
Team 12

Frédéric Blondeel
Dirk Vanbeveren
Bert Van den Bosch

Inhoudsopgave

1	Introductie	2
2	Testen	2
3	Besluit	2

1 Introductie

Het synchroniseren van de slave devices onder elkaar is essentieel om video of animatie op een correcte manier de tonen. In dit eerste deel van de opgave wordt gekeken naar het absolute verschil tussen client tijd en wereld tijd. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van een server die in sync staat met een atomische wereld klok en zo meet men de verschillen in tijd. Er worden verscheidene besturing systemen en browsers gebruikt. Het verschil van UDP vs TCP zal ook verder worden toegelicht.

2 Testen

3 Besluit

Referenties