

Aula 16 - CDN, Netflix, VoIP

Diego Passos

Universidade Federal Fluminense

Redes de Computadores II

Na Última Aula (I)...

- Tipos de conteúdo: áudio e vídeo.
 - Sequências de **amostras**.
 - Imagens estáticas ou sinal sonoro.
 - Amostras são **quantizadas**: mapeadas para valores discretos.
 - **Taxa de amostragem**: quantas amostras por intervalo de tempo.
 - **Bits por amostra**: quanto mais bits, maior a resolução da amostra.
 - Reduzir taxa de amostra ou bits por amostra reduz tamanho do conteúdo.
 - Mas também **reduz qualidade**.
 - e.g., introdução de **ruído de quantização**.
- Compressão de dados: reduzir **redundância**.
 - **Temporal** ou **espacial**.
 - Pode levar a **taxa variável**.
- Tipos de aplicação multimídia:
 - *Streaming* de conteúdo **armazenado**.
 - Reprodução começa **antes** do cliente obter todo o conteúdo.
 - Mas conteúdo completo já está **pronto, armazenado** no servidor.
 - Pode ser transmitido **mais rapidamente que a taxa de reprodução**.
 - Conversação de voz/vídeo.
 - Aplicação **interativa**, baixa **tolerância a atraso**.
 - *Streaming* de conteúdo ao vivo.

Na Última Aula (II)...

- Aplicações multimídia e a Internet: desafios.
 - Internet: rede de **melhor esforço**.
 - Perda de pacotes, **atrasos variáveis** (*jitter*).
- Buffer de reprodução: absorve variações.
 - Cliente **não começa** reprodução imediatamente.
 - Aguarda período, *bufferizando* amostras.
 - Se *buffer* é grande o **suficiente**, variações não serão percebidas.
 - Por outro lado: *buffer* **muito grande**, grande **atraso do início da reprodução**.
 - Buffer e vazão: se taxa de chegada de dados é **menor que a taxa de reprodução**, *buffer* será **esgotado**.
 - Não importa seu tamanho, supondo que conteúdo seja **longo**.
- UDP vs. TCP:
 - UDP: **taxa constante, independente de congestionamento**, pode ser filtrado.
 - TCP (HTTP): transmitido **o mais rápido possível**, *firewall friendly*.
 - DASH: **taxa adaptativa**, escolhida pelo **cliente**.

Redes de Distribuição de Conteúdo (I)

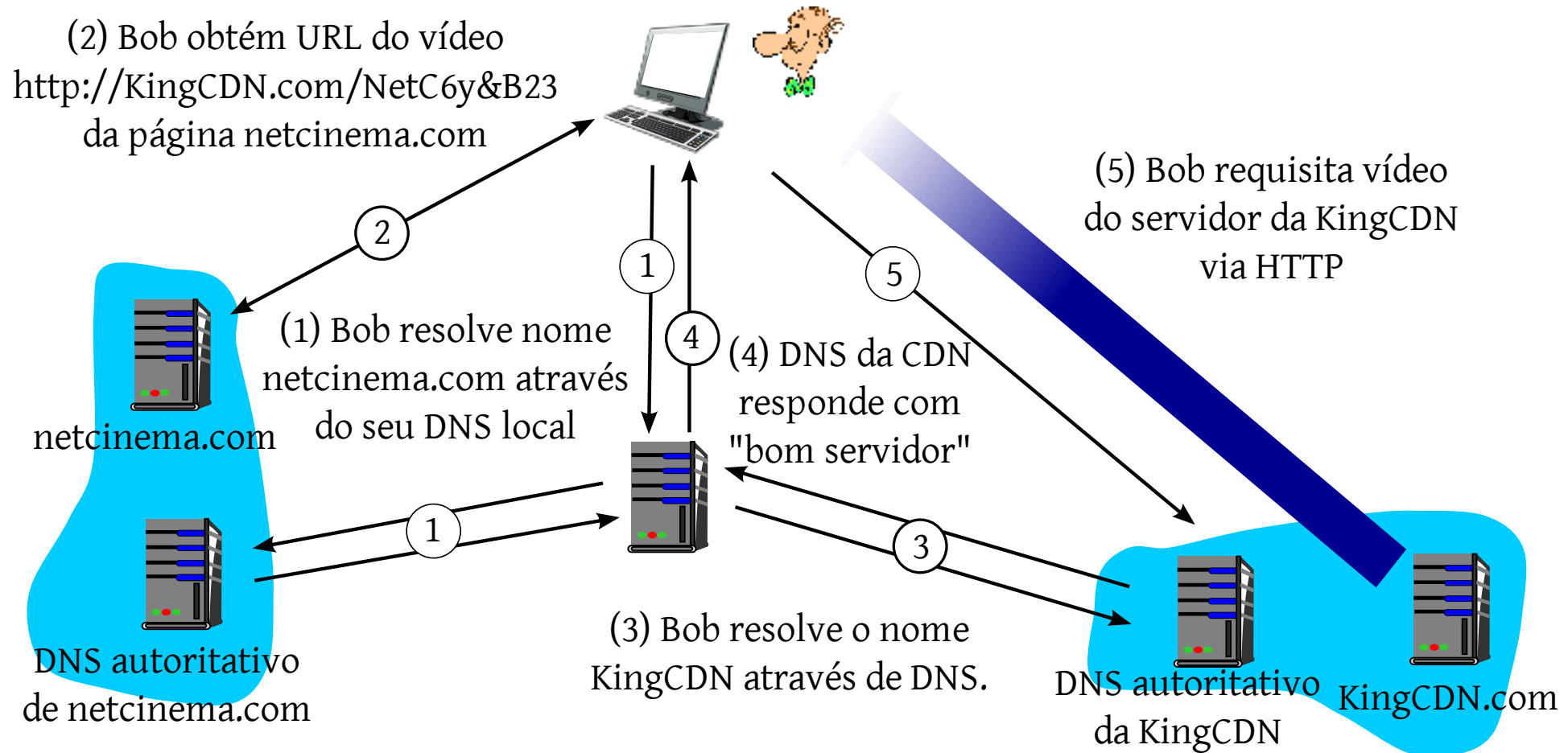
- **Desafio:** como fazer *streaming* de conteúdo (selecionado entre milhões disponíveis) para centenas de milhares de usuários simultâneos?
- **Opção 1:** um único "mega servidor".
 - Ponto único de falha.
 - Ponto de congestionamento da rede.
 - Longo caminho para clientes distantes.
 - Múltiplas cópias do vídeo enviadas pelo mesmo enlace de saída.
- Resumo: esta solução **não escala**.

Redes de Distribuição de Conteúdo (II)

- **Desafio:** como fazer *streaming* de conteúdo (selecionado entre milhões disponíveis) para centenas de milhares de usuários simultâneos?
- **Opção 2:** armazenar/servir múltiplas cópias dos vídeos em vários servidores geograficamente distribuídos (**CDN**).
 - **Alta penetração:** servidores CDN inseridos em várias redes de acesso.
 - Próximos aos usuários.
 - Usado pela Akamai, 1700 regiões.
 - **Vizinhanças:** Número menor (dezenas) de *clusters* maiores próximos (mas não dentro) das redes de acesso.
 - Usado pela Limelight.

CDN: Exemplo “Simples” de Acesso a Conteúdo

- Bob (cliente) requisita vídeo em `http://netcinema.com/6Y7B23V`.
- Vídeo armazenado na CDN em `http://KingCDN.com/NetC6y&B23V`



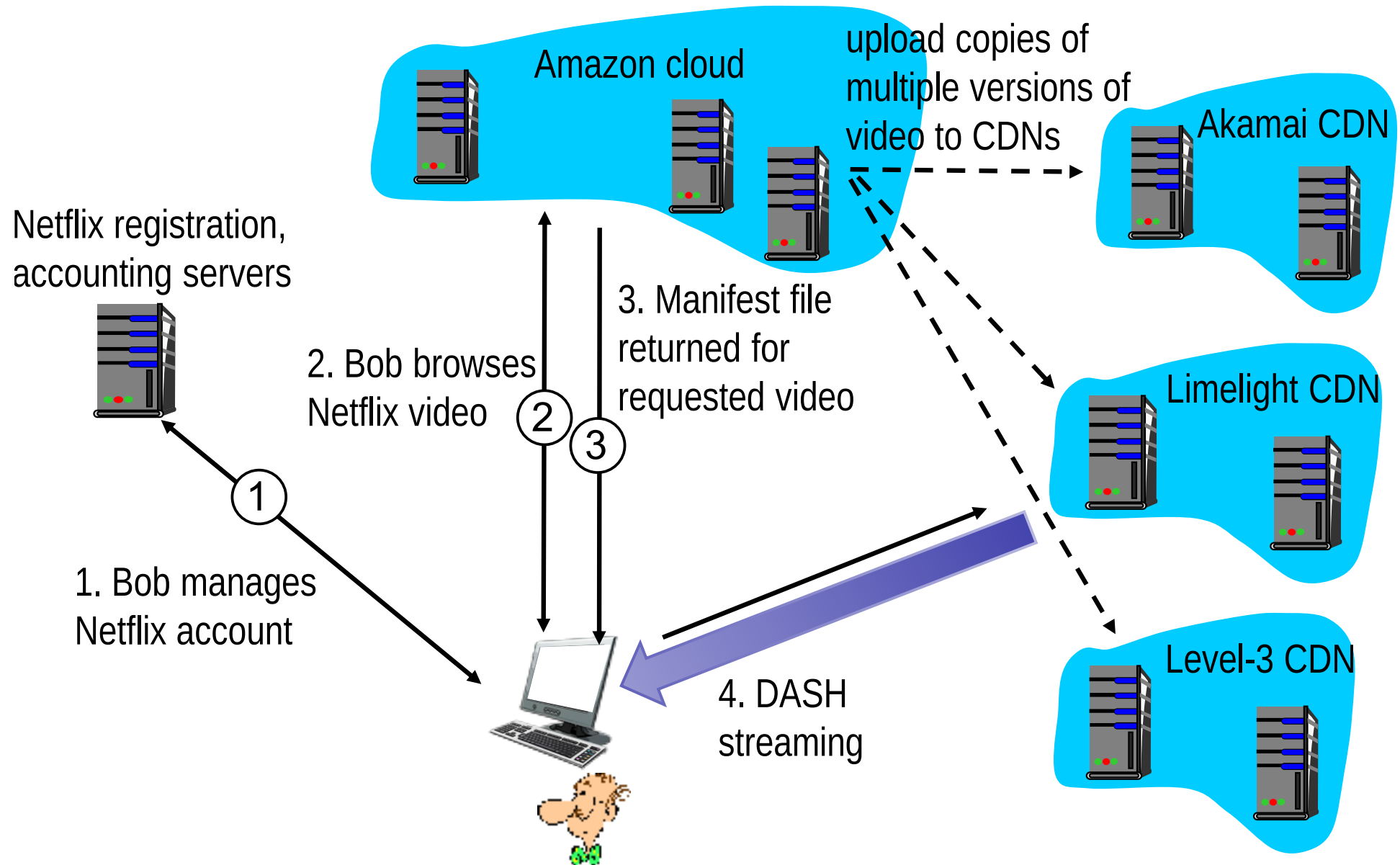
CDN: Estratégia de Seleção de Cluster

- **Desafio:** como o DNS da CDN seleciona um servidor “bom” para prover o conteúdo ao cliente?
 - Seleciona servidor mais próximo geograficamente.
 - Seleciona o servidor CDN com o menor atraso.
 - Servidores CDN periodicamente enviam *pings* para ISPs, reportando resultados ao DNS.
 - Utilização de IP *anycast*.
- **Alternativa:** deixar o **cliente** decidir.
 - Dar uma lista de vários servidores CDN.
 - Cliente faz *ping* para os servidores, escolhe o “melhor”.
 - Estratégia usada pelo Netflix.

Estudo de Caso: Netflix (I)

- Responde por 30% do tráfego *downstream* nos EUA (2011).
 - 36,5% em 2015.
- Possui pouca infraestrutura, terceiriza muitos serviços.
 - Possui servidores para registro e pagamento dos usuários.
 - Terceiriza serviços para a Amazon Cloud Services.
 - Envia versão original dos conteúdos para a nuvem da Amazon.
 - Na nuvem, cria múltiplas versões de cada vídeo (diferentes codificações).
 - Faz o *upload* das versões para CDNs.
 - Nuvem hospeda páginas do Netflix usadas para usuários acessarem o catálogo.
- **Três** serviços terceirizados de CDN são usados pelo Netflix:
 - Akamai, Limelight e Level-3.

Estudo de Caso: Netflix (II)



Voz Sobre IP

Voz Sobre IP (VoIP)

- **Requisitos de atraso fim a fim:** necessários para manter aspecto conversacional.
 - Grandes atrasos são notáveis, dificultam interação.
 - < 150 ms: bom.
 - > 400 ms: ruim.
 - Inclui tanto atrasos da rede, quanto da aplicação (empacotamento, *buffer*).
- **Inicialização da sessão:** como receptor de chamadas anuncia endereço IP, número de porta, algoritmos de codificação?
- **Serviços adicionais:** encaminhamento de ligação, identificador de chamadas, gravação.
- **Serviços emergenciais:** 190.

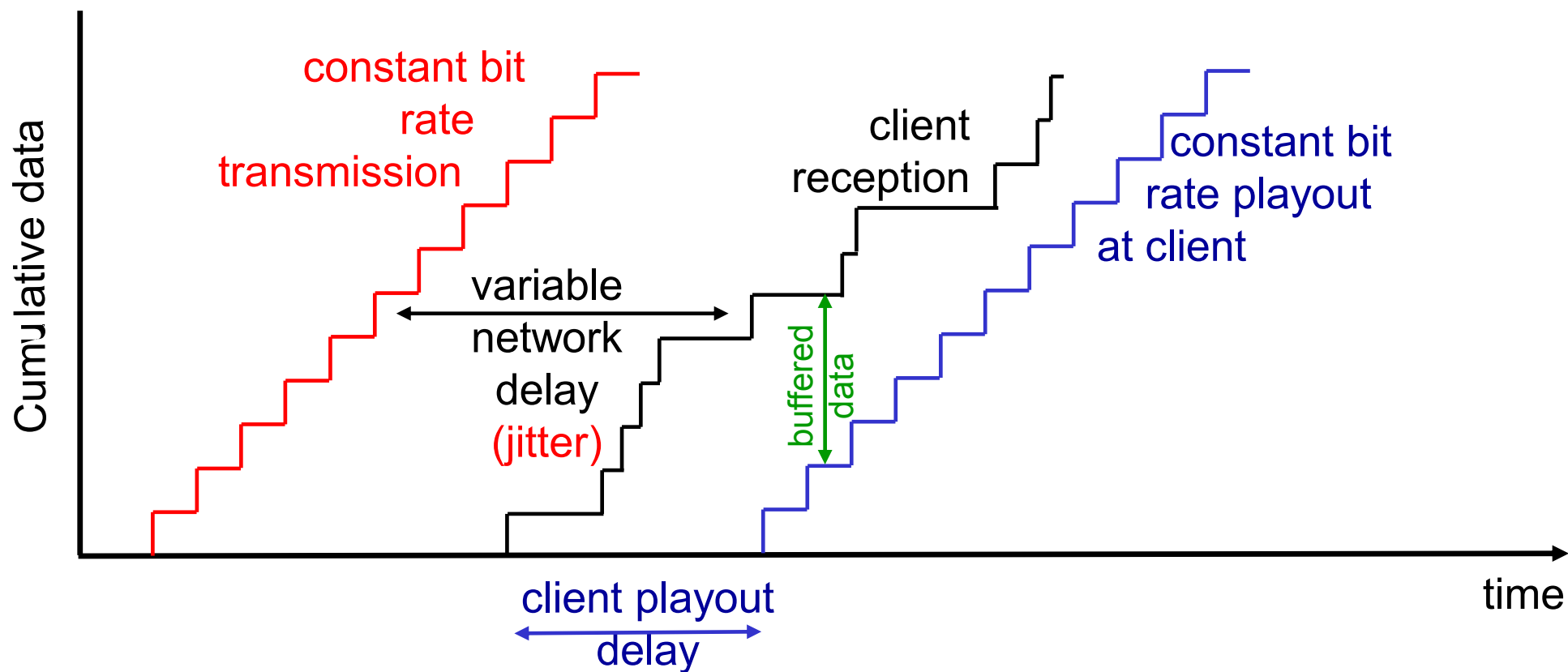
VoIP: Características

- Fala: alterna momentos som e de silêncio.
 - 64 kb/s durante fala efetiva.
 - Pacotes gerados apenas quando realmente há fala.
 - Trechos de 20 ms de duração a 8 kB/s: pacotes de 160 bytes.
- Cabeçalho de camada de aplicação adicionado a cada pacote.
- Pacote encapsulado em segmento UDP ou TCP.
- Durante fala efetiva, aplicação envia pacotes pelo socket a cada 20 ms.

VoIP: Perda de Pacotes e Atraso

- **Perda de pacotes na rede:** datagrama IP é perdido por conta de congestionamento na rede (*overflow* do *buffer* de algum roteador).
- **Perda por atraso excessivo:** datagrama IP é recebido muito tarde para ser reproduzido no receptor.
 - Atrasos: processamento, enfileiramento na rede, atrasos nos sistemas finais.
 - Tipicamente, atraso máximo tolerado de 400 ms.
- **Tolerância a perdas:** dependendo do codificador de voz, perdas de 1% a 10% são toleráveis.

Jitter



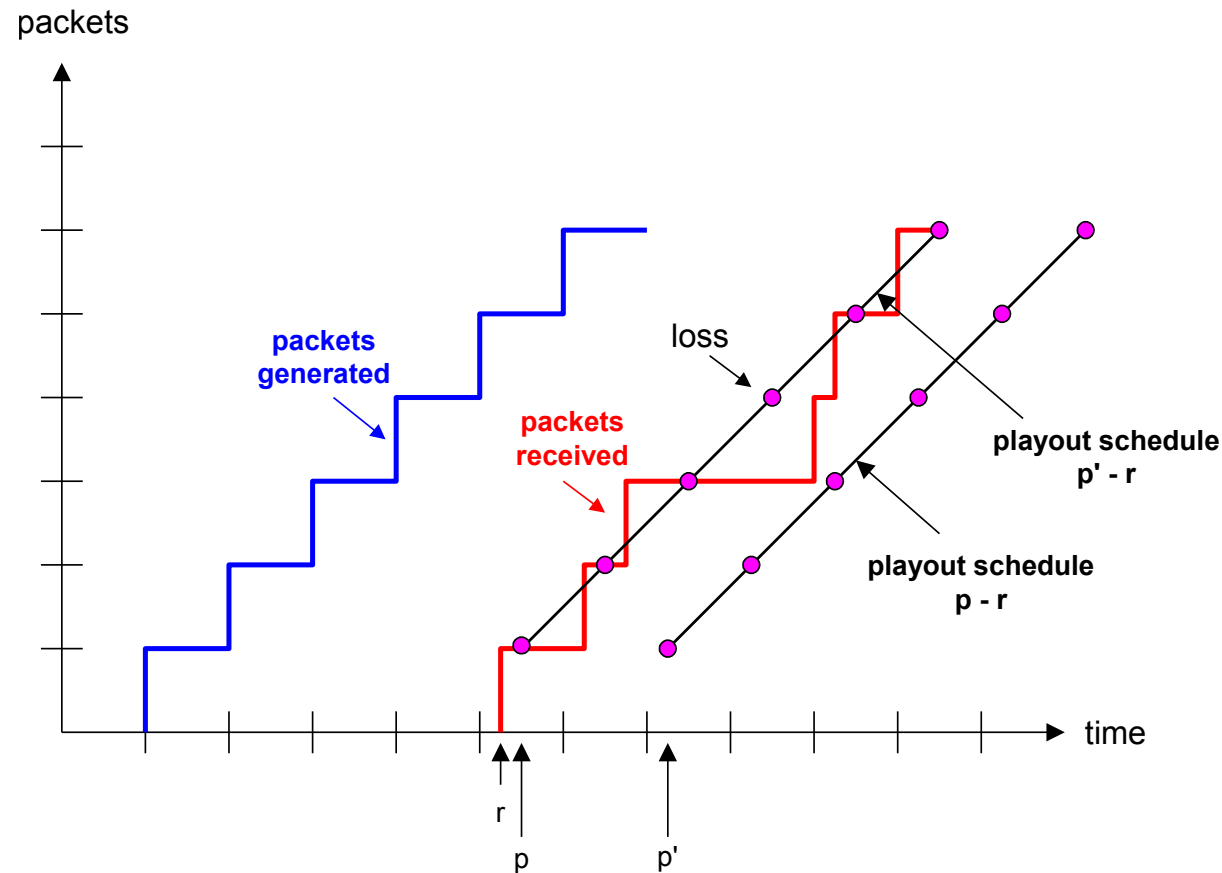
- Atraso fim a fim de dois pacotes consecutivos: diferença pode ser maior ou menor que 20 ms.

VoIP: Atraso de Reprodução Fixo (I)

- Receptor tenta reproduzir cada trecho exatamente q ms após geração do mesmo.
 - Cada trecho possui um *timestamp* t : reproduzir trecho em $t+q$.
 - Se trecho chega após $t+q$: muito tarde, trecho é perdido.
- Compromisso na escolha de q :
 - **q grande**: menos perda de pacotes.
 - **q pequeno**: melhor experiência interativa.

VoIP: Atraso de Reprodução Fixo (II)

- Transmissor gera pacotes a cada 20 ms durante períodos de fala.
- Primeiro pacote recebido no tempo r .
- Primeira tentativa: reprodução é agendada para começar no instante p .
 - Atraso de reprodução muito pequeno: quarto pacote de áudio é perdido.
- Segunda tentativa: reprodução é agendada para começar no instante p' .



Atraso de Reprodução Adaptativo (I)

- **Objetivo:** atraso de reprodução baixo, pouca perda de pacotes.
- **Estratégia:** ajustar dinamicamente o atraso de reprodução.
 - Estimar atraso da rede, ajustar o atraso de reprodução no início de cada período de fala.
 - Períodos de silêncio alongados ou comprimidos.
 - Durante períodos de fala, trechos de som ainda são reproduzidos a cada 20 ms.
- Estimativa dinâmica do atraso dos pacotes: média movente exponencialmente ponderada (lembre-se da estimativa do RTT pelo TCP):

$$d_i = (1 - \alpha) \cdot d_{i-1} + \alpha \cdot (r_i - t_i),$$

- Onde:
 - d_i : estimativa do atraso após i -ésimo pacote.
 - α : pequena constante entre 0 e 1, e.g., 0,1.
 - r_i : momento em que trecho é recebido.
 - t_i : momento em que trecho é enviado (**timestamp**).

Atraso de Reprodução Adaptativo (II)

- Também é útil estimar desvio médio do atraso:

$$v_i = (1 - \beta) \cdot v_{i-1} + \beta \cdot |r_i - t_i - d_i|$$

- Estimativas para d_i , v_i calculadas para cada pacote recebido.
 - Mas usadas apenas no início de cada período de fala.
- Para primeiro pacote de um período de fala, reprodução é agendada para:

$$t_{repro_i} = t_i + d_i + K \cdot v_i$$

- Demais pacotes são reproduzidos periodicamente.

Atraso de Reprodução Adaptativo (III)

- **Pergunta:** como receptor determina se pacote é o primeiro de um período de fala?
 - Se não ocorrem perdas, receptor pode procurar por *timestamps* sucessivos.
 - Se a diferença for maior que 20 ms, então é o início de um período de fala.
 - Se perdas são possíveis, receptor precisa também de um **número de sequência**.
 - Diferença maior que 20 ms e números de sequência sem saltos → começo de período de fala.

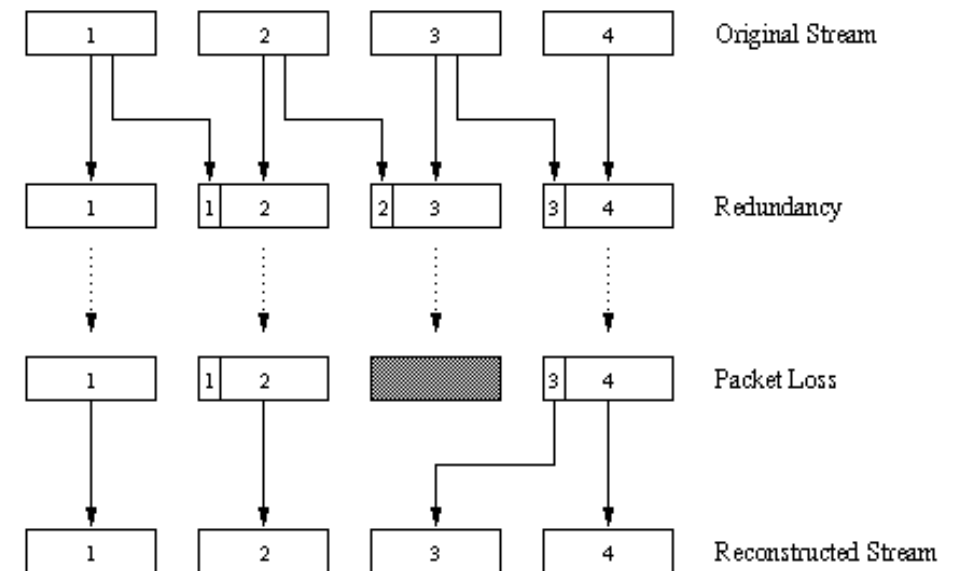
VoIP: Recuperação de Eventos de Perda de Pacote (I)

- **Desafio:** recuperar perda de pacotes dada pequena tolerância a atrasos entre momento da transmissão e da reprodução.
 - Cada Ack/Nack demora aproximadamente um RTT.
 - Alternativa: **Forward Error Correction (FEC):**
 - Enviar bits redundantes para permitir recuperação sem retransmissão (lembre-se da paridade bidimensional vista no Cap. 5).
- **FEC simples:**
 - Para cada grupo de n trechos, criar trecho redundante através de um ou-exclusivo dos n trechos originais.
 - Enviar $n+1$ trechos, aumentando a banda utilizada por um fator de $1/n$.
 - É possível reconstruir os n pedaços originais se há, no máximo, um trecho perdido dos $n+1$ enviados.
 - Atraso na reprodução é necessário.

VoIP: Recuperação de Eventos de Perda de Pacote (I)

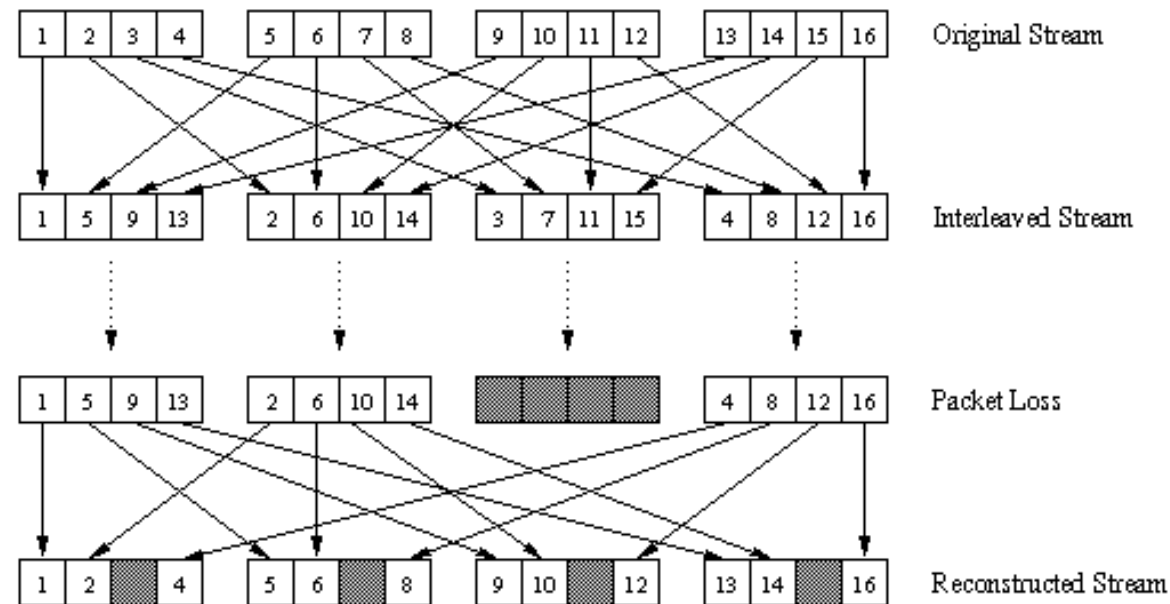
- **Outro esquema de FEC:**

- Fazer um “piggyback” de um fluxo de mais baixa qualidade.
- Fluxo com qualidade mais baixa é enviado como redundância.
- e.g., fluxo nominal usando codificação PCM@64 kb/s e redundância usando GSM@13kb/s.



- Perdas não-consecutivas: receptor pode esconder perda.
- Generalização: transmissor também pode inserir trechos mais antigos de baixa qualidade.
 - Permite recuperação mesmo com (certo grau de) perdas consecutivas.

VoIP: Recuperação de Eventos de Perda de Pacote (III)

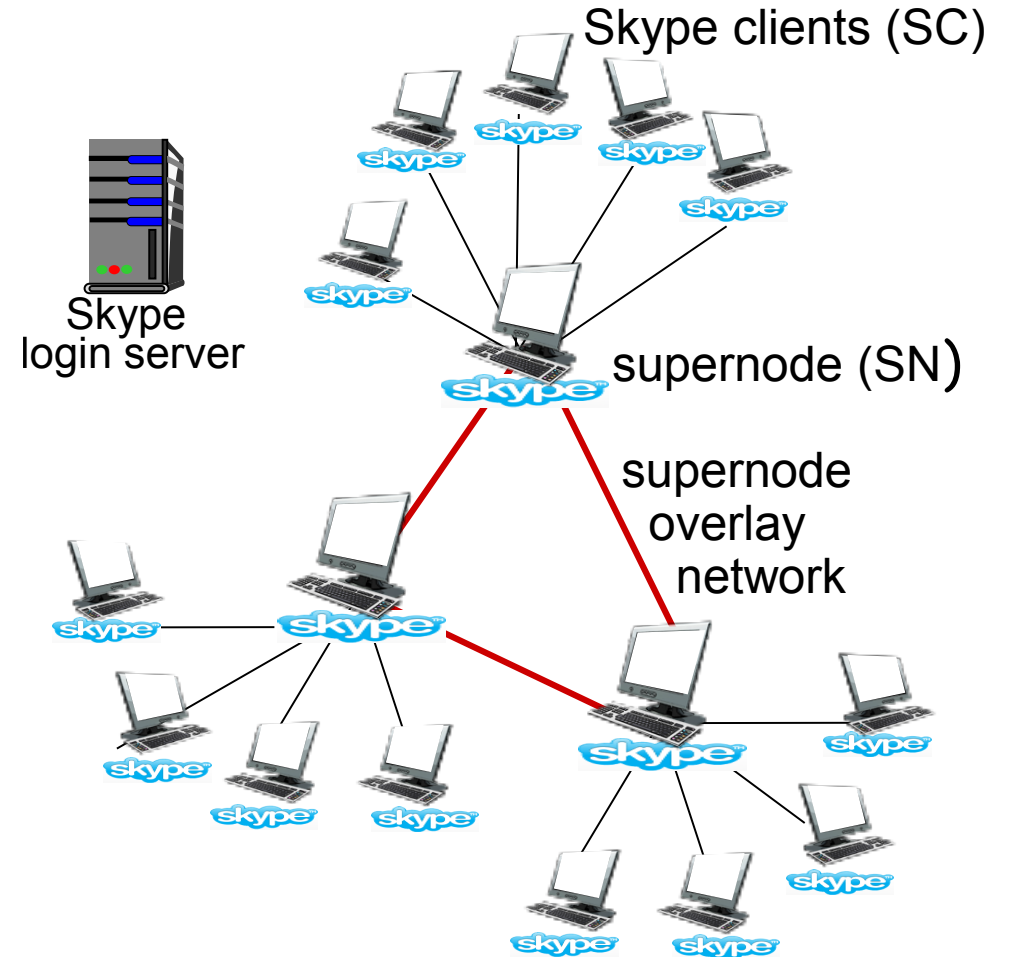


Escondendo perdas com *interleaving*:

- Trechos de áudio divididos em unidades menores, *e.g.*, 4 unidades de 5 ms.
- Pacote contem unidades de trechos diferentes.
- Se pacote é perdido, receptor ainda tem **a maior parte** de todos os trechos.
- Não é preciso adicionar redundância, mas atraso de reprodução aumenta.

Voz sobre IP: Skype

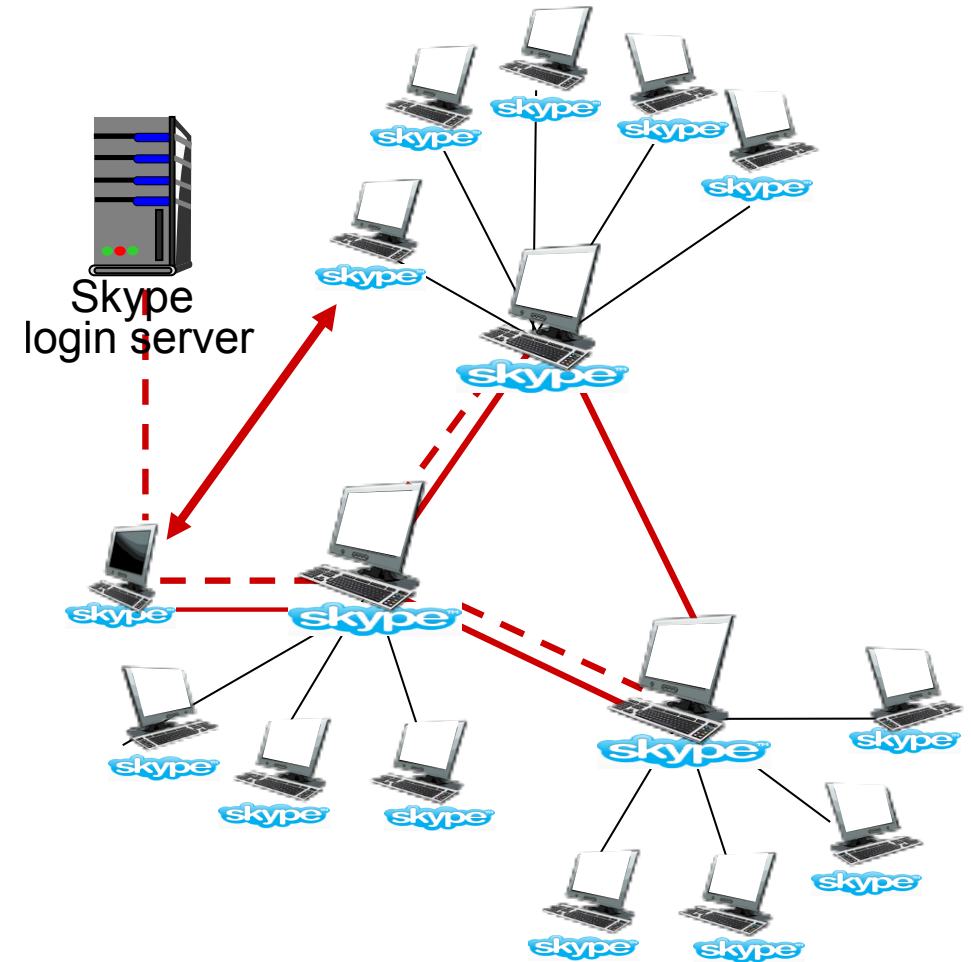
- Protocolo proprietário de camada de aplicação (inferido através de engenharia reversa):
 - Mensagens criptografadas.
- Componentes P2P:
 - **Clientes (SC):** pares se conectam diretamente para chamadas VoIP.
 - **Super-nós (SN):** nós skype com funções especiais.
 - **Rede de sobreposição:** formadas entre SNs para localização de SCs.
 - **Servidor de login.**



Voz sobre IP P2P: Skype

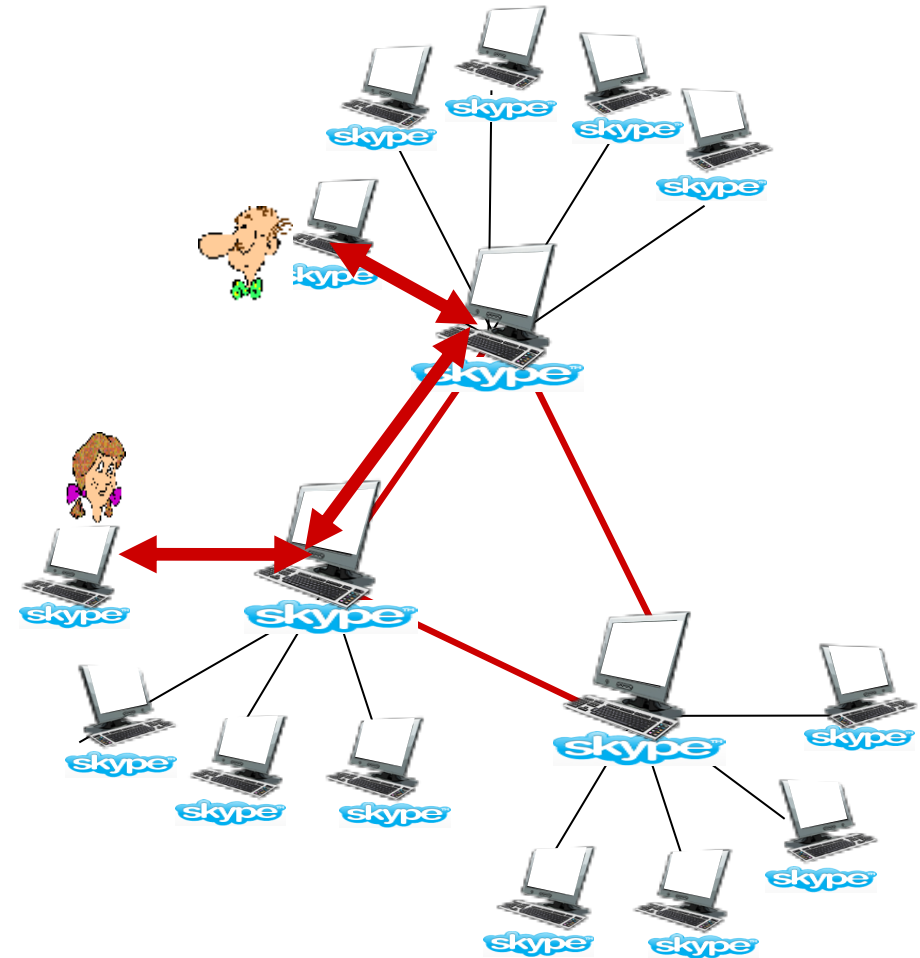
- **Operação do cliente Skype:**

1. Entra na rede Skype contactando SN (endereço IP em cache) usando TCP.
2. Efetua login (nome de usuário, senha) em servidor centralizado do Skype.
3. Obtém endereço IP do destinatário da chamada via SN, rede de sobreposição.
 - Ou lista de contatos.
4. Inicia chamada diretamente com o destinatário.



Skype: Pares Atuando como Relays

- **Problema:** tanto Alice, quanto Bob estão atrás de NATs.
 - NAT não permite que nó externo inicie conexão com nó interno.
 - Apenas nó interno *pode* iniciar conexão com nó externo.
- **Solução através de relays:** Alice, Bob mantém conexões abertas com seus SNs.
 - Alice sinaliza ao seu SN que deseja ligar para Bob.
 - SN de Alice se conecta ao SN de Bob.
 - SN de Bob o contacta através de conexão previamente estabelecida de Bob para o SN.



Resumo da Aula (I)...

- Redes de Distribuição de Conteúdo:
 - Conteúdos replicados em **vários servidores**.
 - Servidores **distribuídos geograficamente**.
 - Cada cliente é servido por **bom servidor**.
 - Evita:
 - **Ponto único de falha**.
 - Congestionamento gerado por **concentração do tráfego**.
 - Caminhos longos para certos clientes.
- Estudo de caso: Netflix.
 - Três tipos de servidores:
 - Registro/pagamento.
 - Navegação de catálogo.
 - Entrega de conteúdo.
 - **CDN**.
 - Usa *streaming* **adaptativo**.
- VoIP:
 - **Fortes requisitos** de latência.
 - Evitar prejuízo da conversação.
 - **Alternância** entre fala e silêncio.
 - Em período de fala, pacotes gerados (tipicamente) a cada 20 ms.
 - Pacotes pequenos, **overheads significativos**.

Resumo da Aula (II)...

- VoIP (mais):
 - Perda de pacotes:
 - Por perda **efetiva** do datagrama.
 - Ou simplesmente por **atraso excessivo**.
 - Certo grau de **tolerância**, varia com a codificação.
 - Jitter:
 - Dificulta gerência do atraso.
 - Sem jitter, bastaria **atraso de reprodução fixo**.
 - Com jitter, certos pacotes podem expirar (perdidos).
 - Alternativa: atraso de reprodução **adaptativo**.
 - Estimar atraso, média movente.
 - Usar momentos de **silêncio** para alterar atraso de reprodução.
 - Perda de pacotes.
 - Requisitos temporais fortes, **retransmissões inviáveis**.
 - Soluções:
 - FEC 1: inserir **redundância**, **corrigir** erros.
 - FEC 2: transmitir fluxo adicional de **baixa qualidade**.
 - *Interleaving*: transmitir partes de trechos de forma *embaralhada*.

Leitura e Exercícios Sugeridos

- Redes de Distribuição de Conteúdo:
 - Páginas 449 a 451 do Kurose (Subseção 7.3.4).
 - Exercício de fixação 8 do capítulo 7 do Kurose.
 - Problemas 13 e 14 do capítulo 7 do Kurose.
- Netflix (opcional):
 - Apresentação sobre codificação do conteúdo:
 - <http://www.streamingmedia.com/Articles/Editorial/Featured-Articles/Netflix-Development-The-Cost-of-Life-on-the-Bleeding-Edge-91182.aspx>
- VoIP:
 - Páginas 442 a 449 do Kurose (Seção 7.3 até Subseção 7.3.3, inclusive).
 - Exercícios de fixação 5, 6 e 7 do capítulo 7 do Kurose.
 - Problemas 4 a 12 do capítulo 7 do Kurose.

Próxima Aula...

- Prosseguimos no tema das redes multimídia.
- Próximo tópico: protocolos comumente utilizados.
 - RTP.
 - RTCP.
 - SIP.