TCP Congestion Control in Reno/CUBIC

Von Niklas Häger

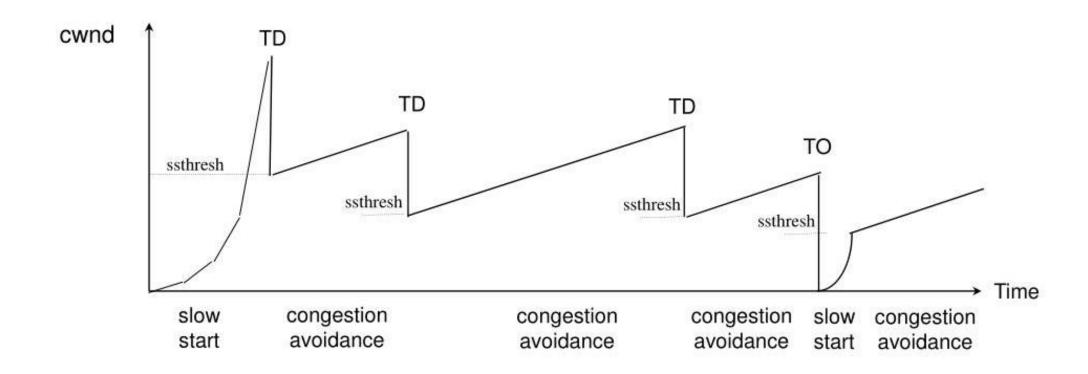
Inhalt

- 1. TCP Reno
 - Entwicklung
 - Funktionsweise
- 2. TCP CUBIC
 - Entwicklung
 - Funktionsweise
 - Fairness
- 3. Vergleiche verschiedener TCP-Protokolle
- 4. Fazit

1. TCP Reno - Entwicklung

- Weiterentwicklung von TCP Tahoe
- Bessere Nutzung der Bandbreite durch unterscheiden zwischen schwerer und leichter Stausituation
- Schwere Stausituation: RTO (retransmission timeout) → slow start
- Leichte Stausituation: wenn 3 oder mehr duplicate ACKs beim Sender ankommen → fast retransmit (slow start wird übersprungen)

1. TCP Reno - Funktionsweise



TD: Triple duplicate acknowledgements

TO: Timeout

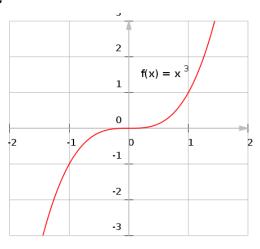
2. TCP CUBIC – Entwicklung und Funktionsweise

- CUBIC ist eine weniger aggressive abgewandelte Form von TCP BIC
- CUBICs Staukontrolle hängt nur vom packet loss ab
- Das congestion window (CWnd) wird dabei über eine kubische Zeitfunktion in Abhängigkeit vom letzten Stau berechnet
- Dadurch gibt es einen konkaven Teil und einen konvexen Teil
- Konkaver Teil: CWnd wird schnell erhöht bis zu dem Punkt wo der letzte Stau auftrat



CUBIC verweilt dabei relativ lange an der Stelle des letzten Staus

Netzwerk stabilisiert sich, bevor CUBIC versucht die Bandbreite zu erhöhen



2. TCP CUBIC – Formel

$$CWnd = C * (T - K)^{3} + W_{max}$$

$$K = \sqrt[3]{\frac{W_{max} * (1 - \beta)}{C}}$$

CWnd – Congestion Window zum jetzigen Zeitpunkt

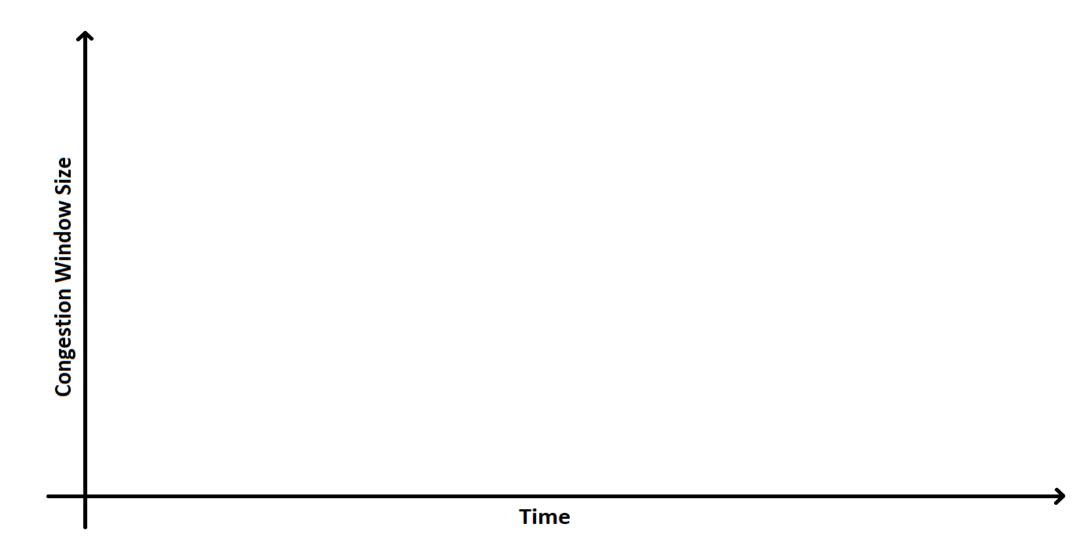
W_{max} – Window size vor dem letzten Stau

T – verstrichene Zeit seit dem letzten Stau

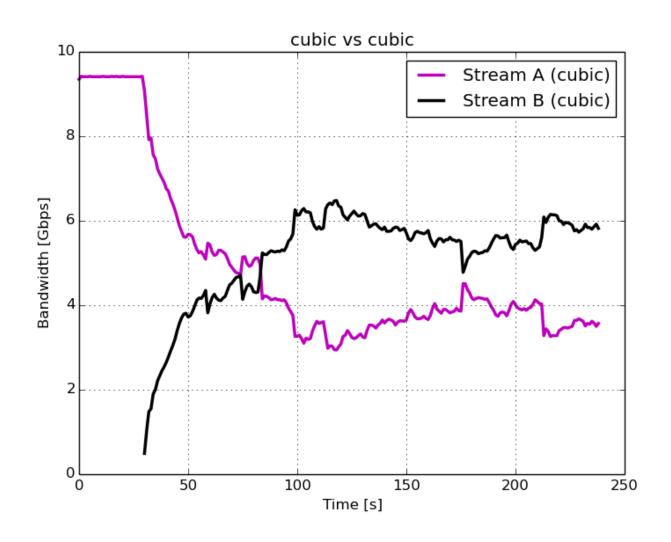
C – konstante zur Skalierung (meistens 0,4)

 β – Multiplikativer Abnahmefaktor (meistens 0,7)

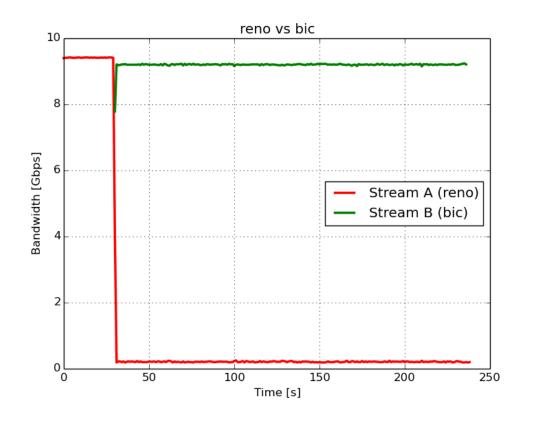
2. TCP CUBIC – Congestion Window

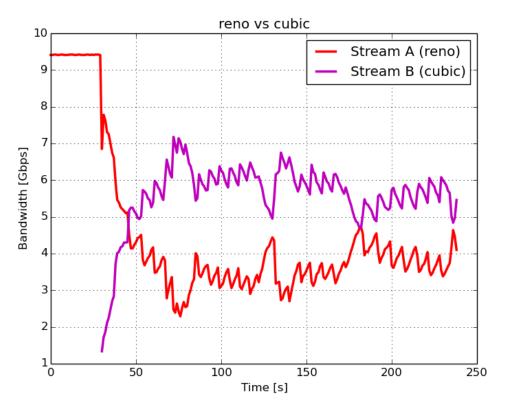


2. TCP CUBIC - Fairness

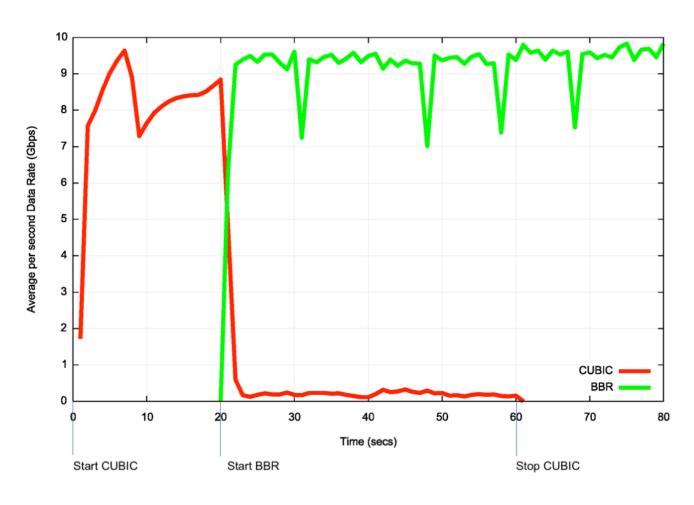


3. TCP CUBIC/Reno/BIC Fairness





3. TCP CUBIC vs BBRv1



4. Quellen

- Wikipedia TCP Congestion Control
- Youtube CUBIC TCP
- tu-berlin.de
- slideserve.com
- Wikipedia AIMD
- indico.cern.ch
- Wikipedia CUBIC TCP
- Wikipedia BIC TCP
- labs.ripe.net