

ALOHA

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

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

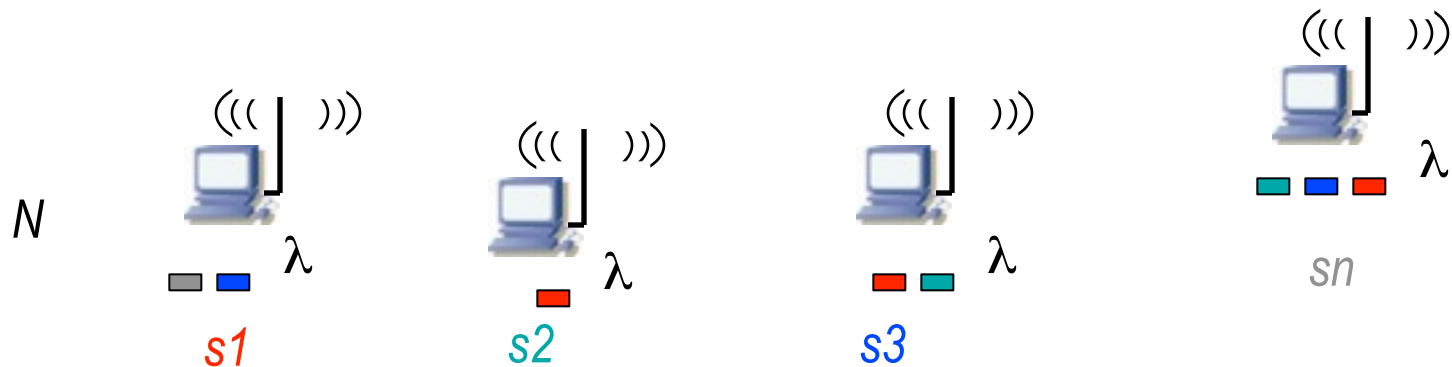
Acceso al medio

- Se planteo originalmente en redes por radio
- N estaciones que pueden enviar y recibir tramas por radio
- Las estaciones tienen mensajes para otras estaciones

Nivel de enlace

Generan paquetes a enviar de forma aleatoria... caracterizadas por una variable aleatoria y con tasa media de λ tramas por unidad de tiempo

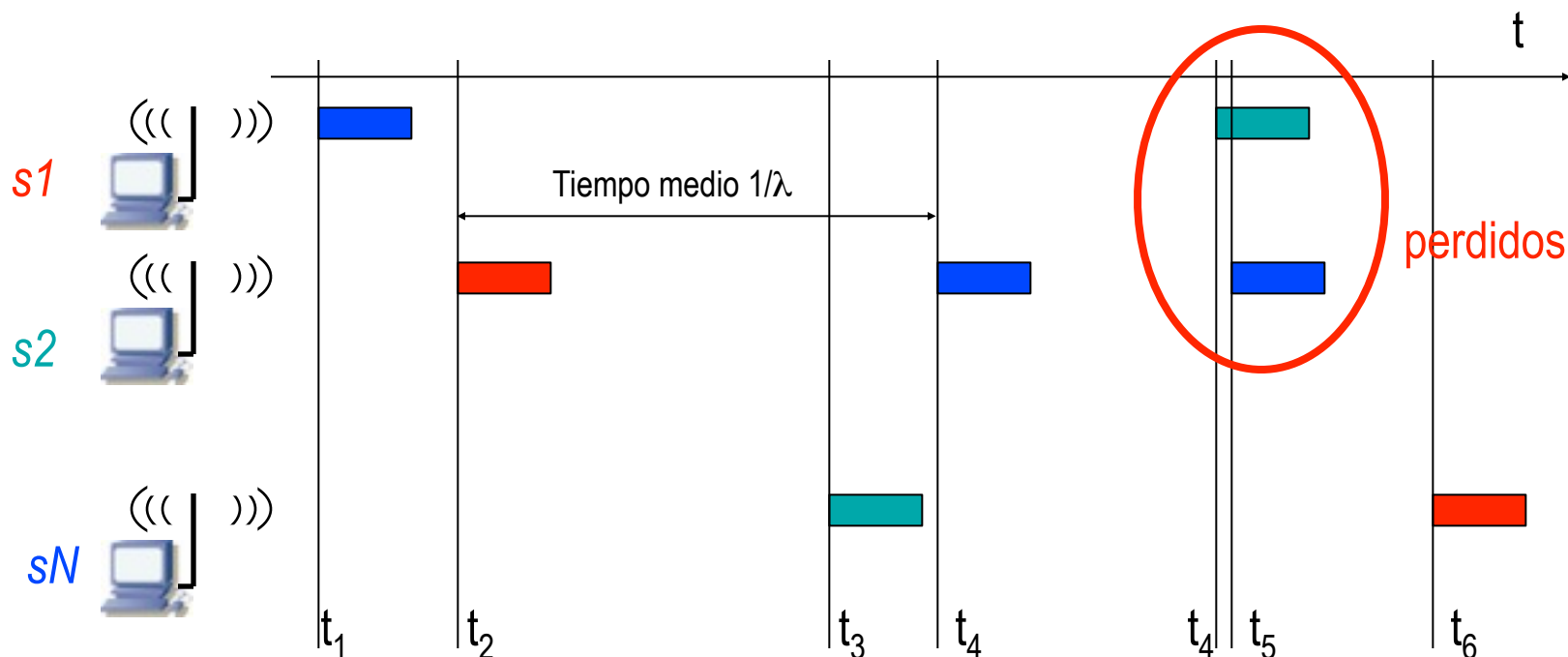
- ¿Cuántas tramas podemos conseguir que lleguen a su destino?



Primera aproximación

- Si tengo un paquete para transmitir... lo envío
 - Si tengo suerte llegara
 - Si otro transmite a la vez no llegara ninguno de los dos
 - Si en media el tiempo que tarda en llegar el siguiente paquete a alguien es menor que el tiempo que tardo en transmitirlo bastantes llegaran a sus destinos

Supongamos que el tiempo de propagación es muy pequeño...



ALOHA

- Desarrollado para redes de paquetes por radio
- En la universidad de Hawai
- Cuando la estación tiene una trama para transmitir... la envía
 - La trama incluye la identificación del destino que debe recibirla
 - La trama incluye un código de detección de errores (Frame Check Sequence)
- Si recibo una trama correctamente (FCS=ok) envío una trama de confirmación (ACK) al emisor
 - La trama de ACK es una trama pequeña (poco más que el destino y una indicación de que es un ACK)
- Después escucha durante un tiempo (un poco más que el máximo RTT)
 - Si recibe un ACK la considera transmitida (y pasa a transmitir la siguiente que le llegue)
 - Si no recibe un ACK vuelve a enviar la misma
 - Si lleva n intentos de retransmisión sin recibir ACK la da por perdida (y pasa a transmitir la siguiente que le llegue)
- La trama se puede corromper por ruido o por mezclarse con otra trama enviada por otra estación (colisión)
- Cualquier solapamiento de dos tramas causa una colisión

Prestaciones ALOHA

- N estaciones
- Mensajes de tamaño fijo s bytes
- Capacidad del canal C bytes/segundo
- Cada estación genera mensajes siguiendo una proceso de Poisson con parámetro λ (en media λ mensajes por segundo)
- Los mensajes ocupan el canal un tiempo fijo $m=s/C$
- La carga ofrecida (intensidad de tráfico) al medio compartido será

Una estación: $\rho_i = m \lambda$

Todas las estaciones: $\rho = N m \lambda$

- Ej: Mensajes de $200B$ enviados a $1Mbps$ $m=1.6ms$

$N=20$ $\lambda=5$ mensajes/s $\rho = 0.16$ E 16% del tiempo ocupado

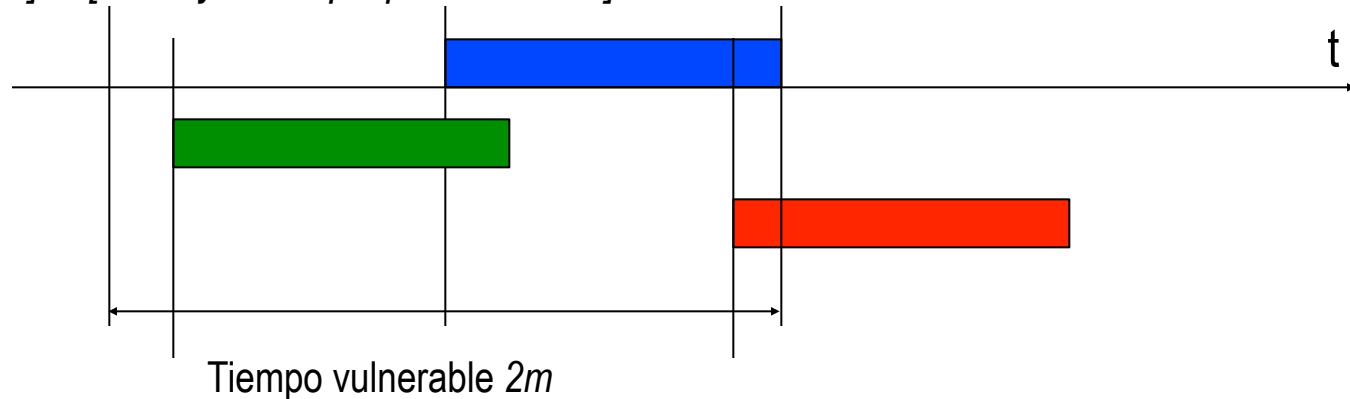
$N=20$ $\lambda=20$ mensajes/s $\rho = 0.64$ E 64% ¿muchas perdidas?

$N=40$ $\lambda=20$ mensajes/s $\rho = 1.28$ E 128% No caben

Prestaciones ALOHA

- ¿Cual es la probabilidad de que un mensaje llegue al otro extremo?

$$P[\text{llegar}] = P[\text{no haya otro paquete "cerca"}]$$



- Un paquete desde m segundos antes hasta m segundos después nos estropea el envío
- Numero de paquetes que llegan en $\Delta t = 2m$ es un v.a. de Poisson con parámetro $2mN\lambda$

$$P_{2mN\lambda}[k] = \frac{(2mN\lambda)^k}{k!} e^{-2mN\lambda}$$

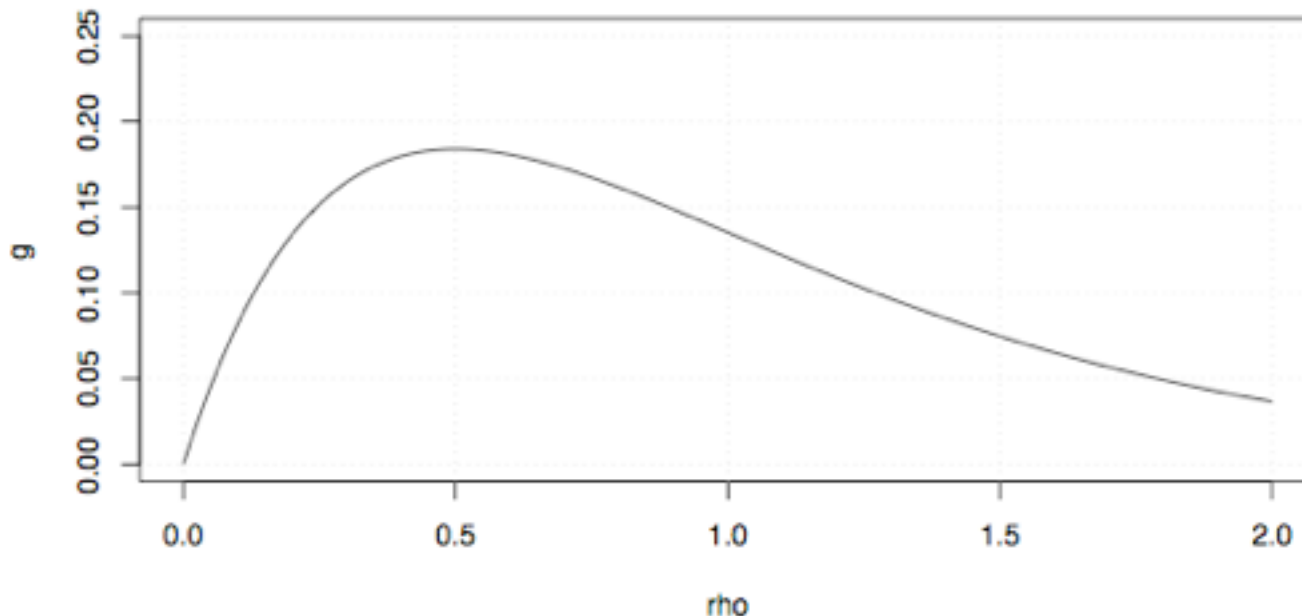
- Probabilidad de 0 llegadas en $\Delta t = 2m$ $P_{2mN\lambda}[0] = e^{-2mN\lambda}$

Prestaciones ALOHA

- Tráfico ofrecido $\rho = Nm\lambda$
- Mensajes que llegan $\lambda' = \lambda P[\text{llegar}] = \lambda e^{-2mN\lambda}$
- Tráfico aprovechado (cursado, goodput)

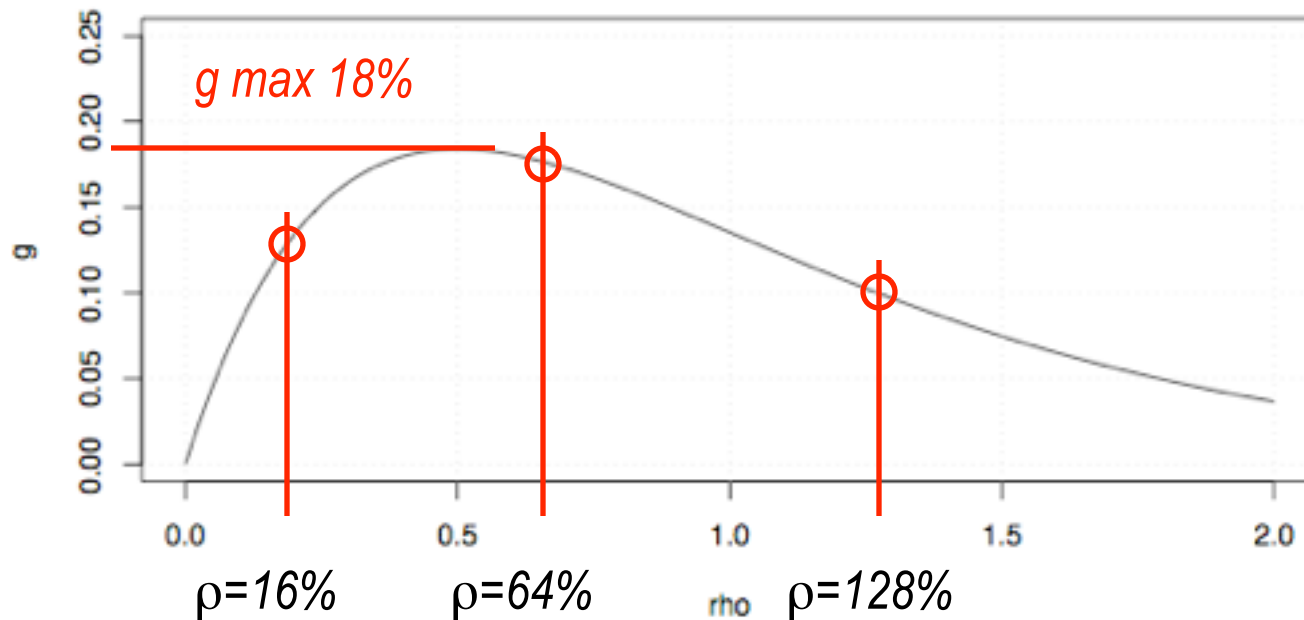
$$g = Nm\lambda' = Nm\lambda e^{-2mN\lambda} = \rho e^{-2mN\lambda} = \rho e^{-2\rho}$$

$$g = f(\rho)$$



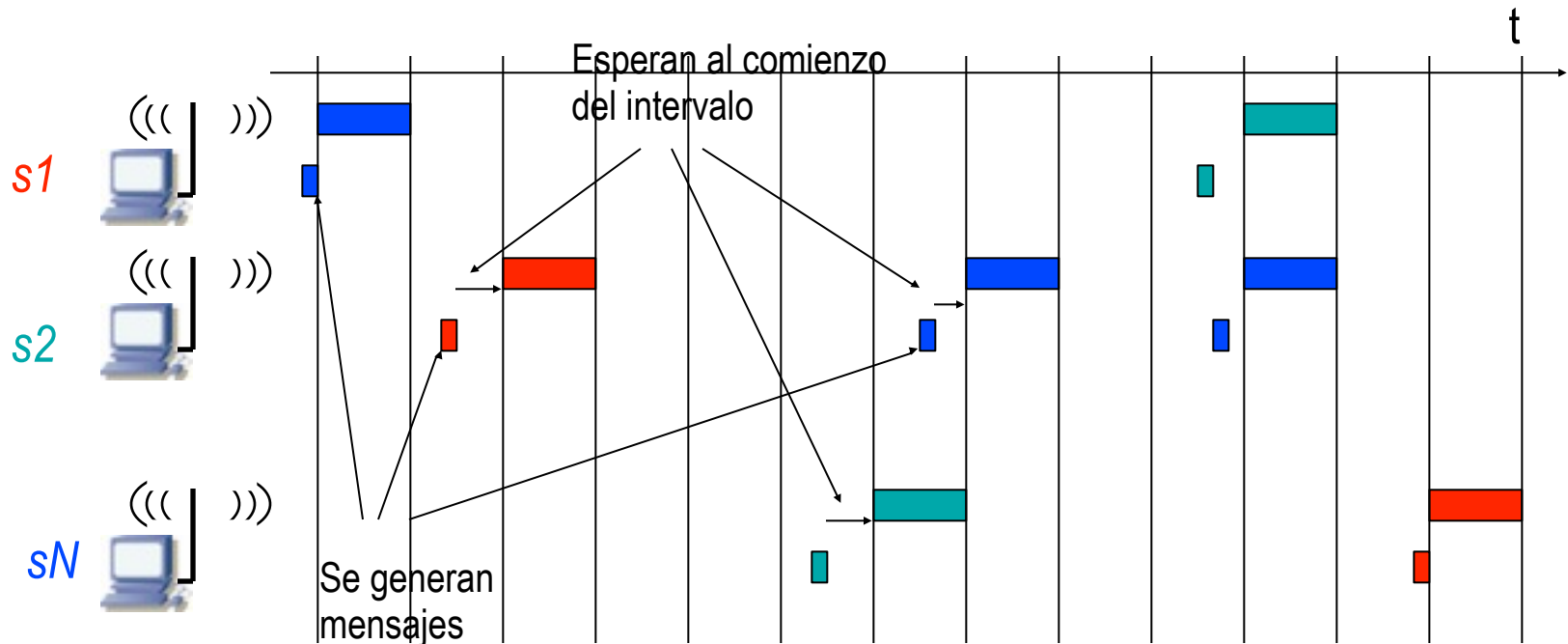
Prestaciones ALOHA

- Máximo goodput ~ 18% (para $\rho=50\%$)
- No parece muy eficiente
- Si transmitimos al canal 1Mbps como mucho tendremos 180Kbps para repartir entre todos los que transmitan...
- Por otra parte si la velocidad es aceptable ALOHA resuelve el problema del acceso al medio



Mejorando ALOHA

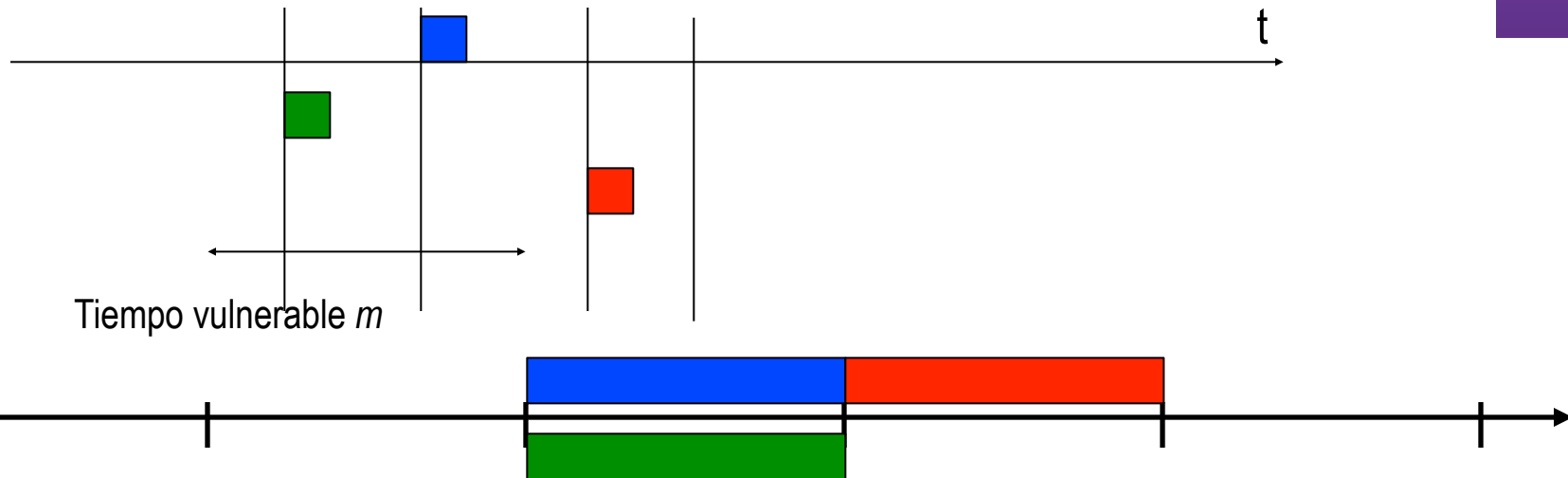
- Mejora típica **ALOHA ranurado**
- Dispositivos sincronizados en el tiempo. Existen intervalos temporales (slots) conocidos por todas las estaciones
Slots de la duración de la trama
- Algoritmo: Igual que ALOHA
 - Salvo que sólo se puede empezar a transmitir al principio del slot.
 - Si un paquete se genera en un slot deberá esperar a que comience el siguiente



ALOHA ranurado

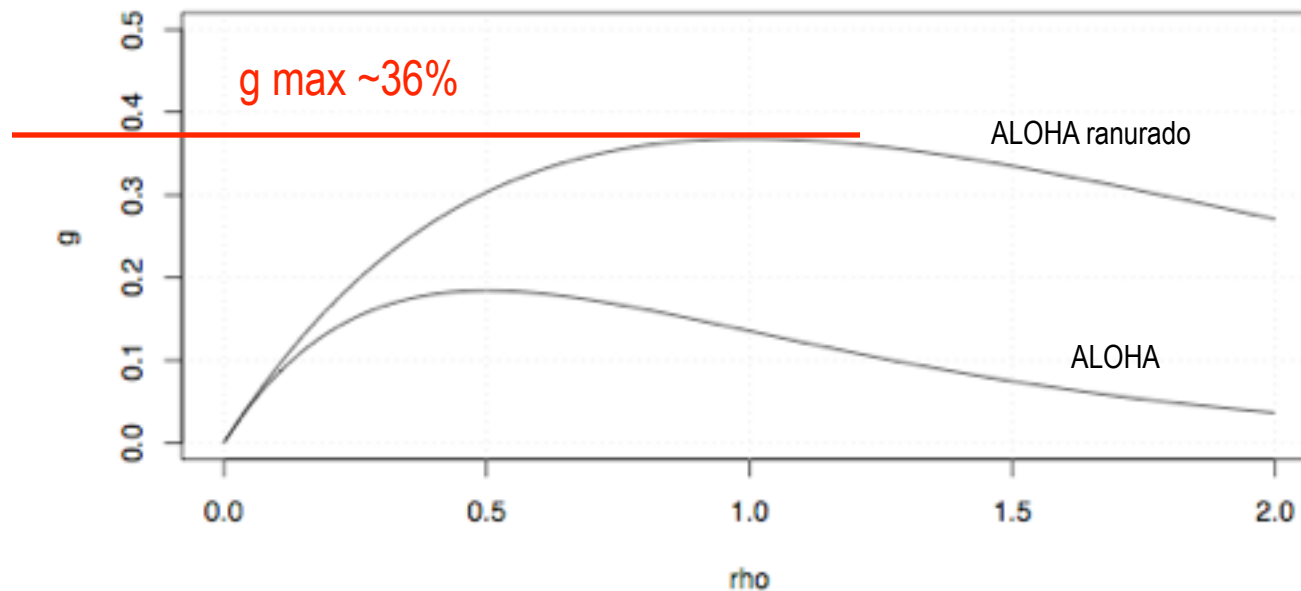
- La trama colisionará con los paquetes que llegan en el mismo slot
- Si llegan cerca pero en el siguiente slot esperarán
- El tiempo vulnerable es ahora m
- La probabilidad de no colisionar es ahora la probabilidad de que se produzcan 0 llegadas en un tiempo m

$$P_{mN\lambda}[0] = e^{-mN\lambda}$$



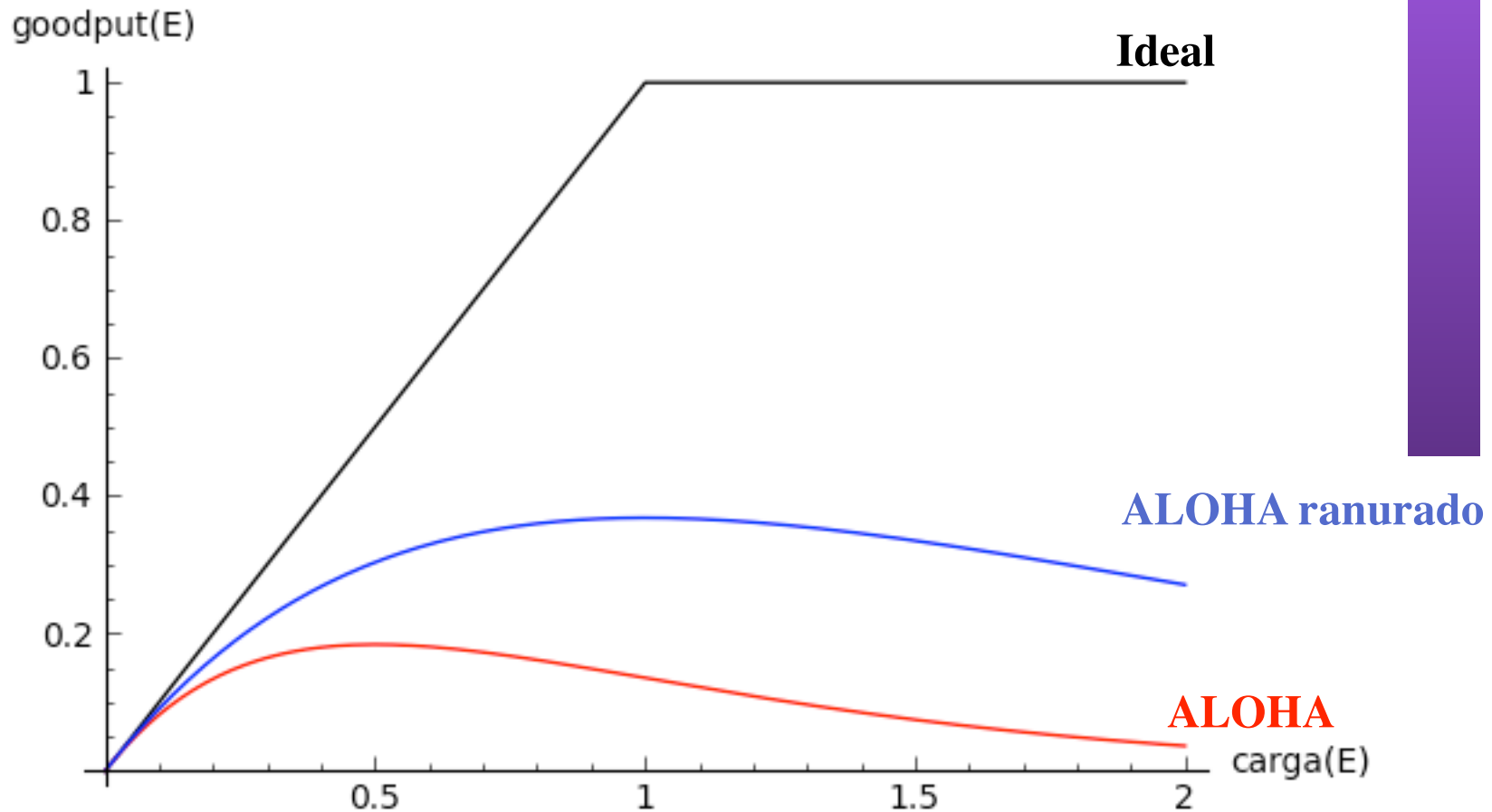
ALOHA ranurado

- El goodput en función de la carga ahora sera $g = \rho e^{-\rho}$
- Mejora el de ALOHA
- El máximo alcanzable es ahora ~36%
- Desventaja: es más complejo, tener sincronización en los nodos no siempre es facil



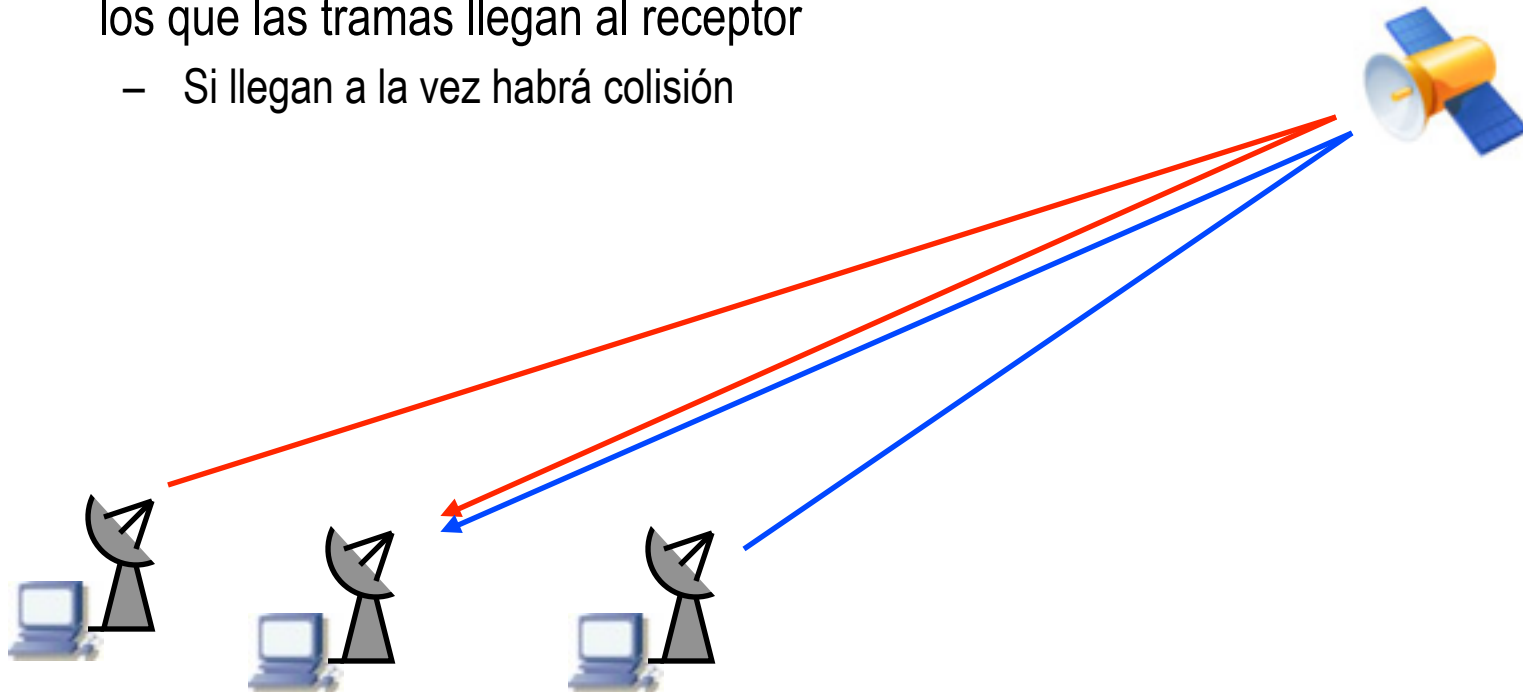
Eficiencia

- ¿Cuanta eficiencia queremos conseguir?



Tiempo de propagación

- Estábamos suponiendo en los dibujos que el tiempo de propagación era pequeño
- ¿Que pasa si no lo es?
Nada. Es más difícil de dibujar. Pero ALOHA funciona igual
- De hecho protocolos de tipo ALOHA se usan en escenarios de comunicación por satélite
- El análisis de las colisiones es equivalente, lo que importa son los tiempos en los que las tramas llegan al receptor
 - Si llegan a la vez habrá colisión



ALOHAAs resumiendo

- Resuelven el problema de acceso al medio de forma simple
- No son demasiado eficientes (máximos de 18%-36%)
- Funcionan independientemente de que el tiempo de propagación sea grande o pequeño comparado con el de transmisión
- ¿Podemos mejorar esto?