



Módulo 03

La Capa de Transporte

(Pt. 4)



Redes de Computadoras
Depto. de Cs. e Ing. de la Comp.
Universidad Nacional del Sur



Copyright

- Copyright © **2010-2024** A. G. Stankevicius
- Se asegura la libertad para copiar, distribuir y modificar este documento de acuerdo a los términos de la **GNU Free Documentation License**, versión 1.2 o cualquiera posterior publicada por la Free Software Foundation, sin secciones invariantes ni textos de cubierta delantera o trasera
- Una copia de esta licencia está siempre disponible en la página <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>
- La versión transparente de este documento puede ser obtenida de la siguiente dirección:

<http://cs.uns.edu.ar/~ags/teaching>



Contenidos

- Servicios y protocolos de la capa de transporte
- Multiplexado y demultiplexado de segmentos
- Transporte no orientado a la conexión (**UDP**)
- Teoría de transporte confiable de datos
- Transporte orientado a la conexión (**TCP**)
- Establecimiento y cierre de conexiones
- Teoría de control de congestión
- Control de congestión en **TCP**



Control de congestión

- La **congestión** se produce cuando los nodos envían tal cantidad de información que el núcleo de la red no alcanza a procesar
 - No confundir con el control de flujo
- ¿Cómo se manifiesta la congestión en la red?
 - Por la **pérdida de paquetes** producto de la saturación del almacenamiento intermedio de los routers
 - Por el **incremento en los retardos** producto del aumento del tiempo de encolado en los routers



Control de congestión

- Se trata de un problema igual de desafiante que el transporte confiable de información
- En la década del '80, antes de que sea tenido en cuenta, **el núcleo de internet colapsó**
 - Los administradores reseteaban el **HW** y la red volvía a funcionar sólo por un par de horas
 - ¿Se entiende la magnitud del problema?
 - iiiReseteaban internet!!!



Control de congestión

- Antes de abordar cómo evitar la congestión nos concentraremos en entender cuáles son las causas de la congestión y cuáles son sus consecuencias
- La idea es partir de un escenario simplificado, más directo de analizar, para luego ir considerando situaciones más realistas
 - ➔ Esto es, seguiremos un acercamiento análogo al adoptado para presentar los desafíos asociados a la transmisión confiable de datos

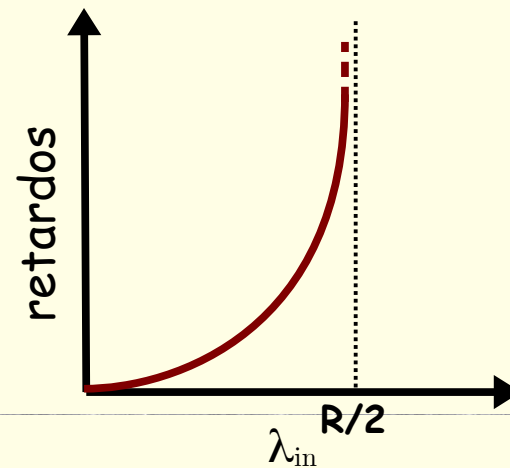
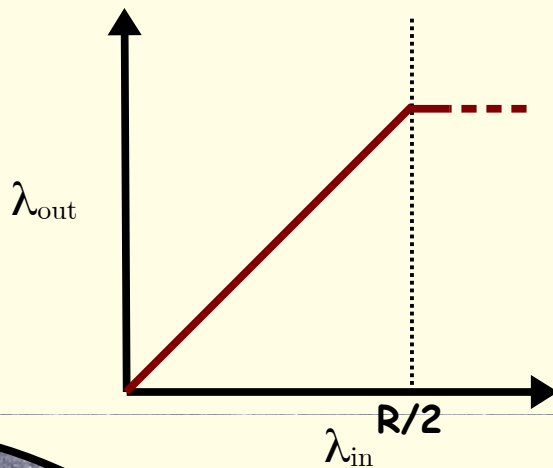
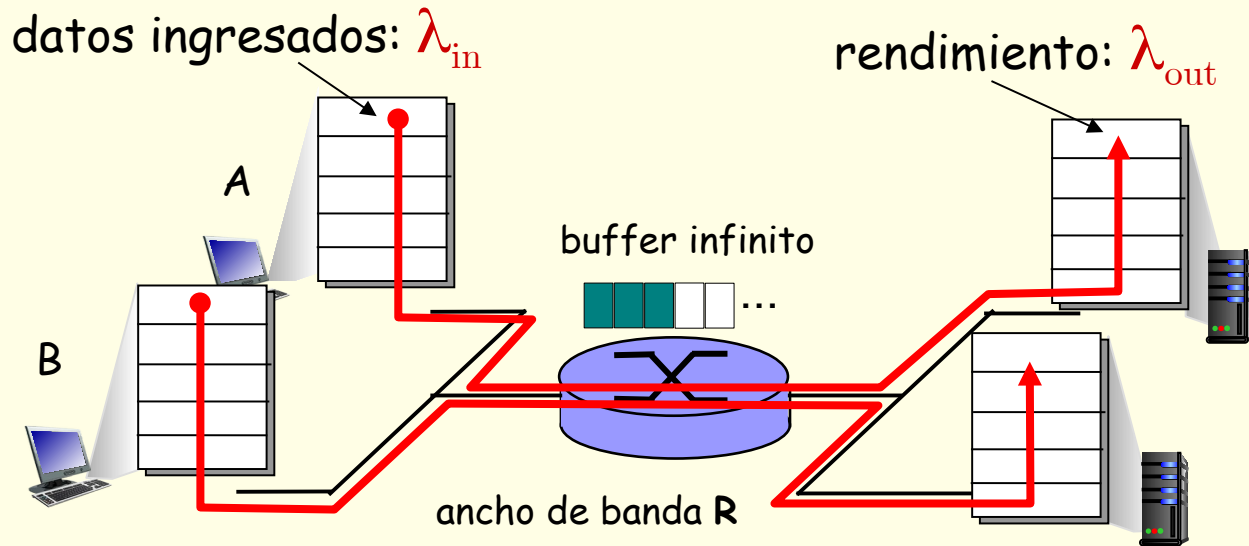


Congestión con buffer infinito

- Como primer escenario consideremos la siguiente situación:
 - Dos emisores y dos receptores
 - Un único router que los comunica
 - El router cuenta con un **almacenamiento intermedio infinito**
- Al contar con un buffer infinito, **los paquetes no se pierden**, por lo que **tampoco se debe retransmitir** paquete alguno



Congestión con buffer infinito

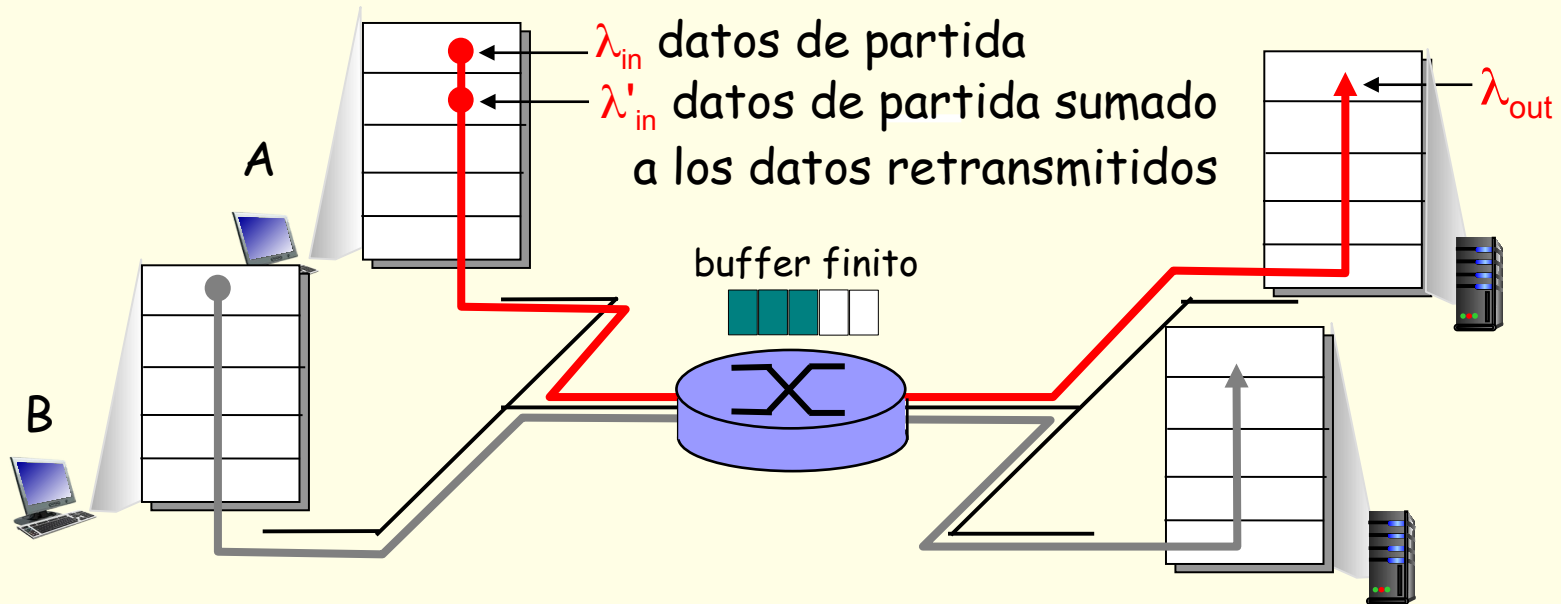


Congestión con buffer finito

- Consideremos ahora un escenario análogo al anterior, pero con el router contando con una **cantidad finita de almacenamiento intermedio**
 - La eventual pérdida de paquetes ahora causa la retransmisión de los mismo
 - Idealmente queremos que $\lambda_{in} = \lambda_{out}$
 - Una retransmisión “perfecta” es producto sólo de las pérdidas de paquetes
 - Por otra parte, las retransmisiones de paquetes demorados incrementan la tasa real λ'_{in}

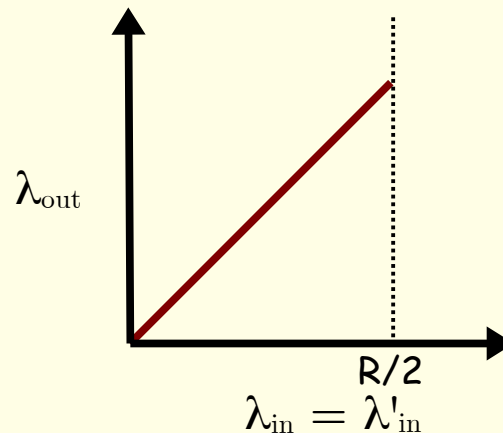


Congestión con buffer finito



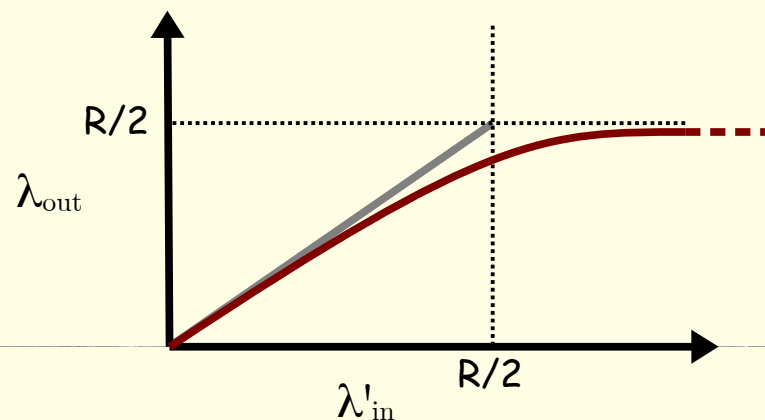
Costos de la congestión

- Primer escenario: el emisor sólo envía al tener la certeza de que hay lugar en el buffer
 - No se producirán pérdidas de paquetes
 - Por ende, $\lambda_{in} = \lambda'_{in}$



Costos de la congestión

- Segundo escenario: el emisor sólo reenvía al tener la certeza de que se produjo una pérdida
 - Ocasionalmente se puede producir una pérdida al saturarse el buffer del router
 - El emisor sólo reenvía los paquetes que conoce que se han perdido (esto es algo imposible de determinar a ciencia cierta)

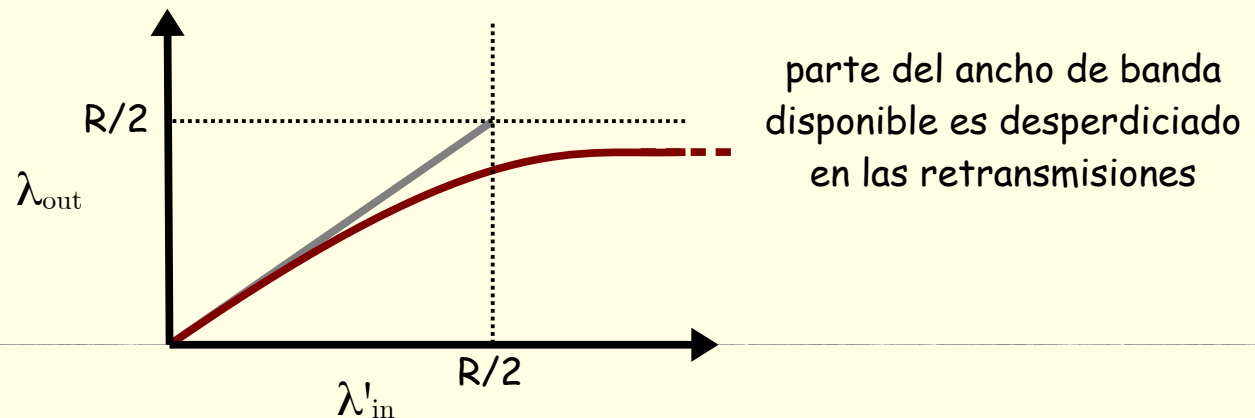


incluso al producirse retransmisiones logra aproximarse asintóticamente a $R/2$



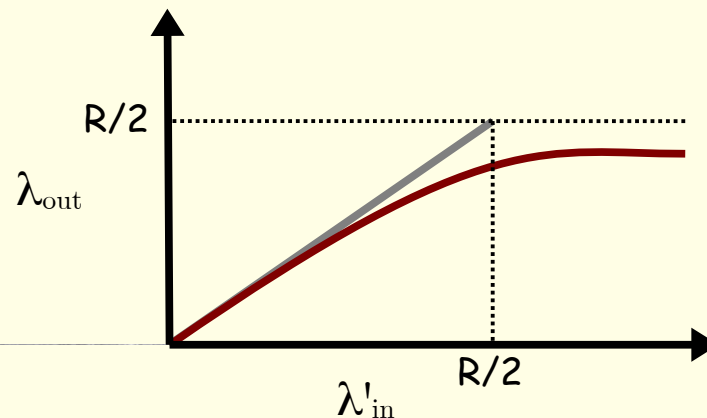
Costos de la congestión

- Tercer escenario: al igual que antes, pero ahora se contempla que **el emisor envíe duplicados**
 - Ocasionalmente se puede producir una pérdida al saturarse el buffer del router
 - El disparo anticipado de un temporizador provoca la **retransmisión innecesaria de paquetes**

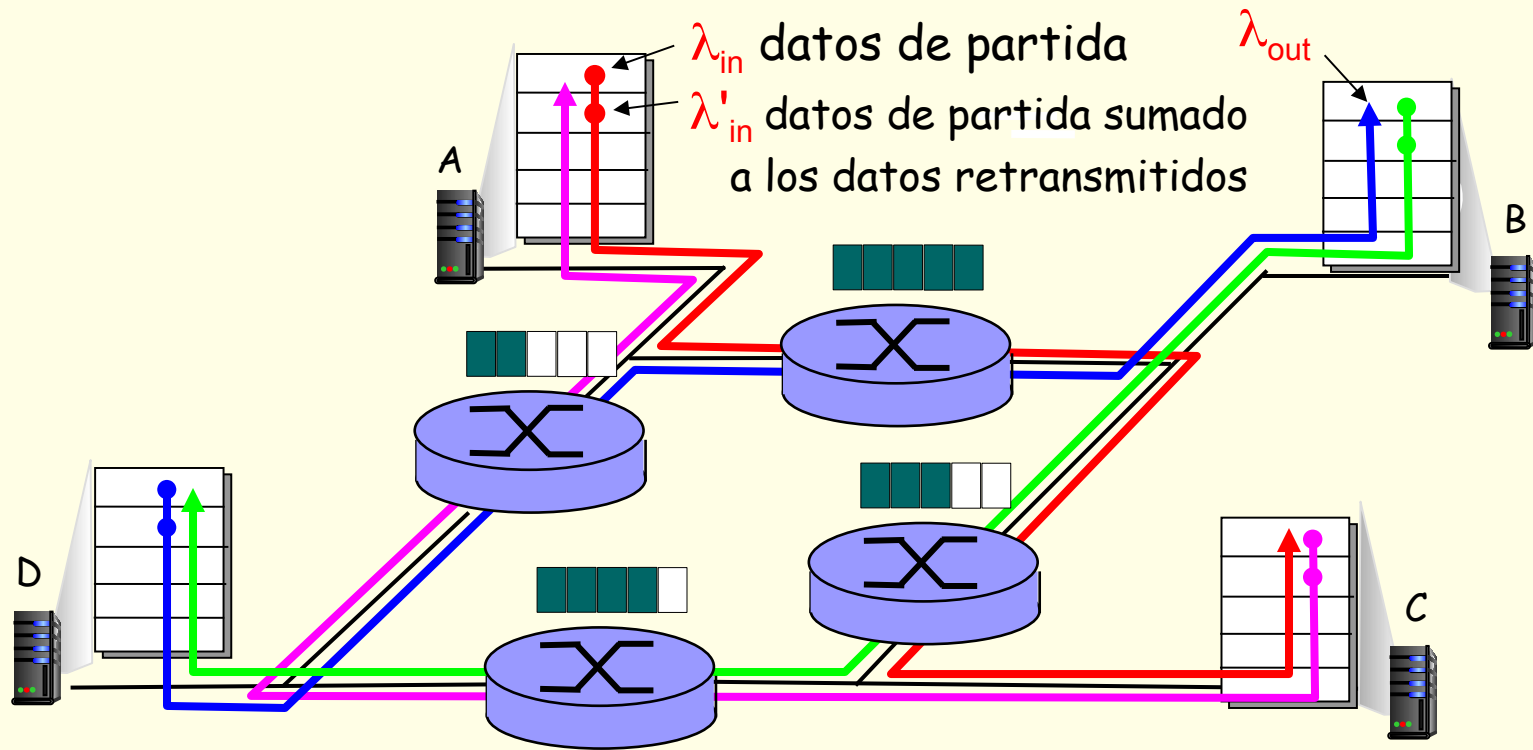


Costos de la congestión

- La congestión genera **dos costos ocultos**:
 - Para un mismo nivel de datos recibidos se debe **enviar un mayor nivel de datos** debido a las retransmisiones
 - Las retransmisiones producto de los retrasos **malgastan ancho de banda** en los enlaces

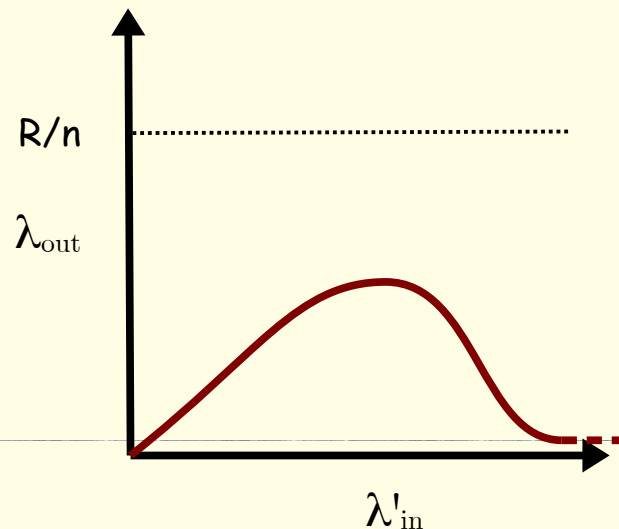


Situación más realista



Situación más realista

- Consideremos ahora un escenario con múltiples emisores y receptores y con múltiples enlaces con almacenamiento intermedio finito
- Al producirse una pérdida todo el ancho de banda invertido en mover ese paquete a través de los routers previos termina siendo malgastado



Detección de la congestión

- Control de congestión punta-a-punta (**TCP**)
 - La **red no brinda información** acerca de que sucede en el núcleo de la red
 - La congestión **se detecta al observar pérdidas** de paquetes en el origen o el destino
- Control de congestión asistida por la red (**ATM**)
 - Los **routers informan a las computadoras** en la frontera de la red acerca de las congestiones
 - Usando **banderas** (por caso, el campo **ECN** de **IP**), o imponiendo la **cadencia de envío** a ser usada

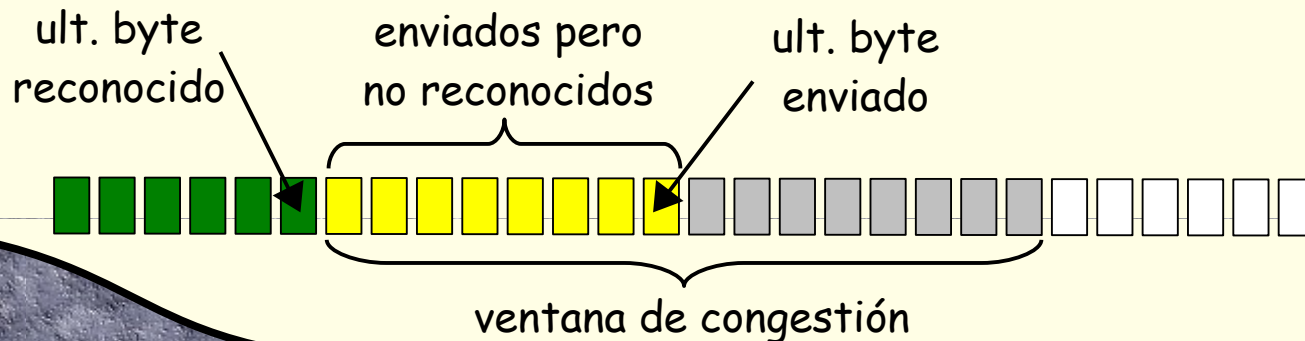


Control de congestión en TCP

- A diferencia de **ATM**, **TCP** adopta un esquema de control de congestión punta-a-punta
 - Por ende no recibe asistencia del núcleo de la red
 - El emisor **limita su tasa de transmisión** respetando la siguiente relación:

$$[\text{ultbyteenv} - \text{ultbyterec}] < \text{ventcong}$$

- El tamaño de la ventana es dinámico, depende del **nivel de congestión en la red percibido por el emisor**



Control de congestión en TCP

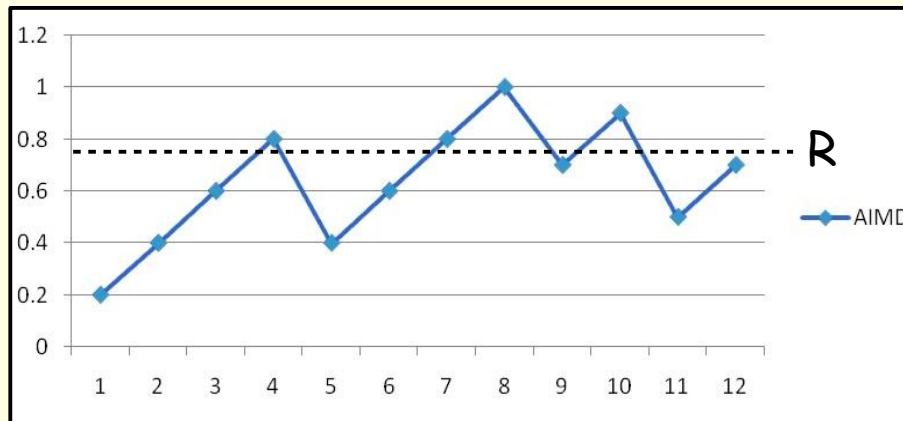
- ¿Cómo hace el emisor para percibir el nivel de congestión en la red?
 - Tomando nota de los **eventos de pérdida**
 - Se produce un evento de pérdida toda vez se vence el tiempo de espera **TCP** o bien cuando se reciben cuatro **ACK** para el mismo segmento **TCP**
 - El emisor responde ante un evento de pérdida **reduciendo su ventana de congestión**
- Se han implementado diversas políticas que mejoran la respuesta de este mecanismo



TCP AIMD

- **TCP** adopta la política **AIMD** (Additive Increase Multiplicative Decrease) para controlar el tamaño de la ventana de congestión

- El emisor **incrementa de manera lineal** su ventana de congestión a cada **RTT**, pero ante un evento de pérdida **se reduce exponencialmente** a la mitad



por prueba y error se intenta determinar el ancho de banda a disposición

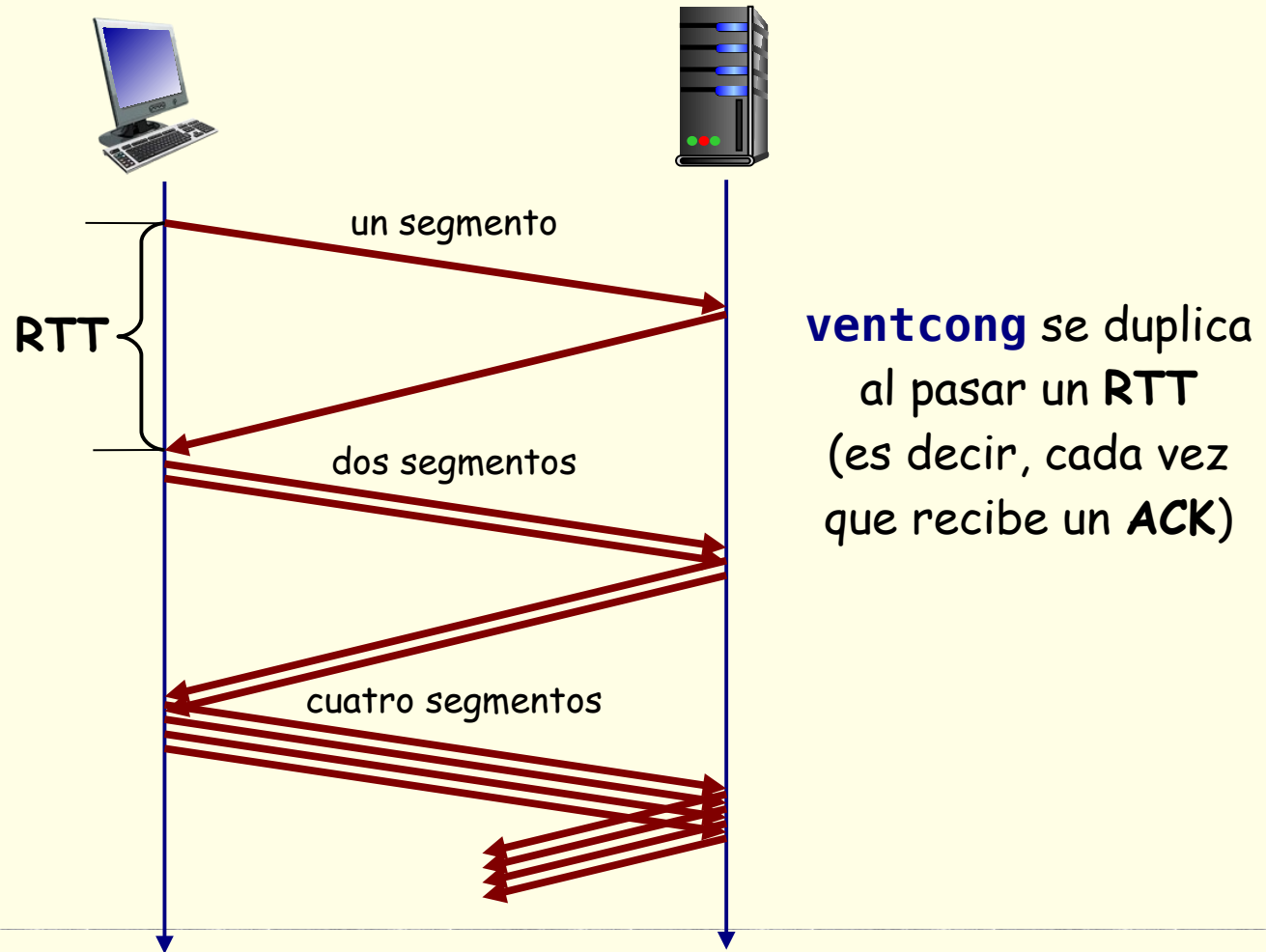


TCP slow start

- Al comenzar, la política **AIMD** puede tomar un tiempo excesivo en alcanzar el régimen óptimo
- Consideremos el siguiente ejemplo:
 - **RTT** = 200ms y **MSS** = 500 bytes
 - Inicialmente **ventcong** = 1, pero **MSS/RTT** = 20 Kbps
 - Si se dispone de un mayor ancho de banda, **TCP** va a tardar bastante tiempo hasta hacer uso del mismo
 - La política **slow start** indica que al comenzar se debe agrandar exponencialmente la ventana de congestión hasta que se detecte el primer evento de pérdida



TCP slow start



Ajuste fino

- **TCP** implementa un ajuste sutil en función de cómo es que se detectó la congestión
- Si se vence el tiempo de espera **TCP**:
 - **ventcong** se reduce a 1
 - de ahí crece exponencialmente hasta alcanzar un determinado **umbral** para luego crecer linealmente
- Ante tres **ACK** duplicados para un segmento:
 - **ventcong** se reduce a la mitad
 - de ahí crece linealmente como siempre



Ajuste del umbral

- ¿Cómo determinar el valor más apropiado para el umbral que altera el ritmo de crecimiento de la ventana de congestión?
 - El umbral **tiene que depender del nivel de congestión actual en el núcleo de la red**
 - Una posibilidad es usar el valor de **ventcong** antes del evento de pérdida como guía
 - A tal efecto, cuando la nueva ventana de congestión alcance la mitad del valor que tenía antes se deberá cambiar de un crecimiento exponencial a uno lineal

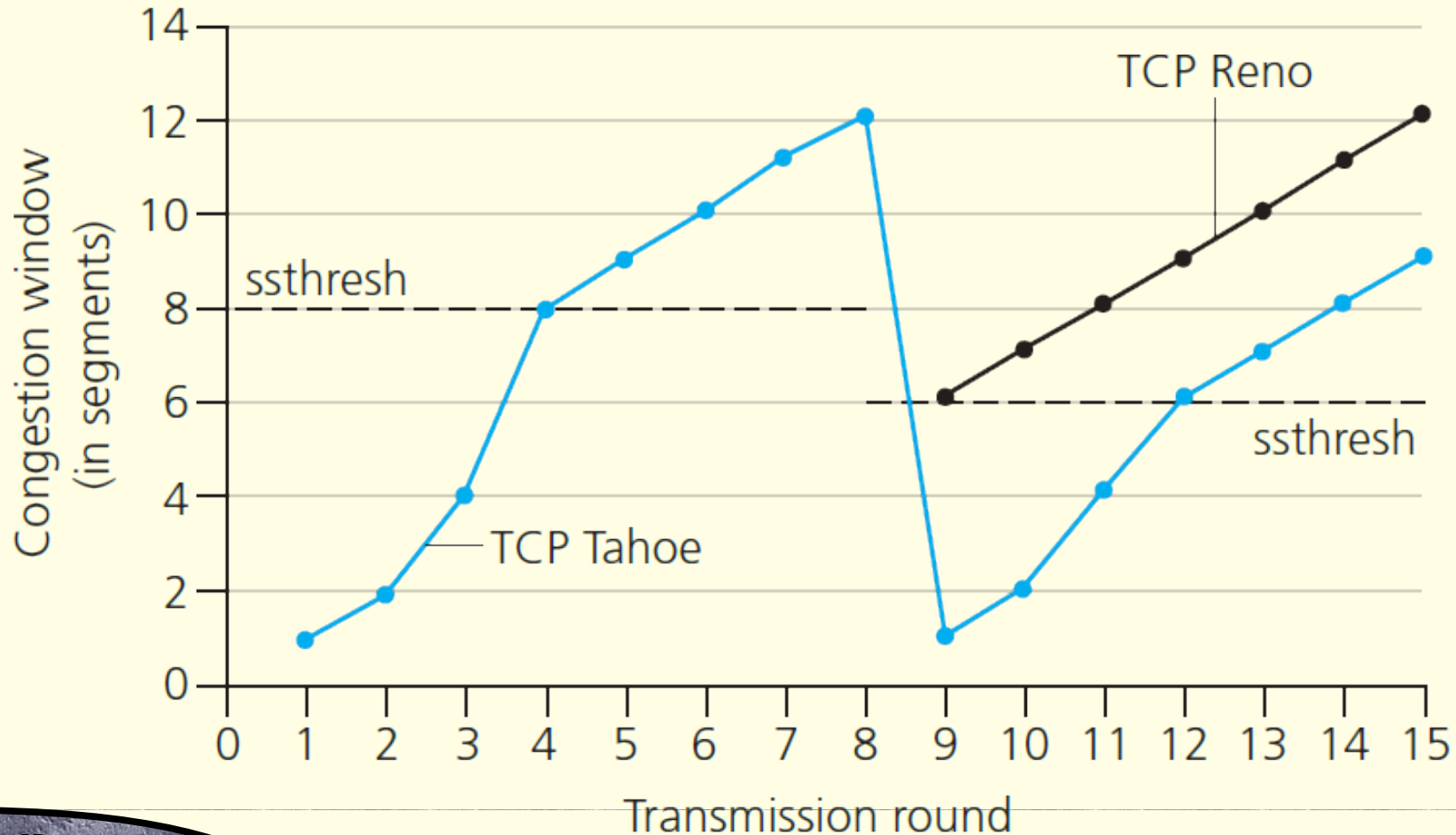


TCP Reno vs. TCP Tahoe

- Los distintos ajustes finos al mecanismo de gestión de la congestión dieron a lugar a diferentes implementaciones
 - **TCP Reno** implementa el ajuste fino antes visto
 - En contraste, **TCP Tahoe** dictamina que en ambos casos la ventana de congestión debe reducirse a 1
- Estos llamativos nombres de las versiones de **TCP** se corresponden con las versiones **BSD** en las que se implementaron por primera vez



TCP Reno vs. TCP Tahoe

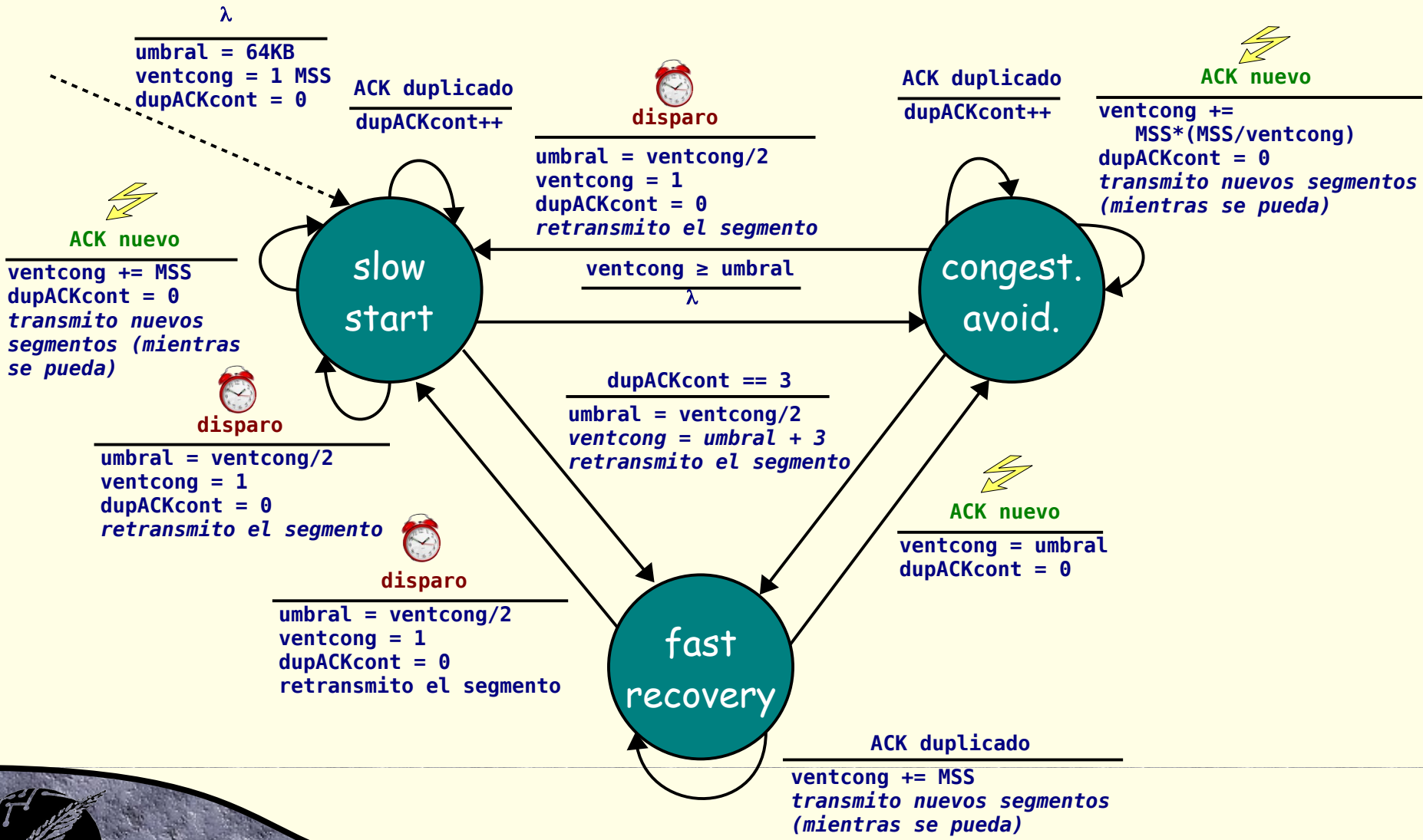


En síntesis

- Mientras **ventcong** \leq **umbral**, el emisor está en la fase “slow start”, por lo que la ventana debe crecer exponencialmente
- Cuando **ventcong** $>$ **umbral**, el emisor entra en la fase de “evasión de congestión”, por lo que ahora la ventana crece linealmente.
- Si se reciben tres **ACK** repetidos, tanto **umbral** como **ventcong** se ajustan a **ventcong/2**
- Al vencerse el tiempo de espera **TCP**, se hace **umbral** = **ventcong/2** y luego **ventcong** = **1**



Control de congestión en TCP



Desempeño de TCP

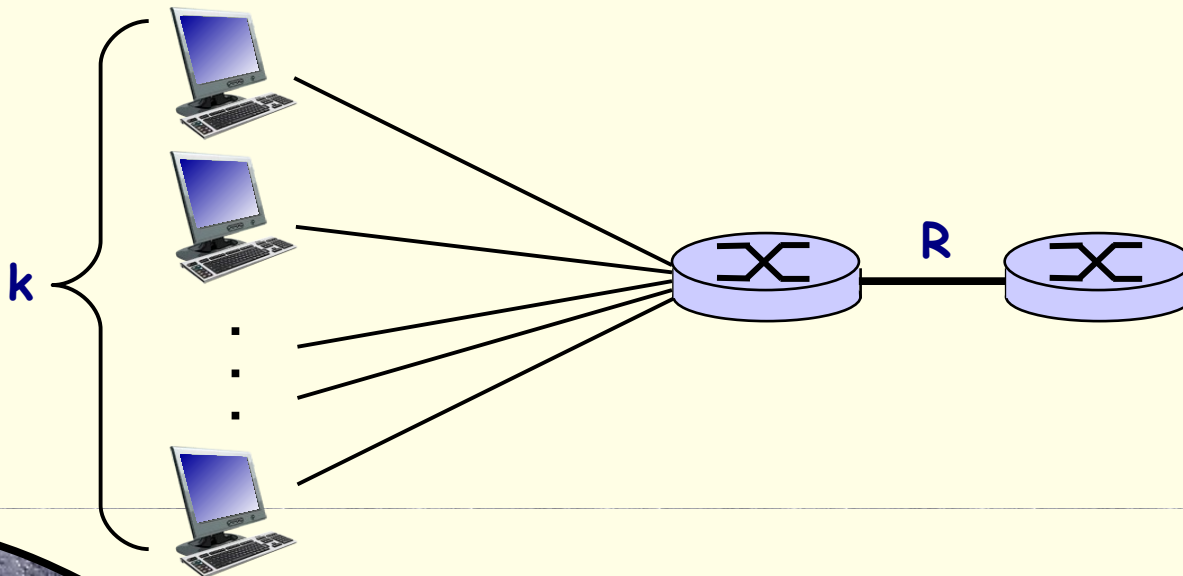
- ¿Cuál será el desempeño de **TCP** en función de **ventcong** y del **RTT** actual?
- Sea **W** el tamaño de la ventana en el momento que se produce una pérdida
 - Cuando **ventcong** es **W** el desempeño es W / RTT
 - Acto seguido, el tamaño de ventana se restringe a $W / 2$, por lo que el desempeño cae a $W / 2RTT$
 - Por lo tanto, el desempeño promedio es $\frac{3}{4}W / RTT$

¡El RTT está fuertemente vinculado al desempeño!



Equidad TCP

- Idealmente sería interesante contar con un protocolo que **se comporte de manera justa**
 - ➔ Esto es, si se dispone de un enlace de capacidad **R** el cual es compartido entre **k** conexiones, cada una debería recibir un ancho de banda de **R / k**



Equidad TCP

- Imaginemos que dos sesiones **TCP** compiten por hacer uso de la totalidad del ancho de banda de un determinado enlace
 - El incremento lineal de la ventana de congestión hace que ambas sesiones vayan consumiendo partes equitativas de ese ancho de banda
 - El retroceso exponencial que se produce ante los eventos de pérdida también se dispara en ambas sesiones
 - Por ende, se converge hacia un **uso equitativo del enlace entre las sesiones**



Equidad TCP vs. UDP

- Las aplicaciones multimediales suelen no hacer uso de **TCP**
 - ➔ Precisamente, el control de congestión lejos de ser una virtud sería un inconveniente
 - ➔ No es deseable que la ventana de transmisión ni la de congestión detengan el flujo de datos
- Es por esta razón que las aplicaciones multimediales suelen optar por **UDP**
 - ➔ Envían datos a un ritmo constante, tolerando la eventual pérdida de algún paquete



Conexiones TCP paralelas

- ¿Cómo interactúa la equidad **TCP** con el establecimiento de **conexiones en paralelo**?
 - ➔ Nada impide que una misma aplicación abra una cantidad de conexiones en paralelo
- Por caso, supongamos que un enlace de capacidad **R** está soportando 9 conexiones
 - ➔ Si una cierta aplicación abre una nueva conexión, recibirá apenas **$R / 10$** del canal
 - ➔ Si más tarde otra aplicación abre 10 nuevas conexiones, recibirá en cambio **$R / 2$** del canal



¿Preguntas?

