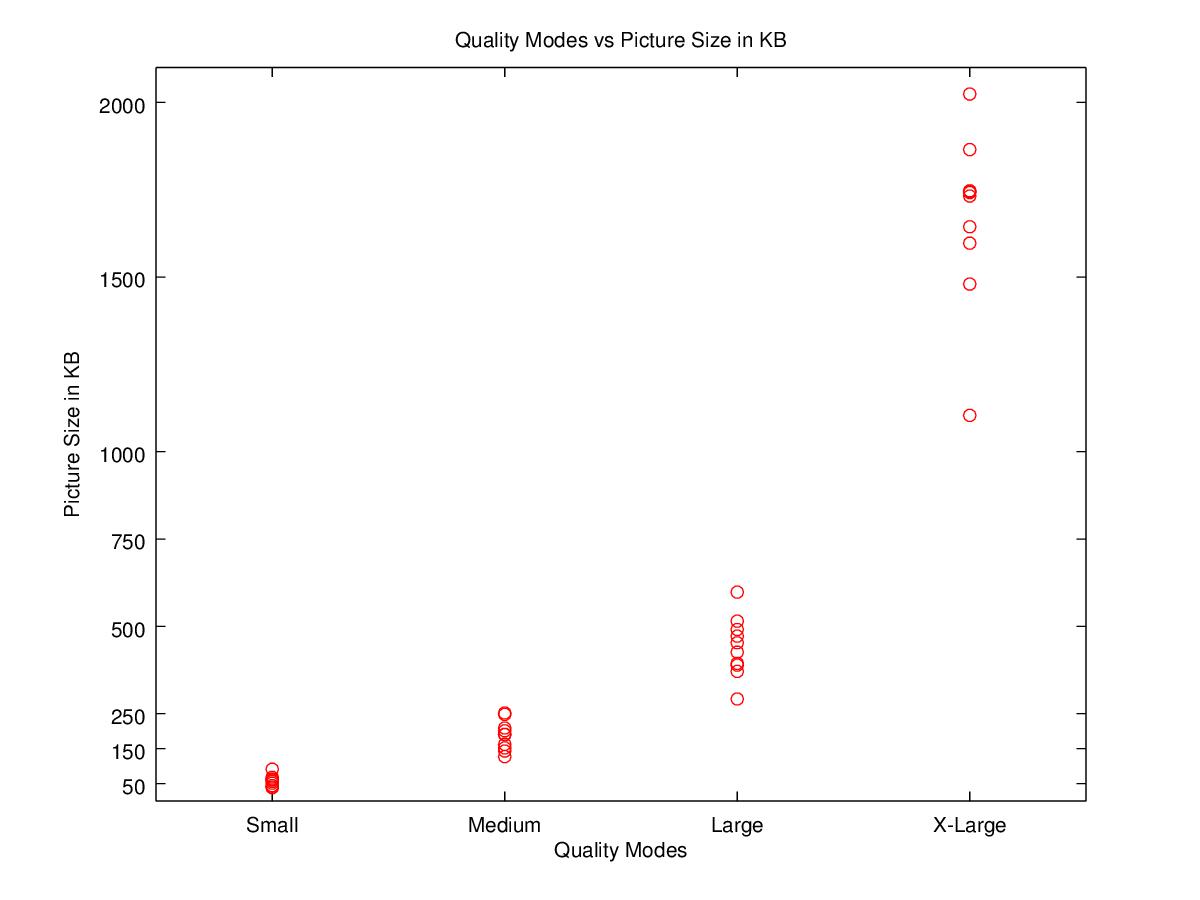
# Allgemein zu responsive Images:

Plots:

Übersicht über die einzelnen Qualitäten und damit einhergehenden Dateigrößen.

QualityModes(small, medium, large, xlarge, uncompressed?) vs PictureSize(KB)

**DONE**



Vorteile:

Es wird Bandbreite gespart

Probleme:

-Content-Provider benötigen mehr hard drive space. (vernachlässigbar?)

-Der Nutzer möchte vielleicht immer die höchste Auflösung anfordern

## ALGO 1 Reimplemented Sourceset

Messung abgeschlossen

Plots:

Bildschirmgröße vs. Bildauflösung (qualitymode also small medium large etc.)

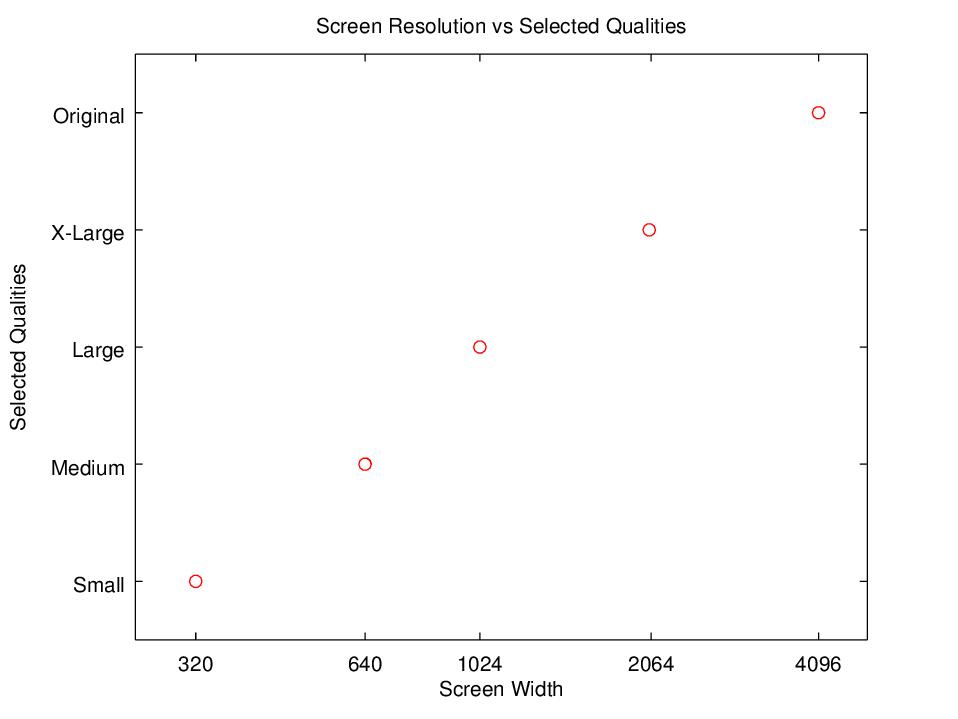
**DONE**

Vorteile:

- Es wird immer ein Bild heruntergeladen, dessen Auflösung möglichst nah an der Auflösung des Bildschirms liegt. Dadurch wird Traffic gespart und möglichst wenig Bandbreite verschwendet.

Probleme:

- Reicht die zur Verfügung stehende Bandbreite nicht aus, kann es passieren, dass Nutzer mit hohen Ladezeiten rechnen müssen



## ALGO 2 SelectbyDLSpeedBackground

Gemessen mit 2Mbit **TODO** 0.5 Mbit, 3Mbit, 8Mbit, evtl >12Mbit

Plots:

1) DL-Speed vs. Bildauflösung Hier mit Konfidenzintervall plotten! eventuell eher max. Downlink Speed vs. Bildauflösung, dass der Algorithmus funktioniert ist klar

- also z.B. 10 Durchläufe mit 0,5k Leitung. 10 Durchläufe mit 1k Leitung etc. .. , dann alles in eine Grafik plotten

Vorteile:

- Dadurch, dass die zur Verfügung stehende Bandbreite immer an demselben Test File gemessen wird, kann diese relativ exakt bestimmt werden, vorausgesetzt, dass zum Testzeitpunkt keine Hintergrunddownloads laufen

Probleme:

- Unzuverlässig bei stark schwankendem DL-Speed (Mobilfunk)

- Es wird nur einmal (wenn die Seite geladen hat) gemessen wieviel Bandbreite dem Nutzer zur Verfügung steht. Mehrmals messen wäre zwar wünschenswert, würde aber gerade bei mobilen Netzen unnötig hohen Datenverbrauch verursachen

- Es muss eine "Anfangsqualität" festgelegt werden. Die File Size der ersten heruntergeladenen Bilder (bis die erste Messung abgeschlossen ist) ist somit eventuell zu groß, bzw. zu klein.

## ALGO 3 SelectByDLSpeedOnTheFly

Gemessen mit 2Mbit **TODO** 0.5 Mbit, 3Mbit, 8Mbit, evtl. >12Mbit

Plots:

1) DL-Speed vs. Bildauflösung

siehe SelectbyDLSpeedBackground Hier mit Konfidenzintervall plotten!

Problem:

-Bei kleinen Filesizes wird trotz großer Bandbreitenkapazität oft nur ein Bruchteil der verfügbaren Bandbreite genutzt

-> Folge:

Es kann vorkommen, dass kleine Bilder geladen werden, obwohl die Bandbreite für Hochauflösende Bilder ausreichen würde (WENN der Durchsatz zwischenzeitlich einmal stark gefallen ist - Mobilfunk?)

- Problem2:

Es muss eine "Anfangsqualität" festgelegt werden. Die File Size/Auflösung/Qualität des ersten heruntergeladenen Bildes ist somit eventuell zu groß, bzw. zu klein.

## LowestLatency

nur in Textform, erkläre dass immer bester Server genutzt wurde.