I4IKN - Øvelse 12

*UDVIKLING AF PROTOCOL STACK - FILOVERFØRSEL VIA RS-232 NULL-MODEM*

|  |  |
| --- | --- |
| Jonas Lind | 201507296 |
| Tais Hjortshøj | 201509128 |

Indhold

[Problemformulering 3](#_Toc482560686)

[Protokolstakken 3](#_Toc482560687)

[Linklaget 5](#_Toc482560688)

[Send-metode 5](#_Toc482560689)

[Recieve-metode 6](#_Toc482560690)

[Test 7](#_Toc482560691)

[Transportlaget 9](#_Toc482560692)

[Send-metode 9](#_Toc482560693)

[Recieve-metode 9](#_Toc482560694)

[Test 9](#_Toc482560695)

[Applikationslaget 9](#_Toc482560696)

[Client 9](#_Toc482560697)

[Server 9](#_Toc482560698)

# Problemformulering

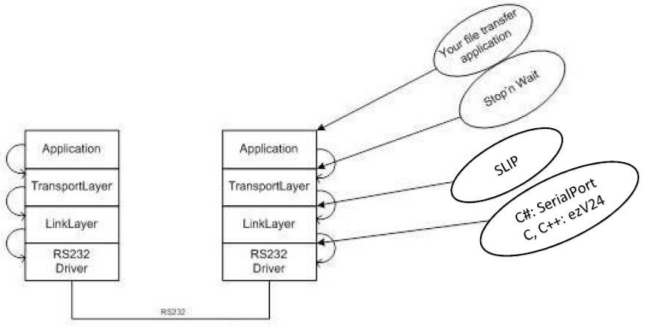
I denne øvelse skal der designes og implementeres muligheden for at overføre en fil vha. den serielle kommunikationsport i en virtuel maskine. Det serielle interface er et RS-232 interface. Microcontroller-baseret embedded udstyr har ofte kun mulighed for at kommunikere med omverdenen via et serielt interface. Derfor er problematikken i denne øvelse relevant. Det er desuden yderst lærerigt at udvikle en protocol stack, hvilket er hovedformålet med øvelsen.

Systemet skal give mulighed for at der fra en virtuel computer (H1) kan overføres en fil af en vilkårlig type og størrelse til en anden virtuel computer (H2). Der skal designes, implementeres og testes to applikationer, en server og en client. Førstnævnte anbringes i H1, sidstnævnte kan anbringes i H2. Client applikationen skal meddele serveren hvilken fil der skal hentes. Server applikationen skal læse og sende filen til clienten i pakkestørrelser på 1000 bytes payload ad gangen. Client skal modtage disse pakker og gemme dem i en fil.

Server og client applikationerne er udviklet i I4IKN Øvelse 7 (TCP-baseret client/server). I Øvelse 7 blev der vha. anvendelse af socket-API udført kald som etablerede en connection, overførte filnavn, filstørrelse og fil mellem client og server. Disse kald skal i denne øvelse udskiftes med kald til et transportlaget i en protocol-stack, som I selv udvikler. Transportlaget skal være pålideligt med en funktionalitet, som svarer til rdt v.2.2 i lærebogen. Client og server kan også have samme brugerflade som client-/server-applikationerne i øvelse 7 (TCP/IP-baseret filoverførsel).

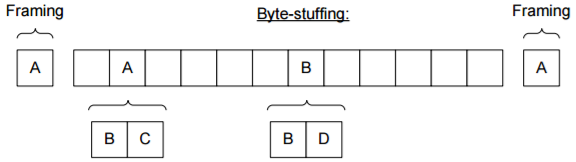
# Protokolstakken

Denne øvelse løses ved at dele de enkelte funktioner efter en lagdelt model for en protokolstak.



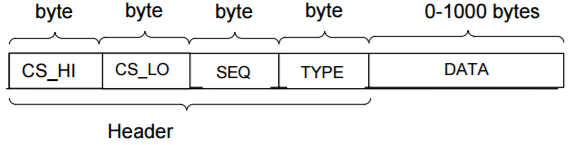
**Det fysiske lag:** Dette lag er givet ved seriel kommunikation via RS-232 porte og via et null-modem (/dev/ttyS1).

**Datalinklag:** Til dette lag skal I implementere en modificeret SLIP protokol. Protokollen skal implementeres således: Som start og stop karakter benyttes ’A’. Hvis karakteren ’A’ forekommer i framet erstattes det med de to tegn ’B’ og ’C’, og hvis tegnet ’B’ forekommer, erstattes det med de to tegn ’B’ og ’D’.



**Netværkslag:** Dette lag findes ikke, da vi kun anvender point-to-point kommunikation (dvs. kommunikation uden routing).

**Transportlag:** I skal implementere en stop-and-wait protokol. Protokollen skal være pålidelig og skal anvende en 16 bit Internet-checksum til fejldetektering. Det er et krav at protokollen skal kunne håndtere ødelagte data (f.eks. pga. EMC). Det er ikke et absolut krav at protokollen skal kunne håndtere mistede data (timeout, rdt v. 3.0 ifølge lærebogen) men implementer timeout-funktionaliteten hvis tiden er til det - få stop-and-wait protokollen til at fungere først. Den maksimale længde af transportlagets data (payload) sættes til 1000 bytes.



|  |  |
| --- | --- |
| **CS\_HI** | Den mest betydende del af checksums-beregningen. |
| **CS\_LO** | Den mindst betydende del af checksums-beregningen. |
| **SEQ** | Sekvensnummer på det afsendte segment. |
| **TYPE** | 0 (DATA) |
| 1 (ACK) |
| **DATA** | Payload på mellem 0-1000 bytes.  Skal altid være af længden 0 ved ACK. |

**Applikationslaget:** Her skal client sende et filnavn (defineret af brugeren) til server – og server skal returnere filstørrelse og selve filen til client via transportlaget.

# Linklaget

## Send-metode

Et *for-loop* oprettes, den looper så længe *i < size*. For at udskifte karakteren ’A’ med ’BC’ oprettes et *if-loop*. For at udskifte karakteren ’B’ med ’BD’ oprettes et *else-if-loop*. Hvis buf index *i = ’A’*, så bliver buffer-arrayet *k* til ’B’ og ’C’ samt buffer *k* tælles op. Hvis ikke ovenstående *if-loop* er tilfældet, så tjekkes om buf index *i = ’B’.* Hvis dette er tilfældet, så sættes buffer-arrayet *k* til ’B’ og ’D’ samt buffer tælles op. Til sidst oprettes et *else-loop*. Hvis ingen af de ovenstående scenarier er tilfældet, så sættes buffer index *k* til at være lig med buf index *i* samt bufferen tælles op.

For at sætte start og stop karakter sættes bytearrayet *buffer* på index 0 til karakteren ’A’ og til slut sættes bytearrayet *buffer* på index *k*-1 til karakteren ’A’.

|  |
| --- |
| void Link**::**send**(**const char buf**[],** short size**)**  **{**  //TO DO Your own code  int i**,** k **=** 0**,** rc**;**  std**::**cout **<<** "Incomming buf to link: "**<<** buf **<<** " with size: "**<<** size **<<** std**::**endl**;**  buffer**[**k**]** **=** 'A'**;**  k**++;**  **for(**i **=** 0**;** i **<** size**;** i**++)**  **{**  std**::**cout **<<** "Linker: k == " **<<** k **<<** ". i == " **<<** i **<<** std**::**endl**;**  **if(**buf**[**i**]** **==** 'A'**)**  **{**  buffer**[**k**]** **=** 'B'**;**  k**++;**  buffer**[**k**]** **=** 'C'**;**  k**++;**  **}**  **else** **if(**buf**[**i**]** **==** 'B'**)**  **{**  buffer**[**k**]** **=** 'B'**;**  k**++;**  buffer**[**k**]** **=** 'D'**;**  k**++;**  **}**  **else**  **{**  buffer**[**k**]** **=** buf**[**i**];**  k**++;**  **}**  **}**  buffer**[**k**-**1**]** **=** 'A'**;**  short bufferlength **=** k**;**  rc **=** v24Puts**(**serialPort**,** buffer**);**  **if** **(**rc **<** **sizeof(**buffer**))**  **{**  fputs**(**"error: v24Puts failed.\n"**,**stderr**);**  **}**  **else**  std**::**cout **<<** "Outgoing buffer: " **<<** buffer **<<** " with size: " **<<** bufferlength **<<** std**::**endl**;**    **}** |

## Recieve-metode

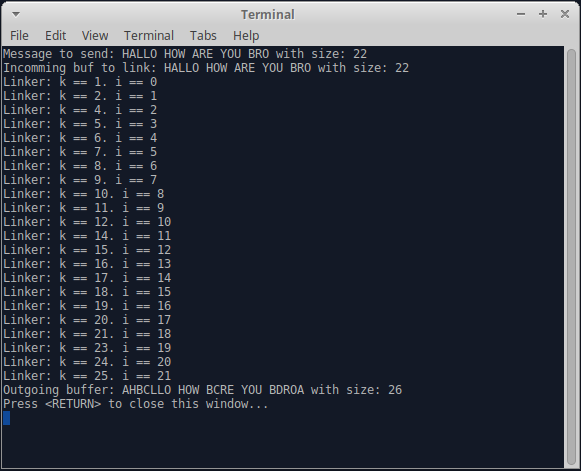
Et *for-loop* oprettes, den looper så længe *i < size*. Et *if-loop* oprettes og der tjekkes hvilken karakter der er i buffer-arrayet *i*. Hvis det er karakteren ’A’ tælles buffer-arrayet *i* op.

Et *else-if-loop* oprettes hvor buffer index *i = ’B’* tjekkes og buffer-arrayet *i* bliver talt op. Et *if-loop* oprettes hvor den næste karakter i buffer-arrayet *i* tjekkes for om det er karakteren ’C’ eller ’D’. Hvis den næste karakter er ’C’ skrives karakteren ’A’ til buf-arrayet *k* samt buf *k* tælles op. Hvis den næste karakter er ’D’ skrives karakteren ’B’ til buf-arrayet *k* samt buf *k* tælles op. Til sidst oprettes et *else-loop*. Hvis ingen af de ovenstående scenarier er tilfældet, så sættes buf index *k* til at være lig med buffer index *i* samt buf-arrayet *k* tælles op.

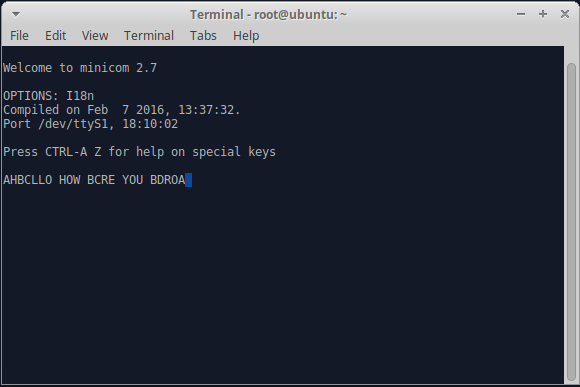
|  |
| --- |
| short Link**::**receive**(**char buf**[],** short size**)**  **{**  //TO DO Your own code  int i**,** k **=** 0**,** rc**;**    rc **=** v24Gets**(**serialPort**,** buffer**,** size**);**  **if** **(** rc **<** 0 **)**  **{**  fputs**(**"error: v24Gets failed!\n"**,**stderr**);**  **}**  **else**  std**::**cout **<<** "Incomming buffer: "**<<** buffer **<<**" with size: "**<<** size **<<** std**::**endl**;**  **for(**i **=** 0**;** i **<** size**;** i**++)**  **{**  **if(**buffer**[**i**]** **==** 'A'**)**  **{**  //i++;  **}**  **else** **if(**buffer**[**i**]** **==** 'B'**)**  **{**  **++**i**;**    **if(**buffer**[**i**]** **==** 'C'**)**  **{**  buf**[**k**]** **=** 'A'**;**  k**++;**  **}**  **else** //(buffer[i] == 'D')  **{**  buf**[**k**]** **=** 'B'**;**  k**++;**  **}**  **}**  **else**  **{**  buf**[**k**]** **=** buffer**[**i**];**  k**++;**  **}**  **}**    **return** size**;**  **}** |

## Test

Linklaget er blevet testet for at sikre at SLIP protokollen fungerer som forventet. SLIP protokollen er implementeret på Rx og Tx applikationerne. På Figur 1 omdannes en tekststreng ”HALLO HOW ARE YOU BRO” til ” AHBCLLO HOW BCRE YOU BDROA” i Linklaget. Der er oprettes et bytearray med 22 pladser.

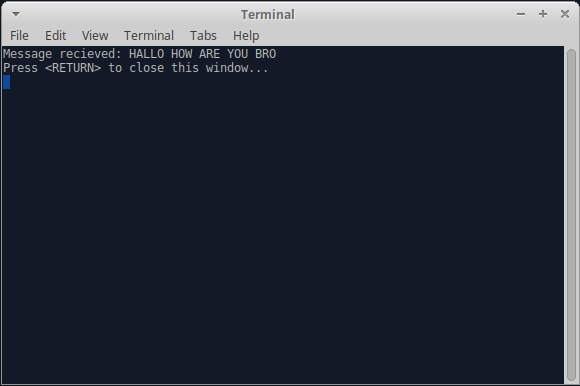


Figur 1 – Test af Send-metode i Linklag.



Figur 2 – Test af Send-metode i Linklag med Minicom.

På Figur 2 testes senderen i Linklaget. Modtageren står og lytter. Herefter startes programmet i senderen og ”AHBCLLO HOW BCRE YOU BDROA” ankommer hos modtageren.



Figur 3 – Test af Recieve-metode i Linklag.

På Figur 3 ses hvordan den modtaget tekststreng er blevet decoded efter at have været igennem receive-metoden i linklaget.

# Transportlaget

## Send-metode

## Recieve-metode

## Test

# Applikationslaget

## Client

## Server