## Introduction to Computer Network

#### Lab2

#### 110030018 林芷儀

### 實作過程:

#### Server:

從助教提供的模板和 hint 逐漸加入如下功能:

- 1. ACK timer 和 Timeout retransmission:
  - 用 clock\_t 的變數 t\_begin, duration 來記錄初始時間和經過時間
  - 每次 while(1)的迴圈中都檢查一次 timeout
  - 如果 timeout 就重傳
  - 如果沒有 timeout,確認「成功送出封包」並確認「收到正確的 ack number 的封包」,都正確的話就繼續送下一份封包
- 2. Seq number 和影片資料讀取
  - 每次讀取 1024bute 大小的資料,放入封包的 data 區
  - 用變數 count / remain\_len 計算當前剩餘的資料大小
  - 如果讀到最後一個封包,只讀入剛好大小的 data 到封包中,送完該封 包後就跳出迴圈,表示傳送完成

#### Client:

從助教提供的模板和 hint 逐漸加入如下功能:

- 1. 用變數 index 確認收到的封包是正常的
- 2. 收到之後,用 isLoss 來模擬 packet loss
- 3. 如果沒有封包遺失,用變數 receive\_packet 來確認收到的是正確的 seq number 的封包。如果正確就寫入 file 中,並回傳 Ack 給 server 端。
- 4. 若從 server 端拿來的封包發現是最後一個(is\_last flag==1),只讀入剛好大小的資料,並跳出迴圈,代表完成傳輸。

### 編譯及執行方式:

用 makefile: make

# 實作結果: