

VMK Međuispit 2011/12

A grupa

nacrtat ADPCM, označiti komponente i opisati šta koja znači
koji parametri su promjenjivi u ADPCM
koja je razlika PCM i ADPCM
objasniti redundancije kod videa
zašto se za visoku vjernost zvuka koristi f_s veća od 44 kHz
osna specifikacija
da li LPC jednako dobar za kodiranje glazbe kao za kodiranje govora
JPEG koder nacrtati, u kojem dijelu je najveća kompresija, u kojem dijelu se vrši diferencijalno kodiranje, na koji način i šta se s njime postiže
onda je bila kvantizacijska matrica-pitanje je bilo zašto su koeficijenti bliži 0 manji, a ostali veći
objasniti kompenzaciju gibanja i što je vektor pomaka
to je tog što se sjećam

B grupa

LPC dekođer, razlika LPC i CELP;
JPEG koder, koje se transformacija koristi u JPEGu, princip entropijskog kodiranja $K(u,v)$ kako i je li bez gubitaka ili ne, zašto elementi kvantizacijske matrice bliži (0,0) imaju manje vrijednosti;
referentni model sinkronizacije, objasniti intervalni specifikaciju, bar 2 prednosti i 2 nedostatka, koje još specifikacije postoje;
BIFS - 2 tipa čvorova, za svaki po dvije vrste informacije, graf scene je kakve strukture, što je MPEG-4;
Izračun bitrate LPC s 10 koef, LPC za glazbeni zapis da ili ne,
zašto se za visoku vjernost zvuka koristi f_s veća od 44 kHz;
vrste redundancije u videu (mislim), koje postoje i objasniti ih, koja se uklanja diferencijalnim kodiranjem, objasniti kompenzaciju gibanja, što je vektor pokreta


toliko se sjećam 🤔

VMK Završni ispit 2011/12

(nije bilo dvije grupe)

- 2 tipa entropijskog kodiranja navesti
- 2 algoritma kodiranja s gubitcima
- ADPCM
- uklanjanje vremenske i prostorne redundancije kod kodiranja videa
- primjer logičke i protokolne podatkovne jedinice
- protokol PIM-SM: slijed poruka, tipovi, prelazak na optimalni put, podpitanja (koji se još putovi mogu "skratiti", kakvo stablo gradi PIM-SM, što ako još neko računalo postane pošiljalatelj)
- RTP u protokolarnom složaju + objasniti

- RTP svojstva
- uloga RTCP i RTSP
- arhitektura VoIPa u Skype-u
- prednosti i mane VoIPa
- tri razine kvalitete usluge
- skica i objašnjenje token bucket-a
- token bucket u kombinaciji s kojim raspoređivanjem daje garantiranu kvalitetu
- opisati 2 tipa raspoređivanja
- skica različitih arhitekturnih rješenja kod MMORPG-a
- zašto TCP nije dobar za MMORPG
- što se gleda da bude bolje kod MMORPG-a, veća propusnost ili manje kašnjenje?
- pitanja iz dz:

je li moguće da JPEG kodirana slika bude manja od PNG, primjer slike  je li bolje koristiti PNG; BMP ili JPEG,

zašto DVMRP povremeno preplavljuje mrežu

kod CBTa je li moguće da promet ne ide preko središnje točke

kod PIM-SMa je li moguće da pošiljalac šalje isti promet duplo

nadam se da će dogodne koristiti nekome 