

# เทคนิคการกล้ำสัญญาณที่เหมาะสมสำหรับโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สายใน ช่องสัญญาณที่มีการจางหายแบบเรลีย์โดยใช้แบบจำลองห่วงโซ่มาร์คอฟแบบไม่ต่อเนื่อง

## An optimal modulation technique for Wireless Local Area Networks on One-Path Rayleigh fading channel By Using Discrete Markov Chain model

เจษฎา สาททอง<sup>1</sup>, สุวิพล สิริชีวะภาค<sup>2</sup>, อติสร แก้วภักดี<sup>3</sup> และเฉลิมชนม์ ตั้งวชิรพันธ์<sup>4</sup>

<sup>1,3,4</sup> โปรแกรมวิชาวิศวกรรมโทรคมนาคม

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

<sup>1</sup>sartthong@yahoo.com, <sup>3</sup>adisom@npru.ac.th and <sup>4</sup>shalerm123@yahoo.th

<sup>2</sup>ภาควิชาวิศวกรรมโทรคมนาคม

คณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

<sup>2</sup>kssuvepo@kmitl.ac.th

### บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้นำเสนอถึงการหาเทคนิคการกล้ำสัญญาณที่เหมาะสมสำหรับโครงข่ายคอมพิวเตอร์แบบไร้สาย (Wireless Local Area Networks) ในช่องสัญญาณที่มีการจางหายแบบเรลีย์โดยใช้แบบจำลองห่วงโซ่มาร์คอฟแบบไม่ต่อเนื่อง เพื่อปรับปรุงสมรรถนะของโพรโทคอล CSMA/CA (Carrier Sense Multiple Access with Collision Avoidance) ตามมาตรฐานของ IEEE802.11a ซึ่งเทคนิคการกล้ำสัญญาณที่เราพิจารณาในบทความวิจัยฉบับนี้คือ BPSK QPSK 16-QAM 64-QAM และ 256-QAM ซึ่งการเปรียบเทียบสมรรถนะของเทคนิคการกล้ำสัญญาณแต่ละแบบ เราจะใช้ค่าวิสัยสามารถ (Saturated throughput) ของระบบเป็นตัวชี้วัด จากผลการวิเคราะห์เชิงตัวเลขแสดงให้เห็นว่าเทคนิคการกล้ำสัญญาณแบบ BPSK และ QPSK มีสมรรถนะที่ดีกว่าเมื่อเทียบกับเทคนิคการกล้ำสัญญาณแบบ 16-QAM 64-QAM และ 256-QAM ในช่องสัญญาณที่มีการจางหายแบบเรลีย์ เมื่อเราพิจารณากรณีที่ค่าความเร็วในการส่งข้อมูล (Bit Rate) และค่ากำลังงานเฉลี่ยของสัญญาณต่อค่ากำลังงานเฉลี่ยของสัญญาณรบกวนต่อบิต ( $E_b/N_0$ ) ที่เท่ากัน

**คำสำคัญ:** เทคนิคการกล้ำสัญญาณ, โครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สาย, แบบจำลองห่วงโซ่มาร์คอฟแบบไม่ต่อเนื่อง

### Abstract

In this research, we evaluate an optimal modulation technique for wireless local area networks (WLAN) on one-path Rayleigh fading channel by applying discrete Markov chain model. An optimal modulation technique is used for improving the performance of carrier sense multiple accesses with collision avoidance (CSMA/CA) protocol based on IEEE802.11 standard. The performance of all modulation techniques are compared in term of saturated throughput parameters. The BPSK, QPSK, 16-QAM, 64-QAM and 256-QAM modulation schemes are considered in this research. Our numerical results show that the performance of BPSK and QPSK are better than the 16-QAM, 64-QAM and 256-QAM modulation techniques on Rayleigh fading channel when we fixed the data rate and signal to noise ratio ( $E_b/N_0$ ).

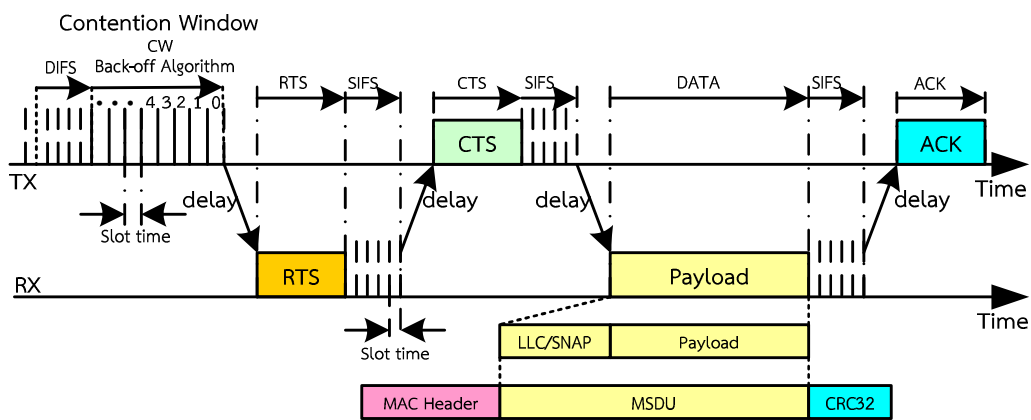
**Keyword:** Modulation techniques, Wireless local area networks, Discrete Markov chain model

## 1. บทนำ (Introduction)

ในระบบโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สาย การรับ-ส่ง ข้อมูลระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server or Access Point) กับเครื่องคอมพิวเตอร์ลูกข่าย (Client) ซึ่งอาจจะเป็นคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (Desktop) หรือคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Notebook) เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของการใช้ย่านความถี่และง่ายต่อการออกแบบสายอากาศ ซึ่งคลื่นความถี่ในระบบโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สายจะอยู่ที่ประมาณ 2.4 กิกะเฮิรตซ์ (GHz) สำหรับมาตรฐาน IEEE802.11b/g และ 5 กิกะเฮิรตซ์ สำหรับมาตรฐาน IEEE802.11a/g/n กระบวนการนำสัญญาณข้อมูล (Data signals) ฝากไปกับคลื่นพาหะ (Carrier signals) เราเรียกเทคนิคนี้ว่า การกล้ำสัญญาณ (Modulation technique) ในช่องสัญญาณแบบไร้สายตัวแปรสำคัญที่ทำให้ประสิทธิภาพการส่งข้อมูลลดต่ำลงคือ ค่าการลดทอนกำลังงานของสัญญาณคลื่นวิทยุต่อระยะทาง (path loss) และค่าการจางหายและความผิดเพี้ยนของสัญญาณ (fading and multi-path dispersion) ฉะนั้นการเลือกเทคนิคการกล้ำสัญญาณที่เหมาะสม จึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่จะเพิ่มประสิทธิภาพการส่งข้อมูลในระบบโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สายให้ดียิ่งขึ้น ฉะนั้นงานวิจัยฉบับนี้จึงนำเสนอถึงการหาเทคนิคการกล้ำสัญญาณที่เหมาะสมสำหรับโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สายในช่องสัญญาณมีการจางหายของสัญญาณแบบเรลลีย์โดยใช้แบบจำลองห่วงโซ่มาร์คอฟแบบไม่ต่อเนื่อง ในบทความจะแบ่งรายละเอียดดังนี้ ส่วนที่ 2 จะอธิบายเทคนิคการจำลองระบบโดยใช้ทฤษฎีห่วงโซ่มาร์คอฟแบบไม่ต่อเนื่อง (Discrete Markov Chain model) ส่วนที่ 3 จะอธิบายการคำนวณค่าวิสัยสามารถของระบบ ส่วนที่ 4 จะเป็นผลการวิเคราะห์เชิงตัวเลข และสรุปผลจะอยู่ในส่วนที่ 5

## 2. แบบจำลองห่วงโซ่มาร์คอฟแบบไม่ต่อเนื่อง (Discrete Markov chain model)

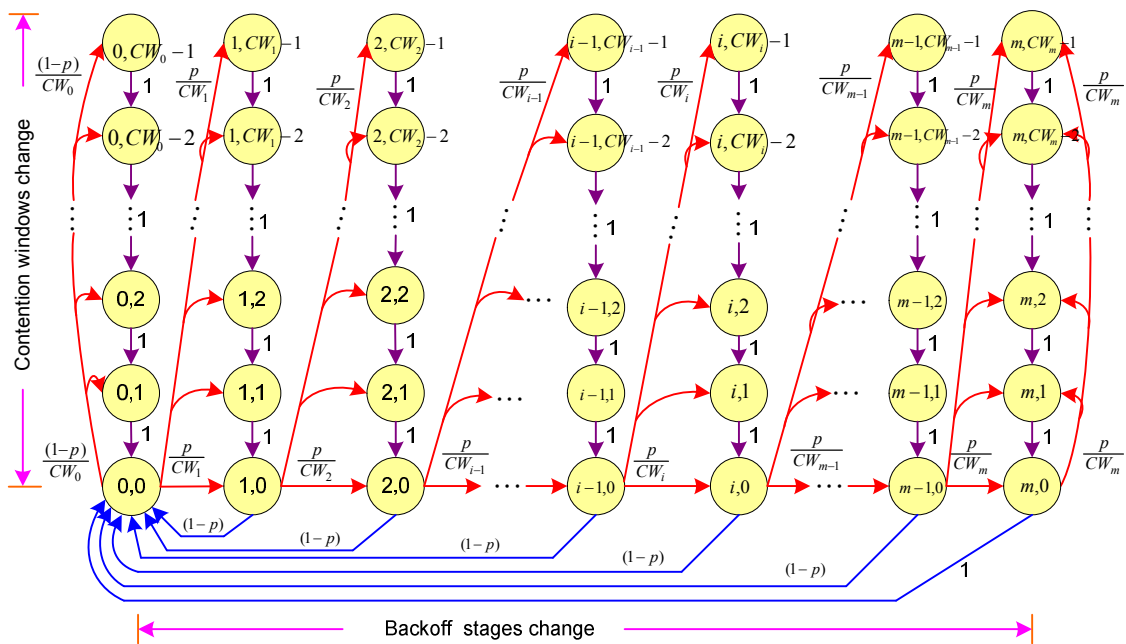
ปัจจุบันการส่งเฟรมข้อมูลในระบบโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สายจะใช้โพรโทคอล CSMA/CA (Carrier Sense Multiple Access with Collisions Avoidance) ซึ่งจะมีรูปแบบการส่งเฟรมข้อมูลดังแสดงในรูปที่ 1



ภาพที่ 1: กระบวนการส่งเฟรมข้อมูลของ CSMA/CA โพรโทคอล

โดยทั่วไปช่องสัญญาณการส่งข้อมูลของระบบโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สายจะถูกแบ่งออกเป็นช่วงๆ ที่เท่ากัน (slot time) กระบวนการส่งเฟรมข้อมูลของ CSMA/CA โพรโทคอลจะเริ่มจากสถานีลูกข่ายที่มีความต้องการจะส่งเฟรมข้อมูล ทำการตรวจจับช่องสัญญาณ (Carrier sensing) ซึ่งในการส่งเฟรมข้อมูลครั้งแรก กระบวนการส่งจะไม่เข้าสู่โหมดแบคออฟอัลกอริทึม เมื่อช่องสัญญาณว่างมากกว่าหรือเท่ากับ DIFS (Distributed Inter Frame Space) คอมพิวเตอร์ที่ต้องการจะส่งเฟรมข้อมูล (TX) จะส่งเฟรมควบคุม RTS (Request to Send) ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะเป็นผู้รับเฟรมข้อมูลหรือจุดบริการ (RX: Client computer or Access Point) เพื่อทำการจองช่องสัญญาณ ถ้าคอมพิวเตอร์ผู้รับเฟรมข้อมูลพร้อม จะตอบกลับด้วยเฟรมควบคุม CTS (Clear to Send) ไปยังคอมพิวเตอร์ผู้ส่งเฟรมข้อมูล จากนั้นกระบวนการส่งเฟรมข้อมูล (Data frame or Payload) ก็จะเริ่มขึ้น ถ้าการส่งเฟรมไม่มีข้อผิดพลาด หรือไม่เกิดการชนกันของเฟรมข้อมูล เครื่องคอมพิวเตอร์ที่รับเฟรมข้อมูลหรือจุดบริการจะส่งเฟรม ACK (Acknowledgement) ตอบกลับไปยังคอมพิวเตอร์ที่ส่งเฟรมข้อมูล (TX) ว่าได้รับเฟรมครบถูกต้อง การส่งเฟรมแต่ละครั้งจะถูกคั่นด้วยช่วงระยะเวลาสั้นๆ ที่เรียกว่า SIFS (Short Inter Frame Space) ถ้าคอมพิวเตอร์ที่ส่งเฟรมข้อมูล (TX) ไม่ได้รับเฟรม ACK

ภายในเวลาที่กำหนด จะถูกสันนิษฐานว่าเกิดการชนกันของเฟรมข้อมูล หรือเฟรมข้อมูลสูญหายระหว่างทาง (Unsuccessful) จึงต้องทำการส่งเฟรมข้อมูลนั้นใหม่ (Retransmission) ซึ่งการส่งเฟรมข้อมูลครั้งที่สอง จะต้องเข้าสู่โหมดแบ็คออฟอัลกอริทึม (Backoff Algorithm) เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการชนกันหรือสูญหายของเฟรมข้อมูลแบบไม่รู้จบ เมื่อคอมพิวเตอร์ที่ส่งเฟรมข้อมูล (TX) ต้องการจะส่งเฟรมครั้งที่ 2 จะต้องทำการสุ่มค่าเวลาขึ้นมาช่วงหนึ่ง เราเรียกช่วงเวลานี้ว่าหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณ (Contention Windows: CW) ซึ่งค่าของหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณจะขึ้นอยู่กับชนิดของแบ็คออฟอัลกอริทึมที่ใช้ ในปัจจุบันระบบโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สายจะใช้กระบวนการไบนารีเอ็กซ์โพเนนเชียลแบ็คออฟอัลกอริทึม (Binary Exponential Backoff Algorithm: BEB) เพื่อลดอัตราการชนกันของเฟรมข้อมูลในระบบ เมื่อปี 2000 นักวิจัยในเอกสารอ้างอิงที่ [2] [3] [4] และ [5] ได้นำเสนอการจำลองระบบโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สาย โดยใช้ทฤษฎีห่วงโซ่มาร์คอฟแบบไม่ต่อเนื่อง (Discrete Markov chain model) ซึ่งแสดงดังรูปที่ 2



ภาพที่ 2: แบบจำลองห่วงโซ่มาร์คอฟแบบไม่ต่อเนื่องของระบบโครงข่ายคอมพิวเตอร์แบบไร้สายที่มีแบ็คออฟอัลกอริทึมแบบไบนารีเอ็กซ์โพเนนเชียล

ต่อมาเรามักจะเรียกแบบจำลองในรูปที่ 2 นี้ว่า Bianchi's model ซึ่งเป็นแบบจำลองที่ถูกนำไปใช้ในการวิเคราะห์สมรรถนะของระบบโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สายมากที่สุด จากแบบจำลองในรูปที่ 2 นักวิจัยใช้ทฤษฎีคิว (Queuing Theory) ในสภาวะคงตัว หาสมการค่าความน่าจะเป็นที่โหนดหรือคอมพิวเตอร์ลูกข่ายจะทำการส่งเฟรมข้อมูลในแต่ละสล็อตการส่งที่สุ่มเลือกมาแบบแรนดัม ซึ่งได้ดังสมการที่ 1

$$\tau_{Bianchi\ model} = \sum_{i=0}^m b_{i,0} = \frac{2(1-2p)}{(1-2p)(CW+1) + pCW(1-(2p)^m)} \quad (1)$$

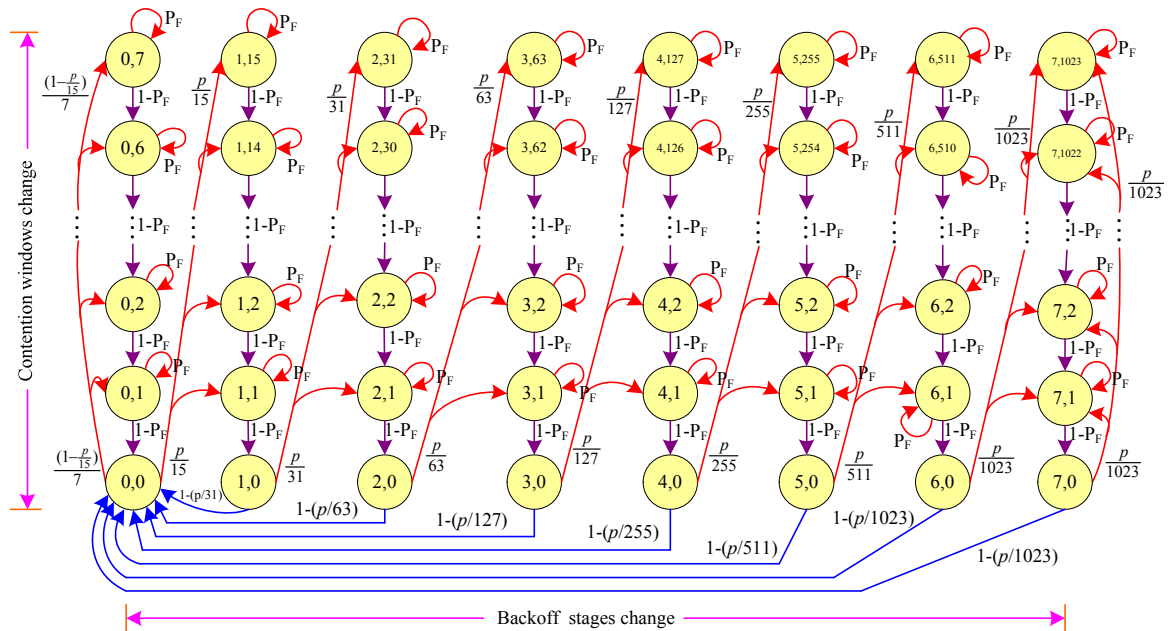
ในแบบจำลองของ Bianchi จะใช้ไบนารีเอ็กซ์โพเนนเชียลแบ็คออฟอัลกอริทึม (BEB Algorithm) แก้ปัญหาการชนกันของเฟรมข้อมูล โดยมีหลักการทำงานหลักๆ คือค่าช่วงเวลาหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณ (Contention windows) จะเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่าต่อการส่งเฟรมข้อมูลซ้ำหนึ่งครั้งดังสมการ

$$CW = 2^i \times CW_{min} \Rightarrow i = 0, 1, 2, 3, \dots, m \text{ และ } CW_{max} = 2^m \times CW_{min} \quad (2)$$

โดยที่  $\tau$  คือค่าความน่าจะเป็นที่โหนดหรือคอมพิวเตอร์ลูกข่ายจะทำการส่งเฟรมข้อมูลในแต่ละสล็อต (Packet Transmission Probability)

- $M$  คือจำนวนการส่งเฟรมข้อมูลซ้ำหรือค่าแบคออฟสเตจ (Retransmission or backoff stages)
- $P$  คือค่าความน่าจะเป็นที่จะเกิดการชนกันของเฟรมข้อมูล (Collision Probability)
- $CW$  คือค่าช่วงเวลาหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณที่แบคออฟสเตจใดๆ
- $CW_{min}$  คือค่าช่วงเวลาหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณต่ำสุดหรือค่าเริ่มต้น
- $CW_{max}$  คือค่าช่วงเวลาหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณสูงสุด

แบบจำลองในรูปที่ 2 เป็นแบบจำลองทั่วไปในช่องสัญญาณที่ไม่มีสัญญาณรบกวนและการลดทอน (Ideal Channel) แต่ช่องสัญญาณที่ใช้ส่งเฟรมข้อมูลในระบบที่ใช้งานจริง (real channel) จะมีการลดทอนกำลังงานของสัญญาณต่อระยะทาง (path loss) และค่าการจางหายและความผิดเพี้ยนของสัญญาณ (fading and multi-path dispersion) อยู่ด้วยเสมอ ฉะนั้นงานวิจัยฉบับนี้จึงจำลองระบบใหม่ที่นำผลกระทบของค่าการจางหายของสัญญาณที่มีการแจกแจงเชิงสถิติแบบเรลลีย์ (Rayleigh Fading) มาร่วมพิจารณา และกำหนดให้ค่าจำนวนการส่งเฟรมข้อมูลซ้ำ ( $m$ ) และค่าช่วงเวลาหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณ ( $CW$ ) มีค่าคงที่ แต่ยังคงใช้ทฤษฎีท่วงโซ่มาร์คอฟแบบไม่ต่อเนื่องเหมือนเดิม ซึ่งเราเรียกเทคนิคการจำลองระบบแบบใหม่นี้ว่า FBFC (Fixed Backoff stages and Fixed Contention Windows sizes technique) ดังแสดงในรูปที่ 3



ภาพที่ 3: การจำลองระบบแบบ FBFC (Fixed Backoff stages and Fixed Contention Windows sizes technique)

จากรูปที่ 3 กำหนดให้ค่าจำนวนการส่งเฟรมข้อมูลซ้ำ ( $m$ ) หรือค่าแบคออฟสเตจ (Backoff stages) มีค่าเท่ากับ 8 (0-7) และค่าช่วงเวลาหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณ ( $CW$ ) มีค่าเท่ากับ 1024 (0-1023) สล็อต ถ้าเรากำหนดให้  $b_{i,k}$  คือค่าความน่าจะเป็นที่ระบบจะอยู่ที่แบคออฟสเตจ  $i$  และค่าช่วงเวลาหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณ  $k$  เราใช้ทฤษฎีคิว (Queuing Theory) ในสภาวะคงตัว (steady state) หาค่าความน่าจะเป็นที่โหนดหรือคอมพิวเตอร์ลูกข่ายจะทำการส่งเฟรมข้อมูลในแต่ละสล็อต (Packet Transmission Probability) ทันทีที่ช่องสัญญาณว่างมากกว่าหรือเท่ากับ DIFS (Distributed Inter Frame Space) ค่าหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณ  $k$  ถูกลดค่าลงทีละหนึ่งสล็อตจนเป็นศูนย์ ( $CW$  or  $K = 0$  time slot) และ  $P_F$  คือค่าความน่าจะเป็นที่คอมพิวเตอร์ลูกข่ายจะต้องหยุดรอการเข้าใช้ช่องสัญญาณ (หยุดการลดค่าหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณ  $K$ ) เมื่อช่องสัญญาณกำลังถูกคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นใช้ส่งเฟรมข้อมูลอยู่ จะต้องรอให้คอมพิวเตอร์ที่กำลังใช้งานช่องสัญญาณส่งข้อมูลให้เสร็จสิ้นก่อน จึงจะสามารถเริ่มกระบวนการลดค่า  $CW$  ต่อได้ (ลดค่า  $K$  ลงทีละหนึ่งสล็อตจนเป็นศูนย์) ฉะนั้นค่าความน่าจะเป็นที่คอมพิวเตอร์ลูกข่ายจะทำการส่งเฟรมข้อมูลในแต่ละแบคออฟสเตจ  $i$  (Backoff stages) ที่สัมพันธ์กับค่าความน่าจะเป็นที่สแตตัสเริ่มต้น  $b_{0,0}$  จะเป็นดังสมการ

$$b_{1,0} = \frac{p}{15} \sum_{L=1}^{15} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L b_{0,0} \quad b_{2,0} = \frac{p}{31} \sum_{L=1}^{31} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L b_{1,0} \quad b_{3,0} = \frac{p}{63} \sum_{L=1}^{63} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L b_{2,0} \quad (3)$$

$$b_{4,0} = \frac{p}{127} \sum_{L=1}^{127} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L b_{3,0} \quad b_{5,0} = \frac{p}{255} \sum_{L=1}^{255} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L b_{4,0} \quad b_{6,0} = \frac{p}{511} \sum_{L=1}^{511} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L b_{5,0} \quad (4)$$

$$b_{7,0} = \frac{p}{1023} \sum_{L=1}^{1023} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L b_{6,0} + \frac{p}{1023} \sum_{L=1}^{1023} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L b_{7,0} \quad (5)$$

จากทฤษฎีคิวในสภาวะคงตัว (Steady state) ค่าความน่าจะเป็นในแต่ละแบบคอปอสเตจ จะต้องรวมกันเท่ากับหนึ่ง นั่นคือค่าความน่าจะเป็นที่โหนดหรือคอมพิวเตอร์ลูกข่ายใดๆ จะทำการส่งเฟรมข้อมูลในหนึ่งสล็อตการส่งจะเท่ากับ

$$\tau_{new} = \sum_{i=0}^7 b_{i,0} = b_{0,0} + b_{1,0} + b_{2,0} + b_{3,0} + b_{4,0} + b_{5,0} + b_{6,0} + b_{7,0} = 1 \quad (6)$$

แทนสมการที่ 3, 4 และ 5 ลงใน 6 จัดสมการให้อยู่ในรูปอย่างง่าย เราจะได้ค่าความน่าจะเป็นที่โหนดหรือคอมพิวเตอร์ลูกข่ายใดๆ จะทำการส่งเฟรมข้อมูลในหนึ่งสล็อตการส่งสำหรับการจำลองระบบแบบ FBFC จะเป็นดังสมการ

$$\tau_{FBFC\ model} = \frac{1}{1+B+BC+BCD+BCDE+BCDEF+BCDEFG + \left[ \frac{H}{1-H} \right] BCDEFG} \quad (7)$$

โดยที่

$$B = \frac{p}{15} \sum_{L=1}^{15} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L \quad C = \frac{p}{31} \sum_{L=1}^{31} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L \quad D = \frac{p}{63} \sum_{L=1}^{63} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L \quad E = \frac{p}{127} \sum_{L=1}^{127} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L$$

$$F = \frac{p}{255} \sum_{L=1}^{255} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L \quad G = \frac{p}{511} \sum_{L=1}^{511} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L \quad H = \frac{p}{1023} \sum_{L=1}^{1023} \left[ \frac{(1-P_F)}{(1-2P_F)} \right]^L$$

### 3. การคำนวณค่าวิสัยสามารถของระบบ (Saturated throughput calculation)

ในระบบโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สาย ค่าวิสัยสามารถในสภาวะอิ่มตัว ซึ่งหมายความว่าทุกๆ สล็อตจะมีคอมพิวเตอร์ลูกข่ายส่งเฟรมข้อมูลอยู่เสมอ (Saturated throughput [2]) ซึ่งค่าวิสัยสามารถนี้เป็นพารามิเตอร์ตัวหนึ่งที่ใช้ชี้วัดสมรรถนะของระบบได้สมการของค่าวิสัยสามารถจะเป็นดังสมการ

$$Throughput = S = \frac{P_S P_r (MSDU \times 8) P_{ERROR}^{REYLEIGH\ FADING}}{(1-P_r)\sigma + P_r P_S T_S + P_r (1-P_S) T_C} \quad (8)$$

$$P_r = 1 - (1-\tau)^n \quad (9)$$

$$P_S = \frac{n\tau(1-\tau)^{n-1}}{P_r} = \frac{n\tau(1-\tau)^{n-1}}{1-(1-\tau)^n} \quad (10)$$

$$P_C = 1 - P_S = 1 - \frac{n\tau(1-\tau)^{n-1}}{1-(1-\tau)^n} \quad (11)$$

$$T_S = T_{DIFS} + T_{RTS} + T_{CTS} + 3T_{SIFS} + 4\sigma + T_{Data} + T_{ACK} \quad (12)$$

$$T_C = T_{RTS} + T_{DIFS} + \sigma \quad (13)$$

$$T_{DATA} = \frac{MSDU \times 8}{Data Rate} \quad (14)$$

ในเอกสารอ้างอิงที่ [7] ได้สรุปค่าความน่าจะเป็นของอัตราข้อผิดพลาดบิตที่ส่ง (BER: Bit Error Rate) ของเทคนิคการกล้ำสัญญาณแบบ Binary Phase Shift Keying (BPSK) Quadrature Phase Shift Keying (QPSK) 16 QAM และ 256 Quadrature Amplitude Modulation (16-QAM 64-QAM 256-QAM) ในช่องสัญญาณที่มีการจางหายแบบเรลีย์ (One-Path Rayleigh Fading) จะเป็นดังสมการ

$$BER_{BPSK} = BER_{QPSK} = \frac{1}{2} \left[ 1 - \frac{1}{\sqrt{1 + \frac{1}{E_b / N_o}}} \right] \quad (15)$$

$$BER_{16-QAM} = \frac{3}{8} \left[ 1 - \frac{1}{\sqrt{1 + \frac{5}{2E_b / N_o}}} \right] \quad (16)$$

$$BER_{64-QAM} = \frac{7}{24} \left[ 1 - \frac{1}{\sqrt{1 + \frac{7}{E_b / N_o}}} \right] \quad (17)$$

$$BER_{256-QAM} = \frac{15}{64} \left[ 1 - \frac{1}{\sqrt{1 + \frac{85}{4E_b / N_o}}} \right] \quad (18)$$

และค่าความน่าจะเป็นที่เฟรมข้อมูลจะส่งไม่สำเร็จเนื่องจากการจางหายในช่องสัญญาณแบบเรลีย์จะเป็นดังสมการ

$$P_{ERROR}^{REYLEIGH \ FADING} = 1 - (1 - BER)^{MSDU \times 8} \quad (19)$$

โดยที่

$MSDU$	คือขนาดของเฟรมข้อมูลที่ส่ง (MAC Service Data Unit sizes)
$P_S$	คือค่าความน่าจะเป็นที่จะส่งเฟรมข้อมูลได้สำเร็จ (Success probability)
$P_C$	คือค่าความน่าจะเป็นที่จะเกิดการชนกันของเฟรมข้อมูล (Collision probability)
$T_C$	คือค่าคาบเวลาที่เกิดการชนของเฟรมข้อมูล (Collision period)
$T_S$	คือค่าคาบเวลาที่ส่งเฟรมข้อมูลสำเร็จ (Success period)
$T_{RTS}$	คือค่าคาบเวลาที่ใช้ส่งเฟรมข้อมูล RTS (Request to Send)
$T_{CTS}$	คือค่าคาบเวลาที่ใช้ส่งเฟรมข้อมูล CTS (Clear to Send)
$T_{DATA}$	คือค่าคาบเวลาที่ใช้ส่งเฟรมข้อมูล MSDU (Payload)
$T_{ACK}$	คือค่าคาบเวลาที่ใช้ส่งเฟรมข้อมูล ACK (Acknowledgement)
$T_{DIFS}$	คือค่าคาบเวลา DIFS (Distributed Inter Frame Space)
$T_{SIFS}$	คือค่าคาบเวลา SIFS (Short Inter Frame Space)
$\sigma$	คือค่าคาบเวลาหนึ่งสล็อต (aTimeSlot)
$n$	คือจำนวนโหนดหรือจำนวนคอมพิวเตอร์ลูกข่ายที่ต้องการจะส่งเฟรมข้อมูล
$BER$	ค่าความน่าจะเป็นของอัตราข้อผิดพลาดบิตที่ส่ง
$E_b / N_o$	ค่ากำลังงานเฉลี่ยของสัญญาณต่อค่ากำลังงานเฉลี่ยของสัญญาณรบกวนต่อบิต

$P_{ERROR}^{REYLEIGH\ FADING}$

คือค่าความน่าจะเป็นที่เฟรมข้อมูลจะส่งไม่สำเร็จเนื่องจากการจางหายของสัญญาณแบบเรลีย์

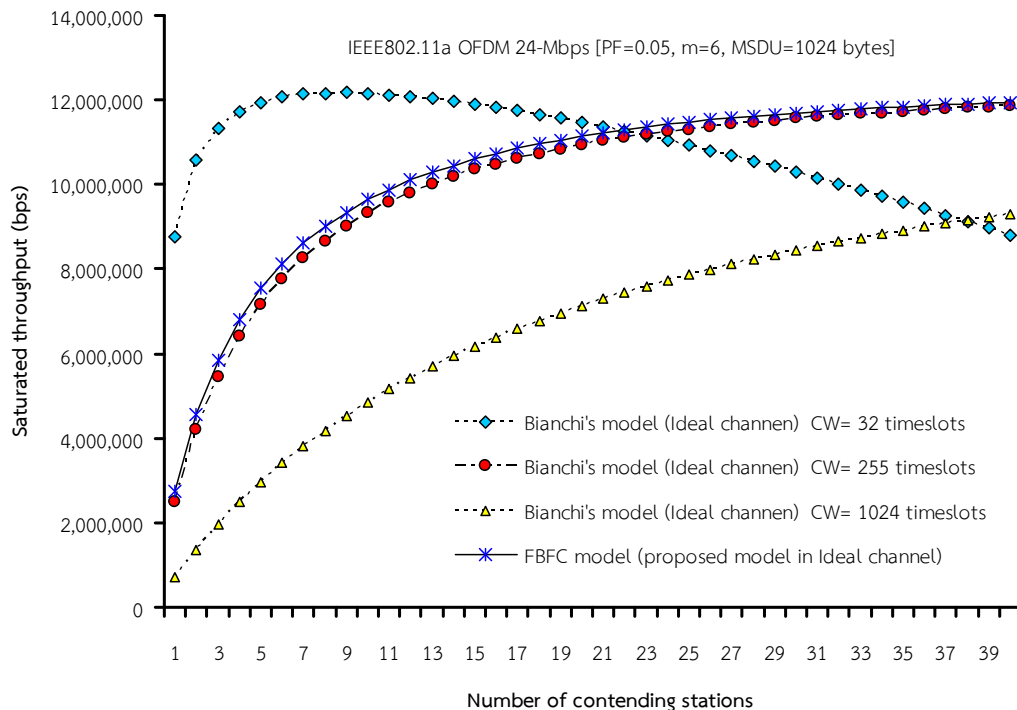
ค่าคาบเวลาของโพรโทคอล CSMA/CA RTS CTS ตามมาตรฐาน IEEE802.11a เป็นดังตารางที่ 1 [1] [2] และ [7]

Periods	IEEE802.11a standard
$T_{RTS}$	28 $\mu$ S
$T_{CTS}$	28 $\mu$ S
$T_{ACK}$	28 $\mu$ S
$T_{DATA}$	341 $\mu$ S
$T_{DIFS}$	34 $\mu$ S
$T_{SIFS}$	16 $\mu$ S
$\sigma$	16 $\mu$ S

ตารางที่ 1: ค่าคาบเวลาของโพรโทคอล CSMA/CA RTS CTS ตามมาตรฐาน IEEE802.11a ที่ความเร็ว 24-Mbps

#### 4. ผลการวิเคราะห์เชิงตัวเลข (Numerical results)

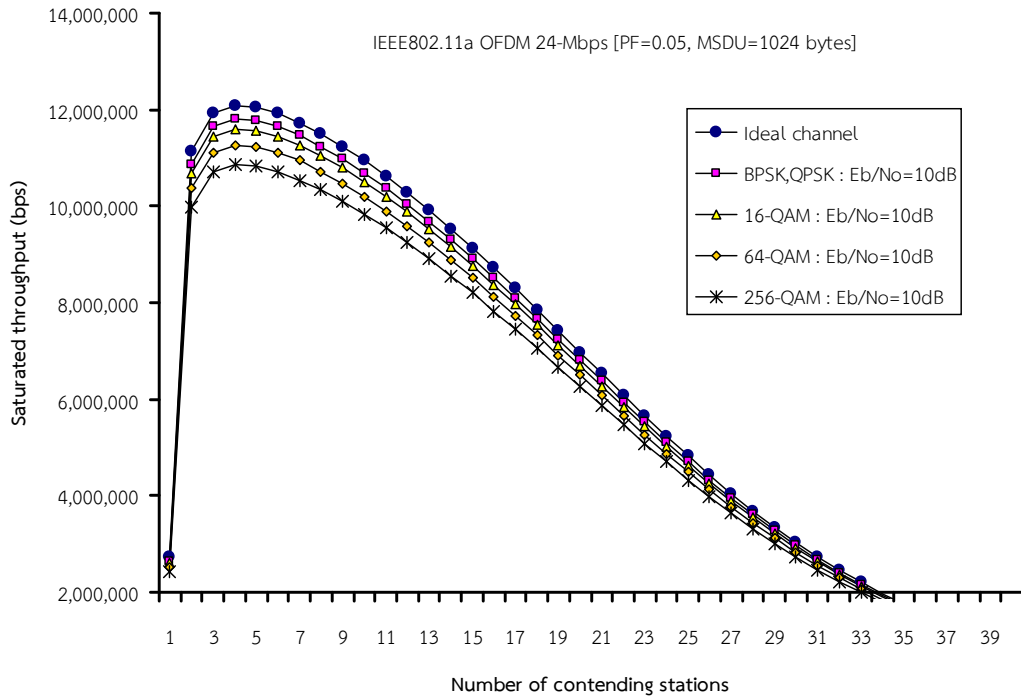
การวิเคราะห์เชิงตัวเลขค่าวิสัยสามารถของระบบโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สายที่ใช้เทคนิคการกล้ำสัญญาณแต่ละแบบเราจะใช้ฐานเวลาของ IEEE802.11a เป็นหลัก โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกับเอกสารอ้างอิงที่ [8]



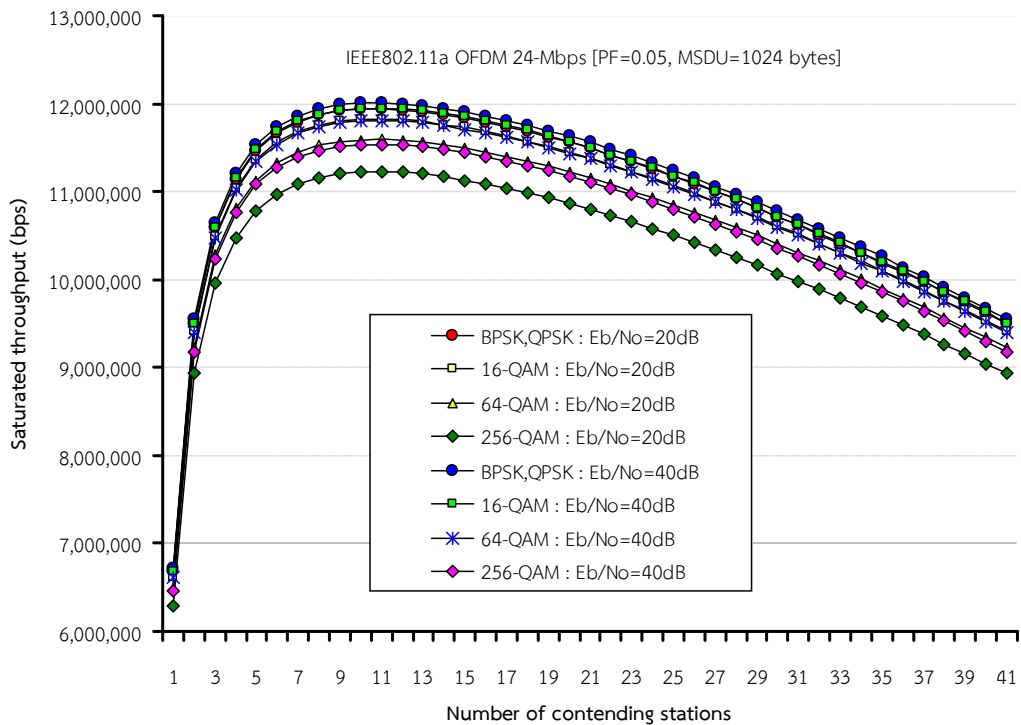
ภาพที่ 4: ค่าวิสัยสามารถ (saturated throughput) ที่ใช้การจำลองแบบ Bianchi's model และ FBFC model

จากกราฟรูปที่ 4 เป็นการเปรียบเทียบค่าวิสัยสามารถของระบบระหว่างการจำลองแบบ Bianchi' model กับการจำลองแบบ FBFC (Fixed Backoff stages and Fixed Contention Windows sizes technique) โดยกำหนดให้มีค่า  $CW_{min}$  และ  $CW_{max}$  หรือค่าช่วงเวลาหน้าต่างช่วงชิงการเข้าใช้ช่องสัญญาณต่ำสุดและสูงสุดที่เท่ากันคือ 8 ถึง 1024 สล็อต ในช่องสัญญาณที่เป็นแบบ

อุดมคติ (ไม่มีการลดทอน ไม่มีสัญญาณรบกวน และไม่มีการจางหายของสัญญาณ) จากกราฟจะเห็นว่าค่าวิสัยสามารถใช้เทคนิคการจำลองแบบ FBFC model จะเป็นค่าเฉลี่ยของการจำลองแบบ Bianchi' model



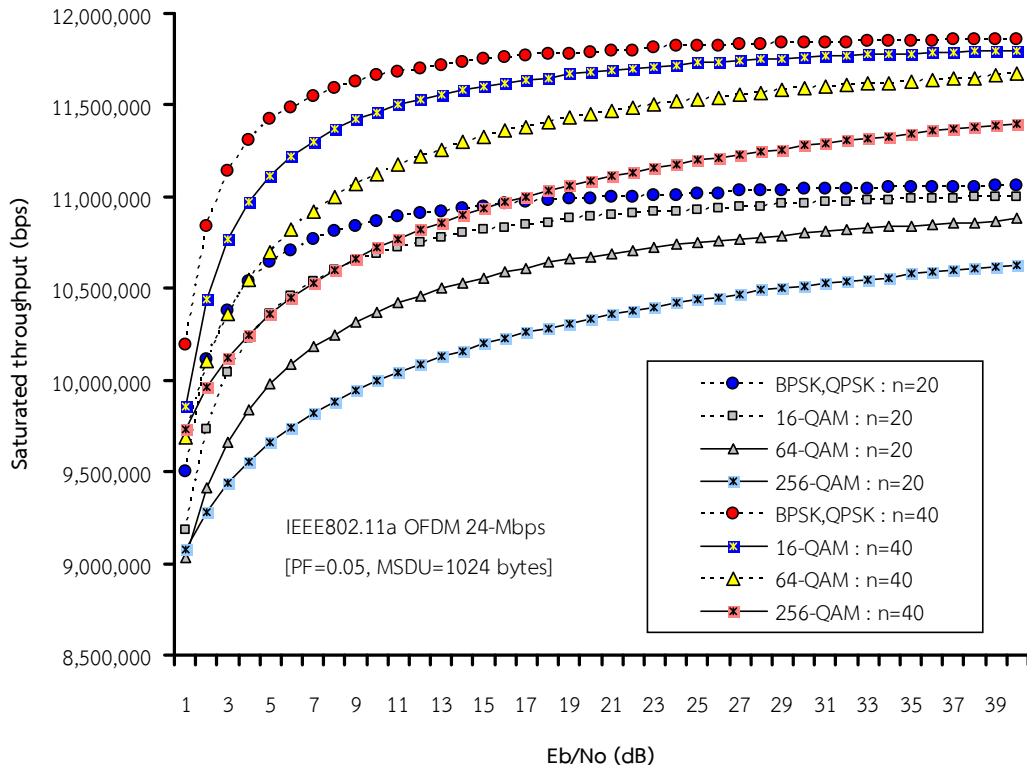
ภาพที่ 5: ค่าวิสัยสามารถของเทคนิคการกล่าสัญญาณแต่ละแบบโดยใช้แบบจำลอง FBFC ในช่องสัญญาณแบบอุดมคติ กับช่องสัญญาณที่มีการจางหายของสัญญาณแบบเรลลีย์ และใช้แบ็คคอปแบบ BEB



ภาพที่ 6: ค่าวิสัยสามารถของเทคนิคการกล่าสัญญาณแต่ละแบบเมื่อเทียบกับอัตราการเปลี่ยนแปลงจำนวนคอมพิวเตอร์ลูกข่าย



จากกราฟในรูปที่ 5 และ 6 เมื่อเรากำหนดให้ค่ากำลังงานเฉลี่ยของสัญญาณต่อค่ากำลังงานเฉลี่ยของสัญญาณรบกวนต่อบิตเท่ากับ 10 20 และ 40 dB ตามลำดับ และกำหนดให้ค่าความเร็วในการส่งข้อมูลอยู่ที่ 24-Mbps ตามมาตรฐาน IEEE802.11a ผลจากกราฟ จะเห็นว่า ค่าวิสัยสามารถของเทคนิคการกล้ำสัญญาณแบบ BPSK และ QPSK จะมีสมรรถนะที่ดีกว่า (สูงกว่า) เมื่อเทียบกับค่าวิสัยสามารถของเทคนิคการกล้ำสัญญาณแบบ 16-QAM 64-QAM และ 256-QAM และขณะเดียวกันค่าวิสัยสามารถของระบบจะลดต่ำลงเมื่อเราเพิ่มจำนวนสถานีหรือเครื่องคอมพิวเตอร์ลูกข่ายที่ต้องการส่งเฟรมข้อมูล (Number of contending stations : n) โดยเฉพาะผลลัพธ์จากกราฟรูปที่ 5 จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าถ้าเราเพิ่มเครื่องคอมพิวเตอร์ลูกข่ายที่ต้องการส่งเฟรมข้อมูลจนถึง 33 เครื่องจะทำให้ค่าวิสัยสามารถของระบบจะลดต่ำลงจนเป็นศูนย์ (0 Mbps) อันเนื่องมาจาก เกิดการชนกันของเฟรมข้อมูลจำนวนมากและการจางหายของสัญญาณที่เกิดขึ้นในช่องสัญญาณนั่นเอง



ภาพที่ 7: ค่าวิสัยสามารถของเทคนิคการกล้ำสัญญาณแต่ละแบบเมื่อเทียบกับอัตราการเปลี่ยนแปลงค่า Eb/No

กราฟรูปที่ 7 เป็นการเปรียบเทียบค่าวิสัยสามารถของเทคนิคการกล้ำสัญญาณแต่ละแบบเมื่อเราเปลี่ยนแปลงค่า Eb/No และกำหนดให้จำนวนสถานีหรือคอมพิวเตอร์ลูกข่ายคงที่เท่ากับ 20 และ 40 สถานีตามลำดับ จากกราฟจะเห็นว่าเมื่อเราเพิ่มค่ากำลังงานเฉลี่ยของสัญญาณต่อค่ากำลังงานเฉลี่ยของสัญญาณรบกวนต่อบิต (Eb/No) ให้มากขึ้น ค่าวิสัยสามารถของระบบก็จะเพิ่มมากขึ้น เช่นเดียวกัน และค่าวิสัยสามารถของเทคนิคการกล้ำสัญญาณแบบ BPSK และ QPSK ยังคงดีกว่า ค่าวิสัยสามารถของเทคนิคการกล้ำสัญญาณแบบ 16-QAM 64-QAM และ 256-QAM อยู่เหมือนเดิม

## 5. สรุป (Conclusion)

จากผลการเปรียบเทียบค่าวิสัยสามารถของเทคนิคการกล้ำสัญญาณแต่ละแบบ ในช่องสัญญาณที่มีการจางหายแบบเรลลีย์ โดยใช้เทคนิคการจำลองแบบท่วงโซ่มาร์คอฟแบบไม่ต่อเนื่อง และใช้เอ็กซ์โพเนนเชียลแบ็คคอปอัลกอริทึมเพื่อลดอัตราการแข่งขันของเฟรมข้อมูลในระบบ ค่าวิสัยสามารถของเทคนิคการกล้ำสัญญาณแบบ BPSK และ QPSK มีประสิทธิภาพที่ดีกว่าค่าวิสัยสามารถของเทคนิคการกล้ำสัญญาณแบบ 16-QAM 64-QAM และ 256-QAM ตามลำดับ ในอนาคตเราจะทำการวิจัยเพื่อหาเทคนิคการกล้ำสัญญาณที่เหมาะสมสำหรับโครงข่ายคอมพิวเตอร์เฉพาะที่แบบไร้สายในช่องสัญญาณ ที่มีค่าการลดทอนกำลังงานของสัญญาณต่อ

ระยะทาง (path loss) สัญญาณรบกวนที่เป็นแบบ AWGN (Additive White Gaussian Noises) และค่าการจางหายและความผิดเพี้ยนของสัญญาณ (fading and multi-path dispersion) จางหายแบบอื่นๆ แต่ยังคงใช้แบบจำลองท่วงโซ่มาร์คอฟแบบไม่ต่อเนื่องเหมือนเดิม

### เอกสารอ้างอิง (References)

- [1] Part 11: Wireless LAN Medium Access Control (MAC) and Physical Layer (PHY) Specification: High-Speed Physical Layer Extension in the 5 GHz Band, IEEE802.11a WG, September 1999.
- [2] Bianchi G., “Performance Analysis of the IEEE802.11 Distributed Coordination Function,” IEEE Journal of Selected Areas Communication, 18(3) March, 2000, pp.535-547.
- [3] Bianchi G., “IEEE802.11-Saturation Throughput Analysis,” IEEE Communication Letters, 2(12), December 1998, pp.318-320.
- [4] Bianchi G. and Tinnirello I., “Remarks on IEEE 802.11 DCF Performance Analysis,” IEEE Communication Letters, 9(8), August 2005, pp.765-767.
- [5] Chatzimisios P., Boucouvalas A.C. and Vitsas V., “Throughput and Delay Analysis of IEEE 802.11 Protocol,” Proc. of IEEE International Workshop on Networked Appliances (IWNA) 2002, Liverpool UK, 2002.
- [6] June J., Peddabachagari P. and Sichitiu M., “Theoretical Maximum Throughput of IEEE 802.11 and its Applications,” Proc. of the Second IEEE International Symposium on Network Computing and Applications, 2003.
- [7] Harada H. and Prasad R., *Simulation and Software Radio for Mobile Communications*, Artech House, London, 2008.
- [8] Pritchard P. J., *MathCAD A Tool for Engineering Problem Solving*, Mc Graw Hill, Manhattan College, 2008.