

# Amélioration de la réactivité des réseaux pair à pair pour les MMOGs

Xavier Joudiou,

Encadré par: S.Legtchenko & S.Monnet

Université Paris VI, Master SAR

8 Septembre 2010





## 1 Introduction

## 2 État de l'art

- Solipsis
- Les traces
- BlueBanana

## 3 Les améliorations

## 4 Le cache pour les zones denses

- Explications du cache pour les zones denses
- Résultats pour le cache
- Conclusion sur le cache des zones denses

## 5 L'amélioration du préchargement des données

- Explications sur l'amélioration du préchargement des données
- Résultats pour l'amélioration du préchargement des données
- Conclusion sur l'amélioration du préchargement des données

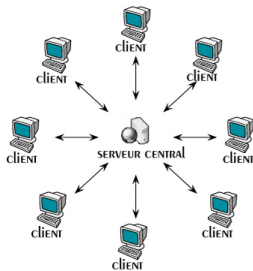
## 6 Conclusion



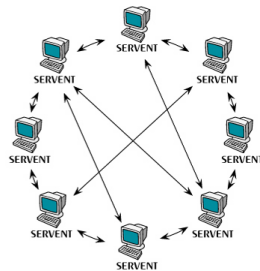
Présentation des points importants à la compréhension du sujet :

- Architecture pair à pair Vs Client-Serveur
- Définition de l'overlay

## Architecture pair à pair Vs Client/Serveur



ARCHITECTURE CLIENT-SERVEUR

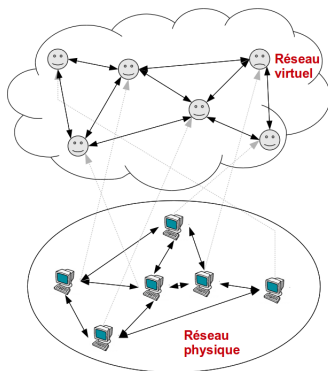


ARCHITECTURE PAIR-À-PAIR

- Problème du passage à l'échelle de l'architecture Client/Serveur.
- Solutions p2p existantes pas assez réactives pour assurer une latence suffisante.

## Définition de l'overlay

- Un overlay est un réseau informatique formant un graphe où les liens sont déterminés avec un critère logique.
- Réseau physique  $\neq$  Réseau virtuel



Présentation des mécanismes importants à la compréhension des solutions proposées :

- Solipsis
- Étude des traces des joueurs de MMOG
- Blue Banana



## Solipsis :

- propose un monde virtuel entièrement décentralisé et scalable.
- met en place un overlay avec une forte malléabilité applicative.
  - Un réseau est malléable si sa topologie est dynamiquement déterminé par l'application reposant sur ce réseau.
  - La topologie s'adapte à l'application, si deux avatars se rapprochent dans le monde virtuel, les nœuds dans le réseau logique doivent devenir progressivement voisins.



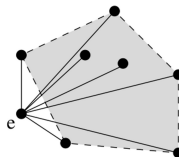
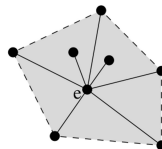
## Solipsis introduit plusieurs propriétés :

- *Connaissance locale :*

Une entité doit être connectée avec tous ses plus proches voisins, elle peut connaître des entités en dehors de son environnement virtuel local. Toute entité située à l'intérieur de l'environnement d'une entité doit faire parti des voisins de cette entité.

- *Connectivité globale :*

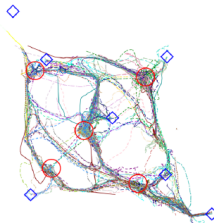
Toute entité virtuelle doit se trouver à l'intérieur de l'enveloppe convexe contenant l'ensemble de ses voisins logiques.





Des études des traces des joueurs de MMOG, ont permis de faire plusieurs observations sur l'environnement virtuel :

- Présence de zones denses
- Mouvements erratiques dans les zones denses
- Mouvements rectilignes et rapides entre les zones denses





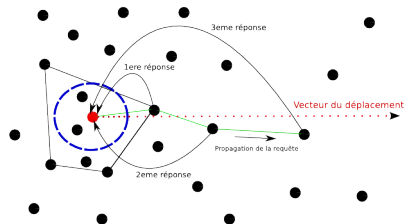
Blue Banana introduit trois états, pour un avatar :

- **H**(alted) : l'avatar est immobile.
- **T**(ravelling) : l'avatar se déplace rapidement sur la carte et il a une trajectoire droite.
- **E**(xploring) : l'avatar est en train d'explorer une zone, sa trajectoire est confuse et sa vitesse est lente.



## Mise en place d'un mécanisme d'anticipation des mouvements des avatars.

- Si état  $T$ , il cherche des nœuds sur sa trajectoire.
- Evaluation du nœud, propagation de la requête.
- Réponse au nœud qui a demandé le préchargement.



Durant le stage, plusieurs solutions ont été implémentées :

Durant le stage, plusieurs solutions ont été implémentées :

- Le cache pour les zones denses



Durant le stage, plusieurs solutions ont été implémentées :

- Le cache pour les zones denses
- Le préchargement amélioré des données

Durant le stage, plusieurs solutions ont été implémentées :

- Le cache pour les zones denses
- Le préchargement amélioré des données

D'autres solutions ont été étudiées, mais sans être implémentées.

- Mouvements de groupe
- Connaissance des routes entre les zones denses



Différentes métriques utilisées pour analyser les résultats :

- Nombre de messages à un instant
- Cohérence de la topologie

*Nombre de nœuds dans la zone de connaissance mais pas dans l'ensemble des voisins*

En fonction du degré de mobilité.



## Le cache pour les zones denses

- Explications du cache pour les zones denses
- Les résultats
- Conclusion sur le cache



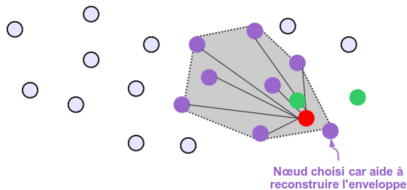
## Comment fonctionne le cache ?

- Chaque nœud de l'environnement a un cache.
- Il est utilisé seulement par les nœuds en état **E**(xploring).
- Deux types de cache mis en place (retour simple et retour multiple).

## Trois types de recherche dans le cache :

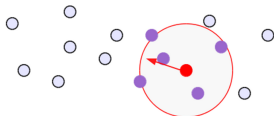
N	Critère de sélection	Avantages	Inconvénients
1	Comparaison distances	Simplicité	Distance $\neq$ utile, aide pas enveloppe
2	Aide enveloppe	+ Enveloppe OK	- bon règles Solipsis
3	Zone de connaissance	Simplicité	aide pas enveloppe

- La version 3 a été conservé pour les tests finaux.





## Explications du cache pour les zones denses



1<sup>re</sup> phase : le nœud rouge a ses voisins (en violet) et se prépare à se déplacer



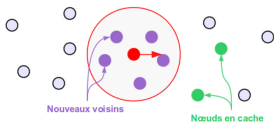
Liste des voisins



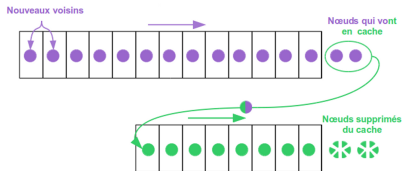
Cache



## Explications du cache pour les zones denses

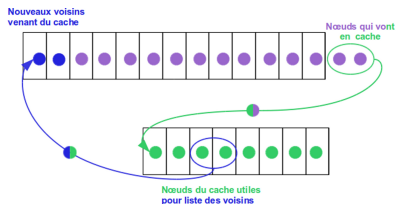
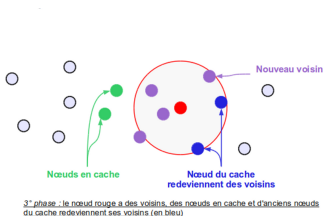


2<sup>e</sup> phase : le nœud rouge a des nouveaux voisins, des nœuds en cache (en vert), et se prépare à se re-déplacer





## Explications du cache pour les zones denses





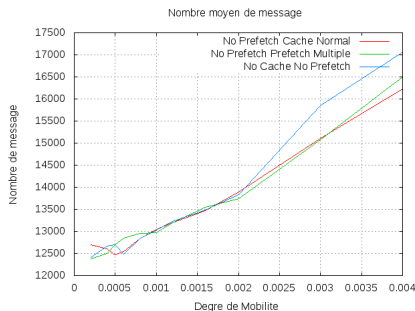
## Différents mécanismes pour le cache :

- Mise à jour des données du cache
- Contact un nœud du cache s'il est là depuis longtemps
- Aide les nœuds voisins lors de recherche de nœud

Paramètre	Valeur
Taille du cache	25
Limite de distance	1500
Limite de temps	1500
Contact Nœud	Faux
Mise à jour du cache	Faux
Aide aux voisins	Vrai



## Nombre de messages



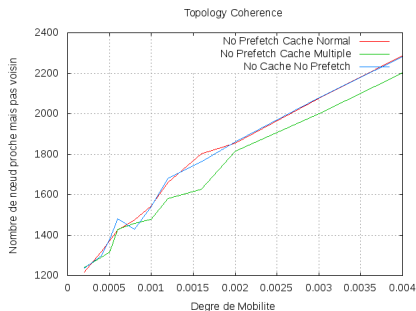
Solution	Nombre de messages
Cache simple	5% de msg en moins
Cache multiple	5% de msg en moins

- Moins de messages le cache s'utilise immédiatement sans message.





## Cohérence de la topologie



Solution	Cohérence topologie
Cache simple	Équivalente
Cache multiple	3% de gains

- Gain sur la cohérence de la topologie si retour multiple.



La mise en place du cache permet :

- d'économiser des messages.
- d'améliorer la cohérence de la topologie.

Amélioration possible en testant toutes les combinaisons de paramètres (mise à jour, contact d'un nœud, taille du cache, etc).

## L'amélioration du préchargement des données

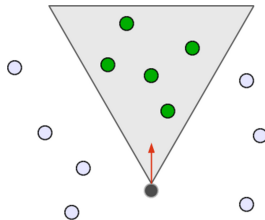
- Explications sur le préchargement amélioré
- Les résultats
- Conclusion sur le préchargement

**Situation** : Le préchargement de Blue Banana prend tous les nœuds, à bonne distance, dans le cône.

**Problème** : Des nœuds inutiles sont préchargés.

**Solution** : Choisir plus finement les nœuds qui vont être sélectionnés.

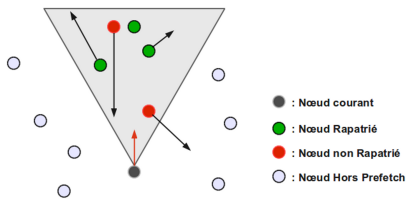
**Comment** : Regarder la direction des nœuds et leur vitesse.





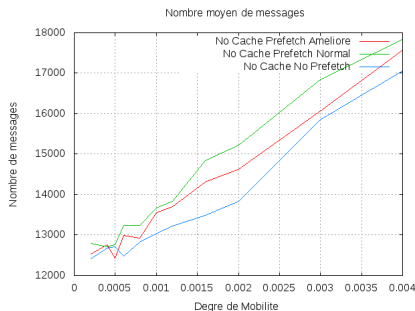
## Préchargement si :

- l'angle du nœud est proche du nœud courant
- *Somme des normes des vecteurs  $\geq$  Norme du vecteur de prefetch  $\pm \Delta$*
- l'angle du nœud est inverse par mais sa norme est inférieure à celle du nœud courant





## Nombre de messages

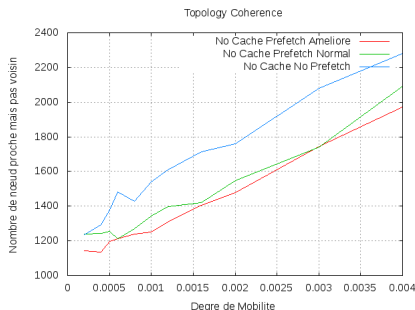


Solution	Nombre de messages
Normal	8% de msg en plus
Amélioré	4% de msg en plus

- Gain en terme de messages car préchargement plus efficace, et donc moins de recherche de voisins.



## Cohérence de la topologie



Solution	Cohérence topologie
Normal	15% de gains
Amélioré	16% de gains

- Léger gain sur la cohérence de la topologie car élimination du préchargement de certains nœuds inutiles.



Notre amélioration du préchargement permet :

- d'économiser des messages par rapport au préchargement normal.
- d'améliorer légèrement la cohérence de la topologie.

Possibles améliorations du préchargement en regardant d'autres paramètres, comme la distance avec les nœuds.





- Les solutions ont permis d'améliorer la réactivité des réseaux pair à pair pour les MMOGs.
- Meilleure cohérence de la topologie et moins de message que dans Blue Banana.
- Perspectives :
  - Meilleure utilisation des mécanismes du cache
  - Amélioration du préchargement
  - Mouvements de groupe
  - Route entre les zones denses.



Merci.

Questions ?