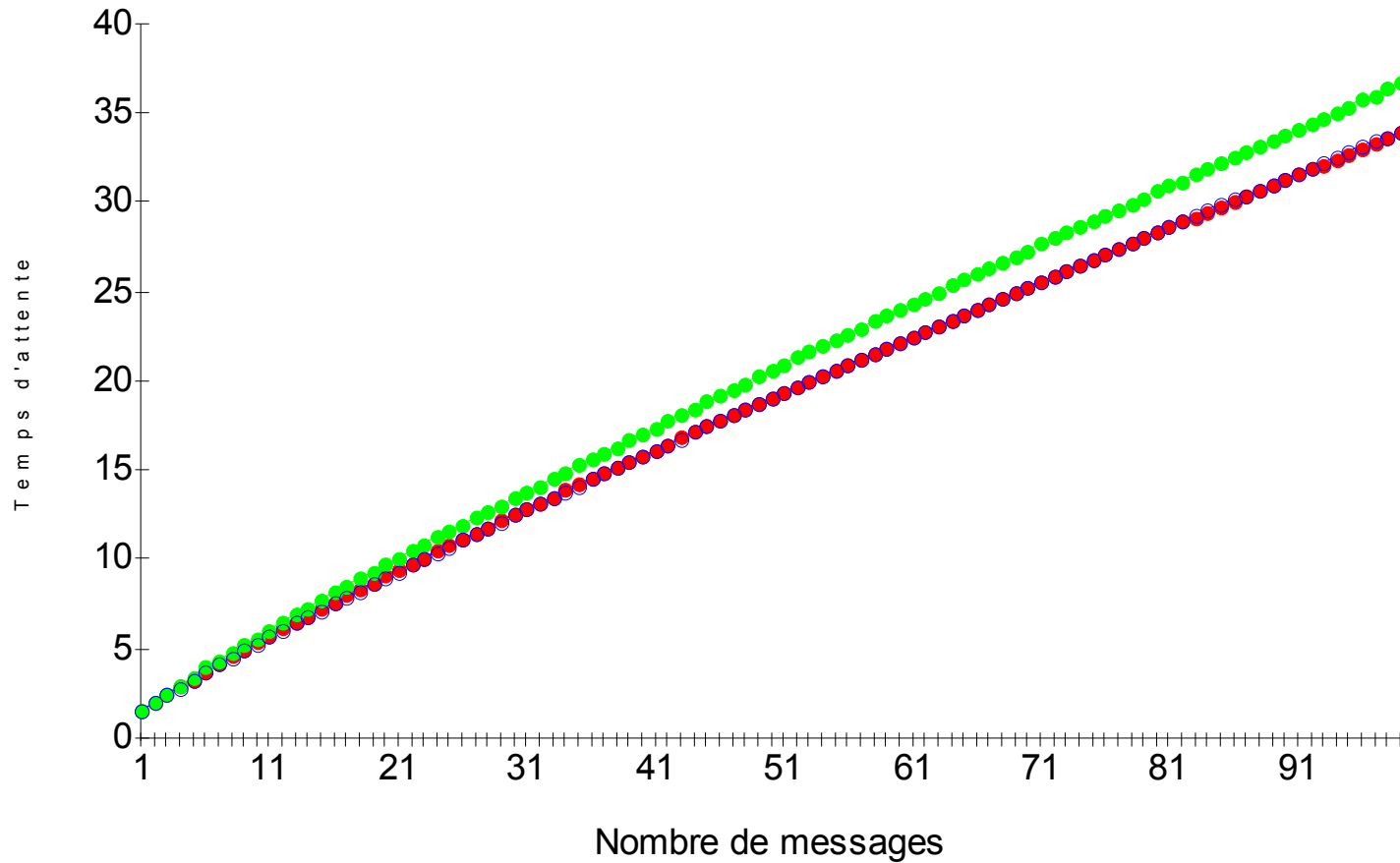


La simulation s'est effectuée sur un ensemble de 1000 messages à diffuser sur un canal.

Glouton / Nombre d'or

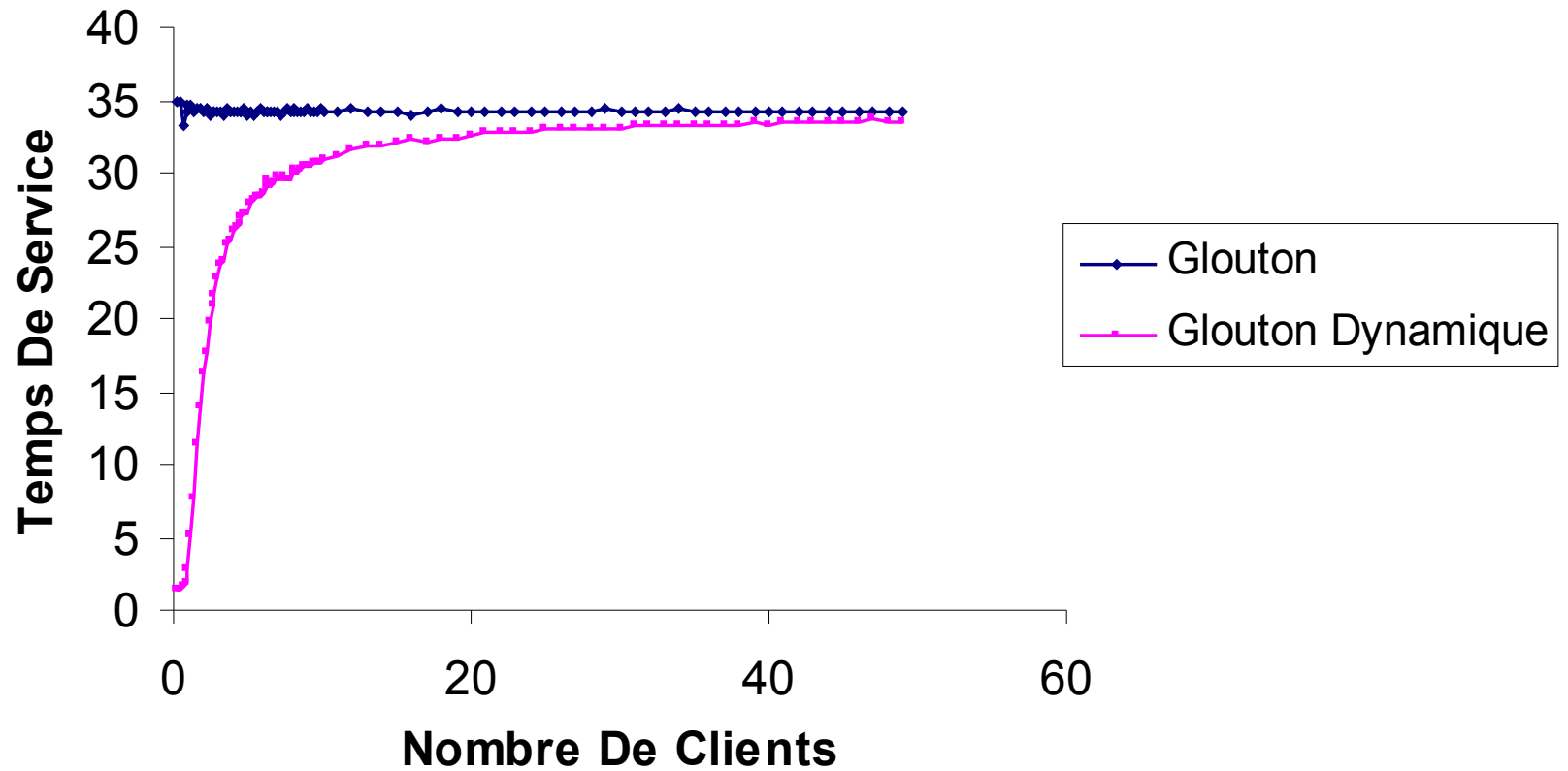
La popularité suit la loi de ZIPF



—●— Glouton —●— Nombre d'or —○— Minorant

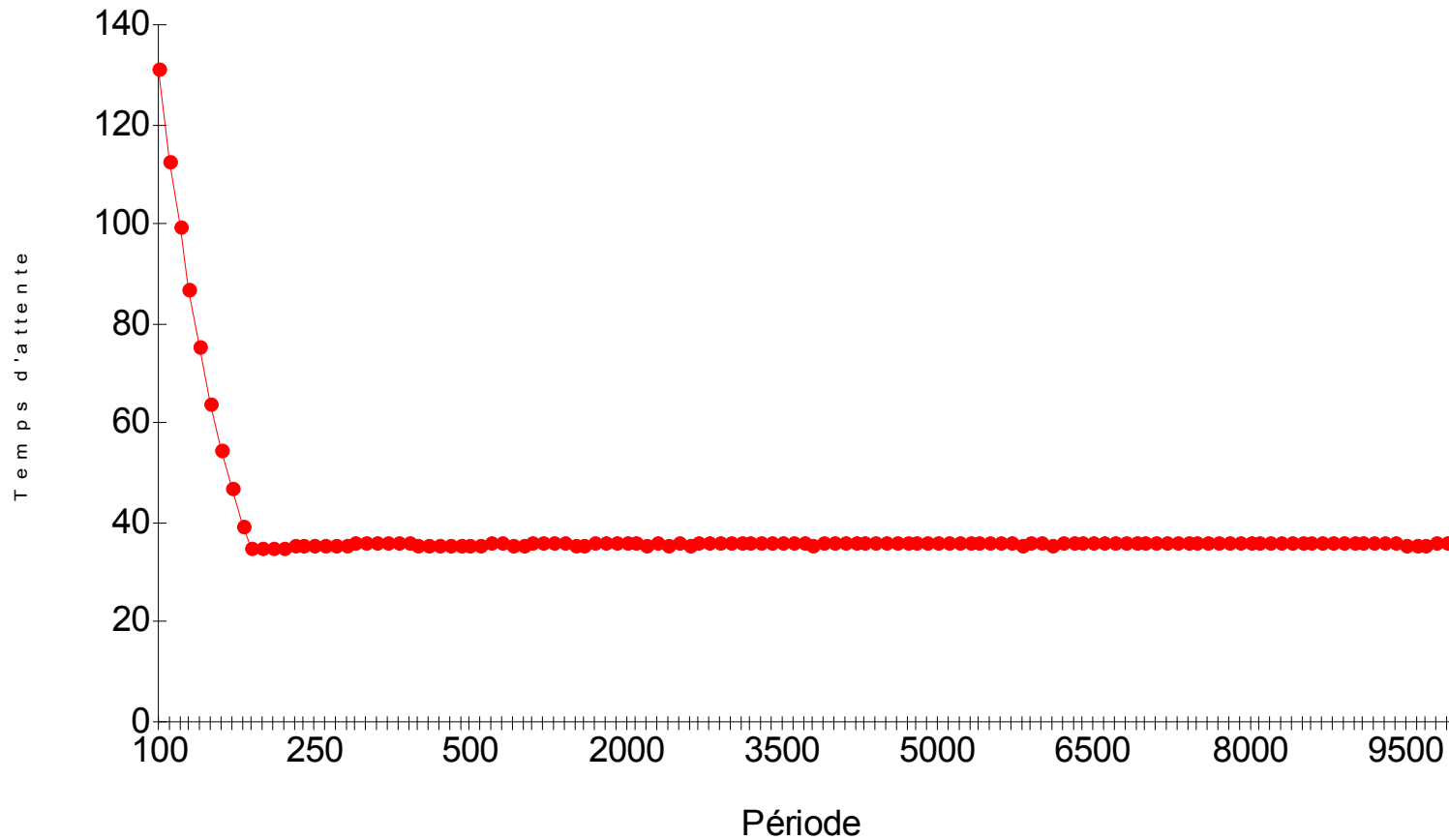
La simulation s'est effectuée sur 1 canal, la période de l'algorithme du nombre d'or étant de $1000 \times$ le nombre de messages.

Glouton/Glouton Dynamique



On avait 100 messages à diffuser sur un canal.

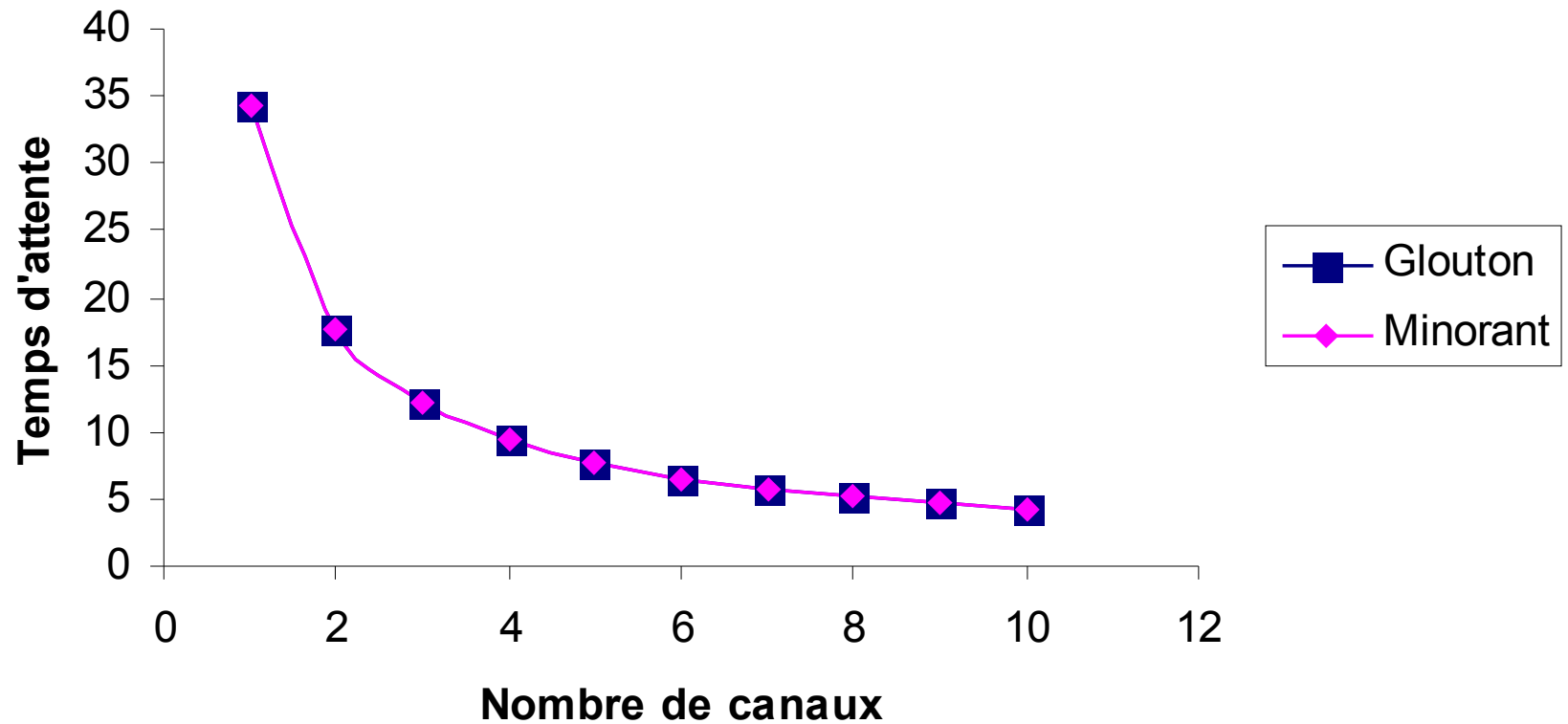
Algorithme du nombre d'or



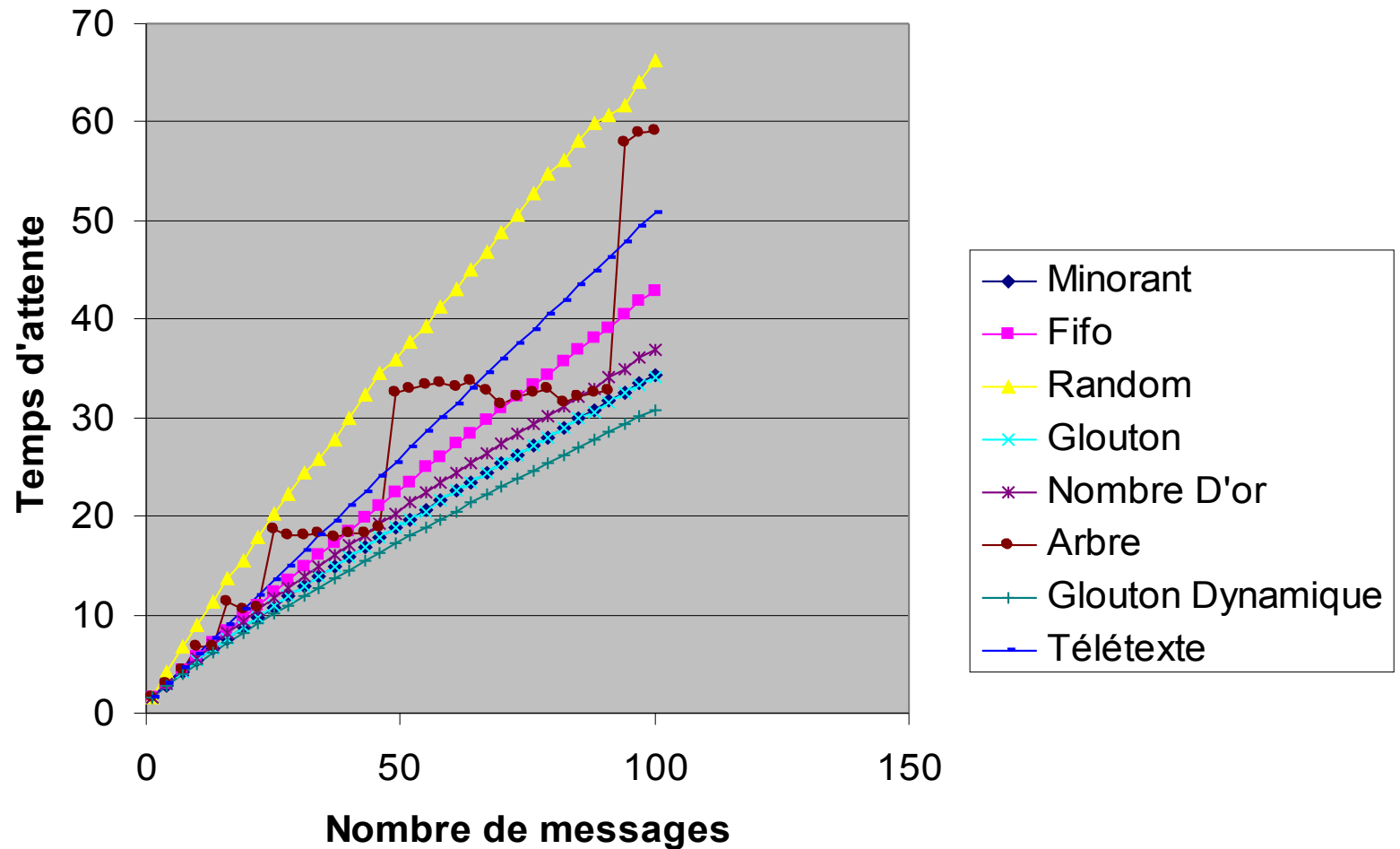
La simulation s'est effectuée sur un ensemble de 100 messages à diffuser sur un canal.

La période optimale est de 400s où le temps d'attente moyen est de 35.52s.

Temps d'attente/Nombre de canaux



Comparaison de tous les algorithmes



La simulation a été effectuée pour dix clients se connectant par unité de temps.