

COMUNICACIONES MULTIMEDIA

Actividad 5



2ºMIT, ICAI
Álvaro Bartolomé Ucero

Parte 5.1

| Flow | Pros | Cons |
|------|--|---|
| I | <ul style="list-style-type: none">• Es simple.• No requiere manipulación del SDP por el controlador.• Funciona para cualquier tipo de media soportado por ambos endpoints. | <ul style="list-style-type: none">• Tiene serios problemas de timeout. |
| II | <ul style="list-style-type: none">• Todas las respuestas son acusadas al instante.• No sufre por los problemas de timeout y de ineficiencia de los mensajes. | <ul style="list-style-type: none">• Necesita que el controlador conozca los tipos de media usados en la llamada.• No es compatible con todas las implementaciones posibles.• El controlador debe ser capaz de evitar los bucles. |
| III | <ul style="list-style-type: none">• Suele operar sin retransmisiones falsas ni problemas de timeout.• No necesita que el controlador conozca la media usada por los participantes | <ul style="list-style-type: none">• El controlador necesita realizar ciertas manipulaciones en SDP.• El controlador también debe detectar que no haya códecs en común. |
| IV | <ul style="list-style-type: none">• Todas las respuestas son acusadas al instante.• Las manipulaciones son algo más simples. | <ul style="list-style-type: none">• Necesita que el controlador conozca los tipos de media usados en la llamada.• Se debe finalizar la llamada si no hay media en común.• El controlador necesita realizar ciertas manipulaciones en SDP. |

El mejor Flow sería el primero, ya que es el más simple y eficiente de los cuatro. Además, debería ser usado por un controlador si sabe con certeza que el usuario B actualmente es un autómata que responderá a la llamada inmediatamente, ya que los problemas de timeout no serían tan graves.

Parte 5.2

