

# ¿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

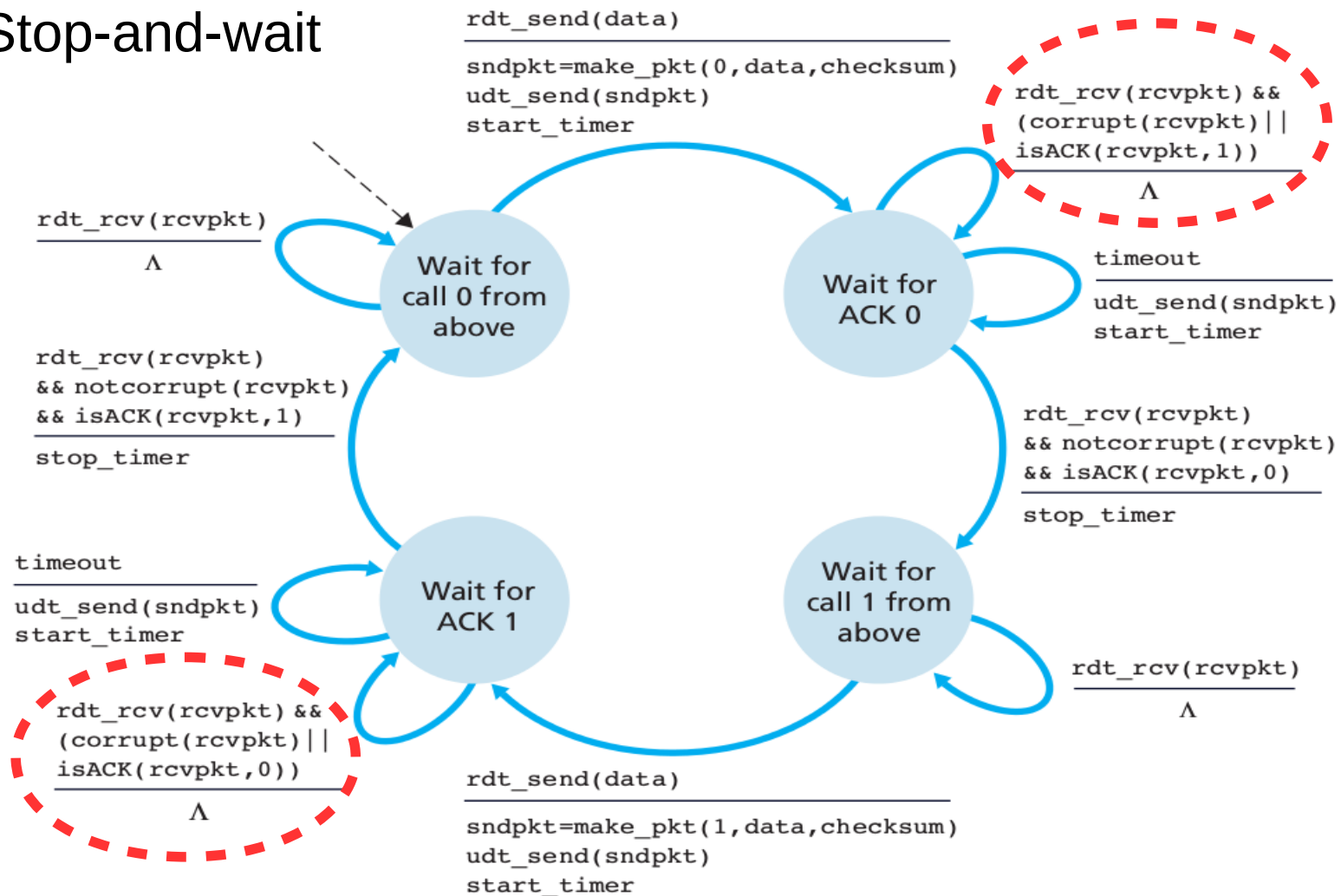
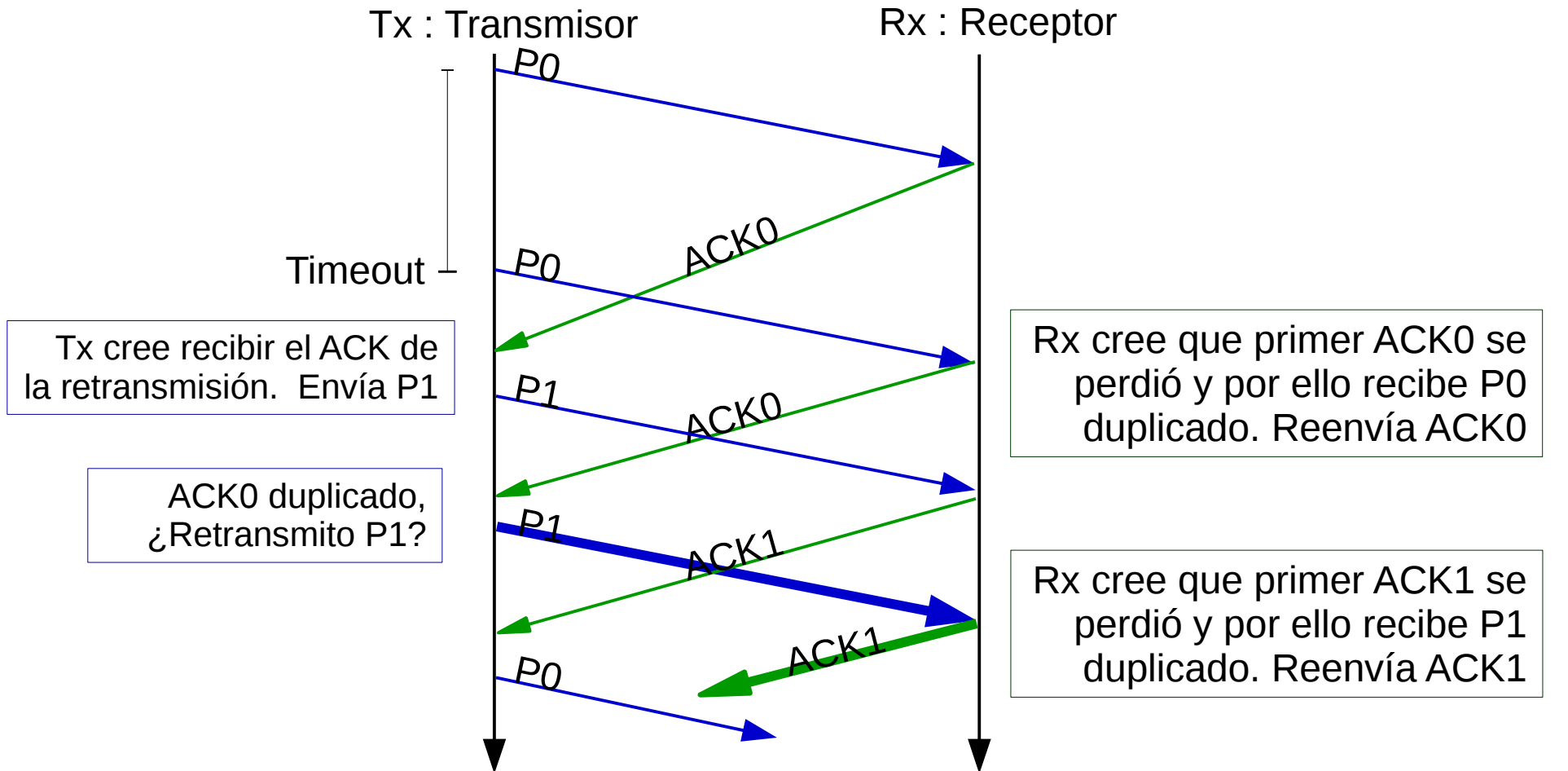


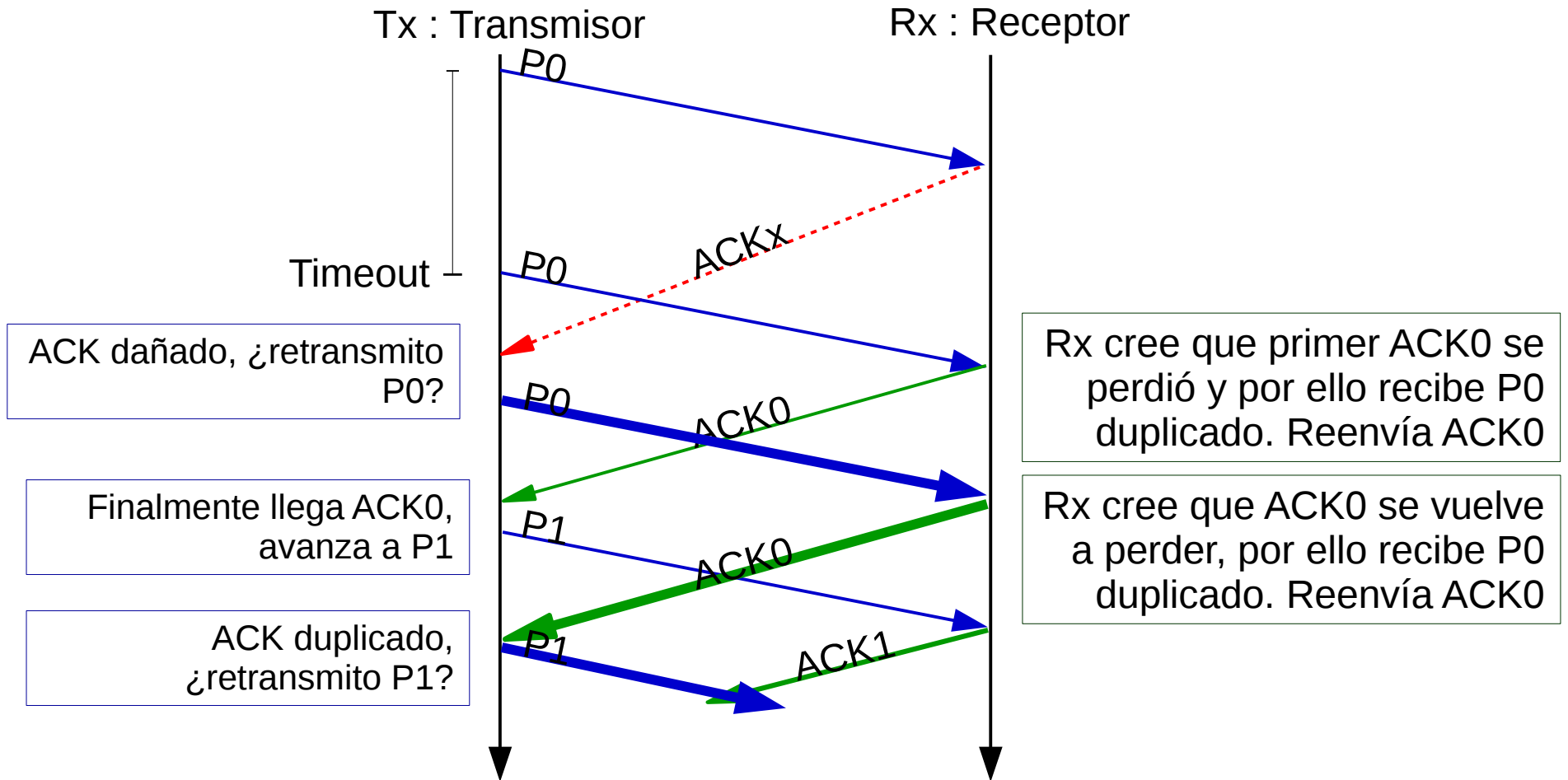
Figure 3.15 ♦ rdt3.0 sender

# Caso 1: Timer prematuro



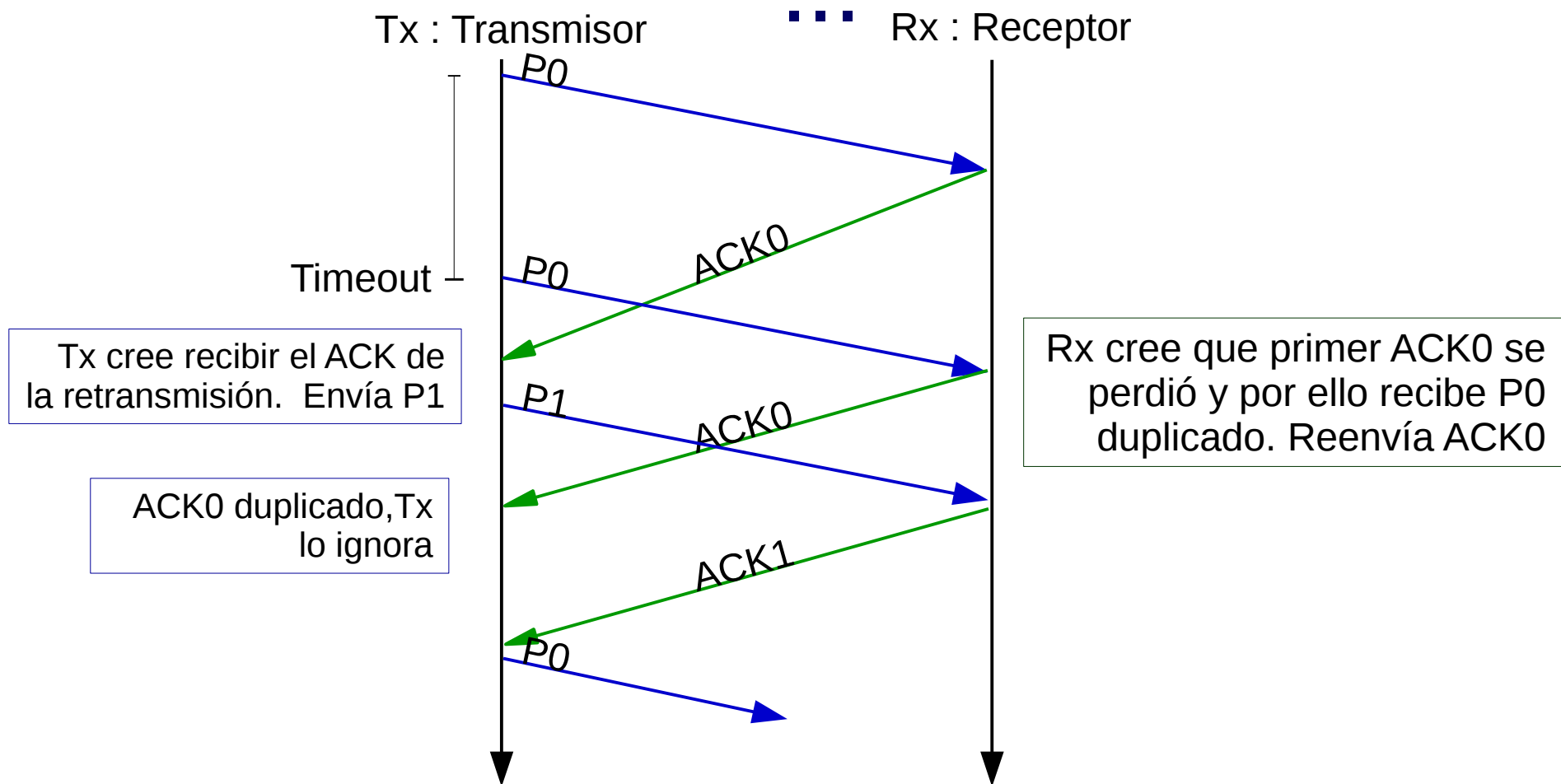
- Como los ACK se pueden perder, cuando llega un duplicado al Rx, éste debe reenviar el ACK. No tiene otra opción.
- Si Tx reenvía el paquete cuando llega un ACK duplicado, **terminará enviando dos veces cada paquete. Mala idea.**
- Peor aún, si solo envió P0 y no hay más datos por enviar ¿cómo se interpreta 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

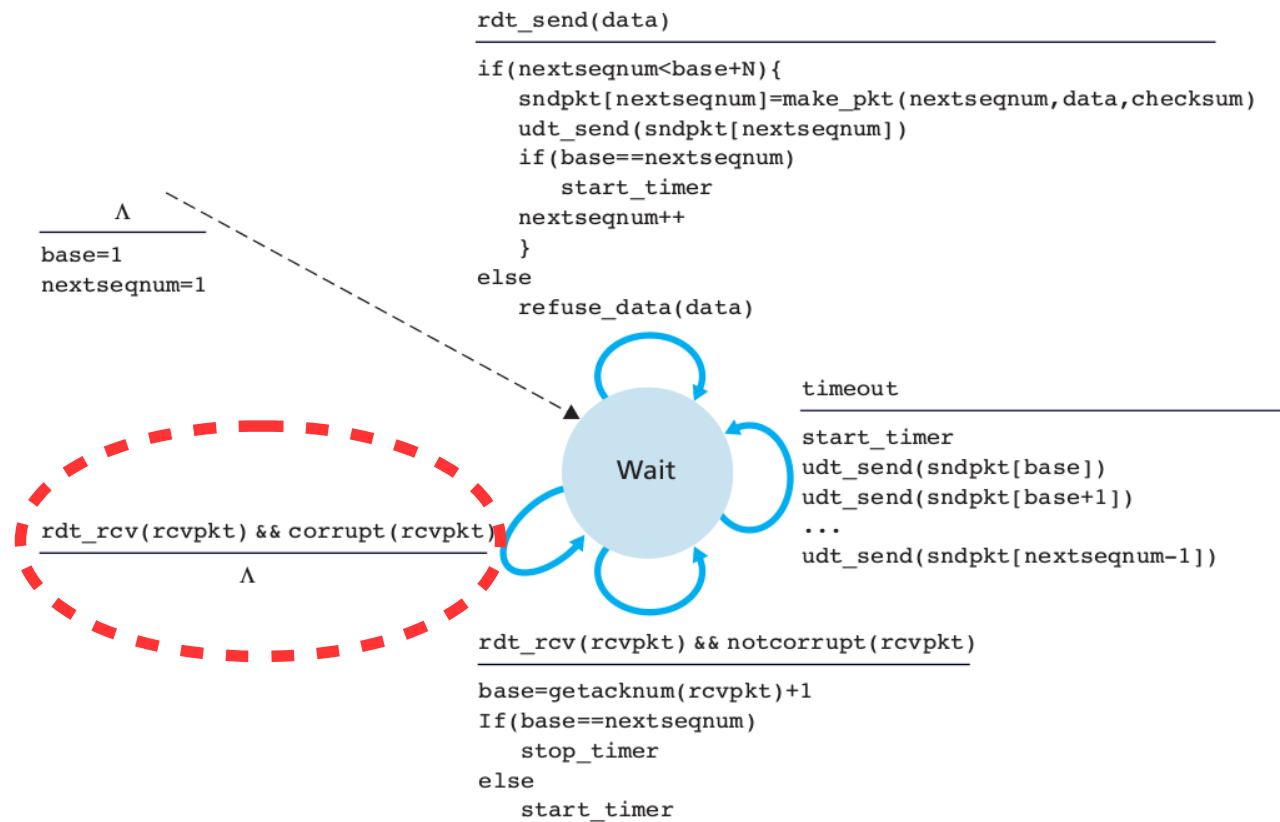
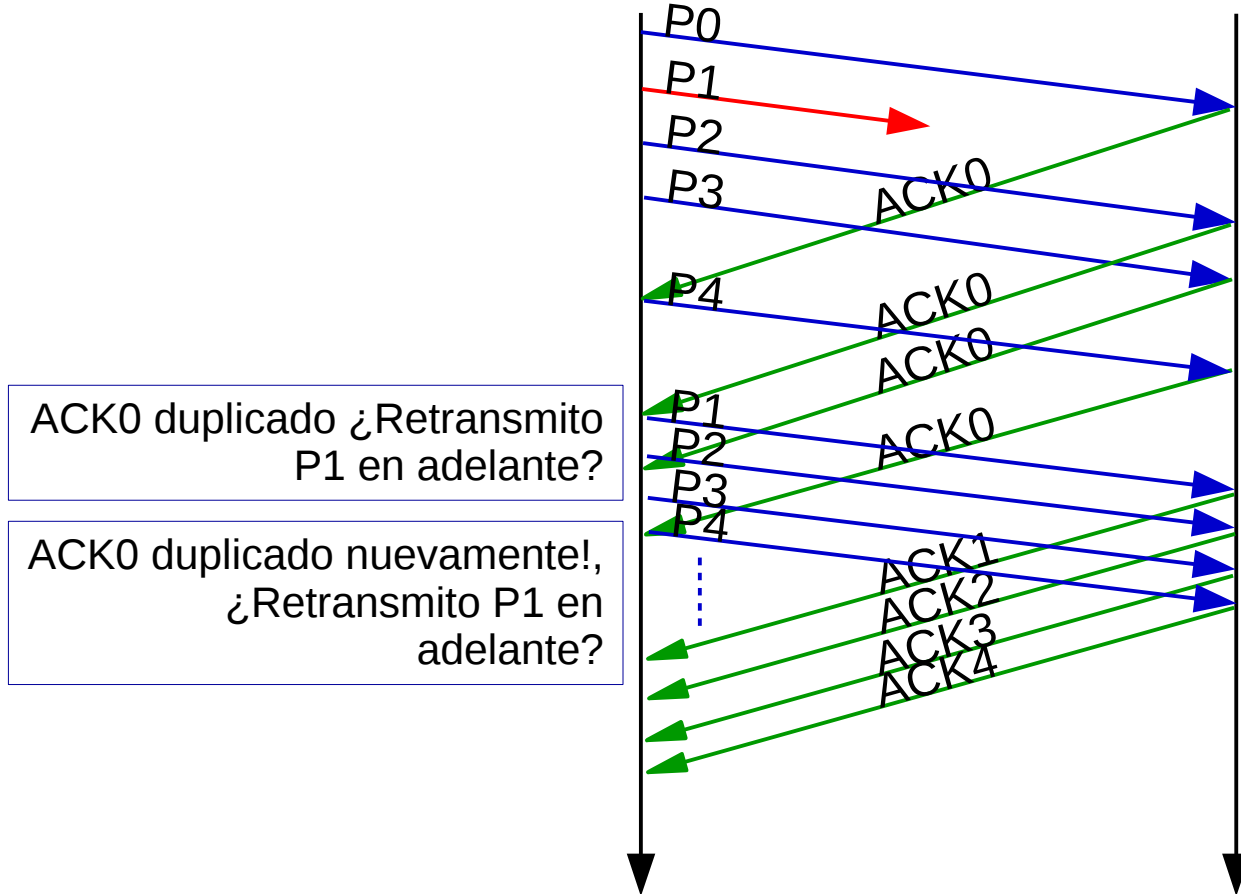


Figure 3.20 ♦ Extended FSM description of GBN sender

# Caso 1: ACK duplicado

Tx : Transmisor                      Rx : Receptor



ACK0 duplicado ¿Retransmito P1 en adelante?

ACK0 duplicado nuevamente!, ¿Retransmito P1 en adelante?

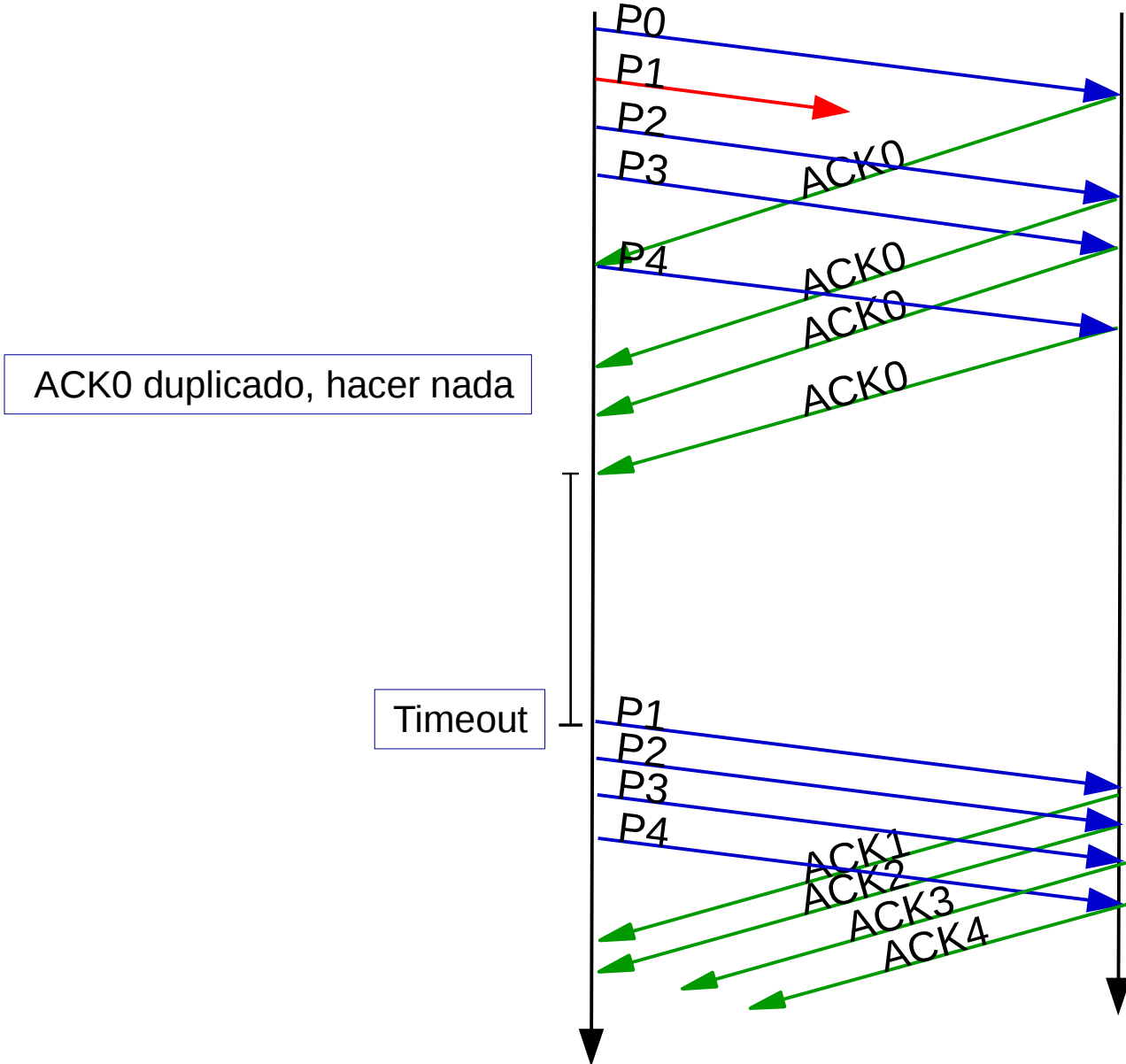
**Es mala idea retransmitir ante un ACK repetido**

- 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....

Tx : Transmisor

Rx : Receptor



ACK0 duplicado, hacer nada

Timeout

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

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

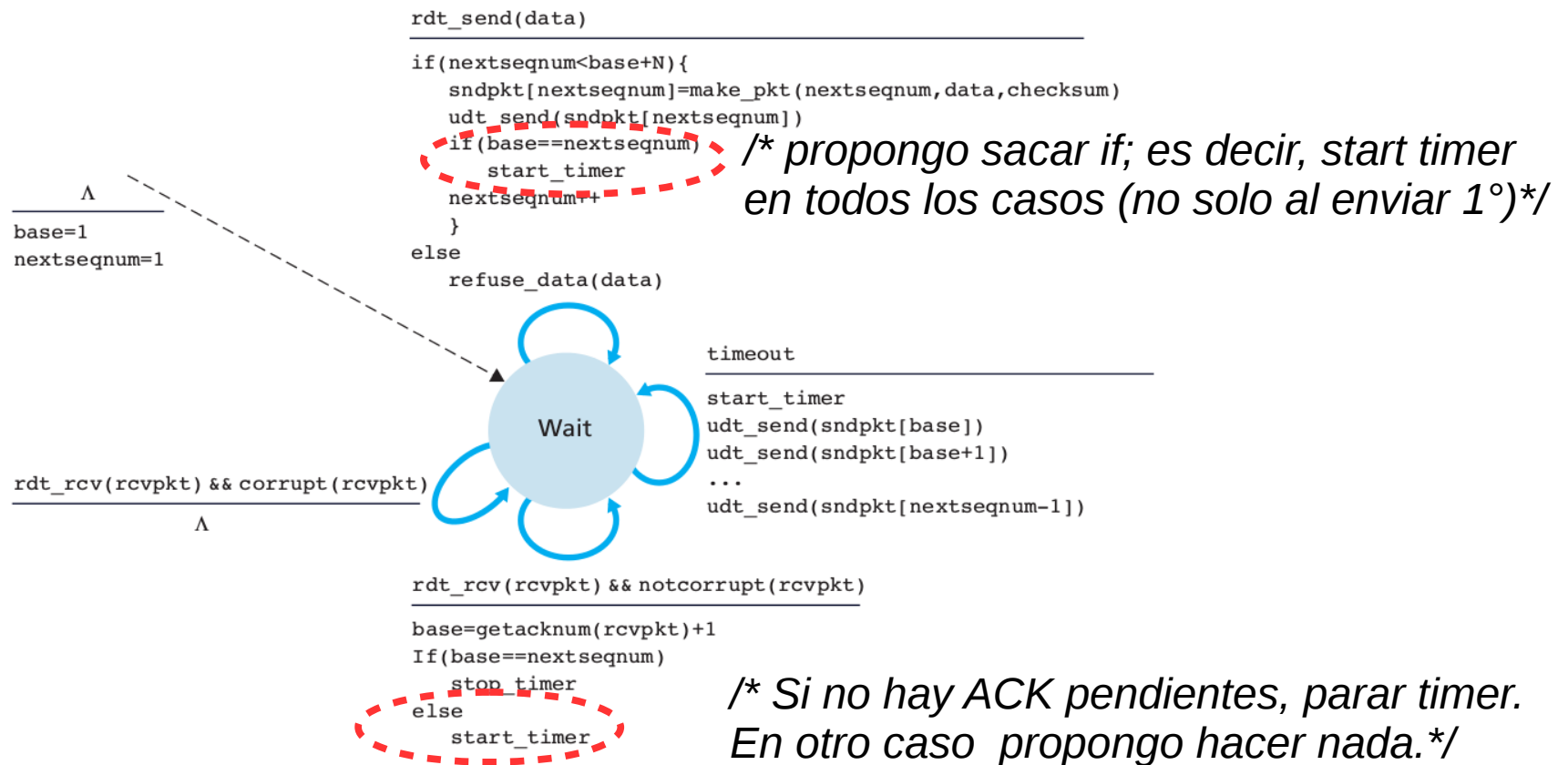


Figure 3.20 ♦ Extended FSM description of GBN sender

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....

