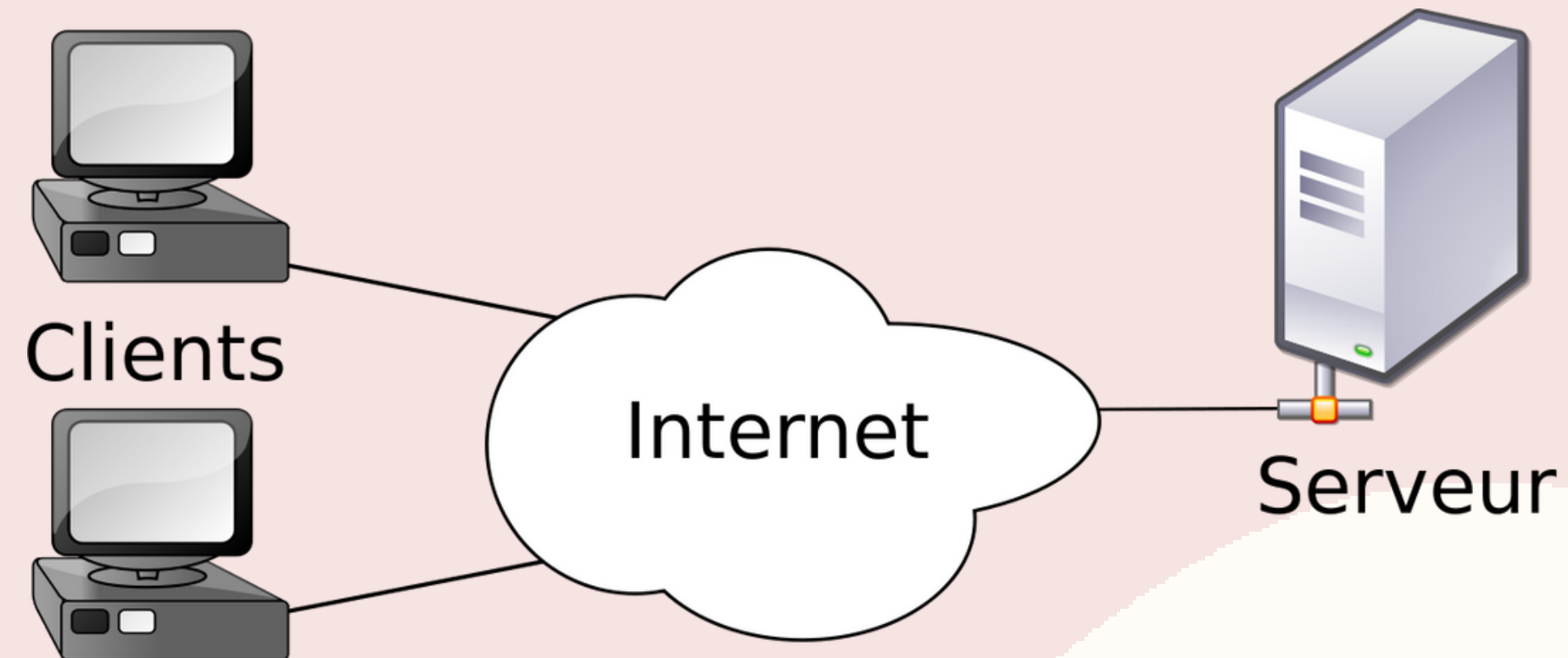


The Hunters: The best one for your Clients

PRS: Abdellah Kabbaj
Ghassen Jerbi



Sommaire

- 1 Présentation du projet
- 2 Notre plan de projet
- 3 Première approche
- 4 Approche Finale
- 5 Conclusion

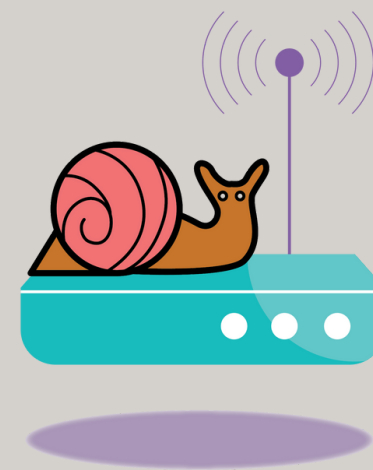
1 Présentation du projet

01



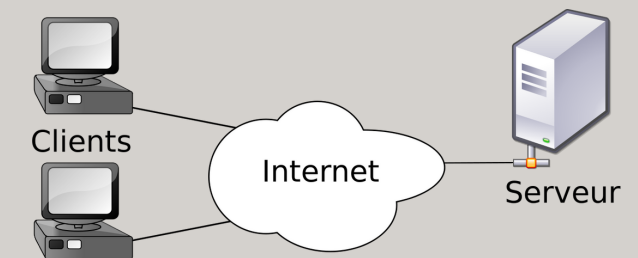
Scénario 1

02



Scénario 2

03



Scénario 1++

② Notre plan de projet

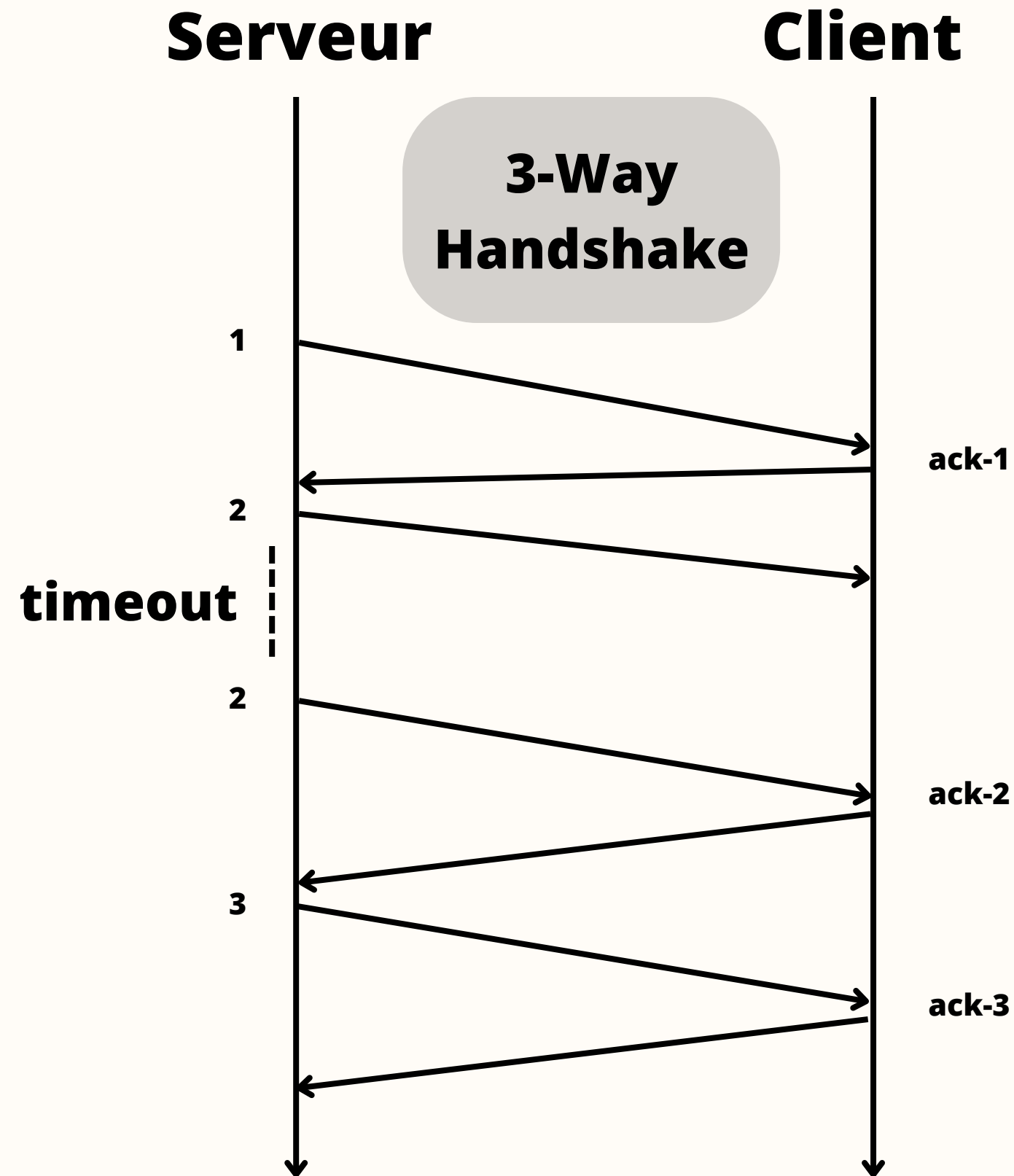
Ce qu'on prévoyait

- **Fenetre glissante**
- **Fast recovery**
- **Fast Retransmit**
- **Thread receiving Ack**

Ce qu'on a pu implémenter en plus

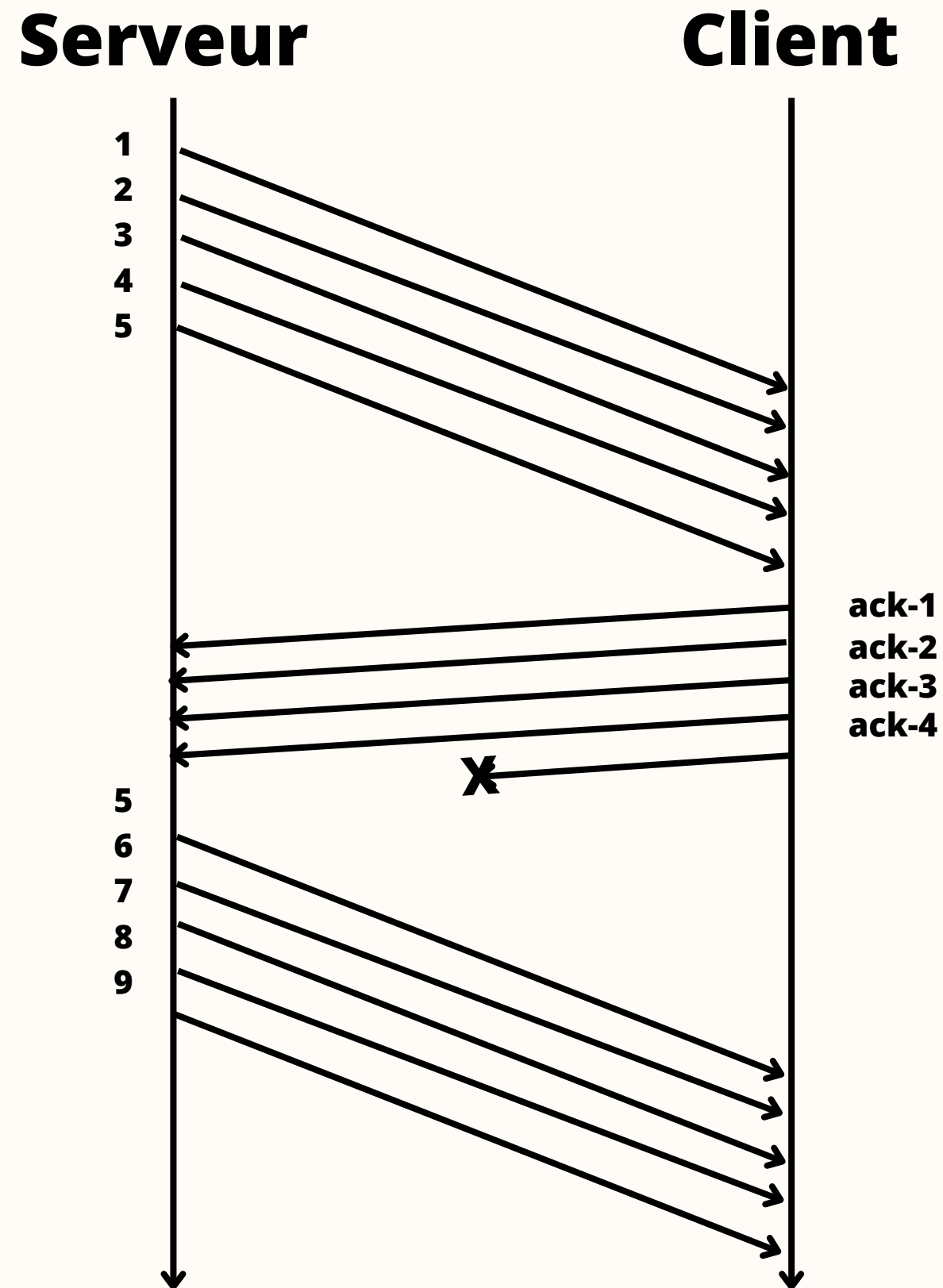
- **RTT/RTO**
- **SlowStart**
- **Congestion avoidance**

3 Première approche



Dans un premier temps nous envoyons juste un paquet en attendant son ACK

3 Première approche



Client 1:

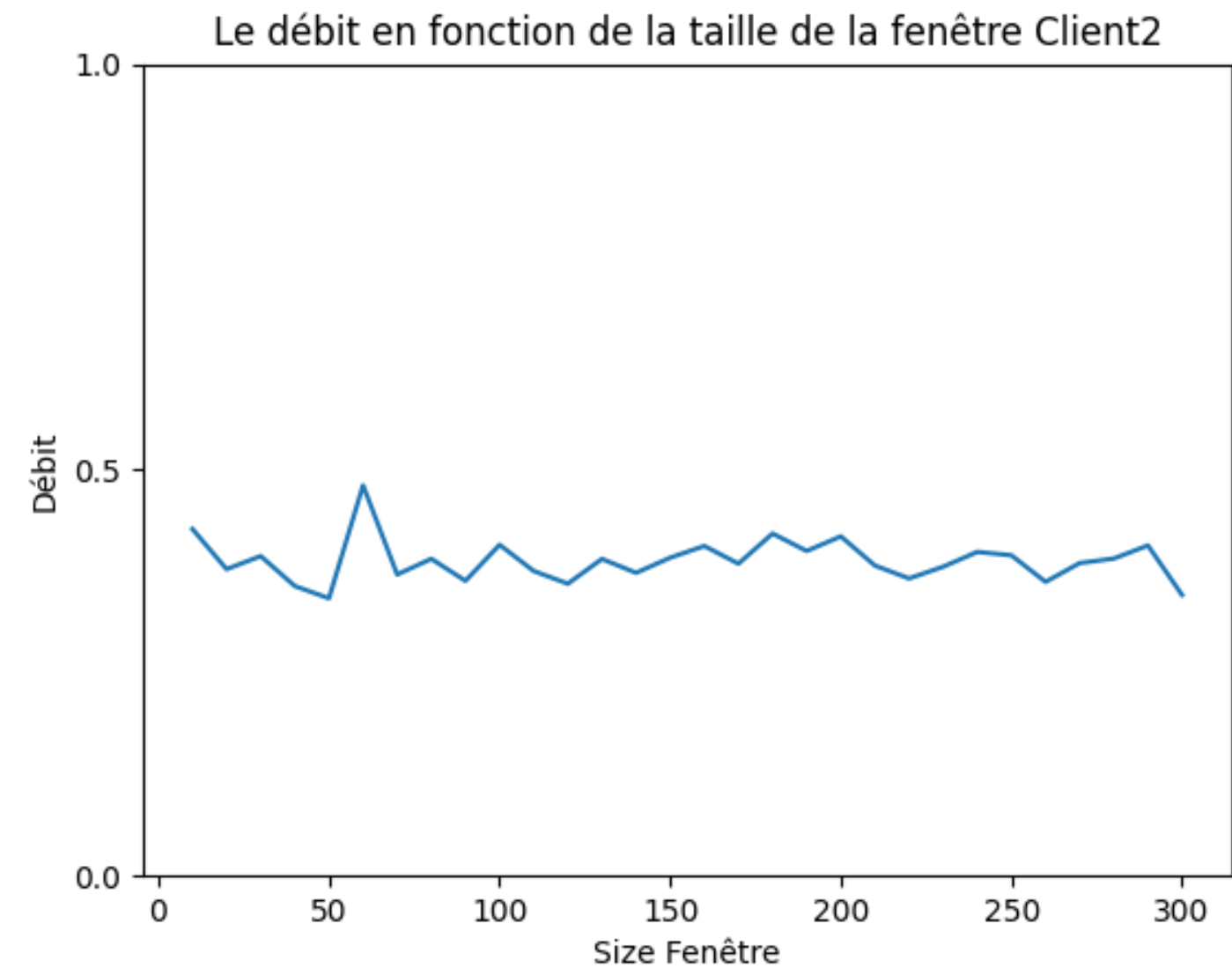
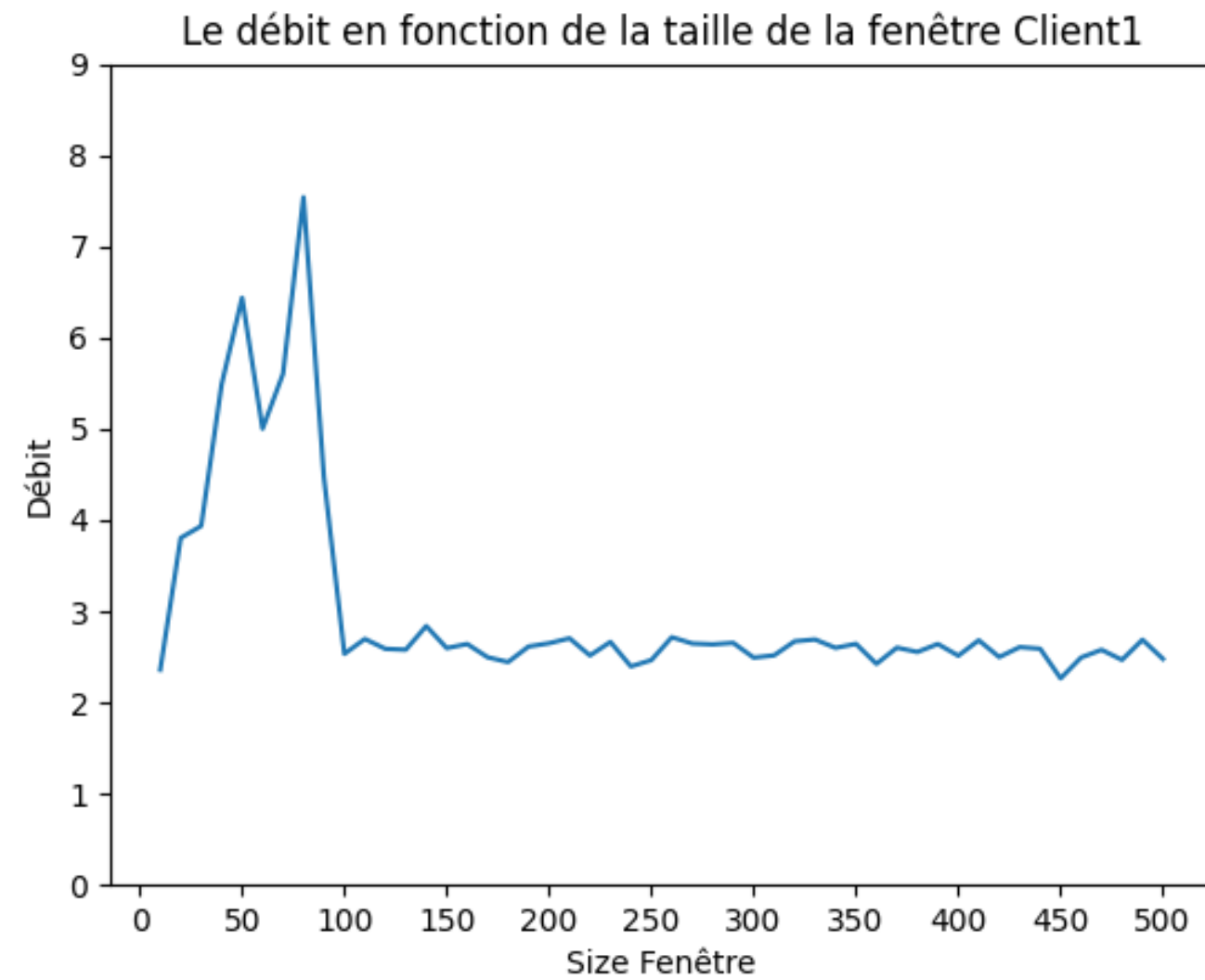
- **Supporte une grande charge de message**
- **Drop de message aléatoire de 3%**
- **Privilégier donc un Fast Retransmit et Un Fast Recovery Rapide**

Client 2:

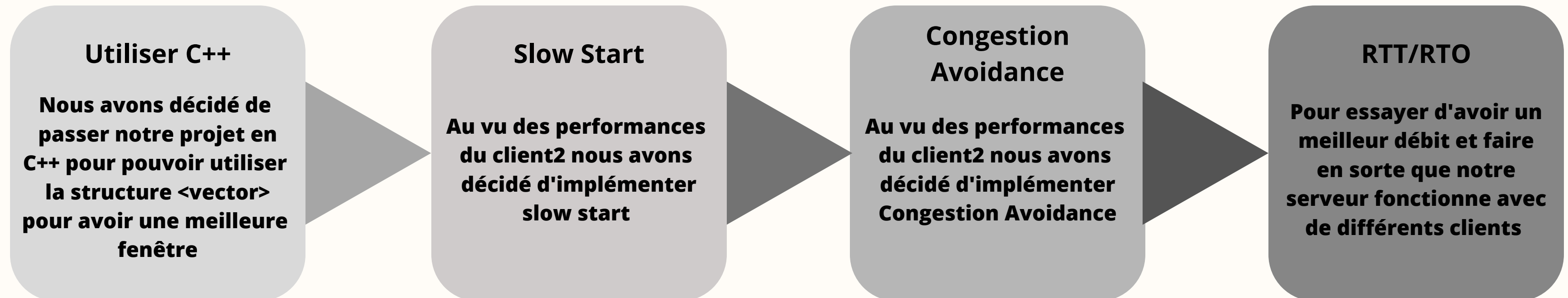
- **Drop de message assez régulier**
- **Privilégier une taille de fenêtre plus petite**

Évolution du débit des clients

- Taille de Fenêtre Fixe

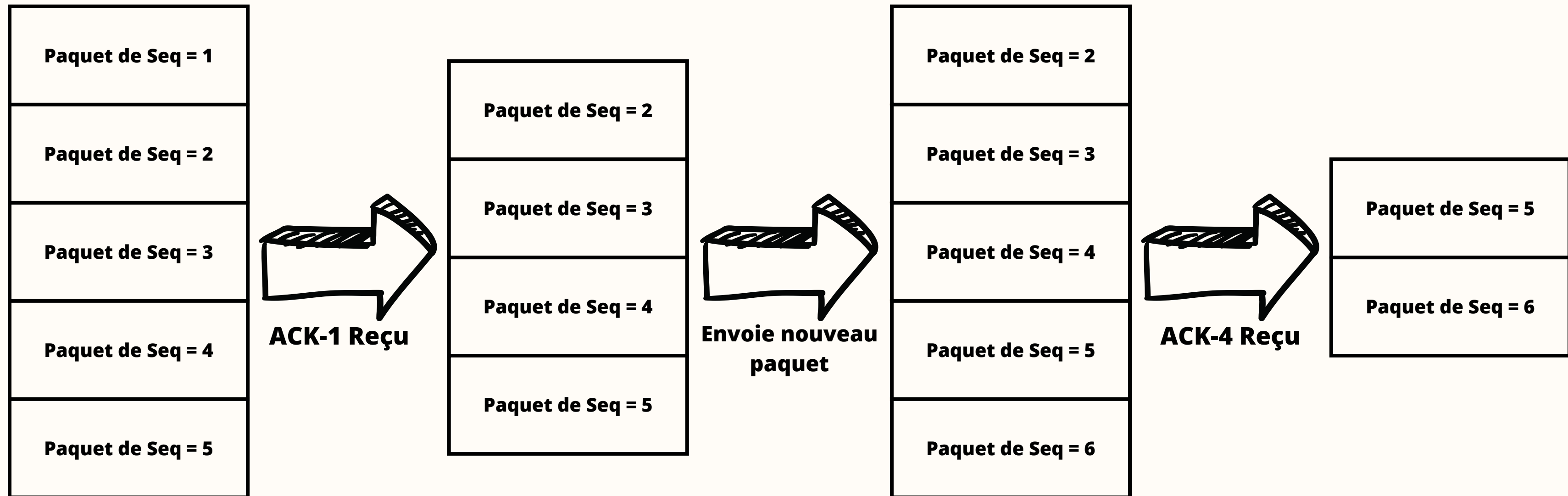


4 Approche Finale



Approche Finale :

Fonctionnement de la Fenetre:



4 Approche Finale

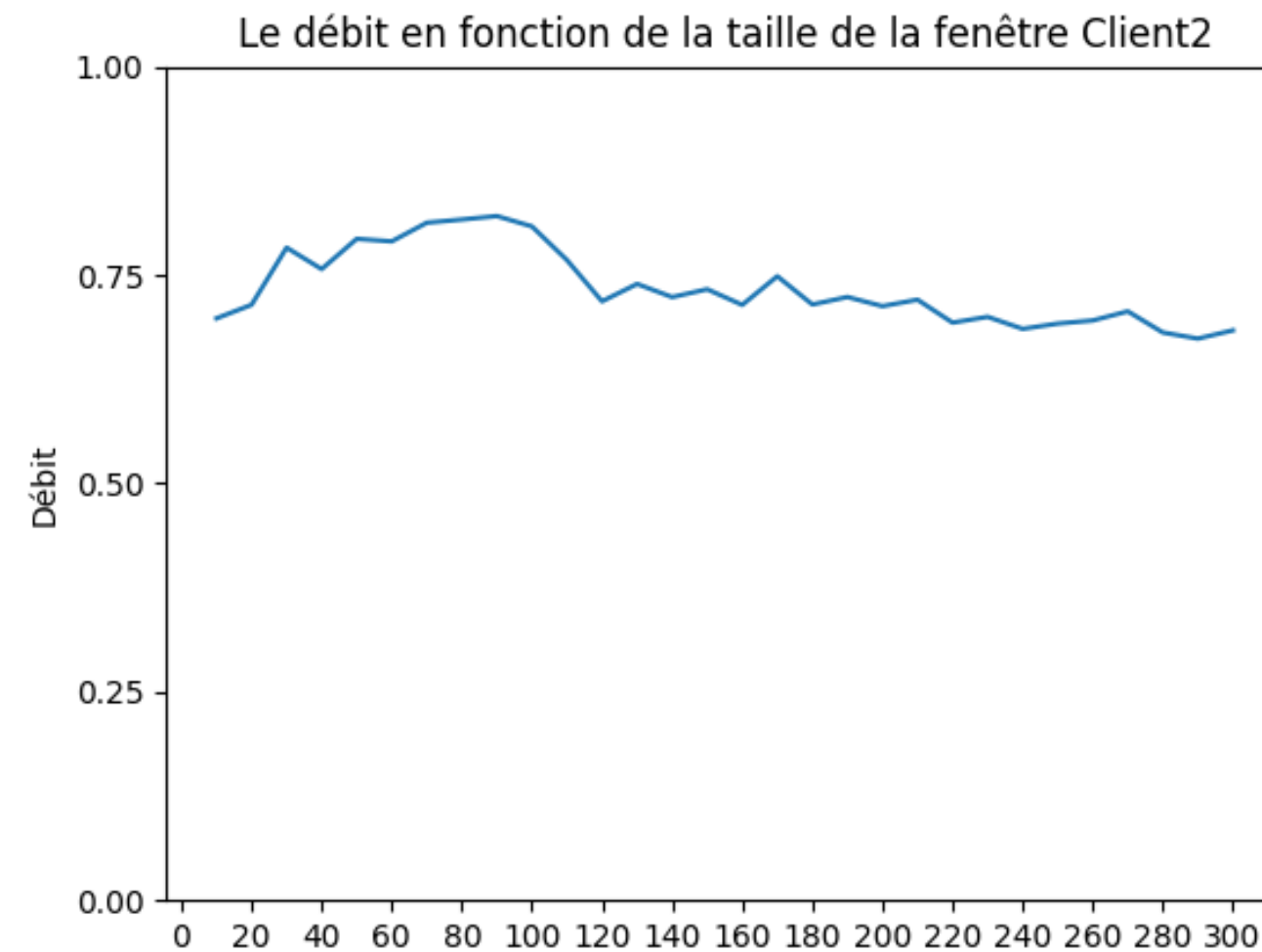
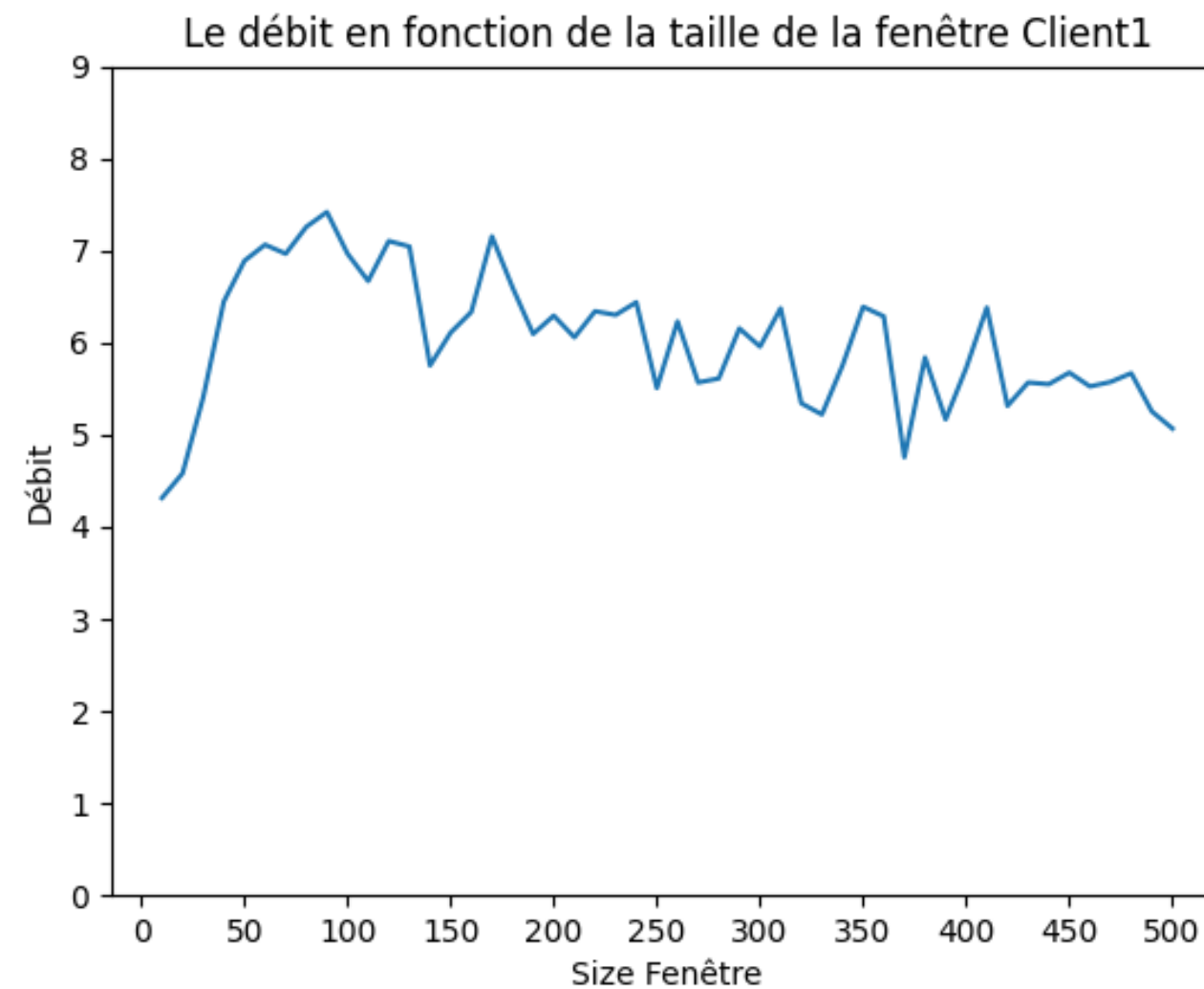
Débits:

Client 1:

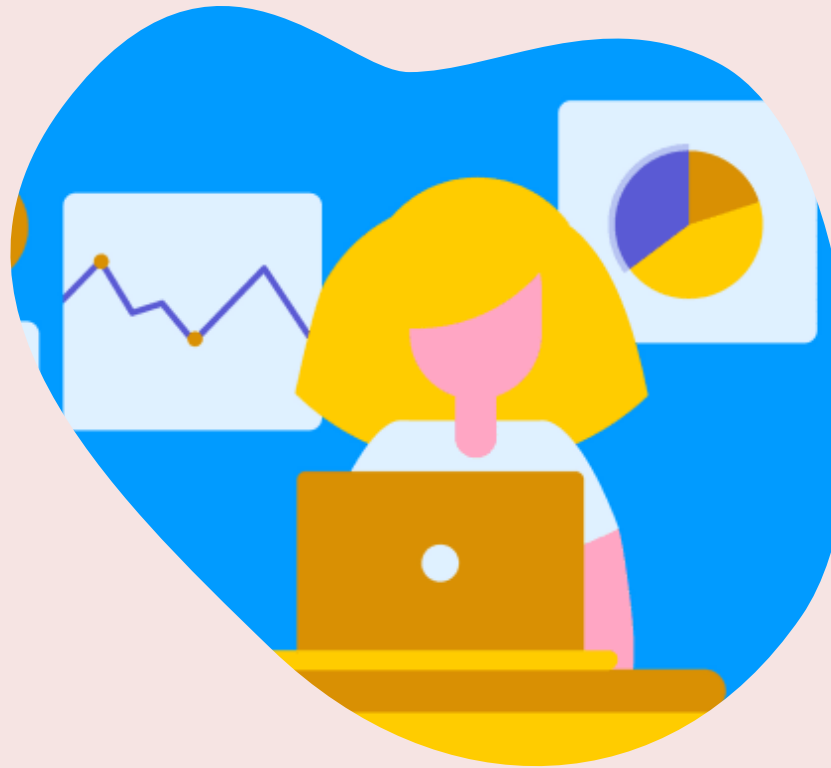
- 7.32 Mo/s

Client 2:

- 0.86 Mo/s

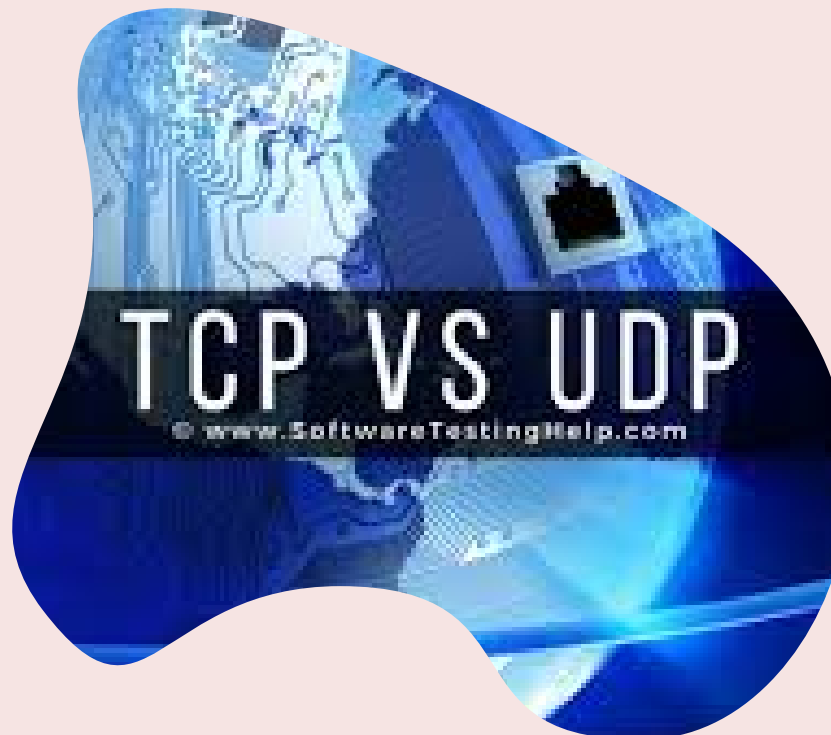


5 Conclusion



Quelques Points importants

- Thread et pas select
- Vecteurs VS Semaphores



Axes d'améliorations

- De différentes structures de données.
- De nouveaux protocoles/algorithmes
- 1 Serveur qui s'adapte à l'ensemble des clients