

开发研究与设计技术

基于双边假设检验的NEO改变帧长度机制

石祥滨<sup>1,2</sup>, 刘芳<sup>2</sup>, 赵鑫<sup>2</sup>

(1. 沈阳航空工业学院计算机学院, 沈阳 110034; 2. 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 2007-9-3 接受日期

**摘要** 使用双边假设检验来检测更新信息到达时间间隔的变化情况, 根据当前网络状况精确计算帧长度调整值以改进原NEO协议简单比较及粗略调整帧长度的缺陷。将该协议中改变帧长度的投票权转交给游戏引擎, 避免强制玩家参与投票。实验结果表明, 改进后的帧长度随网络状况平稳变化, 更接近真实网络状态, 在一定程度上提升了协议性能。

**关键词** [网络游戏](#) [欺骗](#) [NEO](#) [双边假设检验](#)

**分类号** [TP393](#)

**DOI:**

通讯作者:

作者个人主页: [石祥滨<sup>1,2</sup>](#); [刘芳<sup>2</sup>](#); [赵鑫<sup>2</sup>](#)

扩展功能

本文信息

- ▶ [Supporting info](#)
- ▶ [PDF\(126KB\)](#)
- ▶ [\[HTML全文\]\(0KB\)](#)
- ▶ [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“网络游戏”的 相关文章](#)
- ▶ 本文作者相关文章
- ▶ [石祥滨<sup>1,2</sup>, 刘芳<sup>2</sup>, 赵鑫<sup>2</sup>](#)