



ALGORITMIA E DESEMPENHO EM REDES DE COMPUTADORES

1º MINI PROJETO - *Forwarding traffic in the Internet*

Bernardo Gomes, 75573

Tomás Falcato, 75876

9 de Outubro de 2015

1 Descrição do problema

Neste mini-projecto, pretende-se a implementação de diversas funções relacionadas com a transmissão de dados em pacotes consoante o seu destino.

Nesta fase, apenas se desenvolveu funções de conversão de *forwarding table* para *binary tree*, desta última para *binary2-tree*, adição de novos prefixos, remoção de prefixos e impressão de uma árvore binária no formato de *forwarding table*.

2 Função *ReadTable*

Nesta função o programa deverá ler de um ficheiro os prefixos de uma tabela e os correspondentes *next hops* e criar a árvore binária correspondente. Como tal, a função irá ler do ficheiro um prefixo de cada vez, adicionando-o à árvore com o *next hop* correspondente.

O pseudo-código da função será o seguinte:

```
root node creation();  
while there are lines in the document do  
    | get_table_line();  
    | AddPrefix();  
end
```

Algorithm 1: ReadTable

Desta forma, sendo o objectivo a inserção de todos os prefixos, será necessário fazer n vezes a chamada à função *AddPrefix*. A complexidade do algoritmo será assim $O(n)O(\text{get_table_line})$.

3 Função *AddPrefix*

Tal como descrito no enunciado, a função tem por objectivo a adição de um novo prefixo à árvore binária. Assumimos que esta função apenas é chamada quando a árvore binária do programa já foi previamente inicializada, ou seja, apenas é chamada dentro da função *ReadTable*, onde o *root node* é inicializado internamente, ou depois desta ser realizada.

Nesta função, testa-se se o prefixo a colocar na árvore é válido. No caso de ser, verifica se o prefixo é do *root* ou se é um endereço binário. Se for do *root*, copia as informações directamente para a estrutura apontada pelo ponteiro. Se não for, irá percorrer os nós da árvore correspondentes (criando os não existentes no caminho), copiando os valores pretendidos na estrutura correspondente ao prefixo indicado.

No pior caso, o algoritmo implementado terá de percorrer a altura da árvore.

A complexidade irá ser $O(\text{Comprimento do prefixo})$.

```

if address is invalid then
    | return;
end
if address is "*" (root) then
    | root->next_hop:=next_hop;
    | root->prefix:=prefix;
else
    | auxiliar_node:=root_node;
    while all prefix nodes havent been visited yet do
        | if bit is 0 then
            | if there is no node then
                | node creation();
            end
            | auxiliar:=auxiliar->zero;
        else
            | /*bit is one*/
            | if there is no node then
                | node creation();
            end
            | auxiliar:=auxiliar->one;
        end
        | auxiliar->next_hop:=next_hop;
    end
end

```

Algorithm 2: AddPrefix

4 Função *DeletePrefix*

Nesta função, assumimos os seguintes factos: o comando de *delete* do *root* deve ser considerado como inválido e no caso de se apagar um prefixo que seja "filho único" o "pai" também deve ser removido.

Assim, no início da função, esta faz chamadas recursivas a ela própria até atingir o prefixo pretendido, retornando com uma mensagem de erro no caso de este não existir. Após apagar o nó correspondente, a função, ao retornar 1, "avisa" o nó de cima de que o ponteiro para este será agora NULL. Este factor será bastante importante na medida em que a condição de *free* baseia-se no facto de os dois ponteiros para estruturas "filho" serem NULL.

5 Função *PrintTable*

Neste caso, pretende-se a conversão de uma árvore binária numa *forwarding table*. Para tal, será necessário visitar todos os nós da árvore, verificando se têm

next hop atribuído. Assim:

```

if has next hop then
    | print node prefix and next hop value;
end
if has "0"child then
    | PrintTable(zero child);
end
if has "1"child then
    | PrintTable(zero child);
end
return;

```

Algorithm 3: PrintTable

A árvore será assim percorrida em profundidade, da esquerda para a direita.

6 Função *TwoTree*

Com esta função, pretende-se a conversão da árvore obtida anteriormente pela função *ReadTable* para uma *binary2-tree*. Por definição, neste tipo de árvore, todos os nós que não são folhas têm exactamente dois "filhos". Desta forma, o algoritmo percorre recursivamente os nós da árvore. Se ao chegar a uma folha e a mesma não tiver um valor de *next hop* atribuído, actualiza-o. Caso o nó não seja uma folha, verifica qual a ramificação em falta, cria-a e chama a rotina para cada ramo. A função tem como parâmetros de entrada um ponteiro para o topo da árvore/sub-árvore, bem como o valor de *next hop* que irá ser atribuído às folhas da ramificação em causa. A função *update_next_hop* tem como função verificar se o *next_hop* a utilizar na chamada recursiva é o mesmo no nó anterior ou um valor actualizado, no caso de o valor do nó visitado ser diferente.

```

if node is a leaf then
    | if has no next hop then
    | | base_node->next_hop:=next_hop;
    | end
else
    | if has no zero child then
    | | prefix:=new_node_prefix();
    | | create_zero_child(prefix);
    | else
    | | if has no one child then
    | | | prefix:=new_node_prefix();
    | | | create_one_child(prefix);
    | | end
    | end
    | TwoTree(base_node->zero, update_next_hop());
    | TwoTree(base_node->one, update_next_hop());
end
return;

```

Algorithm 4: TwoTree

7 Considerações finais