

Anwendung	Datenverlust	Durchsatz	Echtzeit
Dateitransfer	NOK	10Mbit/s-10Gbit/s	Nein
E-Mail	NOK	> 2 Mbit/s	Nein
Web	NOK	> 2 Mbit/s	Nein
VOIP	OK	10 Mbit/s	Ja
Streaming	OK	> 10Mbit/s (HD)	Ja
Games	OK (Lag)	5-50Mbit/s	Ja
Messenger	NOK	1 - 10 Mbit/s	Jein

HTTP: $2x \text{ RTT} + \text{Übertragungszeit} = \text{Ladezeit}$

Kapitel 2

Aufgabe 1

A

Es werden 32 Objekte angefordert

B

Es werden persistente Verbindungen verwendet

D

/maxheight.js was not found on this server

E

7.71 Sekunden

From:
<https://big-uff.solutions/> - **Fäbus TSBE Wiki**

Permanent link:
https://big-uff.solutions/doku.php?id=net1:kapitel_2

Last update: **2020/02/28 08:29**

