.

Seqnum Ce champ est encodé sur 8 bits, et sa valeur varie dans l'intervalle [0, 255]. Sa signification dépend du type du paquet.

PTYPE_DATA Il correspond au numéro de séquence de ce paquet de données. Le premier segment d'une connexion a le numéro de séquence 0. Si le numéro de séquence ne rentre pas dans la fenêtre des numéros de séquence autorisés par le destinataire, celui-ci **DOIT** ignorer le paquet ;

PTYPE_ACK Il correspond au numéro de séquence du prochain numéro de séquence attendu (c-à-d (le dernier numéro de séquence + 1) % 2⁸). Il est donc possible d'envoyer un seul paquet **PTYPE_ACK** qui sert d'acquittement pour plusieurs paquets **PTYPE_DATA** (principe des acquis cumulatifs).

1. Le selective repeat implique uniquement que le **receiver** accepte les paquets hors-séquence et les stocke dans un buffer s'ils sont dans la fenêtre de réception. Par contre, ce protocole-ci ne permet pas au **receiver** d'indiquer au **sender** quels sont les paquets hors-séquence qu'il a reçus.

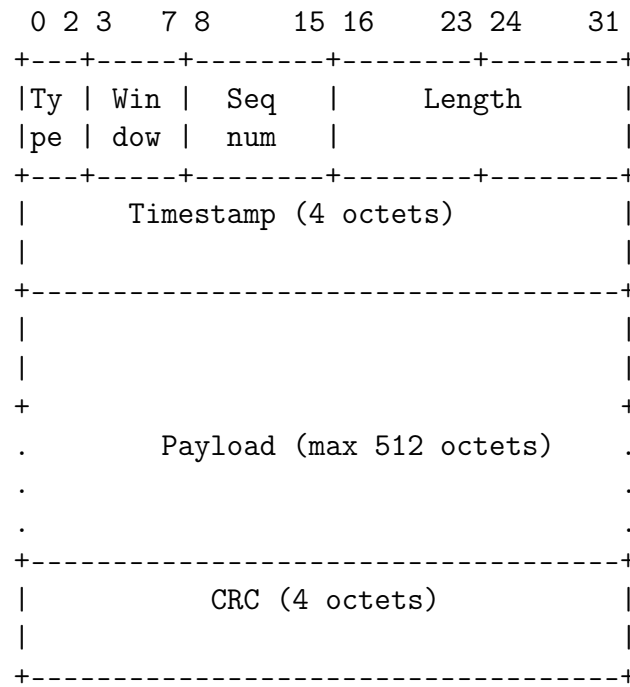


FIGURE 1 – Format des paquets du protocole

Lorsque l'émetteur atteint le numéro de séquence 255, il recommence à 0 ;

Length Ce champ est encodé sur 16 bits en network-byte order, et sa valeur varie dans l'intervalle $[0, 512]$. Il dénote le nombre d'octets de données dans le payload. Un paquet `PTYPE_DATA` avec ce champ à 0 et dont le numéro de séquence correspond au dernier numéro d'accusé de réception envoyé par le destinataire signifie que le transfert est fini. Si ce champ vaut plus que 512, le paquet **DOIT** être ignoré ;

Timestamp Ce champs est encodé sur 4 octets, et représente une valeur opaque donc sans endianness particulière. Pour chaque paquet `PTYPE_DATA` l'émetteur d'un paquet choisit une valeur à mettre dans ce champs. Lorsque le destinataire envoie un paquet `PTYPE_ACK` il indique dans ce champs la valeur du champs Timestamp du **dernier** paquet `PTYPE_DATA` reçu. La signification de la valeur est laissée libre aux implémenteurs ;

Payload Ce champ contient au maximum 512 octets. Il contient les données transportées par le protocole. Sa taille est donnée par le champs Length ;

CRC Ce champs est encodé sur 4 octets, en network byte-order. Ce champ contient le résultat de l'application de la fonction CRC32² au segment (header + éventuel payload), juste avant qu'il ne soit envoyé sur le réseau. À la réception d'un paquet, cette fonction doit être recalculée sur celui-ci, et le paquet **DOIT** être ignoré si les deux valeurs diffèrent.

Le modèle du réseau dans lequel ce protocole fonctionne est le suivant :

1. Un segment de données envoyé par un hôte est reçu **au plus une fois** (pertes mais pas de duplication) ;
2. Le réseau peut **corrompre** les segments de données de façon aléatoire ;
3. Soit deux paquets, P_1 et P_2 , si P_1 est envoyé avant P_2 , il n'y a **pas de garantie** concernant l'**ordre** dans lequel ces paquets seront reçus à la destination ;
4. La **latence** du réseau pour acheminer un paquet varie dans l'intervalle **[0,2000]** (ms).

2. Le diviseur (polynomial) de cette fonction est $x^{32} + x^{26} + x^{23} + x^{22} + x^{16} + x^{12} + x^{11} + x^{10} + x^8 + x^7 + x^5 + x^4 + x^2 + x + 1$, la représentation normale de ce polynôme (en network byte-order) est `0x04C11DB7`. L'implémentation la plus courante de cette fonction se trouve dans `zlib.h`, mais de nombreuses autres existent.

2.2 Programmes

L'implémentation du protocole devra permettre de réaliser un transfert de données unidirectionnel au moyen de deux programmes, **sender** et **receiver**. Ces deux programmes devront être produit au moyen de la cible par défaut d'un Makefile. Cette implémentation **DOIT** fonctionner sur les ordinateurs **Linux** de la salle Intel, bâtiment Réaumur.

Les deux programmes nécessitent au minimum deux arguments pour se lancer :
sender hostname port, avec **hostname** étant le nom de domaine ou l'adresse IPv6 du **receiver**, et **port** le numéro de port UDP sur lequel le **receiver** a été lancé.
receiver hostname port, avec **hostname** le nom de domaine où l'adresse IPv6 sur laquelle le **receiver** doit accepter une connexion (: : pour écouter sur toutes les interfaces), et **port** le port UDP sur lequel le **receiver** écoute.

Enfin, ces deux programmes supporteront l'argument optionnel suivant :
-f X, afin de spécifier un fichier X à envoyer par le **sender** ou le fichier dans lequel sauver les données reçues par le **receiver**. Si cet argument n'est pas spécifié, le **sender** envoie ce qu'il lit sur l'entrée standard (CTRL-D pour signaler EOF), et le **receiver** affiche ce qu'il reçoit sur sa sortie standard.

Les deux programmes doivent utiliser la **sortie d'erreur standard** s'ils veulent afficher des informations à l'utilisateur.

Voici quelques exemples pour lancer les programmes :

sender ::1 12345 < fichier.dat	Redirige le contenu du fichier fichier.dat sur l'entrée standard, et l'envoie sur le receiver présent sur la même machine (: :1), qui écoute sur le port 12345
sender -f fichier.dat ::1 12345	Idem, mais sans passer par l'entrée standard
sender -f fichier.dat localhost 12345	Idem, en utilisant un nom de domaine (localhost est défini dans /etc/hosts)
receiver :: 12345 > fichier.dat 2> log.log	Lance un receiver qui écoute sur toutes les interfaces, et affiche le contenu du transfert sur la sortie standard, qui est redirigée dans fichier.dat, alors que les messages d'erreur et de log sont redirigés dans log.log

3 Tests

3.1 INGIInious

Des tests INGIInious seront fournis pour vous aider à tester deux facettes du projet :

1. La création, l'encodage et le décodage de segments ;
2. L'envoi et la réception de donnée sur le réseaux, multiplexés sur un socket.

3.2 Tests individuels

Les tests INGIInious ne seront pas suffisant pour tester votre implémentation. Il vous est donc demandé de tester par vous-même votre code, afin de réaliser une suite de test, et de le documenter dans votre rapport.

3.3 Test d'interopérabilité

Vos programmes doivent être inter-opérables avec les implémentations d'autres groupes. Vous ne pouvez donc pas créer de nouveau type de segments, ou rajouter des méta-données dans le payload. Une semaine avant la remise du projet, vous devrez tester votre implémentation avec 2 autres groupes (votre `sender` et leur `receiver`, votre `receiver` et leur `sender`).

4 Planning et livrables

Première soumission, 26/10 (lundi de la semaine SMART)

1. Rapport (max 4 pages, en PDF), décrivant l'architecture générale de votre programme, et répondant au minimum aux questions suivantes :
 - Que mettez-vous dans le champs Timestamp, et quelle utilisation en faites-vous ?
 - Comment avez-vous choisi la valeur du retransmission timeout ?
 - Quelle est la partie critique de votre implémentation, affectant la vitesse de transfert ?
 - Quelle stratégie de tests avez-vous utilisée ?
2. Implémentation des deux programmes permettant un transfert de données en utilisant le protocole.
3. Suite de tests des programmes.
4. Makefile dont la **cible par défaut** produit les deux programmes dans le répertoire courant avec comme noms `sender` et `receiver`, et dont la cible `tests` lance votre suite de tests.

Tests d'inter-opérabilité, TBD – durant la semaine SMART, salle Intel

Deuxième soumission, 4/11/2016

Même critères que pour la première condition, le rapport devant décrire en plus le résultat des tests d'interopérabilité en annexe, ainsi que les changements effectués au code si applicable.

Format des livrables

La soumission fera en une seule archive **ZIP**, respectant le format suivant :

/	Racine de l'archive
Makefile	Le Makefile demandé
src/	Le répertoire contenant le code source des deux programmes
tests/	Le répertoire contenant la suite de tests
rapport.pdf	Le rapport

Cette archive sera nommée `projet1_nom1_nom2.zip`, où `nom1/2` sont les noms de famille des membres du groupe, et sera à mettre sur Moodle.

5 Evaluation

La note du projet sera composée des trois parties suivantes :

1. Implémentation : Vos programmes fonctionnent-ils correctement ? Qualité de la suite de tests ? Que se passe-t-il quand le réseau est non-idéal ? Sont-ils inter-opérables ? ...
Le respect des spécifications (arguments, fonctionnement du protocole, formats des segments, structure de l'archive, ...) est impératif à la réussite de cette partie !
2. Rapport ;
3. Code review individuelle du codes de deux autres groupes. Effectuée durant la semaine suivant la remise du projet. Vous serez noté sur la pertinence de vos review.

6 Ressources utiles

Les manpages des fonctions suivantes sont un bon point de départ pour implémenter le protocole, ainsi que pour trouver d'autres fonctions utiles : `socket`, `bind`, `getaddrinfo`, `connect`, `send`, `sendto`, `sendmsg`, `recv`, `recvfrom`, `recvmsg`, `select`, `poll`, `getsockopt`, `shutdown`, `read`, `write`, `fcntl`, `getnameinfo`, `htonl`, `ntohl`, `getopt`

[Hal15] est un tutoriel disponible en ligne, présentant la plupart des appels systèmes utilisées lorsque l'on programme en C des applications interagissant avec le réseau.

[SR05] et [Ker10] sont deux livres de références sur la programmation système dans un environnement UNIX, disponibles en bibliothèque INGI.

[DC01] est le livre de référence sur les sockets TCP/IP en C, disponible en bibliothèque INGI.

[Shab] et [Shaa] sont deux mini-tutoriels pour la création d'un serveur et d'un client utilisant des sockets UDP.

[Low] et `man select_tut` donnent une introduction à l'appel système `select`, utile pour lire et écrire des données de façon non-bloquante.

Références

- [DC01] Michael J. DONAHOO et Kenneth L. CALVERT. *TCP / IP sockets in C, A practical guide for programmers*. 2001.
- [Hal15] Brian "Beej Jorgensen" HALL. *Beej's Guide to Network Programming*. 2015. URL : <https://beej.us/guide/bgnet/output/html/singlepage/bgnet.html>.
- [Ker10] Michael KERRISK. *The Linux programming interface : a Linux and UNIX system programming handbook*. 2010.
- [Low] Spencer LOW. *The World of select()*. URL : <http://www.lowtek.com/sockets/select.html>.
- [Shaa] Graham SHAW. *Listen for and receive UDP datagrams in C*. URL : http://www.microhowto.info/howto/listen_for_and_receive_udp_datagrams_in_c.html.
- [Shab] Graham SHAW. *Send a UDP datagram in C*. URL : http://www.microhowto.info/howto/send_a_udp_datagram_in_c.html.
- [SR05] W. Richard STEVENS et Stephen A. RAGO. *Advanced programming in the Unix environment*. 2005.