**VoD, pruebas con downloaders y seeders promedio**

Gráfico

Descripción generada automáticamente

Esta gráfica representa el número de leeches (downloaders) en el sistema de video bajo demanda empleando el esquema de distribución uniforme

Gráfico, Gráfico de superficie

Descripción generada automáticamente

Esta gráfica representa el número de seeds en el sistema de video bajo demanda empleando el esquema de distribución uniforme

**Adaptación de DU a livestreaming**

Gráfico, Gráfico de superficie

Descripción generada automáticamente

Esta gráfica representa las poblaciones promedio de downloaders en el sistema de live streaming empleando el esquema de distribución uniforme

**Adecuación de livestreaming**

**Gráfico, Gráfico de superficie

Descripción generada automáticamente**

Esta gráfica representa las poblaciones promedio de downloaders en el sistema de live streaming empleando el esquema de distribución uniforme, la diferencia es que en esta etapa ya se incluyo el otro evento (transferencia a la ventana inferior)

**Variando valores de lmbd**

**Gráfico, Gráfico de superficie

Descripción generada automáticamente**

**Variando Pw**

**Gráfico, Gráfico de superficie

Descripción generada automáticamente**

**Variando teta0**

Gráfico, Gráfico de superficie

Descripción generada automáticamente

Las 3 gráficas anteriores representan la poblaciones de downloaders promedio en el sistema de live streaming considerando ya las transiciones la ventana inferior propias de nuestro sistema. Cada gráfica se obtiene variando un parámetro diferente.

**Ancho de banda demandado en el sistema**

****

Esta gráfica es el primer acercamiento que se hizo para conocer el ancho de banda consumido dentro del sistema de live streaming

**Tiempo promedio de descarga por ventana**

**Gráfico, Gráfico de superficie

Descripción generada automáticamente**

****

Las 2 gráficas anteriores (a partir de tiempo promedio) representan el tiempo promedio de descarga de una ventana en el sistema de live streaming. La primer gráfica es para las ventanas 1-C y la segunda gráfica es para la ventana 0. Ya que se obtiene con la ecuación 33 de A window based y la tasa de abandono es diferente para la ventana 0 y las demás ventanas.

Para obtener estas gráficas se incluyeron ya los recursos de los servidores (mus). Mediante está ecuación (1/(1+2^(i)))\*ms

**Poblaciones promedio de downloaders con nueva expresión**

**Gráfico, Gráfico de superficie

Descripción generada automáticamente**

Esta gráfica representa las poblaciones promedio de downloaders en el sistema de live streaming, considerando los recursos de servidores ms. Igual se consideran con la ecuación anterior: (1/(1+2^(i)))\*ms. Esto se le suma a la ecuación grande que se tomo del a Window based, para hacer los ejercicios, la que se metió en la presentación de PT1.

**Gráfico, Gráfico de superficie

Descripción generada automáticamente**

Esta gráfica representa las poblaciones promedio de downloaders en el sistema de live streaming, considerando los recursos de servidores ms y considerando que hay transición en la ultima ventana, pero en vez de moverse a una ventana más hacia arriba, las poblaciones quedan igual y lo único que se aumenta es el tiempo.

**Ancho de banda proveniente de los servidores**

****

Está gráfica representa los recursos provenientes de los servidores que consumen las poblaciones promedio totales



Está gráfica representa los recursos provenientes de los servidores que consumen las poblaciones promedio por cada iteración

Para obtener las 2 gráficas anteriores se utilizo ya la definición del nuevo esquema que nos dieron (escalar con una recta)

Gráfico, Gráfico de superficie

Descripción generada automáticamente

Esta gráfica se obtuvo ya ocupando msi y otras restricciones (transición de los usuarios en la ventana C)