

1. 통신 상태를 판단하는 기준
 - A. 시간당 전달할 수 있는 프레임의 수나 시간당 전달되는 데이터의 크기가 가장 높은 기기가 가장 연결 상태가 양호하다고 판단할 수 있음
2. 협력이 도움이 된다고 판단하는 기준
 - A. (데이터의 왕복 이동 시간 < 로컬 처리 시간)일 경우 도움이 된다고 판단할 수 있음
 - B. 로컬 처리 시간은 FPS를 이용해 계산할 수 있고, 데이터의 왕복 이동 시간은 [1]에서 측정한 수치를 활용할 수 있음
3. 협력 도중 더 나은 협력자를 찾기 위해 탐색 신호를 보내는 조건
 - A. 일정 시간 마다 보내기
 - i. 현재 협력자보다 더 나은 후보를 찾을 가능성 있음
 - B. 특정 조건 만족 시 보내기
 - i. 현재 협력자의 통신 상태가 악화되어 [2-A]의 조건을 만족하지 못할 경우
 - C. 협력자의 상태 변화가 잦은 환경이라면 [A]의 주기를 짧게 하여 원활히 대응해야 하고, 단순 실험 환경과 같은 안정적인 환경에서는 [A]의 주기를 길게 하거나 [B] 조건만을 사용해도 무방할 것이라 생각함
4. 협력과 로컬의 전환
 - A. 한 번의 협력 사이클동안 전송할 프레임의 수를 결정
 - i. 통신 연결 상태의 안정성을 고려해야 함
 - B. 안정성이 높다면 많은 프레임을 가끔, 안정성이 낮다면 적은 프레임을 자주 주고받는 것이 유리
5. 안정성의 수치화 (?) 보완 필요
 - A. 데이터 전송 속도 최고값과 최저값의 차이
 - B. 평균 전송 속도의 오차범위 n% 이내로 유지된 시간
6. 로컬과 협력으로 처리하는 데이터의 비율
 - A. 얼마나 많은 수의 프레임을 협력으로 맡길 것인지 결정
 - i. 데이터 전송 속도를 고려해야 함
7. 전체적인 로컬과 협력의 전환

- A. [4], [5], [6]의 내용을 종합하여 협력 주기, 협력 사이클마다 전송하는 프레임 수를 결정해야 한다고 생각함