¿Por qué el transmisor de stop-and-wait y Go-back-N hacen nada cuando llega un ACK dañado o duplicado?

- Caso Stop-and-wait

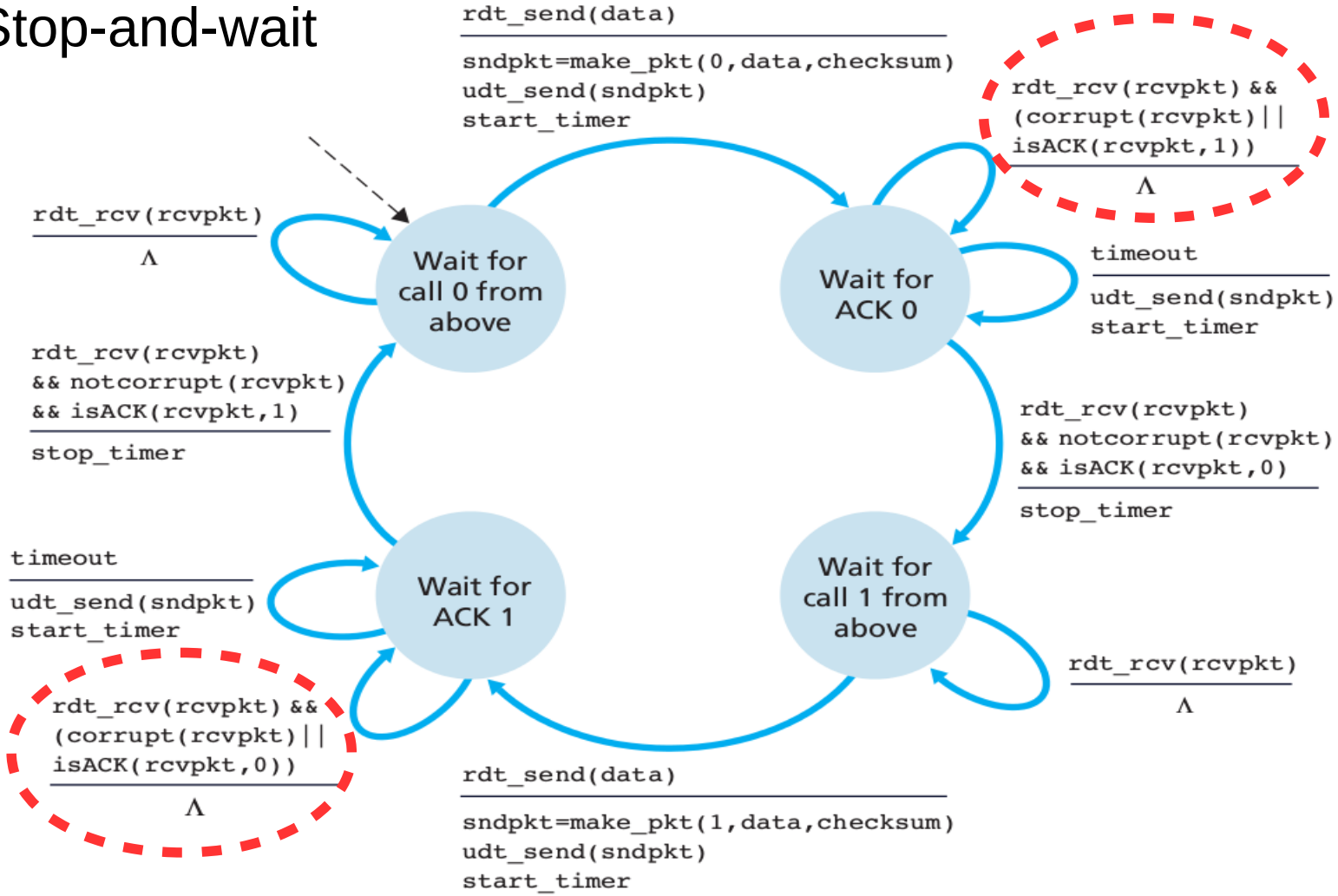
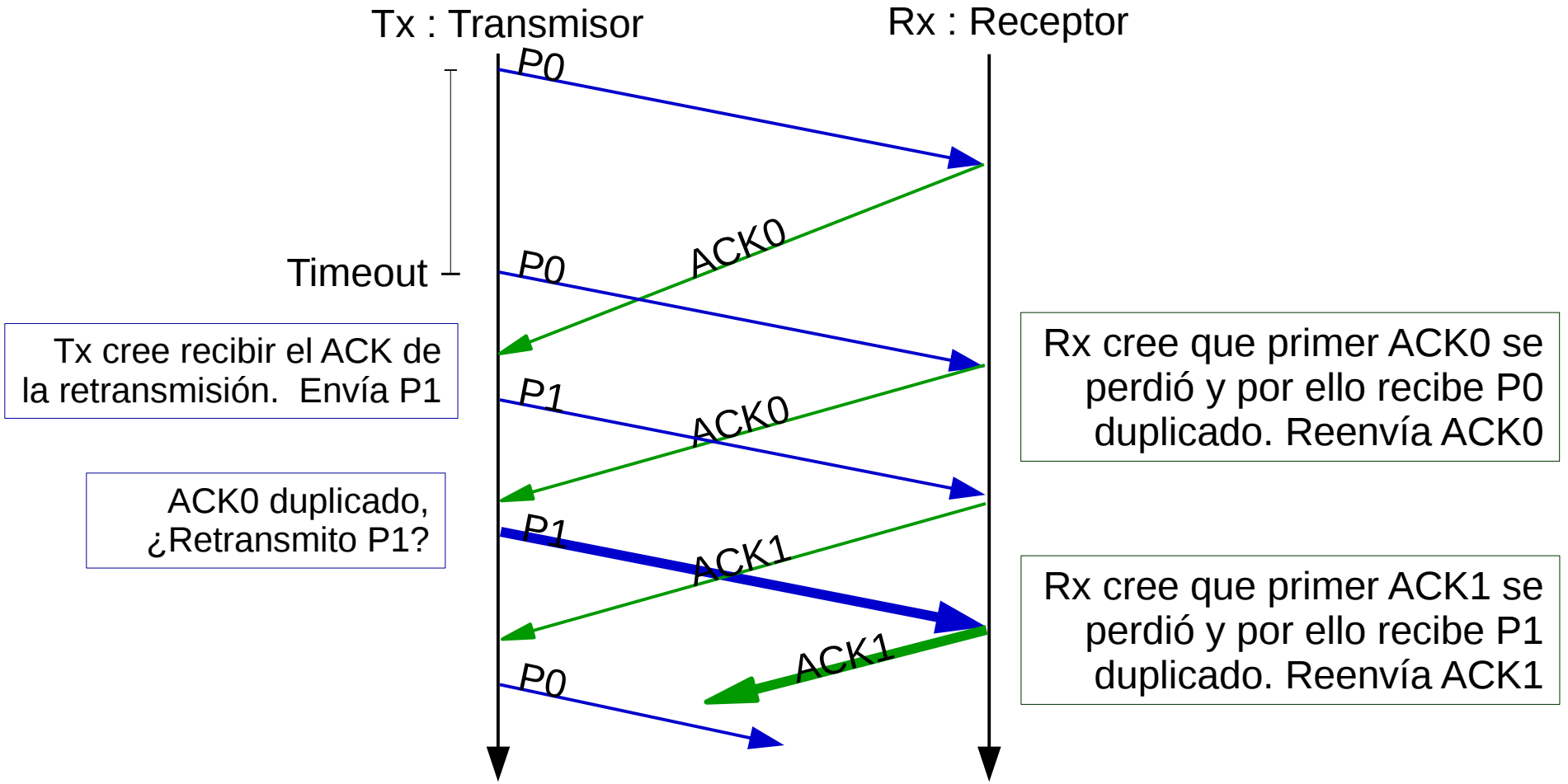


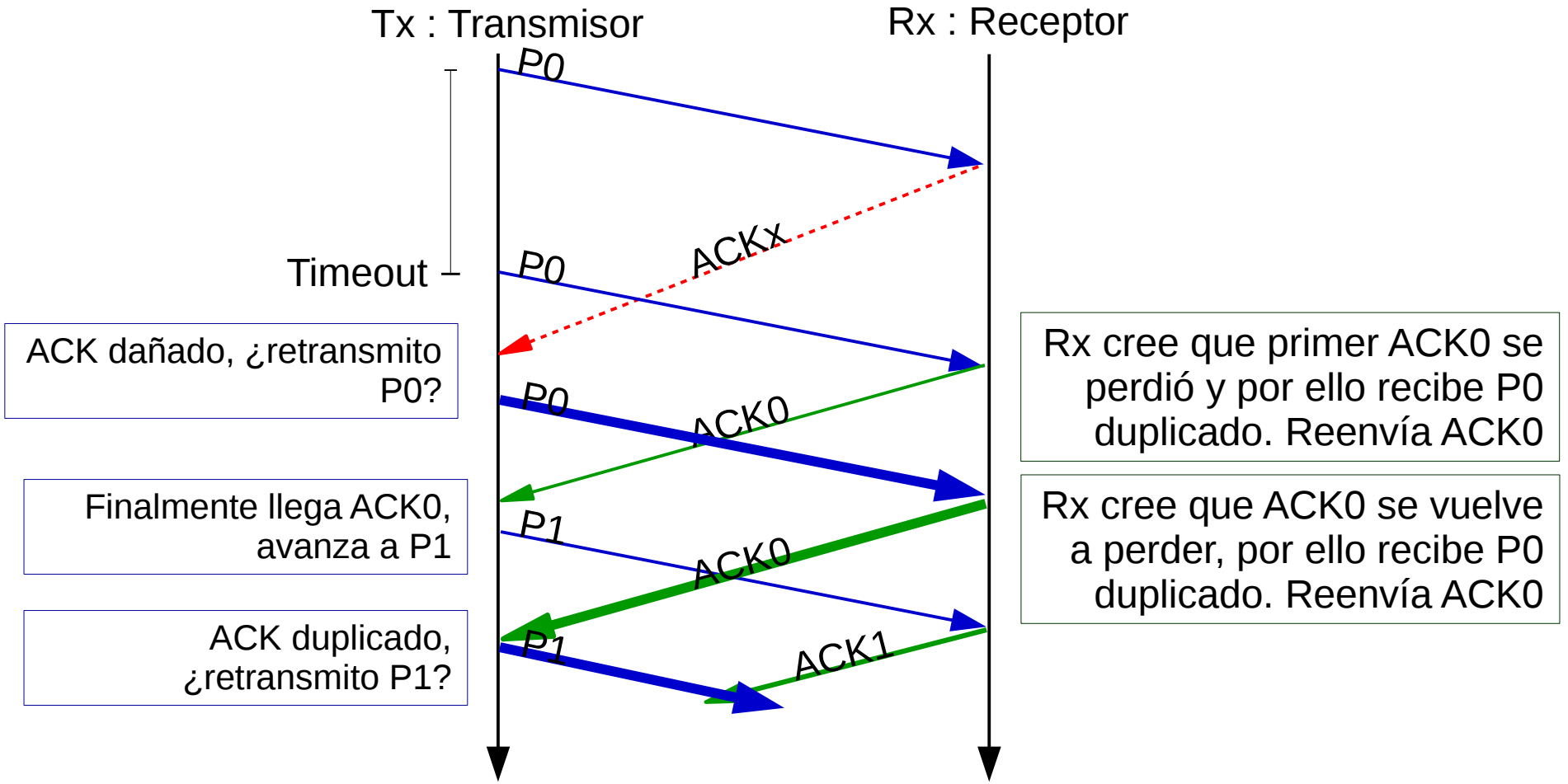
Figure 3.15 ♦ rdt3.0 sender

Caso 1: Timer prematuro



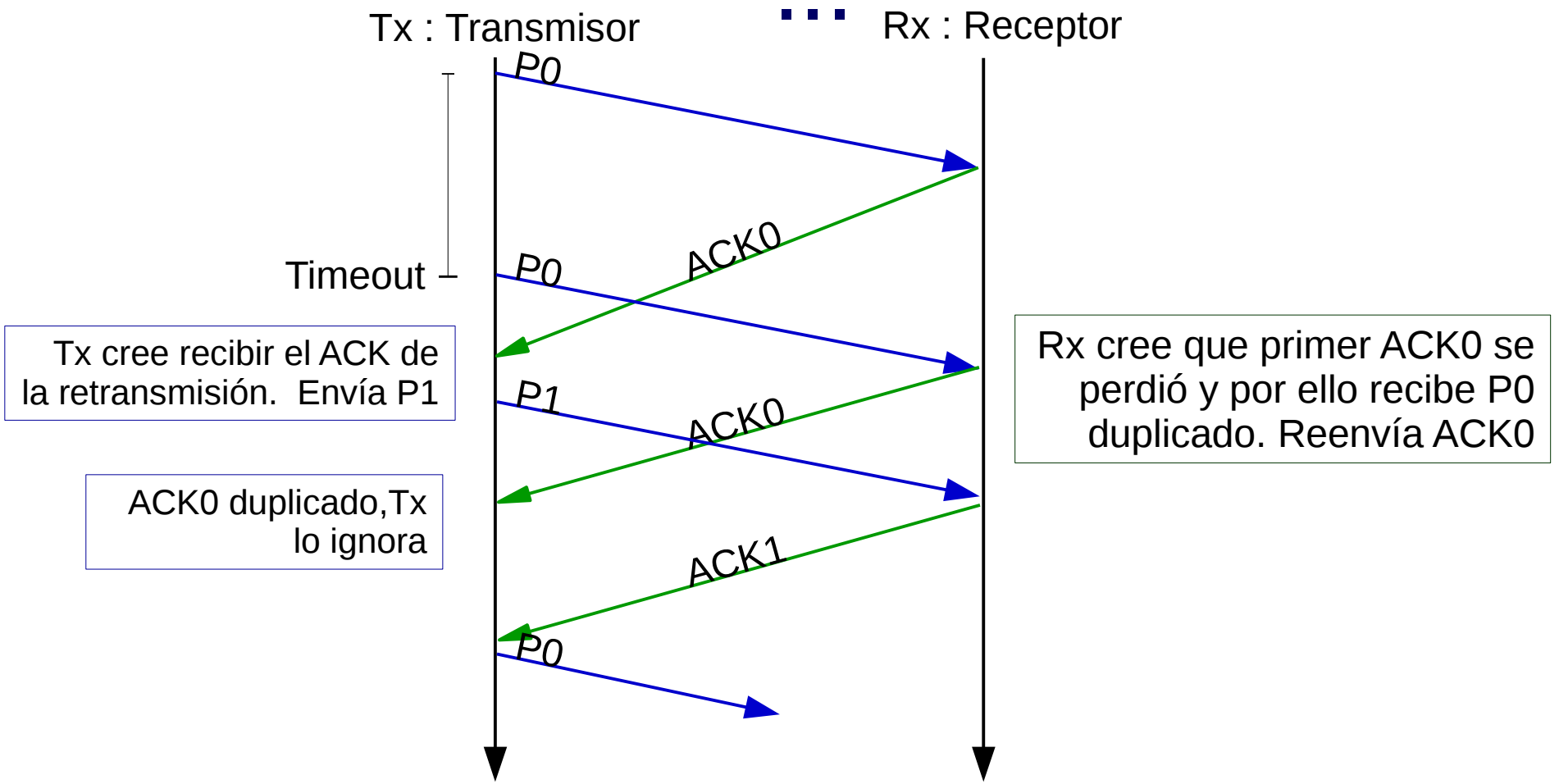
- Como los ACK se pueden perder, cuando llega un duplicado al Rx, éste debe reenviar el ACK. No tiene otra opción.
- Si Tx reenvía el paquete cuando llega un ACK duplicado, **terminará enviando dos veces cada paquete. Mala idea.**
- Peor aún, si solo envío P0 y no hay más datos por enviar ¿cómo se interpreta ese ACK duplicado? Cuando el estado es “Wait for call from above”, la acción del texto es, correcta, hacer nada.

Caso 1: ACK dañado



- Si Tx reenvía el paquete cuando llega un ACK dañado en este escenario, también terminará enviando dos veces cada paquete. Mala idea.

Caso 1: Supongamos Tx, hace nada



- Si Tx ignora el ACK duplicado, todo se comporta como se desea. Buena idea.

Caso Go-Back-N

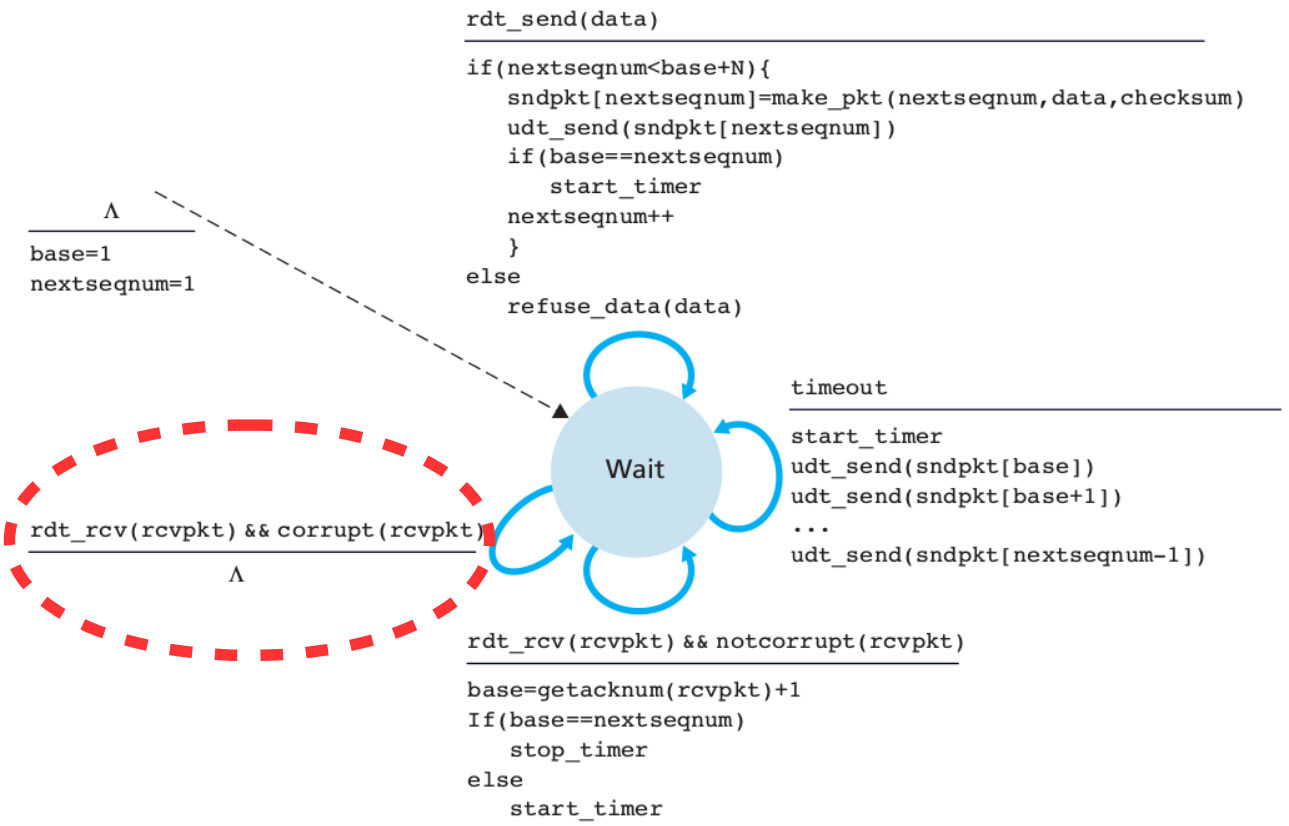
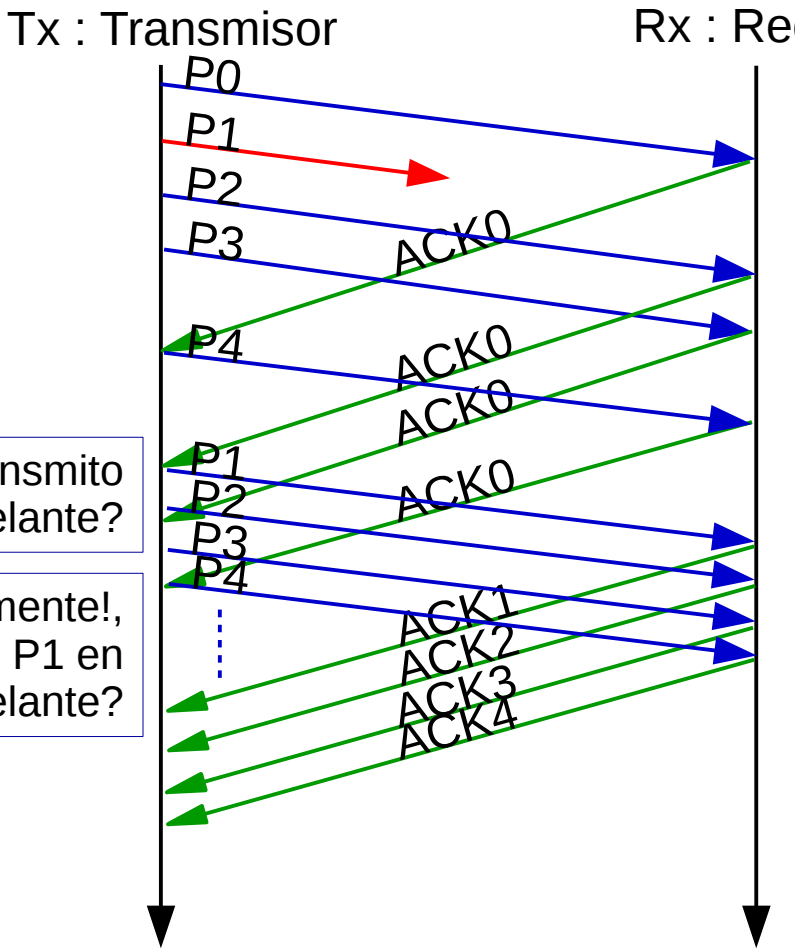


Figure 3.20 ♦ Extended FSM description of GBN sender

Caso 1: ACK duplicado



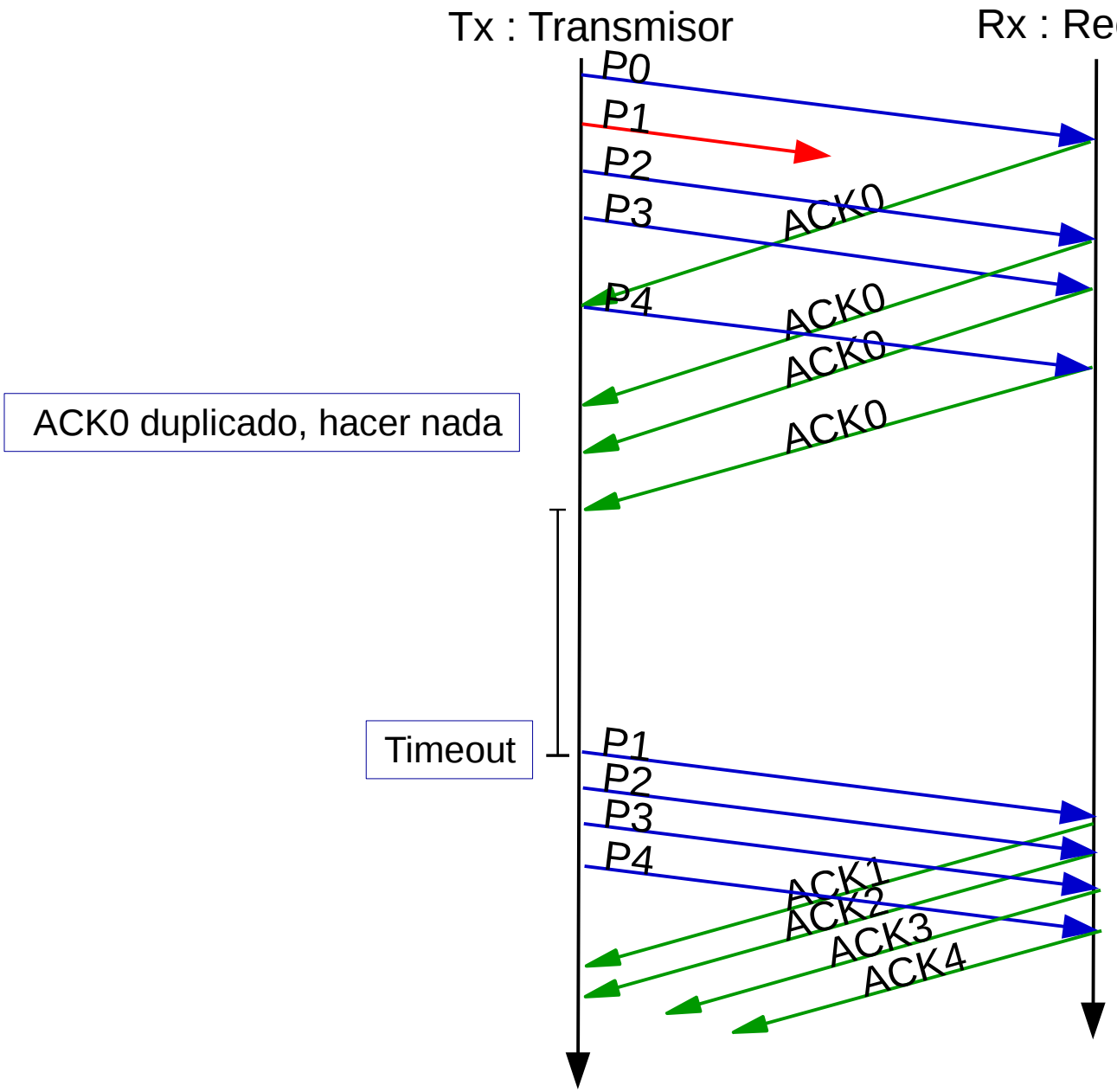
ACK0 duplicado ¿Retransmito P1 en adelante?

ACK0 duplicado nuevamente!, ¿Retransmito P1 en adelante?

Es mala idea retransmitir ante un ACK repetido

- Como los ACK se pueden perder, cuando llega un duplicado al Rx, éste debe reenviar el ACK. No tiene otra opción.
- Si Tx reenvía el paquete cuando llega un ACK duplicado, terminaría enviando varias veces varios paquetes.

Supongamos Tx hace nada....



¿Por qué reiniciar el timer ante la llegada de cada ACK?

Propuesta de modificación de Go-Back-N, me apoyan?

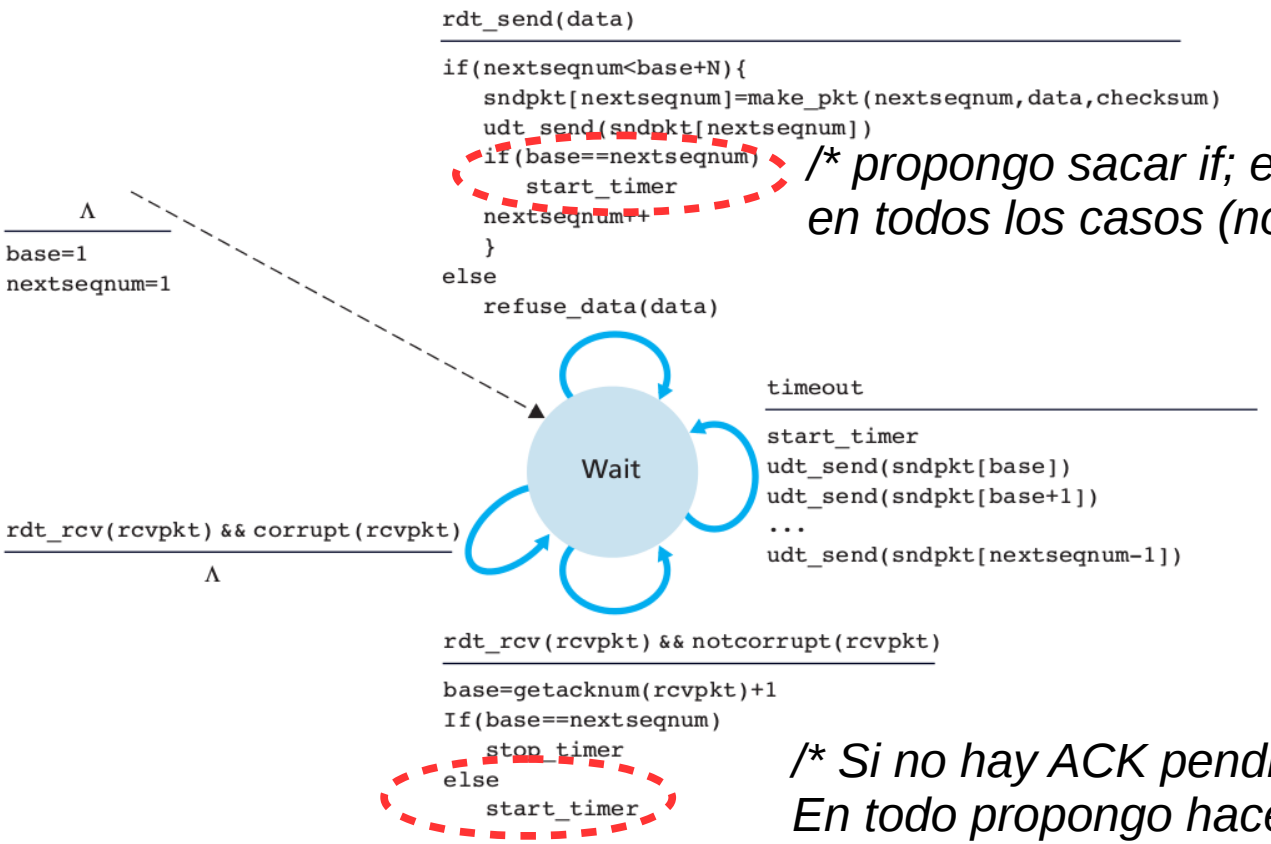


Figure 3.20 ♦ Extended FSM description of GBN sender

Por qué?. Estaría usted de acuerdo con reiniciar el timer cada vez que se envíe un paquete nuevo y eliminar la reiniciación del timer cuando llega un ACK?

Sin reiniciar timer al llegar ack: Éste sería el diagrama....