计算机网络第二章作业

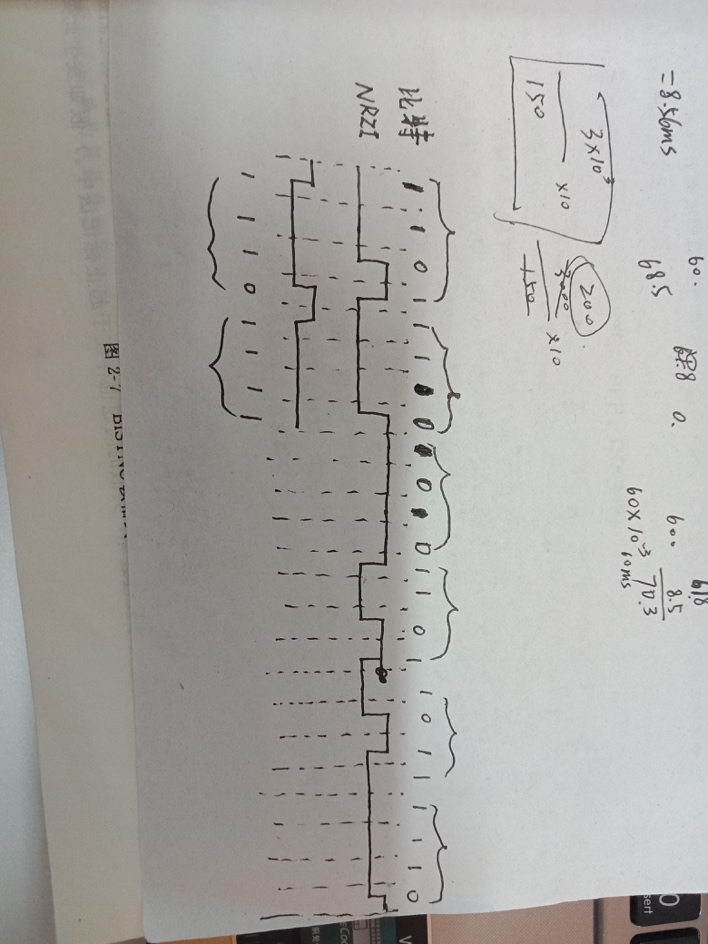
提交到elearning平台(https://elearning.hust.edu.cn/)

# Problem 1 *(2-3 in [1])*

给出比特序列 *1101 1110 1010 1101 1011 1110 1110 1111* 的 *4B/5B* 编码，以及得到的 *NRZI* 信号。

答：*4B/5B* 编码：11011 11100 10110 11011 10111 11100 11100 11101；

*NRZI* 信号：

**

**Problem 2** 假设我们想要传输消息 *11001001*，并用 *CRC* 多项式 *x*3 +1防止它出错。

1. 使用多项式长除法确定应传输的消息。

答：*1100100111.*

1. 假设由于传输链路上的噪声使得消息最左端的比特发生反转。接收方的 *CRC* 的计算结果是什么？接收方如何知道发生了一个差错？

答： 传输的消息为：010010011。

*接收方：若余数为零，则认为传输无差错；若余数部位零则传输无差错*

# Problem 3 *([1] 2-25)*

假设你为卫星站的一条 *1Mbps* 点到点链路设计一个滑动窗口协议，卫星在3×104*km* 的高度绕地球旋转。假设每帧携带1*KB* 数据，在下述情况下，最少需要多少比特做序号？假设光速为3×108*m/s*。

1. *RWS* =1 *(b) RWS* = *SWS*

答：单程的传播延时为3\*10^7/(3\*10^8)=0.1s.带宽为1Mbps，每帧携带1KB的数据，所以每秒可以传输1000000/（8\*1000）=125组，所以发送窗口大小为带宽\*往返延迟=125\*0.1\*2=25个分组。

(a) 当RWS=1时，必需的序号空间MaxSeqNum>=SWS+1=26,所以至少26个序号，需要5 比特

(b) 当RWS=SWS时，SWS<( MaxSeqNum+1)/2,所以到50个序号，需要6比特

# Problem 4 *([2] 2-29)*

给出当接收方用完缓冲区空间时，你如何通过让 *ACK* 携带额外的信息以减小滑动窗口的大小 *(Sliding Window Size, SWS)*，从而实现带有流量控制的滑动窗口协议。假设初始 *SWS* 和 *RWS* 都是4，链路速度是瞬时的，并且接收方能够以每秒一个的速率释放缓冲区 *(*即接收方是瓶颈*)*；用传输的一条时间线说明你的协议。说明在 *T* =0*,*1*,...,*4*s* 时会发生什么。

答：我们假设ACK携带了一个额外的变量k,它表示接收方的缓冲中剩余的空间。在接收到k之后，发送方能够用它作为最大的发送SWS,如果k=0,发送方将停止发送。在这种情况下，发送方的发送速率将会完全被接收方缓冲区剩余的空间控制，实现了流控制的功能。

T=0时，发送方发送帧1----帧四别设置SWS为3,2,1,0.

T=1时，接收方释放第一个缓冲时发送帧5；接收方发送ACK5/k

T=2时,接收方释放第二个缓冲区ACK6/k=0.

T=3时,接收方释放第三个缓冲区ACK7/k=0.

T=4, 接收方释放第四个缓冲区ACK8/k=0.

# Problem 5 *([4] 4-5)*

在数据传输速率为100*Kbps* 的卫星链路上传输长度为1000*bit* 的帧。如果采取捎带确认的方法，帧序列号长度为3*bit*，接收方也用同样长度的数据帧捎带确认。请计算下面两种情况下的最大信道利用率。*(*注：两个地面站的单向信号传播时延 *(Propagation Delay, Tp)*，一般为几百毫秒，本题选用参考值270*ms*，参见吴功宜教材 *[4]P77*“*(6)* 卫星通信”一节*)*。

1. 停止*-*等待协议。 *2.* 连续传输协议。

答：（1）停止—等待协议的信道最大利用率为3.57%。

（2）连续传输协议的信道最大利用率为12.90%。

# Problem 6 *MAC* 协议

1. 简述以下几种典型的*MAC*算法，说明其工作介质的特性，以及其所针对的问题：*Aloha*、*Slotted Aloha*、*CSMA*、*CSMA/CD*、*CSMA/CA*
2. *CSMA/CD* 与 *CSMA/CA* 在实现载波侦听和冲突退避方面有什么区别？

*答：*

# Problem 7 *([4] 5-3)*

主机*A*连接在总线长度为1000*m*的局域网总线的一端，局域网媒体访问控制方式为*CSMA/CD*，发送速率为100*Mbps*。电磁波在该总线传输介质中的传播速度为2∗108*m*/*s*。如果主机 *A* 最先发送帧，并且在检测出冲突发生的时候还有数据要发送。请回答：

1. 主机 *A* 检测到冲突需要多长时间？
2. 当检测到冲突的时候，主机 *A* 已经发送多少位的数据？

# Problem 8 *([2] 2-44)* （选作题）

令 *A* 和 *B* 是试图在一个以太网上传输的两个站。每个站有一个准备发送的帧的稳定队列；

*A* 的帧被编号为 *A*1、*A*2，等等，*B* 的帧类似。令 *T* =51*.*2*µs* 是指数退避的基本单元。

假设*A*和*B* 同时想发送帧 *1*，导致冲突，并分别发生选择退避时间0×*T* 和1×*T*，这意味着*A*在竞争中获胜并传输*A*1而*B* 等待。在这次传输结束时，*B* 将试图重传*B*1而*A*试图传输 *A*2。这种首次尝试又会冲突，但现在 *A* 退避0× *T* 或者1× *T*，而 *B* 退避的时间等于0× *T,*

1× *T,...,*3× *T* 中之一。

1. 给出第一次冲突后*A*立即在第二次退避竞争中获胜的概率；就是说，*A*第一次选择的退避时间 *k* ×51*.*2小于 *B* 的退避时间。
2. 假设 *A* 在第二次退避竞争中获胜。*A* 传输 *A*3，当传输结束时，在 *A* 试图传输 *A*4而 *B* 试图再传输*B*1时，*A*和*B* 又发生冲突。给出第一次冲突后*A*立即在第三次退避竞争中获胜的概率。
3. 为 *A* 在所有余下的退避竞争中获胜的概率给出一个合理的下界。
4. 然后对帧 *B* 发生什么？

这种情形称为以太网的捕获作用 *( Capturing Effect)*。

# Problem 9 *([2] 2-45)* （选作题）

假设按如下方式修改以太网的传输算法：在每个成功传输完成后，主机等待一或两个时间片之后再尝试传输，否则采用常用方式退避。

1. 解释为什么上题的捕获作用现在变得非常小。
2. 说明上述策略现在如何能够导致一对主机捕获以太网，交替传输，并将第三个主机拒之门外。
3. 提出一个可供选择的方法，例如，通过修改指数退避算法。一个站的历史记录的哪些方面可被用作所修改的退避的参数？

答：

3

# 参考文献

1. Larry L. Peterson and Bruce S. Davie. *Computer Networks: A Systems Approach (Fifth Edition)*. Morgan Kaufmann, 2012.
2. Larry L. Peterson and Bruce S. Davie. *Computer Networks: A Systems Approach (Fourth Edition)*. Morgan Kaufmann, 2007.
3. James F. Kurose and Keith W. Ross *Computer networking: a top-down approach (Sixth Edition)*. Addison-Wesley/Pearson, 2012.
4. 吴功宜. 计算机网络. 清华大学出版社（第三版）, 2011.