

(CO3038) Phát triển Ứng dụng Internet Of Things

Bài thí nghiệm số 3

GVHD: VŨ TRỌNG THIÊN

Người viết: Tô Hoàng Phong - 2112012

Ho Chi Minh University of Technology (HCMUT) Khoa khoa học và kỹ thuật máy tính





Mục lục

1	Đường dẫn github và một số đường dẫn khác (nếu có)	
2	Yêu cầu	9
3	Kết nối bắt tay và giao thức Stop-and-Wait ARQ3.1 Khái niệm3.2 Máy trạng thái3.3 Hiện thực trên python	6
4	Kết quả	7



1 Đường dẫn github và một số đường dẫn khác (nếu có)

- Đường dẫn github của bài thí nghiệm: github
- Đường dẫn dashboard của bài thí nghiệm: dashboard
- Đường dẫn video demo: youtube

2 Yêu cầu

Các yêu cầu đã thực hiện được trong phần thí nghiệm này:

- Nhận tín hiệu từ server
- Chạy code trên môi trường Window.
- Chạy code trên môi trường Linux.

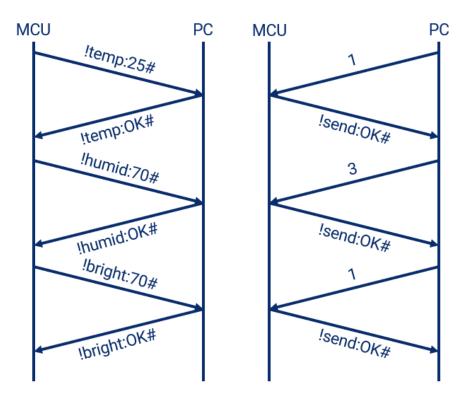


3 Kết nối bắt tay và giao thức Stop-and-Wait ARQ

3.1 Khái niệm

Giao thức Stop and wait ARQ yêu cầu bên gửi (sender) và bên nhận (receiver) tuân thủ quy tắc như sau: Bên gửi mỗi lần chỉ gửi một gói tin, và chỉ gửi tiếp gói tin khác khi nhận được ACK của gói đã gửi trước đó.

Đây là giao thức cơ bản nhất về kỹ thuật bắt tay, giúp bên nhận và bên gửi có thể xác định được kết nối có còn tồn tại hay không.



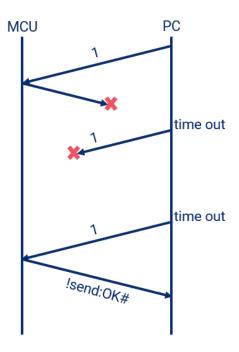
Hình 1: Giao thức stop-and-wait

Hình trên mô tả chi tiết về cách thức và nguyên lý hoạt động của giao thức giữa MCU và PC:

- MCU lấy dữ liệu từ cảm biến, gửi cho IOT gateway (PC) gói tin cú pháp: !<name>:<data>#. Nếu PC đã nhận được thì sẽ phản hồi: !<name>:OK#
- PC lấy tín hiệu điều khiển từ server, gửi cho MCU lệnh điều khiển. Nếu kết nối ổn định thì MCU sẽ phản hồi: !send:OK#



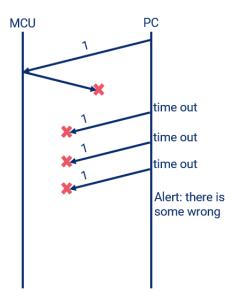
Trường hợp lỗi và xử lý: Lỗi mất tín hiệu trong quá trình gửi (cả bên gửi và bên nhân)



Hình 2: Lỗi mất gói tin

Xử lý: bên gửi sẽ gửi lại gói tin khi hết thời gian chờ phản hồi (round trip time)

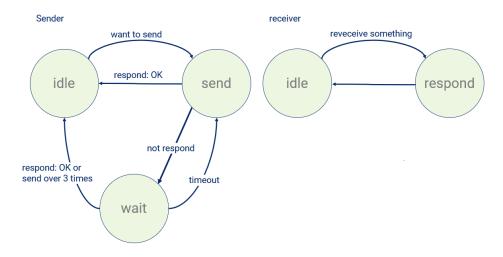
Đặc biệt: Trong trường hợp gửi lại quá số lần quy định (thường là 3) mà vẫn chưa thấy phản hồi, ta sẽ thông báo lỗi về kết nối cho người dùng, và sẽ dừng gửi.



Hình 3: Lỗi mất kết nối



3.2 Máy trạng thái



Hình 4: Máy trạng thái cho bên nhận và gửi

Bảng chức năng:

Tên trạng thái	Mô tả
idle	Trạng thái rảnh rỗi, chờ tác vụ
send	Bên gửi gửi gói tin
	Tăng số làn gửi
wait	Đếm thời gian, nếu hết thời gian chờ mà chưa thấy phản hồi thì
	chuyển trạng thái
	Nếu gửi quá số lần thì cảnh báo cho người dùng
resond	Bên nhận sau khi nhận gói tin sẽ xử lý, rồi gửi phản hồi

Bảng 1: Bảng mô tả trạng thái

3.3 Hiện thực trên python

```
fsm_communication = "idle"
       if fsm_communication == "idle":
           if my_server.received == True:
               fsm_communication = "send"
       elif fsm_communication == "send":
           # send data
           send_time += 1
9
           mess = my_server.data
10
           my_serial.send_data(mess)
           if my_serial.check_connection == True:
11
               # if receiving OK from sender
12
               my_server.received = False
fsm_communication = "idle"
13
14
               send_time = 0
15
           else:
16
               # haven't not responded yet
17
               timer_connection = 2
18
               fsm_communication = "wait"
19
       elif fsm_communication == "wait":
20
21
           timer_connection -= 1
           if my_serial.check_connection == True:
22
23
               # if receiving OK from sender
               send_time = 0
24
               my_server.received = False
25
               fsm_communication = "idle"
           elif timer_connection <= 0:</pre>
27
               fsm_communication = "send"
28
           elif send_time >= 3:
```



```
# sending over 3 times
print("THERE IS SOME WRONG IN SERIAL")

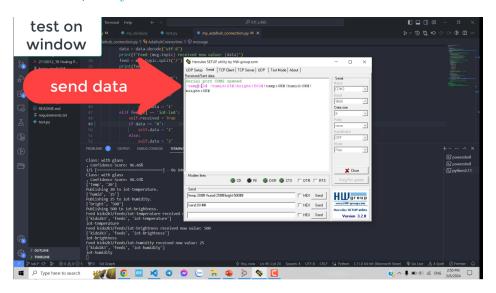
my_server.received = False
fsm_communication = "idle"

send_time = 0
```

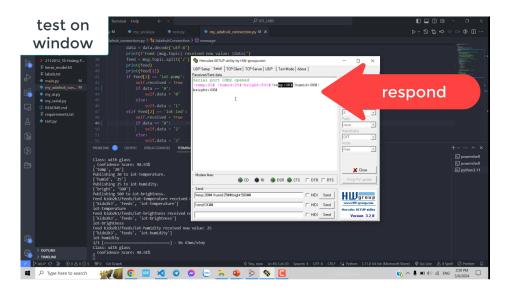
Listing 1: máy trạng thái

4 Kết quả

Xem chi tiết tại: đây

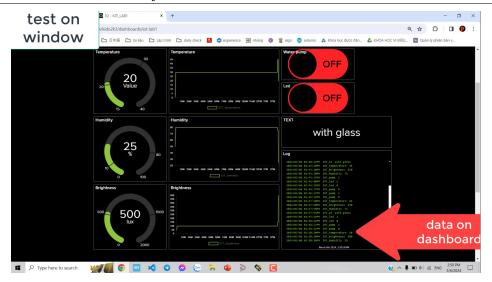


Hình 5: Kết quả trên window 1

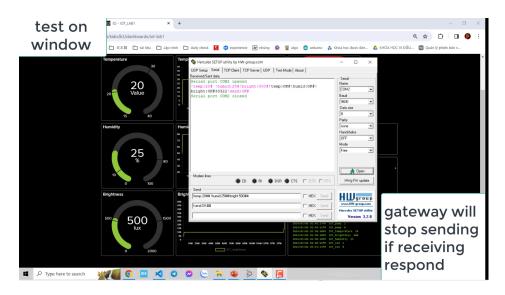


Hình 6: Kết quả trên window 2

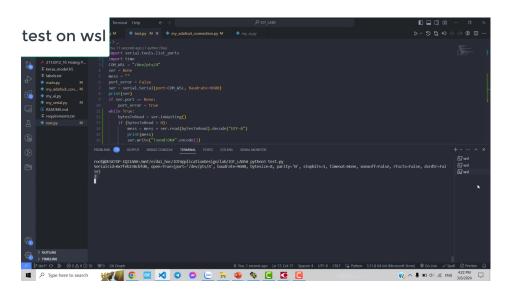




Hình 7: Kết quả trên window 3

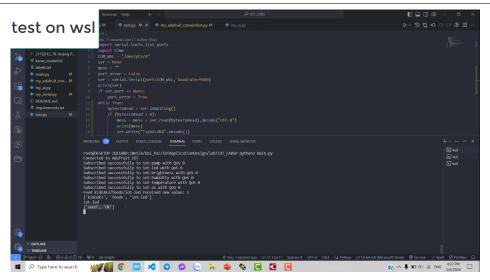


Hình 8: Kết quả trên window 4



Hình 9: Kết quả trên w
sl $1\,$





Hình 10: Kết quả trên ws
l $2\,$