Pondelok:

1.

1. SOH + jej ulohy
2. AdPCM – princip blok.sch., vyhody/nevyhody

2.

1. Kvantizacne skreslenie, vzorec+fyz.interpretacia
2. Na co sluzia pointre v SOH

3.

1. POH
2. AdPCM

4.

1. Grayov kod, B→G
2. Techniky multiplexovania – pri pouziti PDH,SDH

5.

1. SOH
2. PCM, blokova schema a co bloky robia

Utorok:

6.

1. Jitter a wander
2. Vyhoda kompresie

7.

1. Vypocitat rychlost STM1
2. a/d prevodniky, porovnat z hladiska rychlosti

Streda:

8.

1. Grayov kod, G→B
2. Sietove prvky SDH