Weekly Report

Date: 01/09/2020

Name: 정준형

1. Weekly Progress

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Work Items** | **Progress and Discussion Items** |
| 1 | 예전 코드 분석 | 코드의 문제점에 대해 |
| 2 | 새로운 코드 제작 | eNodeB의 기능 구현, Network 일부 제작 |
| 3 | 알고리즘에 대해 | OMNeT++에서 구현가능성에 대해 |

Detailed Discussion Items

//Describe the current issues related to progress

1. GDB, Valgrind라는 디버그 툴을 사용하여 문제점을 파악하기 위해 시도하고, 그 뒤 크리스와 대화해본 결과 오래된 버전의 SimuLTE를 사용하여 생긴 버그라는 결론이 나왔습니다.

2. 비록 예전 코드는 새로운 버전의 SimuLTE와 호환되지 않아 쓸 수 없지만, 새로운 코드를 만드는 데에 있어서 상당히 도움이 될 것 같습니다. 어차피 복잡하게 얽혀있어서 수정하기 힘들었던 코드를 아예 처음부터 다시 만든다는 생각으로 새로운 버전의 SimuLTE에서 다시 만들고 있습니다.

3. OMNeT++와 SimuLTE의 구조를 생각해 볼 때, 하나의 Binder가 모든 정보를 가지고 있는 방식이 가장 효율적으로 구현할 수 있는 방식이므로 이 방식을 계속 채용할 것 같습니다.

2. Next-Week Plan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Work Items** | **Plan and Expected Issues/Approaches** |
| 1 | 새로운 코드 제작 | Network와 EPC, 바인더 구현 |
| 2 | 알고리즘에 대해 |  |
| 3 |  |  |

Detailed Expected Issues

//Describe the expected issues and solution approaches

1. DC가 여러 개의 PGW(실제로는 가상의 PGW)를 가지고 있고, eNodeB가 지역에 일정한 간격으로 흩어져 있으며 UE가 eNodeB, DC의 PGW를 통하여 서버로 연결될 수 있는 네트워크를 만들 것입니다. 과정에서 최대한 DC의 개수와 DC의 PGW개수, UE개수, eNodeB 개수를 쉽게 조정할 수 있도록 코드를 제작하고 있습니다.

2. 사실 알고리즘의 경우 일단은 시뮬레이션을 구현하는 것이 바빠서 큰 변화가 있는 아이디어가 떠오르지는 않고 있습니다. Threshold 방식과 평가 지표를 만드는 방식을 결합하는 방법에 대해서 생각해보고 있습니다.

\* Business Trip Plan and Others