
Team 12

Frédéric Blondeel
Dirk Vanbeveren
Bert Van den Bosch

Inhoudsopgave

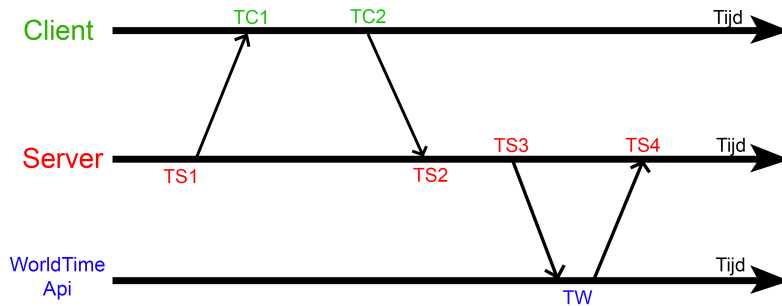
1	Introductie	2
2	opstelling	2
3	Testen	2
3.1	Algemeen concept	2
3.2	UDP vs TCP	3
3.3	Drift en skew	3
3.4	Analyse van de data	4
4	Besluit	4

1 Introductie

Het synchroniseren van de slave devices is essentieel om video of animatie op een correcte manier weer te geven. Het eerste deel van de opgave kijkt naar het absolute verschil tussen cliënt- en referentietijd. Doordat de gebruikte server gesynchroniseerd is met een atomische wereldklok, kan het verschil in tijd worden gemeten. De testen gebruiken verscheidene besturingssystemen en browsers. Het verslag licht ook het verschil tussen UDP en TCP, twee verbindingprotocols, toe.

2 opstelling

In de opstelling is er een server gebruikt waaraan alle clienten zich aansluiten via een socket protocol. Met een knop op de pagina worden alle klokken gesynchroniseerd met de server door het tijdsverschil en de vertraging (ping) tussen de laatste twee te berekenen. Het tijdsverschil wordt namelijk 10 keer herberekend om daar uit mogelijke verbindingsfluctuaties uit te kunnen filteren (meer hierover in sectie [IN TE VULLEN]).



Figuur 1: NTP Protocol

Voor de synchronisatie is het NTP protocol geïmplementeerd. Het schema van het NTP protocol is te vinden in figuur 1. TSx en TCx zijn de tijden gemeten door de server en de client. Het tijdsverschil wordt gemeten door.

$$timeDiff = \frac{(TC1 - TS1) + (TS2 - TC2)}{2}$$

De vertraging voor de server om een bericht te verzenden en terug te ontvangen is:

$$ping = (TS2 - TS1) - (TC2 - TC1)$$

Hiermee is het makkelijk de server tijd te berekenen door de vergelijking:

$$timeServer = timeClient - timeDiff$$

3 Testen

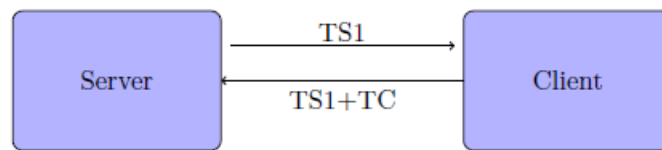
3.1 Algemeen concept

De testen maken gebruik van een simpele server waar clients op kunnen verbinden. De client kan vervolgens het absolute tijdsverschil meten met een atomische wereldklok.

Eerst en vooral is er een vertraging tussen een aangesloten client en de server, de *ping*. Dit is gemeten in milliseconden. De testen meten de vertraging door een bericht met de actuele tijd te verzenden van de server naar de client, en terug. De vertraging is dan de verzonden tijd afgetrokken van de actuele tijd waarmee de ping verkregen is. In figuur 2 is de informatieoverdracht zichtbaar. De server berekent de servertijd (TS1) door middel van een API die de exacte wereltijd teruggeeft, verzonden naar de client en teruggekregen. De uiteindelijke ping is:

$$ping = TS2 - TS1$$

met TS2 de actuele tijd berekent in de server TS2



Figuur 2: Ping

Het is niet gegarandeerd dat de klokken van de clients allemaal gesynchroniseerd zijn met de server. Bij het terug verzenden van de client naar de server wordt de clienttijd (TC) bij het bericht gezet. Met deze TC en de berekende *ping* is het mogelijk het tijdsverschil tussen de client en de server te bepalen (*DeltaTime*).

$$DeltaTime = (TC + ping/2) - TS2$$

Het verslag zal deze data bekijken vergelijken tussen verschillende browsers en besturings-systemen.

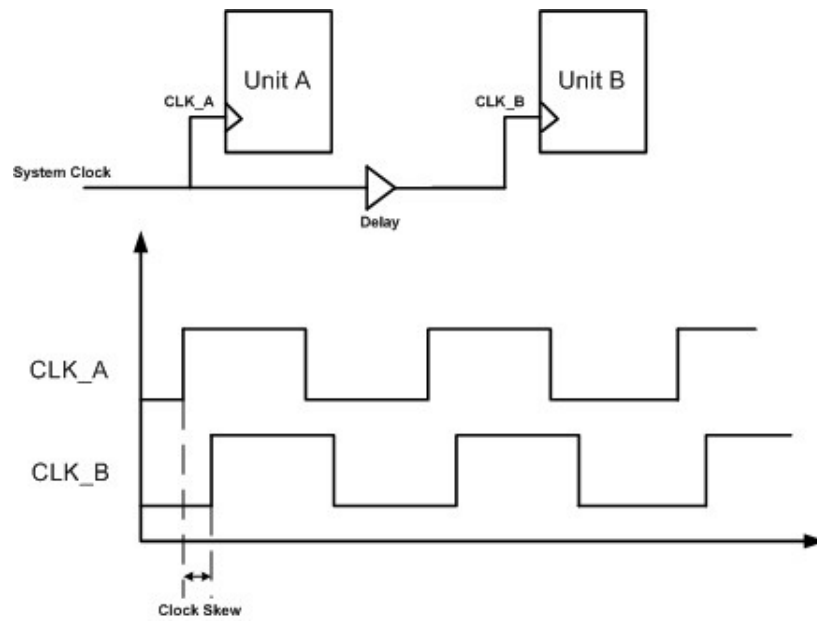
3.2 UDP vs TCP

UDP heeft in tegenstelling tot TCP geen verbinding nodig tussen bijvoorbeeld server en client. TCP zal garanderen dat data correct aankomt door middel van foutopsporing en zal ook in de goede volgorde binnenstromen. Om geen pakketten te verliezen zal TCP deze in een *receive buffer* steken en zal de applicatie de ontvangen data pas lezen als ze er klaar voor is. Tegenover UDP waar de data continu zal binnenstromen, ontvangen of niet. Deze zal ook niet aan foutopsporing doen en de juiste volgorde is niet gegarandeerd. Het is duidelijk dat UDP veel sneller is doordat deze minder stappen bevat. Dit is ook de reden dat het NTP protocol UDP zal gebruiken in plaats van TCP. Het is logisch dat voor een simpele synchronisatie tussen client en server geen complex protocol nodig is. Socket.io gebruikt het TCP protocol.

3.3 Drift en skew

Drift zal ervoor zorgen dat een clock uit sync valt met een referentie. Windows lost dit op met een wekelijkse resync (het tijdsverschil zal dus op een sawtooth diagram lijken) terwijl Mac OSX rekening zal houden met de clock skew om zo beter in sync te blijven. Clock skew is het verschil van tijd van een clock signaal tussen 2 componenten (zie figuur 3 [?]).

Clock skew kan problemen geven voor correct timings, en zoals eerder vermeld zal OSX dit tegen gaan via software. We zullen niet verder gaan over de problemen van skew en OSX.



Figuur 3: Ping

3.4 Analyse van de data

Het is duidelijk dat Windows de meeste fluctuaties geeft.

4 Besluit

Referenties