

软件技术与数据库

一种适合P2P MMOG的动态调度策略

石祥滨^{1,2}, 王越², 李强², 王晓光², 王晶²

(1. 沈阳航空工业学院计算机学院, 沈阳 110034; 辽宁大学信息科学与技术学院, 沈阳 110036)

收稿日期 修回日期 网络版发布日期 2008-3-11 接受日期

摘要 移动代理在P2P MMOG中的应用带来了新的实时任务调度问题。该文提出了一种适合P2P MMOG的优先级动态变更调度策略, 根据代理服务信任度值、代理服务所在玩家机器的CPU使用率、玩家机器的网络流量和任务在调度队列中等待的时间动态调度玩家任务。实验证明, 该方案满足游戏实时性要求, 降低了系统延迟, 解决了P2P MMOG中玩家节点的负载均衡问题。

关键词 [P2P MMOG结构](#); [移动代理](#); [任务调度](#)

分类号 [TP311](#)

DOI:

通讯作者:

作者个人主页: 石祥滨^{1,2}; 王越²; 李强²; 王晓光²; 王晶²

扩展功能

本文信息

- ▶ [Supporting info](#)
- ▶ [PDF\(186KB\)](#)
- ▶ [\[HTML全文\]\(0KB\)](#)
- ▶ [参考文献\[PDF\]](#)
- ▶ [参考文献](#)

服务与反馈

- ▶ [把本文推荐给朋友](#)
- ▶ [加入我的书架](#)
- ▶ [加入引用管理器](#)
- ▶ [引用本文](#)
- ▶ [Email Alert](#)
- ▶ [文章反馈](#)
- ▶ [浏览反馈信息](#)

相关信息

- ▶ [本刊中包含“P2P MMOG结构; 移动代理; 任务调度”的相关文章](#)
- ▶ 本文作者相关文章
 - [石祥滨^{1,2}, 王越², 李强², 王晓光², 王晶²](#)