

Scheduling algorithm to avoid contention in meshed networks

**Dominique Barth¹, Maël Guiraud^{1,2}, Brice Leclerc²,
Olivier Marcé², and Yann Strozecki¹**

¹David Laboratory, UVSQ

²Nokia Bell Labs France

11 février 2020

Introduction

1 Model & Problems

1.1 Model

Presenter le model : A rajouter par rapport a l'ancien

- la notion de buffers intermédiaires
- la métrique, on compte le temps différemment

A simplifier

- Le debit sur les flux, qu'on considère tous les mêmes.
- La notion de jitter, on ne s'y intéresse pas vraiment, mais c'est un point important pour justifier, peut être à remonter dans l'intro en le redéfinissant pour un réseau déterministe ?

1.2 Problems

Je propose de ne parler que de SPALL, nos résultats sur PALL conflict depth 2 sont très peu intéressants

2 Topologies

Je propose de parler rapidement des deux topologies. On peut peut être faire une sous section parlant de l'étoile en expliquant pourquoi on a un bon algo fpt(en renvoyant sur l'autre papier) vu que ce n'est pas très long.

3 Algorithms

3.1 Greedy

Presenter les différents algo greedy, expliquer pourquoi on les essaye

3.2 Local Search

Differentes techniques de voisinages utilisées Notion de voisinage n1

3.3 FPT

Definir le voisinage, expliquer pourquoi ca nous donne un algo fpt, et le decrire

4 Results

5 Conclusion