

1. Un codeur Audio encode des trames de 40 Octets correspondant à une période de 20 ms. Quel est le débit de ce codeur ?
2. En véhiculant de la voix avec un codeur G729 et en mettant 3 trames par paquet IP en prenant pour hypothèse que le protocole de niveau 2 est du frame relay calculer la bande passante nécessaire :
3. En véhiculant de la voix avec un codeur G729 et en mettant 3 trames par paquet IP en prenant pour hypothèse que le protocole de niveau 2 est du frame relay calculer la bande passante nécessaire :
4. En véhiculant de la voix avec un codeur G729 et en mettant 2 trames par paquet IP en prenant pour hypothèse que le protocole de niveau 2 est du Frame Relay calculer l'overhead :
5. Une très grosse entreprise décide de connecter 500 des circuits de son PABX sur une gateway VoIP. La gateway encode avec un codeur G 729 en mettant 3 trames par paquet IP en prenant pour hypothèse que le protocole de niveau 2 est du frame calculer la bande passante nécessaire qu'il faut mettre à disposition pour gérer le trafic voix du PABX.
6. Quelle couche du protocole H323 en VoIP a pour but de gérer l'introduction des trames de parole dans les paquets IP
7. Quel équipement est en charge de faire la traduction entre les adresses E 164 et IP dans une solution VoIP.
8. La voix sur IP est basée sur une technique de multiplexage.

A	B	C
Fréquentiel ? <input type="checkbox"/>	Temporel ? <input type="checkbox"/>	Statistique ? <input type="checkbox"/>
9. L'écho est-il plus problématique sur un réseau mobile GSM ou bien sur un réseau fixe TDM ?
10. Une très grosse entreprise décide de connecter 500 des circuits de son PABX sur une gateway VoIP. La gateway encode avec un codeur G 729 en mettant 3 trames par paquet IP en prenant pour hypothèse que le protocole de niveau 2 est du frame Relay calculer la bande passante nécessaire qu'il faut mettre à disposition pour gérer le trafic voix du PABX.
11. En véhiculant de la voix avec un codeur G729 et en mettant 2 trames par paquet IP en prenant pour hypothèse que le protocole de niveau 2 est du Frame Relay calculer l'overhead :