**Stop and wait:** Manda uma data packet e espera por um acknowledge. Se ele n>ao receber, manda outro data packet passado x tempo.

A screenshot of a map

Description automatically generated

Link as hal duplex

Brandwich\*Delay é muito grande

**GoBackN:Tenho um buffer de N posições na posição inicial. Mando cada uma das tramas e tenho um timeout para todas elas em geral, só para o buffer todo em si. Se esgotar o tempo, mando as tramas todas do buffer outra vez. Quando receber um ack, mando com o buffer de trama em trama.**

N: numero máximo de tramas que o reenvio pode receber sem mandar ack.

N: numero máximo de tramas que o sender pode mandar sem receber ack.

**Selective Repeat Tenho um buffer de N posições no sender e no receiber. Mando cada uma das tramas e cada trama tem um timeout para si, se passar o time out dessa trama,volto a mandoar essa trama, se receber o acknownledge ando com um buffer uma trama aka posição.**

**Se o sistema não tiver muita memoria: melhor escolher o Go Back N**

**Selective repeat é melhor em termos de brandwidth / largura de bandas, já que não envia os packets todos de uma vez, é faseado.**

**CPU Usage, o go back N é melhor.**

Muito transito: Selective repeat ou Back Go N co m janela pequenita, para não sobrelotar a redes. Networks.