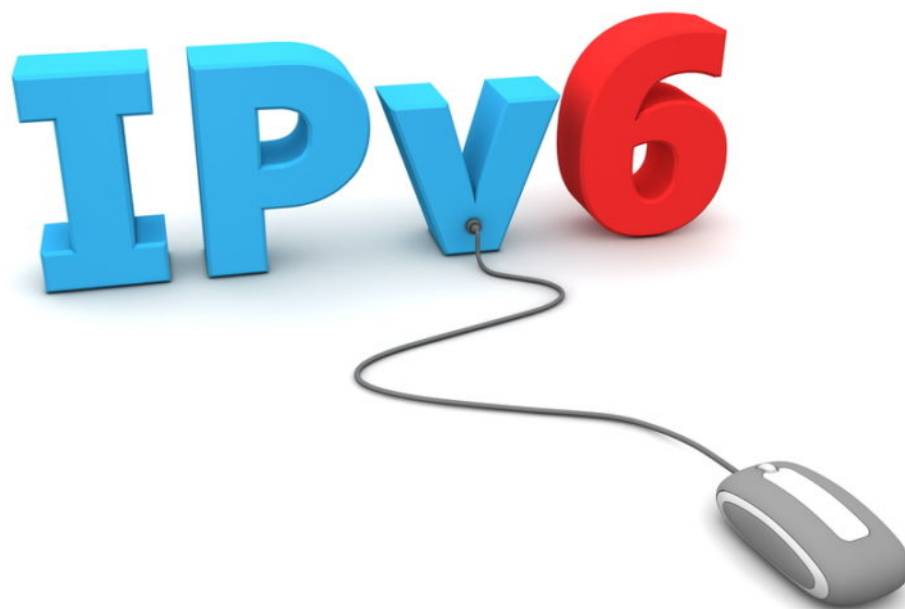

LINGI1341 : RÉSEAUX INFORMATIQUES

PROJET TRTP

DE KEERSMAEKER
GÉRARD

François
Margaux

7367-16-00
7659-16-00



*Louvain-la-Neuve
Octobre 2018*

1 Introduction

Dans le cadre du cours de réseaux informatiques, nous avons été amenés à développer, dans le langage C, un protocole de transport basé sur des segments UDP. Ce protocole doit être fiable, utiliser la méthode du *Selective Repeat* et permettre la troncation de payload. Pour réaliser ce protocole, nous avons implémenté deux programmes principaux permettant respectivement d'envoyer des données et d'en recevoir sur le réseau. Ce rapport décrit l'architecture générale de notre projet et répond à quelques questions techniques.

2 Architecture générale

Le projet est constitué de deux fichiers principaux, **sender** et **receiver**. Ces fichiers et leur fonctionnement seront décrits en détails dans la suite de ce rapport.

2.1 Sender

Le **sender** permet d'envoyer des données sur le réseau, lues soit depuis un fichier, soit depuis l'entrée standard. Pour ce faire, il encode l'information dans un paquet contenant diverses informations utiles grâce à la fonction `pkt_encode()`. Ensuite, il est en mesure d'envoyer ce paquet sur le réseau grâce à la fonction `sendto()`. Le **sender** doit stocker tous les paquets qu'il envoie dans un buffer au cas où il serait amené à devoir les renvoyer. Un paquet peut être retiré du buffer uniquement lorsque l'acquittement contenant le numéro de séquence de ce paquet a été reçu. Le **sender** a une taille de fenêtre d'envoi définie. Lorsqu'un acquittement est reçu, la fenêtre est décalée, ce qui permet d'envoyer un nouveau paquet sur le réseau.

2.2 Receiver

Le **receiver** permet de recevoir des paquets qui ont été envoyés sur le réseau par le **sender**. Lorsqu'il a reçu un paquet, il le décode grâce à la fonction `pkt_decode`. Lorsque le paquet reçu a été analysé et s'avère valide, le **receiver** envoie un acquittement au **sender** contenant le numéro de séquence du paquet reçu. Il peut ensuite décider d'afficher le paquet décodé, soit dans un fichier, soit sur la sortie standard. Comme le **sender**, le **receiver** a une fenêtre glissante de réception des paquets. Lorsqu'un paquet est reçu, la fenêtre se décale. Grâce à la méthode du *Selective Repeat*, si un paquet hors séquence est reçu, il est stocké si il est contenu dans la fenêtre de réception et sinon, il est discardé.

2.3 Champs des paquets de données

Les différents champs des paquets de données sont les suivants :

- Type : 2 bits, représente le type du paquet de données (réelles données, acquittement ou non-acquittement).
- TR : 1 bit, est mis à 1 si le paquet a été tronqué.
- Window : 5 bits, indique la taille de la fenêtre de réception de l'émetteur du paquet.
- Seqnum : 1 byte, indique le numéro de séquence du paquet dans le cas d'un paquet de données, ou le numéro de séquence du paquet reçu dans le cas d'un acquittement.
- Length : 2 bytes, indique la longueur du payload dans le cas d'un paquet de données.
- Timestamp : 4 bytes, ...
- CRC1 : 4 bytes, checksum calculé sur le header. Permet de vérifier si le paquet a été corrompu ou non lors de la transmission. La valeur du CRC1 est calculée à l'envoi et à la réception. Si les deux valeurs diffèrent, le paquet est ignoré car il a été corrompu.
- Payload : jusqu'à 512 bytes, représente les données à transmettre.

- **CRC2** : 4 bytes, représente le checksum calculé sur le payload. Permet de vérifier si le paquet a été altéré lors de la transmission. La valeur du CRC2 est calculée à l'envoi et à la réception. Si les deux valeurs diffèrent, le paquet est ignoré car il a été corrompu.

3 Timestamp

Pour l'instant, nous n'utilisons pas le champ timestamp mais par la suite, il pourrait contenir une donnée qui nous aiderait à optimiser le temps de retransmission.

4 Paquets de type NACK

Lorsque le **receiver** reçoit un paquet tronqué, c'est-à-dire un paquet dont la payload a été perdu lors de la transmission, il va renvoyer un paquet de type NACK au **sender**, qui aura pour numéro de séquence le numéro de séquence du paquet tronqué. Lors de la réception de celui-ci, le **sender** doit renvoyer le paquet de données qui portait ce numéro de séquence. Il faut donc que le **sender** garde en mémoire les paquets envoyés tant qu'il n'a pas reçu de paquet de type ACK pour ces paquets de la part du **receiver**.

5 Retransmission Timer

Nous avons choisi un temps de retransmission standard de 3 secondes. Par la suite, nous souhaitons le rendre plus efficace en ... Nous gérons la retransmission des paquets perdus ou corrompu grâce à la fonction `select()`.

6 Performances

7 Tests

Afin de rendre nos codes fonctionnels, nous avons testé chaque fonction individuellement. Par la suite, nous avons réalisé un test général reprenant l'ensemble de nos fonctions. Il permet de simuler l'envoi d'un paquet sur le réseau par le **sender**, la réception de celui-ci par le **receiver** et l'envoi d'un acquittement par le **receiver**. Pour ce faire, nous avons connecté 2 terminaux de notre ordinateur sur le même port pour qu'ils soient en mesure de communiquer et de s'échanger de l'information sous forme de paquets. Notre code passe la grande majorité de nos tests.

8 Conclusion

Notre code est fonctionnel. Il gère les pertes et la corruption des paquets correctement grâce à un retransmission timer. Cependant, il nous reste encore quelques cas particuliers à gérer. Nous espérons que les séances d'interopérabilité nous aideront à optimiser notre code afin que ce dernier soit opérationnel et performant.