

Capítulo 8

Conclusiones y Continuación del Trabajo

La implementación detallada del protocolo CBTv2 en el medioambiente de simulación provisto por Ns constituyó una primera etapa de una línea de trabajo a ser continuada, y permitió arribar a las siguientes conclusiones:

- Se demostró la factibilidad y eficiencia de las simulaciones multicast en ambiente Ns, lográndose una implementación a nivel detallado que insumió tiempos razonables de simulación.
- En el caso de los análisis realizados, resultó de mayor utilidad incorporar agentes que permitieran recabar datos que emplear las facilidades de tracing provistas por el simulador.
- El medioambiente de simulación resultó ser potente, fácil de utilizar y portable, permitiendo realizar un desarrollo completamente en Otcl a costa de sacrificar en algunos casos la simplicidad del código y la eficiencia de la implementación.
- Se encontraron algunas dificultades en la interacción con los elementos de reenvío provistos, debido a que su funcionalidad está orientada a un paradigma source based trees y como consecuencia a árboles de distribución unidireccionales.
- La especificación formal de la operación del protocolo resultó ser de gran utilidad para su comprensión, facilitando a su vez la posterior codificación y análisis.

Como continuación del trabajo resulta imprescindible en una primera etapa la adaptación de la implementación a CBTv3, versión que aumenta a CBTv2 para posibilitar fundamentalmente su operación eficiente en dominios de tránsito⁵⁰.

Una vez concluida dicha actualización, se analizará el comportamiento de CBTv3 en su operación interdominio y su interoperabilidad con otros protocolos tales como DVMRP.

⁵⁰ Debido a las características adicionales incluidas en esta nueva versión, será necesario aumentar la funcionalidad de algunas clases para proveer soporte de entradas (*, G), (*, Core), (S, G), soporte de prefijos referidos a las direcciones individuales o grupales, y agregados unidireccionales al árbol de distribución.