

Protocolos de comunicação

Orientados

à byte → usam caracteres tab. ASCII ≤ BSC3
 ↳ síncrono } ID
 ↳ assíncrono } PPP

à byte

ex.: BSC1



Somek
 Síncronas

HDLc
 SDLC

Senhina

$$F = F_{0y} = 7EH (7EH) = 01111110$$

do payload. Detector de erros.
 → Byte especial

Byte Stuffing (RFC 1662) ⇒ Prot. Orientado à byte.

Byte especiais: 7E, FF, 00-19H, 7D

~~00001111~~ ⁰⁰⁰⁵⁴³²¹ → 00100111 CHAR. ESCAPE

Ex.: Na tx: ↑ 23H

Na camada 2: 22 07 13 0D 43 F3 7D 60 35 7E 55
→ Framming: 22 7D 27 7D 33 7D 2D 43 F3 7D 5D 60 35 7D 5E 55
(ENQUADRAMENTO) 7E

Na Rx: Aplica regra inversa

- Descarta os 7E
- Descarta os 7D
- troca 6º bit do Byte pós 7D.
- ENCONTRA O FCS e calcula a validade do Pacote!

↓
Frame Check Sequence

BCC

Checksum

CRC...

Bit Stuffing → Protocolos orientados à BT.

Na Rx!

Ex1: ... 10111001111100001111001111001101111101111101

Ex2:

... 01110111110000111110101010111110111111001111100111110111110

↑ quadro. início ↑ quadro. fim ↑ quadro. careca!

↑ BS ↑ BS ↑ BS ↑ BS ↑ BS ↑ BS ↑ BS

00011110101011110 = PDU DA CAMADA 2

Na Tx: ex.: Vem da camada 3 e já sai com PDU camada 2

01110011110111110000111101111111110

0111110011110011110100001111001111001111011110110011110

↑ EN

BS → Bit Stuffing.

Acrece 0 pós 5 bits 1 em seq. 10

