

**1. Vyberte správne tvrdenia: eSlužba**

- ☐ je služba, ktorá môže byť dostupná 24 hodín denne a od všadiaľ
- ☐ je služba sprístupnená cez Internet, aby prinášala príjmy
- ☐ je služba, ktorá vytvára nové zefektívnenie činnosti
- ☐ je služba, ktorá autorizuje softvér pre používateľov
- ☐ je služba sprostredkovaná informačnými technológiami

**2. Doplňte vetu.**

(E-bankovníctvo  
E-práca  
E-podnikanie  
M-bankovníctvo) je služba, ktorá pokrýva on-line obchodné činnosti spojené s produktami a službami.

**3. Pridel'te skratky k zodpovedajúcim definíciám.**

B2B	zákazníci ponúkajú on-line svoje produkty alebo služby spoločnostiam
B2C	spoločnosti realizujú transakcie s vládou
C2B	spoločnosti predávajú svoje produkty on-line iným spoločnostiam
C2C	spotrebitelia predávajú on-line svoj tovar priamo iným zákazníkom
B2G	spoločnosti predávajú svoje produkty a služby on-line používateľom



**4. Vyberte správne tvrdenia: VoIP telefónia obsahuje činnosti**

- ☐ dekoráciu vstupných dát
  - ☐ digitalizáciu analógových hlasových signálov
  - ☐ zníženie entropie
  - ☐ vybudovanie kanála
  - ☐ kódovanie hlasových dát
  - ☐ výmenu signalizácie
- 

**5. Vyberte správnu odpoveď.**

$\begin{pmatrix} \text{SIP} \\ \text{TCP} \\ \text{UDP} \\ \text{SCTP} \end{pmatrix}$  je komunikačný protokol, ktorý poskytuje prenos signalizácie pre multimediálne

komunikačné relácie. Nie je závislý na transportnom protokole.

---

**6. Vyberte správnu odpoveď.**

$\begin{pmatrix} \text{VoIP VPN} \\ \text{IPTV} \\ \text{VoIP} \\ \text{IAD} \end{pmatrix}$  reprezentuje multimediálne služby ako doručenie televízie / audia / videa /

textu / grafiky / dát cez siete založené na protokole IP.

---

**7. Vyberte správnu odpoveď.**

$\begin{pmatrix} \text{Shiver} \\ \text{Flutter} \\ \text{Glimmer} \\ \text{Jitter} \end{pmatrix}$  je parameter QoS definovaný ako miera kolísania oneskorení paketov.

---



**8. Vyberte vhodné služby tolerujúce chyby a priradte ich zodpovedajúcim typom aplikácií.**

Aplikácie	Tolerujúce chyby
Interaktívne	
Citlivé	
Včasné	
Nekritické	

- fax
- interaktívne hry
- sťahovanie
- konverzačný hlas a video
- transakcie
- telnet
- Usenet
- audio/video streaming
- rýchla výmena hlasu/videoa

**9. Priradte schémy WebRTC k zodpovedajúcim realizáciám prenosu dát.**

WebRTC trojuholník	prenos údajov je realizovaný priamo medzi jednotlivými partnermi, ktorí nie sú pripojení na rovnaký webový server
WebRTC lichobežník	prenos údajov je realizovaný priamo medzi jednotlivými partnermi, ktorí sú pripojení na rovnaký webový server

**10. Vyberte správnu možnosť vo vete.**

$\left( \begin{array}{l} \text{getUserData} \\ \text{getUserMedia} \\ \text{getUserControl} \\ \text{getUserConstraints} \end{array} \right)$  je rozhranie, ktoré umožňuje prístup k dynamickým zdrojom ako mikrofóny a kamery.

