

# KERMIT

<b>MARK</b>	<b>LEN</b>	<b>SEQ</b>	<b>TYPE</b>	<b>DATA</b>	<b>CHECK</b>	<b>END</b>
-------------	------------	------------	-------------	-------------	--------------	------------

*Format général d'un message KERMIT*

## Types de message

Dans le champ **TYPE** d'un message, on peut trouver les caractères suivants:

D	(44) <sub>ascii</sub>	Message de données
Y	(59) <sub>ascii</sub>	Message d'accusé de réception
N		Accusé de réception négatif
S	(53) <sub>ascii</sub>	Message de début d'envoi
B	(42) <sub>ascii</sub>	Message de fin de transmission
F	(46) <sub>ascii</sub>	Message d'en-tête de fichier
Z	(5A) <sub>ascii</sub>	Message de fin de fichier
E		Message erreur
T		Réservé à usage interne
I	(49) <sub>ascii</sub>	Message d'initialisation (échanges de paramètres)
A		Message attribut de fichier
R	(52) <sub>ascii</sub>	Message de début de réception
C		Message de commandes serveur
K		Message de commandes Kermit
G		Message de commande générique de Kermit

## Format du message d'initialisation minimum

Le format du message d'initialisation minimum est donné ci-contre :

<b>MARK</b>	<b>LEN</b>	<b>SEQ</b>	<b>TYPE</b>	<b>MAXL</b>	<b>TIME</b>	<b>NPAD</b>	<b>PADC</b>	<b>EOL</b>	<b>QTCL</b>	<b>QBIN</b>	<b>CHKT</b>	<b>REPT</b>	<b>CAPAS</b>	<b>END</b>
-------------	------------	------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	------------

*Format du message d'initialisation minimum*

MARK	En-tête CTRL-A
LEN	Longueur message
SEQ	Numéro séquence
TYPE	Type de message
MAXL	Longueur maximale des messages (90)
TIME	Time out attente réponse en secondes
NPAD	Nombre de caractères de bourrage
PADC	Code du caractère de bourrage
EOL	Code du caractère de fin de message (ØD)
QTCL	Code du caractère devant précéder les caractères de contrôle (#)
QBIN	Code du caractère précédant les caractères dont le bit 8 est à 1 (Y)
CHKT	Code du Type de contrôle effectué sur le bloc 1 = LRC avec BCC sur 1 caractère 2 = CRC avec BCC sur 2 caractères 3 = CRC avec BCC sur 3 caractères
REPT	Code du caractère de répétition (~)
CAPAS	Options