

Universidade do Minho

Escola de Engenharia

Mestrado em Engenharia Informática Engenharia de Serviços em Rede

Trabalho Prático nº2

Streaming de áudio e vídeo a pedido e em tempo real

Ano Letivo 2021/2022

Grupo 6 - PL1

Ana Filipa Pereira PG46978 Carolina Santejo PG47102 Raquel Costa PG47600

Conteúdo

1	Que	estões e Respostas	3
	1.1	Etapa 1	3
		Questão 1	3
	1.2	Etapa 2	12
		Questão 2	12
		Questão 3	12
		Questão 4	13
	1.3	Etapa 3	13
		Questão 5	13
2	Cor	nclusões	14

1 Questões e Respostas

1.1 Etapa 1

Questão 1

Capture três pequenas amostras de trágefo no link de saída do servidor, respetivamente com 1 cliente (VLC), com 2 clientes (VLC e Firefox) e com 3 clientes (VLC, Firefox e ffmeg). Identifique a taxa em bps necessária (usando o ffmpeg -i video1.mp4 e/ou o próprio wireshark), o encapsulamento usado e o número total de fluxos gerados. Comente a escalabilidade da solução. Ilustre com evidências da realização prática do exercício (ex: capturas de ecrã).

R: Nesta etapa foi feito *streaming* por HTTP apenas, sem adaptação do débito. Verificou-se,usando o comando referido no enunciado, que a taxa necessária para a transissão do vídeo capturado é de 49 Kbps.

De seguida são acrescentados mais dois clientes (firefox e ffplay) e é estudado o impacto dos mesmos no tráfego da rede. Para tal, capturou-se uma pequena amostra de tráfego no link de saída do servidor para cada um dos seguintes casos:

• No caso de **um cliente (VLC)**, verfica-se que existe apenas um fluxo TCP.

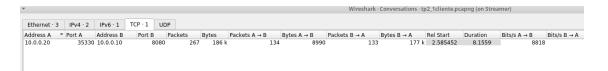


Figura 1: 1 Cliente - Fluxo

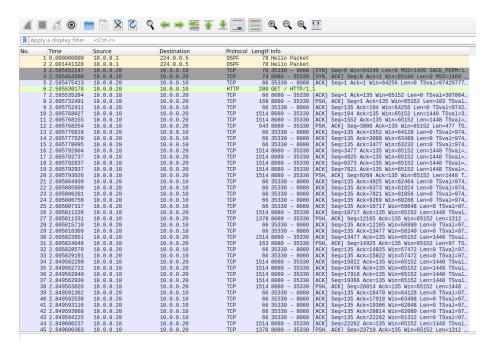


Figura 2: 1 Cliente - VLC

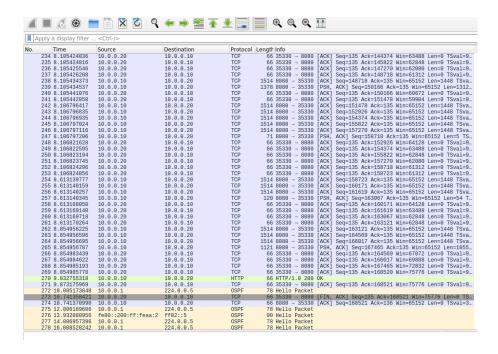


Figura 3: 1 Cliente - VLC

• No caso de dois clientes (VLC e Firefox), verifica-se que existem dois fluxos TCP

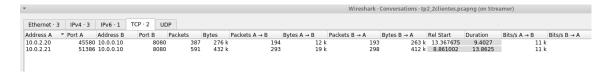


Figura 4: 2 Clientes - Fluxo

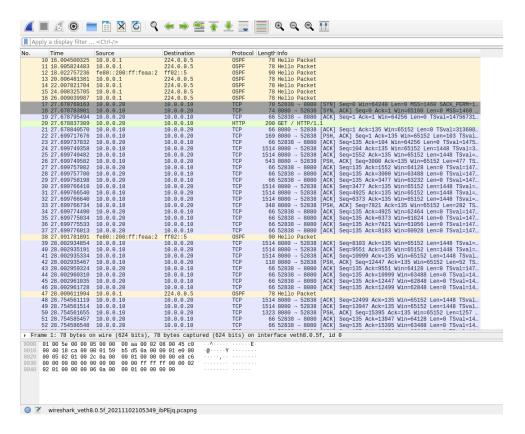


Figura 5: 2 Clientes - VLC e Firefox

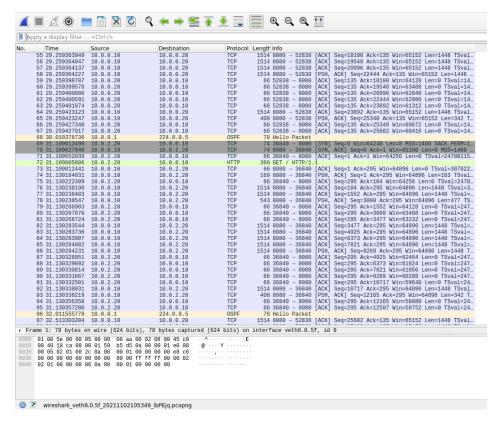


Figura 6: 2 Clientes - VLC e Firefox

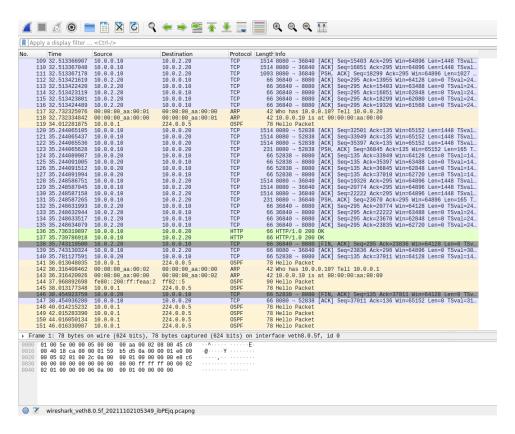


Figura 7: 2 Clientes - VLC e Firefox

• No caso de três clientes (VLC, Firefox e ffmeg), é verificada a existência de três fluxos TCP



Figura 8: 3 Clientes - Fluxo

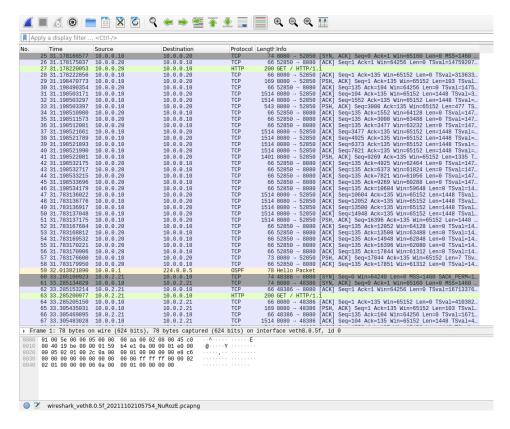


Figura 9: 3 Clientes - VLC, Firefox e ffmeg

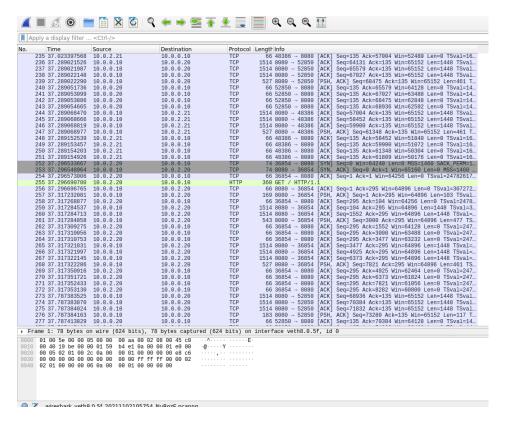


Figura 10: 3 Clientes - VLC, Firefox e ffmeg

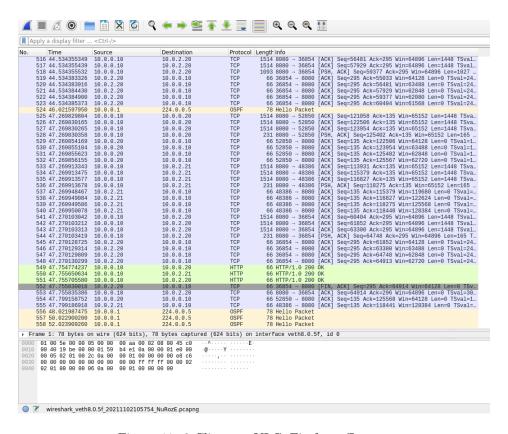


Figura 11: 3 Clientes - VLC, Firefox e ffmeg

Através da análise, tanto do tráfego capturado pelo Wireshark, como dos dados estatísticos do fluxo, concluimos que a solução não é escalável. As capturas do Wireshark permitiram verificar que o servidor responde aos pedidos do clientes, individualmente, ou seja, um de cada vez. Desta forma, se o número de clientes na rede aumentar de forma significativa, haverá perda de qualidade de serviço, sendo que este ficará mais lento, uma vez que o servidor responde a um pedido de cada vez. Esta diminuição da qualidade de serviço vê-se nos dados estatísticos do fluxo (da aplicação Wireshark), através da diminuição do bitrate.

1.2 Etapa 2

Questão 2

Diga qual a largura de banda necessária, em bits por segundo, para que o cliente de streaming consiga receber o vídeo no firefox e qual a pilha protocolar usada neste cenário.

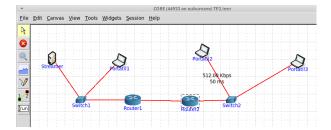


Figura 12: Topologia core utilizada para débito igual a 512Kbps

R: Após serem efetuados alguns testes variando a largura de banda (64, 256 e 512Kbps) da ligação entre o portátil 2 e o switch 2 foi possível verificar que para débitos inferiores a 512Kbps não era possível receber o vídeo no firefox. Desta forma pode-se concluir que, neste caso, a largura de banda mínima necessária para transmitir o vídeo é aproximadamente 512Kbps. A pilha protocolar utilizada neste cenário é TCP/IP.

Questão 3

Ajuste o débito dos links da topologia de modo que o cliente no portátil 2 exiba o vídeo de menor resolução e o cliente no portátil 1 exiba o vídeo com mais resolução. Mostre evidências.

0.20 10.0.0.10	HTTP	405 GET /video2_540_360_1000k_dash.mp4 HTTP/1.1
0.10 10.0.0.20	MP4	534
0.10 10.0.2.21	HTTP	716 HTTP/1.1 200 Ok (application/x-javascript)
2.21 10.0.0.10	HTTP	379 GET /favicon.ico HTTP/1.1
0.10 10.0.2.21	HTTP	741 HTTP/1.1 404 Not Found (text/html)
2.21 10.0.0.10	HTTP	426 GET /video_manifest.mpd HTTP/1.1
0.10 10.0.2.21	HTTP/XML	717 HTTP/1.1 200 Ok
2.21 10.0.0.10	HTTP	364 GET /video_manifest.mpd HTTP/1.1
0.10 10.0.2.21	HTTP/XML	717 HTTP/1.1 200 Ok
2.21 10.0.0.10	HTTP	369 GET /video_manifest_init.mp4 HTTP/1.1
0.10 10.0.2.21	MP4	1060
2.21 10.0.0.10	HTTP	399 GET /video2_540_360_1000k_dash.mp4 HTTP/1.1
0.10 10.0.2.21	MP4	534
2.21 10.0.0.10	HTTP	399 GET /video2_180_120_200k_dash.mp4 HTTP/1.1
0.10 10.0.2.21	MP4	152
2.21 10.0.0.10	HTTP	400 GET /video2_180_120_200k_dash.mp4 HTTP/1.1
	3. 10 10, 8, 9, 20 3. 10 10, 8, 9, 20 3. 10 10, 8, 9, 10 2. 2.1 10, 8, 9, 10 3. 10 10, 8, 9, 10 3. 10 10, 8, 9, 10 3. 10 10, 8, 2, 21 2. 2.1 10, 8, 9, 10 3. 10 10, 8, 2, 21 2. 2.1 10, 8, 9, 10 3. 10 10, 8, 2, 21 2. 2.1 10, 8, 9, 10 3. 10 10, 8, 2, 21 2. 2.1 10, 8, 9, 10 3. 10 10, 9, 2, 21 2. 2.1 10, 9, 9, 10 3. 10 10, 9, 2, 21 2. 2.1 10, 9, 9, 10 3. 10 10, 9, 2, 21 3. 10, 9, 9, 10 3. 10 10, 9, 2, 21 3. 10, 9, 9, 10 3. 10 10, 9, 2, 21 3. 10, 9, 9, 10 3. 10 10, 9, 2, 21	3.10 10.8.9.20 MP4 9.10 10.8.9.20 MP4 2.21 11.8.9.10 HTTP 2.21 10.8.9.10 HTTP 3.10 HTTP 3.10 HTTP 3.10 HTTP/ML 2.21 10.8.9.10 HTTP/ML 2.21 10.8.0.10 HTTP 3.10 HTTP/ML 2.21 10.8.0.10 HTTP 3.10 HTTP

Figura 13: Filtragem de pacotes HTTP da captura

 \mathbf{R} : Ajustando o débito da ligação entre o portátil 2 e o switch 2 para 512Kbps podemos observar que inicialmente o portátil 2 fez um pedido do vídeo com a resolução máxima (pacote n^{0} 127141). Ao longo da transmissão, e após algum

tempo verifica-se que é feito um pedido novamente, no entanto desta vez é utilizada uma menor resolução como o esperado (pacote n^0 130367). Isto acontece porque não foi possível reproduzir o video inicial de forma correta.

Questão 4

Descreva o funcionamento do DASH neste caso concreto, referindo o papel do ficheiro MPD criado.

R: Como se verificou na questão anterior houve um ajuste dinâmico da resolução do vídeo transmitido ao portatil 2. Como inicialmente foi definida uma resolução alta, devido à fraca qualidade da rede verificou-se delay na chegada dos pacotes, ou seja, não estava a ser possível reproduzir o vídeo de forma contínua. Desta forma, o DASH foi o responsável por analisar a largura de banda disponível e com recurso ao ficheiro MPD selecionar a resolução do vídeo mais adequada à situação. Ao reduzir a qualidade de imagem é necessário uma largura de banda mínima menor para reproduzir o vídeo, logo já foi possível exibí-lo de forma ininterupta.

1.3 Etapa 3

Questão 5

Compare o cenário unicast aplicado com o cenário multicast. Mostre vantagens e desvantagens na solução multicast ao nível da rede, no que diz respeito a escalabilidade (aumento do n^0 de clientes) e tráfego na rede. Tire as suas conclusões.

R: No cenário aplicado (Unicast), como estamos perante um servidor centralizado, é alocado um canal de transmissão de dados unicast para atender os pedidos de cada cliente. No entanto, como a banda do servidor é um recurso limitado, esta forma de implementação torna-se inviável quando muitos clientes precisam de obter respostas aos seus pedidos simultaneamente, pois a demanda por banda cresce linearmente com a taxa de chegada de pedidos. Por outro lado, o cenário Unicast é mais fácil de configurar.

Em relação ao cenário Multicast, a transmissão de dados é feita para múltiplos clientes simultaneamente, isto é, os pacotes são transmitidos eficientemente para múltiplos pontos distintos ao mesmo tempo. Além disso, as mensagens só passam por um link uma única vez e somente são duplicadas quando o link para os destinatários se divide em duas direções. Isto permite o aumento da eficiência das comunicações de um para muitos, sendo, portanto, esta solução escalável. Além disso, como os switches vão mandar o video apenas para os clientes que o peçam, a qualidade do mesmo irá ser preservada e o vídeo continuará a ser visualizável. Outra vantagem desta solução, é que permite o menor uso da largura de banda, uma vez que, os pacotes são enviados de acordo com as necessidades dos recetores, permitindo assim que a mesma não seja limitada pela largura de banda do access end do cliente. Além disso, com base

no descrito, podemos concluir que permite a minimização do tráfego na rede.

Por outro lado, existem também desvantagens no que toca ao cenário Multicast. Primeiramente, comparativamente com o cenário Unicast, não existe um mecanismo de correção de erros. Portanto, é uma solução que não é fiável, para contrariar isto, deve-se responsabilizar a camada aplicacional para a resolução deste problema. Além disso é de notar que como não existem mecanismos de controlo de congestão como no TCP, uma vez que o protocolo da camada de transporte utilizado neste tipo de cenário é o UDP, existe a possibilidade de haver congestão na rede.

2 Conclusões

Neste segundo trabalho prático, foi possível consolidar o conhecimento adquirido ao longo das aulas téoricas da unidade curricular.

Na primeira etapa, foi feito Streaming HTTP simples, no entanto, verificouse que apesar de ser uma opção popular, não é a mais viável pois não permite que a solução seja escalável.

Já na segunda etapa, foi feito Streaming adaptativo sobre HTTP, tendo sido analisado o papel do DASH no ajustamento da resolução dos videos de acordo com a qualidade da rede.

Por último, na etapa 3, foi feito Streaming sobre UDP,tanto *unicast* como *multicast*, tendo-se comparando estas duas opções. Esta análise permitiu verificar que o cenário multicast permite a escalabilidade da rede, além de reduzir o seu tráfego.

Concluindo, o grupo considera que realizou o trabalho com sucesso tendo aprofundado os seus conhecimentos em $video\ streaming.$