

# タイトル

XXX XXX, 大崎 博之

関西学院大学 理工学部 情報科学科

2016 年 4 月 1 日

## 発表の内容

## 研究の背景

- ▶ あれが大事
  - ▶ これも大事
  - ▶ そこでそれが必要
- ▶ ところでこれは?
  - ▶ あれも必要

## 研究の目的

1. あれをする
2. それをする
3. それもする

$$T = \frac{MSS \sqrt{1.5}}{R \sqrt{p}} \quad (1)$$

DUMMY FIGURE

## 解析における仮定

- ▶  $T$ : スループット
  - ▶ あれを含む
- ▶  $R$ : ラウンドトリップ時間
  - ▶ 時間がたっても変化しない

- ▶  $T$ : スループット
  - ▶ あれを含む
- ▶  $R$ : ラウンドトリップ時間
  - ▶ 時間がたっても変化しない

## キャッシュヒット率の導出

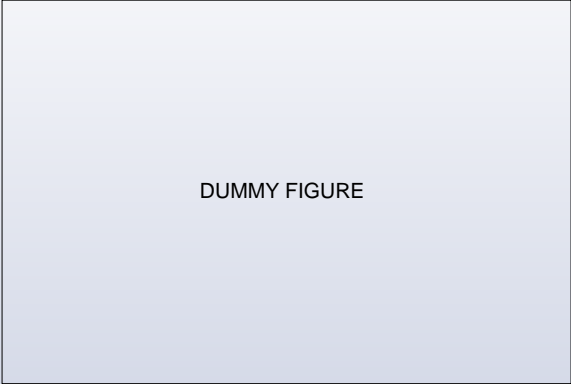
$$T = \frac{MSS \sqrt{1.5}}{R \sqrt{p}} \quad (2)$$

## メッセージ配送遅延の導出

$$T = \frac{MSS \sqrt{1.5}}{R \sqrt{p}} \quad (3)$$



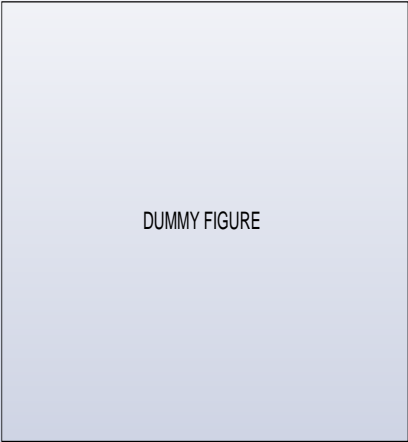
## 数値例: バッファサイズとスループットの関係



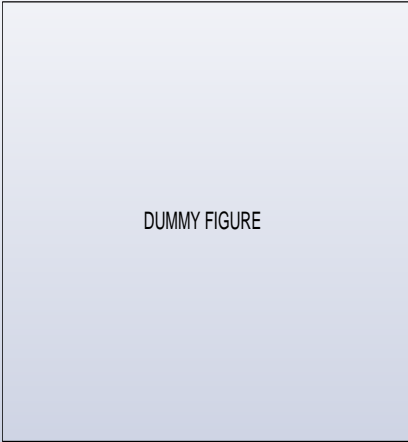
DUMMY FIGURE

$T = 12$  [Mbit/s],  $B = 1,000$  [byte],  $L = 1$  [packet]

## 数値例: バッファサイズとスループットの関係



DUMMY FIGURE



DUMMY FIGURE

## まとめ

- ▶ あれをした
- ▶ これをした

## 今後の課題

- ▶ あれをしたい
- ▶ これをしたい