På baggrund af resultaterne omhandlende komprimeringsgraden, som de to teknikker opnår, ses det, at PCA har potentiale til at opnå en langt højere komprimering end DCT. Dette er selvfølgelig på bekostning af kvaliteten, og det er ikke ønskværdigt at udtrykke et billede ved 1 principal komponent. På samme måde er det ikke ønskværdigt at udtrykke et billede komprimeret ved Q10.

PCA har større råderum end DCT.

Ved Q75 og PC50 har teknikkerne lignende komprimeringsgrad. Ved højere kvalitet komprimerer DCT bedre og ved lavere kvalitet komprimerer P50 bedre. For at kunne vurdere hvilken kvalitet der ønskes i forhold til billeder på en mobil må der nødvendigvis kigges på den subjektive oplevelse af billederne.

Af skemaerne ses det, at DCT ved Q75 ændrer færre pixels en PCA gør ved PC50. Ydermere er den gennemsnitlige ændring af disse pixels højere i PCA ved PC50. Vi må derfor antage at der laves en større total ændring af billede ved brug af PC50.

Grundet vores niveau og manglende viden om kompleksitetsanalyse, har vi ikke noget godt grundlag for at vurdere hvilken af de to komprimeringsalgoritmer vi har programmeret, som eksekveres hurtigst. Vi kan dog sige at DCT i sagens natur er hurtigere, da den har en algoritme, som bestemmer transformationen uden hensyn til signalet. PCA skal tilpasses signalet. DCT er derfor beregningsmæssigt hurtigere.

**Subjektivt**  
Komprimeringsteknikkerne må nødvendigvis også bedømmes ud fra subjektiv vurdering af de dekomprimerede billeder. Hvis én af teknikkerne komprimerer mere, men gør det uhensigtsmæssigt og dermed gør det tydeligt at billedet er blevet komprimeret, er det ikke en god kvalitet.

Der kan argumenteres for at PCA opnår en bedre komprimering idet den sørger for at billedet stadig er ”fladt” som før komprimeringen. DCT skaber blokke af korrelerede pixels, men disse er ikke korrelerede blokke imellem. Ved høje komprimeringsgrader er det tydeligt at pixels i forskellige blokke ikke ligner hinanden og dette ser ikke godt ud. PCA laver glidende overgange mellem de samme blokke.

* Komprimeringsgrad
  + Hvornår komprimerer de lige meget?
  + Lineær komprimering – hvilken betydning får dette for sammenligningen?
  + Råderum
* Kvalitet
  + Gennemsnitlig ændring af pixels
  + Antal pixels ændret
  + Subjektiv oplevelse
  + Blokke vs. glidende overgang
* Hastighed
  + Kompleksitetsanalyse
  + Algoritme