

1. (15 поени) За ова прашање ќе треба да го лоцирате трудот за кој правевте тетратка во првиот колоквиум на следниот линк:

Scholar.google.com

Цитирајте го избраниот труд користејќи го APA (American Psychological Association) стилот на цитирање!

ОДГОВОР:

Orekhov, G., Robinson, A. M., Hazelwood, S. J., & Klisch, S. M. (2019). Knee joint biomechanics in transtibial amputees in gait, cycling, and elliptical training. *PLOS ONE*, 14(12), e0226060. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0226060>

2. (20 поени) Објаснете ја разликата помеѓу репродуцибилност и репликабилност.

Одговор:

Во кратки црти разликата може да се сведе на:

Репродуцибилност:

Друг тим, со други (различни) алатки и други (различни) податоци ги добива истите резултати(или слични, во рамки на статистичка грешка) следејќи ја само методологијата.

Репликабилност:

Друг тим, но овојпат со идентичен сетап (софтвер, па дури и хардвер) и идентично множество од влезни податоци ги извршуваат истите чекори опишани во трудот. Во овој случај не е дозволена девијација на резултатите, се очекува идентичен резултат за потврда на точноста.

3. (25 поени) Која е разликата помеѓу контејнер и виртуелна машина?

ОДГОВОР:

Разликата е во нивото (степенот) на виртуелзација.

- Виртуелната машина тежнее да го постави целиот оперативен систем во виртуелна околина. Некогаш ова е overkill од поглед на потрошени ресурси затоа што се виртуелизираат и нешта кои што не се неопходни. Пеналите се плаќаат во контекст на тоа дека е поголем поголем простор на дискот за чување на виртуелни машини и евентуално помали перформанси при извршување на програмите во нив.

- Контејнерот пак тежнее да виртуелизира минимално множество софтвер односно само неопходните побарувања (requirements, dependencies) за програмите кои сакаме да ги извршуваме. По комплексни се за сетирање затоа што бараат мануелен сетап на ова минимално подмножество но затоа имаме и помали пенали, помалку простор зафаќаат на дискот за скалдирање и евентуално софтверот би се извршил побрзо поради помалиот број инструкции кои би се извршиле од виртуелната околина (overhead).

- Инаку и во двата случају целта е иста, да се овозможи извршување на код кој неможе да се изврши нативно на матичниот компјутер(host-от) (пример софтвер напишан за Linux да се изврши на Windows PC или обратно) или пак да се заштити матичниот компјутер (host-от) од несакани промени/подесувања кои би можеле да расипат нешто или да се избегне конфликт

(да бидат инсталирани две различни верзии од иста програма, некогаш е невозможно без виртуелизација)