



Mecanismos de control de transmisión de extremo a extremo para aplicaciones interactivas de múltiples partes en Internet

Marcos Bianchi Fernández - 108921

link al paper: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=60bfc845daf189916534beb2b8f7e96fb8ede460>



Objetivo del paper

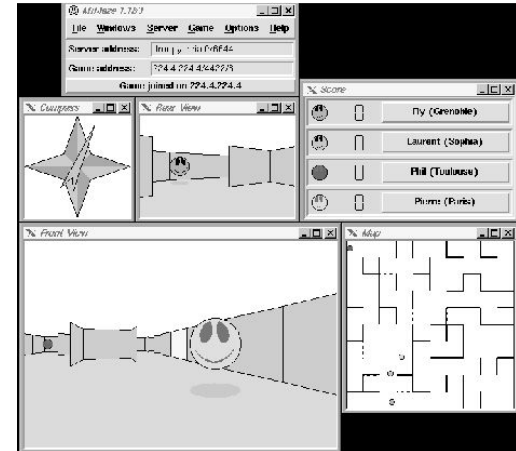
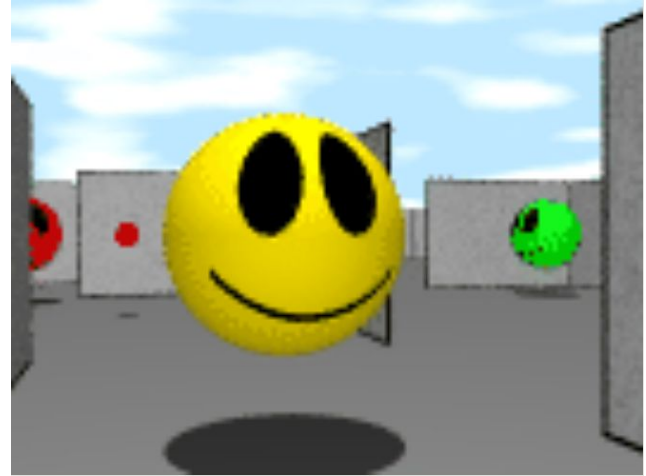
- Describir el diseño, implementación y análisis sobre métodos de sincronización distribuida.

Agenda

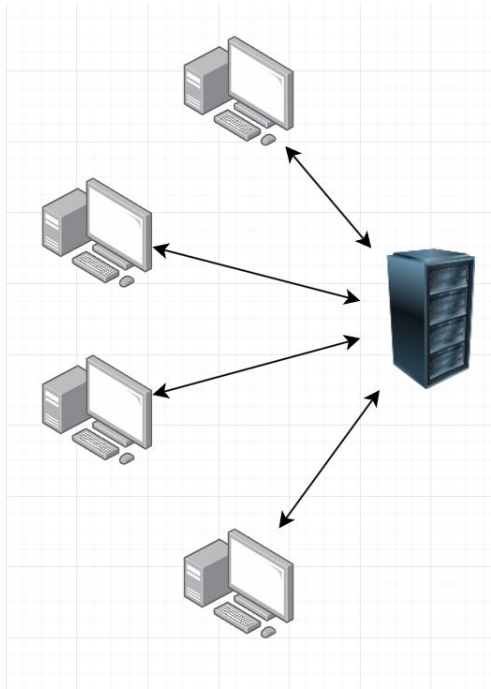
- MIMAZE
- Cliente-Servidor vs P2P
- Bucket synchronization
- Dead Reckoning
- Conclusión

MIMAZE

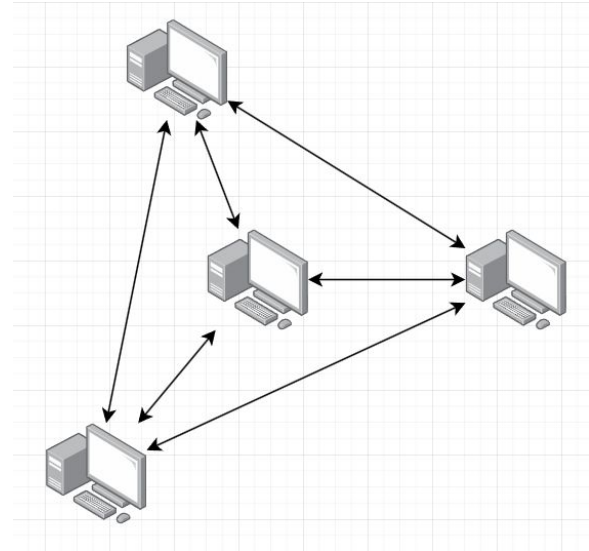
- P2P
- Multicast RTP/UDP/IP
- Primer juego de estas características



Cliente-Servidor



P2P



- Complicaciones de P2P
- Sincronización y cómputo del estado global del juego



Drift

- La métrica usada en el paper para medir la precisión
- La diferencia entre las posiciones del mismo jugador en 2 máquinas distintas

Bucket Synchronization

- Discretizar el tiempo

Pero...

- ¿Qué pasa si perdemos paquetes?
- ¿Y si no llegan a tiempo?

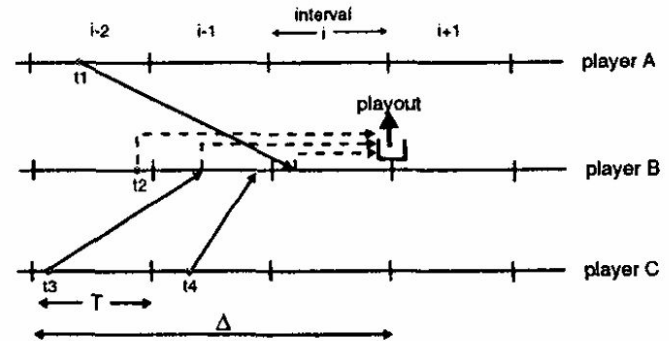


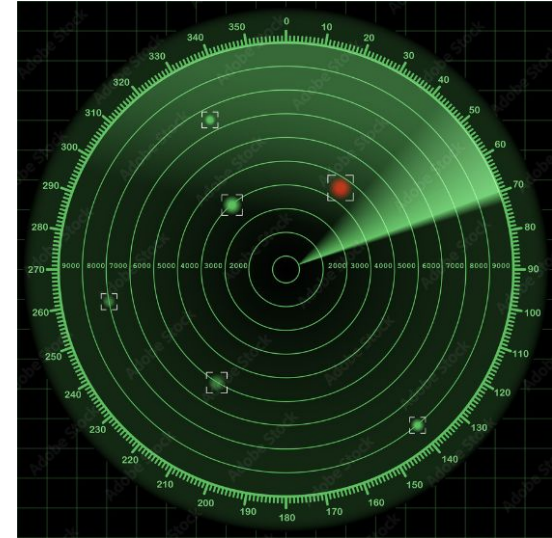
Fig. 1. Bucket Synchronization

Dead Reckoning

- Técnica de extrapolación desarrollada en la aviación
- La usamos para predecir y recrear información

Nuestros paquetes contienen

- Posición actual
- Orientación
- Velocidad
- Velocidad angular





Conclusión

- El paper tiene varios análisis
- Mi opinión del paper