

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC SOBRAL**  
**REDES DE COMPUTADORES – 2020.1**  
**AP3**

Francisco Evandro Ribeiro Martins Filho

Soluções das questões escolhidas:

2.

É o tráfego que não tem um acesso contínuo de dados, possui um gráfico que demonstra a sua irregularidade de banda utilizada, com períodos variáveis, entre ociosos e períodos de máximas nesse intervalo de tempo verificado, longe do ideal quando se calcula a média no mesmo caso.

O congestionamento é um problema causado pelo tráfego em rajada, mas para isso existem mecanismos que amenizam tal problema, no entanto, situações em que a fila não suporte tanto volume, pacotes podem ser perdidos para a continuação do algoritmo.

3.

Ambos da camada de transporte, com a função de comunicação de dados. O TCP tem a segurança de garantir o envio do dado para o destino corretamente, caso aconteça alguma falha o reenvia, assim o processo pode se tornar lento dependendo do caso, porém confiável. Diferente do UDP, que não verifica possíveis falhas de entrega, logo não confiável, mas utilizado devido a sua velocidade no processo. Em um cenário em tempo real, como o de jogos online o UDP é essencial.

Exemplos de Portas TCP:

23 TELNET;  
25 SMTP;  
80 HTTP.

6.

O atraso é o tempo da comunicação origem-destino, cada pacote possui um quando transmitido. Já o Jitter é a variação desses atrasos.

Por exemplo: Um pacote A atrasa 3ms para chegar ao destino e um pacote B atrasa 4ms, percebe-se que o atraso não é constante. Quando calculado o Jitter nesse exemplo dos atrasos de A e B, o Jitter será igual a 1ms ( $4\text{ms} - 3\text{ms}$ ).

7.

Protocolo : // Host : Porta / Path

8.

Imagem → DCT → Quantização → Compressão de dados → Imagem comprimida

DCT: Discrete Cosine Transform (Transformada Discreta de Cosseno)