

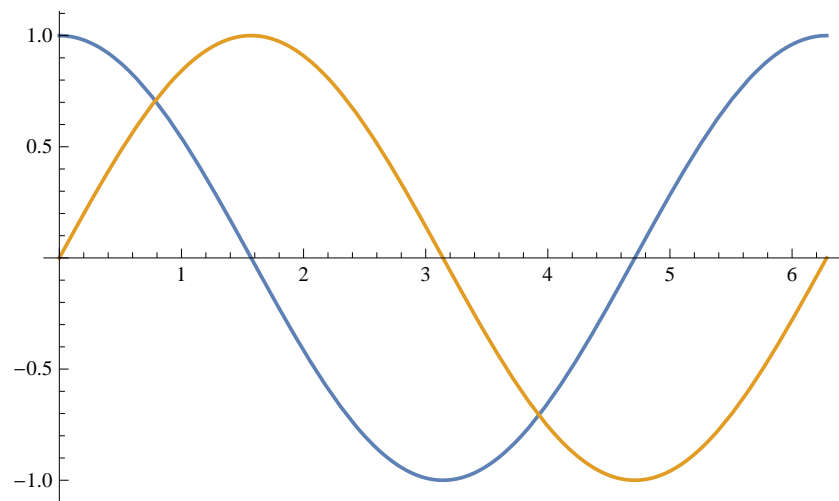
Lossless Image Coding

Jolien Kerssens, Chris Zaal

27 oktober 2015

Verslag Computeralgebra/L^AT_EX

Begeleiding: dr. Chris Zaal, Jolien Kerssens



Korteweg-de Vries Instituut voor Wiskunde
Faculteit der Natuurwetenschappen, Wiskunde en Informatica
Universiteit van Amsterdam



Samenvatting

Hier een korte samenvatting: over het vak, je project, welk artikel, vraagstelling, hoe onderzocht, wat kwam er uit?

Titel: Lossless Image Coding

Auteurs:

Jolien Kerssens, chrisz@science.uva.nl, 6127901

Chris Zaal, jolienk@science.uva.nl, 6123102

Begeleiding: dr. Chris Zaal, Jolien Kerssens

Einddatum: 27 oktober 2015

Korteweg-de Vries Instituut voor Wiskunde

Universiteit van Amsterdam

Science Park 904, 1098 XH Amsterdam

<http://www.science.uva.nl/math>

Inhoudsopgave

1. Inleiding	4
1.1. Vraagstelling	4
2. Mathematica	5
2.1. Programma's	5
2.2. Resultaten	5
3. Conclusie	6
Bibliografie	7
A. Mathematica-code	8
B. Data	9

1. Inleiding

Hier de inleiding van je verslag: iets over het vak Computeralgebra/L^AT_EX, project. Over je artikel: het artikel dat we gekozen hebben, is een artikel over speltheorie: *Average Lenghts for the Two-Player Name Game* [1]. Motivatie van je keuze: waarom dit artikel?

Misschien heb je ook nog wel een ander artikel erbij gehaald, waarin ook iets nuttig stond, bijvoorbeeld [2].

1.1. Vraagstelling

Na lezing van het artikel en discussie (onderling en met de docenten) zijn we tot de volgende vraagstelling gekomen.

2. Mathematica

Over de aanpak van de probleemstelling in Mathematica.

2.1. Programma's

Iets over de code die je geschreven hebt.

2.2. Resultaten

Wat rolt er uit jullie programma's.

3. Conclusie

In dit hoofdstuk rol je alles op: wat zeggen jullie resultaten over jullie probleemstelling? Heb je alles opgelost? Is er meer dat je eventueel nog zou willen oplossen?

Bibliografie

- [1] Neal, D. K., *Average Lengths for the Two-Player Name Game*, The Mathematical Gazette, **91**, 520, 2007.
- [2] Hopkins, D., *Probabilities for the Name Game*, The Mathematical Gazette, **77**, 479, 1993.

A. Mathematica-code

Hier kun je eventueel de Mathematica-code van je project neerzetten. Mag, maar hoeft niet.

B. Data

Hier kun je eventueel (een gedeelte van) je Mathematica-output neerzetten.