

	Parte 1 (25 Puntos)				Parte 2 (25 Puntos)		Parte 3(25 Puntos)		Parte 4 (25 Puntos + 5 Bonus)			
	a (5)	b (5)	c (5)	d (10)	a (12)	b (13)	a (10)	b (15)	a (8)	b (8)	bonus (5)	c (9)
Javier Romero	5	5	5	10	12	13	10	15	8	8	5	9
Rafael Amadei	2	5	4	5	0	10	10	15	5	8	0	5
Nicolas Frois	2	5	5	5	0	10	6	15	6	8	0	7
Ivan Edgardo Opitz	2	5	5	10	0	13	10	15	8	8	0	7
Daniilo Ignacio Avila	5	5	5	10	12	13	10	15	8	6	0	9
Hans Lehnert	3	3	3	8	12	10	10	15	8	8	2	9

a) Montaje Servidor
b)Paquete Wireshark

Comentarios

Javier Romero	En la version 2 de la tarea se actualizó tasa pérdidas a 15% y delay de 30 ms			
Rafael Amadei	No hay script de respaldo. Sin fundamentos para el intervalo de confianza	No se muestra montaje del servidor	No se muestra videos simultaneamente, no utiliza video sugerido de sample, por lo que llega a una tasa limite inferior	
Nicolas Frois	No hay script de respaldo. Sin fundamentos para el intervalo de confianza	No se muestra montaje del servidor	No se muestra montaje del servidor	No hay conclusion en parte A). Al no utilizar video sugerido, se llega a una tasa de perdidas inferior
Ivan Edgardo Opitz	No hay script de respaldo.	No se muestra montaje del servidor	La explicación dada en parte "bonus" corresponde a la respuesta de b). Se necesita más de 1 sola prueba para determinar la inviabilidad	
Daniilo Ignacio Avila	El retardo de los paquetes es igual para todos, no es aleatorio, por lo que no afecta en los cambios de escena.			
Hans Lehnert	Explicitamente se solicita Captura de Pantalla para cada punto	Explicitamente se solicita Captura de Pantalla para cada punto		

Penalización por Atraso				Nota Final
Recepción	Plazo Entrega	Atraso [hrs]	Penalización	
10/10/2016 19:38	10/13/2016 20:00	0:00	0.0	100
10/14/2016 17:26		21:26	-8.8	60
10/14/2016 10:08		14:08	-5.8	63
10/13/2016 20:12		0:12	0.0	83
10/13/2016 19:36		0:00	0.0	98
10/13/2016 19:41		0:00	0.0	91

Qué se pedía en bonus?

Los videos son secuencias de imágenes, normalmente reproducidas a una velocidad constante, por ej 24 o 30 imágenes por segundo. Una imagen codificada digitalmente y no comprimida consta de una matriz de píxeles, con cada píxel codificado mediante un byte de bits que representan la iluminación y el color.

Existen 2 tipos de redundancia en video que pueden ser explotados por los mecanismos de compresión: Redundancia Espacial y Temporal. La redundancia espacial es la redundancia contenida en la propia imagen mientras que la temporal refleja repetición de imagen en la siguiente.

Los estándares de compresión MPEG están basados fundamentalmente en el estándar JPEG. Otro estándar de compresión popular en Internet hoy en día son los de H.261.

-> La codificación utilizada en el video de ejemplo es H.261 y lo que se pedía explicar es que es el tipo de codificación el que se encarga de compensar las pérdidas por medio de la redundancia espacial y temporal.



Referencia:

- 1)"Video en Redes" (PPT Multimedia en Redes de Computadores, AGV)
- 2)Redes de Computadores Kurose & Ross, 5 Edición , Sección 7.1