

Otázky na skúšku z predmetu MK – 2 otázky a 3 otázky z prednášok

1. Čo je URLLC a na aké aplikácie je určená?
2. Na čo sa zameriava mMTC a aké sú jeho hlavné charakteristiky?
3. Aké sú typy edge processing architektúr a aké sú ich charakteristiky?
4. Ako prispieva edge computing k zlepšeniu výkonu VR a AR aplikácií v 5G sieťach?
5. Ako prispieva vyhladený protokol S-SCTP (Smoothed Synchronous Collaboration Transport Protocol) k zlepšeniu haptickej komunikácie v AR/VR aplikáciách?
6. Energy harvesting čo to je?
7. Prečo je dobré využívať energy harvesting EH?
8. Prečo je to zložité využívať EH?
9. Aké sú výhody 5G?
10. Čo je Massive MIMO? + kľúčové vlastnosti + výhody
11. Čo je to Massive MIMO a ako sa líši od obyčajných MIMO systémov v mobilných komunikáciách?
12. Ako ovplyvňuje počet antén v Massive MIMO výkon a efektivitu hybridného beamformingu?
13. Aký je prínos hybridného beamformingu v 5G sieti?
14. Je dôležité pri výbere umiestnenia pre Massive MIMO systém zohľadniť miestne prostredie?
15. Aké potenciálne problémy by mohli nastať pri implementácii Massive MIMO systémov v mestských oblastiach?
16. Na čo slúži kontrolná rovina v SDN sieti?
17. Na čo slúži dátová rovina v SDN sieti?
18. Čo má za úlohu OpenFlow protokol?
19. Aké výhody má SDN sieť?
20. Čo spôsobuje integrácia SDN paradigiem do VANET sietí?
21. Aké funkcie majú hlavné uzly v sieti?
22. Čo je základom fuzzy logiky?
23. Na čo sa používa algoritmus Fuzzy C-means?
24. Čo je SIR (Signal-to-Interference ratio)?
25. Čo je defuzzifikácia?
26. Rozdiel medzi ortogonálnymi a neortogonálnymi modulačnými schémami
27. Čo je QAM modulácia
28. Aké typy viacnásobného prístupu poznáme + v čom sa líšia
29. Superpozičné kódovanie (vysvetlenie + príklad)
30. Successive interference cancellation - SIC (vysvetlenie + príklad)
31. Rozdiel medzi proof of work, stake a authority
32. Z čoho sa skladá blok v blockchaine, výhody blockchainu, čo je Genesis block
33. Ako funguje spectrum sharing
34. D2D komunikácia (ako funguje) a blockchain
35. Blockchain v 5g a crowdsourcing