

3.0基站产品测试 - 错误 #5491

3.2.1pre3T5版本，tti=1时，7d2u场景多终端上行灌包，调度次数低。

2026-07-06 15:06 - 程 鹏

状态:	审视	开始日期:	2026-07-06
优先级:	一般	计划完成日期:	2026-07-31
指派给:	周 立伟	% 完成:	0%
类别:		预期时间:	0.00 小时
目标版本:		耗时:	0.00 小时
问题归属:	DU	目标解决问题版本:	Rel_3.2.1
发现问题版本:	Rel_3.2.1		
描述			
3.2.1pre3T5版本，tti=1时，7d2u场景多终端同时上行灌包速率正常，单终端灌包时调度次数低，双终端灌包时调度次数有限制。（强制SR开启，开关关闭后则正常）			

历史记录

#1 - 2026-07-06 15:10 - 程 鹏

- 描述 已更新。

#2 - 2026-07-07 10:07 - 魏 幸幸

- 状态 从 新建 变更为 进行中

#3 - 2026-07-07 10:07 - 魏 幸幸

我们对SR的优先级设置是比较高的，假如既有SR又有BSR，我们就认为发送SR也是为了调度BSR的，所以就舍弃了SR的优先级，把BSR的优先级作为该UE的上行调度优先级了。

举例：
UE1灌包，
他一直有BSR，优先级是根据逻辑信道组算出来的，假如是10。也有强制SR，优先级是100。把逻辑信道组的优先级10作为它的上行调度优先级了。
UE2不灌包，他只有强制SR, 优先级是100。
UE3不灌包，他只有强制SR, 优先级是100。

该问题会造成，不灌包的UE优先级高，反而一直占用调度机会。
在TTI=1,强制SR开启，SR周期小，UE多的场景会加剧该问题的严重性。

#4 - 2026-07-07 10:07 - 魏 幸幸

强制SR功能简单介绍：在每个UE的SR的周期点，无论UE有没有发送SR，基站都认为收到了SR，当作一个真的SR去处理了。

修改方案：在处理SR的时候，区分是UE真实发送的(真的SR)，还是基站打桩的(假的SR)。真的SR它的优先级设置比较高，假的SR优先级设置的比较低，低于全部的BSR的优先级。

#5 - 2026-07-07 10:09 - 魏 幸幸

- 状态 从 进行中 变更为 审视

- 指派给 从 魏 幸幸 变更为 周 立伟

修改后，在强制SR开启验证，问题已解决。代码已合入。

文件

飞书20260706-150533.mp4	6.76 MB	2026-07-06	程 鹏
-----------------------	---------	------------	-----