

Trabalho Prático Nº2 – Serviço *Over-the-top* para entrega de multimédia

Duração: 7 aulas (8 semanas)

Motivação

Ao longo do último meio século de vida da Internet (a rede das redes), observou-se uma mudança irreversível de paradigma. A comunicação extremo-a-extremo, de sistema final para sistema final, dá lugar ao consumo voraz de conteúdos de qualquer tipo, a todo o instante, em contínuo e muitas vezes em tempo real. Este novo padrão de uso coloca grandes desafios à infraestrutura IP de base que a suporta.

Apesar de não ter sido originalmente desenhada com esse requisito, tem sido possível resolver a entrega massiva de conteúdos com redes sofisticadas de entrega de conteúdos (CDNs) e com serviços específicos, desenhados sobre a camada aplicacional, e por isso ditos *Over-the-top* (OTT). Um serviço de multimédia OTT, pode por exemplo usar uma rede *overlay* aplicacional (ex: *multicast* aplicacional), devidamente configurada e gerida para contornar os problemas de congestão e limitação de recursos da rede de suporte, entregando em tempo real e sem perda de qualidade os conteúdos diretamente ao cliente final.

Serviços bem conhecidos como o Netflix ou o Hulu, fazem *streaming* sobre a rede IP pública. Daí a designação de “*Over-the-top streaming services*”. Para tal, formam uma rede *overlay* própria, assente em cima dos protocolos de transporte (TCP ou UDP) e/ou aplicacionais (HTTP) da Internet.

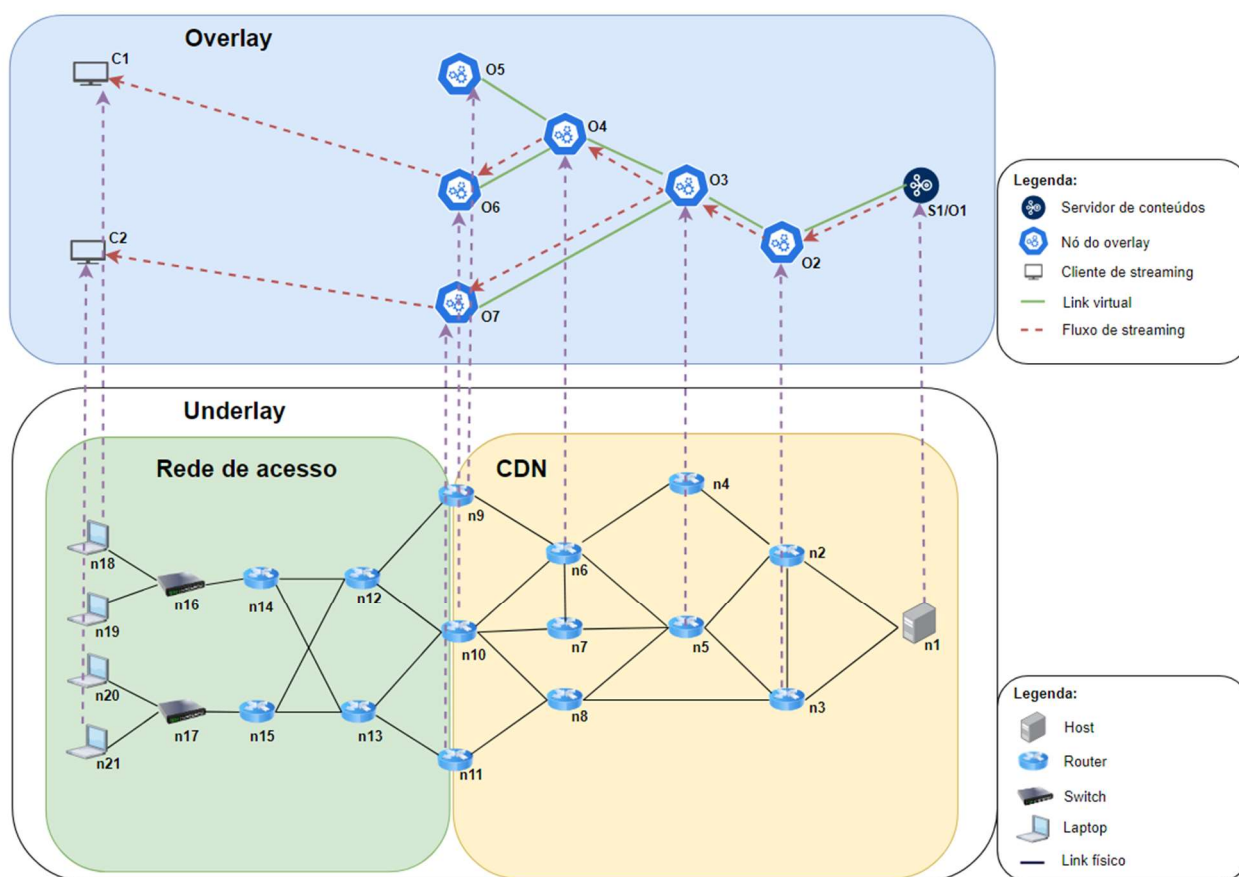
Neste trabalho, pretende-se conceber e prototipar um desses serviços, que promova a eficiência e a otimização de recursos para melhor qualidade de experiência do utilizador.

Objetivos

Usando primariamente o emulador CORE como bancada de trabalho, e uma ou mais topologias de teste, pretende-se conceber um protótipo de entrega de vídeo com requisitos de tempo real, a partir de um servidor de conteúdos para um conjunto de N clientes. Para tal, a topologia estará dividida entre a rede CDN e a rede acesso.

Dentro da rede CDN, um conjunto de nós é usado no reenvio dos dados, como intermediários, formando entre si uma rede de *overlay* aplicacional, cuja criação e manutenção deve estar otimizada para a missão de entregar os conteúdos de forma mais eficiente, com o menor atraso e a largura de banda necessária.

A forma como o *overlay* aplicacional se constitui e se organiza é determinante para a qualidade de serviço que é capaz de suportar. Os nós na fronteira entre a rede de acesso e a rede CDN são denominados de *Points of Presence* e são os pontos de contacto dos clientes com a rede CDN. Assim que o conteúdo sai da rede CDN, é enviado por unicast para os clientes que os desejam visualizar. A Figura 1 ilustra esta visão geral.

Figura 1 – Exemplo de topologia *underlay* e *overlay*

Descrição detalhada

Na Figura 1 estão representados 2 clientes (**C1** e **C2**) com interesse em consumir uma *stream* multimédia disponível no servidor **S1**. Não havendo *overlay* aplicacional, cada um dos 2 clientes tem de abrir uma conexão para o servidor, e esse servidor tem de gerar 2 fluxos de dados idênticos, um por cada cliente. Esta solução tem problemas óbvios de escalabilidade, pois a partir de um determinado número de clientes N , o servidor ativo e/ou a rede deixam de conseguir suportar os N fluxos sem perda de qualidade. Uma abordagem mais eficiente pode ser conseguida adicionando nós de uma rede *overlay* (**O2**, **O3**, ... **O7**) construída sobre a rede *underlay* de suporte. Os nós da rede *overlay* estão instanciados diretamente em nós da rede *underlay* da CDN, e são na verdade aplicações em execução em determinados sistemas físicos previamente selecionados. Para facilitar o cenário, vamos considerar que inicialmente apenas há um servidor de *streaming* e que esse servidor é também um nó da rede *overlay*, o servidor **S1** da Figura 1. Por seu lado os clientes de *streaming* (**C1** e **C2**), responsáveis por receber e reproduzir os conteúdos são instanciados nos equipamentos da rede *underlay* **n18** e **n21**. Na Figura 1, um mesmo conteúdo que chega a **C1** e **C2** em tempo real é enviado uma única vez entre **O2** e **O3**.

De salientar que a rede *overlay* tem muito menos nós e ligações que a rede de suporte, pois não é imaginável nem desejável que o mapeamento possa ser de um para um. Logo, as ligações na rede *overlay* são na realidade conexões de transporte (TCP ou UDP), que atravessam uma ou mais ligações na rede física. Por exemplo, a ligação virtual entre **O3** e **O7**, vai provavelmente ser suportada pelos links **n5** \leftrightarrow **n8** \leftrightarrow **n11** da rede física, se essa for a melhor rota IP de **n5** para **n11** (por defeito calculada com recurso ao protocolo OSPF, no caso do emulador CORE). A localização dos nós da rede *overlay* pode ser calculada ou escolhida manualmente. Na figura, os nós da rede *overlay* estão instanciados em todo o tipo de equipamentos, incluindo *routers*, o que sendo possível no emulador CORE não é realista. Numa rede real, os *switches* e *routers* são equipamentos dedicados, que não executam aplicações genéricas. No CORE é possível porque todos os sistemas são *namespaces* a partir do sistema operativo Linux subjacente.

Quando um nó da rede *overlay* começa a sua execução precisa de conhecer pelo menos um outro nó qualquer da rede a quem se ligar. Ou, em alternativa, usar um nó bem conhecido e predeterminado (*bootstrapper* ou *tracker*), cuja função é ajudar a construir a rede. Esse primeiro contacto serve simultaneamente para se dar a conhecer e para obter uma lista de outros nós com quem se ligar. Pode-se usar, por exemplo, um dos servidores de *streaming* como *bootstrapper* permanente ou outro nó, que vai conhecer todos os nós da rede *overlay*. Uma estratégia simples para se manter o *overlay* a funcionar é procurar garantir que cada nó tem pelo menos N vizinhos (ex: N=3). Estas ligações virtuais com os vizinhos devem ser mantidas ativas, e eventualmente monitorizadas, durante todo o tempo de execução.

Uma vez construído o *overlay*, torna-se necessário identificar os melhores caminhos para o fluxo de dados, desde o servidor aos **Points of Presence** (Na figura indicados por **05, 06 e 07**). Para isso, os nós do *overlay* precisam de criar uma rota para o fluxo, ou uma tabela de rotas. Essa tabela pode ser preenchida por iniciativa do servidor de *streaming*, que envia uma mensagem a inundar a rede em todas as ligações para se dar a conhecer, ou por iniciativa dos clientes, que inundam a rede a pedir pelo conteúdo. Alternativamente, pode ser usada outra estratégia dinâmica que preencha as tabelas com caminhos e custos desses caminhos. Como métrica pode-se usar o nº de saltos, ou outras medidas de qualidade das ligações mais robustas (atraso, largura de banda, perdas). Na figura encontra-se uma proposta de árvore de *multicast* para encaminhar tráfego para cada um dos *Points of Presence*. Esta deverá conter todos os nós da rede *overlay* com o servidor como raiz e ser gerada de modo a garantir o menor número de fluxos para distribuição de conteúdo, assim como as melhores condições de entrega.

Requisitos mínimos da Topologia

A topologia Overlay deve possuir os seguintes requisitos mínimos:

- Presença de pelo menos um servidor de vídeo (**S1, ...**) capaz de servir mais do que um conteúdo;
- Existência de uma ou mais árvores de distribuição dinâmicas. Na camada *overlay*, o conteúdo será distribuído por “*Source-based Trees*”, considerando como raiz o nó *overlay* onde está o servidor (no exemplo 01);
- Existência de pelo menos dois (2) pontos de presença (no exemplo **05, 06, 07**);
- Existência de pelo menos cinco (5) nós intermédios (no exemplo **01, 02, 03, 04**) com redundância de caminhos;
- Realizar a medição de perdas e atrasos nos links da rede de acesso à CDN;
- O número de clientes deve ser superior o número de pontos de presença da CDN.

Etapas sugeridas

Nota: as etapas não precisam ser seguidas obrigatoriamente de forma sequencial!

Etapas 0: Preparação das atividades

- ✍ Escolher a linguagem de programação mais conveniente para todos os elementos do grupo;
- ✍ Preparar uma topologia para testes e criar cenários de teste nessa topologia, conforme indicado no Item 0 Sugestões para cenários de teste;
- ✍ Definir qual o protocolo de transporte que vai ser usado no *overlay* (TCP ou UDP). Nesta avaliação levar em conta as vantagens e desvantagens de cada um deles para o cenário de aplicação aqui definido;
- ✍ Implementar um cliente/servidor simples, baseado em exemplos.

Etapas 1: Construção da Topologia *Overlay* e *Underlay*

- Construir uma aplicação (ex: **oNode**) que é simultaneamente cliente e servidor, que atende numa porta predefinida, e que é capaz de receber e enviar mensagens em modo *full-duplex*; testar com envio e receção de mensagem simples de “HELLO”;
- Definir uma estratégia de construção da rede *overlay*; como alternativas pode considerar:

- Estratégia 1: Abordagem manual. Ao executar o programa indicam-se os X vizinhos em configuração ou na linha de comando. Exemplo: `$ oNode <vizinho1> <vizinho2> <vizinho3>`. A tabela de vizinhos e respetivas conexões não se altera durante a execução. Não há necessidade de nenhum nó de controlo.
- Estratégia 2: Abordagem baseada num controlador. Ao executar o programa, indica-se apenas um nó como contacto para arranque da rede. Exemplo: `$ oNode <bootstrapper>`. O novo nó envia mensagem de registo, a identificar-se, e recebe como resposta uma lista de X vizinhos. Cabe ao servidor definir quais são esses vizinhos com base no conhecimento que tem de todo o *overlay*; que para facilitar esta tarefa, sugere-se que o servidor obtenha essa informação de quem se deve ligar a quem a partir de ficheiro de configuração, construído manualmente. Definir estratégia para abandono, se o nó avisa, se deve registar-se periodicamente, etc..
- Outras estratégias... (sugerir ou procurar alternativas, discutindo-as com o docente);
- Construção conforme os requisitos mínimos

Etapas 2: Construção **oClient**

- Construir uma aplicação (chamada **oClient**) que é usada pelos utilizadores para a receção dos conteúdos da CDN. Esta deve constantemente medir as condições de rede até um dos *Point of Presence*, utilizando uma métrica definida pelo grupo para seleccionar o mais conveniente;
- Ao ser inicializado, **oClient** já deve conhecer o Servidor (podendo este ficar a ser conhecido por ficheiro de configuração ou como parâmetro de inicialização) e enviar-lhe uma mensagem para ficar a conhecer quais são os *Points of Presence* disponíveis;
- Todas as comunicações entre o **oClient** e os *Points of Presence*/Servidor são feitas com UDP, tendo em consideração possíveis perdas e necessidade de retransmissão;
- Devem ser testados vários cenários de alteração de condições de rede, de modo a confirmar que o serviço de monitorização é capaz de reagir a estas mudanças.

Etapas 3: Serviço de *Streaming*

- Estratégia 1: Implementar um cliente e um servidor simples com base no código do livro de apoio [1];
 - Usar o código do livro de apoio (disponível em Python e em Java) como ponto de partida;
 - Adaptar o código se a linguagem de programação escolhida não for nem Python ou Java;
 - Com base no exemplo, previamente ajustado e comentado pela equipa docente [2], fazer um servidor capaz de ler o vídeo de um ficheiro e o enviar em pacotes, numerados, para a rede *overlay*;
 - Construir um cliente capaz de receber pacotes da rede *overlay* e reproduzir o vídeo numa janela;
 - Usar como vídeo de teste o exemplo do livro *movie.Mjpeg* [2] (trata-se de um vídeo básico, de fluxo constante, que é uma sequência simples de imagens independentes, a enviar a intervalo de tempo fixo);
 - Incorporar o código relativo ao pedido e receção de vídeo com o código responsável pela monitoria, para que possam correr de modo independente.
- Estratégia 2: Adaptar o código do livro de apoio para utilizar uma biblioteca alternativa, capaz de ler *codecs* adicionais, e recorrendo a outros vídeos para difusão. Esta é a opção recomendada, uma vez que a biblioteca incluída apenas permite a leitura do vídeo de demonstração.
- Outras estratégias... (sugerir ou procurar alternativas, discutindo-as com o docente).

Etapa 4: Construção das Árvores de Distribuição

- Esta etapa pode ser vista como uma extensão da etapa anterior.
- Para escolha da melhor rota, cada nó da *overlay* deve considerar a métrica mais favorável; por exemplo, o menor atraso, e para atrasos idênticos, o menor número de saltos.
- **Estratégia 1:** Por iniciativa do servidor de *streaming*, com anúncios periódicos.
 - Servidor envia mensagem de controlo com anúncio; mensagem inclui identificação do servidor, identificação do fluxo, etc.;
 - Ao receber a mensagem cada nó constrói uma tabela de rotas, com informação de Servidor, Fluxo, Origem, Métrica, Destinos, Estado da Rota por Interface; até serem necessárias as rotas ficam num estado inativo;
 - Cada nó que receba a mensagem deve enviá-la a todos os vizinhos, usando inundação controlada (com exceção da interface usada na receção);
 - Antes de reenviar a mensagem, a métrica deve ser atualizada;
 - As entradas estão inicialmente inativas, sendo ativadas pelo cliente quando se liga, enviado uma mensagem de ativação da rota, pelo percurso inverso;
 - Cada mensagem com pedido de ativação do cliente deve ser reencaminhada em cada nó seguido o campo “Origem” da rota;
 - O cliente só envia um pedido de ativação, quando deseja receber os dados, não havendo clientes, as rotas existem nas tabelas, mas estão inativas, não havendo tráfego.
- **Estratégia 2:** Por iniciativa do *Point of Presence* contactado pelo cliente, enviando um pedido diretamente ao servidor
 - A iniciativa pode ser do cliente que pretende receber a *stream*, enviando um pedido explícito de rota para essa *stream*;
 - Esta estratégia pressupõe que o servidor tem informação de registo e conhece o *overlay*, podendo por isso escolher o percurso e ensiná-lo ao cliente, que usa a informação obtida para efetivar o percurso;
 - Se o servidor não conhece a topologia, o pedido do cliente tem de ser enviado para todos (inundação controlada) até chegar a um nó que já tem informação da *stream*;
- Outras estratégias... (sugerir ou procurar alternativas, discutindo-as com o docente).

Etapa Complementar 1: Monitorização da Rede *Overlay*

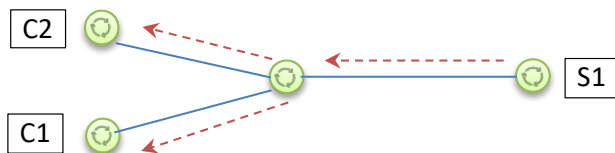
- Para além do que será a rede de entrega de conteúdos, pretende-se que cada servidor da topologia difunda periodicamente uma mensagem de prova (teste) na rede que irá permitir obter um conhecimento razoavelmente atualizado das condições de entrega na rede *overlay*. Cada nó que receba a mensagem deve reenviá-la a todos os vizinhos, com o cuidado de evitar repetições em ciclo e de enviar a quem lhe enviou a ele (inundação controlada, por exemplo enviando só uma vez cada mensagem, evitando enviar para trás pela conexão de onde recebeu). Essa mensagem pode ser estruturada incluindo a identificação do servidor, o *nº de saltos* que a mensagem dá e o instante temporal em que a mesma foi enviada, para que possa ser calculado o *atraso* sofrido desde que o seu envio até à sua receção. Como sugestão, registre também a interface que conduz à melhor rota de volta à fonte. Desta forma, cada nó da rede terá sempre conhecimento do número de nós envolvidos até ao servidor (fonte de dados) e uma estimativa do atraso na ligação. Se entender pode usar outras métricas adicionais.
Como teste definir atrasos de, por exemplo, 10ms por ligação (para facilitar pode introduzir o atraso em ligações da rede *underlay*), e verificar as métricas observadas por nó do *overlay*.

Etapla Complementar 2: Definição do método de recuperação de falhas

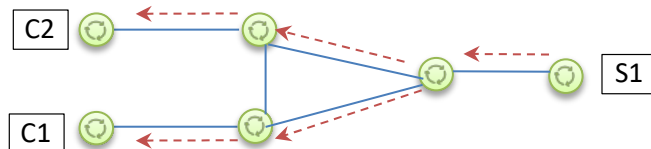
- **Estratégia 1:** Cálculo e redistribuição de rotas centralizado
 - Iniciativa pode partir dos nós adjacentes no *overlay*, ou do servidor central, dependendo do método de monitorização de serviço implementado;
 - Deve assegurar que as rotas calculadas são as mais eficientes para a nova configuração do *overlay*;
 - Poderão ser testados diversos métodos de convergência, de modo a minimizar o período em que o serviço não está disponível.
- **Estratégia 2:** Restabelecimento de rotas por inundação controlada
 - Estratégia com potencial para recuperar muito mais rapidamente do que uma implementação centralizada, porém mais desafiante tecnicamente;
 - A iniciativa partirá necessariamente dos nós remanescentes no *overlay*;
 - Podem ser implementados métodos para minimizar o número de pacotes trocados;
 - A estratégia adotada para a criação de novas ligações pode ter também uma componente de profundidade para que o seu estabelecimento seja o mais célere possível.
- Outras estratégias a discutir com o docente.

Sugestões para cenários de teste iniciais:

- Cenário 1: *overlay* com 4 nós (um servidor, dois clientes e um nó intermédio).



- Cenário 2: *overlay* com 6 nós (um servidor, dois clientes, 3 nós intermédios).



- Cenário 3: *overlay* complexo usando a Figura 1 como fonte de inspiração.

Avaliação

Consideram-se os seguintes itens na avaliação com respetivos pesos relativos:

1. Etapa 1 – Construção da Topologia *Overlay e Underlay* (15%)
2. Etapa 2 – Cliente oClient (10%)
3. Etapa 3 – Serviço de Streaming (15%)
4. Etapa 4 – Construção das Árvores de Distribuição (20%)
5. Solução final integrada (25%)
6. Etapas Complementares (5% + 10%)

Para cada um dos itens, consideram-se os seguintes subitens:

- a. Especificação conceptual
- b. Qualidade da implementação
- c. Qualidade dos testes e da própria apreciação crítica da solução apresentada

Adicionalmente, na solução final (item 5) consideram-se também os subitens:

- d. Qualidade da defesa/apresentação
- e. Qualidade do relatório

A lista mínima de requisitos a considerar é a seguinte:

- Um nó da rede *overlay* é um programa (aplicação) que se executa manualmente numa máquina da rede física
- Quando se junta à rede *overlay*, um nó deve estabelecer e manter conexões de transporte (TCP ou UDP) com X nós da rede, que serão seus vizinhos. Os nós da rede *overlay* precisam de construir e manter uma tabela de rotas (uma por fluxo). Exemplo de elementos constantes na tabela: (Servidor, Fluxo, Custo, Origem, Destinos, Estado);
- Os nós da rede *overlay* reenviam todos os dados de acordo com essa tabela, podendo reenviar por inundação controlada para todos quando não tiverem destino para os mesmos;
- Os clientes devem ligar-se utilizando o mesmo executável, podendo conhecer o endereço do *bootstrapper*, ou ter uma alternativa para encontrar os seus vizinhos no *overlay*;
- Deve ser possível visualizar o *stream* de vídeo difundido pelo servidor, obtendo-o do *Point of Presence* mais favorável;
- O servidor de conteúdos deve oferecer pelo menos dois conteúdos;
- A rede deve suportar vários clientes concorrentes, minimizando sempre o número de fluxos (e consequentemente a quantidade de dados transmitida).

Adicionalmente, poderão ser implementadas funcionalidades extra, como por exemplo:

- *Instanciação de múltiplos servidores;*
 - *Conexão a um novo PoP durante o playback de conteúdo caso as condições de rede se alterem significativamente;*
 - Configuração automática para topologias distintas;
- Outras ideias a discutir com o docente

Referências

1. Kurose, J. (2016). *Computer Networking: A Top-Down Approach* (7th edition.). Pearson. Retrieved from <https://www.pearson.com/us/higher-education/program/Kurose-Computer-Networking-A-Top-Down-Approach-7th-Edition/PGM1101673.html?tab=resources>
2. Exemplos do Livro anterior (adaptados): <https://www.di.uminho.pt/~flavio/ESR/ProgEx.zip>
(wget <https://www.di.uminho.pt/~flavio/ESR/ProgEx.zip>)

Relatório

O relatório deve ser escrito em formato de artigo com um máximo de 12 páginas (recomenda-se o uso do formato LNCS - *Lecture Notes in Computer Science*, instruções para autores em <http://www.springer.com/computer/lncs?SGWID=0-164-6-793341-0>). Deve descrever o essencial da conceção e implementação, devidamente justificado, com a seguinte estrutura recomendada:

- Introdução
- Arquitetura da solução
- Especificação do(s) protocolo(s)
 - * formato das mensagens protocolares
 - * interações
- Implementação
 - * detalhes, parâmetros, bibliotecas de funções, etc.
- Testes e resultados
- Conclusões e trabalho futuro

Submissão

Cada grupo deve fazer a submissão (*upload*) do trabalho, usando a opção de “troca de ficheiros” associada ao seu grupo nos “Grupos” do Blackboard (elearning.uminho.pt), da seguinte forma:

- **ESR-TP2-PLxy-Rel.pdf** para o relatório
- **ESR-TP2-PLxy-Codigo.zip** ou **ESR-TP2-PLxy-Codigo.rar** para a pasta com o código

em que **x** é o identificador do turno PL e **y** o número do grupo (e.g. ESR-TP2-PL33-Rel.pdf para o relatório TP3 do grupo 3 do PL3).