Fachprojekt Routingalgorithmen SS2022 - Projektbericht

Gajann Sivarajah
Jan Schulte
Phil Seißelberg

ABSTRACT

Dieser Bericht enthält die Resultate unserer Gruppenarbeit, welche im Zuge des Fachprojekts Routingalgorithmen im Sommersemester 2022 stattgefunden hat. Die Projekte basieren dabei jeweils auf dem Paper "Traffic engineering with joint link weight and segment optimization" [**?**][1] und den zugehörigen Repositories auf GitHub. In Projekt 1 steht dabei die Abwandlung von in Python implementierten Routing-Algorithmen im Vordergrund. In Projekt 2 werden diese Algorithmen dann in Mininet-Experimenten auf Basis des Papers verwendet.

KEYWORDS

JointHeur, waypoints, GreedyWPO

ACM Reference Format:
Gajann Sivarajah, Jan Schulte, and Phil Seißelberg. 2022. Fachprojekt Routingalgorithmen SS2022 - Projektbericht. In *Proceedings of ACM Conference (Conference'17).* ACM, New York, NY, USA, 4 pages. https://doi.org/10.1145/nnnnnnn.nnnnnnn

1 GRUNDLAGEN DER PROJEKTARBEIT

Die hier beschriebene Projektarbeit basiert auf dem schon oben genannten Paper "Traffic engineering with joint link weight and segment optimization" [**?**], welches im Jahr 2021 veröffentlicht wurde. Das Paper fokussiert sich dabei auf das Thema Traffic Engineering. Hierbei wird der Routingablauf beinflusst, um eine möglichst geringe Auslastung der Links zu erreichen und "Daten-Staus" zu vermeiden. Dazu schägt das Paper eine Kombination zweier Ansätze vor. Zum einen können die Gewichtungen der Links modifiziert werden. Dies wird durch den HeurOSPF-Algorithmus ermöglicht. Zum anderen können Waypoints verwendet werden, um den Datenfluss über bestimmte Knoten umleiten zu können. Die Generierung der Waypoints erfolgt hierbei durch den GreedyWPO-Algorithmus. Das Zusammenfügen dieser beiden Lösungsansätze erfolgt in dem Paper durch die Einführung des JointHeur-Algorithmus. Dieser Algorithmus ist die Basis aller Projektarbeiten, die in diesem Bericht beschrieben werden. Die Zielfunktion ist dabei, die Maximale Auslastung aller Links(MLU) minimal zu halten.

Conference'17, July 2017, Washington, DC, USA

ACM ISBN 978-x-xxxx-xxxx-x/YY/MM…$15.00
https://doi.org/10.1145/nnnnnnn.nnnnnnn

2 PROJEKT 1 - PRAKTISCHE IMPLEMENTIERUNGEN IN PYTHON

2.1 Einführung

Wie im Abstract erwähnt basiert das erste Project auf der Arbeit EINFÜGEN. Wir haben uns dazu entschieden, als Basis für unsere Algorithmen den im genanten Paper beschriebenen JointHeur zu verwenden. Einen besonderen Fokus haben wir auf die Anzahl der generierten Wegpunkte gelegt. Als Zielfunktion haben wir weiterhin (eine möglichst niedrige) MLU gewählt.

2.2 kWPO-JointHeur

In der im Paper implementierten Form ist nur ein Waypoint je Demand möglich. Unsere erste implementierte Idee erlaubt dagegen mehrere Waypoints per Demand. In der Praxis soll dies durch ein mehrfaches hintereinander geschaltetes Ausführen der GreedyWPO-Komponente des JointHeur-Algorithmus realisiert werden. Die genaue Anzahl der Greedy-Iterationen soll dabei durch einen Parameter k angegeben werden können. Für $k = 0$ würde die Ausführung des Algorithmus derer von HeurOSPF entsprechen. Der normale JointHeur-Algorithmus aus dem Paper entspricht der Ausführung mit $k = 1$. Für Werte $k > 1$ erzeugt die k-fache Anwendung maximal $2^k - 1$ Waypoints je Demand.
Mit der ersten Idee erlauben wir jedoch nicht nur weitere Waypoints je Demand, sondern führen auch eine zusätzliche Sortierung auf den Demands ein. Die Reihenfolge der Demands hat Einfluss auf die Performance, weshalb eine Sortierung durchaus relevant sein kann. Insgesamt betrachten wir zwei mögliche Sortierungen: einmal nach dem Demand-Wert(so wie es standardmäßig im JointHeur passiert) und einmal nach der Node-Capacity, also einem Kriterium welcher von der jeweiligen Topologie abhängig ist. Wie definieren die Node-Capacity C_v wie folgt:

$$c_v = \sum_{e_{v_i} \in E} c(e_{v_i})$$

Ein erstes Beispiel für die Effektivität dieser Abwandlung kann in Abbildung 1 betrachtet werden. So kann bei einer Sortierung nach Capacity und mit dem Parameter $k = 4$ ein auf künstlichen Demands ein besseres Ergebnis erreicht werden als mit dem klassischen JointHeur. In Abbildung 2 werden die Abwandlungen mit den Parametern 1,2,3 und 4 betrachtet. Zusätzlich wird zu jedem dieser Fälle auch die Sortierung nach Capacity gegenübergestellt. Für das Ergebnis wurden echte Demands verwendet. Neben der Beobachtung, dass die Sortierung nach Capacity durchaus einen Unterschied macht, wird auch deutlich, dass mit höheren Werten für k auch eine bessere MLU einhergeht. In Abbildung 3 wird das Ergebnis für die Abwandlung 4C des JointHeur nochmal auf weiteren Topologien getestet und erreicht fast überall dort bessere Ergebnisse.

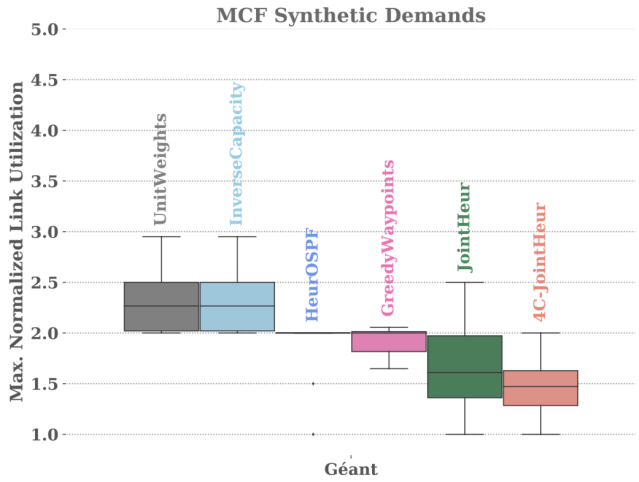

Figure 1: 4C-JointHeur bei Verwendung synthetischer Demands

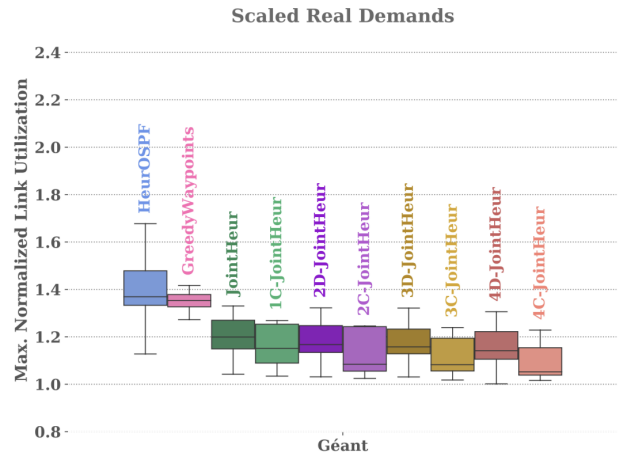

Figure 2: Verschiedene D- und C-JointHeur bei Verwendung tatsächlicher Demands

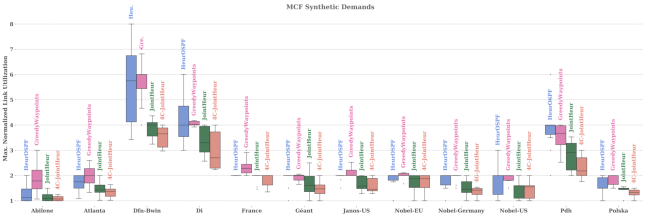

Figure 3: Vergleich von D- und CJointHeur auf verschiedenen Topologien

2.3 Topo-kWP-JointHeur

Unsere zweite Idee für eine Anpassung des JointHeur-Algorithmus ist es, die Anzahl der verwendeten Wegpunkte während des gesamten Durchlaufes durch die Topologie einzugrenzen. Wir haben diese Idee betrachtet, um mehr über die tatsächliche Auswirkung der Waypoints auf das Gesamtergebnis zu erfahren. Hierbei hat uns besonders interessiert, welche konkreten Werte für eine solche Beschränkung überhaupt relevant sind. Die erforderlichen Anpassungen für diese Idee sind denkbar simpel - Es muss lediglich ein Parameter k in den GreedyWPO-Teil des JointHeur-Algorithmus eingepflegt werden. Dieser kann dann als Counter fungieren. Sollte GreedyWPO einen Waypoint verwenden, so würde k verringert, bis k am Ende 0 beträgt. Somit kann sichergestellt werden, dass nur die erlaubte Anzahl an Wegpunkten mit einbezogen wird. Die Verwendung dieser Abwandlung hat eindeutige Ergebnisse geliefert: Die Beschränkung der erlaubten Waypoints kann die MLU nicht verbessern. Bestenfalls kann, bei entsprechend hohen Wert für k, das gleiche Ergebnis wie beim normalen JointHeur erreicht werden. Es gilt also $MLU_k \geq MLU$. HIER EVENTUELL NOCHMAL ETWAS AUF DEN GREEDY-ANSATZ EINGEHEN. Im folgenden wird auf die Plots eingegangen, die aus den erzeugten Resulaten in JSON-Form generiert wurden. Zuerst werden dabei künstliche Demands auf der Topologie Geant verwendet: Wie zu sehen ist kann mit

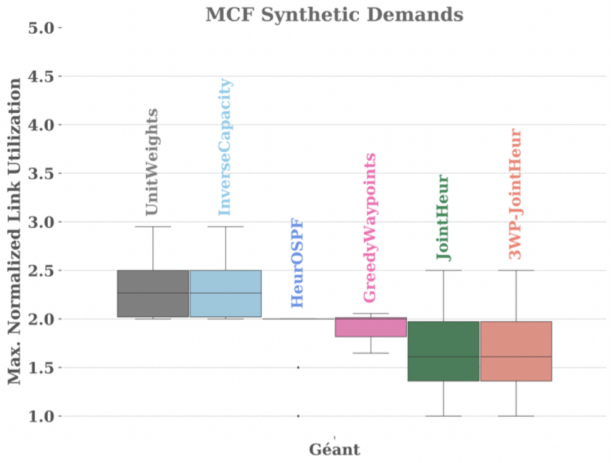

Figure 4: 3WP-JointHeur auf der Topologie Geant mit künstlichen Demands

$k = 3$ exakt das Verhalten vom unbeschränkten JointHeur erreicht werden. Höhere Werte von k führen zum gleichen Ergebnis. Daher benutzt JointHeur in diesem Fall nicht mehr als 3 Wegpunkte auf seinem Weg durch die Topologie. Deutliche Ergebnisse können dagegen bei realen Demands erreicht werden. Abbildung (Einfügen) zeigt die Verbesserung der MLU mit jedem weiteren Waypoint. Zudem werden in diesem Fall mehr Waypoints benutzt als noch in der ersten Abbildung. Somit wird hier veranschaulicht, dass die Verwendung von Waypoints ein existenzieller Faktor für die Performance von JointHeuer ist. Um herauszufinden, mit welcher möglichst kleinen Waypoint Beschränkung eine minimale MLU erreicht werden kann haben wir die Beschränkung auf mehreren Topologien betrachtet. Es hat sich dabei herausgestellt, dass mit eine Beschränkung von 3 Wegpunkten in den meisten Fällen die Ergebnisse den unbeschränkten JointHeur erreicht werden können.

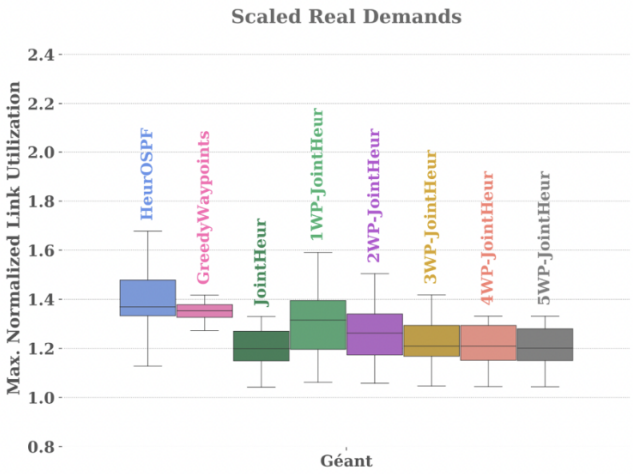

Figure 5: 3WP-JointHeur auf der Topologie Geant mit realen Demands

Es folgt daraus, dass die meisten Topologien höchstens 3 Wegpunkte erzeugen und nutzen. Es gab jedoch auch Topologien, auf welchem 3WP-JointHeur schlechter performt hat, darunter Janos-US, Nobel-Germany oder Polska. In diesem Fall konnten offensichtlich wichtige Wegpunkte aufgrund der Beschränkung nicht erzeugt werden.

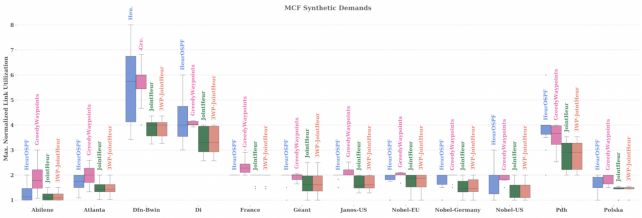

Figure 6: 3WP-JointHeur im Vergleich auf allen Topologien

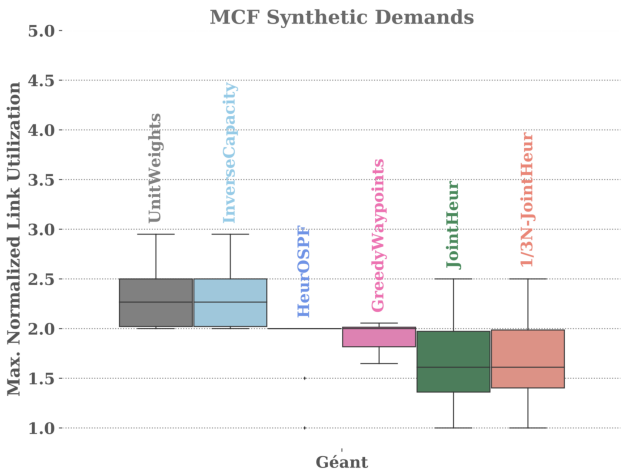

Figure 7: 1/3N-JointHeur auf künstlichen Demands im Vergleich

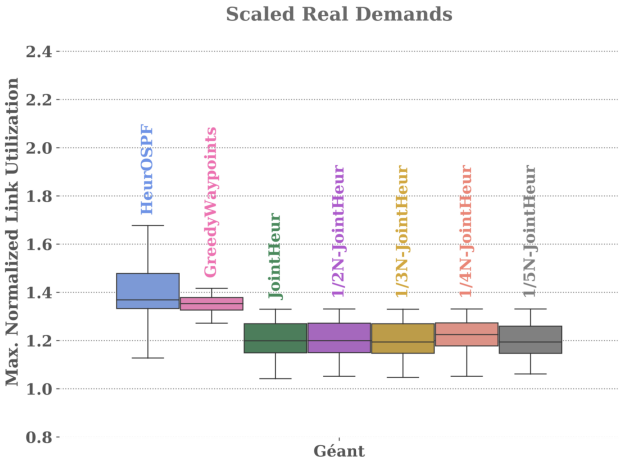

Figure 8: 1/k-JointHeur für verschiedene Werte und realen demands

2.4 Nodes$_k$ $WP - JointHeur$

In unserer dritten Abwandlung betrachten wir ebenfalls eine Beschränkung der nutzbaren Wegpunkte, dieses mal jedoch auf einzelne Nodes und nicht auf die gesamte Topologie bezogen. Dazu führen wir für jede Node einen Counter ein und werten das Ergebnis für verschiedene Werte von k und verschiedene Topologien aus. Hierbei ist insbesonders interessant, welche Einfluss die verschiedenen Werte für k auf die Performance haben und ob es sinnvoll und durchsetzbar ist, bestimmte Nodes durch $k = 0$ zu meiden(und somit das gegenteilige eines Waypoints zu erzeugen). Ein Problem bei der Implementierung ist jedoch, geeignete Werte für k zu finden. Welche Werte überhaupt gültig sind hängt von der Topologie ab und kann somit grundsätzlich nicht verallgemeinert werden. Daher muss man allgemeinere Regeln für k verwenden und anhand derer die konkret verwendeten

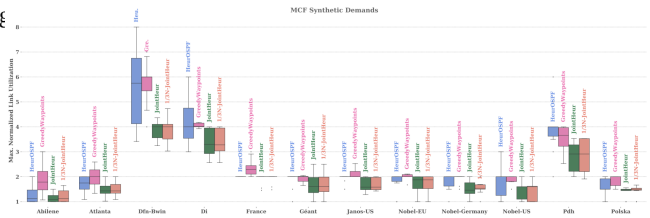

Figure 9: 1/3N-JointHeur auf verschiedenen Topologien getestet

3 PROJEKT 2 - EXPERIMENTE IN MININET

4 REPLIKATION DER ERGEBNISSE EINER ANDEREN GRUPPE

Zu Ende der Bearbeitungszeit fand jeweils ein sogenannter Code-Freeze statt, bei dem die teilnehmenden Gruppen ihre Arbeit untereinander bewerten und replizieren sollten. In diesem Abschnitt werden die implementierten Ideen der von uns betrachteten Gruppe kurz erklärt. Danach wird auf weitere Beobachtungen eingegangen.

4.1 Code-Freeze - Projekt 1

Während der Bearbeitungszeit von Projekt 1 würde das folgende Repository repliziert: EINFÜGEN. Das Projekt bot zum betrachteten Zeitpunkt neben der im Hauptrepository angebotenen Ausführungsform zusätzlich eine vorkonfigurierte virtuelle Maschine an. Die gegebenen Dateien konnten ohne Probleme ausgeführt werden. Typischerweise muss allerdings für die Ausführung auf durchschnittlicher Hardware erheblich viel Zeit eingeplant werden. So dauerte die Ausführung bei uns mehrere Tage. Zusätzlich zu den bestehenden Plotter wurde auch zusätzlich ein weiteres Diagramm erzeugt, welches die tatsächliche Ausführungszeit der Algorithmen darstellt. Allerdings hätte die Darstellung für die Ausführung bei künstlichen Demands etwas besser skaliert sein, können, da einige in der Legende genannten Algorithmen im Plot nicht zu sehen sind.

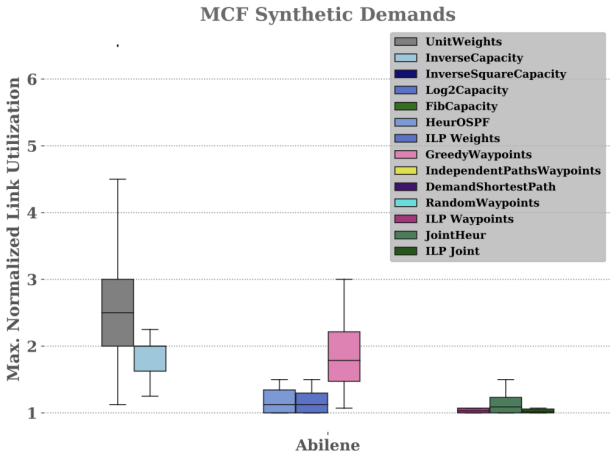

Figure 10: Beispielplot aus der Replikation der anderen Gruppe

4.2 Code-Freeze - Projekt 2