

开发研究与设计技术

基于P2P的MMOG兴趣域内多播改进算法

王 岩, 李照奎, 石祥滨

(沈阳航空工业学院计算机学院, 沈阳 110136)

收稿日期 修回日期 网络版发布日期 接受日期

**摘要** 针对SCRIBE在解决基于P2P的巨量多玩家网络游戏兴趣域内多播时, 产生的多播效率低、游戏状态数据同步性差问题, 提出一种SCRIBE改进多播算法, 该算法考虑P2P网络中终端节点在带宽和计算能力上的异构性, 同时保证同一组中节点具有共同的兴趣。仿真结果表明, 该算法能够在较大程度上减小消息冗余和降低多播延迟, 提高游戏状态数据的同步性。

**关键词** [对等网络](#); [兴趣域](#); [SCRIBE算法](#); [应用层多播](#)

**分类号** [TP311](#)

**DOI:**

通讯作者:

作者个人主页: [王 岩](#); [李照奎](#); [石祥滨](#)

扩展功能

本文信息

▶ [Supporting info](#)

▶ [PDF](#) (156KB)

▶ [\[HTML全文\]](#) (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“对等网络; 兴趣域; SCRIBE算法; 应用层多播”的相关文章](#)

▶ [本文作者相关文章](#)