

Fra bits til nyttig informasjon og datamaskinenes komponenter

ARBEIDSKRAV EMNE 3 – DIGITAL TEKNOLOGI



Student: Christian Westbye

[Github Repo.](#)

Oppgave 1

Musikkindustri: Fra fysisk til digital modell.

Den digitale revolusjonen har forandret hvordan musikk benyttes, distribueres og handles.

Dette har skjedd svært raskt i løpet av de siste 20-30 år, med et klart skifte fra fysiske til digitale format.

Man hadde vinyl, kassett og til slutt CDer på 90-tallet, en stabil høy pris og en stor andel samlere og kjøpere. Musikkbutikker fantes overalt, både i små og store byer. Musikkindustrien solgte godt og brukte store ressurser på artister og produksjoner for å posisjonere seg i markedet. Distribusjonsavtaler var svært viktige og avgjorde ofte hva du fant i din lokale musikkbutikk – både kjeder og selvstendige butikker var vanlige.

Mot slutten av 1990-tallet koblet internett verden sammen på en helt ny måte. Plutselig trengte man ikke lenger kjøpe musikkblader fra utlandet for å oppdage nye artister, og mulighetene økte for å finne musikk utenfor de store distribusjonsnettverkene.

Med ny kraftig komprimering av musikk filer som kom for fullt på slutten av 90-tallet (mp3) kunne man plutselig laste ned musikk som før var for tung (full audio cd 74minutt, 700MB) og

tidkrevende for modem og isdn linjer (14.4kilobits per sekund eller ISDN med 64kilobits per sekund). Med en mp3 med 64kbs komprimering kunne et 45minutt album komme ned på 20MB.

Dette førte også til CD-brenning og kopiering av mange album/sanger på én enkelt CD. Dedikerte MP3-spillere, som for eksempel iPod, tok trenden videre ved å la folk ha med seg hele musikkbiblioteket i lomma.

Rundt årtusenskiftet og utover 2000-tallet pågikk det mange rettssaker for å stoppe fildelingen. Flere tjenester ble stengt ned, men kopieringen fortsatte likevel – enten via nye tjenester eller bare ved at venner kopierte fra venner lokalt.

Internett ble raskere og raskere, og flere selskaper begynte å eksperimentere med strømming av lyd og video direkte, uten at nedlasting var nødvendig.

I 2006 ble Spotify grunnlagt av to svensker som ville tilby musikk på en lovlig måte som både plateselskaper og lyttene kunne fornøyde med. Løsningen ble en abonnementsmodell der en fast månedspris ga tilgang til å strømme (ikke laste ned) all tilgjengelig musikk på tjenesten.

Denne modellen ble også brukt av mange andre tilbydere, kanskje mest kjent av Netflix for film og serier.

Artister, musikere og plateselskaper (de som sitter på rettighetene) får på Spotify og lignende tjenester betalt per avspilling – og summen varierer avhengig av hvilket land lytten er i. Kontroversen rundt små utbetalinger til mindre artister og enorme summer til de med millioner av avspillinger har pågått i mange år, uten at modellen har blitt endret.

I de seneste årene har også fysiske format fått et comeback, spesielt vinyl og til dels kassetter men i et mye mindre volum enn tidligere storhetstider. De selges ofte direkte fra artister eller plateselskaper, siden det er få musikkbutikker og distribusjonen er begrenset.

Digital strømming er i 2025 normalen på lytting av musikk, og mange bruker bare telefon koblet på nett til å strømme direkte fra sin tilbyder.

Oppgave 2

(a)

Forklaring:

bit - Minste verdi for en datamaskin, kan kun være 0 eller 1.

byte - Verdi satt sammen av 8 bit (0 - 7). Med en byte kan vi sette et teg

(b)

Binærverditabell, totallsystem (Grunntall = 2):

Binær diagtabell som viser posisjon og verdi i hver bit i et 16-bit binært

Bit Posisjon	15	14	13	12	11	10	9	8
-----	----	----	----	----	----	----	----	----
Decimal Verdi	32768	16384	8192	4096	2048	1024	512	256

Utregning fra desimal til binær

(A) 12

Deling på 2 nedover: uten rest = 0, rest = 1.

Utregning:

12 / 2 = 0 (ingen rest = 6)
6 / 2 = 0 (ingen rest = 3)
3 / 2 = 1 (rest = 1)
1 / 2 = 1 (rest = 1)

12 desimal = 1100 binær

Posisjon	3	2	1	0
-----	-----	-----	-----	-----
Desimalverdi	8	4	2	1
Binærtall	1	1	0	0

Desimalverdi $(8 * 1) + (4 * 1) + (2 * 0) + (1 * 0) = 12$

(B) 27

Deling på 2 nedover: uten rest = 0, rest = 1.

27 / 2 = 1 (rest = 13)
13 / 2 = 1 (rest = 6)
6 / 2 = 0 (ingen rest = 3)
3 / 2 = 1 (rest = 1 = 1)
1 / 2 = 1 (rest = 1 = 1)

27 desimal = 11011 binær

Posisjon	4	3	2	1	0	
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Desimalverdi	16	8	4	2	1	
Binærtall	1	1	0	1	1	

$$\text{Desimalverdi } (16 * 1) + (8 * 1) + (4 * 0) + (2 * 1) + (1 * 1) = 27$$

(c) Konverter fra binær til desimal

binær = 101110

Posisjon	5	4	3	2	1	0	
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Desimalverdi	32	16	8	4	2	1	
Binærtall	1	0	1	1	1	0	

$$\text{Desimalverdi } (32 * 1) + (16 * 0) + (8 * 1) + (4 * 1) + (2 * 1) + (1 * 0) = 46$$

Dobbel hver verdi fra venstre posisjon og nedover, legg sammen til slutten av talltall

Begynn fra venster: 1

Dobbel 1 = 2 legg til neste verdi , 0 = 2

Dobbel 2 = 4 legg til neste verdi , 1 = 5

Dobbel 5 = 10 legg til neste verdi , 1 = 11

Dobbel 11 = 22 legg til neste verdi , 1 = 23

dobbel 23 = 46 legg til neste verdi , 0 = 46

binær 10111 = 46 desimal

Andre utregning eksempler:

Andre eksempler: 1010

Begynn fra venstre: 1

1 * 2 2 + 0 = 2

2 * 2 4 + 1 = 5

5 * 2 10 + 0 = 10

Binær 0111 = 10 desimal

Begynn fra venstre: 0
0*2 + neste verdi 1 = 1
1*2 + neste verdi 1 = 3
3*2 + neste verdi 1 = 7

Binær 0111 = 7 desimal

(d) Konverter teksten "DATA" fra ASCII til binær:

01000100 01000001 01010100 01000001

Kalkulering:

Ascii verdien for D er 68.

68 / 2 = 34 ingen rest = 0
34 / 2 = 17 ingen rest = 0
17 / 2 = 8, rest = 1
8/2 = 4 ingen rest = 0
4/2 = 2ingen rest = 0
2/2 = 1 ingen rest = 0
1/2 = 0 rest = 1
0/2 = 0 ingen rest = 0

01000100 = D

Ascii verdien for A er 65.

65 / 2 = 32 + rest = 1
32 / 2 = 16 ingen rest = 0
16 / 2 = 8 ingen rest = 0
8 / 2 = 4 ingen rest = 0
4 / 2 = 2 ingen rest = 0
2 / 2 = 1 ingen rest = 0
1 / 2 = 0 + rest = 1
0 / 2 = 0 ingen rest = 0

01000001 = A

Ascii verdien for T er 84.

```
84 / 2 = 42 ingen rest = 0  
42 / 2 = 21 ingen rest = 0  
21 / 2 = 10 rest      = 1  
10 / 2 = 5 ingen rest = 0  
5 / 2 = 2 rest       = 1  
2 / 2 = 1 rest       = 0  
1 / 2 = 0 rest       = 1  
0 / 2 = 0 rest       = 0
```

01010100 = T

Ascii verdien for A er 65.

```
65 / 2 = 32 + rest      = 1  
32 / 2 = 16 ingen rest = 0  
16 / 2 = 8 ingen rest = 0  
8 / 2 = 4 ingen rest = 0  
4 / 2 = 2 ingen rest = 0  
2 / 2 = 1 ingen rest = 0  
1 / 2 = 0 + rest =     1  
0 / 2 = 0 ingen rest = 0
```

01000001 = A

Oppgave 3

(a) Hva er OSI Modellen:

OSI-modellen (Open Systems Interconnection model) er et standardisert (teo

(b) Beskriv Lag 2 - Datalinklaget og Lag 3 - Nettverkslaget.

Lag 3: Nettverkslaget (Network Layer) IP-adresser, ruting

Dette er laget der IP-adresser kommer inn i bildet.

Ansvarlig for at datapakker blir levert til riktig destinasjon på tvers av

Lag 2: Datalinklaget (Data Link Layer) MAC-adresser, rammer (frames)

Fokuserer på hvordan data pakkes inn i rammer og sendes over en enkelt fys

(c) Forklar hvordan OSI modellen kan hjelpe teknikere å feilsøke nettverksproblem

OSI modellen deler kommunikasjonen inn i 7 lag, hver med definerte oppgav

Oppgav 4

(a) Forklar RAM og ytelse, hva skjer når minnet er fullt.

Ram (Random Access Memory) er datamaskinens minne som brukes etter behov/s

Ram kjører på mye høyere lese/skrive hastighet mot en harddisk/sdd, jo mer

Er minnet fullt blir deler av harddisk/ssd brukt som minne (virtual memory)

Har man ingen diskplass og ram igjen så kan man oppleve at systemet står/f

(b) Oppgradere ram men eldre CPU, hvilke flaskehalsar kan oppstå.

Man kan oppleve at man ikke får utnyttet hastigheten på ram brikker viss m

Selve regneoperasjoner vil ikke få høyere hastighet i seg selv med en slik