



Dep. Ciência da Computação – Universidade de Brasília (UnB)
CIC0124 - Redes de Computadores, Turma A

Projeto Final

Cliente DASH

Kesley Kenny Vasques Guimarães, 18/0021231
Pedro Henrique de Brito Agnes, 18/0026305
Victor Alves de Carvalho, 16/0147140

Professor
Dr. Marcos Fagundes Caetano

Brasília
Dezembro de 2020

1 Introdução

Para a implementação de um cliente DASH, existem diversos fatores a considerar. A largura de banda disponível aos usuários pode ser instável no geral, o que dificulta um serviço de *streaming* de vídeo estável, ou seja, sem pausas ou de qualidade. Por isso, os serviços desse tipo atualmente disponibilizam diversas qualidades da imagem do vídeo diferentes, onde é atribuída a qualidade ideal, com o tempo necessário para baixar mais adequado à realidade da internet do usuário.

Outro conceito utilizado é o de *buffer*, que é um local onde serão armazenados os segmentos de vídeo baixados para a reprodução ao usuário posteriormente. De maneira geral, os segmentos a serem reproduzidos ao usuário vêm do *buffer*, que é útil para as flutuações de banda, onde no caso de o usuário experienciar uma queda na qualidade da internet, naturalmente vai demorar mais para obter um segmento de uma qualidade melhor, o que pode diminuir o tamanho do *buffer*, mas são usados métodos para evitar ao máximo que o tamanho do mesmo chegue em 0, que resultaria em uma pausa indesejada no vídeo. Para o controle de todos os fatores variáveis incluídos em um cliente DASH, são usados Algoritmos de Adaptação de Taxa de Bits (ABR).

1.1 Como são implementados os algoritmos ABR?

Algoritmos ABR são implementados por meio de um balanceador disposto a equilibrar o desempenho da internet do usuário, bem como, a qualidade de reprodução de um provedor de serviços de streaming. O balanceador consiste em algoritmos que devem avaliar os recursos e estatísticas disponíveis de forma a buscar a melhor experiência ao usuário que está usando o serviço de vídeo. Além disso, deve lidar com diferentes tipos de conexão de internet, diferentes tipos de dispositivos de streaming e cálculos de estimativa da bandalarga utilizada.

1.2 Design ABR

De modo geral, algoritmos ABR devem ser capazes de atender as seguintes especificações:

- **Maximizar eficiência:** aplicar a melhor taxa de bits durante a exibição de players de vídeo.
- **Minimizar rebuffering:** fazer o possível para que a bandalarga não seja inferior a necessária para a renderização do vídeo.
- **Estabilizar a qualidade do vídeo:** balancear, de modo a não gerar oscilações relacionadas a qualidade do vídeo.
- **Qualidades justas de transmissão:** não pode haver desperdício dos recursos disponíveis. Deve tirar o melhor proveito que a conexão fornece ao usuário.

1.3 Algoritmo aplicado

Para o projeto, o algoritmo utilizado foi baseado em conceitos obtidos por meio de estudos de algoritmos ABR distintos. Entretanto, nenhum algoritmo específico foi utilizado. A abordagem principal foi seguir todos conceitos de design ABR na tentativa de obter os melhores resultados.

2 Algoritmo ABR

Para a solução do problema, foi implementado um algoritmo de adaptação de taxa de bits para tentar entregar a melhor qualidade ao usuário com base na banda disponível evitando ao máximo pausas indesejadas no vídeo. Para começar, foram seguidos alguns conceitos básicos, para calcular a qualidade máxima possível de baixar sem perdas com base no *throughput*, como podemos ver abaixo o método usado para tal:

```
# Maior qualidade com base na taxa de bits sem recorrer ao buffer
def calcula_qualidade_maxima(self, throughput):
    qualidade_index = 0
    for i in range(len(self.qi)):
        qualidade = self.qi[i]
        if throughput < qualidade:
            if i == 0:
                qualidade_index = 0
            else:
                qualidade_index = i-1
            break
        elif i == len(self.qi)-1:
            qualidade_index = len(self.qi)-1

    return qualidade_index
```

Usando apenas o código apresentado acima é uma forma de se obter uma qualidade ideal para a banda disponível, mas existem alguns problemas que serão listados a seguir. Só é possível calcular a velocidade da internet após a requisição, durante a resposta, o que tem péssimas consequências em redes instáveis, pois se a banda piora, a qualidade selecionada do vídeo ainda continua a mesma e isso quer dizer que vai demorar mais tempo para baixar, o que trará consequências no *buffer*, que será utilizado para que não haja pausas no vídeo. Assim chegamos no segundo problema da abordagem, que o *buffer* nunca ficará com um tamanho estável, já que estamos sempre pegando a maior qualidade suportada pelo *throughput*, o que fará com que ele nunca seja suficiente para as quedas de qualidade de internet.

Devido ao problema mostrado acima, foi definida uma forma de calcular um *buffer estável*, que representará o tamanho do *buffer* mínimo para que não existam pausas no vídeo caso a qualidade da rede do usuário caia um tanto considerável. De forma geral, é o tamanho que vai suprir o tempo médio necessário para baixar um segmento na qualidade atual com a pior taxa de internet já registrada durante a execução.

```
# limitar a qualidade escolhida com base no tamanho do buffer
def limite_porcento_qualidade(self, qualidade):
    stable_buffer = self.qi[qualidade]/self.menor_taxa
    stable_buffer += 5 # garantia de seguranca

    limite = self.current_buffer/stable_buffer
    if limite > 1:
        limite = 1
```

```
return limite
```

Apesar de todas as verificações, a estratégia ainda se mostra insuficiente, pois utiliza como base a pior taxa de transferência já registrada, o que não será muito útil se a qualidade da rede começar boa no início do vídeo e cair depois. Para isso, foi implementada uma função que vai priorizar o carregamento do *buffer* ao início da reprodução do vídeo, limitando a qualidade proporcionalmente ao tempo passado seguindo uma função logarítmica. O funcionamento da mesma é de forma que a qualidade do vídeo vai seguir o comportamento da função definida no gráfico até atingir a qualidade suportada máxima pelo *throughput*, assim garantindo um tempo bom para o carregamento inicial do *buffer*.

Por fim, também foi criado um método para controlar as quedas de qualidade de forma a não cair de uma vez para zero, que prejudica a experiência do usuário e, portanto, vai diminuir de pouco a pouco até chegar na pior qualidade. A seguir será mostrado o método que basicamente conta as quedas consecutivas de *throughput* e corrige a qualidade com base nela para valores médios entre a média geral, 0 e a qualidade atual.

```
def suavisa_queda_qualidade(self, qualidade):
    if len(self.whiteboard.get_playback_pauses()) != 0:
        return qualidade

    self.quedas_consecutivas += 1
    qualidade_corrigida = 0

    qualidade_atual = 0
    for q in self.qi:
        if q == self.current_quality:
            break
        qualidade_atual += 1

    media = self.avg_qi()

    if self.quedas_consecutivas == 1:
        qualidade_corrigida = (qualidade_atual + media)/2
    elif self.quedas_consecutivas == 2:
        qualidade_corrigida = media
    elif self.quedas_consecutivas == 3:
        qualidade_corrigida = media/2

    return math.floor(qualidade_corrigida)
```

Com todas essas especificações, obtemos o nosso ABR final é quase igualmente otimizado em relação às pausas e à qualidade. Além disso, o algoritmo roda de forma bem constante, entregando a melhor qualidade possível com a banda, porém de forma *segura*, para evitar as pausas ao máximo, balanceando entre os dois fatores.

3 Conclusões

O trabalho ajudou-nos a entender melhor sobre o funcionamento dos serviços de *streaming*, que dominam a internet na atualidade, assim como mostrando diversas dificuldades na im-

plementação. Durante o desenvolvimento do projeto, foi necessário escolher entre priorizar a qualidade ou as pausas, onde foi feito o possível para atender aos dois.

Referências

- [1] James F. Kurose & Keith W. Ross, *Redes de Computadores e a Internet - Uma nova Abordagem*, 7a /8a Edição, Pearson Education / Makron Books.
- [2] Streaming Media Editorial Staff. *Why Adaptive Bitrate Streaming?*, 2016
- [3] Iraj Sodagar. *The MPEG-DASH Standard for Multimedia Streaming Over the Internet*