

Sommaire

- 1 Communications entre processus
- 2 Modélisation de protocoles de communication
 - Service d'un protocole
 - Protocole monodirectionnel fiable
 - Protocole fiable avec réordonnancement possible
- 3 Protocole de Stenning
- 4 Protocole ABP
- 5 Protocole Sliding Window SWP
- 6 Summary

Section Courante

- ① Communications entre processus
- ② Modélisation de protocoles de communication
 - Service d'un protocole
 - Protocole monodirectionnel fiable
 - Protocole fiable avec réordonnancement possible
- ③ Protocole de Stenning
- ④ Protocole ABP
- ⑤ Protocole Sliding Window SWP

- ⑥ Summary
]

Problèmes des communications

- La communication de données entre deux entités est en général non fiable
- Le support physique de communication peut perdre, dupliquer, réordonnancer ou détériorer les messages
- Un protocole de communication est une méthode permettant de communiquer des données, en veillant à détecter et à corriger les éventuelles erreurs de transmission
- Modèles d'architectures en couches : des couches basses du réseaux physiques aux couches les plus hautes réalisant les services.
- Modèles d'architecture : OSI et TCP/IP
- Modèles d'empilement des couches avec une relation de raffinement ou de simulation entre une couche supérieure et une couche inférieure : un service de niveau n est simulé par la couche de niveau $n-1$

Modèles de référence OSI

- OSI signifie *Open Systems Interconnection*
- Modèle de Référence proposé par l'organisation mondiale de normalisation ISO
- Ce modèle concerne la connexion entre systèmes ouverts à la communication avec d'autres systèmes ouverts
- Le modèle OSI a sept couches :
 - ▶ Une couche correspond à un nouveau d'abstraction pour les communications
 - ▶ Chaque couche possède et effectue des fonctions spécifiques
 - ▶ Les fonctions de chaque couche sont choisies en fonction de la définition de protocoles normalisés internationaux
 - ▶ Le choix des frontières entre les couches doit minimiser le flux d'informations aux interfaces
 - ▶ Le nombre de couches doit être rationnel et permettre de maîtriser l'architecture et d'éviter la cohabitation dans une même couche de fonctions très différentes.

Couches OSI

- **Couche Physique** : elle gère la transmission des bits qui peuvent être altérés par des problèmes de transmission physique.
- **Couche Liaison de données** : elle gère les communications sous forme de trames de données et assure donc la communication entre deux entités, en visant à corriger les problèmes du niveau inférieur (gestion de trames en séquences et des trames d'acquittements) ; elle assure aussi une régulation des émetteurs.
- **Couche réseau** : elle gère le sous-réseau, en particulier elle gère les routes ; elle gère aussi les congestions de ce sous-réseau.
- **Couche transport** : elle assure le découpage des données de la couche session et ls passe à la couche réseau. Elle s'assure que les morceaux arrivent correctement au sens des couches supérieures.
- **Couche session** : elle permet d'établir des sessions par les utilisateurs et donc d'utiliser la couche transport : transfert de fichiers par exemple.
- **Couche présentation** : elle concerne la syntaxe et la sémantique de l'information transmise
- **Couche application** : elle compose les protocoles développés

- Couche hôte-réseau ou liens de données : connexion de l'hôte à la couche Internet via un protocole permettant d'envoyer des paquets IP ; driver du système d'exploitation et d'une carte d'interface de l'ordinateur aux réseaux.
- Couche Réseau ou Internet : elle permet l'acheminement de paquets dans n'importe quel réseau et dans n'importe quel ordre ; les questions de réacheminement sont réglées par les couches supérieures. Le format est celui du protocole IP.
- Couche transport : elle permet à des paires ou entités connectées deux à deux, de maintenir une conversation ou une communication ; deux protocoles ont été définis :
 - ▶ le protocole TCP qui assure l'acheminement fiable d'un flux d'octets à une autre entité et
 - ▶ le protocole UDP qui est un protocole non-fiable, sans connexion, pour les applications qui ne veulent pas de séquences ou de contrôles de flux.
- Couche Application : elle contient les protocoles de haut niveau comme FTP, TELNET ; SMTP, DNS, SNMP

- ① Communications entre processus
- ② Modélisation de protocoles de communication
 - Service d'un protocole
 - Protocole monodirectionnel fiable
 - Protocole fiable avec réordonnancement possible
- ③ Protocole de Stenning
- ④ Protocole ABP
- ⑤ Protocole Sliding Window SWP

⑥ Summary
]

- 1 Communications entre processus
- 2 **Modélisation de protocoles de communication**
 - Service d'un protocole
 - Protocole monodirectionnel fiable
 - Protocole fiable avec réordonnancement possible
- 3 Protocole de Stenning
- 4 Protocole ABP
- 5 Protocole Sliding Window SWP
- 6 Summary

- Modélisation par échange de messages :
 - ▶ des actions internes ou locales à un processus
 - ▶ des actions de communications : envoi ou réception
- Canaux de communication :
 - ▶ tout message envoyé est reçu fatalement
 - ▶ tout message envoyé est reçu fatalement mais pas dans l'ordre d'envoi
 - ▶ tout message peut être perdu
- Variables partagées
- communication synchrone ou asynchrone
- modélisation en TLA^+ à partir d'une description des actions en Event-B.

Choix de modélisation

- Donner le « quoi » : spécification de ce que fait le protocole

- Donner le « quoi » : spécification de ce que fait le protocole
 - ▶ envoi d'un message m par un processus P à un processus Q

Choix de modélisation

- Donner le « quoi » : spécification de ce que fait le protocole
 - ▶ envoi d'un message m par un processus P à un processus Q
 - ▶ décomposition en plusieurs phases

- Donner le « quoi » : spécification de ce que fait le protocole
 - ▶ envoi d'un message m par un processus P à un processus Q
 - ▶ décomposition en plusieurs phases
- Donner le « comment » : simulation du protocole par des événements et des phases des couches plus basses
- Modélisation par raffinement à partir du service attendu pour mettre en œuvre dans les couches plus basses ou concrètes

Observation d'un système réparti

- $u_0 \xrightarrow{e_0} u_1 \xrightarrow{e_1} \dots \xrightarrow{e_{i-1}} u_i \xrightarrow{e_i} u_{i+1} \xrightarrow{e_{i+1}} \dots$
- e_0 ou e_1 ou \dots ou e_{i-1} ou e_i ou e_{i+1} ou \dots
- $e \in \{e_0, e_1, \dots, e_{i-1}, e_i, e_{i+1}, \dots\}$
- $e \in E$: E est l'ensemble fini des actions ou des événements observés sur le système modifiant l'état courant.
- $u_0 \xrightarrow{g} \dots \xrightarrow{f} u \xrightarrow{e} u' \xrightarrow{g} \dots$
- Chaque événement modélise la transformation d'une liste de variables d'états appelées *frame* et notée u :

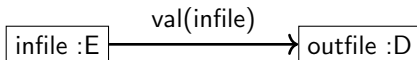
if $cond(u)$ **then** $u := f(u)$ **fi**

Non-déterminisme et entrelacement

Les événements de E sont observés les uns à la suite des autres en veillant à ce qu'un événement est observé quand sa *garde* est vraie. On peut ajouter une hypothèse d'équité sur la trace produite.

Modélisation du protocole de communication

- La valeur d'un fichier *infile* est transmise d'un émetteur E à un destinataire D



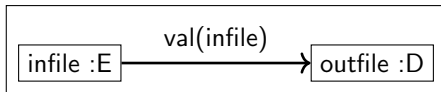
- Un service associé à un protocole de communication revient à effectuer une affectation du type :

`outfile := infile`

- Le nombre d'items ou d'enregistrements du fichier est n et ces données sont des éléments de DATA
 - ▶ DATA est un ensemble de données
 - ▶ *infile* est un fichier de longueur n :
 - $n \in \mathbb{N}_1$
 - $infile \in 1 .. n \rightarrow \text{DATA}$

Modélisation du protocole

- Spécification du service attendu par les deux partenaires E et D : transmission du fichier *infile* de E via un canal de communication et réception dans un fichier *outfile* de D .



- *outfile* est une variable localisée en D
- $inv1 : outfile \in 1 .. n \rightarrow DATA$: pendant la transmission, *outfile* contient une partie des données et n'a pas tout reçu.

- communication $\stackrel{def}{=} \text{begin } outfile := infile \text{ end}$
- Initialement, le fichier *outfile* contient n'importe quoi.
- L'événement communication réalise le service attendu en un coup !

Observation des communications

Le protocole de communication est construit selon des hypothèses de l'environnement :

Service du protocole

- communication $\stackrel{def}{=} \text{begin } outfile := infile \text{ end}$
- Initialement, le fichier *outfile* contient n'importe quoi.
- L'événement communication réalise le service attendu en un coup !

Observation des communications

Le protocole de communication est construit selon des hypothèses de l'environnement : hostilité,

Service du protocole

- communication $\stackrel{def}{=} \text{begin } outfile := infile \text{ end}$
- Initialement, le fichier *outfile* contient n'importe quoi.
- L'événement communication réalise le service attendu en un coup !

Observation des communications

Le protocole de communication est construit selon des hypothèses de l'environnement : hostilité, fautes,

- communication $\stackrel{def}{=} \text{begin } outfile := infile \text{ end}$
- Initialement, le fichier *outfile* contient n'importe quoi.
- L'événement communication réalise le service attendu en un coup !

Observation des communications

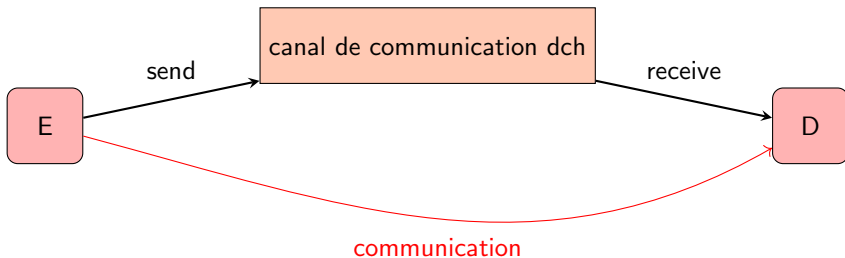
Le protocole de communication est construit selon des hypothèses de l'environnement : hostilité, fautes, pertes,

- communication $\stackrel{def}{=} \text{begin } outfile := infile \text{ end}$
- Initialement, le fichier *outfile* contient n'importe quoi.
- L'événement communication réalise le service attendu en un coup !

Observation des communications

Le protocole de communication est construit selon des hypothèses de l'environnement : hostilité, fautes, pertes, mensonges ...

- Un émetteur envoie des trames à un récepteur
- La communication a lieu dans un seul sens
- Le canal de communication est parfait
- Le récepteur reçoit toutes les données transmises
- L'émetteur envoie les données le plus rapidement possible
- Une trame contient les informations suivantes : type (indicateur de données ou non), séquence (numéro de trame), ack (ack éventuel), info (information transportée ou octet)
- Événements :
 - ▶ `SENDING(trame,dest)` via la couche physique
 - ▶ `RECEIVING(trame)` via la couche physique



- E envoie à D par le canal de communication modélisé par la variable dch
- `sendingdata` dépose la valeur $infile(s)$ dans le canal de communication
- `receivingdata` récupère la valeur suivante se trouvant dans le canal dch .
- On conserve l'ordre d'envoi de type fifo

- *outfile* est localisée sur *D* et reçoit les valeurs de *E* via le canal.
- *r* et *s* sont deux indicis de contrôle pour gérer en type fifo
- *dch* modélise le canal de communication.

$inv1 : outfile \in 1 .. n \rightarrow DATA$

$inv2 : r \in 0 .. n$

$inv3 : s \in 1 .. n+1$

$inv4 : r \leq s$

$inv5 : dch \in 1 .. n \rightarrow DATA$

$inv6 : outfile = 1 .. r \triangleleft infile$

$inv7 : dch \subseteq 1 .. s-1 \triangleleft infile$

$inv8 : outfile \subseteq dch$

- (inv6) : *outfile* contient la copie du fichier *infile* entre 1 et *r*.
- (inv4) : le curseur de réception *r* est plus petit que le curseur d'envoi *s*.
- (inv8) : les données reçues sont des copies de données transmises dans *dch*
- (inv7) : le canal *dch* ne transmet que des valeurs du fichier *infile* dans l'ordre fifo avec comme borne courante *s*

- INITIALISATION $\stackrel{def}{=} \left(\begin{array}{l} outfile := \emptyset \\ r := 0 \\ s := 1 \\ dch := \emptyset \end{array} \right)$
- transmissionover $\stackrel{def}{=} \text{if } r = n \text{ then skip end}$
- sendingdata $\stackrel{def}{=} \text{if } s \leq n \text{ then } \left[\begin{array}{l} dch(s) := infile(s) \\ s := s+1 \end{array} \right] \text{ end}$
- receivingdata $\stackrel{def}{=} \text{if } r+1 \in dom(dch) \text{ then } \left[\begin{array}{l} outfile(r+1) := dch(r+1) \\ r := r+1 \end{array} \right]$

Protocole FIFO-FIABLE

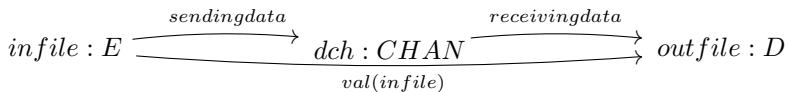
- $E :: \text{if } s \leq n \text{ then } dch(s), s := infile(s), s+1 \text{ fi}$
- $D :: \text{if } r+1 \in dom(dch) \text{ then } outfile(r+1), r := dch(r+1), r+1 \text{ fi}$

k

- $E :: \text{if } s \leq n \text{ then } \left\{ \begin{array}{l} \text{send } infile(s) \text{ to } D \text{ in } dch \\ s := s+1 \end{array} \right. \text{ fi}$
- $D :: \text{if } r+1 \in dom(dch) \text{ then } \left\{ \begin{array}{l} \text{receive } dch(r+1) \text{ in } ioutfile(r+1) \\ r := r+1 \end{array} \right. \text{ fi p}$

Sommaire du protocole

- $E :: \text{if } s \leq n \text{ then } \left\{ \begin{array}{l} \text{send } infile(s) \text{ to } D \text{ in } dch \\ s := s+1 \end{array} \right. \text{ fi}$
- $D :: \text{if } r+1 \in dom(dch) \text{ then } \left\{ \begin{array}{l} \text{receive } dch(r+1) \text{ in } outfile(r+1) \\ r := r+1 \end{array} \right. \text{ fi}$



- ① Communications entre processus
- ② Modélisation de protocoles de communication
 - Service d'un protocole
 - Protocole monodirectionnel fiable
 - Protocole fiable avec réordonnancement possible
- ③ Protocole de Stenning
- ④ Protocole ABP
- ⑤ Protocole Sliding Window SWP
- ⑥ Summary

fiable avec réordonnancement possible

- variables *outfile*, *s*, *dch*
- invariants

$$inv1 : s \in 1 .. n+1$$

$$inv2 : dch \in 1 .. n \rightarrow DATA$$

$$inv4 : dom(dch) \cap dom(outfile) = \emptyset$$

$$inv3 : dch \cup outfile = 1 .. (s-1) \triangleleft infile$$

- INITIALISATION $\stackrel{def}{=} \left[\begin{array}{l} outfile := \emptyset \\ s := 1 \\ dch := \emptyset \end{array} \right]$
- communication2 $\stackrel{def}{=} \text{if } \left[\begin{array}{l} s = n+1 \\ dch = \emptyset \end{array} \right] \text{ then skip end}$
- sendingdata $\stackrel{def}{=} \text{if } [s \leq n] \text{ then } \left[\begin{array}{l} dch(s) := infile(s) \\ s := s+1 \end{array} \right] \text{ end}$
- receivingdata $\stackrel{def}{=} \text{if } \left[\begin{array}{l} r \in dom(dch) \\ m \in DATA \\ dch(r) = m \\ r \notin dom(outfile) \end{array} \right] \text{ then } \left[\begin{array}{l} outfile := outfile \cup \{r \mapsto m\} \\ dch := dch \setminus \{r \mapsto m\} \end{array} \right] \text{ end}$

- Hypothèse de fiabilité excessive
- Le canal de communication peut ne pas protéger les données transmises



Prise en compte des pertes de messages.

Section Courante

- ① Communications entre processus
- ② Modélisation de protocoles de communication
 - Service d'un protocole
 - Protocole monodirectionnel fiable
 - Protocole fiable avec réordonnancement possible
- ③ Protocole de Stenning**
- ④ Protocole ABP
- ⑤ Protocole Sliding Window SWP

- ⑥ Summary

]

Protocole fiable avec attente

- Le protocole envoie des trames mais attend que le récepteur lui signale la réception
- Le canal de communication est toujours supposé fiable mais le flux est contrôlé
- Événements :
 - ▶ `SENDING(trame,dest)` via la couche physique
 - ▶ `WAITING(trameack)` via la couche physique
 - ▶ `RECEIVING(trame)` via la couche physique
 - ▶ `SENDING(trameack,eme)` via la couche physique

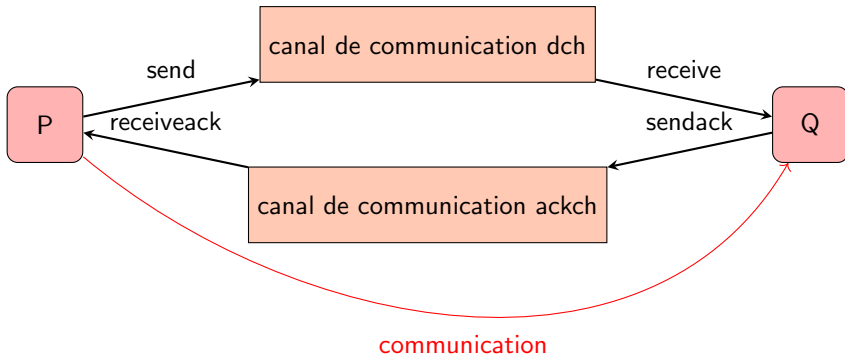
Protocole fiable avec attente

- Le protocole envoie des trames mais attend que le récepteur lui signale la réception
- Le canal de communication est toujours supposé fiable mais le flux est contrôlé
- Événements :
 - ▶ `SENDING(trame,dest)` via la couche physique
 - ▶ `WAITING(trameack)` via la couche physique
 - ▶ `RECEIVING(trame)` via la couche physique
 - ▶ `SENDING(trameack,eme)` via la couche physique
- Hypothèse de fiabilité irréaliste

Protocole avec acquittement et retransmission

- Le protocole précédent est non fiable dans la mesure où la couche physique est peut-être non fiable ou bruitée
- L'idée est de contrôler si la trame envoyée est bien reçue sinon on renvoie mais le récepteur doit être capable de savoir qu'il s'agit d'une trame dupliquée.
- Événements :
 - ▶ `SENDING(trame,dest)` via la couche physique avec un numéro de trame
 - ▶ `WAITING(trameack)` via la couche physique du numéro de trame et ré-émission de la trame si nécessaire
 - ▶ `RECEIVING_ACK` via le canal physique de la trame ack avec le numéro
 - ▶ `RECEIVING(trame)` via la couche physique
 - ▶ `SENDING(trameack,eme)` via la couche physique avec le numéro de trame reçue

Protocole de Stenning



- Soient deux entités P et Q : P veut envoyer des messages à Q
- P envoie une suite de données d_1, \dots, d_n à Q
- P répète les deux opérations :
 - ▶ phase d'envoi : P envoie la donnée (d_i, i) à Q
 - ▶ phase d'attente : P attend de recevoir la valeur i
 - ▶ phase de confirmation : si i est reçue, alors le protocole reprend à la phase d'envoi

Protocole de Stenning

- VARIABLES $dch, s, r, ackch, outfile$

$inv1 : r \in 0 .. n$

$inv2 : s \in 1 .. n+1$

$inv3 : dch \in 1 .. n \rightarrow DATA$

$inv4 : ackch \subseteq 1 .. n$

$inv5 : r \leq s$

$inv6 : s \leq r+1$

$inv7 : outfile = 1 .. r \triangleleft infile$

$inv8 : dch \subseteq 1 .. s \triangleleft infile$

$inv9 : s \leq n+1$

$inv10 : r \leq n$

$inv11 : outfile \in 1 .. n \rightarrow DATA$

$inv12 : s \notin dom(outfile) \Rightarrow s = r+1$

$inv13 : s \in dom(outfile) \Rightarrow s = r$

$inv14 : s \in ackch \Rightarrow s \in dom(outfile)$

$inv15 : ackch \subseteq 1 .. r$

THEOREMS

$th : r = n \Rightarrow outfile = infile \quad \text{ safety property}$

Protocole de Stenning

- INITIALISATION $\stackrel{def}{=}$
$$\left[\begin{array}{l} dch := \emptyset \\ ackch := \emptyset \\ s := 1 \\ r := 0 \\ outfile := \emptyset \end{array} \right]$$
- servicedone $\stackrel{def}{=}$ if $[r = n]$ then $[\text{skip}]$ end
- sendingadata $\stackrel{def}{=}$ if $[s \leq n]$ then $[dch(s) := infile(s)]$ end
- receivingadata $\stackrel{def}{=}$
if $[r+1 \in dom(dch)]$ then
$$\left[\begin{array}{l} outfile(r+1) := dch(r+1) \\ r := r+1 \end{array} \right]$$
 end
- sendingack $\stackrel{def}{=}$ if $[r \neq 0]$ then $[ackch := ackch \cup \{r\}]$ end
- receivingack $\stackrel{def}{=}$ if $[s \in ackch]$ then $[s := s+1]$ end

Protocole de Stenning

- $\text{daemonch} \stackrel{def}{=} \text{if } \left[\begin{array}{l} i \in 1 .. n \\ m \in DATA \\ i \mapsto m \in dch \end{array} \right] \text{ then } [dch := dch \setminus \{i \mapsto m\}] \text{ end}$
- $\text{daemonack} \stackrel{def}{=} \text{if } [i \in ackchackch := ackch \setminus \{i\}] \text{ then } [] \text{ end}$
- Les deux événements introduisent des erreurs du type perte de messages
- Le modèle permet donc de décrire à la fois le protocole et l'environnement.

Section Courante

- ① Communications entre processus
- ② Modélisation de protocoles de communication
 - Service d'un protocole
 - Protocole monodirectionnel fiable
 - Protocole fiable avec réordonnancement possible
- ③ Protocole de Stenning
- ④ Protocole ABP
- ⑤ Protocole Sliding Window SWP

- ⑥ Summary

Protocole ABP (Alternating Bit Protocol)

- Le protocole ABP (Alternating Bit Protocol) est un protocole de communication qui vise à fournir un canal de communication fiable sur un canal peu fiable.
- ABP est une version simplifiée du protocole TCP (Transmission Control Protocol) utilisé sur Internet.
- ABP est une évolution du protocole de Stenning.

Protocole bidirectionnel à fenêtre de taille 1

- Ce protocole est aussi appelé le protocole du *bit alterné*
- Pour régler les problèmes de codage des numéros de trame, on observe que l'on a besoin uniquement d'un bit pour contrôler si la trame est effectivement répétée et reçue in fine.

Section Courante

- ① Communications entre processus
- ② Modélisation de protocoles de communication
 - Service d'un protocole
 - Protocole monodirectionnel fiable
 - Protocole fiable avec réordonnancement possible
- ③ Protocole de Stenning
- ④ Protocole ABP
- ⑤ Protocole Sliding Window SWP

- ⑥ Summary
]

Protocole bidirectionnel à fenêtre de taille n

- Ce protocole est aussi appelé le protocole du *sliding window protocol*
- Le protocole précédent peut être amélioré par une fenêtre de longueur $n \geq 1$ et cette fenêtre glisse en suivant les trames reçues.

CONTEXT DATA SETS

$$D$$

CONSTANTS

 n, IN, l

AXIOMS

 $axm1 : n \in \mathbb{N}_1$
$$axm2 : IN \in \mathbb{N} \rightarrow D$$
$$axm3 : dom(IN) = 0 .. n$$
 $axm4 : l \in \mathbb{N}_1$
$$axm5 : l \leq n$$

END

PROCESSUS Sliding-Window Protocol

VARIABLES : OUT , i , $chan$, ack , got

$inv1 : OUT \in \mathbb{N} \rightarrow D$

$inv2 : i \in 0 .. n+1$

$inv3 : 0 .. i-1 \subseteq dom(OUT)$

$inv3bis : dom(OUT) \subseteq 0 .. n$

$inv7 : chan \in \mathbb{N} \rightarrow D$

$inv8 : ack \subseteq \mathbb{N}$

$inv9 : ack \cup got \subseteq i .. i+l \cap 0 .. n$

$inv10 : got \subseteq \mathbb{N}$

$inv12 : dom(chan) \subseteq 0 .. i+l \cap 0 .. n$

$inv13 : got \subseteq dom(OUT)$

$inv14 : ack \subseteq dom(OUT)$

$inv16 : 0 .. i-1 \triangleleft OUT = 0 .. i-1 \triangleleft IN$

$inv17 : chan \subseteq IN$

$inv18 : OUT \subseteq IN \wedge got \subseteq dom(chan)$

PROCESSUS Sliding-Window Protocol

VARIABLES : OUT , i , $chan$, ack , got

$inv1 : OUT \in \mathbb{N} \leftrightarrow D$

$inv2 : i \in 0 .. n+1$

$inv3 : 0 .. i-1 \subseteq dom(OUT)$

$inv3bis : dom(OUT) \subseteq 0 .. n$

$inv7 : chan \in \mathbb{N} \leftrightarrow D$

$inv8 : ack \subseteq \mathbb{N}$

$inv9 : ack \cup got \subseteq i .. i+l \cap 0 .. n$

$inv10 : got \subseteq \mathbb{N}$

$inv12 : dom(chan) \subseteq 0 .. i+l \cap 0 .. n$

$inv13 : got \subseteq dom(OUT)$

$inv14 : ack \subseteq dom(OUT)$

$inv16 : 0 .. i-1 \triangleleft OUT = 0 .. i-1 \triangleleft IN$

$inv17 : chan \subseteq IN$

$inv18 : OUT \subseteq IN \wedge got \subseteq dom(chan)$

- Idée du protocole : faire glisser une fenêtre

PROCESSUS Sliding-Window Protocol

VARIABLES : OUT , i , $chan$, ack , got

$inv1 : OUT \in \mathbb{N} \mapsto D$

$inv2 : i \in 0 .. n+1$

$inv3 : 0 .. i-1 \subseteq dom(OUT)$

$inv3bis : dom(OUT) \subseteq 0 .. n$

$inv7 : chan \in \mathbb{N} \mapsto D$

$inv8 : ack \subseteq \mathbb{N}$

$inv9 : ack \cup got \subseteq i .. i+l \cap 0 .. n$

$inv10 : got \subseteq \mathbb{N}$

$inv12 : dom(chan) \subseteq 0 .. i+l \cap 0 .. n$

$inv13 : got \subseteq dom(OUT)$

$inv14 : ack \subseteq dom(OUT)$

$inv16 : 0 .. i-1 \triangleleft OUT = 0 .. i-1 \triangleleft IN$

$inv17 : chan \subseteq IN$

$inv18 : OUT \subseteq IN \wedge got \subseteq dom(chan)$

- Idée du protocole : faire glisser une fenêtre
- Réception progressive des données au cours du glissement

PROCESSUS Sliding-Window Protocol

VARIABLES : OUT , i , $chan$, ack , got

$inv1 : OUT \in \mathbb{N} \leftrightarrow D$

$inv2 : i \in 0 .. n+1$

$inv3 : 0 .. i-1 \subseteq dom(OUT)$

$inv3bis : dom(OUT) \subseteq 0 .. n$

$inv7 : chan \in \mathbb{N} \leftrightarrow D$

$inv8 : ack \subseteq \mathbb{N}$

$inv9 : ack \cup got \subseteq i .. i+l \cap 0 .. n$

$inv10 : got \subseteq \mathbb{N}$

$inv12 : dom(chan) \subseteq 0 .. i+l \cap 0 .. n$

$inv13 : got \subseteq dom(OUT)$

$inv14 : ack \subseteq dom(OUT)$

$inv16 : 0 .. i-1 \triangleleft OUT = 0 .. i-1 \triangleleft IN$

$inv17 : chan \subseteq IN$

$inv18 : OUT \subseteq IN \wedge got \subseteq dom(chan)$

- Idée du protocole : faire glisser une fenêtre
- Réception progressive des données au cours du glissement
- Deux canaux d'échanges :

PROCESSUS Sliding-Window Protocol

VARIABLES : OUT , i , $chan$, ack , got

$inv1 : OUT \in \mathbb{N} \leftrightarrow D$

$inv2 : i \in 0 .. n+1$

$inv3 : 0 .. i-1 \subseteq dom(OUT)$

$inv3bis : dom(OUT) \subseteq 0 .. n$

$inv7 : chan \in \mathbb{N} \leftrightarrow D$

$inv8 : ack \subseteq \mathbb{N}$

$inv9 : ack \cup got \subseteq i .. i+l \cap 0 .. n$

$inv10 : got \subseteq \mathbb{N}$

$inv12 : dom(chan) \subseteq 0 .. i+l \cap 0 .. n$

$inv13 : got \subseteq dom(OUT)$

$inv14 : ack \subseteq dom(OUT)$

$inv16 : 0 .. i-1 \triangleleft OUT = 0 .. i-1 \triangleleft IN$

$inv17 : chan \subseteq IN$

$inv18 : OUT \subseteq IN \wedge got \subseteq dom(chan)$

- Idée du protocole : faire glisser une fenêtre
- Réception progressive des données au cours du glissement
- Deux canaux d'échanges :
 - ▶ $chan$ est le canal de communication des données à partir de IN vers OUT

PROCESSUS Sliding-Window Protocol

VARIABLES : OUT , i , $chan$, ack , got

$inv1 : OUT \in \mathbb{N} \leftrightarrow D$
 $inv2 : i \in 0 .. n+1$
 $inv3 : 0 .. i-1 \subseteq dom(OUT)$
 $inv3bis : dom(OUT) \subseteq 0 .. n$
 $inv7 : chan \in \mathbb{N} \leftrightarrow D$
 $inv8 : ack \subseteq \mathbb{N}$
 $inv9 : ack \cup got \subseteq i .. i+l \cap 0 .. n$
 $inv10 : got \subseteq \mathbb{N}$
 $inv12 : dom(chan) \subseteq 0 .. i+l \cap 0 .. n$
 $inv13 : got \subseteq dom(OUT)$
 $inv14 : ack \subseteq dom(OUT)$
 $inv16 : 0 .. i-1 \triangleleft OUT = 0 .. i-1 \triangleleft IN$
 $inv17 : chan \subseteq IN$
 $inv18 : OUT \subseteq IN \wedge got \subseteq dom(chan)$

- Idée du protocole : faire glisser une fenêtre
- Réception progressive des données au cours du glissement
- Deux canaux d'échanges :
 - ▶ $chan$ est le canal de communication des données à partir de IN vers OUT
 - ▶ ack est le canal de retour.

PROCESSUS Sliding-Window Protocol

VARIABLES : OUT , i , $chan$, ack , got

$inv1 : OUT \in \mathbb{N} \leftrightarrow D$

$inv2 : i \in 0 .. n+1$

$inv3 : 0 .. i-1 \subseteq dom(OUT)$

$inv3bis : dom(OUT) \subseteq 0 .. n$

$inv7 : chan \in \mathbb{N} \leftrightarrow D$

$inv8 : ack \subseteq \mathbb{N}$

$inv9 : ack \cup got \subseteq i .. i+l \cap 0 .. n$

$inv10 : got \subseteq \mathbb{N}$

$inv12 : dom(chan) \subseteq 0 .. i+l \cap 0 .. n$

$inv13 : got \subseteq dom(OUT)$

$inv14 : ack \subseteq dom(OUT)$

$inv16 : 0 .. i-1 \triangleleft OUT = 0 .. i-1 \triangleleft IN$

$inv17 : chan \subseteq IN$

$inv18 : OUT \subseteq IN \wedge got \subseteq dom(chan)$

- Idée du protocole : faire glisser une fenêtre
- Réception progressive des données au cours du glissement
- Deux canaux d'échanges :
 - ▶ $chan$ est le canal de communication des données à partir de IN vers OUT
 - ▶ ack est le canal de retour.

Phases du protocole

- Initialisation du protocole

INITIALISATION $\stackrel{def}{=}$ $\left[\begin{array}{l} OUT := \emptyset \\ i := 0 \\ chan := \emptyset \\ ack := \emptyset \\ got := \emptyset \end{array} \right]$

- Phase d'envoi et de réception

send $\stackrel{def}{=}$ if $\left[\begin{array}{l} j \in i .. i+l \\ j \leq n \\ j \notin got \end{array} \right]$ then $[chan(j) := IN(j)]$ end

receive $\stackrel{def}{=}$
if $\left[\begin{array}{l} j \in dom(chan) \\ j \in i .. i+l \end{array} \right]$ then $\left[\begin{array}{l} OUT(j) := chan(j) \\ ack := ack \cup \{j\} \end{array} \right]$ end

Phases du protocole

- Phase d'accusé de réception et de complétion

$\text{receiveack} \stackrel{\text{def}}{=} \text{if } [k \in \text{ack}] \text{ then } \left[\begin{array}{l} \text{got} := \text{got} \cup \{k\} \\ \text{ack} := \text{ack} \setminus \{k\} \end{array} \right] \text{ end}$

$\text{completion} \stackrel{\text{def}}{=} \text{if } [i = n+1 \wedge \text{got} = \emptyset] \text{ then } [\text{skip}] \text{ end}$

- Gestion de la fenêtre

$\text{sliding} \stackrel{\text{def}}{=}$
 $\text{if } \left[\begin{array}{l} \text{grd1} : \text{got} \neq \emptyset \\ \text{grd3} : i \in \text{got} \\ \text{grd4} : i+l < n \end{array} \right] \text{ then } \left[\begin{array}{l} \text{act1} : i := i+1 \\ \text{act2} : \text{got} := \text{got} \setminus \{i\} \\ \text{act3} : \text{ack} := \text{ack} \setminus \{i\} \end{array} \right] \text{ end}$

La fenêtre ne glisse plus quand elle ne peut plus mais elle se vide et fond en quelque sorte ($i+l \geq n$).

$\text{emptywindow} \stackrel{\text{def}}{=}$
 $\text{if } \left[\begin{array}{l} \text{grd1} : \text{got} \neq \emptyset \\ \text{grd2} : i \in \text{got} \\ \text{grd3} : i+l \geq n \\ \text{grd4} : i \leq n \end{array} \right] \text{ then } \left[\begin{array}{l} \text{act1} : i := i+1 \\ \text{act2} : \text{got} := \text{got} \setminus \{i\} \\ \text{act3} : \text{ack} := \text{ack} \setminus \{i\} \end{array} \right] \text{ end}$

Pertes de messages sur les deux canaux

$\text{loosingchan} \stackrel{def}{=}$
if $\left[\begin{array}{l} \text{grd1} : j \in i .. i+l \\ \text{grd2} : j \in \text{dom}(\text{chan}) \\ \text{grd3} : j \notin \text{got} \end{array} \right]$ then $\left[\text{act1} : \text{chan} := \{j\} \triangleleft \text{chan} \right]$ end
 $\text{loosingack} \stackrel{def}{=}$
if $\left[\text{grd1} : k \in \text{ack} \right]$ then $\left[\text{act1} : \text{ack} := \text{ack} \setminus \{k\} \right]$ end

Le protocole du bit alterné en TLA⁺

- Le protocole du bit alterné est une instance de ce protocole pour $l = 0$.
- Le choix de l est important puisqu'il intervient dans le codage du témoin de transmission.
- On peut imaginer que les choix suivants sont pertinents :
 - ▶ $l = 0$: codage sur 0 bits
 - ▶ $l = 2$: codage sur 1 bits
 - ▶ $l = 4$: codage sur 2 bits
 - ▶ $l = 2^k$: codage sur k bits
- Dans le cas d'un codage sur k bits, on choisit ce qui reste sur la trame d'envoi comme place.

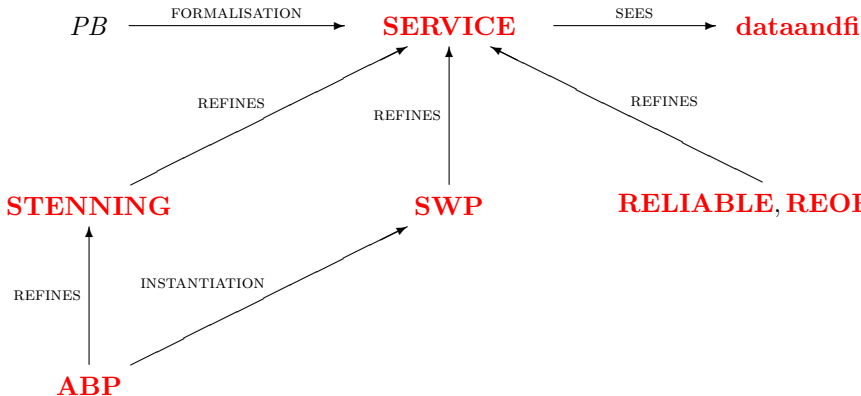
Section Courante

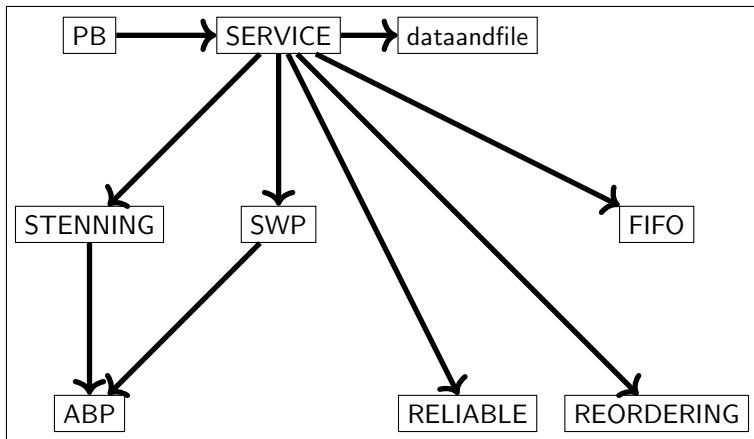
- ① Communications entre processus
- ② Modélisation de protocoles de communication
 - Service d'un protocole
 - Protocole monodirectionnel fiable
 - Protocole fiable avec réordonnancement possible
- ③ Protocole de Stenning
- ④ Protocole ABP
- ⑤ Protocole Sliding Window SWP

⑥ Summary

]

Status of development





Conclusion

- Modèles en couches
- Relation d'abstraction
- Mécanismes de répétition et de contrôle du
- Exemple de TCP/IP

Transactions

- Un protocole de communication est une suite de transactions modifiant des variables d'états.
-

Transactions

- Un protocole de communication est une suite de transactions modifiant des variables d'états.
-
- Initialisation du protocole

$$\text{INITIALISATION} \stackrel{def}{=} \left[\begin{array}{l} OUT := \emptyset \\ i := 0 \\ chan := \emptyset \\ ack := \emptyset \\ got := \emptyset \end{array} \right]$$

Transactions

- Un protocole de communication est une suite de transactions modifiant des variables d'états.

-

- Initialisation du protocole

$$\text{INITIALISATION} \stackrel{def}{=} \left[\begin{array}{l} OUT := \emptyset \\ i := 0 \\ chan := \emptyset \\ ack := \emptyset \\ got := \emptyset \end{array} \right]$$

- Phase d'envoi et de réception

$$\text{send} \stackrel{def}{=} \text{if } \left[\begin{array}{l} j \in i .. i+l \\ j \leq n \\ j \notin got \end{array} \right] \text{ then } [chan(j) := IN(j)] \text{ end}$$

Transactions

- Un protocole de communication est une suite de transactions modifiant des variables d'états.

-

- Initialisation du protocole

INITIALISATION $\stackrel{def}{=}$ $\left[\begin{array}{l} OUT := \emptyset \\ i := 0 \\ chan := \emptyset \\ ack := \emptyset \\ got := \emptyset \end{array} \right]$

- Phase d'envoi et de réception

send $\stackrel{def}{=}$ if $\left[\begin{array}{l} j \in i .. i+l \\ j \leq n \\ j \notin got \end{array} \right]$ then $[chan(j) := IN(j)]$ end

receive $\stackrel{def}{=}$
if $\left[\begin{array}{l} j \in dom(chan) \\ j \in i .. i+l \end{array} \right]$ then $\left[\begin{array}{l} OUT(j) := chan(j) \\ ack := ack \cup \{j\} \end{array} \right]$ end

- Un protocole de communication est une suite de transactions qui peuvent être définies comme des actions ou événements.
- Le service d'un protocole de communication est de communiquer des données dans de bonnes conditions (pas de pertes, pas de disparition de messages, pas d'altération des messages, ...)
- Exemple du formalisme Alice & Bob qui couvre les protocoles cryptographiques.