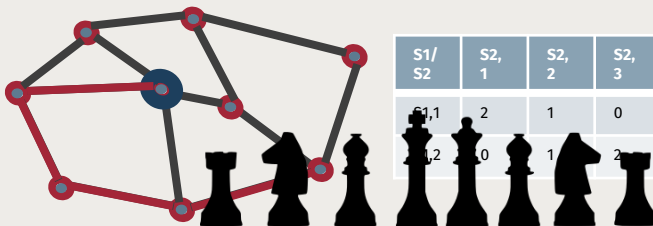


Simulation von spieltheoretischer Peer-to-Peer Netzwerkerzeugung



Die Topologie von Peer-to-Peer-Netzen spielt für viele darauf aufbauende Protokolle eine zentrale Bedeutung. So bestimmt der Netzwerkdurchmesser beispielsweise, wie schnell alle Teilnehmer Broadcastnachrichten erhalten können. Zudem agieren Teilnehmer in einem Peer-to-Peer-Netzwerk üblicherweise so, dass sie ihre eigene Situation verbessern. Basierend darauf lassen sich die Handlungen der Teilnehmer spieltheoretisch modellieren.

Ziel dieser Arbeit ist es, ein gegebenes spieltheoretisches Modell in ein Protokoll umzusetzen, das jeder Spieler bzw. Teilnehmer befolgt. Darauf aufbauend soll eine Menge dieser Teilnehmer simuliert werden, um das Modellverhalten in der Realität zu verifizieren und analysieren.

Dieses Projekt wird in Kooperation zwischen den Instituten für Theoretische Informatik und Verteilte Systeme durchgeführt und gemeinsam betreut.

This project can also be completed in English. Please contact me for further details.

David Mödinger | david.moedinger@uni-ulm.de | 027-3211

Julian Nickerl | Julian.nickerl@uni-ulm.de | 027-535

Bei Interesse und für weitere Details kontaktieren Sie uns oder kommen einfach unverbindlich vorbei.

