

Programmazione di reti - Relazione Assignment 3

Anis Lico Simone Del Gatto

24 settembre 2018

Indice

1	Strategie Risolutive	1
1.1	Strutture Dati	1
1.2	Descrizione delle Routine	2
1.3	Note	3
1.4	Diagrammi a stati finiti	3
2	Test e Relativo output	3

1 Strategie Risolutive

1.1 Strutture Dati

Le strutture dati impiegate per l'implementazione del protocollo richiesto sono le seguenti:

- **messToSend**: è una struttura che di permette di realizzare una coda per bufferizzare i messaggi che devono essere inviati da A a B.
- **messagesList**: puntatore alla testa della coda che indica il prossimo messaggio da inviare. Si è deciso di utilizzare una coda in quanto abbiamo considerato che l'idea di utilizzare un buffer limitato a 50 messaggi fosse appunto solo un suggerimento e non un effettiva consegna da rispettare.
- **A_packetBuffer**: array che permette di bufferizzare i pacchetti che A invia a B.
- **B_packetBuffer**: array che permette a B di memorizzare i pacchetti che arrivano disordinati.
- **B_bufferDescriptor**: array che descrive lo stato degli elementi di B_packetBuffer. Essi possono essere **EMPTY** che indica che in quella posizione non c'è nessun pacchetto o che il pacchetto che c'è è già stato consegnato da B al layer 5, oppure **NOT_SENT_TO_5** che indica che il pacchetto in quella posizione deve essere ancora inviato al livello 5 e quindi deve rimanere bufferizzato.

1.2 Descrizione delle Routine

- **A_init**: inizializza le strutture precedentemente descritte e le variabili utilizzate da A.
- **B_init**: inizializza le strutture precedentemente descritte e le variabili utilizzate da B.
- **A_output(message)**: una volta ricevuto il pacchetto dal livello 5 A controlla tramite un apposito contatore quanti pacchetti sono attualmente nella finestra. Se ci sono ancora posti disponibili nella finestra invia il pacchetto in caso contrario lo aggiunge a *messagesList*. In caso la finestra sia vuota, e ciò avviene quando il numero di sequenza del pacchetto appena inviato è uguale al numero di sequenza del pacchetto che sta alla base della finestra, viene avviato il timer.
- **A_input(packet)**: quando A riceve un pacchetto innanzitutto controlla che non sia corrotto(in tal caso il pacchetto viene droppato) e controlla il numero di ack:
 1. se il numero è al di fuori della finestra vuol dire che quell'ack indica che non ci sono nuovi pacchetti da segnare come correttamente ricevuti da B e quindi non ci sono cambiamenti da fare e il pacchetto viene droppato.
 2. il pacchetto ha un numero di acknowledgment che si trova all'interno della finestra e quindi tutti i pacchetti fino a quello con il numero di sequenza corrispondente al numero di ack del pacchetto sono stati ricevuti correttamente da B. Viene fermato il timer e si sposta la finestra ponendo come base il numero di sequenza successivo a quello del numero di acknowledgment ricevuto. Nel frattempo viene aggiornata la finestra e nel caso ci siano dei posti liberi vengono inviati i messaggi bufferizzati in *messagesList* fino a che o non si svuota il buffer o la finestra non si riempie. Viene poi fatto ripartire il timer.
- **A_timerinterrupt()**: una volta che scatta il timer vengono riinviati tutti i pacchetti presenti nella finestra.
- **B_input(packet)**: quando B riceve un pacchetto si possono presentare varie casistiche:
 1. il pacchetto ha un numero di sequenza che appartiene alla finestra di B ma non è il pacchetto che si trova alla base di quest'ultima. Il pacchetto viene bufferizzato in *B_packetBuffer* e viene aggiornato il relativo elemento descrittore del pacchetto nella struttura dati *B_bufferDescriptor*.
 2. il pacchetto ha un numero di sequenza che è quello della base della finestra. Il pacchetto viene consegnato al livello 5 e si controlla se ci sono degli altri pacchetti nel buffer che possono essere consegnati al livello 5 in maniera ordinata. Ogni volta che un pacchetto viene consegnato si aggiorna *B_bufferDescriptor*.

3. il pacchetto non appartiene alla finestra (si tratta ad esempio di una ritrasmissione di un pacchetto che però è già stato trasmesso al livello 5) oppure il pacchetto è corrotto: in entrambi i casi il pacchetto viene droppato.

In tutti i casi viene mandato un ack ad A con un numero di acknowledgment uguale al numero di sequenza dell'ultimo pacchetto correttamente ackato.

1.3 Note

Ovviamente le funzioni utilizzate per l'invio dei pacchetti tramite il livello 3 e la consegna dal livello 5 sono quelle fornite dal simulatore come anche quelle utilizzate per la gestione l'avvio e lo stop del timer. Sebbene la richiesta fosse implementare un protocollo selective repeat in cui per ogni pacchetto viene utilizzato un timer per gestire la sua eventuale ritrasmissione, ci è stato impossibile implementare una cosa di questo tipo perché nel simulatore viene fornito un unico timer. Si è scelto come specificato prima di tenere monitorato solo il primo pacchetto della finestra e sarà la mancata ricezione del suo ack relativo a far scattare il timer e a generare una ritrasmissione. Per quanto riguarda i duplicate ack si è deciso che la ricezione di questi ultimi non determinino una ritrasmissione e si è deciso di affidarsi solo alla ritrasmissione generata dal timer.

1.4 Diagrammi a stati finiti

Macchine a stati finiti per la descrizione del comportamento dell'entità A e dell'entità B

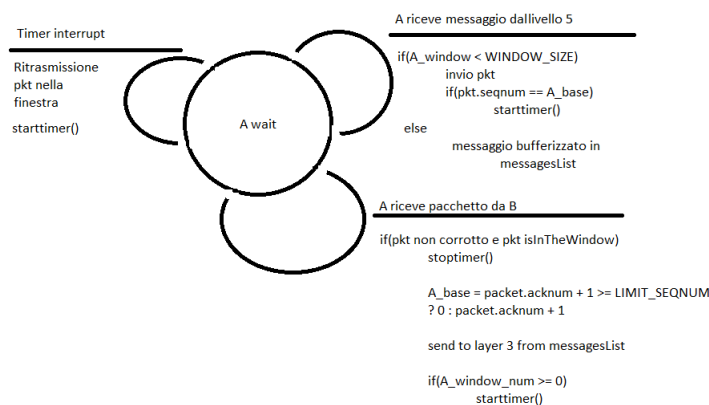


Figura 1: Diagramma a stati entità A

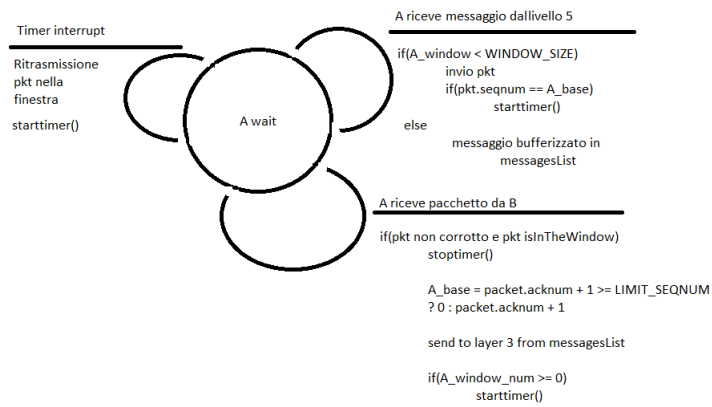


Figura 2: Diagramma a stati entità B

2 Test e Relativo output

kkkkkkkkkkkkkkkkkkkk