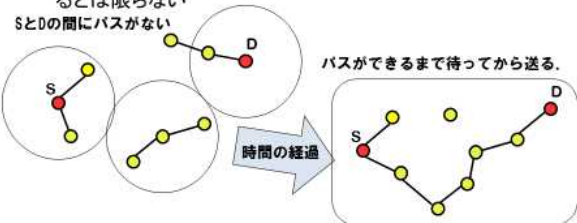


### エピソード通信とインフォメーションフローティングの研究

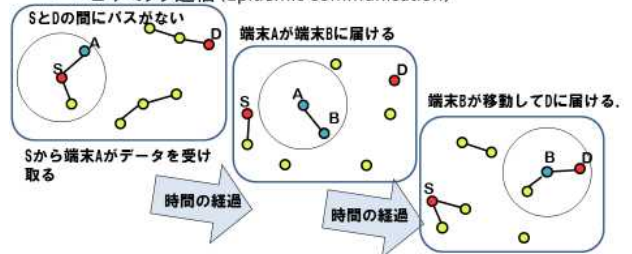
#### 移動マルチホップ無線ネットワーク パスがない場合

- 始点Sと終点Dの間にパスがない
- 端末の移動で構造が変化
- 連結になるのを待ってから送るが、ただし、すぐに連結になるとは限らない



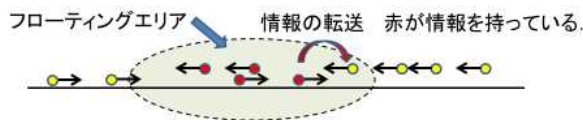
#### 考え方を考える...エピソード通信

- 始点Sと終点Dが連結になるのを待たない
- 情報を伝達させるようにして送る
- エピソード通信 (Epidemic Communication)

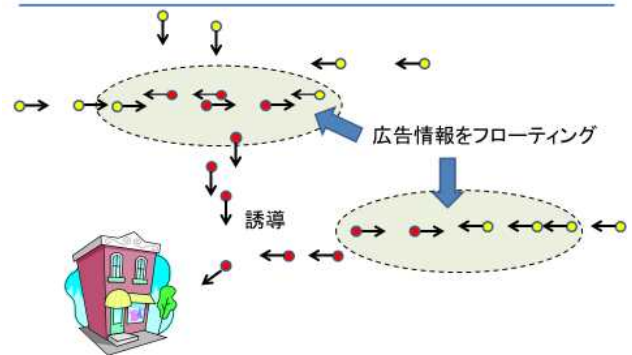


#### インフォメーションフローティング Information Floating

- エピソード通信で、ただ単に情報をまき散らすと、無駄な情報交換、不要なコピーの散乱になりかねない
- 特定の地域(フローティングエリア)に情報を留める必要性
- 端末は自身の位置を把握するという前提で、フローティングエリア内だけで他の端末への情報伝達を行う。
- 情報がフローティングエリアに「浮いている」状況をつくる

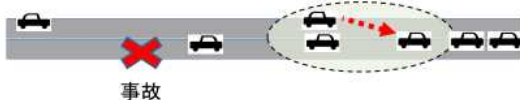


#### 広告情報のフローティングによる誘導



#### 前方の状況を伝えるためのインフォメーションフローティング

前方の事故情報をフローティングさせ注意喚起



#### インフォメーションフローティングの研究課題

- 応用場面に応じたネットワーク制御
- セキュリティ、情報の書き換え、取り消し
- インフォメーションフローティングの寿命の評価と設計

