

5G Edge Cloud Architektur

Julian Beck

Betreuer: Prof. Dr. rer. nat. Oliver Waldhorst

Zusammenfassung Die Edge Cloud wird in dem Zeitalter von 5G eine wichtige Rolle spielen. Als ein Bestandteil der 5G-Netzwerkarchitektur bietet sie nicht nur eine Vielzahl von Cloud-Ressourcen, sondern ermöglicht neue Plattformen für Drittanbieter und das Entwickeln von neuen Erfahrungen für Nutzer. Multi-Access Edge Computing (MEC) bietet Speicher- und Rechenressourcen in der Nähe des Endgerätes, eine bessere Latenzzeit für mobile Endbenutzer und effizientere Nutzung des Mobile Backhaul- und Core Netzwerkes. Diese Seminararbeit erläutert, welche Technologien Multi-Access Edge Computing (MEC) ermöglicht, und geht auf die Architekturen hinter MEC Computing ein.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	4
1.1	Aufbau der Seminararbeit	5
2	Benötigte Technologien	6
2.1	Edge Computing	6
2.2	5G Network	7
2.3	Network Function Virtualization	8
2.3.1	NFV Architektur und Orchestration Framework:	9
2.3.2	5G Edge Cloud und NFV:	9
2.4	Software-defined Networking	10
2.5	Network-Slicing	11
2.6	Virtuelle Maschinen und Container	12
3	MEC Framework und Referenz Architektur	13
3.1	Multi-access Edge Referenz Architektur	13
3.1.1	Netzwerk Ebene	14
3.1.2	Distributed Host Level	14
3.1.3	MEC System Level	15
3.1.4	MEC-Services	17
3.2	Zusammenfassung	18
4	Integration von MEC und 5G	20
4.1	User Plane Function (UPF)	21
4.2	MEC- Kommunikation mit dem 5G Netzwerk	21
4.3	MEC Deployment in 5G	21
5	Mobilitätsmanagement in Mobile Edge Clouds	24
5.1	Verschieben der Anwendung und dessen Zustand	24
5.2	Aktualisierung des Routings für Mobilitätsupport	25
5.2.1	Problem:	25
5.2.2	Aktualisieren des Routings	26
5.3	Ping-Pong Handover	29
5.3.1	Problem	29
5.3.2	Lösung	29
6	Multi-Access Edge Computing Scenarios	31
6.1	Cloud-Gaming, Remote Desktop	31
6.2	Smar-Cities	32
6.3	Smart-Factory	33
7	Fazit und Ausblick	35
	Literatur	36

Akronyme

3GPP 3rd Generation Partnership Project. 7, 14, 24

AF Application Function. 21, 26, 27

AMF Core Access and Mobility Management Function. 7, 8

AUSF Authentication Server Function. 7, 8

CFS Customer Facing Service. 16

CP Control Pane. 8, 10, 21, 26

CUPS Control-/User Plane Separation. 7, 8, 10

DN Data Network. 27

ETSI European Telecommunications Standards Institute. 4, 5, 9, 13, 26, 29, 35

IoT Internet of Things. 6, 34

MEC Multi-Access Edge Computing. 1, 4, 5, 10–13, 20, 32

MEO MEC- Orchestartor. 27–31

NEF Network Exposure Function. 7, 20, 21, 27

NFV Network Function Virtualization. 5, 7–11

NFVi Network Function Virtualization Infrastructure. 9, 11, 14

NRf Network Resource Funktion. 20

NSSF Network Slice Selection Function. 8

OSS Operation Support System. 15, 16, 18

PCF Policy Control Function. 8, 21

RAN Radio Access Networks. 8, 9, 31, 35

RNIS Radio Network Information Service. 24

SBA Service Based Architecture. 7, 11, 20, 26

SDN Software-Defined Networking. 5, 7, 10, 11

SMF Session Management Function. 8, 21

UDM Unified Data Management. 8

UE User Equipment. 18, 24, 25, 27–29, 31, 32

UP User Pane. 8, 10, 17, 21, 22, 25, 27

UPF User Plane Function. 2, 8, 21, 22, 25, 28, 29

VM Virtuelle Maschine. 11, 12, 31

VNF Virtualized Network Functions. 9–11

WAN Wide Area Network. 34

1 Einleitung

In den letzten zehn Jahren haben Fortschritte im Cloud-Computing einen zentralisierten Ansatz für die Systemadministration und den Systembetrieb verfolgt. Edge Computing gilt dabei als eine Evolution von Cloud Computing, da es das Hosten von Anwendung an den Netzwerkrand bringt, näher an den Benutzer und an die Anwendungen, die Daten generiert. Das Edge Computing ist eine der Schlüsseltechnologien der 5G-Mobilfunktechnik. Im Gegensatz zu den Mobilfunknetzwerken der dritten oder vierten Generation (3G oder 4G) ist die Unterstützung einer Edge Cloud von Beginn an in den 5G-Standards berücksichtigt und integriert worden.

Die Abkürzung MEC steht für Multi-Access Edge Computing. Dabei handelt es sich um eine Computerarchitektur, die die Bereitstellung verteilter Services und Ressourcen an den Rand des Netzwerks verlegt. MEC wird vom European Telecommunications Standards Institute (ETSI) vorangetrieben und entwickelt.

Die 5G-Architektur unterscheidet sich von den früheren Mobilfunkgenerationen darin, dass das MEC den latenzarmen Echtzeitzugang mit hoher Bandbreite unterstützt. 5G-Netze, die auf den 5G-Spezifikationen des 3GPP-Projekts basieren, bieten sich für die Implementierung von MEC an. Diese 5G-Spezifikationen definieren die Voraussetzungen für das Edge-Computing und erlauben MEC und 5G, den Verkehr gemeinsam zu steuern. Neben der vorteilhaften Latenz und Bandbreite der MEC-Architektur ermöglicht die verteilte Rechenleistung eine höhere Anzahl an angeschlossenen Geräten, die was ein untrennbarer Bestandteil der 5G-Bereitstellung und des sich entwickelnden Internet der Dinge (IoT) ist.

MEC bietet dabei Vorteile wie: [10][21]

- Reduzierter Datenverkehr im Kernnetzwerk
- Geringe Latenz und Datenverarbeitungszeit durch eine kurze Distanz zwischen Datenquelle und Server
- Hohe Verfügbarkeit
- Unterstützung für Echtzeitanwendungen

Mit der Hilfe des Multi-Access Edge Computing (MEC) verwandelt sich das 5G-Mobilfunknetz in eine vielseitige Plattform zur Erbringung einer Vielzahl von Services. So ermöglicht MEC die Realisierung einer Vielzahl von Anwendungen: [24][8][12]

- Smart Cities
- Vehicle-to-Vehicle, Vehicle-to-Infrastructure
- Smart Factories
- Cloud Gaming
- Edge Video Caching

In dieser Arbeit wird in erster Linie auf die von ETSI veröffentlichte Architektur für ein MEC-System eingegangen.

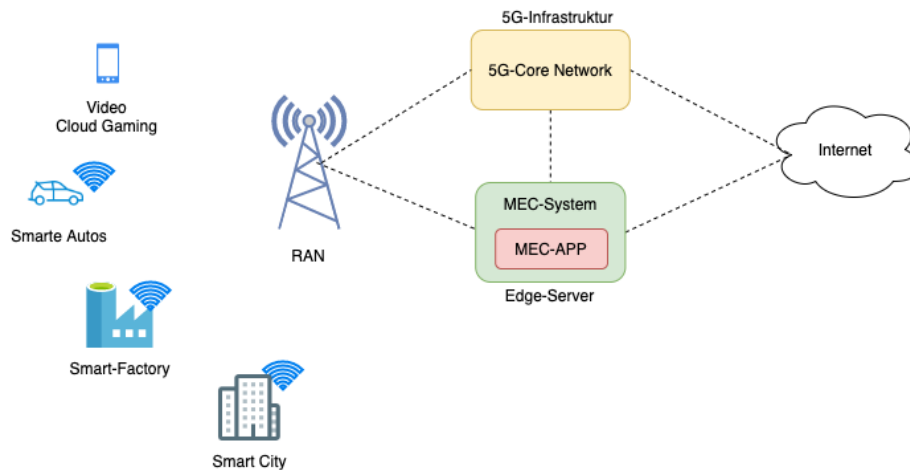


Abbildung 1.1. MEC und 5G

1.1 Aufbau der Seminararbeit

Das zweite Kapitel dieser Seminararbeit **Benötigte Technologien 2** beschreibt grundlegenden Technologien die für ein MEC-System benötigt werden. Dazu zählt Network Function Virtualization (NFV), Software-Defined Networking (SDN), aber auch die einzelnen Komponenten in einem 5G System.

Darauf aufbauend beschreibt das dritte Kapitel die von European Telecommunications Standards Institute definierte Architektur eines MEC-Systems und die einzelnen Komponenten.

Im vierten Kapitel wird erläutert, wie das MEC-System in 5G integriert wird und wie die einzelnen Komponenten mit einander kommunizieren.

Einer der wichtigsten Aspekte in einem mobilen Netzwerk ist das Mobilitätsmanagement. Das vierte Kapitel beschreibt, wie ein MEC-System mit der Mobilität von Nutzern umgeht.

Das sechste Kapitel zeigt Szenarien, in denen MEC eingesetzt werden kann. Es wird beispielsweise der eines MEC-Systems in einer Smart Factory und die daraus entstehenden Vorteile erläutert.

Das letzte Kapitel zieht ein Fazit zum Multi-Access Edge Computing und gibt einen Ausblick über die Zukunft der Technologie. Des Weiteren wird auf die aktuellen Probleme für beim Einsatz von MEC eingegangen.

2 Benötigte Technologien

2.1 Edge Computing

Beim Cloud-Computing werden Rechenressourcen über das Netzwerk zur Verfügung gestellt. Beim Edge-Computing wird die Berechnung und Speicherung von Daten in die Nähe der Quelle gebracht, an den sogenannten Rand oder *Edge* des Netzwerks. Im Gegensatz zum Cloud-Computing werden die Daten nicht in zentralen Rechenzentren verarbeitet, sondern an dezentralen Cloud Systemen am Rand des Netzwerks. Edge-Computing bietet dabei folgende Vorteile: [25] [16]

- **Geschwindigkeit und Latenz:** Abhängig von den Anwendungen spielt die Zeit der Datenverarbeitung eine entscheidende Rolle. Beispielsweise bei autonomen Fahrzeugen ist es wichtig, dass innerhalb von Millisekunden die Daten verarbeitet werden. Auch bei Smart Factories (Abschnitt: ??) ist es ineffizient, die Daten zu einer zentralen Cloud für die Verarbeitung zu senden. Wenn die Datenverarbeitung auf den Rand des Netzwerks verlegt wird, wird die Latenz des Netzwerks verringert und schneller auf Anfragen geantwortet.
- **Netzlast:** Da die Daten nicht zu einer zentralen Cloud gesendet werden, sondern am Rand des Netzwerks verarbeitet werden, verringert sich nicht nur die Latenz, sondern auch die Netzlast des gesamten Netzwerks. Die Daten müssen nicht über das WAN gesendet werden, stattdessen werden sie dezentral in der Nähe der Anwendungen verarbeitet.
- **Security und Compliance:** Wenn Daten in einer zentralen Cloud verarbeitet werden, die Sicherheit eines Systems beeinträchtigen. So kann beispielsweise ein DDoS-Angriff den gesamten Betrieb eines Unternehmens blockieren, wenn alle Systeme mit einer zentralen Cloud arbeiten. Da beim Edge-Computing kein einziges zentrales System existiert, verringert sich die Auswirkung eines solchen Angriffes für das ganze Unternehmen. Edge-Computing hilft Unternehmen auch dabei, die Probleme der lokalen Compliance- und Datenschutzbestimmungen zu überwinden, da die Daten auf lokalen Systemen verarbeitet werden.
- **Kosteneinsparungen:** Durch Internet of Things (IoT) Geräte oder von Smart-Cities 6.2 werden eine Vielzahl an Daten generiert. Nicht alle Daten sind dabei kritisch für die Operation der Systeme. Edge Computing erlaubt das Kategorisieren der Daten. Indem ein Großteil der Verarbeitung am Rand des Netzwerks stattfindet, wird Bandbreite eingespart. Dies optimiert den Datenfluss von lokalen Anwendungen und minimiert so die Betriebskosten einer zentralen Cloud.
- **Zuverlässigkeit:** Wenn eine Edge-Cloud Daten lokal speichern und verarbeiten kann, verbessert dies die Zuverlässigkeit. Ein Unternehmen ist nicht auf die Verbindung zu einer zentralen Cloud angewiesen, hat eine vorübergehende Unterbrechungen der Verbindung keine Auswirkungen auf den Betrieb.

2.2 5G Network

Das 5G-Netzwerk wurde entwickelt, um auch von der Industrie genutzt werden zu können. Dies wird durch Techniken wie Network Function Virtualization und Software-Defined Networking ermöglicht. [6] Klassischerweise wurden mobile Netzwerke in erster Linie für Endgeräte wie Smartphones und Laptop konzipiert. Dies ändert sich bei dem 5G-Netzwerk. Durch eine Vielzahl von Anwendungen, muss das Netzwerk so designt sein, dass die Anforderungen der Industrie und des Endverbrauchers erfüllt werden.

Um den neuen 5G-Anforderungen 10 Gbit/s Datenrate, 1 ms End-to-End-Latenz, und 99:99% Serviceverfügbarkeit gerecht zu werden setzt 5G auf Technologien wie Control-/User Plane Separation (CUPS), Network Function Virtualization (NFV) und MEC.

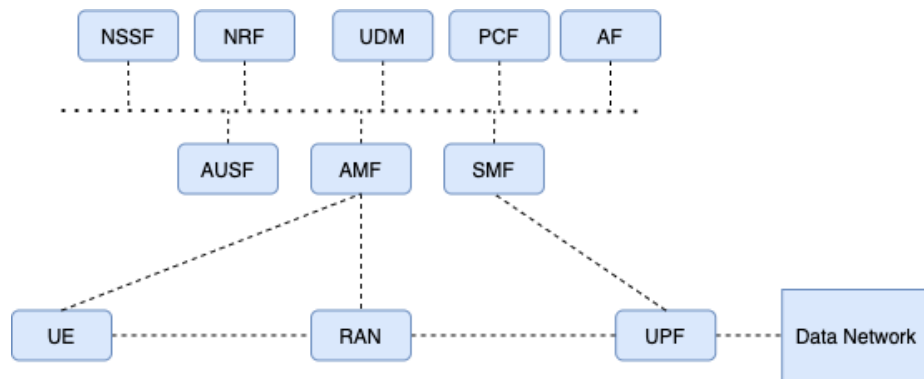


Abbildung 2.1. Service Basierte Architektur

Die Darstellung 2.1 zeigt die einzelnen Komponenten in Form einer Service Based Architecture (SBA). [1] Das 5G-Netzwerk besteht aus sogenannten Netzwerkfunktionen (Abschnitt: 2.3), die softwarebasiert sind und so nach Bedarf angepasst bzw. skaliert werden können. Die 5G CP ist das Kernnetz, das aus einer Reihe von Netzwerkfunktionen besteht, die für die Separierung, Priorisierung und Zugriffssteuerung erforderlich sind:

- **Authentication Server Function (AUSF):** dient als Authentifizierungsserver
- **Core Access and Mobility Management Function (AMF):** ist für die Integrität, das Registrierungsmanagement, das Verbindungsmanagement, das Zugriffs und Securitymanagement zuständig.
- **Network Exposure Function (NEF):** ist zuständig für das Verbreiten von Funktionen und Events sowie die sichere Bereitstellung von Informationen aus externen Anwendungen für das 3GPP-Netzwerk. Diese Funktion ist vor

allem für die Mobilität in der 5G Edge Cloud wichtig, was in Abschnitt 5 erläutert wird.

- **Session Management Function (SMF):** zuständig für Sitzungsverwaltung sowie Zuweisung von IP Adressen an die Endgeräte.
- **Unified Data Management (UDM):** Generierung von Anmeldeinformationen für Authentifizierungen, Verwalten der Benutzeridentifikation und Zugriffsautorisierung.
- **User Plane Function (UPF):** zuständig für Datenrouting, Weiterleitung und Dateninspektionen. Die UPFs spielt eine zentrale Rolle für das Mobilitätsmanagement.
- **Policy Control Function (PCF):** Bereitstellung von Richtlinien für Funktionen, Zugriff auf Abonnementinformationen
- **Radio Access Networks (RAN):** Funkzugangnetz
- **Network Slice Selection Function (NSSF):** kann vom AMF verwendet werden, um bei der Auswahl der Network Slice-Instanzen zu helfen, die für Anfrage von einem Gerät benötigt werden.

Bei der 5G-Architektur sind die Netzwerkfunktionen der Control Plane (CP) von der User Plane (UP) getrennt, was als Control-/User Plane Separation (CUPS) bezeichnet wird. Aufgaben der CP sind das Verwalten der Benutzerverbindungen, der Richtlinien sowie der Authentifizierung, während die UP für die Weiterleitung des Datenverkehrs zuständig ist. Die Motivation hinter CUPS ist die unabhängige Skalierung der User Plane, um den Netzbetreibern eine flexible Dimensionierung des Netzwerks zu ermöglichen. Wenn beispielsweise der Datenverkehr zunimmt, können User Plane Functions hinzugefügt werden, ohne die Control Plane zu beeinträchtigen. Teile der CP sind Netzwerkfunktionen wie AUSF, PCF, UDM, AMF und SMF. Zu der UP zählt die UPF. [1] [2]

2.3 Network Function Virtualization

Network Function Virtualization (NFV) erlaubt es Netzwerkfunktionen von der Hardware zu entkoppeln. Dies ermöglicht das Verwenden von Gateways, Firewalls, DNS Services und Caching ohne proprietäre Hardware.

Um ein neues Netzwerk zu erstellen, wird in der Regel eine Vielzahl von verschiedenen Hardwarekomponenten benötigt. Diese benötigen Platz, Energie und müssen von qualifizierten Personal überwacht und gewartet werden. Network Function Virtualization will dieses Problem lösen, indem mithilfe von Virtualisierungstechniken, Netzwerkfunktionen auf standard Server Hardwarekomponenten betrieben werden. Folgende Vorteile werden durch NFV erzielt: [19] [13]

- **Skalierbarkeit und Flexibilität:** Die Virtualisierung erlaubt eine einfache Skalierung der Ressourcen. Bei einer großen Nachfrage eines Services kann dieser skaliert werden. Es können auch schnell weitere Instanzen einer Netzwerkfunktion gestartet werden.
- **Kosteneinsparungen:** Durch die Verwendung von standard Komponenten werden die Kosten und der Energieverbrauch minimiert.

- **Anpassungsfähigkeit:** Die Virtualisierung erlaubt eine schnelle Anpassung an die Anforderungen eines Kunden. Die Server können durch der Virtualisierung von mehreren Nutzern gleichzeitig verwendet werden und die Anforderungen des jeweiligen Kunden erfüllen. Dies wird auch als Network Slicing bezeichnet.

2.3.1 NFV Architektur und Orchestration Framework: ETSI hat ein Standard für ein NFV-Framework veröffentlicht. Dieser Standard definiert sogenannte Virtualized Network Functions (VNF), welche Netzwerkfunktionen in Software abbilden. Die VNF werden in der Network Function Virtualization Infrastructure (NFVi) gehostet. Die NFVi besteht aus gewöhnlichen Hardwarekomponenten wie CPU und Speicher und einem Virtualisierungslayer. Der *NFV MANO* (NFV Management und Orchestrierung) Layer verwaltet die Infrastruktur und passt diese an die Anforderungen an. [13]

2.3.2 5G Edge Cloud und NFV: Die Network Function Virtualization spielt eine Schlüsselrolle für die Umsetzung einer 5G Edge Cloud. NFV erlaubt *Network Slicing*, ein Aspekt der virtuellen Netzwerkarchitektur, mit dem mehrere virtuelle Netzwerke auf einer gemeinsam genutzten Infrastruktur bereitgestellt werden können. [23]

NFV ermöglicht die 5G-Virtualisierung, sodass physische Netzwerke in mehrere virtuelle Netzwerke unterteilt werden können. Dies erlaubt es unterschiedlichen Radio Access Networks (RAN) verschiedene Arten von Diensten gleichzeitig anzubieten. Der Anwender merkt dabei keinen Unterschied, da die *Network Slices* voneinander isoliert arbeiten. NFV ist für die Skalierbarkeit, Flexibilität und Migration in einer 5G Edge Cloud wichtig. Wenn Anfragen an eine Anwendung steigen, kann nicht nur die Ressourcen für diese Anwendung skaliert werden. Es ist auch möglich, durch das Hinzufügen weiterer Softwareinstanzen, in der Network Function Virtualization Infrastructure (NFVi), die Netzwerkinfrastruktur mit skaliert werden. [15] [13]

2.4 Software-defined Networking

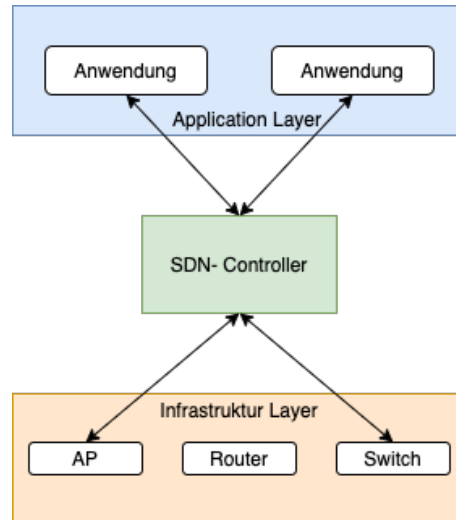


Abbildung 2.2. SDN Aufbau mit Northbound und Southbound API

Neben NFV ist auch Software-Defined Networking für die Virtualisierung von Netzwerken wichtig. Bei einem SDN ist die Steuerung des Netzwerks von der Hardware entkoppelt. Es wird zwischen einem Controller, einer Southbound und einer Northbound API unterschieden. Die Northbound API kommuniziert mit dem Application Layer, die Southbound API mit dem Infrastruktur Layer, was in 2.2 zu sehen ist. Die Southbound APIs führt die Anweisungen aus und gibt Informationen des Controllers an Netzwerkgeräte wie Switches, Access Points und Router weiter. Der Controller ist das zentrale Element eines SDN Netzwerkes, er ermöglicht ein zentrales Verwalten und Steuern des Netzwerkes. Die Northbound API gibt Informationen an den Controller weiter. Sie ist die Schnittstelle zwischen Anwendungen und dem SDN Controller.[22] [4]

Das Software-Defined Networking kann ein MEC unterstützen, indem es automatisch und flexibel Servicemanagement durchführt. Da bei einem SDN die User Plane (UP) und Control Plane (CP) durch die Southbound und Northbound API getrennt sind, führt SDN eine zentrale Steuerung ein, mit der VNF einfach gestartet und angeboten werden können. Die zugrunde liegende Netzwerkinfrastruktur wird so abstrahiert. Die Abstraktion von CP und UP ermöglicht im 5G eine bessere Implementation von Control-/User Plane Separation (CUPS). Die Grafik 2.3 zeigt die Control-Netzwerkfunktionen von 5G, über die die Northbound API (NBI) mit dem SDN-Controller kommunizieren. Dieser steuert die UP des 5G Netzwerks über die Southbound API (SBI). Im Kontext von MEC

kann der SDN-Controller MEC bezogene VNF, VMs und Container als eine weitere Netzwerkkomponente behandeln, die dynamisch zugewiesen und neu lokalisiert werden kann. So kann der SDN-Controller flexibel Services anpassen und dynamisch Dienste bereitstellen, indem er VNFs und MEC-Dienste verbindet. Dies macht SDN zu einem zentralen Element für die Virtualisierung des MEC-Systems und für die Unterstützung der Mobilität. Kommt es beispielswei-

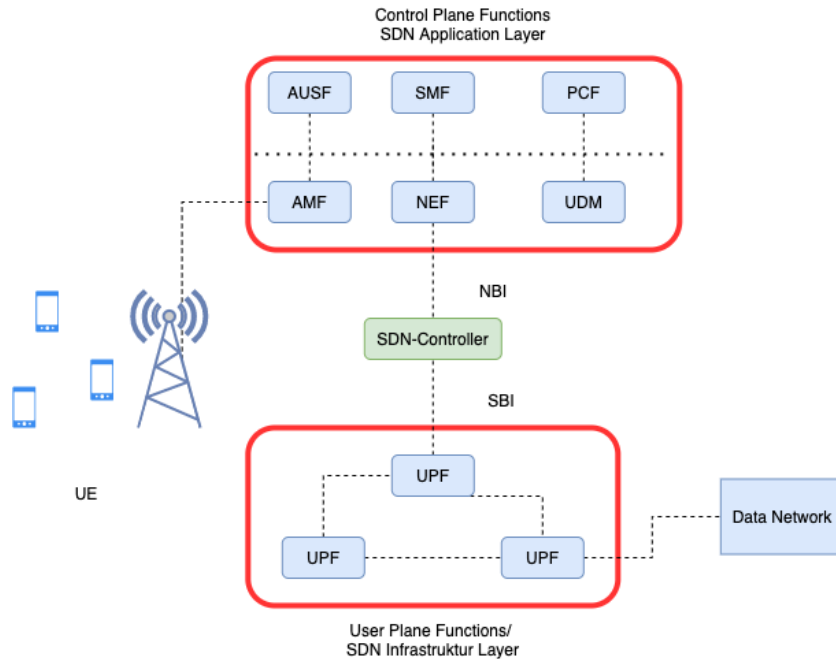


Abbildung 2.3. SDN in einer 5G SBA Architektur

se zu einer hohen Anfrage in einem 5G Netzwerk, wird das 5G-Netzwerk mittels NFV Technologien skaliert. SDN hat dabei die Aufgabe des Load-balancings zwischen MEC-Anwendungen und Netzwerkfunktionen. Dies erlaubt das schnelle Erstellen und Veröffentlichen neuer MEC-Komponenten wie MEC-Plattform oder MEC-Anwendungen.

2.5 Network-Slicing

Die Kombination von SDN, NFV und NFVi erlauben zusammen das Erstellen von *Network Slices*. [6] *Network Slices* ist eine der wichtigsten Technologien im 5G Netzwerk und erweitert die Funktionsvirtualisierung (NFV) um eine neue Dimension, da sie es erlaubt, mehrere logische Netze gleichzeitig auf einer gemeinsamen physischen Infrastruktur zu betreiben. Network-Slicing bietet

Anwendungen wie IoT, bei denen eine extrem große Anzahl von Nutzern geben kann, aber bei denen die insgesamt benötigte Bandbreite klein ist, deutliche Vorteile. Die Anpassungsfähigkeit des Netzwerks erlaubt, die Kosten, das Ressourcen-Management und die Flexibilität der Netzkonfigurationen zu optimieren. Da jeder Anwendungsfall eigene Anforderungen an das Netzwerk stellt, ist das Network-Slicing ein wichtiges Entwurfskriterium für die 5G-Netzarchitektur.

2.6 Virtuelle Maschinen und Container

Eine Cloud-Plattform besteht typischerweise aus einer Anzahl von Maschinen, die durch einen Hypervisor zu einer zentralen Maschine zusammen gefasst werden. Dieser kann isoliert virtuelle Maschinen erstellen und ausführen und dient als Abstraktionsebene, unabhängig von der Hardware auf denen die VMs laufen.

Eine leichtgewichtige Alternative zur Hypervisor-basierten Virtualisierung ist die Containergestützte Virtualisierung. Diese verwendet, im Vergleich zu virtuellen Maschinen, eine andere Abstraktionsebene in Bezug auf Virtualisierung und Isolation. Container implementieren die Isolierung auf Betriebssystemebene und vermeiden so die Virtualisierung von Hardware und Treibern. Insbesondere teilen sich Container denselben Kernel mit dem zugrunde liegenden Hostcomputer. Dies macht Container sehr leichtgewichtig und flexibel im Gegensatz zu VMs. Typischerweise führt ein Container genau einen Service aus, was eine schnelle Migration ermöglicht.

Im Blick auf MEC ermöglichen Container eine leichtgewichtige Virtualisierungslösung. So eignen sich die Container als eine portable Laufzeitumgebung für MEC-Dienste, die auch von MEC-Host zu einem weiteren migriert werden können. Einzelne Dienste können in Containern ausgeführt werden, sind so isoliert und können einfach verwaltet und gesteuert werden. Für die Umsetzung bietet sich die mittlerweile weitverbreitete Containerlösung Docker an. Hier stehen mit Kubernetes auch Orchestrierungs- und Clusteringtools zur Verfügung [18]

3 MEC Framework und Referenz Architektur

Folgendes Kapitel zeigt die vom European Telecommunications Standards Institute (ETSI) beschriebene Referenz Architektur zur Implementation eines MEC Systems.

ETSI beschreibt dabei in ihrer Spezifikation *Multi-access Edge Computing (MEC); Framework and Reference Architecture* [10] ein Framework und eine Referenzarchitektur. Die Grafik 3.1 zeigt das MEC-Framework. Das MEC-Framework zeigt eine abstrahierte Sicht der Komponenten eines MEC-Systems. Die Referenzarchitektur (Abbildung 3.2) bietet einen genauen Überblick der Komponenten und wie diese miteinander kommunizieren.

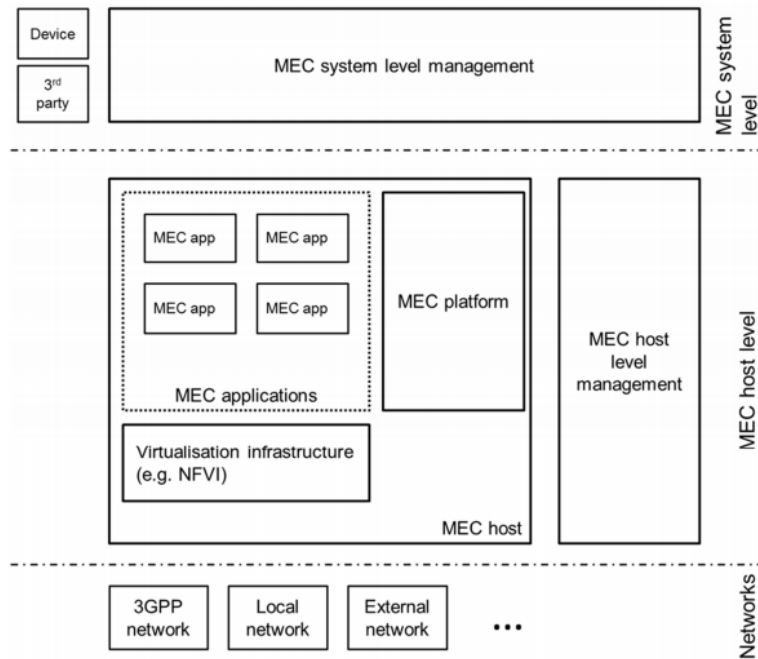


Abbildung 3.1. Multi-Access Edge Computing Framework [11]

3.1 Multi-access Edge Referenz Architektur

Die Komponenten werden dabei, auf Infrastruktur virtualisiert, am Rande des Netzwerks ausgeführt. Dies ist möglich durch die in Kapitel 2 vorgestellten Technologien. Die Grafik 3.2 zeigt die Komponenten der Referenzarchitektur. Die einzelnen Komponenten sind in folgende Ebenen unterteilt:

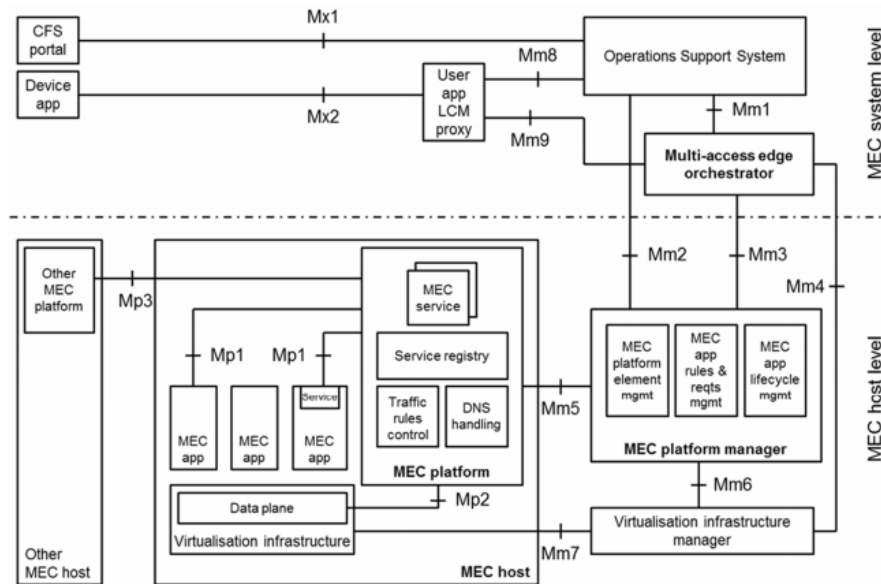


Abbildung 3.2. Multi-Access Edge System Referenzarchitektur [11]

3.1.1 Netzwerk Ebene Die unterste Ebene des Frameworks ist die Netzwerk Ebene. Sie ermöglicht die Verbindung zu dem lokalen und externen Netzwerk. Die 3GPP Komponente steht für 3rd Generation Partnership Project, was ein Überbegriff für mobilen Telecommunications Standards wie LTE und 5G ist.

3.1.2 Distributed Host Level Wie der Name schon sagt, gibt es mehrere MEC-Hosts, die im Netzwerk verteilt sind. Der MEC Host enthält die MEC Platform und die Infrastruktur, auf denen die Anwendungen in der Edge Cloud betreiben werden. Die Infrastruktur stellt Rechen-, Speicher- und Netzwerkressourcen virtualisiert zur Verfügung. Als Virtualisierungslösung kann die in Kapitel 2.3 eingeführte Network Function Virtualization Infrastructure eingesetzt werden. Der MEC-Host beinhaltet folgende weitere Komponenten:

MEC-Platform: Die MEC-Platform dient als eine Art Registry für Anwendungen, die auf der MEC Infrastruktur laufen. Die Plattform bietet eine Umgebung, in der MEC Anwendungen sich registrieren, und anderen Anwendungen Anfragen stellen können. Die MEC-Platform ist auch für DNS-Rekords zuständig. Sie nimmt Befehle des MEC-Platform-Managers entgegen und passt die DNS Records und Proxies an. Des Weiteren verwaltet diese auch den persistenten Speicher.

MEC-Anwendungen: Multi-Access Edge Computing Anwendungen werden

in einer virtuellen Maschine oder als Container auf der Infrastruktur des MEC-Hosts ausgeführt. Die Anwendungen registrieren sich bei der MEC Platform Komponente, um darüber andere Anwendungen anzufragen und ihren Dienste zur Verfügung zu stellen. [9]

MEC-Platform-Manager: Der Platform-Manager verwaltet den Lifecycle der Anwendungen. Er startet, stoppt und startet diese neu. Gleichzeitig informiert er den MEC-Orchestrator über wichtige Events der Anwendungen. Eine weitere Aufgabe ist das Verwalten, Managen und die Autorisierung von DNS Configurationen. Des Weiteren erhält der Platform-Manager Fehlerberichte und Informationen über die Infrastruktur von dem Virtualisierungs-Infrastruktur-Manager.

Virtualization-Infrastruktur-Manager: Eine weitere Komponente im Host-Level ist der Virtualization-Infrastruktur-Manager. Dieser ist für das Zuweisen, Verwalten und Freigeben von virtualisierten (Rechen-, Speicher- und Netzwerkre Ressourcen) Ressourcen der Virtualisierungsinfrastruktur zuständig. Der Manager ist dabei auch für das Konfigurieren der Infrastruktur für ein neues Softwareimage verantwortlich. Dazu gehört das Herunterladen und Speichern der Images. Dabei kann der Manager auch Infrastructure-as-a-service-Systeme wie Openstack unterstützen. Performance- und Fehlerdaten der Komponente werden von dem Manager gesammelt und weitergeleitet.

Kommt es zu einer Verschiebung einer Anwendung, wenn eine laufende Anwendung umgezogen wird, interagiert der Virtualization Infrastruktur Manager mit dem MEC-Host zusammen um den Handoff an die neue Cloud durchzuführen. Wie ein Handoff zwischen zwei MEC-Hosts abläuft, wird in Kapitel 5 genauer erläutert.

3.1.3 MEC System Level Das MEC System Level ist übergreifend über mehrere MEC-Hosts (Abbildung 3.3)

MEC- Orchestrator: Der MEC-Orchestrator spielt eine zentrale Rolle, da er die Ressourcen und Funktionen des gesamten MEC-Systems im Blick hat. In vielerlei Hinsicht ähnelt dieser dem ETSI Network Functions Virtualization Orchestrator und hat ähnliche Aufgaben wie Orchestrierung und Kontrolle der Instanziierung, sowie Lösung von Ressourcenkonflikten. Der MEC- Orchestrator ist verantwortlich für das Initialisieren, Terminieren der Anwendungen sowie das Prüfen der Integrität und Authentizität. Der Orchestrator stellt sicher, dass ein MEC-Host ausgewählt wird, der die Anforderungen an die Anwendung wie Latenz und verfügbaren Ressourcen erfüllt. Ist dies nicht der Fall ist es auch Aufgabe des Orchestrator, einen besseren Host zu finden und die Anwendungen zu migrieren.

Operations Support System: Das Operation Support System (OSS) ist die

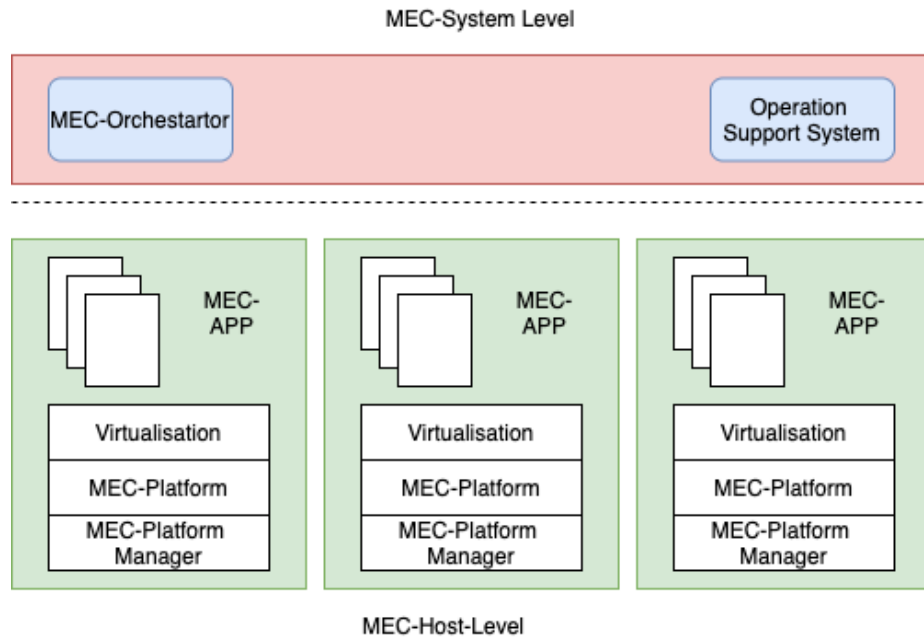


Abbildung 3.3. MEC-System Level übergreifend über mehrere MEC-Hosts

höchste Ebene, die eine Anwendung bei der Ausführung an einem Standort unterstützt. Das OSS empfängt Anforderungen zum Instanzieren und Beenden der mobilen Edge-Anwendungen von dem Customer Facing Service (CFS) und von den Endgeräten. Um diese zu erfüllen, kommuniziert das Operation Support System mit dem MEC-Orchestartor.

Customer Facing Service: Der Customer Facing Service (CFS) dient als Schnittstelle für Drittanbieter und ähnelt Portalen wie bei Cloud-Plattformen. Dieser Service kommuniziert mit dem OSS.

User App Lifecycle Management Proxy: Der User App Lifecycle Management Proxy (User App LCM Proxy) ist eine Funktion, die Endgeräte anfordern können für Onboarding, Initialisierung und Terminierung der auf der Edge-Cloud laufenden Services. Stellt eine Endgerät eine Anfrage, autorisiert der Proxy die Anfrage und leitet diese an das OSS und den MEC- Orchestrator weiter. Die Endgeräte können so mit dem MEC- System über den Proxy kommunizieren und so auch beispielsweise das Umziehen einer Anwendung von einer externen Cloud in das MEC-System starten. Der User App LCM Proxy kann nur von dem mobilen Netzwerk erreicht werden.

3.1.4 MEC-Services In einem MEC-System ist ein MEC-Service, ein Service der von der MEC-Plattform oder von einer MEC-Anwendung konsumiert oder zur Verfügung gestellt werden kann. Wird der MEC-Service von einer Anwendung bereitgestellt, muss dieser sich in die Liste der Services, auf der MEC-Plattform registrieren. MEC-Anwendungen können Services abonnieren, um Informationen zu erhalten. Beispielsweise gibt es Services die eine Anwendung benachrichtigen, wenn sich der Nutzer aus dem Funkbereich wegbewegt.

Funknetz Informationsservice An dem Funknetz-Informationsservice können autorisierte Anwendungen Informationen über das Funknetz abfragen. Abonniert eine Anwendung diesen Service, erhält sie Informationen über den aktuellen Zustand des Funknetz und der UP. Die Anwendung erhält über den Service die Informationen in regelmäßigen Abständen.

Standort und Bandbreiten Service Der Standortservice informiert Anwendungen über den Standort von Endgeräten, die derzeit von dem MEC-Host zugeordneten Funkknoten bedient werden. Es kann auch eine Liste aller Endgeräte an einem Standort abgefragt werden sowie der Standort aller Funkknoten, die dem MEC-Host zugeordnet sind. Diese Informationen sind wichtig für die Entscheidung, ob eine MEC-Anwendung zu einem dem Endgerät näheren MEC-Host wechseln soll.

Der Bandbreitenservice ermöglicht das Erhöhen der Bandbreite für bestimmten Datenverkehr von MEC-Anwendungen und damit die Priorisierung wichtiger Daten.

3.2 Zusammenfassung

Dieses Unterkapitel beschreibt, wie die zuvor erläuterten Komponenten des MEC-Systems zusammenarbeiten. Die Grafik 3.4 zeigt die Referenzarchitektur. Wird eine neue MEC-Anwendung gestartet, werden folgende Schritte durchgeführt:

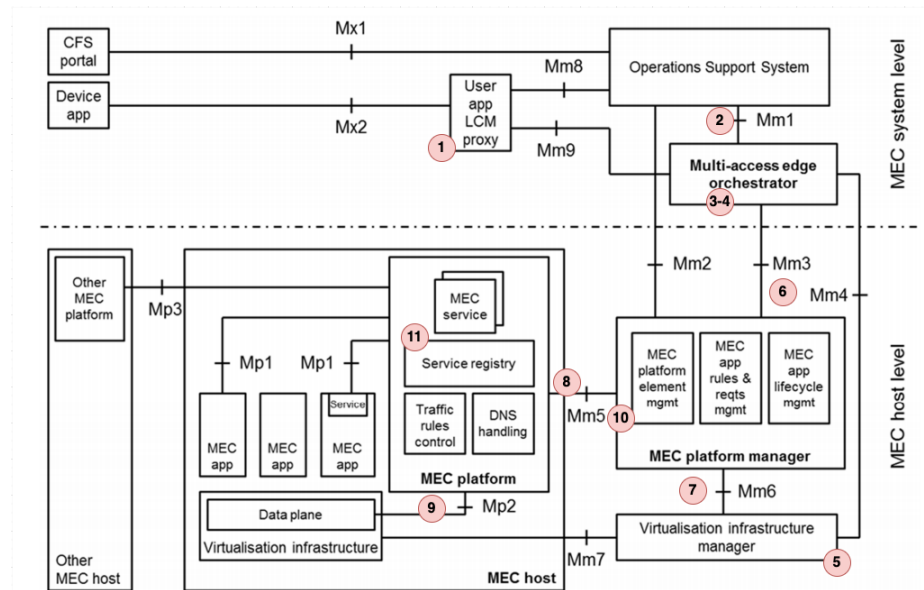


Abbildung 3.4. Schritte für das Starten einer MEC Anwendungen [11]

1. Die UE Anwendung stellt eine Anfrage für das Starten einer neuen Anwendung auf dem MEC-System. Die Anfrage läuft über den User App LCM Proxy. Dieser leitet diese an das Operation Support System weiter.
2. Das OSS gibt die Anfrage an den MEC- Orchestartor weiter.
3. Die Anfrage für das Starten einer neuen MEC- Anwendung enthält Informationen über die Anwendung und andere Informationen. Dies beinhaltet der Ort, an dem die Anwendung ausgeführt werden soll, andere Anwendungsregeln und Anforderungen sowie den Speicherort des Anwendungsimage, falls dieses noch nicht im MEC-System vorhanden ist.
4. Anhand folgender Informationen wählt der MEC-Orchestartor einen geeigneten MEC-Host aus:
 - Latenzanforderungen an die Anwendung
 - Anforderung an den Ort (möglichst in der Nähe des UE)
 - Benötigte Speicher- und Rechenressourcen
 - MEC-Services, die für die Anwendung benötigt werden
 - Mobilitätsanforderungen (muss die Anwendung umziehen, muss der Zustand der Anwendung umziehen)

- Art des Hostens der Anwendung (Handelt es sich um eine Instanz pro Benutzer, eine Instanz pro MEC-Host?)
- Informationen über den Netzbetreiber des MEC-Hosts (Kosten, Funknetztopologie)

Der MEC-Orchestrator wählt anhand dieser Informationen ein oder mehrere MEC-Hosts aus und startet das Initialisieren der Anwendungen.

5. Für das Abfragen der verfügbaren Ressourcen kommuniziert der MEC-Orchestrator mit dem Virtualization-Infrastruktur-Manager.
6. Wurde ein passender MEC-Host gefunden, startet der MEC Platform Manager die Anwendung. Der MEC-Platform Manager erhält von dem MEC-Orchestrator die Anforderungen der Anwendung.
7. Der MEC-Platform Manager kommuniziert mit dem Virtualization Infrastruktur Manager, um die benötigten virtualisierten Ressourcen bereitzustellen. Der Infrastruktur Manager lädt das benötigte Image für die Anwendung runter, wenn dieses noch nicht verfügbar ist.
8. Anschließend kommuniziert der MEC-Platform Manager mit der MEC-Platform, um die Anwendung zu konfigurieren.
9. Die MEC-Platform konfiguriert das Routing des Datenverkehrs auf der Data-Plane der virtuellen Infrastruktur.
10. Der MEC-Platform Manager startet die Anwendung auf der virtuellen Infrastruktur.
11. Die Anwendung registriert sich bei der MEC-Platform in der Service Registry. Die MEC-Platform konfiguriert die DNS Regeln der Anwendung und verwaltet den Zugriff auf den persistenten Speicher.

4 Integration von MEC und 5G

In der 5G-Systemspezifikation stehen zwei Optionen für die Architektur zur Verfügung: Eine mit dem traditionellen Interface Ansatz und eine weitere, bei der die Netzwerkfunktionen des Kernnetzes mithilfe einer Service Based Architecture (SBA) verbunden sind. Hier wird die Service Based Architecture betrachtet. Bei SBA können die Netzwerkfunktionen Dienste bereitstellen oder konsumieren, eine Funktion kann auch mehrere Dienste anbieten. Für die effiziente Nutzung der Dienste ist eine Registrierung, eine Service Discovery, eine Abmeldung sowie Authentifizierung und Autorisierung erforderlich. Die Abbildung 4.1 zeigt auf der linken Seite ein 5G-System in Form von SBA, die rechte Seite zeigt die MEC-Systemarchitektur aus Kapitel 3.

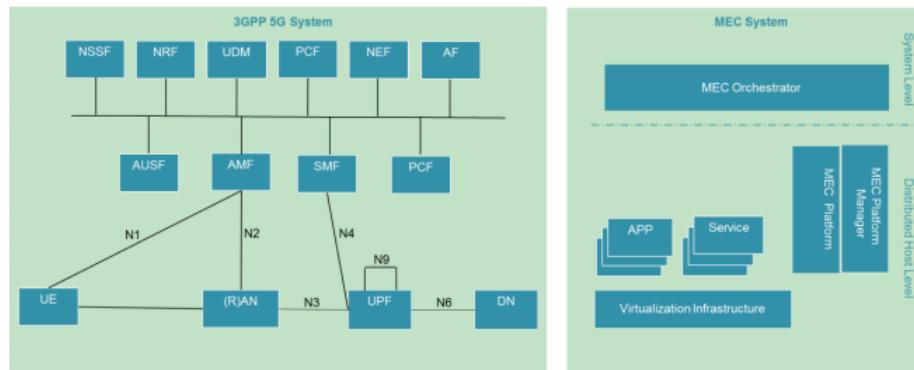


Abbildung 4.1. 5G Servicebasierte Architektur und MEC Systemarchitektur [4] [10], [11]

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Multi-Access Edge Computing (MEC) in die 5G-Netzwerkumgebung integriert werden kann und welche Komponenten miteinander interagieren.

Die Netzwerkfunktionen und die Dienste, die diese zur Verfügungstellen, werden im 5G-System in der Network Resource Funktion (NRF) registriert. Die NRF bietet damit eine Liste mit allen Diensten an. In einem MEC-System werden die Dienste, die von den MEC-Anwendungen bereitgestellt werden, in der Service Registry in der MEC-Plattform registriert. Will eine Netzwerkfunktion im 5G-Netzwerk einen Dienst nutzen, kann diese direkt mit der Funktion, die den Dienst zur Verfügung stellt, interagieren, wenn diese authentifiziert ist. Die Network Exposure Function (NEF) im 5G System stellt auch Dienste an nicht authentifizierte Komponenten zur Verfügung. Die NEF ist damit sehr wichtig für die Bereitstellung von Services, da sie Anfragen von nicht authentifizierten Komponenten entgegennimmt.

4.1 User Plane Function (UPF)

Für die Integration von MEC in ein 5G Netzwerk spielt die User Plane Function (UPF) eine wichtige Rolle. Die UPF ist Teil der User Plane und ist eine Darstellung dieser in Netzwerkfunktion. Die UPF ist das Gateway zur Kontrolle und Weiterleitung von Nutzdaten. Sie dient als Verbindungspunkt für die mobile Infrastruktur und das Data Network (DN). Beispielsweise ist es für das Packen und Entpacken von getunnelten Daten verantwortlich. Darüber hinaus dient die UPF auch als Anker für die Mobilität, was besonders für das Mobilitätsmanagement wichtig ist. [17]

4.2 MEC- Kommunikation mit dem 5G Netzwerk

Dieser Abschnitt beschreibt die Kommunikation der MEC-Plattform mit 5G-Kerndiensten.

In einem 5G System verhält sich das MEC-System wie eine Application Function (AF) für 5G. Ist die AF ein Teil des Netzbetreibers, ist diese registriert als ein Teil des Kernnetzwerkes. Die AF sendet Informationen wie MEC-Application-Details und Routing-Informationen an die PCF. Diese benachrichtigt die SMF. Die Session Management Function verwendet die Informationen, um neue Routingregeln in der aktuellen UPF zu hinterlegen. Ist die UPF nicht an der aktuellen Lage verfügbar, erstellt die SMF eine neue UPF und hinterlegt die Routingregeln so, dass der Netzwerkverkehr des Endgeräts zu der MEC-Anwendung weitergeleitet wird.

Ist das MEC nicht Teil des Netzbetreibers, dann interagiert die AF mit der NEF um den Datenverkehr zu steuern. Nach der Autorisierung der AF, sendet der NEF Details über das Routing an den SMF. Ist die UPF verfügbar, fügt der SMF neue Routingregeln hinzu. Ist dies nicht der Fall, wird eine neue UPF erstellt und die Routingregeln hinterlegt.

4.3 MEC Deployment in 5G

In dem MEC-System auf der rechten Seite agiert der MEC- Orchestartor auf der MEC-Systemebene. Dieser interagiert über die NEF oder direkt mit den einzelnen Netzwerkfunktionen des 5G Netzwerks. Auf der MEC-Hostebene, interagiert die MEC-Plattform mit den Netzwerkfunktionen des 5G Netzwerkes. Die MEC-Hostebene ist meistens auf der UP des 5G Netzwerks, während der NEF als Teil des CP als Systemlevelfunktion zentral eingesetzt wird. Wie Abbildung 4.3 zeigt, befindet sich das MEC-System auf der CP des 5G Netzwerkes.

Das 5G-Kernnetz kann aus einem oder mehreren UPFs bestehen, die zum Steuern des Datenverkehrs zwischen MEC und dem 5G-Kernnetz konfiguriert sind.

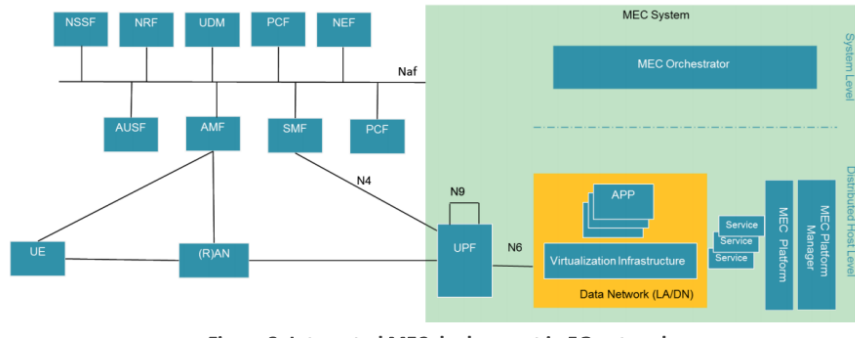


Abbildung 4.2. MEC in 5G [11]

Alternativ kann die MEC-Plattform einen lokalem UPF bereitstellen. In einer einzelnen User Plane Function (UPF)-Konfiguration können 5G-Netz und MEC-Plattform nur mit einer User Plane Function (UPF) verbunden werden, die Regeln zum Weiterleiten von Datenverkehr an MEC oder Internet / Cloud enthält. In diesem fall ist die einzelne UPF Teil des MEC-Host. In einer Konfigurati-

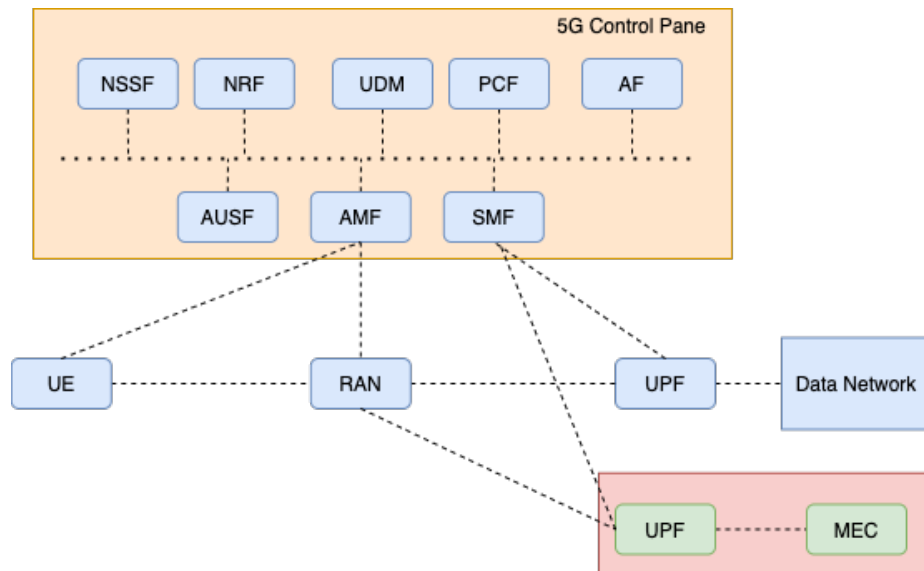


Abbildung 4.3. UPF in der UP und als Teil des MEC-Systems

on mit mehreren User Plane Function (UPF)s leitet eine User Plane Function (UPF) den Datenverkehr an die MEC-Anwendungen und eine andere an Cloud-/

Remote-Anwendungen weiter. Das MEC- System kann an verschiedenen Standorten in der Nähe der Base Station des 5G-Netzwerkes eingesetzt werden.

5 Mobilitätsmanagement in Mobile Edge Clouds

Die Mobilität von Endgeräten im 3GPP Netzwerken kann dazu führen, dass ein UE sich von einer Radiostation zur nächsten bewegt. Das Verwalten und Aufrechterhalten dieser Verbindungen in Funknetzen wird als Mobilitätsmanagement bezeichnet und ist eine Kernkomponente von Funknetzen. Wird eine aktive Funkverbindung von einer Netzwerkzelle zu einer anderen weitergegeben, wird der Vorgang der Übergabe als Handoff oder Handover bezeichnet.

Die Mobilität des Endgerätes kann dazu führen, dass sich das UE zu einer anderen Zelle bewegt, die einem anderen MEC-Host zugeordnet ist. Es muss sichergestellt werden, dass der Datenverkehr richtig geroutet wird, um das Ziel zu erreichen. Entfernt sich das Endgerät weiter vom Ort der MEC-Anwendung, kann dies dazu führen, dass die Latenz sich erhöht. Deshalb ist es wichtig, dass je nach Anwendung, die laufende Anwendungsinstanz verschoben wird, um die Latenzanforderungen weiterhin zu erfüllen.

Die Häufigkeit eines Wechsel der MEC Hosts hängt stark von dem Einsatz ab. Bei der Verwendung von MEC für autonomes Fahren treten häufiger Handover Events ein, wie beispielsweise in dem Szenario einer Smarten City.

Die Mobilität eines UEs kann in weitreichenden MEC-Systemen vorhergesagt werden und die einzelnen MEC-Hosts demnach konfiguriert werden, dennoch muss der Zustand der Anwendung übertragen werden. Dieses Kapitel beschreibt, wie verschiedene Handoff-Events ablaufen. [11]

5.1 Verschieben der Anwendung und dessen Zustand

Bewegt sich das UE im Funknetz und ist ein anderer Ziel MEC-Host besser geeigneter als der aktuelle MEC-Host, muss die Anwendung umziehen. Die MEC-Anwendungen werden in zustandslose und zustandsbehaftete Anwendungen eingeteilt. Handelt es sich um eine zustandsbehaftete Anwendung erfordert das Umziehen der Anwendung, ein Synchronisieren des Zustands zwischen der aktuellen und der verschobenen Anwendungsinstanz, um Kontinuität zu gewährleisten zu können.

Das Synchronisieren des Zustands muss bei dem Entwickeln der Anwendungen berücksichtigt werden. Die App muss so konzipiert werden, dass sie in mehreren Instanzen auf unterschiedlichen MEC-Hosts betrieben werden kann. Für das Synchronisieren muss die Anwendung das Einfrieren des Zustands und Kopieren von einer Quell- Anwendung zu einer Zielanwendung unterstützen. Läuft die Anwendung noch nicht auf dem Ziel-Host, muss diese initialisiert und gestartet werden. Nachdem die Anwendung gestartet ist, startet der Umzugsvorgang und der Zustand wird von dem aktuellen Host zu dem Ziel-MEC-Host übertragen. Wenn der Zustand vollständig übertragen ist, stoppt die aktuelle Instanz und die Zielinstanz übernimmt das Kommunizieren mit dem Endgerät. [9]

Für das Erkennen von UE Mobilität zu einer neuen Zelle abonniert die MEC Platform Radio Network Informationen, die von dem Radio Network Information Service (RNIS) zur Verfügung gestellt werden. Mithilfe dieser Informationen

können UEs identifiziert werden, bei denen eine Zelländerung auftritt und bestimmen werden, ob diese sich aus dem Versorgungsbereich des aktuellen MEC-Hosts herausbewegen.

5.2 Aktualisierung des Routings für Mobilitätsupport

5.2.1 Problem: Das MEC-System ist in der Lage flexibel, User Plane Funktionen anzupassen, je nach den Anforderungen oder Regeln des MEC-Systems und dem Zustand des Netzwerkes. Für das Mobilitätsmanagement ermöglicht dies das flexible Lenken des Datenverkehrs auf der UP, um die Verbindung zwischen dem Endgerät und der Anwendungsinstanz auf dem MEC-Host aufrecht zu halten. Soll die Anwendungsinstanz beispielsweise zu einem neuen MEC-Host migriert werden und dieser ist nicht in der Lage die Instanz zu hosten, kann der aktuelle MEC-Host noch einen zufriedenstellenden Service anbieten.

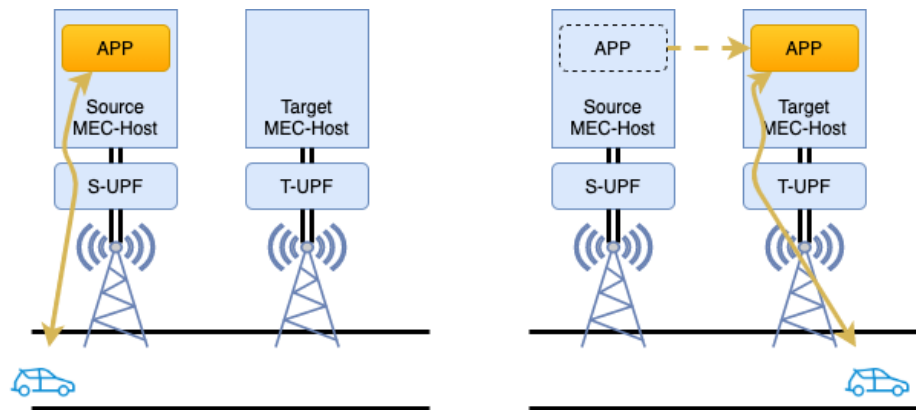


Abbildung 5.1. Handover vom MEC-Host zum Ziel-MEC-Host

Bewegt sich das Endgerät, kann es zu einem gNB Handover kommen, was zu einer Änderung in der UPFs Ebene führt. Bei Bedarf wird der Zustand zu der Instanz in dem Ziel-MEC-Host übertragen und das Routing wird für das Endgerät angepasst, was in der Grafik 5.1 zu sehen ist. Kann der Ziel MEC-Host die Anwendung nicht hosten, weil dieser nicht über ausreichend Ressourcen verfügt oder nicht den gewünschten Service erfüllt, kann der Zustand einer laufenden Anwendungsinstanz nicht von dem S-MEC-Host zum Ziel-MEC-Host übertragen werden. Wenn dies der Fall, muss das Routing trotzdem aktualisiert werden. Die Anwendungsdaten werden entweder über den Ziel-MEC-Host (Bild 2 in Abbildung 5.2) oder über die UPFs des Ziels und des ursprünglichen MEC-Hosts geleitet (Bild 3 in Abbildung 5.2). Unabhängig davon, ob die Anwendungsinstanz erfolgreich auf den Ziel-MEC-Host übertragen wurde oder nicht, der Verkehrspfad wird entsprechend aktualisiert. [11]

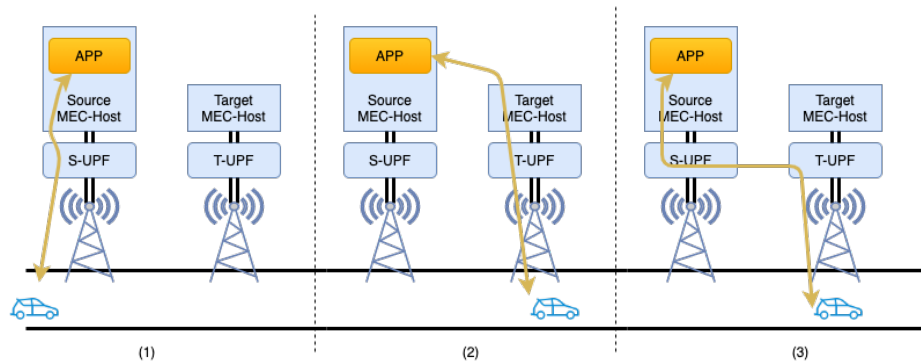


Abbildung 5.2. Routing, wenn der Ziel-MEC Host die Anwendung nicht hosten kann

5.2.2 Aktualisieren des Routings : Für das Aktualisieren und Aufrechterhalten der Routen ist die Application Function verantwortlich. Die Application Function (AF) interagiert mit CP, um das Routing zu beeinflussen.

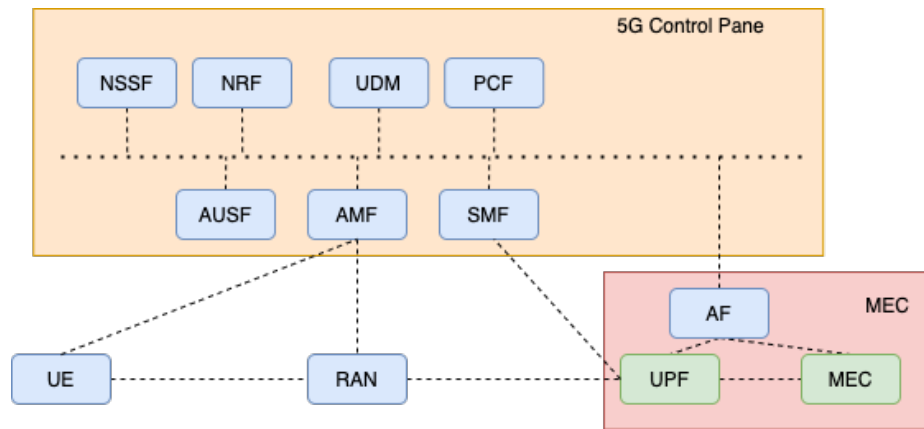


Abbildung 5.3. Application Function in 5G

Die Application Function (AF) erfasst Informationen über das 5G Netzwerk und unterstützt so die Mobilität von Anwendungsinstanzen. Dies ermöglicht in einem 5G-System eine flexiblere Bereitstellung der Data-Plane, um Edge-Computing nativ zu unterstützen. Die Abbildung 5.3 zeigt die AF in einer Service Based Architecture.

ETSI definiert für das Anpassen des Routings mithilfe der AF den sogenann-

ten *Application Function influence on traffic routing* Prozess. Startet ein MEC-System diesen Prozess, benötigt es folgende Parameter:

- UE Identifikator, eindeutig für das Endgerät
- Mögliche Orte für die Anwendung, Data Network Access Identifier (DNAI) wird benötigt, um die Ziel UPFS zu erlangen
- AF-Transaktionskennung wird von der AF generiert
- Beschreibung des Datenverkehrs, dazu gehören IP-Adressen, Zieladressen und Data Network Name (DNN)

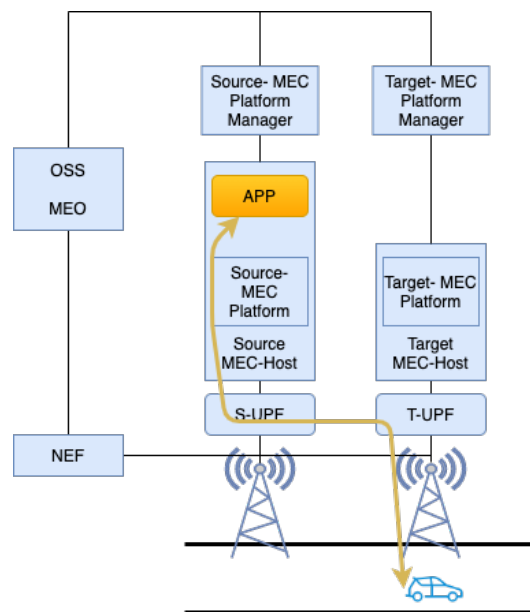


Abbildung 5.4. Komponenten für die Aktualisierung des Routings

Mithilfe dieser Parameter kann der Prozess des Umleiten gestartet werden. Abbildung 5.4 zeigt, wie die einzelnen Komponenten zusammenarbeiten, um eine benötigte Aktualisierung des Datenverkehrs durchzuführen. Die Kommunikation mit dem MEC-System läuft dabei über die NEF. Diese kommuniziert mit dem MEC-Orchestartor, welcher die Informationen auf MEC-Host-Ebene an den Platform Manager weitergibt. [11] [5] Für das Aktualisieren des Routings werden folgende Schritte (Abbildung 5.5) durchgeführt:

1. Der MEC- Orchestartor (MEO) abonniert über NEF UP Event Mittelungen. Der MEO erhält daher eine Mitteilung, dass sich die UE und DN des UEs aufgrund der Mobilität verändert haben.

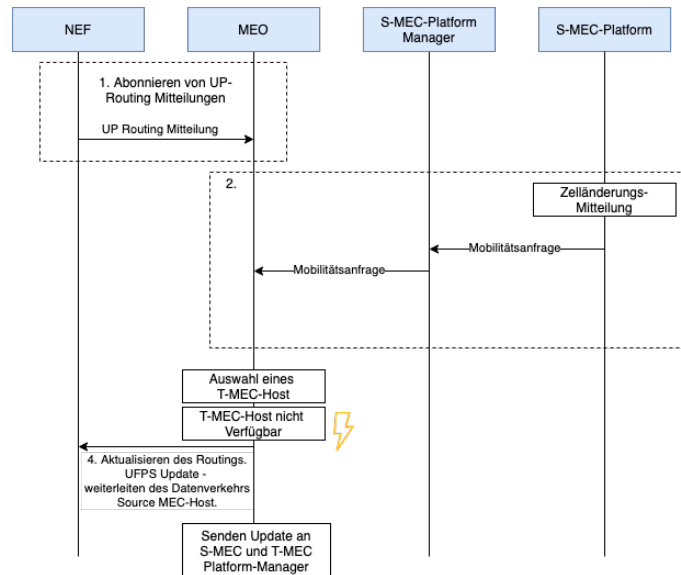


Abbildung 5.5. Ablauf der Aktualisierung

2. Die Quell-MEC-Plattform (S-MEC-Plattform) abonniert die dem UE zugeordnete Zellenänderungsbenachrichtigung. Nachdem die S-MEC-Plattform eine Nachricht erhalten hat, bestimmt diese, ob das UE die Zelle verlassen hat. Ist dies der Fall, sendet die S-MEC-Plattform eine Mobilitätsanfrage an den MEO.
3. Der MEO wählt ein Ziel-MEC-Host für die Anwendung aus.
4. In dem Fall, in dem der Ziel-MEC-Host nicht verfügbar ist, beispielsweise nicht ausreichend Ressourcen hat, wird die Anwendungsinstanz auf dem S-MEC-Host fortgesetzt und der vorhandene Pfad wird mittels der UPF zum S-MEC-Host umgeleitet.
5. Der MEO sendet eine Aktualisierung an den S-MEC-Plattformmanager und den T-MEC-Plattformmanager.

Diese Schritte ermöglichen eine kontinuierliche Verbindung zwischen UE und MEC-Anwendung, unabhängig, ob diese sich beim S-MEC-Host oder Z-MEC-Host befindet.

5.3 Ping-Pong Handover

5.3.1 Problem Ping-Pong-Übergaben treten auf, wenn ein Endgerät von einer Zelle zur nächsten wechselt, dann aber wieder in die ursprüngliche Zelle zurückgeht. Befindet sich ein Endgerät zwischen zwei Zellen, hat dies die Folgen, dass es zwischen den zwei Hosts hin und herspringt. Daher die Bezeichnung Ping-Pong Handover.

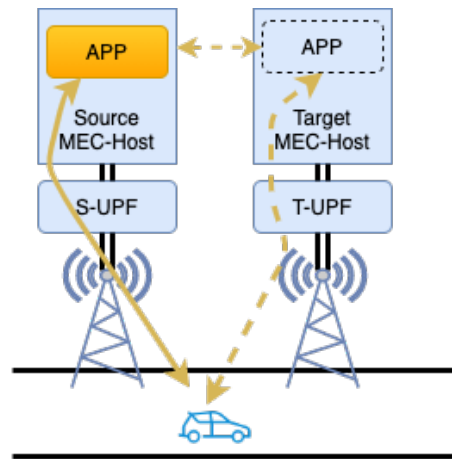


Abbildung 5.6. Ping Pong Handover

5.3.2 Lösung Für das Lösen des Ping-Pong Problems im MEC- System, schlägt ETSI eine Verringerung der Migrationsevents die vom MEO durchgeführt werden vor.

1. Der MEO wird benachrichtigt, wenn es zu einem Ping-Pong Handover kommt, das zahlreiche Migrationen der MEC-Anwendung verursacht. Das Ping-Pong-Event wird dabei durch eine Vielzahl von Events der UPFS erkannt.
2. Nach dem Erkennen eines Ping-Pong Events startet der MEO den *Ping-Pong Handover Migration* Prozess. Dieser verändert die UPF so, dass diese sich immer mit der S-MEC-Anwendung verbindet, unabhängig von der Verbindungsqualität des UEs. Dies reduziert die Anzahl der Migrationen zwischen Source-MEC-Host und Target-MEC-Host, auch wenn das UE oft zwischen Netzbereichen der Hosts wechselt. Das UE kommuniziert weiterhin mit der Anwendung im S-MEC über die Source-UPF. Abbildung 5.7 zeigt dies.
3. Der MEO wartet auf das sogenannte *Ping-Pong Recovery Event*. Dieses signalisiert, dass das UE sich nicht mehr zwischen zwei Aufgabenbereichen der MEC-Hots befindet.

4. Nach dem *Ping-Pong Recovery Event* setzt der MEO das Routing im UPFs wieder auf den ursprünglichen Zustand zurück.

So kann mithilfe des *Ping-Pong Handover Migration* und *Ping-Pong Recovery Event* mit dem Ping-Pong-Problem in einem MEC-System umgangen werden.

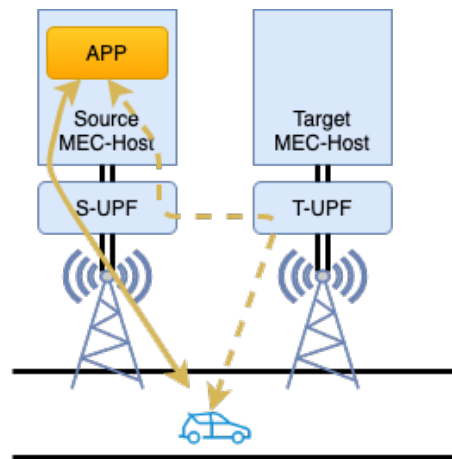


Abbildung 5.7. Angepasstes Routing

6 Multi-Access Edge Computing Scenarios

Folgendes Kapitel beschreibt unterschiedliche Use-Cases und Szenarios für die Verwendung von MEC.[20]

6.1 Cloud-Gaming, Remote Desktop

Computerspiele werden immer populärer, die meisten Online-Multiplayer Spiele benötigen allerdings eine geringe Latenz über das Netzwerk. Dies ist meistens nicht für mobile Endgeräte möglich, da sich die Server nicht im RAN befinden und so nicht in der Nähe des Endgerätes.

Bringt man die Spielserver in die Nähe des Funknetzes, ermöglicht dies das Spielen von Spielen, die nur mit einer geringen Latenzzeit für mobile Nutzer spielbar sind. Die Verwendung ist dabei nicht auf Spiele beschränkt und kann auch für andere Anwendungen von Vorteil sein, die eine geringe Latenz erfordern. Beispielsweise können durch die geringe Latenz mobile Endgeräte mit *Remote Desktop* auf virtuelle Maschinen zugreifen und benötigen so keine lokale Rechenressourcen. Dies erlaubt Tablets mit wenig Rechenleistung als *Thin Client* sich mit geringer Latenz mit einer VM zu verbinden. Es können sich ein oder mehrere Nutzer mit der VM auf dem Server verbinden. Der Nutzer startet für das Verbinden die Anwendung lokal auf dem Endgerät und diese verbindet sich mit der Cloud. Nutzen mehrere Benutzer eine Anwendungsinstanz auf dem gleichen MEC-HOST, ist die Latenz auch unter den Nutzern geringer. Bei einem Onlinespiel ist die Verzögerung zwischen zwei Spielern auf dem gleichen Server sehr gering. Wird eine Remote-Desktop-Anwendung von mehreren Nutzern in dem gleichen MEC-Host verwendet, ist die Latenz gering und die Bandbreite groß. So können für kollaborative Arbeiten beispielsweise große Dateien mit hoher Bandbreite geteilt werden, oder kollaborative Programme wie ein geteiltes Whiteboard mit geringer Latenz genutzt werden, auch wenn die Nutzer mobil sind. [12]

Benötigen die Anwendungen eine geringe Latenz, kann auch das Rendern der Videospiele oder virtuellen Maschinen auf dem MEC-Host durchgeführt werden. Die Endgeräte decodieren dann nur den Videostream der MEC-Anwendungen und senden die Steuerungseingaben in die Cloud. Gerade bei Spielen reichen dann *Thin Clients* aus und es werden keine leistungsstarke lokale Ressourcen benötigt. Dies ermöglicht das Spielen von grafikintensiven Online-Spielen auf Smartphones. [7]

Wenn sich ein UE mit einem Funkknoten verbindet, der nicht demselben MEC-Host zugeordnet ist, auf dem die Anwendung ausgeführt wird (z. B. nachdem sich das Endgerät von dem Host wegbewegt hat), muss sichergestellt sein, dass die Konnektivität zwischen dem UE und der Anwendung aufrechterhalten wird. Um die Latenzanforderungen und damit eine gute Benutzererfahrung aufrechtzuerhalten, muss der MEO die Anwendung auf einen anderen MEC-Host, der

in der Nähe des UEs ist, verschieben. Dabei ist es wichtig, dass die Verbindung aufrechterhalten wird. Gerade beim mobilen spielen von Online-Spielen ist dieser Schritt sehr wichtig, da dies frustrierend für den Benutzer sein kann. [10]

Aktuell werden Cloud-Gaming-Services wie Googles *Stadia* immer verbreiteter. Das Streamen von Videospielen ist allerdings nur im Heimnetzwerk möglich. 5G und MEC könnten es ermöglichen, auch von mobilen Endgeräten Cloud-Gaming-Services zu nutzen und die Latenz zu verbessern. [12]

6.2 Smar-Cities

In einer Smart-City werden Technologien aus den Bereichen Energie, Mobilität, Stadtplanung, Verwaltung und Kommunikation so miteinander vernetzt, dass sich die Lebensqualität für die Bewohner verbessert. Gleichzeitig profitiert die Nachhaltigkeit der Stadt. Dies wird immer wichtiger, da die Bevölkerungszahlen in Städten immer weiter zunehmen. Darüber hinaus wird der Bevölkerungsanstieg die städtische Infrastruktur aufgrund einer exponentiellen Zunahme der Daten, die von verschiedenen Geräten wie Smartphones, Sensoren und Kameras generiert werden, vor weitere Herausforderungen stellen.

Die Vielzahl von Daten, die von einer Smart-City generiert werden müssen verarbeitet und ausgewertet werden. Dies kann durch lokale Rechenressourcen direkt an der Datenquelle durchgeführt werden, was sehr teuer und unpraktikabel ist. Um die Notwendigkeit von dedizierter teurer Computerhardware zu beseitigen, wurde Cloud-Computing eingeführt. Cloud-Computing führt allerdings zu einer hohen Latenz, was gerade im Kontext von Smart-Cities nicht optimal ist, da diese die Vielzahl von Echtzeitdaten generieren. Des Weiteren belastet Cloud-Computing das gesamte Netzwerk der Stadt. Wenn die Rechenleistung näher an der Datenquelle liegt, können die Daten mithilfe von Edge-Computing und 5G schneller analysiert und auf Anfragen beantwortet werden, ohne das gesamte Netz zu belasten.

Die Verwendung von Kameras in einer Smart-City ist vor allem durch die verfügbare Bandbreite eingeschränkt. Hochauflösende Lifestreams von Kameras erfordern viele Ressourcen für die Analyse und viel Speicherplatz. Dies macht das Einsetzen von HD-Kameras unter den gegenwärtigen Bedingungen schwierig. Das Einsetzen von Multi-Access Edge Computing kann dies ändern. Ein MEC-System ermöglicht das schnelle analysieren und Auswerten von Videoinformationen und das Speichern von diesem im MEC-Host, in der Nähe der Kamera. Gleichzeitig ermöglicht 5G eine geringe Latenz und eine hohe Datenrate. Durch die gewonnene Mobilität ist es beispielsweise möglich, dass die Kameradaten von Polizisten und Polizistinnen über das 5G-Netz übertragen und in Echtzeit ausgewertet werden. Die Firma *Dragon Law Enforcement* arbeitet aktuell an einer Spracherkennung. Diese passt sich den Akzenten an und reduziert den Lärm, um den Beamten dabei zu helfen, Protokolle sehr genau und effizient zu erstellen. [3]

Ein weiterer Use-Case im Bereich Smart-City ist die *Vehicle-to-Infrastructure*-Kommunikation. Bei der *Vehicle-to-Infrastructure* werden Daten vom Fahrzeug und Sensoren an eine Infrastruktur gesendet, um die Sicherheit zu erhöhen und Risikosituationen frühzeitig zu erkennen. Die Kommunikation zwischen Fahrzeug und der Infrastruktur erfordert eine geringe Latenz, die je nach Anwendungsfall unter 10 ms liegen muss. Gefahrenmeldungen wie Unfälle, stehengebliebene Fahrzeuge oder ein Stau können in Echtzeit über 5G übertragen werden. MEC kann hier eingesetzt werden, um die Fahrzeuge mit einer verteilten Cloud zu verbinden. So können MEC-Anwendungen auf den MEC-Host gehostet werden, die Daten aus Fahrzeugen und Sensoren analysiert. Wird eine Gefahr erkannt, kann der MEC-Host dies mit einer geringen Latenz an andere Fahrzeuge Broadcasten. Dies ermöglicht einem smarten Auto innerhalb von Millisekunden Daten zu empfangen, sodass der Fahrer auf eine Gefahr reagieren und ausweichen kann.

Besonders für die *Vehicle-to-Infrastructure*-Kommunikation eignet sich ein MEC-System. Da Fahrzeuge mobil sind, wechseln sie oft den Netzknoten. Das MEC-System ist für so eine Mobilitätsaufgabe ausgelegt. Gerade bei diesem Use-Case betreibt jeder MEC-Host die gleiche Anwendung, beispielsweise eine Anwendung zur Analyse der Fahrzeugdaten. Das macht das Wechseln von MEC-Hosts sehr effizient, da kein Image geladen werden muss und die Anwendung auf dem Ziel-MEC schon läuft. Bei einer Gefahrensituation ist es wichtig, dass die umliegenden Fahrzeuge schnell benachrichtigt werden. Da aufgrund der geographischen Lage die Fahrzeuge mit dem gleichen MEC-Host kommunizieren, wie das Fahrzeug, das eine Gefahr erkannt hat, ist das Benachrichtigen mit einer geringen Latenz möglich.

Auch für die *Vehicle-to-Vehicle*-Kommunikation eignet sich MEC. Die Daten eines Fahrzeuges können mit geringeren Latenz an einen MEC-Host gesendet, analysiert und an andere Fahrzeuge im gleichen MEC-host weitergeleitet werden.

6.3 Smart-Factory

Die Smart-Factory steht im Mittelpunkt der Industrie 4.0 und bezeichnet eine Produktionsumgebung, die sich selbst organisiert. Zur Produktionsumgebung gehören die Fertigungsanlagen und die Logistiksysteme. Die Produktionsumgebung ist automatisiert und erfordert nicht das Eingreifen eines Menschen. Im Mittelpunkt einer Smart-Factory steht die intelligente Vernetzung von Maschinen und das hergestellte Produkt. Das Produkt teilt der Smart-Factory die für die Fertigung benötigten Informationen mit. Anhand dieser Informationen stellen sich die Maschinen automatisch ein, um das gewünschte Produkt zu fertigen. In vielen Fällen findet dafür eine drahtlose Kommunikation zwischen Produkten und Anlagen statt. [14]

Für die Smart-Factory bietet sich ein MEC-System an. 5G besitzt die Möglichkeit eines privaten Netzes. So kann ein Netzwerk *nn-permise* bei einem Unternehmen zur Verfügung gestellt werden. Maschinen und Produkte können Daten via 5G

an MEC-Hosts senden. Eine Smart-Factory besteht aus einer Vielzahl von Internet of Things (IoT) Geräten. Die Menge an Daten, die dadurch generiert wird, kann nicht über das WAN zu einer zentralen Cloud gesendet werden. Ein MEC-System reduziert die Latenz und die Auswirkungen auf das Netzwerk. Des Weiteren wird die Sicherheit erhöht, da die Daten lokal bleiben und nicht über das WAN versendet werden. Auf dem MEC-Host können die Daten der IoT Geräte in Echtzeit analysiert werden. Beispielsweise können Maschine Learning Modelle für die Optimierung der Produktion eingesetzt werden. Der MEC-Host kann die ankommenden Daten auch filtern und Entscheidungen über die Relevanz der ankommenden Daten treffen. Nur die relevanten Daten können dann zu einer zentralen Cloud weitergeleitet werden. Die Vorauswahl der Daten entlastet das Netz und verursacht weniger Kosten.

Eine mögliche Anwendung für MEC in einer Smart-Factory ist das Einsetzen von Kameras zur Qualitätssicherung. Für das Erkennen von Fehlern in Produktionsteilen müssen hochauflösende Kameras verwendet werden. Der hohe Datenstrom kann über 5G an den MEC-Host gesendet werden. Dieser analysiert das Bildmaterial auf Fehler. Wird ein Fehler erkannt, kann der MEC-Host eine andere Maschine benachrichtigen, die das beschädigte Teil entfernt. Je nach der Geschwindigkeit der Produktion es wichtig, dass dies mit einer geringen Latenz passiert. [12]

Huawei arbeitet zusammen mit China Mobile an einer *5G Connected Factory*. Hier soll die Anlage mithilfe einer Edge Cloud die Produktion verbessern und über Kameras Fehler erkennen. [26]

7 Fazit und Ausblick

Diese Seminararbeit gibt einen Überblick über die MEC-Technologien. Es wurde erläutert, wie die zugrunde liegenden Technologien zusammenarbeiten um ein Edge-Cloud-System im 5G-Netz zu ermöglichen.

Früher als Mobile Edge Computing bekannt, ist Multi-Access Edge Computing eine der wichtigsten Säulen für 5G und definitiv eine der vielversprechendsten Technologien, um cloud-basierte Anwendungen und Dienste in das Geschäft von Netzbetreibern zu integrieren.

European Telecommunications Standards Institute trifft sich regelmäßigen Abstände in einer *Industry Specification Group*. Diese verfolgt das Ziel eine offene Umgebung, die die effiziente Integration von Anwendungen von unterschiedlichen Anbietern, auf Multi-Access-Edge-Computing-Plattformen von verschiedenen Netzbetreibern zu ermöglichen. Die Arbeit der MEC-Initiative in ETSI zielt darauf ab, die Telekommunikations- und Cloud-Anbieter zu vereinen und Cloud-Computing-Funktionen innerhalb des Radio Access Networks (RAN) bereitzustellen. Das MEC-ISG definiert die Elemente, die erforderlich sind, damit Anwendungen in einer Edge-Computing-Umgebung mit unterschiedlichen Anbietern gehostet werden können. Dazu hat European Telecommunications Standards Institute eine Vielzahl von MEC-Standards veröffentlicht, die eine Cloud-Umgebung am Rand des Netzwerkes definiert. Desweiteren veranstaltet European Telecommunications Standards Institute regelmäßig Hackathons um Proof-of-Concept Systeme zu entwickeln und zu veranschaulichen.

Der Erfolg eines MEC-Systems hängt im wesentlichen von der Zusammenarbeit der einzelnen Netzbetreibern und klar definierten Standards ab. Nur wenn die Netzbetreiber sich auf einen Standard einigen und gemeinsam diesen entwickeln, ist eine sinnvolle Umsetzung eines MEC-Systems möglich.

- [1] 5G Core Network - a Short Overview. 5. Juni 2017. URL: <https://www.grandmetric.com/2017/06/05/5g-core-network-a-short-overview/> (besucht am 31.10.2020).
- [2] 5G Core Network – Architecture, Network Functions, and Interworking. URL: <https://www.rfglobalnet.com/doc/g-core-network-architecture-network-functions-and-interworking-0001> (besucht am 15.11.2020).
- [3] 5G Is Giving Law Enforcement Permission to Expect More. URL: <https://www.police1.com/police-products/communications/articles/5g-is-giving-law-enforcement-permission-to-expect-more-KNbP1f00PFcIGT5S/> (besucht am 10.11.2020).
- [4] P. Arnold u. a. “5G Radio Access Network Architecture Based on Flexible Functional Control / User Plane Splits”. In: *2017 European Conference on Networks and Communications (EuCNC)*. 2017 European Conference on Networks and Communications (EuCNC). Juni 2017, S. 1–5. DOI: 10.1109/EuCNC.2017.7980777.
- [5] Venkatraman Balasubramanian u. a. “A Mobility Management Architecture for Seamless Delivery of 5G-IoT Services”. In: *ICC 2019 - 2019 IEEE International Conference on Communications (ICC)*. ICC 2019 - 2019 IEEE International Conference on Communications (ICC). Shanghai, China: IEEE, Mai 2019, S. 1–7. ISBN: 978-1-5386-8088-9. DOI: 10.1109/ICC.2019.8761658. URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8761658/> (besucht am 10.10.2020).
- [6] Alcardo Alex Barakabitze u. a. “5G Network Slicing Using SDN and NFV: A Survey of Taxonomy, Architectures and Future Challenges”. In: *Computer Networks* (2020), S. 106984. ISSN: 1389-1286. DOI: 10.1016/j.comnet.2019.106984. URL: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1389128619304773>.
- [7] ZTE China Mobile. *Powered by SA: 5G MECBased Cloud Game Innovation*. URL: <https://www.gsma.com/futurenetworks/wp-content/uploads/2020/03/Powered-by-SA-5G-MEC-Based-Cloud-Game-Innovation-Practice-.pdf>.
- [8] Francesco De Pellegrini u. a. “Competitive Caching of Contents in 5G Edge Cloud Networks”. In: *2017 15th International Symposium on Modeling and Optimization in Mobile, Ad Hoc, and Wireless Networks (WiOpt)*. 2017 15th International Symposium on Modeling and Optimization in Mobile, Ad Hoc, and Wireless Networks (WiOpt). Paris, France: IEEE, Mai 2017, S. 1–8. ISBN: 978-3-901882-90-6. DOI: 10.23919/WIOPT.2017.7959875. URL: <http://ieeexplore.ieee.org/document/7959875/> (besucht am 10.10.2020).
- [9] *Developing Software for Multi-Access Edge Computing*. URL: [etsi_wp20ed2_MEC_SoftwareDevelopment](https://www.etsi.org/ETSI_GS_MEC_003_V2.1.1_(2019-01):_Multi-Access_Edge_Computing_(MEC);_Framework_and_Reference_Architecture).
- [10] ETSI. *ETSI GS MEC 003 V2.1.1 (2019-01): Multi-Access Edge Computing (MEC); Framework and Reference Architecture*. URL: [https://www.etsi.org/ETSI_GS_MEC_003_V2.1.1_\(2019-01\):_Multi-Access_Edge_Computing_\(MEC\);_Framework_and_Reference_Architecture](https://www.etsi.org/ETSI_GS_MEC_003_V2.1.1_(2019-01):_Multi-Access_Edge_Computing_(MEC);_Framework_and_Reference_Architecture).

- etsi.org/deliver/etsi_gs/MEC/001_099/003/02.01.01_60/gs_MEC003v020101p.pdf (besucht am 23.10.2020).
- [11] ETSI. *Multi-Access Edge Computing (MEC) MEC 5G Integration*. URL: https://www.etsi.org/images/files/ETSIWhitePapers/etsi_wp28_mec_in_5G_FINAL.pdf (besucht am 23.10.2020).
 - [12] ETSI. *Multi-Access Edge Computing (MEC); Phase 2: Use Cases and Requirements*. URL: file:///Users/julianbeck/Zotero/storage/4VNC7SJ3/gs_MEC003v020101p.pdf (besucht am 23.10.2020).
 - [13] ETSI. *Network Functions Virtualisation (NFV); Management and Orchestration*. URL: <https://www.etsi.org> (besucht am 23.10.2020).
 - [14] M. Gundall u. a. “5G as Enabler for Industrie 4.0 Use Cases: Challenges and Concepts”. In: *2018 IEEE 23rd International Conference on Emerging Technologies and Factory Automation (ETFA)*. 2018 IEEE 23rd International Conference on Emerging Technologies and Factory Automation (ETFA). Sep. 2018, S. 1401–1408. DOI: 10.1109/ETFA.2018.8502649.
 - [15] *How 5G NFV Will Enable the 5G Future*. URL: <https://www.sdxcentral.com/5g/definitions/5g-nfv/> (besucht am 21.10.2020).
 - [16] Greg LaBrie. *Top 5 Benefits of Edge Computing*. URL: <https://blog.wei.com/top-5-benefits-of-edge-computing> (besucht am 13.10.2020).
 - [17] “Leitfaden 5G-Campusnetze”. In: (2020), S. 52.
 - [18] Roberto Morabito u. a. “Consolidate IoT Edge Computing with Lightweight Virtualization”. In: *IEEE Network* 1 (Jan. 2018), S. 102–111. ISSN: 0890-8044, 1558-156X. DOI: 10.1109/MNET.2018.1700175. URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8270640/> (besucht am 21.10.2020).
 - [19] NFV White Paper. “Network Functions Virtualisation: An Introduction, Benefits, Enablers, Challenges & Call for Action. Issue 1”. Okt. 2012.
 - [20] Milan Patel u. a. “Contributor, Huawei, Vice Chair ETSI MEC ISG, Chair MEC IEG Working Group”. In: (), S. 16.
 - [21] Sami Kekki, Walter Featherstone, Yonggang Fang, Pekka Kuure, Alice Li, Anurag Ranjan u. a. *ETSI - Multi-Access Edge Computing - Standards for MEC*. URL: <https://www.etsi.org/technologies/multi-access-edge-computing> (besucht am 23.10.2020).
 - [22] *Software-Defined Networking (SDN) Definition*. URL: <https://www.cisco.com/c/en/us/solutions/software-defined-networking/overview.html> (besucht am 21.10.2020).
 - [23] Cao Suzhi u. a. “Space Edge Cloud Enabling Network Slicing for 5G Satellite Network”. In: *2019 15th International Wireless Communications & Mobile Computing Conference (IWCMC)*. 2019 15th International Wireless Communications and Mobile Computing Conference (IWCMC). Tangier, Morocco: IEEE, Juni 2019, S. 787–792. ISBN: 978-1-5386-7747-6. DOI: 10.1109/IWCMC.2019.8766619. URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8766619/> (besucht am 10.10.2020).
 - [24] Tarik Taleb u. a. “On Multi-Access Edge Computing: A Survey of the Emerging 5G Network Edge Cloud Architecture and Orchestration”. In: *IEEE Communications Surveys & Tutorials* 3 (23–2017), S. 1657–1681.

ISSN: 1553-877X. DOI: 10.1109/COMST.2017.2705720. URL: <http://ieeexplore.ieee.org/document/7931566/> (besucht am 10.10.2020).

- [25] Blesson Varghese u. a. “Challenges and Opportunities in Edge Computing”. In: Nov. 2016. DOI: 10.1109/SmartCloud.2016.18.
- [26] *What a Next-Gen Factory Looks like with Smart 5G*. URL: <https://www.huawei.com/en/publications/winwin-magazine/37/building-worlds-first-smart-5g-connected-factory> (besucht am 10.11.2020).