|  |
| --- |
| Warszawa, czerwiec 2010 |
| **Symulator działania algorytmu Flow Random Early Drop (FRED)** |
| **Projekt z przedmiotu Sieci wielousługowe** |
| **Prowadzący: mgr inż. Piotr Wiśniewski**  **Autorzy: Rafał Malinowski, Cezary Zawadka** |
|  |
|  |

|  |
| --- |
|  |

Zawartość

[Wstęp 3](#_Toc264908258)

[Działanie Algorytmu Fred 3](#_Toc264908259)

[Implementacja 4](#_Toc264908260)

[Procedura symulacji 4](#_Toc264908261)

[Scenariusze symulacji 5](#_Toc264908262)

[Wyniki 6](#_Toc264908263)

[Podsumowanie 6](#_Toc264908264)

# Wstęp

Celem projektu było zaimplementowanie algorytmu kolejkowania Flow Random Early Drop (FRED) będącego rozwinięciem algorytmu Random Early Detection (RED). W tym celu stworzono simulator umożliwiający badanie obydwu algorytmów FRED i RED przetwarzających ruch o stałej lub zmiennej przepływności bitowej. Następnie przeprowadzono szereg symulacji potwierdzających wyższość algorytmu FRED na algorytmem RED. Implementacja algorytmu FRED została zaczerpnięta z [1].

# Działanie Algorytmu Fred

Algorytm Flow Random Early Drop (FRED) jest rozwinięciem popularnego algorytmu kolejkowania Random Early Detection (RED). Podstawowy algorytm RED pozwala na unikanie przeciążenia poprzez losowe odrzucanie pakietów gdy średnia długość kolejki (avg, wyliczana za pomoca średniej kroczącej) przekroczy wartość progową (min\_th). Prawdopodobieństwo odrzucenia pakietu rośnie wraz ze wzrostem średniej długości kolejki. Po przekroczeniu wartości maksymalnej (max\_th) wszystkie pakiety są odrzucane.

Opisana implementacja algorytmu RED może prowadzić do niesprawiedliwego podziału pasma, gdy ruch oferowany na wchodzący do kolejki RED jest większy od szybkości portu wychodzącego. Dzieje się tak zwłaszcza wtedy, gdy połaczenia przychodzące różnią się typem ruchu(CBR/VBR), parametrem round trip time (rtt) lub szybkościa łącza.

Algorytm FRED pozwala na bardziej sprawiedliwy podział pasma w wyżej wymienionych przypadkach poprzez zapamiętywanie kilku dodatkowych parametrów dla każdego połączenia którego pakiety znajdują się w kolejce.

FRED wprowadza następujące parametry:

* ***max\_q*** maksymalna ilość pakietów w kolejce dopuszczalna dla jednego połączenia
* ***min\_q*** minimalna ilość pakietów w kolejce dopuszczalna dla jednego połączenia. Gdy połączenie ma mniej pakietów w kolejce, nie będą one losowo odrzucane.
* ***avgcq*** oznaczający średnią ilość zakolejkowanych pakietów na połączenie.
* ***qlen*** przechowujący ilość zakolejkowanych pakietów dla każdego połączenia.
* ***strike*** oznaczający ilość przypadków, gdy dane połączenie usiłowało przekroczyć maksymalną dopuszczalną ilość pakietów w kolejce.

FRED odrzuca przychodzące pakiety połaczeń dla których ilość zakolejkowanych pakietów przekracza ***max\_q,*** dwukrotność ***avgcq*** lub pakiety połączeń które mają niezerową wartość ***strike*** i przekroczyły ***avgcq***.Nie odrzuca pakietów dla których ilość zakolejkowanych pakietów nie przekracza ***min\_q.*** Ponadto algorytm FRED wylicza średnią długość kolejki **avg** zarówno po przyjściu nowego pakietu jak i po zdjęciu pakietu z kolejki (RED wylicza **avg** tylko w drugim przypadku). W pozostałych przypadka (długośc kolejki > min\_th) algorytm FRED działa identycznie jak RED odrzucając pakiety z prawdopodobieństwem proporcjonalnym do długości kolejki.

# Implementacja

W ramach projektu stworzono w języku JAVA symulator wraz z następującymi węzłami:

* Fred – węzeł przekazujący pakiety z zaimplementowaną kolejką FRED.
* RED – węzeł przekazujący pakiety z zaimplementowaną kolejką RED.
* TCPSource – źródło generujące pakiety o charakterystyce podobnej do zachłannego połączenia TCP. Węzeł zwiększa szybkość nadawania pakietów co czas RTT. Po odnotowaniu straty pakietu (po upłynięciu czasu timeout) źródło zmniejsza okno nadawcze o połowę.
* UDPSource – źródło generujące ruch o stałej szybkości. Nie otrzymuje potwierdzeń, nie zwalnia w przypadku straty pakietu.
* Sink – węzeł docelowy wszystkich połączeń. Służy do odnotowania odebrania pakietu w logach. Informuje źródła TCPSource o odebraniu pakietu. Informowanie odbywa się poprzez wywołanie odpowiedniej metody obiektu TCPSource po upływie określonego czasu(równego różnicy czasu pomiędzy odebraniem pakietu przez Sink a nadaniem pakietu przez TCPSource). Nie jest nadawany pakiet z ACK, potwierdzenie nie może zostać stracone.

Ponad zaimplementowano klasy łącza (Link), pakietów (UDPPacket, TCPPacket) zegara (Timer) oraz, w celach testowych węzeł FakeNode operujący na zasadzie „tail drop” (odrzucanie wszystkich pakietów po przepełnieniu bufora). W klasie Constants zdefiniowane są wszystkie zmienne globalne wykorzystywane w czasie symulacji.

Implementacja symulatora nie jest optymalna. Zrezygnowano ze mechanizmu zdarzeniowego na rzecz prostoty. W czasie symulacji wykonywana jest pętla w której każdy węzeł oraz łącze sprawdza, co powinno zostać wykonane.

# Procedura symulacji

Aby przeprowadzić symulacje należy w pliku FREDmain.java, w metodzie main dodać odpowiednie węzły oraz połączenia. W pliku Constants.java można zmienić niektóre parametry sumulacji. Następnie trzeba skompilować i uruchomić program.

W czasie symulacji zdefiniowane źródła zaczynają nadawać pakiety w losowym czasie *( 0<= t <=* *Constants.timeStart*), następnie po upływie czasu *Constants.timeStartToMesure* pakie które zostaną odebrane przez węzły sink są odnotowywane w plikach log file. Nazwy plików powstają w następujący sposób: „log file\_+<id wezla sink>+\_+<nazwa wezla źródłowego>+\_+< id wezla źódłowego>+.txt”. Format pliku jest zgodny z fromatem danych CSV rozumianym prze MS Excel. (przy ustawieniach lokalnych dla Polski).

Symulacja kończy się po czasie *Constants .timeToMesure.*

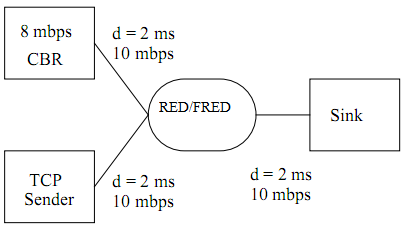
Wartości parametrów, dla których przeprowadzane były symulacje:

* *Constants.timeStart = 5s*
* *Constants.timeStartToMesure = 30s*
* *Constants .timeToMesure = 330s*

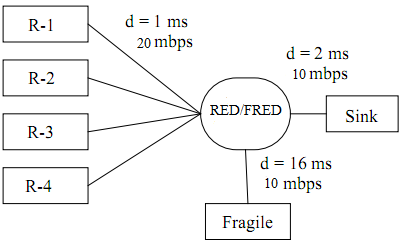
# Scenariusze symulacji

Przeprowadzono 4 symulacje. Schematy połączeń wraz z parametrami przedstawiono poniżej:

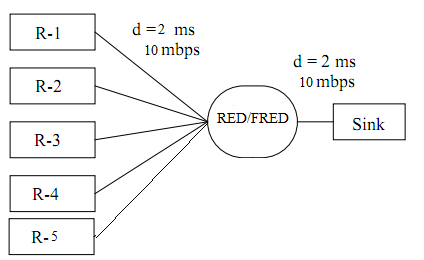
1. Źródło CBR oraz TCP:



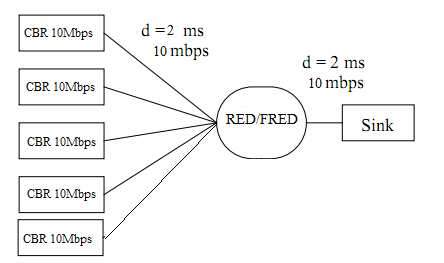
1. Źródła TCP, z których jedno ma większy czas RTT oraz mniejszą szybkość łącza



1. Równorzędne źródła TCP.



1. Równorzędne źródła CBR.



Wszystkie scenariusze przeprowadzono dla węzłów z algorytmem FRED oraz RED.

# Wyniki

e.1

# Podsumowanie

f