

# Paradigmas de conmutación

Area de Ingeniería Telemática  
<http://www.tlm.unavarra.es>

Arquitectura de Redes, Sistemas y Servicios  
Grado en Ingeniería en Tecnologías de  
Telecomunicación, 2º

# Temario

1. Introducción
2. **Arquitecturas de conmutación y protocolos**
  - Elementos, protocolos y arquitecturas de protocolos
  - Arquitecturas OSI y TCP/IP
  - Servicios, interfaces, funcionalidades
  - Conmutación de circuitos y de paquetes
  - **Retardos de transmisión, propagación, procesado, cola**
  - **Variación del retardo, pérdidas y throughput**
3. Introducción a las tecnologías de red
4. Control de acceso al medio
5. Conmutación de circuitos
6. Transporte fiable
7. Encaminamiento
8. Programación para redes y servicios

# Objetivos

- Diferenciar y saber trabajar con **retardos** de propagación y transmisión en redes con almacenamiento y reenvío
- Comprender el origen y comportamiento general del retardo en cola
- Saber que existe la **variación del retardo** en redes de conmutación de paquetes, a qué se debe y qué efectos tiene
- Conocer la existencia y los motivos de las **pérdidas** en redes de conmutación de paquetes
- Entender qué es un cuello de botella

# Contenido

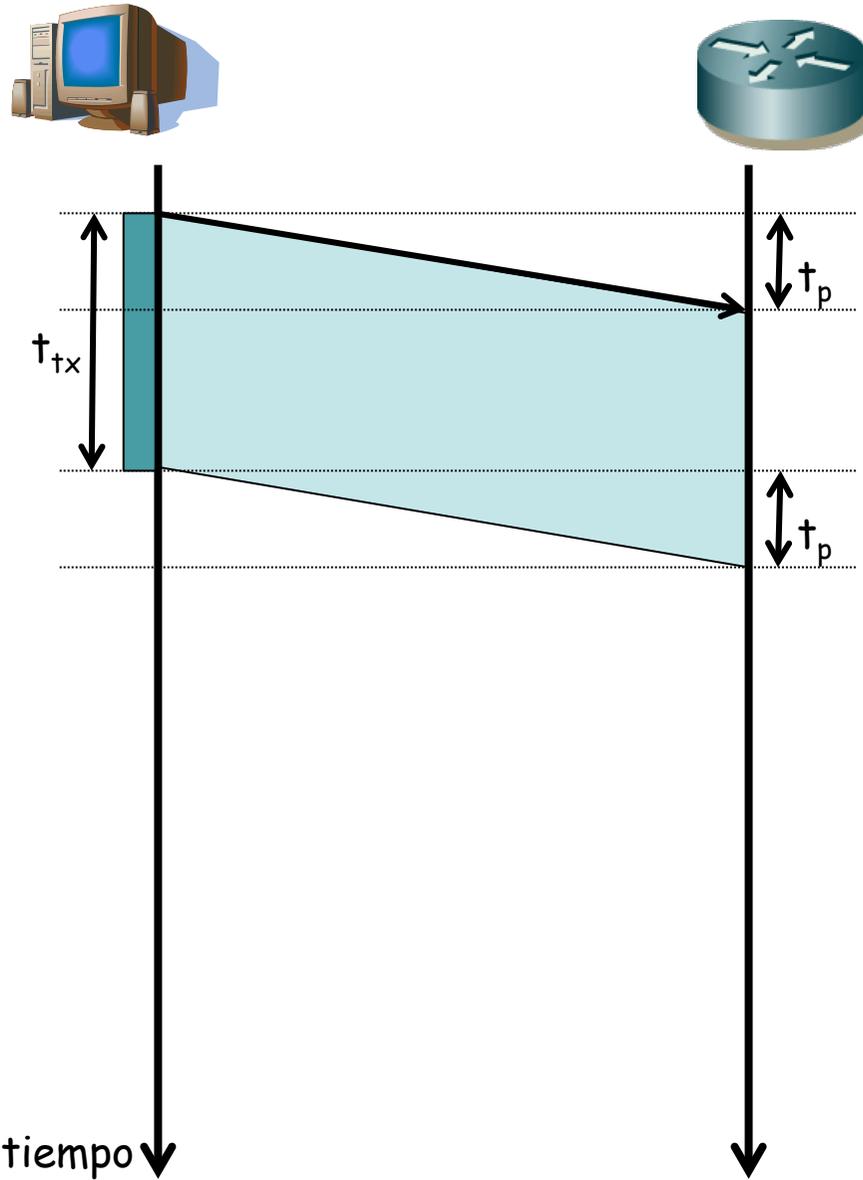
- Retardos
  - Retardo de procesamiento
  - Retardo en cola
- Throughput
- Packet Delay Variation
- Pérdidas



# Retardos en conmutación de paquetes

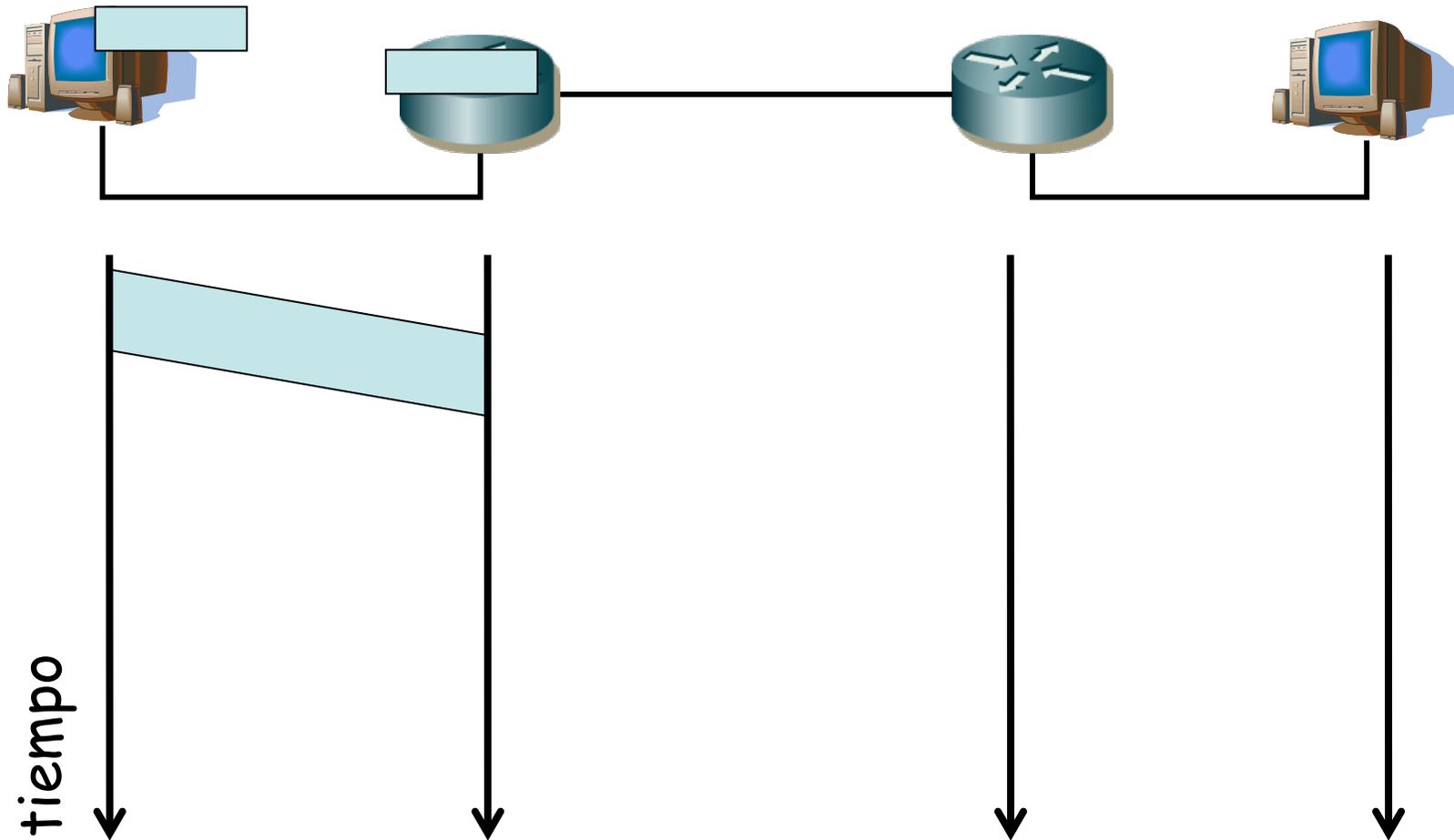


# Transmisión y propagación



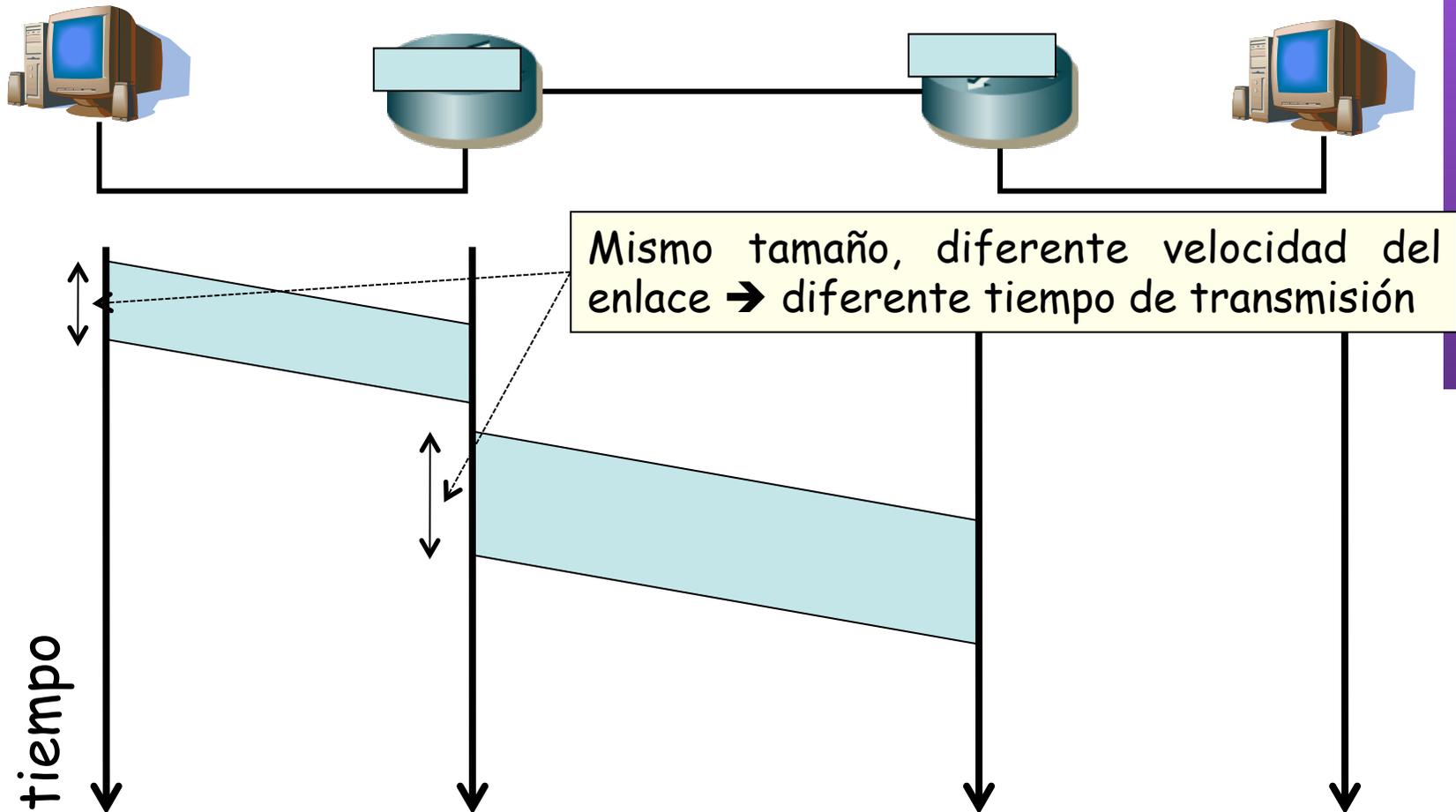
# Store-and-forward

- El paquete completo debe llegar al conmutador de paquetes antes de que lo pueda retransmitir (. . .)



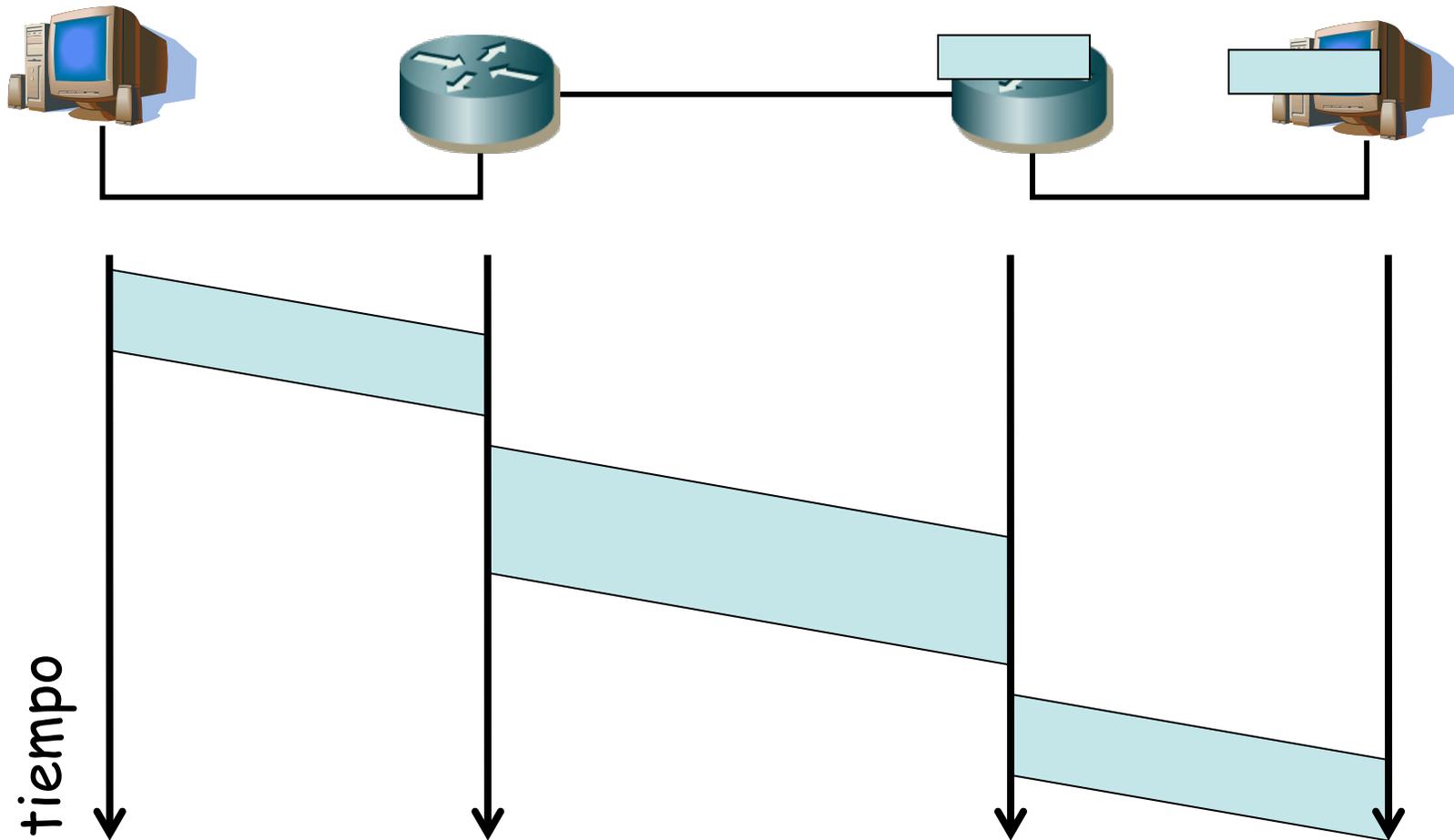
# Store-and-forward

- El paquete completo debe llegar al conmutador de paquetes antes de que lo pueda retransmitir (. . .)



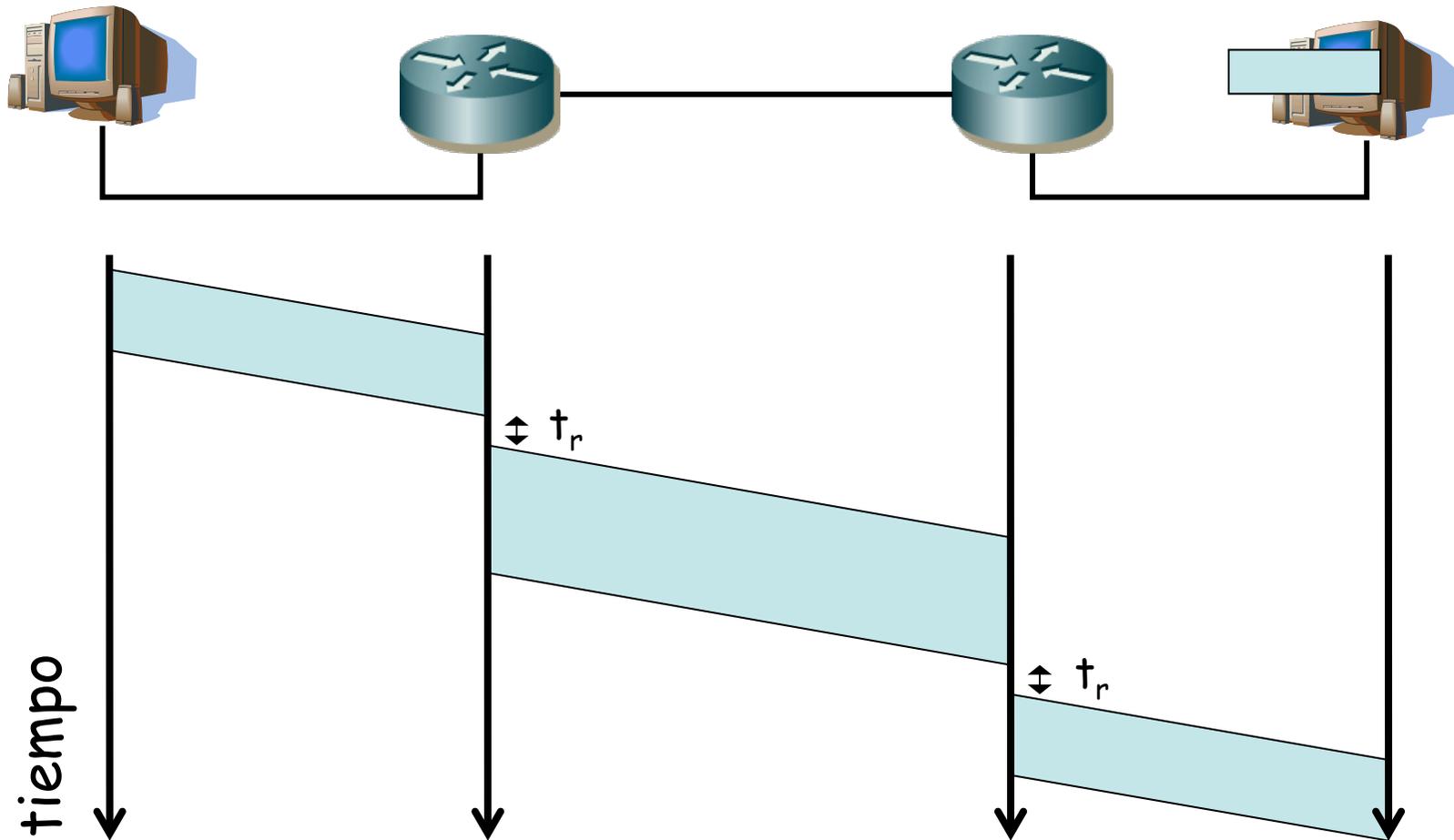
# Store-and-forward

- El paquete completo debe llegar al conmutador de paquetes antes de que lo pueda retransmitir (. . .)



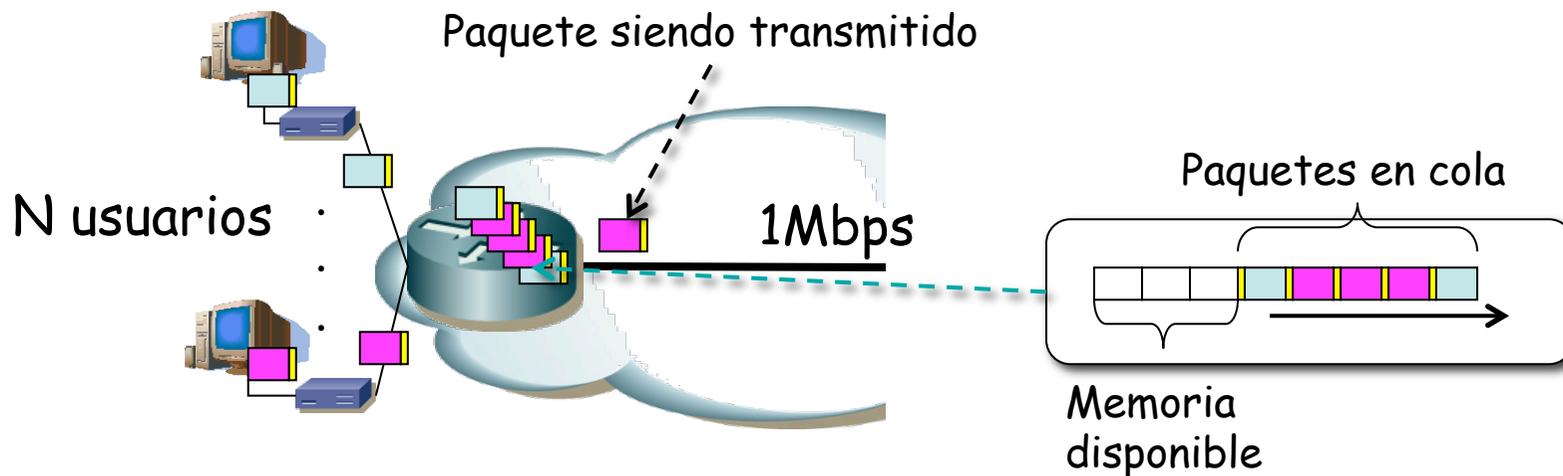
# Tiempo de procesamiento

- El conmutador debe tomar una decisión para cada paquete, la cual lleva tiempo ( $t_r$ )



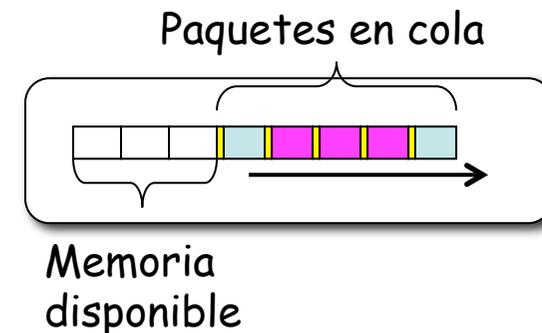
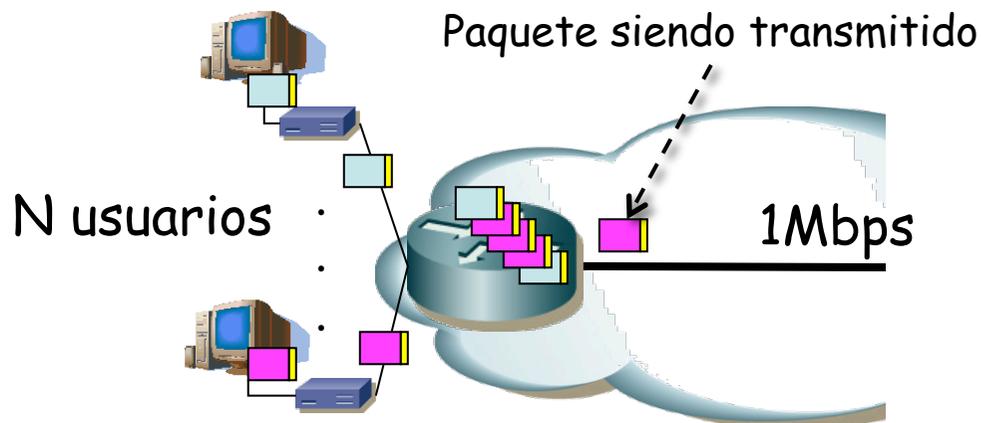
# Retardo en cola

- Los paquetes pueden llegar al router a una velocidad mayor que la capacidad del enlace de salida
- O pueden llegar varios simultáneamente por enlaces diferentes pero solo puede salir uno a la vez
- El router los almacena en memoria hasta poder enviarlos
- Esperan en una *cola* (normalmente en el interaz de salida)
- Si no queda espacio en memoria para almacenar un paquete, normalmente éste se pierde (*drop-tail policy*)



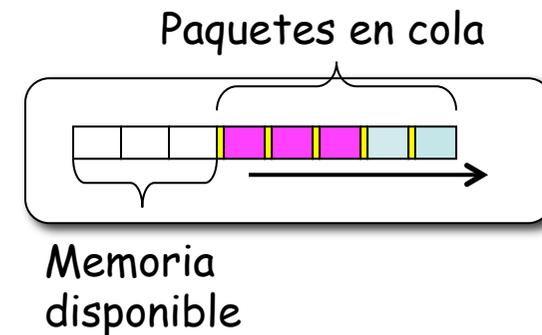
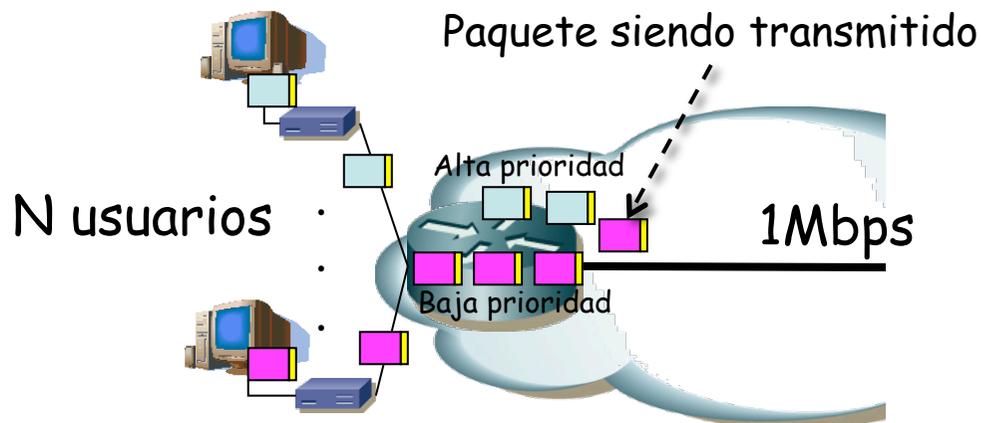
# Planificación

- ¿ En qué orden se atiende a los paquetes que hay en la cola ?
- FCFS: *First Come First Served*
  - También llamado FIFO (First In First Out)
  - Trato equitativo a diferentes flujos/usuarios/aplicaciones
  - Un paquete que requiera bajo retardo (voz) tiene que esperar a que se sirvan todos los anteriores en la cola
  - Asegurar límites en el retardo requiere caracterizar todas las fuentes de tráfico



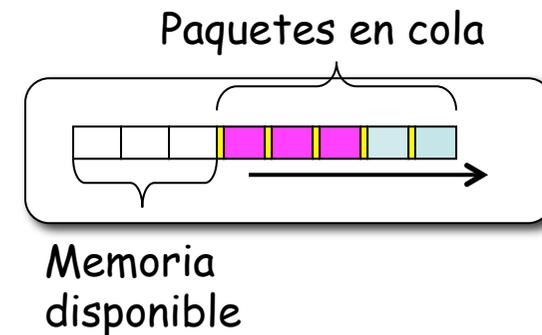
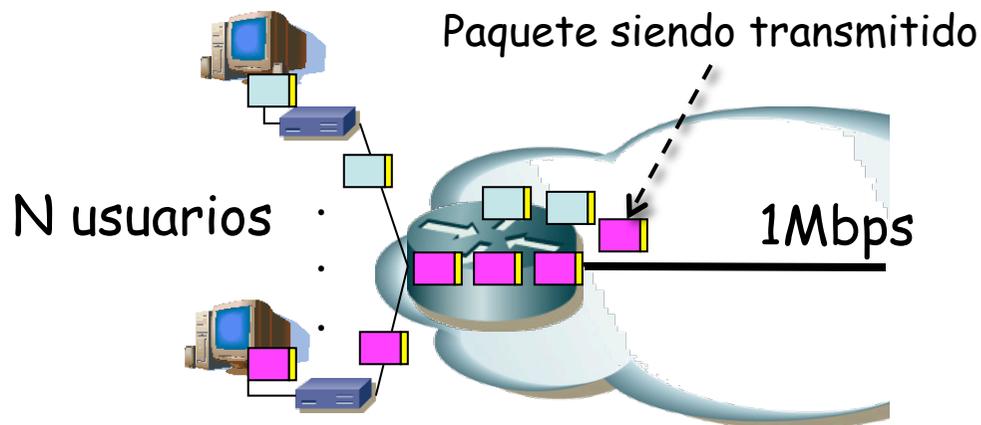
# Planificación

- ¿ En qué orden se atiende a los paquetes que hay en la cola ?
- ¿Otras alternativas?
- Prioridades:
  - Clasificar los paquetes de entrada
  - Cada clase tiene una prioridad diferente
  - Solo se envían paquetes de una clase si las clases de prioridad superior no tienen paquetes en la memoria del router



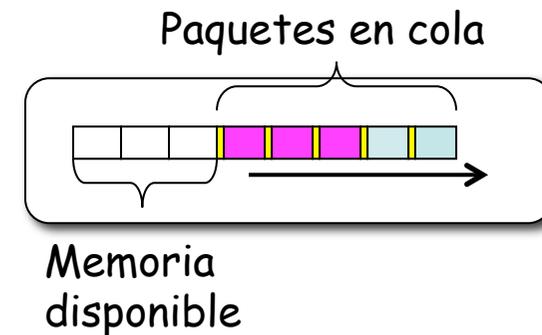
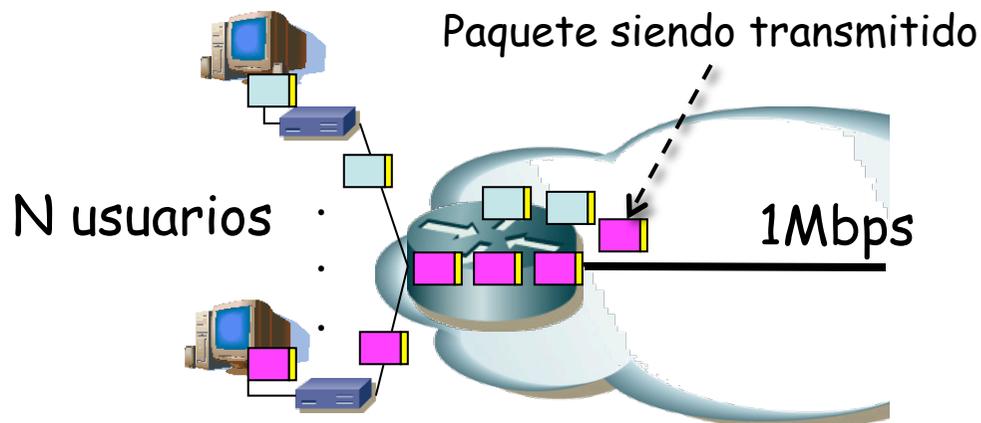
# Planificación

- ¿ En qué orden se atiende a los paquetes que hay en la cola ?
- ¿Otras alternativas?
  - Round Robin
  - Weighed Round Robin
  - Deficit Round Robin
  - Generalized Processor Sharing
  - Weighed Fair Queueing
  - ...



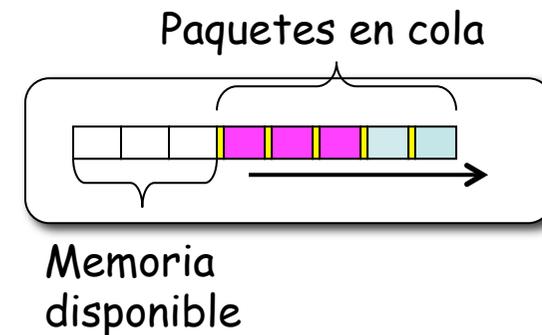
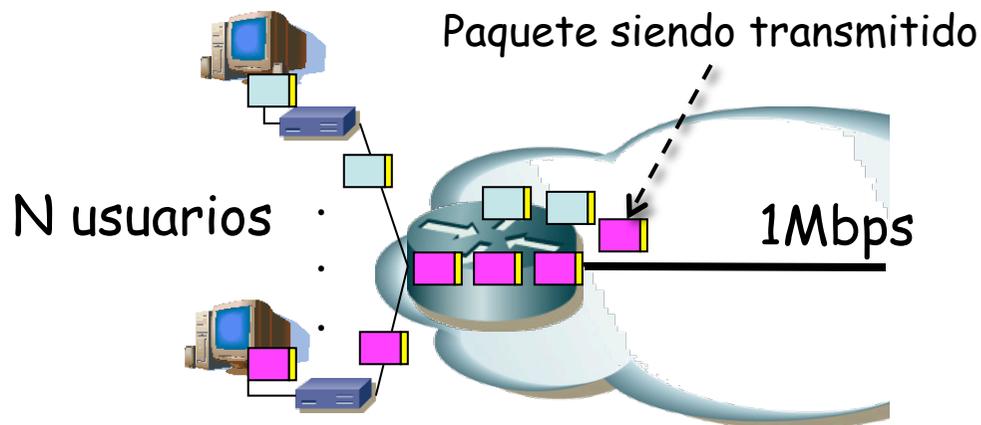
# Planificación

- ¿ En qué orden se atiende a los paquetes que hay en la cola ?
- ¿Otras alternativas?
- **Buscan:**
  - Hacer un reparto “justo” (*max-min fair*)
  - Protección: un flujo no pueda acaparar todos los recursos
  - Asegurar límites (al retardo, jitter, pérdidas...) predecibles
  - Simplicidad de implementación

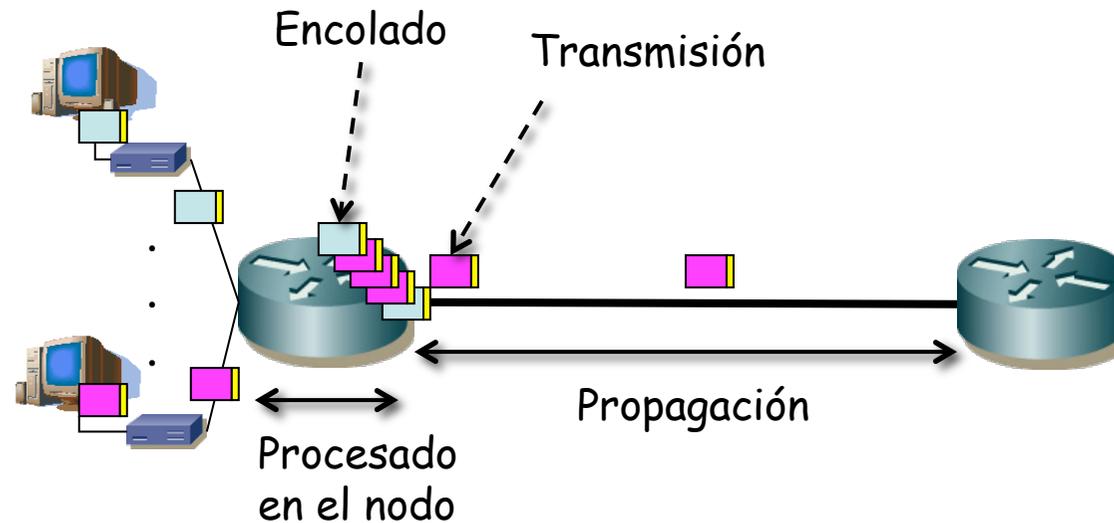


# Planificación

- ¿ En qué orden se atiende a los paquetes que hay en la cola ?
- ¿Otras alternativas?
- **Necesario para:**
  - Ofrecer Calidad de Servicio (QoS, *Quality of Service*)



# Retardos



$$d_{\text{nodo}} = d_{\text{proc}} + d_{\text{cola}} + d_{\text{trans}} + d_{\text{prop}}$$

$d_{\text{proc}}$  = tiempo de procesado

- Unos  $\mu\text{s}$

$d_{\text{cola}}$  = retardo en cola

- Depende de la congestión

$d_{\text{trans}}$  = retardo transmisión

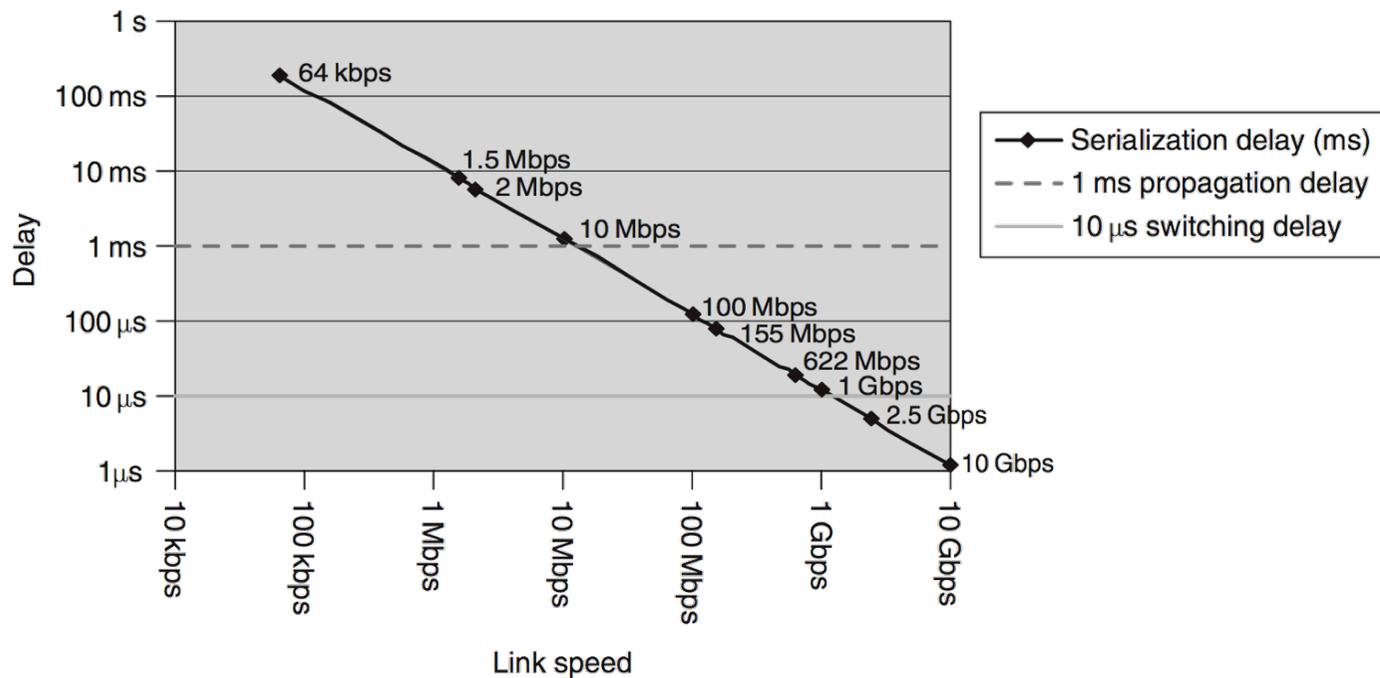
- $= L/R$ , significativo en enlaces de baja velocidad

$d_{\text{prop}}$  = retardo propagación

- De unos  $\mu\text{s}$  a centenares de ms

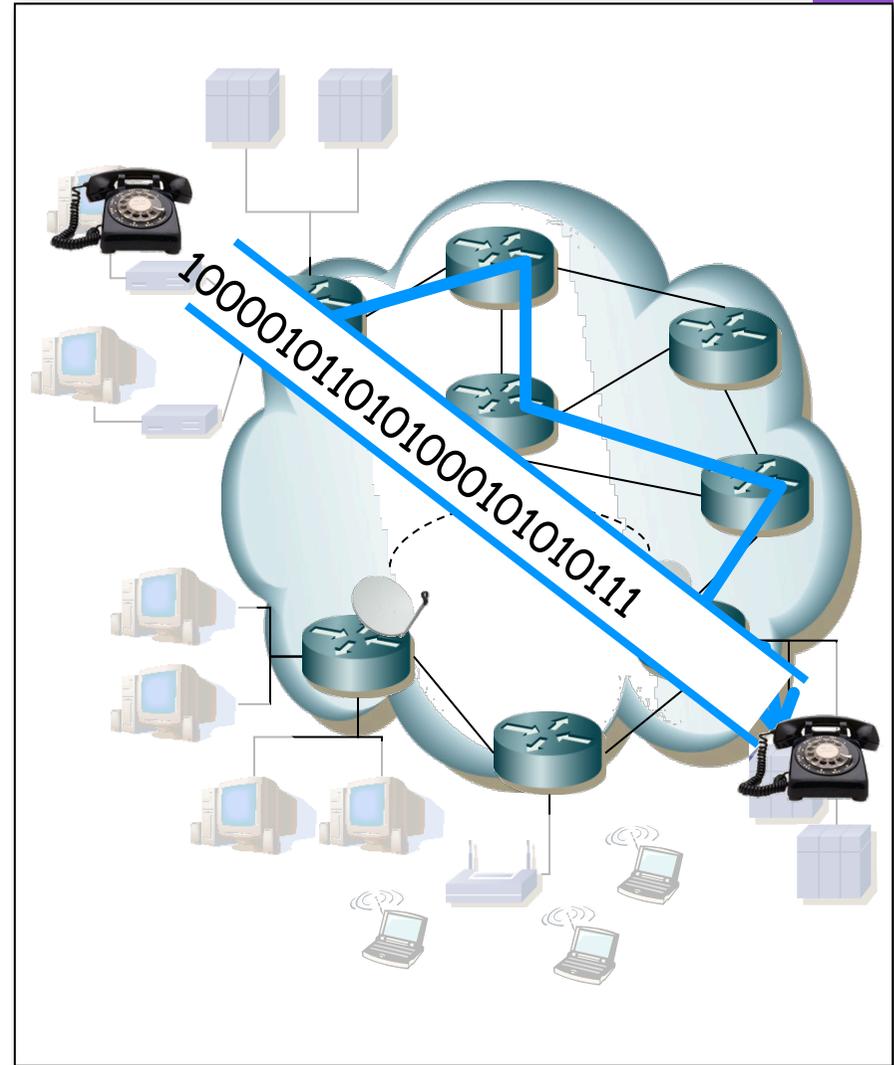
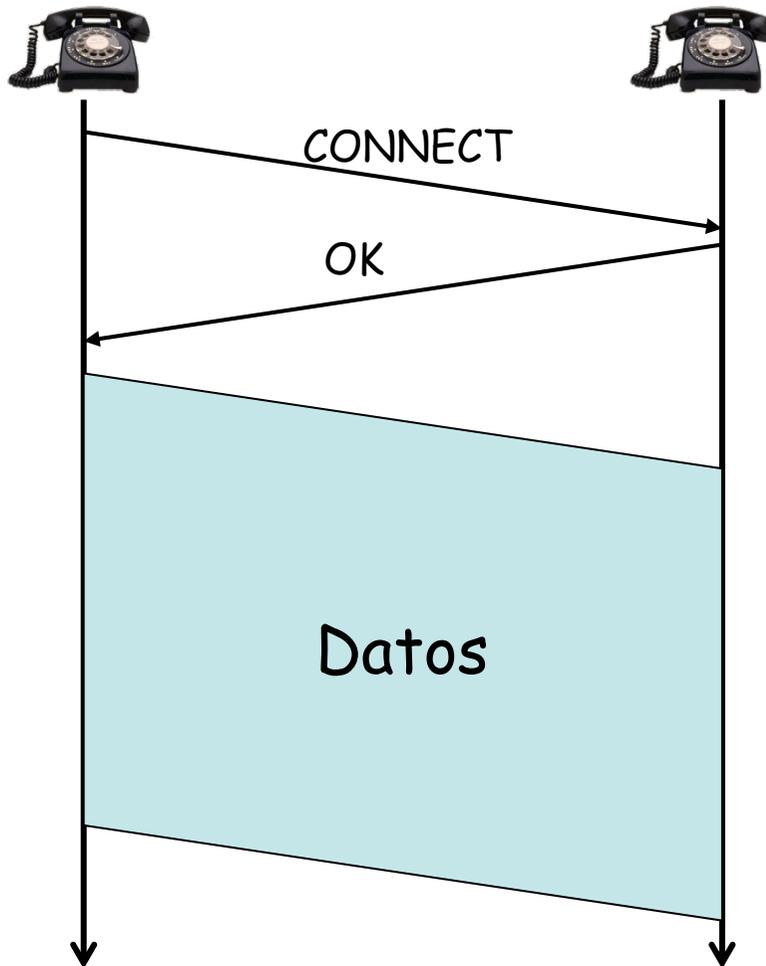
# Retardos constantes

- Por cada salto intermedio habrá
  - Tiempo de transmisión (serialización)
  - Tiempo de propagación
  - Tiempo de procesado/conmutación
- Ejemplo comparativo
  - Paquete de 1500 bytes
  - Unos 200Km de fibra : 1ms de propagación



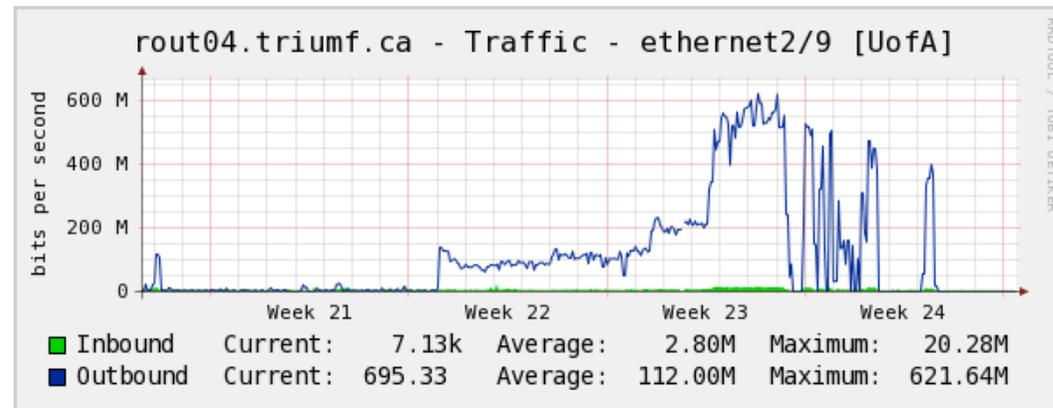
# Comparar con...

- Conmutación de circuitos



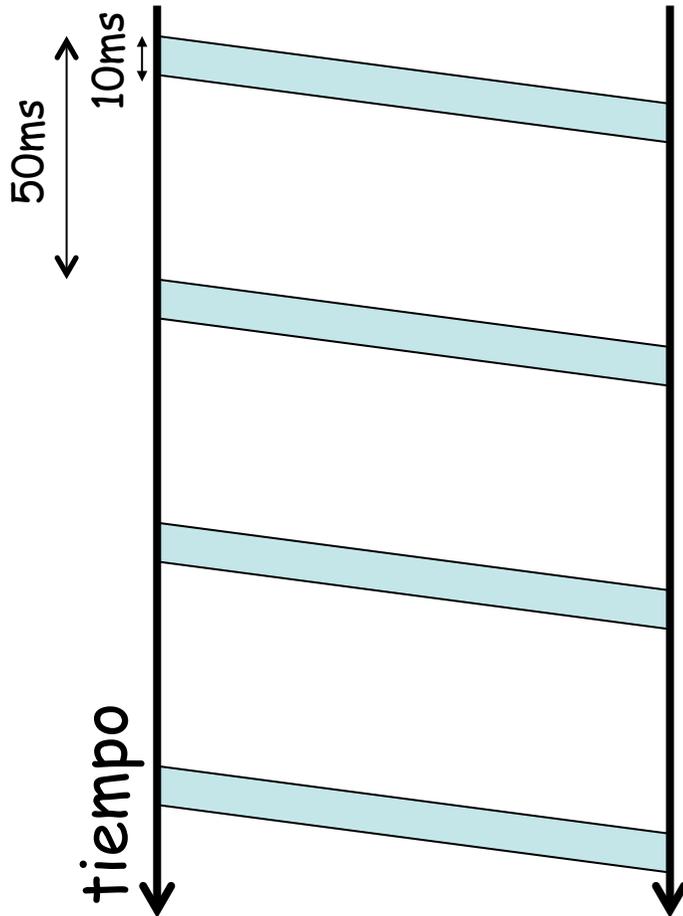
# Throughput

- Throughput instantáneo: tasa a la cual se transmiten o transfieren o reciben datos
- Throughput medio: cantidad de datos transferidos en un intervalo de tiempo divididos por ese tiempo
- Ejemplo: transferencia de fichero de tamaño  $F$  bits en un tiempo  $T$  segundos ha sido en media a  $F/T$  bps
- En realidad, throughput instantáneo medido por debajo del tiempo de un paquete es el bit rate del enlace
- Medido por encima de esa escala es un throughput medio

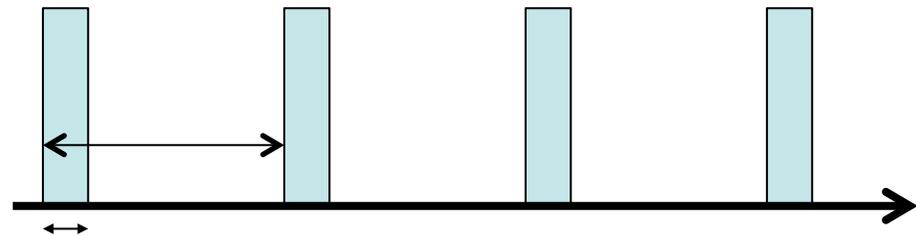


# Throughput medio

- Supongamos un paquete de 1250 bytes exactamente cada 50 ms en un enlace a 1 Mbps
- Tiempo de transmisión =  $1250 \times 8 / 1.000.000 = 10 \text{ ms}$



- Por ejemplo cada segundo se habrían transmitido:  
 $1000 \text{ ms} / 50 \text{ ms/pkt} = 20 \text{ pkts}$
- 20 pkts/s
- $1250 \text{ bytes/pkt} \times 20 \text{ pkts/s} =$   
 $= 200.000 \text{ bps} = 200 \text{ Kbps}$
- Es independiente del tiempo de propagación

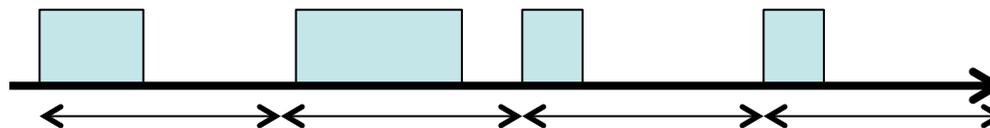


# Throughput medio

- Supongamos unas llegadas más irregulares (y más habituales)
- Paquetes de diferentes tamaños
- Paquetes con separaciones variables



- ¿Cuál es el throughput medio?
- Podemos tomar un intervalo “grande” y agregar los bytes enviados o recibidos en ese intervalo
- En cada intervalo es la cantidad de bytes transmitidos entre la anchura del intervalo

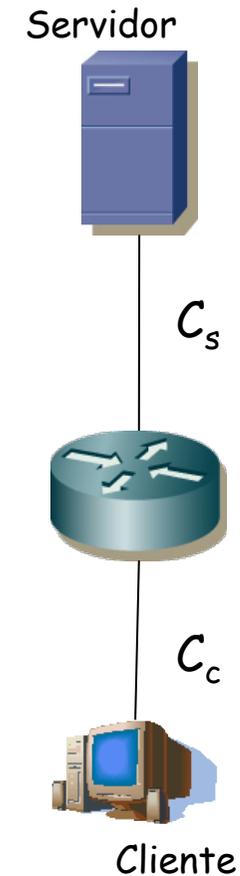


- Según anchura del intervalo
- Promedios más “groseros”



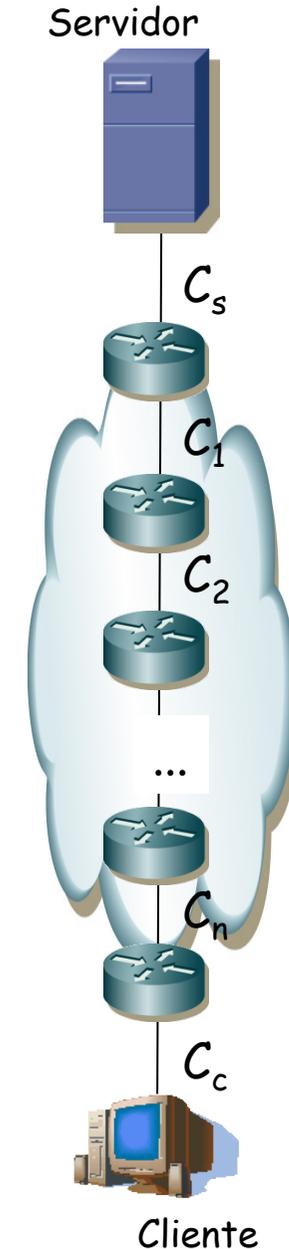
# Ejemplo

- Cliente, servidor y un conmutador de paquetes intermedio
- Capacidades de los enlaces  $C_S$  y  $C_C$
- Cliente se descarga un fichero de tamaño  $F$  del servidor
- No hay más tráfico
- ¿Cuál es el mínimo tiempo que tardará el cliente en obtenerlo?
- (...)



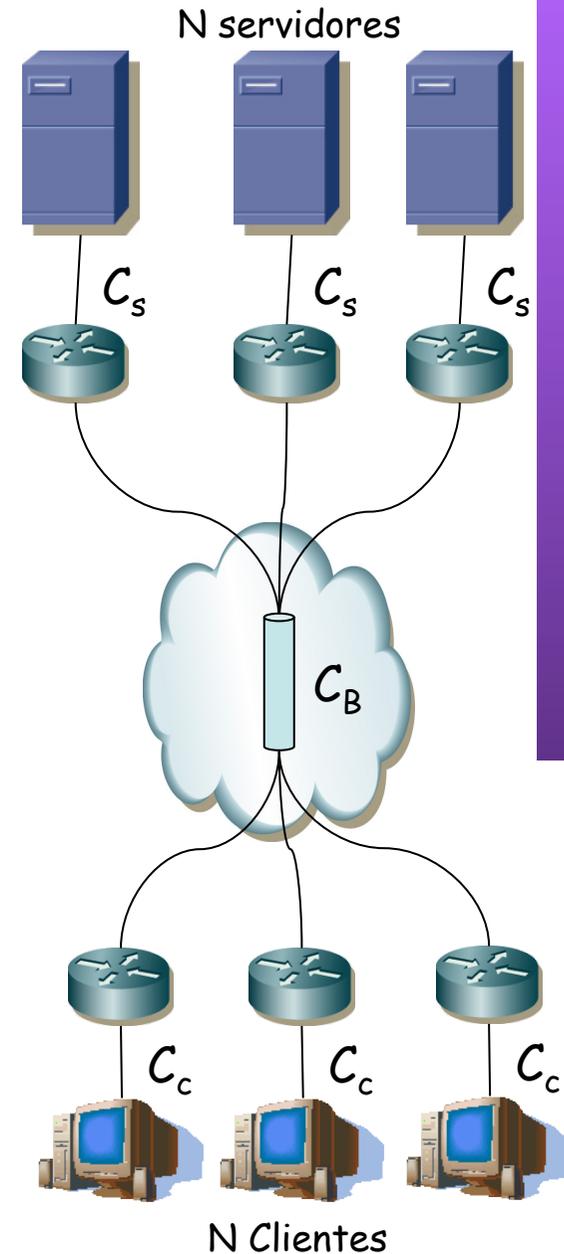
## Ejemplo 2

- Cliente, servidor y un conjunto de conmutadores de paquetes intermedios
- Capacidades de los enlaces  $C_S$ ,  $C_C$  y  $C_i$   $i=1..n$
- Cliente se descarga un fichero de tamaño  $F$  del servidor
- No hay más tráfico
- Máximo throughput:  $\min\{C_S, C_C, C_i\}_{i=1..n}$
- Hoy en día los enlaces en el núcleo de la red son de mucha mayor capacidad que los del acceso
- Con eso de nuevo máximo throughput:  $\min\{C_S, C_C\}$



# Ejemplo 3

- N Clientes y servidores
- Cada cliente descarga un fichero de un servidor
- Comparten un enlace en la red de capacidad  $C_B$
- La capacidad en el resto de enlaces en el núcleo de la red es superior
- No hay más tráfico
- ¿Dónde está ahora el cuello de botella?
- Supongamos  $C_C < C_S < C_B$
- Supongamos que la capacidad  $C_B$  se reparte equitativamente entre los N flujos
- Máximo throughput:  $\min\{C_C, C_B/N\}$
- El cuello de botella puede estar en el acceso o en el núcleo



# Packet Delay Variation

- Variación entre el retardo extremo a extremo que sufre un paquete y el siguiente
- En ocasiones se le llama *jitter*
- Veámoslo con un ejemplo...

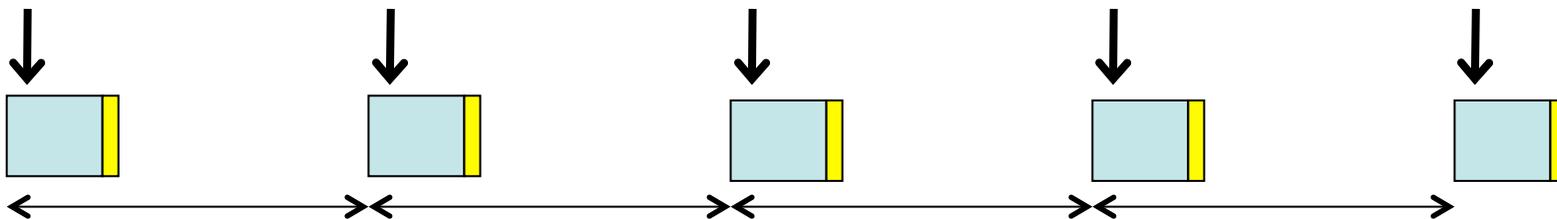
# Efectos del PDV

## Ejemplo

- Codec de voz que genera información digital a tasa constante
- Una vez paquetizada se convierte en paquetes equiespaciados
- (...)



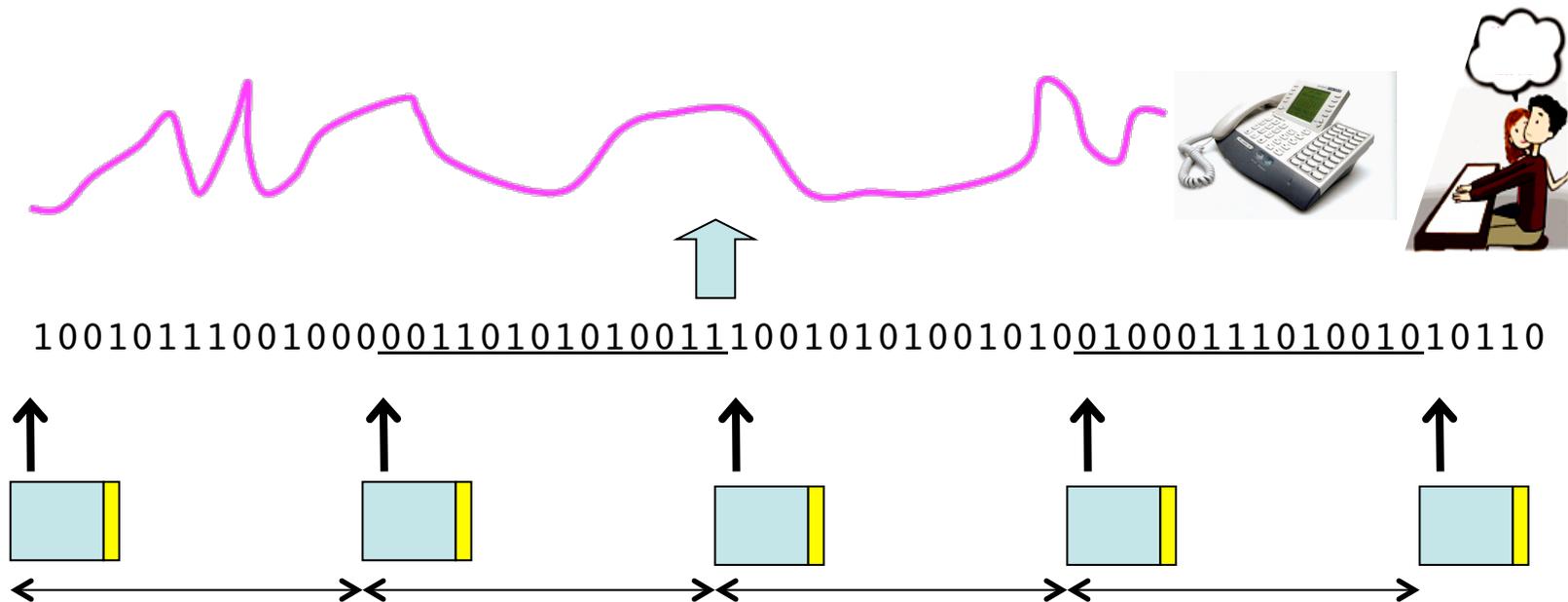
1001011100100000110101010011100101010010100100011101001010110



# Efectos del PDV

## Ejemplo

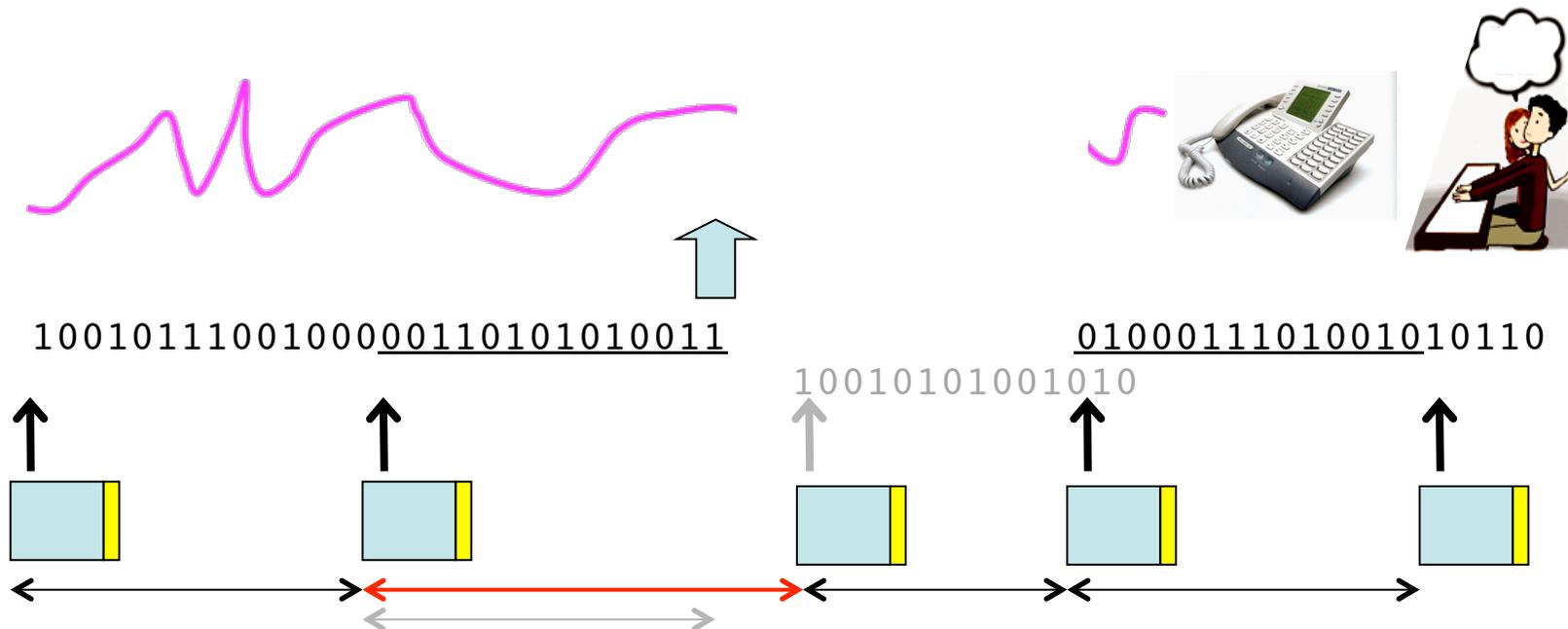
- Codec de voz que genera información digital a tasa constante
- Una vez paquetizada se convierte en paquetes equiespaciados
- En la decodificación se consumen a esa misma tasa
- (...)



# Efectos del PDV

## Ejemplo

- Codec de voz que genera información digital a tasa constante
- Una vez paquetizada se convierte en paquetes equiespaciados
- En la decodificación se consumen a esa misma tasa
- Un primer paquete sufre un retardo mayor que el anterior y puede que cuando llegue “ya sea tarde”
- Es decir, ya no sirve decodificarlo pues ya se ha producido el corte en la reproducción



# Efectos del PDV

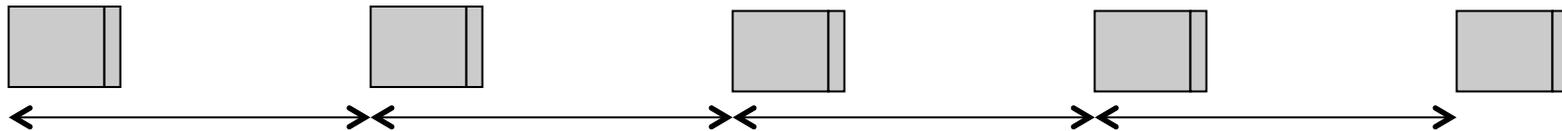
## Solución

- Retrasar comienzo de la reproducción mediante *buffering* en el cliente
- Supongamos que en  $t=0$  tiene el primer paquete y podría empezar a reproducir
- (...)

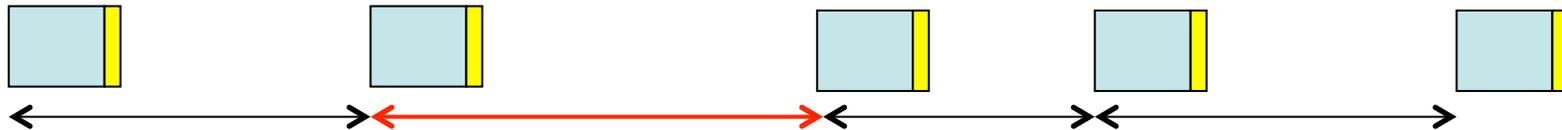
$t=0$   
↓

1001011100100000110101010011100101010010100100011101001010110

ideal



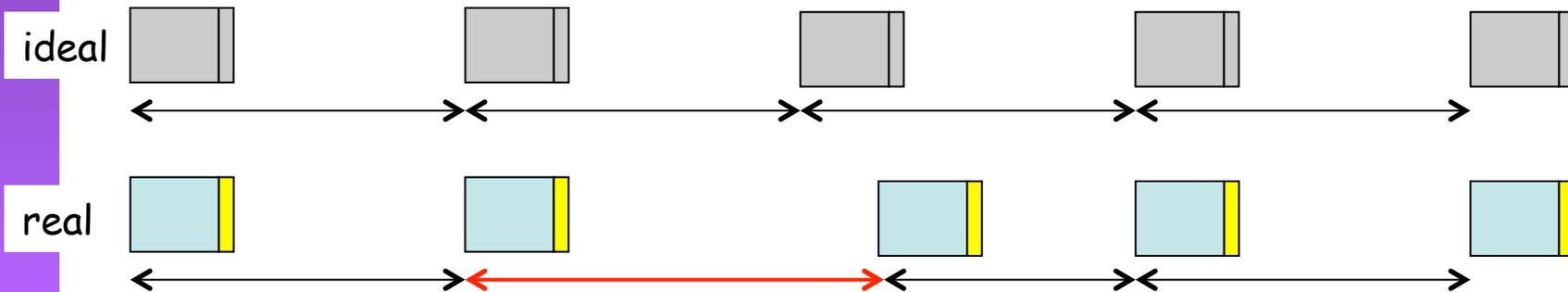
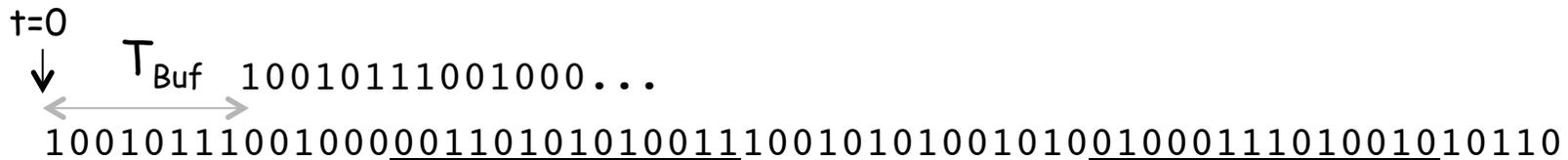
real



# Efectos del PDV

## Solución

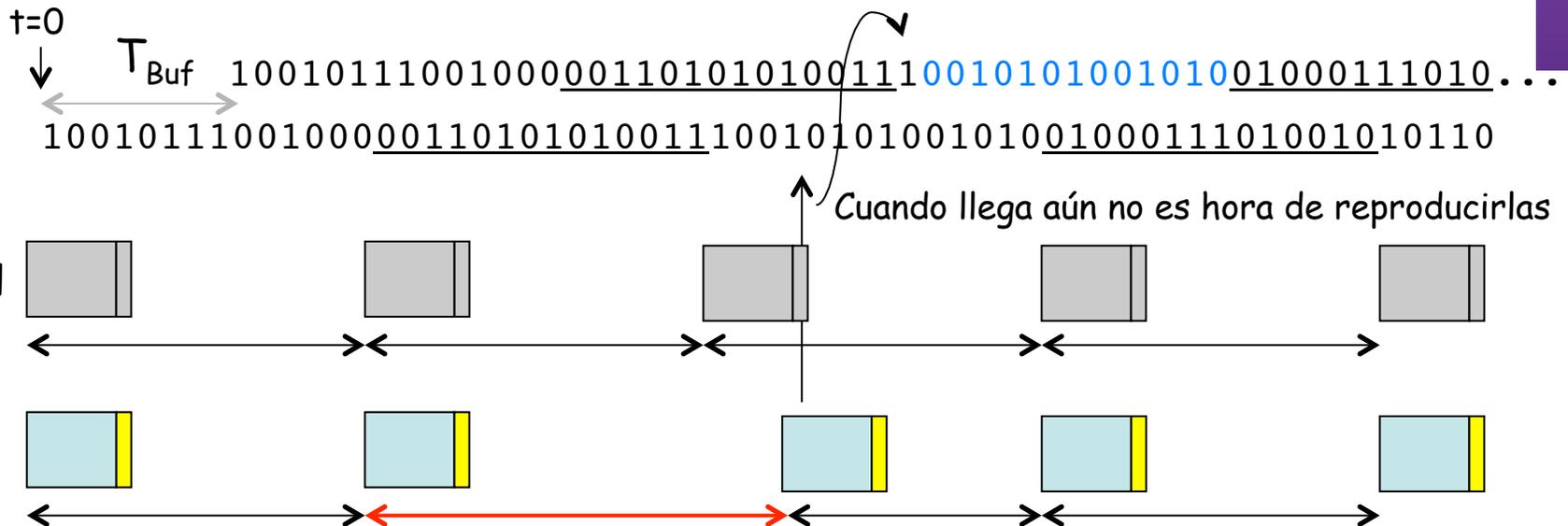
- Retrasar comienzo de la reproducción mediante buffering en el cliente
- Supongamos que en  $t=0$  tiene el primer paquete y podría empezar a reproducir
- Se introduce en memoria durante  $T_{Buf}$  (mientras tanto pueden llegar más paquetes, según el tiempo que se desee y lo grande que sea  $T_{Buf}$ )
- (...)



# Efectos del PDV

## Solución

- Retrasar comienzo de la reproducción mediante buffering en el cliente
- Supongamos que en  $t=0$  tiene el primer paquete y podría empezar a reproducir
- Se introduce en memoria durante  $T_{Buf}$  (mientras tanto pueden llegar más paquetes, según el tiempo que se desee y lo grande que sea  $T_{Buf}$ )
- El paquete muy retrasado entrará en el buffer y aún se estarán reproduciendo muestras de anteriores si su PDV es menor que  $T_{Buf}$

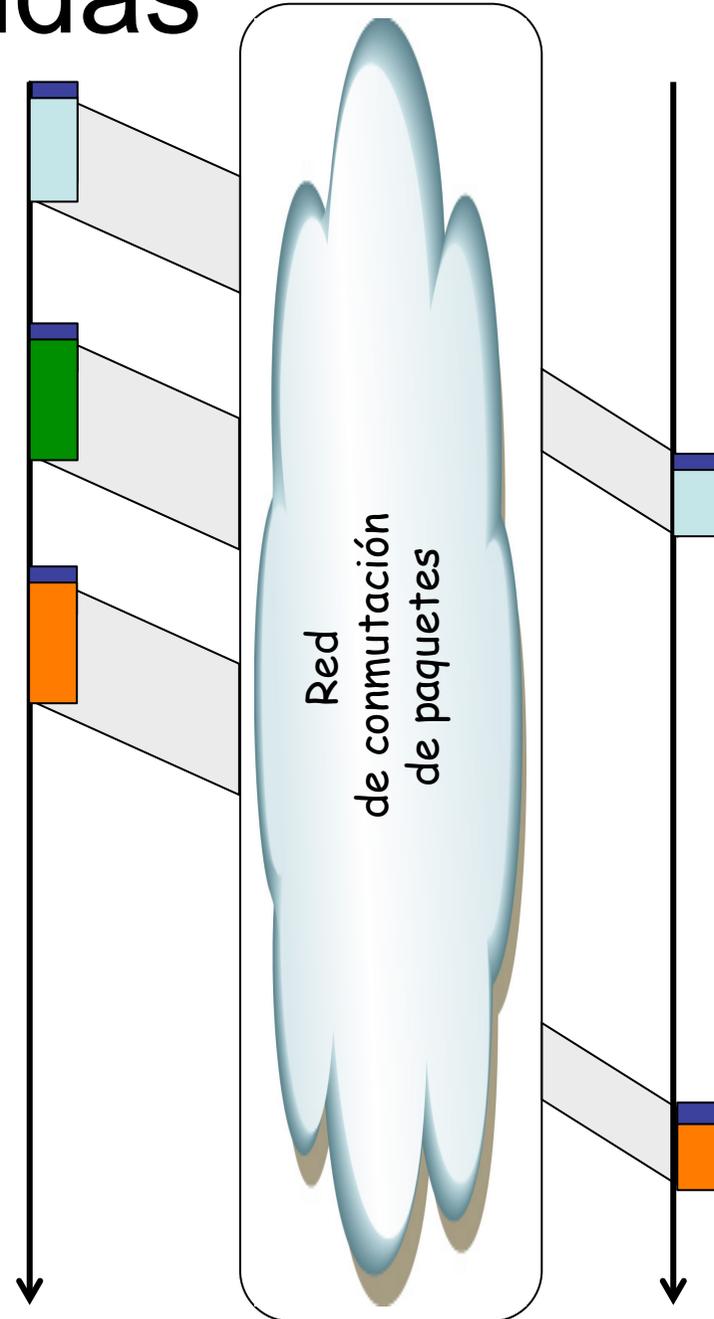


# Pérdidas

- Los paquetes podrían no llegar nunca a su destino

## Posibles motivos

- (...)



# Pérdidas

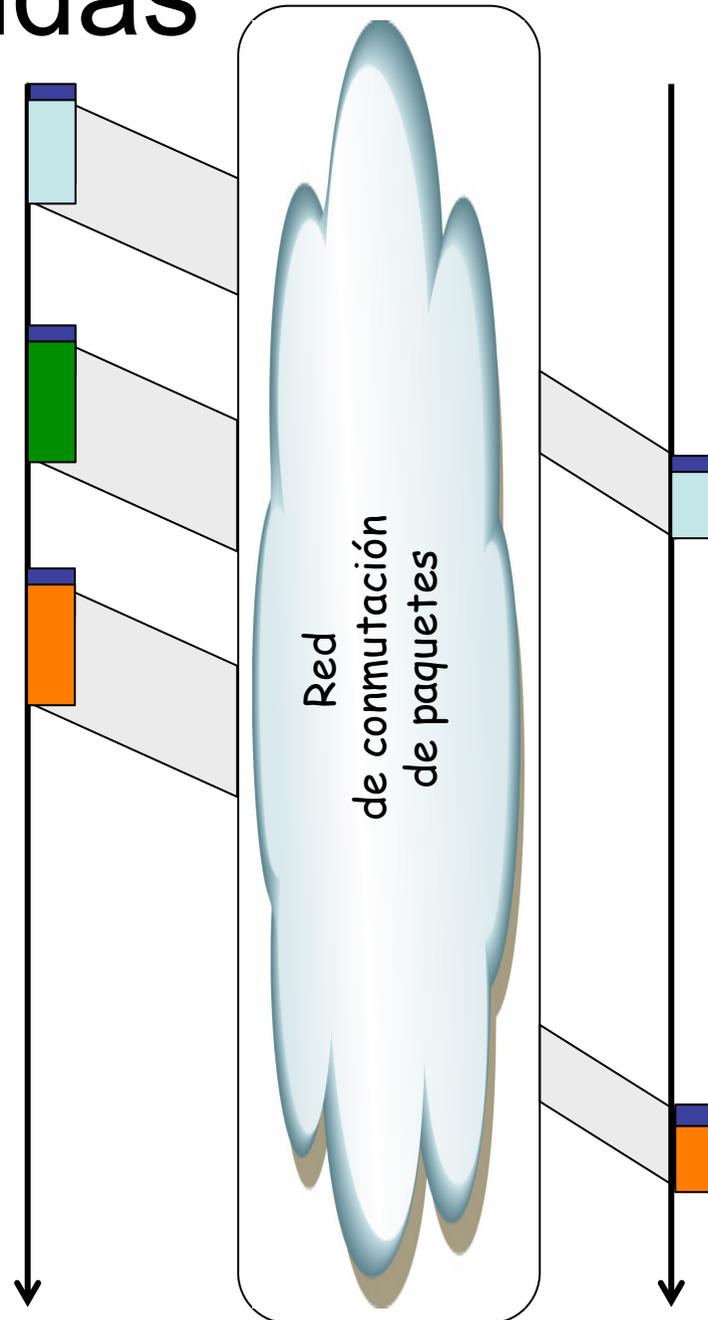
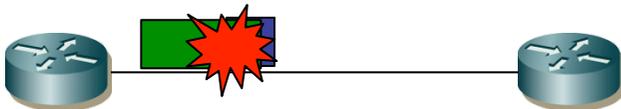
- Los paquetes podrían no llegar nunca a su destino

## Posibles motivos

- Se corrompió y fue descartado en algún nodo de la red (CRCs)
- BER = Bit Error Rate
- Aproxima a la probabilidad de error de bit  $p_{err}$
- Probabilidad de algún error en un paquete de N bits:

$$p_{epk} = 1 - (1 - p_{err})^N$$

- Asumiendo errores indep. (no ráfagas)
- Sin código “corrector” de errores
- Ejemplo:  $p_{err} = 10^{-6}$ ,  $N = 12.000 \rightarrow \rightarrow p_{epk} \approx 10^{-2}$
- (...)

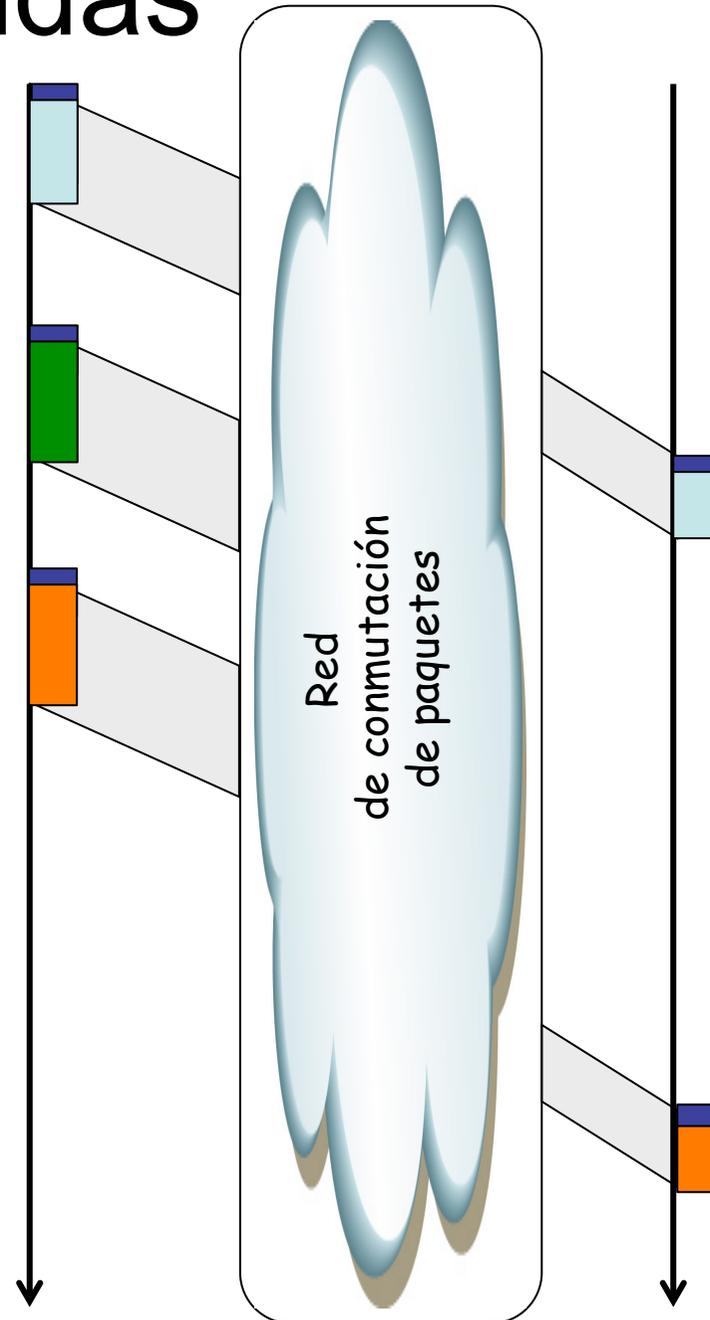
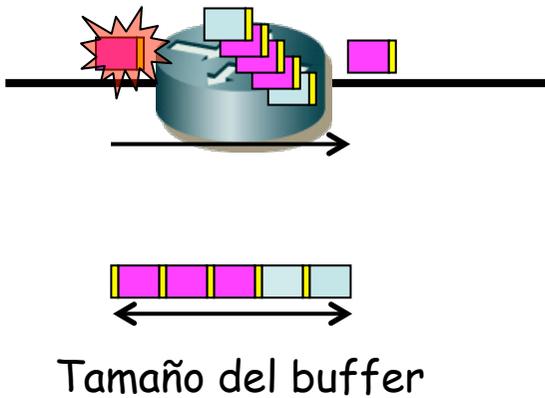


# Pérdidas

- Los paquetes podrían no llegar nunca a su destino

## Posibles motivos

- Se descartó en un nodo de la red por desbordamiento de buffer
- (...)

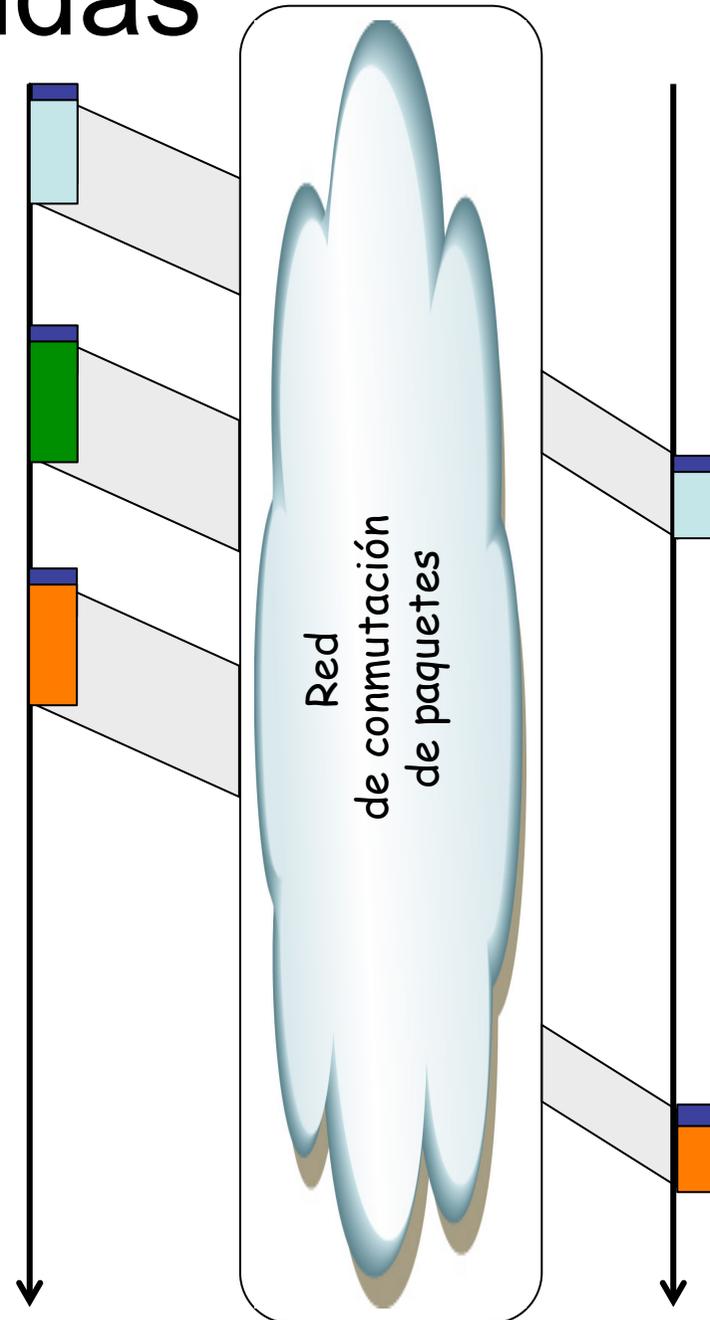
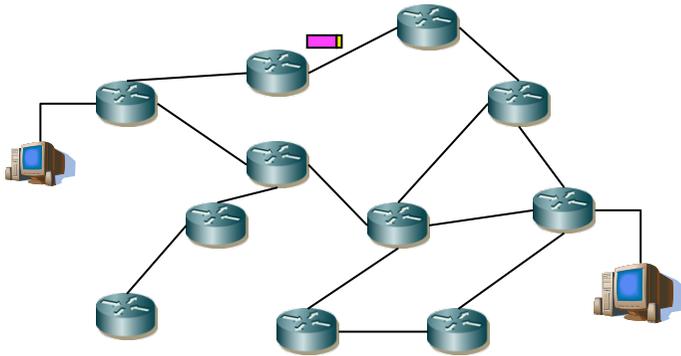


# Pérdidas

- Los paquetes podrían no llegar nunca a su destino

## Posibles motivos

- Se descartó por exceder el tiempo en la red
- (...)

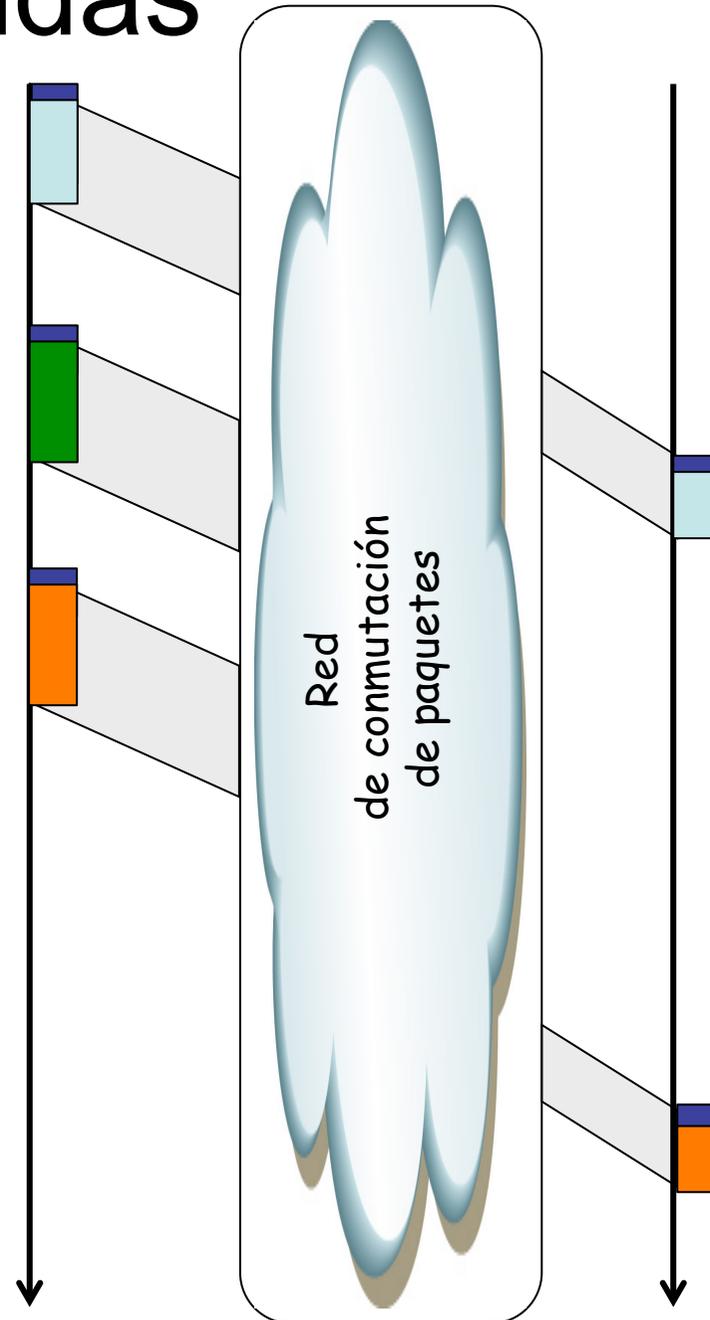
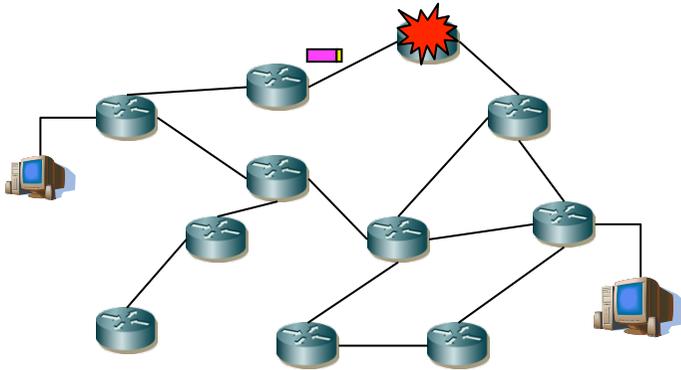


# Pérdidas

- Los paquetes podrían no llegar nunca a su destino

## Posibles motivos

- Fallo de un elemento de red
- Lleva un tiempo recalcular caminos
- (...)

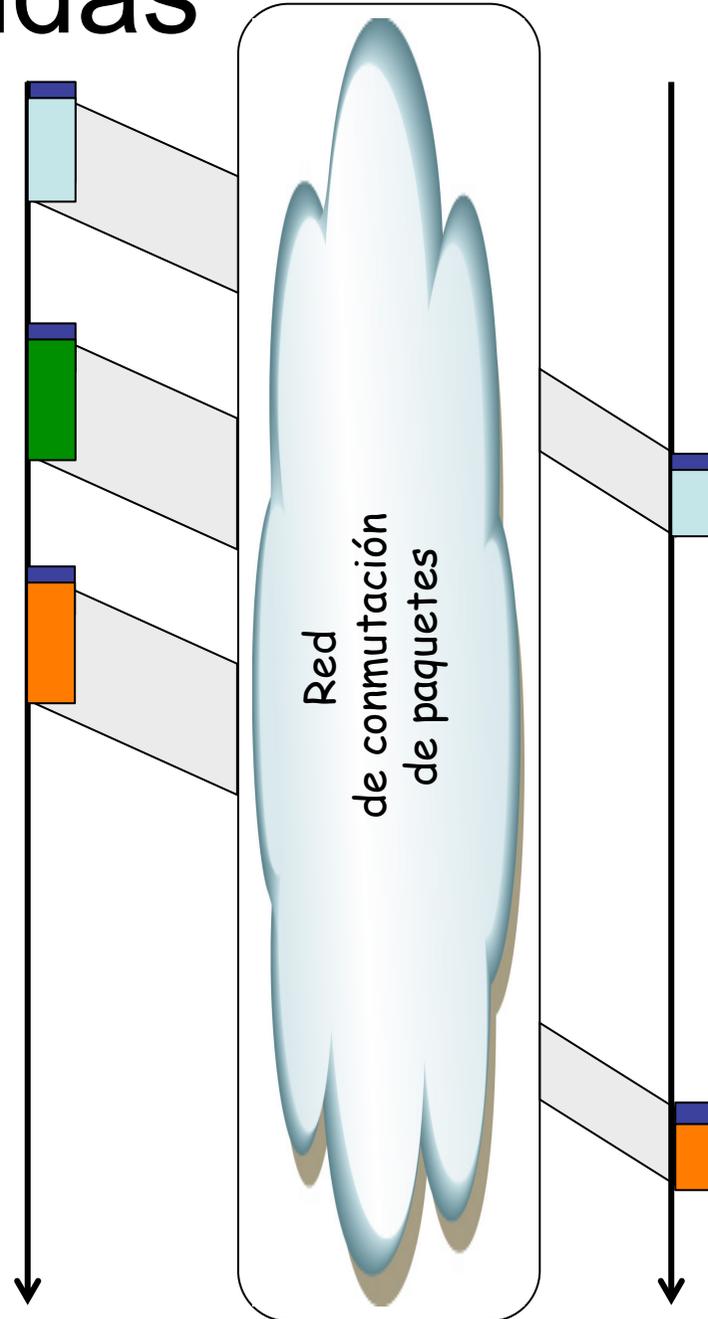


# Pérdidas

- Los paquetes podrían no llegar nunca a su destino

## Posibles motivos

- Descarte en nodo extremo por desbordamiento de buffer
- Puede ser culpa de la propia aplicación y del tiempo que le lleva procesar los datos recibidos



# Resumen

- En redes de conmutación de paquetes:
  - Retardo, pérdidas y variación del retardo
  - El retardo múltiples componente
- En redes de conmutación de circuitos:
  - Encaminamiento y bloqueo
- En redes de conmutación de datagramas problemas adicionales de control de flujo, congestión, etc.