|  |
| --- |
|  |
| Teoria i inżynieria ruchu teleinformatycznego |
| projekt |

|  |
| --- |
| Marcin Borowiński  Thibault Dehacq  1/1/2016 |

# Wstęp

Zadaniem projektu było zamodelowanie ruchu teleinformatycznego w wybranym programie. Do tego celu wybraliśmy silnik do gier „Unreal engine” wyprodukowany przez firmę Epic Games. Pozwala on na blokową implementację algorytmów oraz wizualizację obiektów 3D.

Ruch teleinformatyczny może być zaimplementowany w różne sposoby w zależności od potrzeb systemów lub użytkowników. Administratorzy oraz architekci sieci mogą mieć wpływ na wiele paramatrów takich jak w jaki sposób jest generowany ruch w sieci lub też na takie kompnenty sieci jak „Admision Control”, „Scheduler”, profilowanie ruchu.

Na początek zdefiniujmy czym jest ruch teleinformatyczny. Są to strumienie jednostek danych generowane w ramach procesów komunkacjyjnych obsługoiwane przez dane protokoły kumunikacyjne.

# Cel dokumentu

# Przedstawienie problemu

## 3.1 Opis algorytmów

## 3.2 Wyniki symulacji i ich analiza

## 3.3 Podsumowanie