AODV におけるシーケンス番号を用いた ノードの電池使用率の均一化

鈴木 裕太 [†] 大内 浩司 [†] 静岡大学大学院総合科学技術研究科工学専攻 [†]

1. はじめに

基地局を介さず携帯端末同士で通信を行うアドホック通信を応用したマルチホップ通信の実用化が期待されている.携帯端末を用いてマルチホップ通信を行う場合,通信経路の探索には端末の移動に対応できる AODV(Adhoc On-Demand Distance Vector) ルーティングプロトコルが用いられている.しかしながら,AODV ルーティングプロトコルではノードの電池使用率に偏りが出る問題がある.文献 [1] では電池残量の閾値を制御パケットに載せて,問題解決を図っているが,制御パケットが大きくなる問題がある.本稿では,中継ノードが保持している送信先ノードの経路情報内のシーケンス番号 (SeqNo) を利用してノードの電池使用率の均一化を図る.

2. AODV ルーティングプロトコル

図1に今回想定するノード配置を示す.送信元ノード (source node) から中継ノード (relay node 0 or 1) を経 て送信先ノード (destination node) へ到達する経路を 想定し,経路のできる手順を以下に示す,送信元ノード は送信先ノード宛に RREQ (Route Request) をブロー ドキャストする.この RREQ を受信した中継ノードが RREQ を再ブロードキャストすることで経路探索が行 われる.この時,中継ノードはRREQに書かれている 送信先ノードと Seq No を記憶する.中継ノードが既に 同じ送信先ノードの経路情報を保持している場合,Seq No を比較する.受信した RREQ の方が Seq No が大き い場合には,中継ノードの保持している Seq No を更新 して RREQ を再ブロードキャストする.小さい場合に は、送られてきた RREQ を破棄する. RREQ が送信先 ノードに到達すると,送信先ノードは送信元ノード宛に RREP (Route Reply) を送信する. RREP は, RREQ が伝達した経路を逆に辿って送信元ノードまで伝達され る.この過程を経て送信元ノードと送信先ノード間の経 路が確立され、データパケットの送受信が開始される.

3. シーケンス番号を用いた経路探索法

3.1 経路が存在する場合の動作例 (中継ノード 0 を経由) 経路が存在する場合のフローチャートを図 2 に示す. 中継ノード 0 は,電池残量が閾値以下になると

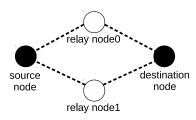


図 1 想定するノード配置

RERR(Route Error)を送信元ノード宛に送信する.また,中継ノードのが保持している送信先ノードの経路情報内の Seq No を大きな値にする.送信元ノードは RERR を受信すると,経路再構築のために RREQ を送信する.中継ノード 0 は RREQ を受信すると,Seq No を比較する.中継ノード 0 が保持している Seq No が RREQ の Seq No よりも大きい間は受信した RREQ を破棄する.これにより中継ノード 0 は経路に含まれなくなるため,電池使用を抑えられる.中継ノード 1 は保持している Seq No を更新して RREQ を再プロードキャストする.RREQ が送信先ノードに到達すると,送信先ノードは送信元ノード宛に RREP を送信する.以上の過程を経て,中継ノード 1 を経由する新しい経路が確立される.

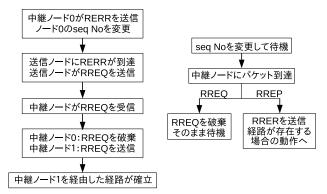


図 2 経路が有る場合

図3 経路が無い場合

3.2 経路が存在しない場合の動作例

経路が存在しない場合のフローチャートを図3に示す.中継ノードの電池残量が閾値以下になると,自身が保持している送信先ノードの経路情報内のSeq No を大きな値に設定して待機する.RREQ を受信した場合,中継ノードが保持しているSeq No が RREQ のSeq No よりも大きい間は受信した RREQ を破棄する.RREP を受信した場合,送信元ノードへRERR を送信する.RERRを送信した後の動作は,経路が存在する場合のRERRを送信した後の動作と同じため,3.1 の動作例に移る.

4. まとめ

従来の AODV では,ノードの電池使用率に偏りが出る問題がある.Seq No を用いた経路探索法を使用することで,ノードの電池使用率を均一化できることを示した.

会老立品

[1] Xiangpeng Jing , Myung J. Lee, "Energy-aware algorithms for AODV in ad hoc networks" , Proceedings of Mobile Computing and Ubiquitous Networking , pp466-468 , 2004.