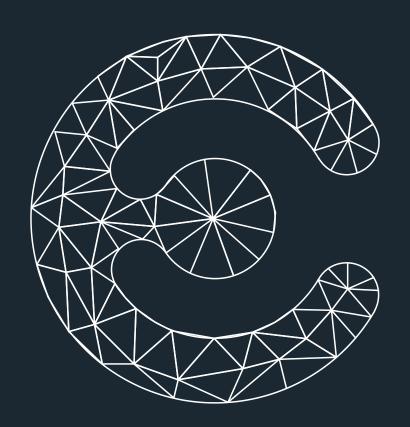


让 每个应用 插上通讯的 翅膀



高质量通信云平台的构 建要点



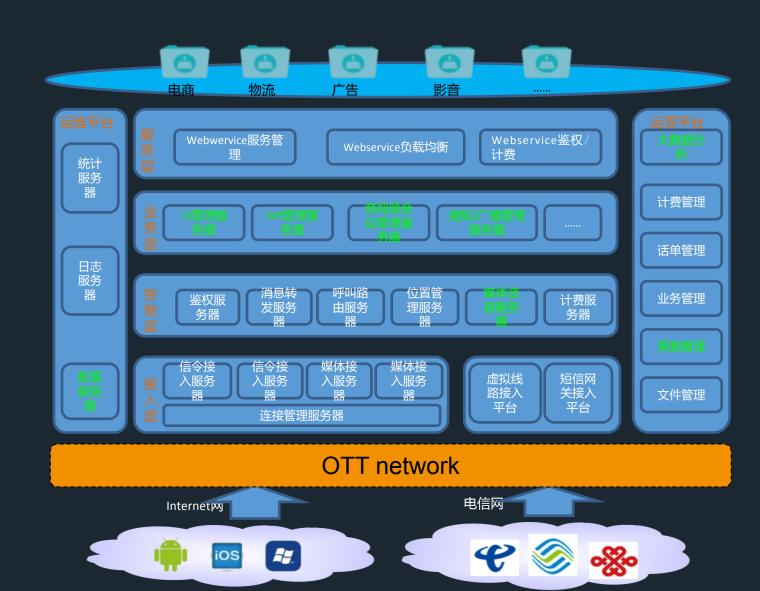
通信业务的发展趋势

- ▶全面走向IP化
- ▶互联网化
- >移动化
- ≻云化



通信PAAS平台逻辑架构

- ▶精巧与高效;
- ▶扩展与隔离;
- ▶异构多元化;
- ▶稳定高可用;



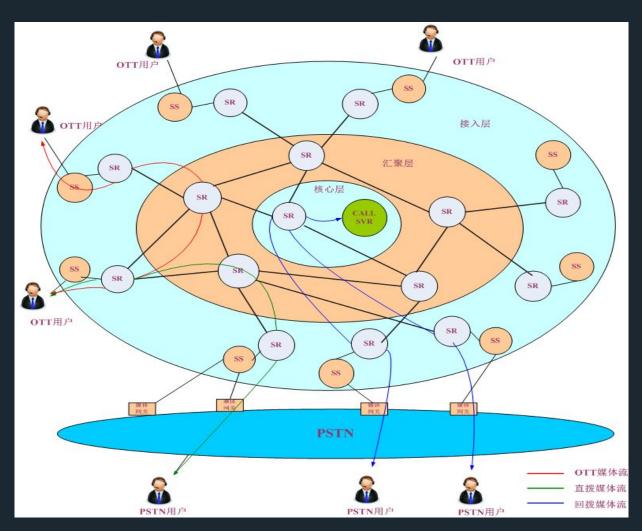
移动互联网VOIP现状

- ▶移动网络不对称性;
- ▶移动网络动态性;
- ▶通讯跨区域性;
- ▶通讯跨运营商性;



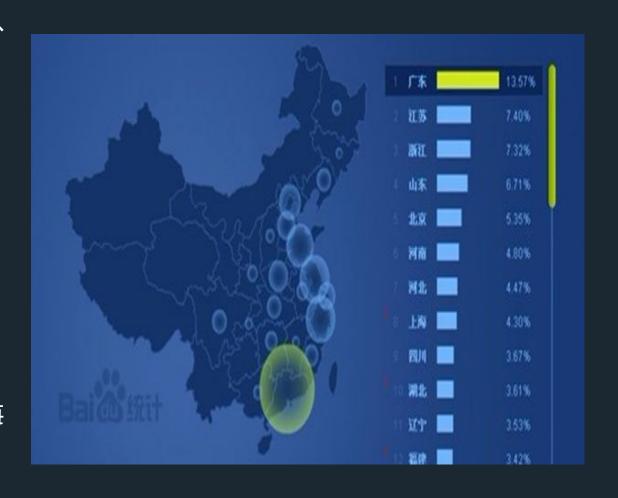
OTT通讯网络(IAN)的建设思路

- ▶网络复杂,网络互通性问题多;
- ▶用户最后一公里的网络质量难以保证;
- ▶部署一张全球智能透明路由网络;
- ▶GRE隧道、OSFP协议自动学习全网路由;
- ▶内核转发(Netfilter),加速路由;



中国互联网用户分布数据

- ▶华东片区(上海、江苏、浙江、安徽、江西、台湾)
- ▶华北片区(北京、山西、山东、天津、内蒙古、 河南、河北)
- ▶华南片区(广东、福建、广西、湖南、湖北)
- ▶东北片区(辽宁、黑龙江、吉林)
- ▶西北片区(青海、新疆、陕西、宁夏、甘肃)
- ▶西南片区(云南、四川、西藏、重庆、贵州、海南)

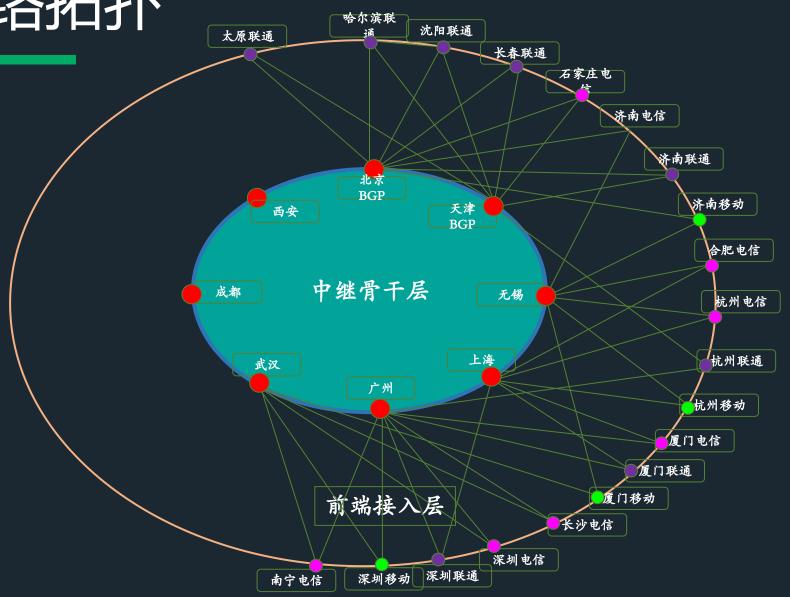


OTT通讯网络拓扑

▶分层式网络架构;

▶分布式部署;

▶按区域划分业务;



OTT通讯网络监控

- ▶全网络节点网络状态监 控;
- ▶全网络节点故障实时预 警;
- ▶基于业务运营不断优化;



服务器通信协议

►SIP 带宽利用率低,冗余信息较多;

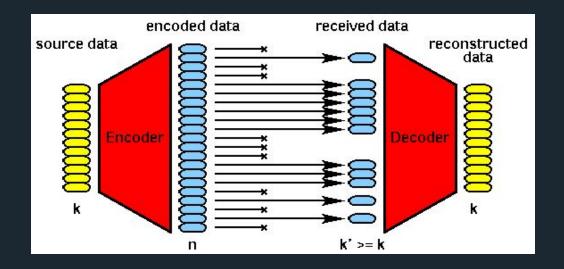
►XMPP 标准、开放,功能强大,但还不算太高效;

▶私有 重点关注:节省流量/高效,扩展性强;

	XML	JSON	PB
数据结构支持	复杂结构	简单结构	较复杂结构
数据保存方式	文本	文本	二进制
数据保存大小	大	一般	小
解析效率	慢	一般	快
语言支持程度	非常多	多	C++/Java/Python
开发难度?繁琐?	繁琐	简单	简单
学习成本	低	低	低

媒体传输质量保障

```
➤FEC
不丢包情况下效果不明显;
在丢包率5-25%时,语音mos值提升0.4
丢包率>30%时,mos值低于正常情况;
➤ARQ
I帧请求;
```



统一策略控制

- >终端策略控制;
 - ▶客户端流量、连接方式、优选编解码、信令路由、媒体路由等策略;
- ▶通信资源策略控制
 - ▶通信资源的成本、质量等



策略控制的思路

- ▶后端、统一制定策略;
- ▶动态、智能调整;
- ▶前端、使能可控;



客户端流量控制策略

```
▶智能心跳
3分钟一次,每次4字节,开屏锁屏触发心跳
```

```
➤媒体数据流压缩
IP+UDP+RTP(包头冗余40byte);
IP+UDP+私有协议(包头冗余30-40byte);
cRTP(包头冗余2byte);
```

▶智能码率调整

基于rtp RR中的丢包、时延、抖动综合评估,对码率进行平滑调整。

参考价值: 丟包>时延>抖动

3g最优的视频码率150-200kbps

Wifi最优的视频码率200-300kbps

客户端连接策略

- ➤就近接入 找到离自己最近(丢包率最低/延时最小)的接入点(信令/媒体);
- ▶同网接入 根据客户端所在网络类型,选择同网的接入点连接;
- ➢接入点本地缓存/更新机制 同时保存多个信令/媒体接入点,并定期刷新; 保证本地缓存最好的接入点信息;
- →同连机制 同时连接多个cs,保持连接最快的cs,断开其他的cs; 加快连接速度;

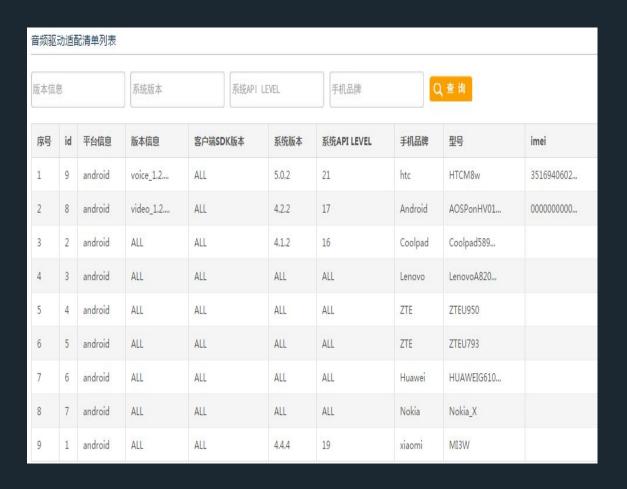


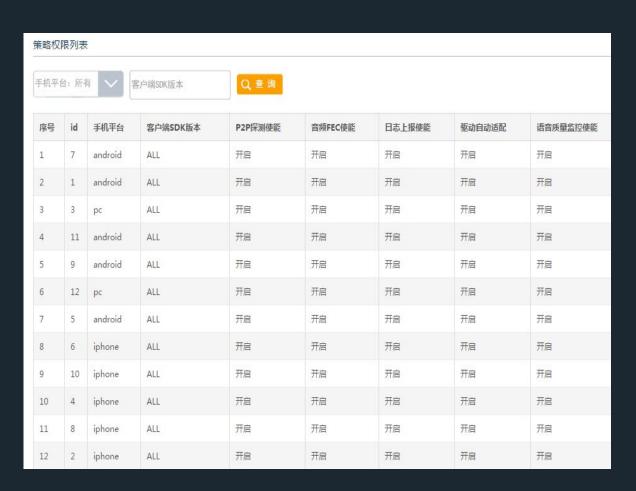
客户端媒体路由策略

- ▶媒体节点探测管理 动态选择多个媒体节点进行探测(同网->就近->负载);
- ➢减少媒体路由 运用Dijstra算法,综合计算主被叫最短路径; P2P > 单跳中转 > 两条中转
- ▶ 动态媒体路由 动态根据网络状态切换路由(丢包->延时);
- ▶自适应续活媒体路由 网络抖动中断重连、网络切换自适应续活路由;

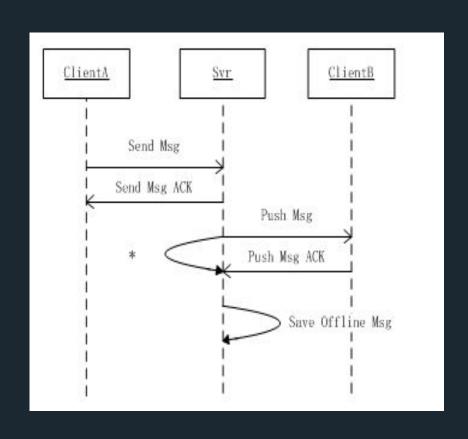


案例:VOIP策略控制机制

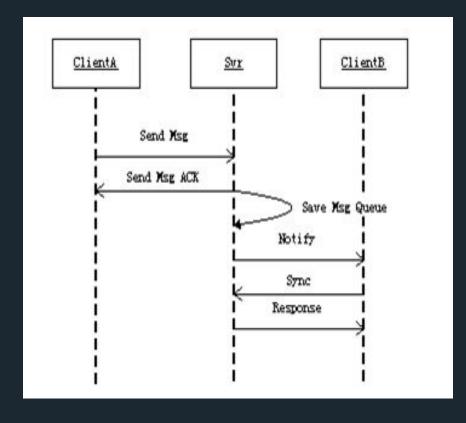




案例:IM消息同步机制







传统PC消息机制

移动端消息机制



让 每个应用 插上通讯的 翅膀