

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

DATA



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

INFORMATION

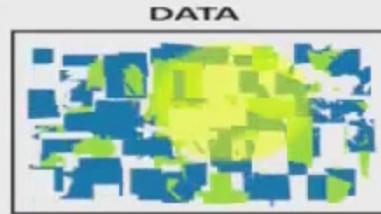


# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

ενηα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

ός Μετάδοσης Πληροφορίας

οφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

INFORMATION

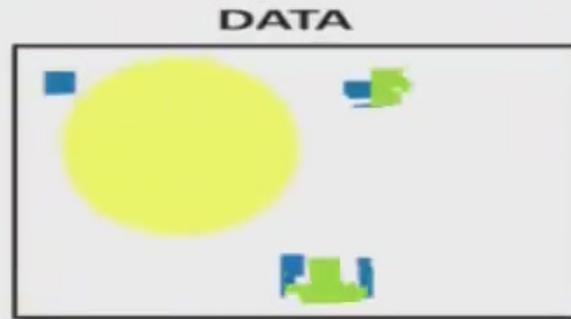


# & Δίκτυα Υπολογιστών

εξάδοση Πληροφορίας

ορίας

κούγεται απίστευτο,



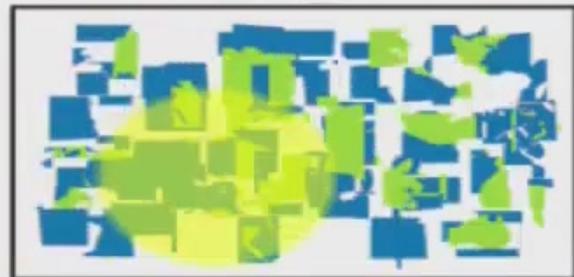
# & Δίκτυα Υπολογιστών

μετάδοση Πληροφορίας

ορίας

κούγεται απίστευτο,

DATA



# & Δίκτυα Υπολογιστών

μετάδοση Πληροφορίας

ορίας

κούγεται απίστευτο,



# & Δίκτυα Υπολογιστών

μετάδοση Πληροφορίας

ορίας

κούγεται απίστευτο,

DATA



# & Δίκτυα Υπολογιστών

μετάδοση Πληροφορίας

ορίας

κούγεται απίστευτο,

INFORMATION



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

εργα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

Μετάδοσης Πληροφορίας

Πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

INFORMATION



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η **πληροφορία** όσο και αν ακούγεται απίστευτο,



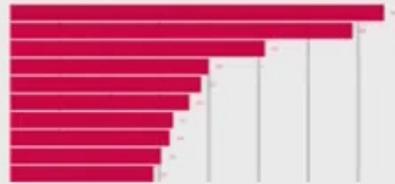
# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

είναι μετρήσιμο μέγεθος.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

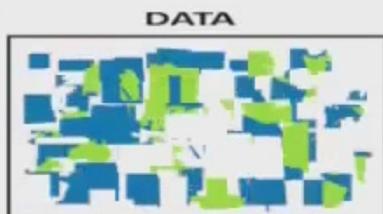
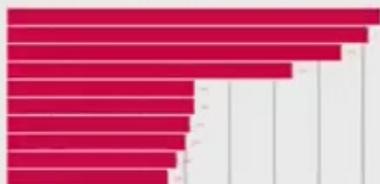
Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθ

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

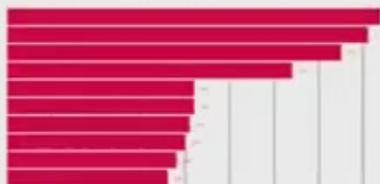
Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται

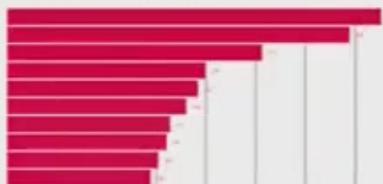
# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται



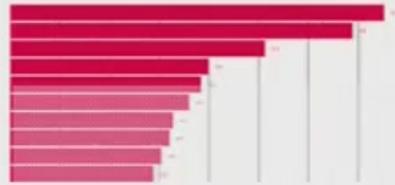
# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

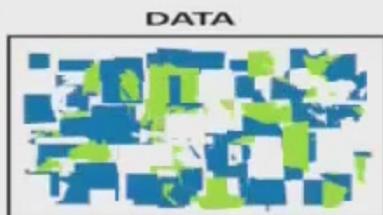
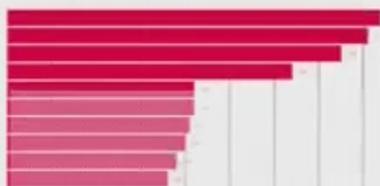
Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται



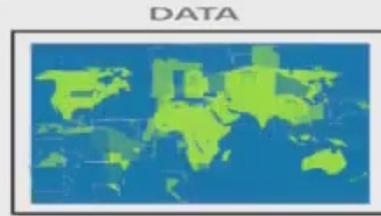
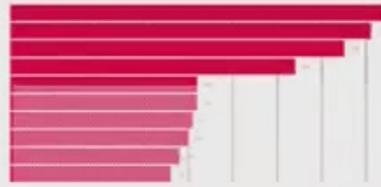
μπορεί να έχει από **καθόλου** (0) μέχρι τη **μέγιστη** πληροφορία.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,  
είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται



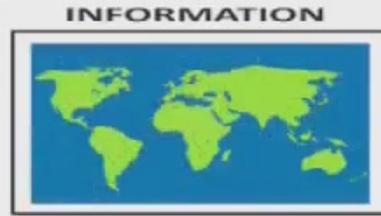
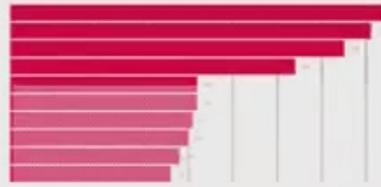
μπορεί να έχει από καθόλου (0) μέχρι τη μέγιστη πληροφορία.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,  
είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται



μπορεί να έχει από καθόλου (0) μέχρι τη μέγιστη πληροφορία.

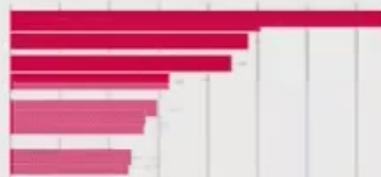
# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,

είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται



μπορεί να έχει από καθόλου (0) μέχρι τη μέγιστη πληροφορία.

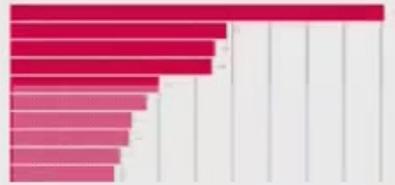


# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,  
είναι μετρήσιμο μέγεθος.

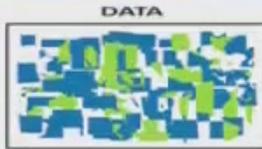


Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται =



10010

μπορεί να έχει από καθόλου (0) μέχρι τη μέγιστη πληροφορία.

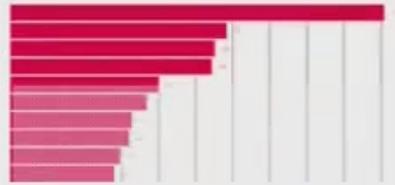


# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο, είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται



μπορεί να έχει από καθόλου (0) μέχρι τη μέγιστη πληροφορία.

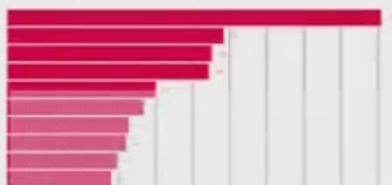


# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,  
είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται



100111

μπορεί να έχει από καθόλου (0) μέχρι τη μέγιστη πληροφορία.

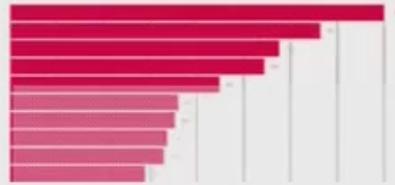


# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

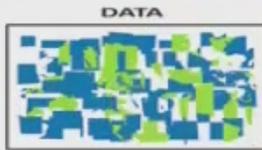
Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο, είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται



μπορεί να έχει από καθόλου (0) μέχρι τη μέγιστη πληροφορία.

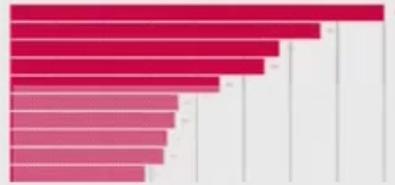


# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,  
είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται



μπορεί να έχει από καθόλου (0) μέχρι τη μέγιστη πληροφορία.

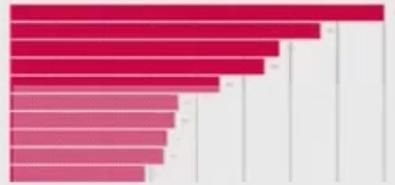


# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η πληροφορία όσο και αν ακούγεται απίστευτο,  
είναι μετρήσιμο μέγεθος.



Κάθε μήνυμα που μεταδίδεται



μπορεί να έχει από καθόλου (0) μέχρι τη μέγιστη πληροφορία.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι κάποτε σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος θα βρέξει.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι κάποτε σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος θα βρέξει.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι κάποτε σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος θα βρέξει,  
**δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι κάποτε σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος θα βρέξει,  
**δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι κάποτε σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος θα βρέξει,

**δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι **κάποτε σε κάποιο μέρος** της Ελλάδος **θα βρέξει**,

**δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι κάποτε σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος θα βρέξει, **δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την τάδι



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι κάποτε σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος θα βρέξει,

**δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την τάδε ημέρα,
- τη συγκεκριμ



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι κάποτε σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος θα βρέξει,

**δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την τάδε ημέρα, 
- τη συγκεκριμένη ώρα



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

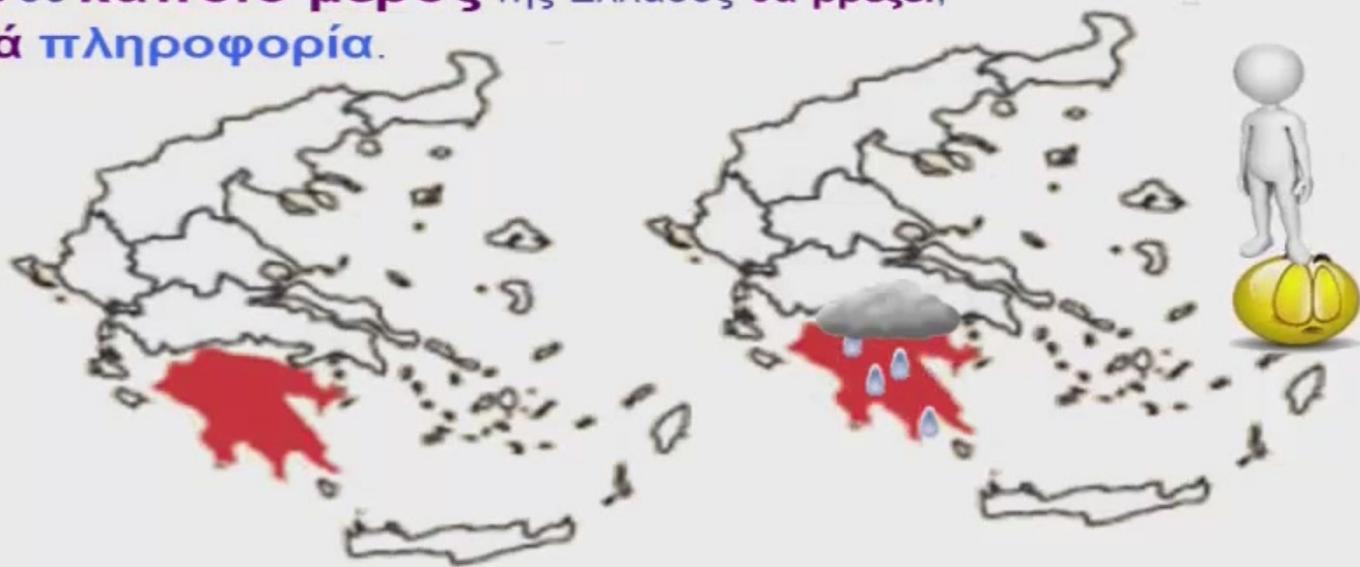
## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι κάποτε σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος θα βρέξει,

**δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την τάδε ημέρα,
- τη συγκεκριμένη ώρα
- σε ένα πολύ μικρό μέρος



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι κάποτε σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος θα βρέξει, **δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.  
Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την τάδε ημέρα, 
- τη συγκεκριμένη ώρα 
- σε ένα πολύ μικρό μέρος



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι **κάποτε** σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος **θα βρέξει**,

**δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την **τάδε ημέρα**,
- τη **συγκεκριμένη ώρα**
- σε **ένα πολύ μικρό μέρος**

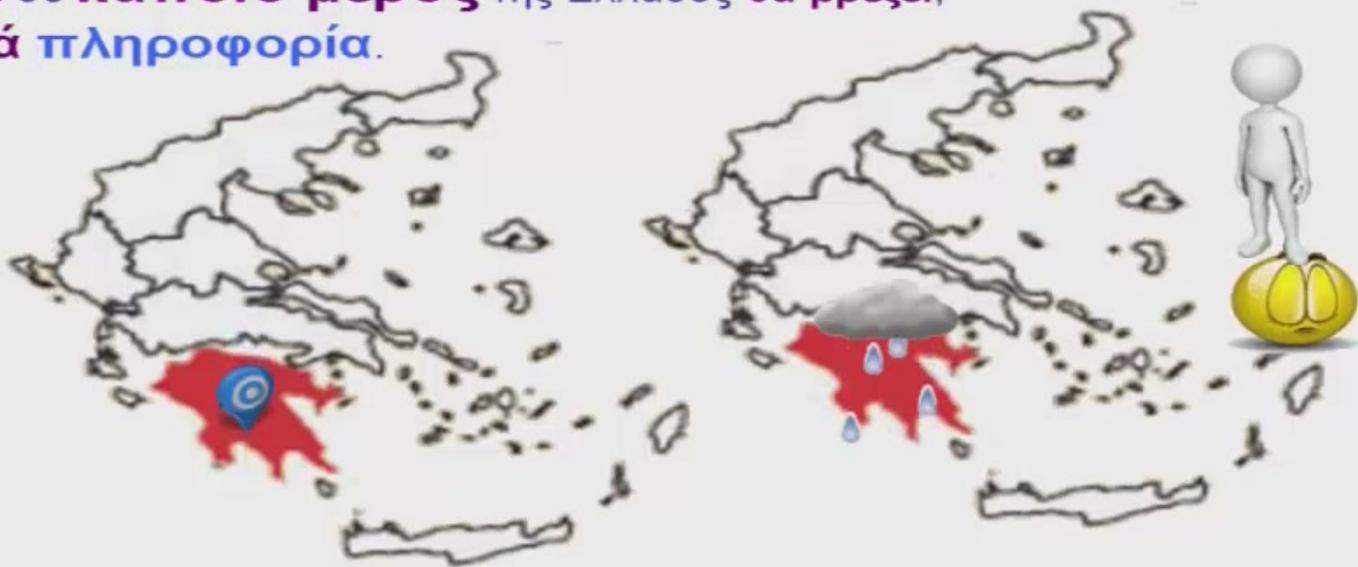


## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι **κάποτε** σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος **θα βρέξει**, **δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.  
Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την **τάδε ημέρα**,
- τη **συγκεκριμένη ώρα**
- **σε ένα πολύ μικρό μέρος**

**θα βρέχει.**



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι **κάποτε** σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος **θα βρέξει**, **δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την τάδε ημέρα,
- τη συγκεκριμένη ώρα
- σε ένα πολύ μικρό μέρος

**θα βρέξει.**

δλ



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

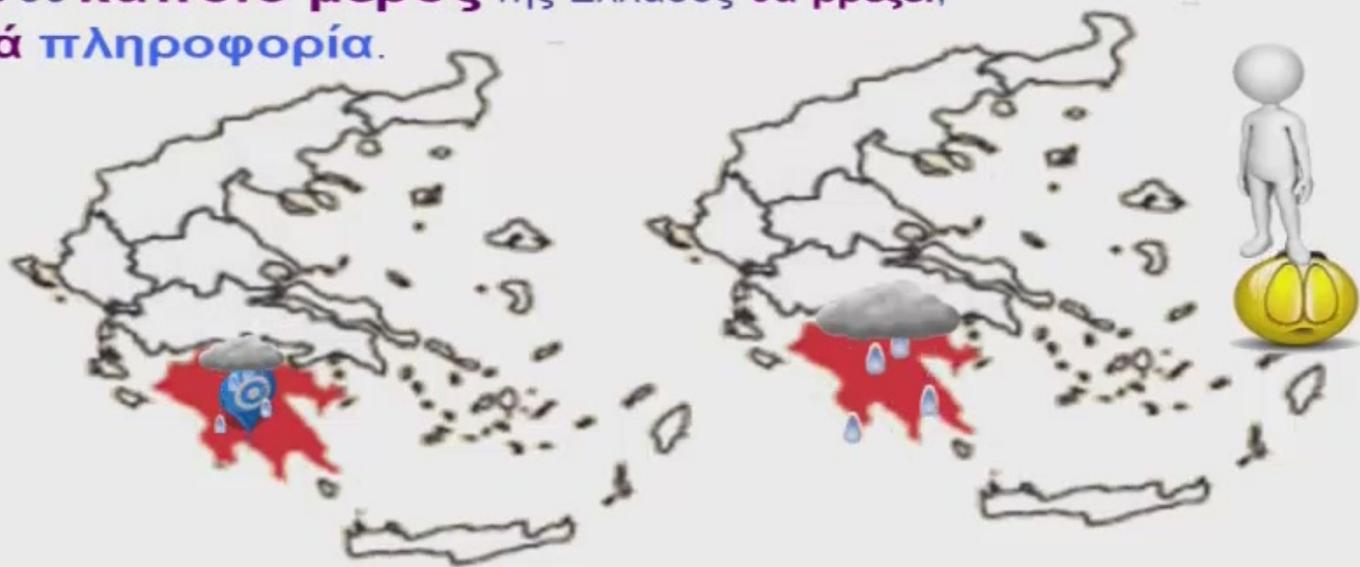
Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι **κάποτε** σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος **θα βρέξει**, **δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την τάδε ημέρα,
- τη συγκεκριμένη ώρα
- σε ένα πολύ μικρό μέρος

**θα βρέξει,**

δίνουμε μια **πολύ χρήσιμη**



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι **κάποτε** σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος **θα βρέξει**, **δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την τάδε ημέρα,
- τη συγκεκριμένη ώρα
- σε ένα πολύ μικρό μέρος

**θα βρέξει,**

**δίνουμε μια πολύ χρήσιμη**

και άρα με **μεγάλη αξία**



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι **κάποτε** σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος **θα βρέξει**, **δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

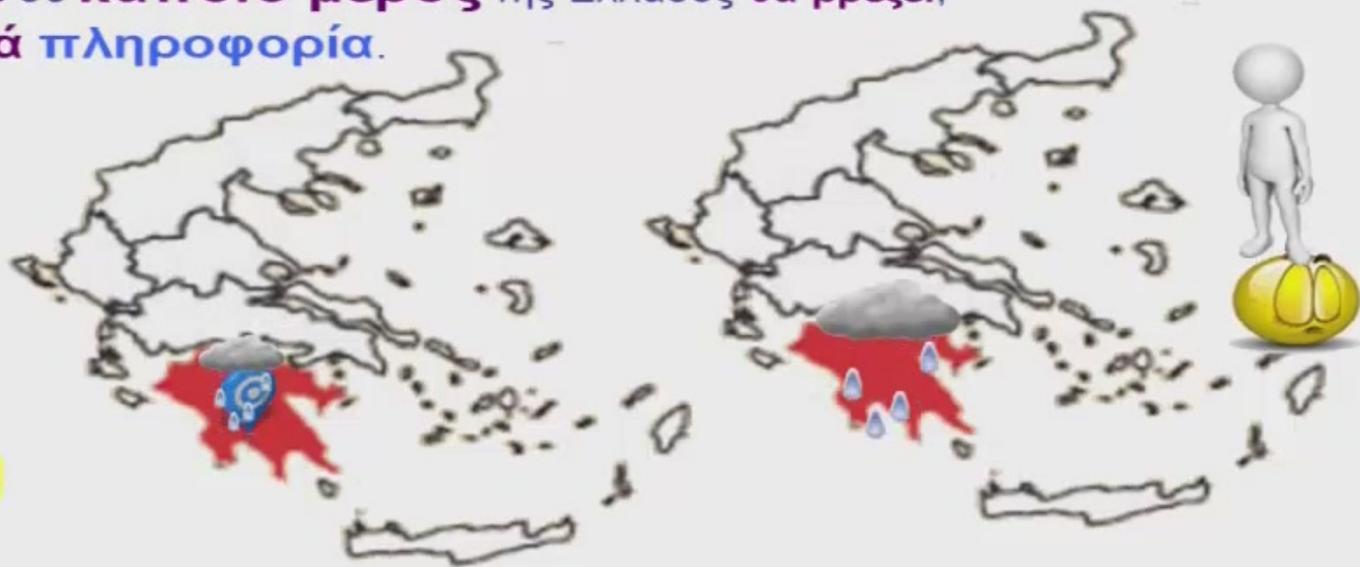
Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την τάδε ημέρα,
- τη συγκεκριμένη ώρα
- σε ένα πολύ μικρό μέρος

**θα βρέξει,**

δίνουμε μια **πολύ χρήσιμη**

και άρα με **μεγάλη αξία** πληροφορία.



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν ισχυριστούμε ότι **κάποτε** σε **κάποιο μέρος** της Ελλάδος **θα βρέξει**, **δεν μεταδίδουμε** ουσιαστικά **καμιά πληροφορία**.

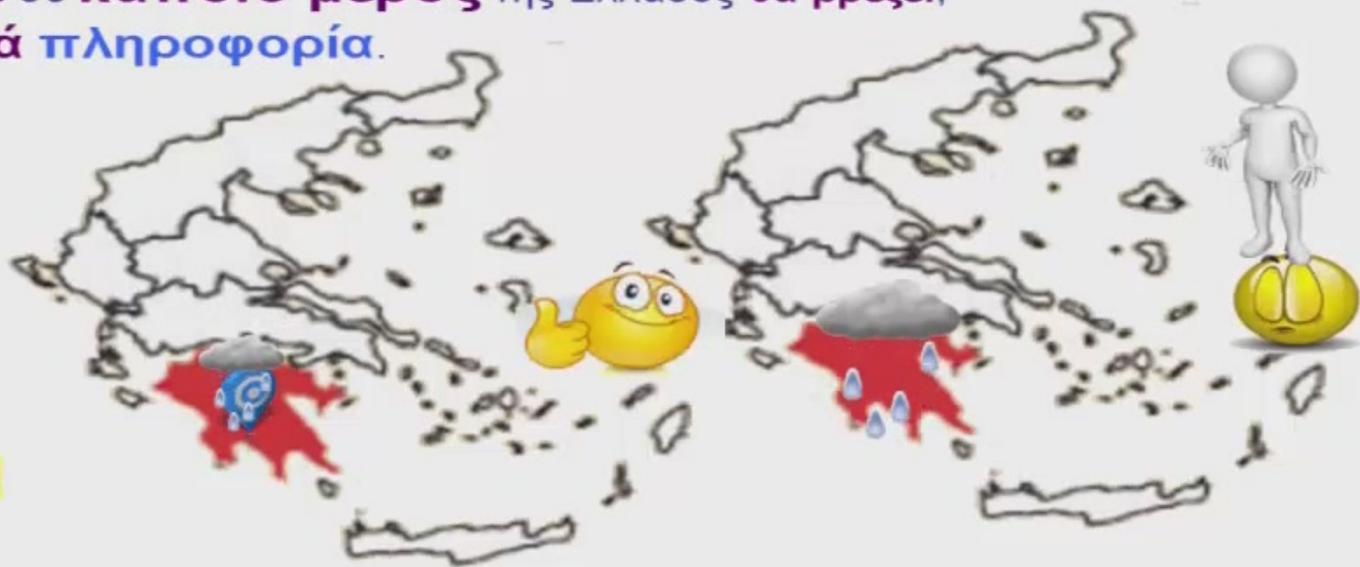
Αν αντίθετα ισχυριστούμε ότι

- την τάδε ημέρα,
- τη συγκεκριμένη ώρα
- σε ένα πολύ μικρό μέρος

**θα βρέξει**,

δίνουμε μια **πολύ χρήσιμη**

και άρα με **μεγάλη αξία** πληροφορία.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

**X** \*

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

# Υλικά & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10 =$$

# Υλικά & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x =$$

# Υλικά & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 -$$

# Υλικά & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10$$

# Υλικά & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x =$$

# Υλικά & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2$$

# Υλικά & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow$$

# Υλικά & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

# Υλικά & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

# Υλικά & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνιση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10 =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log(100)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log(10)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10^2)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 *$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 *$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 *$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2 =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \quad -$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log(32)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log(32)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log(2)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5 =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5 = 5$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5 = 5 * 1 =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5 = 5 * 1 = 5$$

log

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5 = 5 * 1 = 5$$

$\log(A)$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5 = 5 * 1 = 5$$

$$\log_A(A)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5 = 5 * 1 = 5$$

$$\log_A(A) =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5 = 5 * 1 = 5$$

$$\log_A(A) = 1$$

log

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5 = 5 * 1 = 5$$

$$\log_A(A) = 1$$

$$\log(2)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5 = 5 * 1 = 5$$

$$\log_A(A) = 1$$

$$\log_2(2) =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Μια μικρή διευκρίνηση στις μαθηματικές εξισώσεις:

$$x * 5 = 10 \rightarrow x = 10 / 5 \rightarrow x = 2$$

$$x^2 = 100 \rightarrow x^2 = 10^2 \rightarrow x = 10$$

$$10^x = 100 \rightarrow 10^x = 10^2 \rightarrow x = 2$$

$$10^x = 100 \rightarrow x = \log_{10}(100) = \log_{10}(10)^2 = 2 * 1 = 2$$

$$2^x = 32 \rightarrow x = \log_2(32) = \log_2(2)^5 = 5 * 1 = 5$$

$$\log_A(A) = 1$$

$$\log_2(2) = 1$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικότερα :

**y**

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικότερα :

$$y^x =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικότερα :

$$y^x = k \rightarrow$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικότερα :

$$y^x = k \rightarrow x = \log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικότερα :

$$y^x = k \rightarrow x = \log_y(k)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικότερα :

$$y^x = k \rightarrow x = \log_y(k)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι παίζουμε το παιχνίδι ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι παίζουμε το παιχνίδι ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ



Η πιθανότη

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**



TAILS



HEADS

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

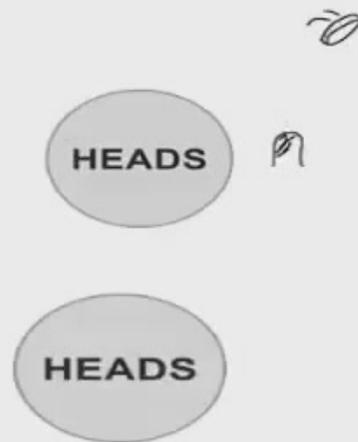
Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανό**



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

HEADS



HEADS

TAILS

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**



Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**



Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**



Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

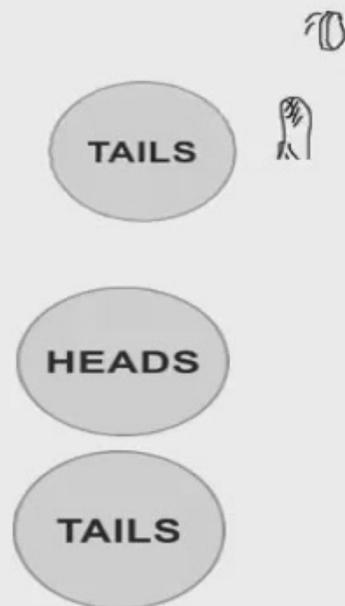
Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**



## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**



0

1

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας να συμβεί.**



0

1

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας να συμβεί.**



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας να συμβεί**.



**BIT**



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.



**BIT**



**1**

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**



**BIT**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



**0**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



**1**

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.



**BIT**



**0**



**1**

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

**Information =**



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

**Information =**



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

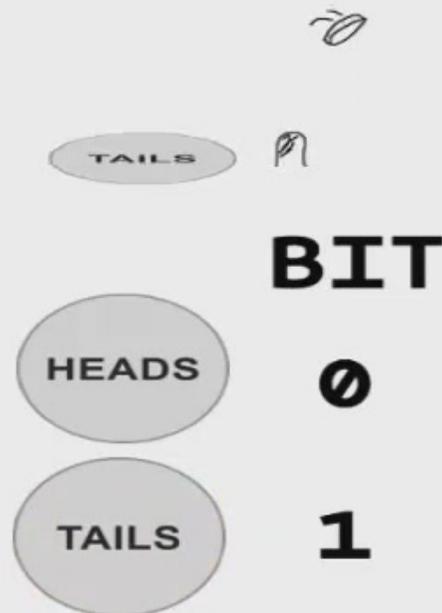
Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log \quad /$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

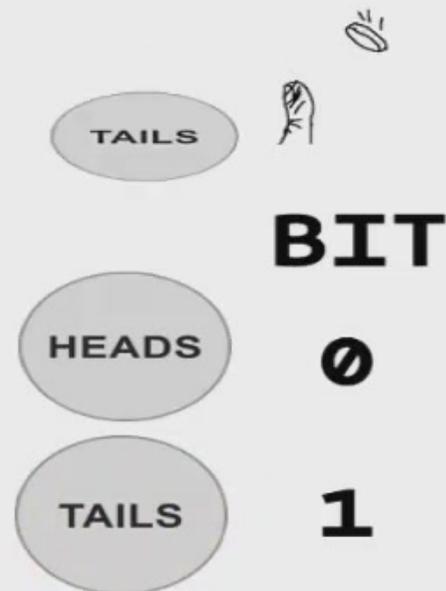
Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.



$$\text{Information} = \log \left( \frac{1}{p} \right)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.



$$\text{Information} = \log_2(1/P_m)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.



$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**



**BIT**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



**0**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



**1**

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**



**BIT**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



**0**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5



**1**

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2 (1 / P_m)$$

$$\text{Information} = \log \quad /$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.



$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log (1/ )$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

Inform



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

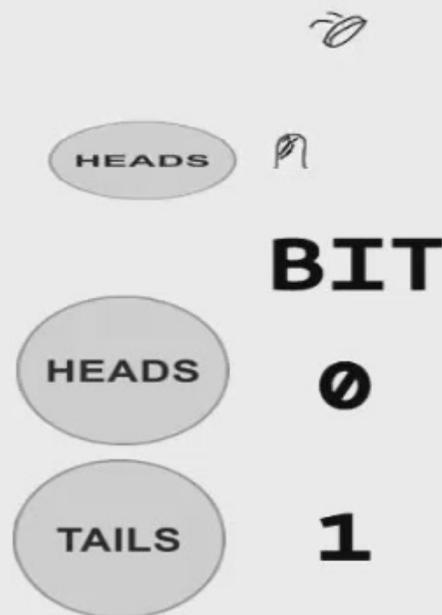
Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log_2 2$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log_2 2 = 1$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log_2 2 = 1$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

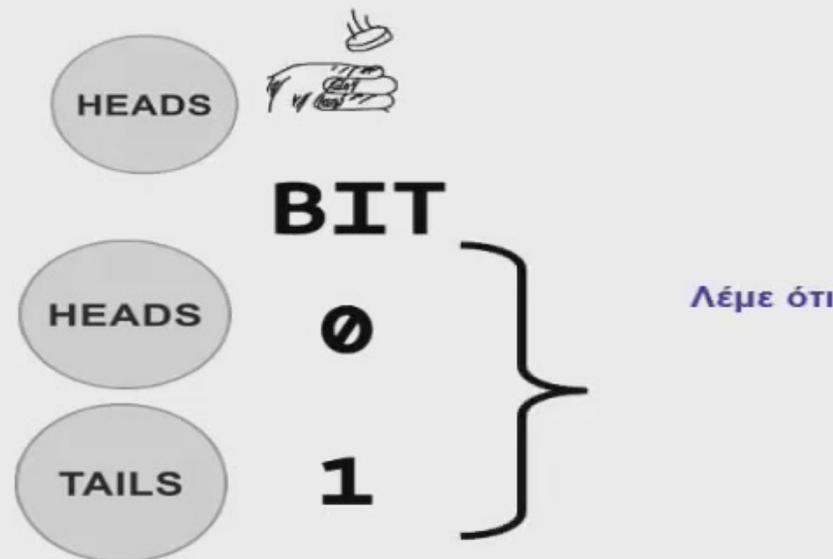
Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.



$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log_2 2 = 1$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

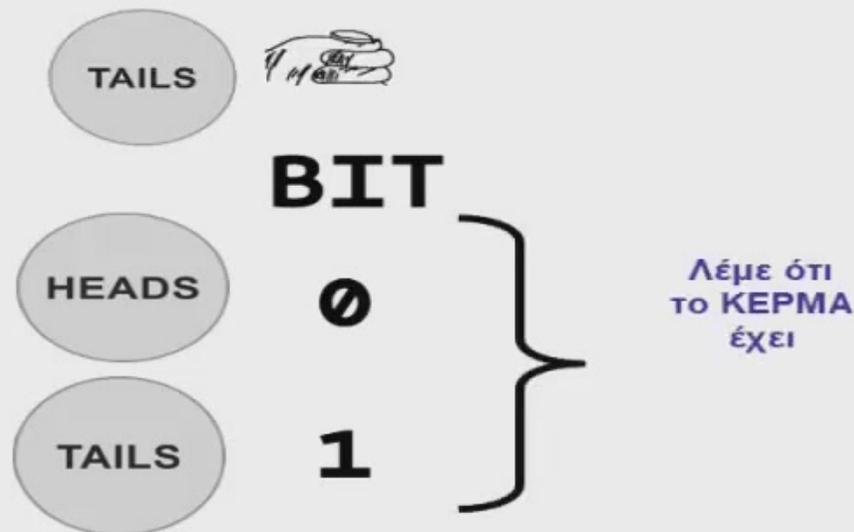
Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.



$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log_2 2 = 1$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

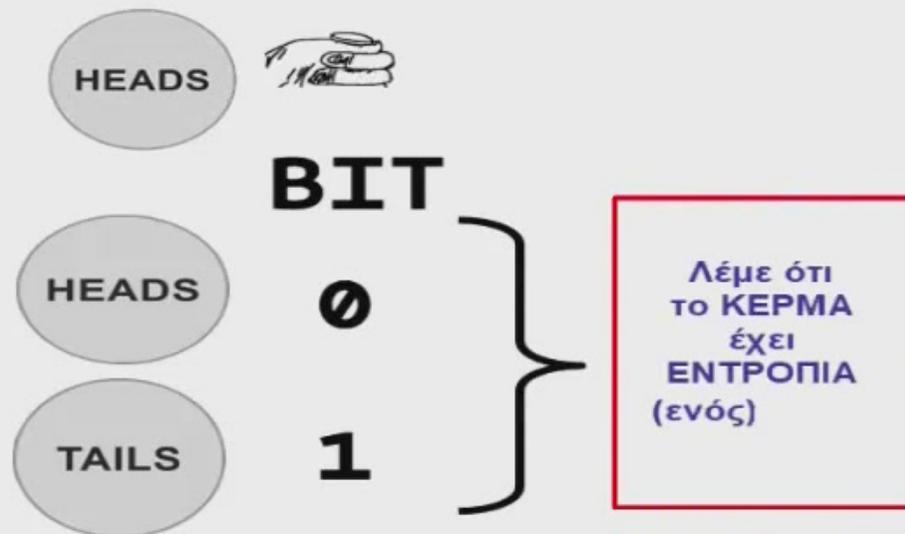
Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.



$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log_2 2 = 1$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

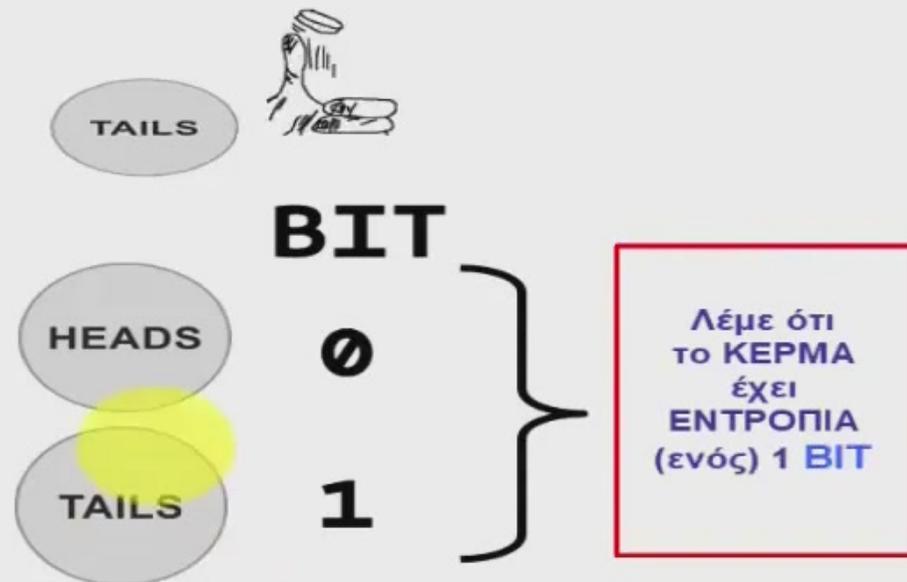
Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log_2 2 = 1$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

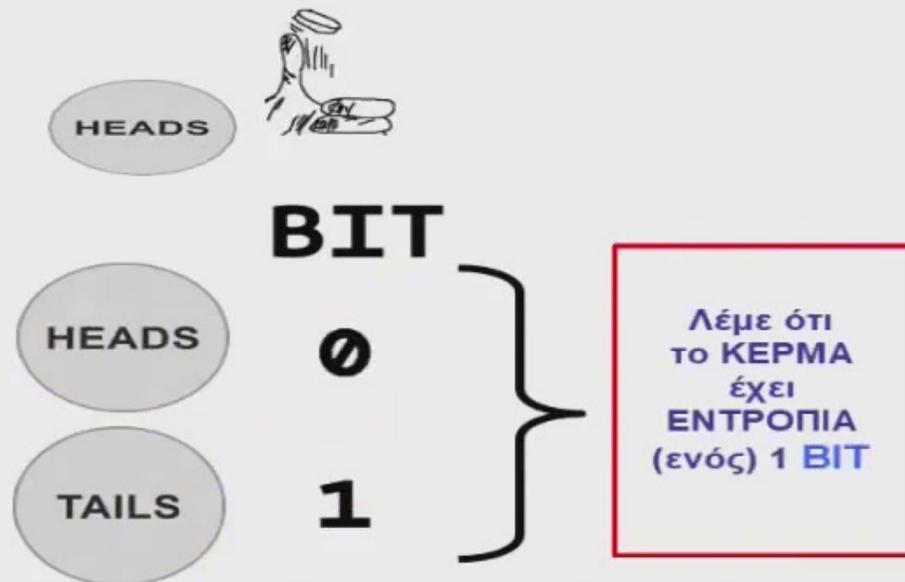
Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log_2 2 = 1$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

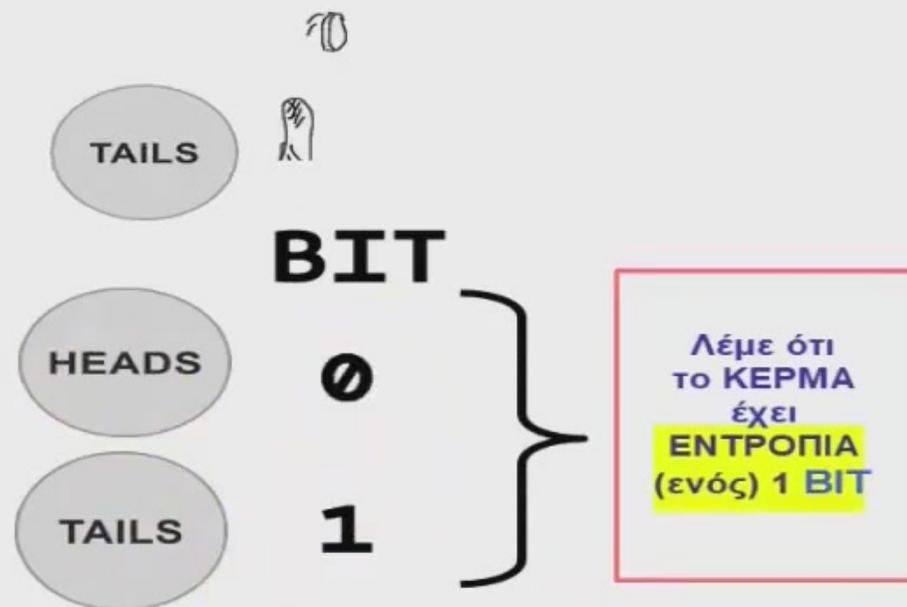
Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη** της **πιθανότητας** να συμβεί.



$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log_2 2 = 1$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

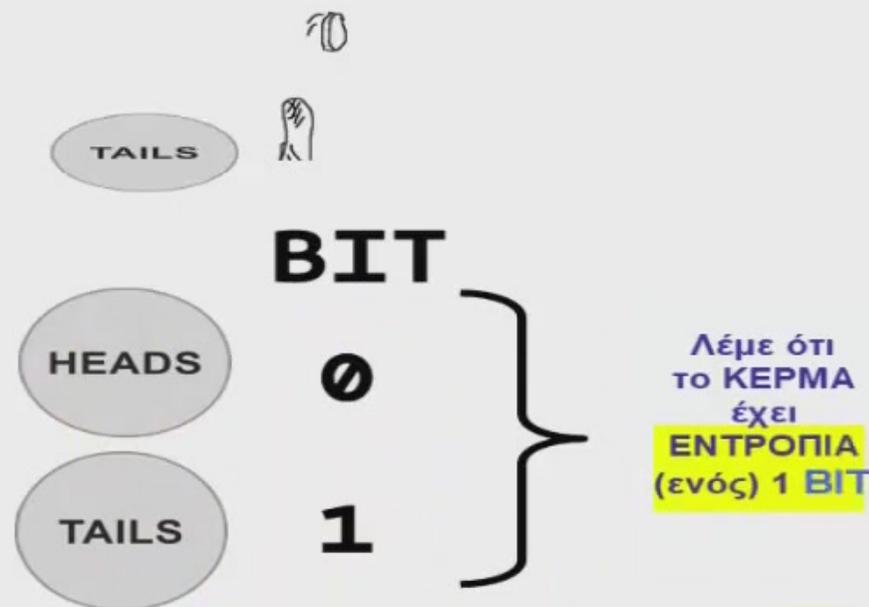
Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη** της **πιθανότητας** να συμβεί.



$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log_2 2 = 1$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Έστω ότι **παίζουμε** το παιχνίδι **ΚΟΡΩΝΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ**

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΚΟΡΩΝΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

Η **πιθανότητα** να φέρουμε ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{2}$  ή 0.5

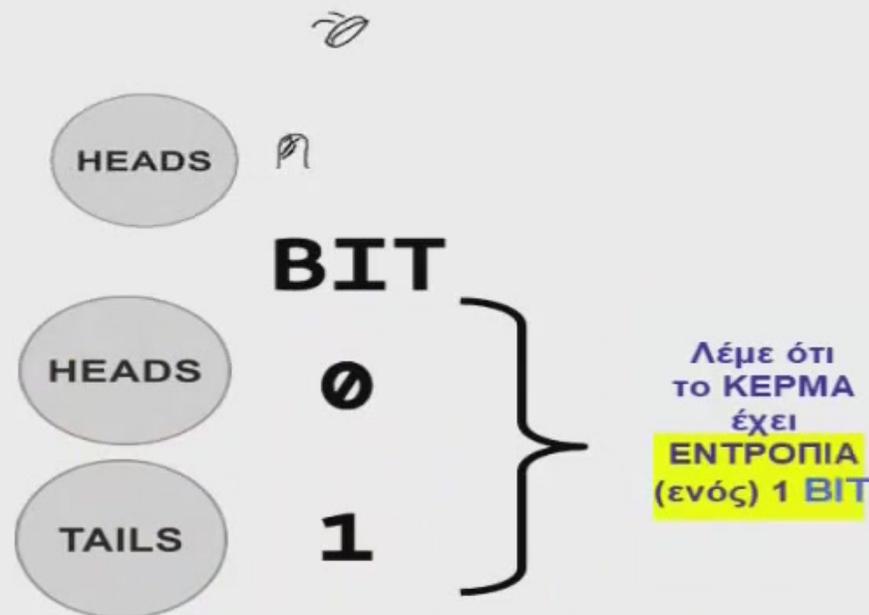
Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι το κέρμα έφερε ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**  
της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2 (1/P_m)$$

$$\text{Information} = \log_2 (1/1/2)$$

$$\text{Information} = \log_2 2 = 1$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα

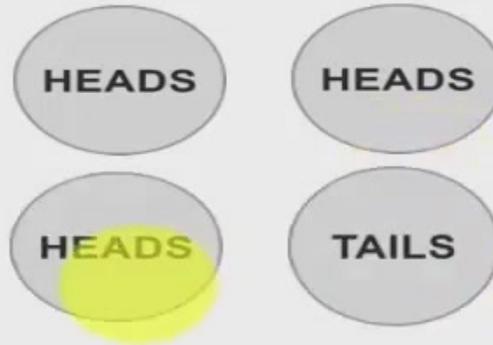


# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα

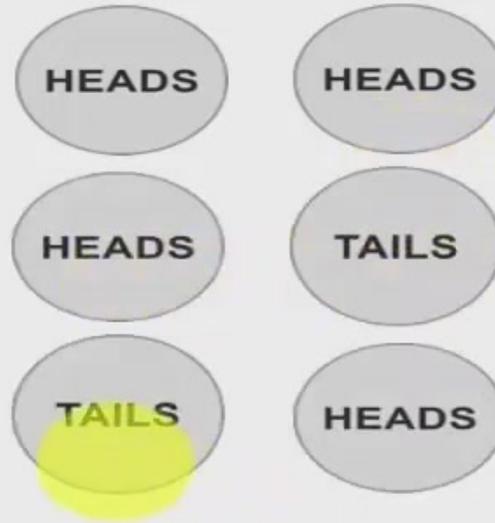


# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα

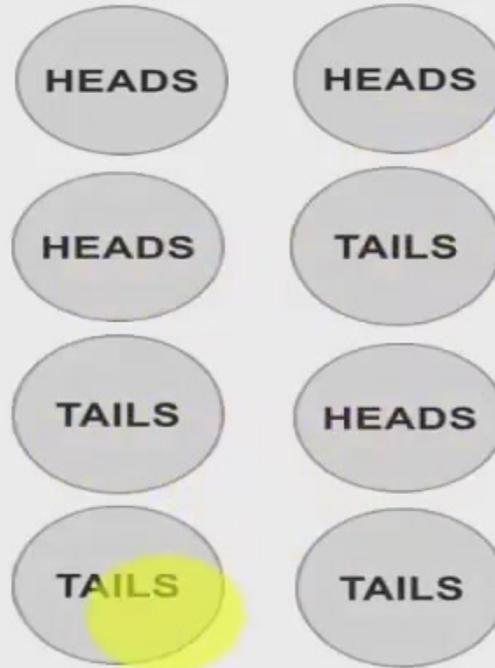


# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



Η **πιθανότητα** να φέρουμε

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



Η πιθανότητα να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



Η πιθανότητα να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

### BIT

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



Η πιθανότητα να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

# BIT

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



Η πιθανότητα να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

Η πιθανότητα να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT



Η πιθανότητα να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

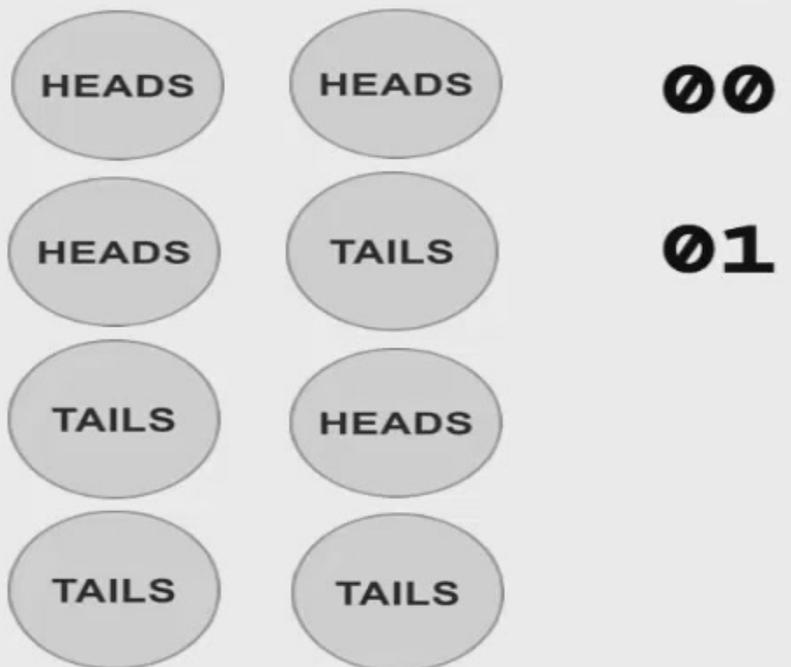
# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα

|       |       | BIT |
|-------|-------|-----|
| HEADS | HEADS | 00  |
| HEADS | TAILS | 01  |
| TAILS | HEADS | 10  |
| TAILS | TAILS |     |

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα

|       |       | BIT |
|-------|-------|-----|
| HEADS | HEADS | 00  |
| HEADS | TAILS | 01  |
| TAILS | HEADS | 10  |
| TAILS | TAILS | 11  |



Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα

|       |       | BIT |
|-------|-------|-----|
| HEADS | HEADS | 00  |
| HEADS | TAILS | 01  |
| TAILS | HEADS | 10  |
| TAILS | TAILS | 11  |

Η πιθανότητα να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα

|       |       | BIT |
|-------|-------|-----|
| HEADS | HEADS | 00  |
| HEADS | TAILS | 01  |
| TAILS | HEADS | 10  |
| TAILS | TAILS | 11  |

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέ

Η πιθανότητα να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
ΤΟ ΚΕΡΜΑ  
έχει

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



**BIT**

**00**

**01**

**10**

**11**

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

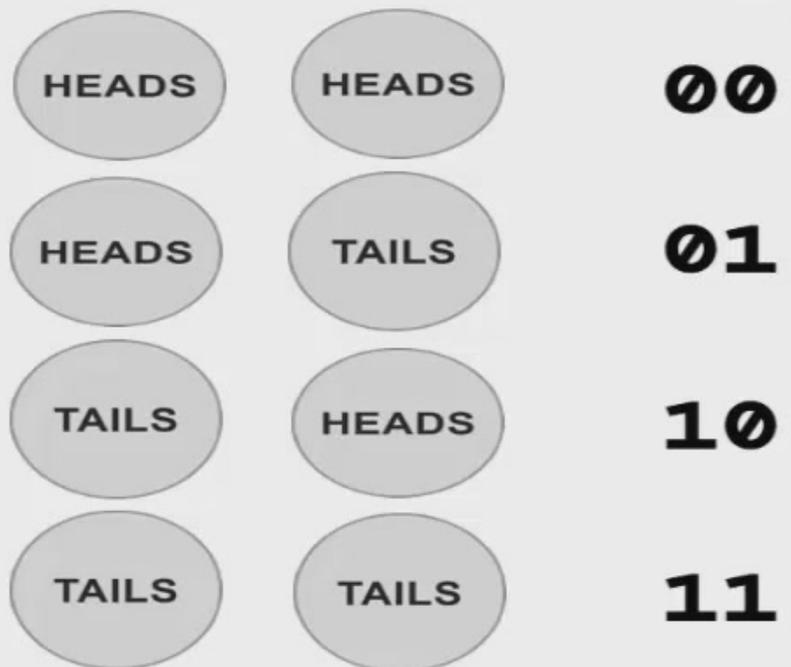
# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η πιθανότητα να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η πληροφορία για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η πιθανότητα να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η πληροφορία για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η πιθανότητα να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η πληροφορία για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ,

είναι αντιστρόφως ανάλογη

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας να συμβεί.**

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας να συμβεί.**

Informa

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας να συμβεί.**

**Information =**

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας να συμβεί**.

$$\text{Information} = \log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας να συμβεί**.

$$\text{Information} = \log \left( \frac{1}{\frac{1}{4}} \right)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2(1 / \frac{1}{4})$$

I

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2(1 / \frac{1}{4})$$

$$\text{Information} = 2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2(1 / \frac{1}{4})$$

$$\text{Information} = 2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2(1 / \frac{1}{4})$$

$$\text{Information} = 2$$

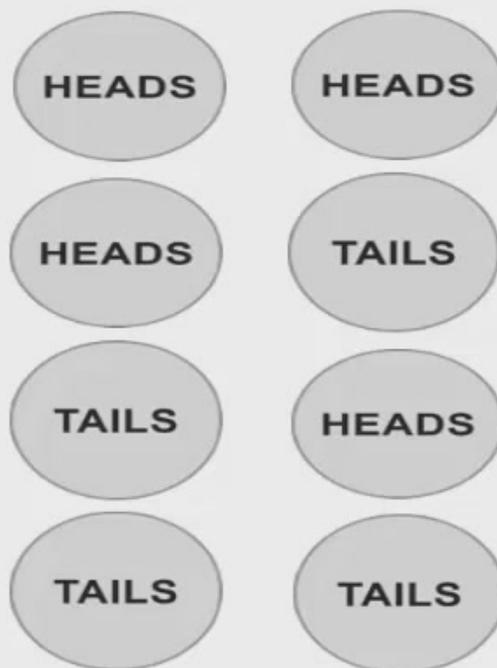
# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2(1 / \frac{1}{4})$$

$$\text{Information} = 2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2(1 / \frac{1}{4})$$

$$\text{Information} = 2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2(1 / \frac{1}{4})$$

$$\text{Information} = 2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2(1 / \frac{1}{4})$$

$$\text{Information} = 2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Στην περίπτωση που έχουμε 2 κέρματα



BIT

00

01

10

11

Λέμε ότι  
το ΚΕΡΜΑ  
έχει  
ΕΝΤΡΟΠΙΑ  
(δύο) 2 BIT

Η **πιθανότητα** να φέρουμε  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ είναι  $\frac{1}{4}$  ή 0.25

Η **πληροφορία** για παράδειγμα ότι τα κέρματα έφεραν ΓΡΑΜΜΑΤΑ-ΓΡΑΜΜΑΤΑ ,

είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

της **πιθανότητας** να συμβεί.

$$\text{Information} = \log_2(1 / \frac{1}{4})$$

$$\text{Information} = 2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

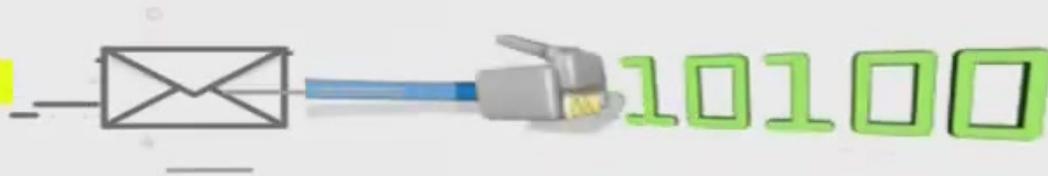
Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



Information  $\approx$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



είναι αντιστρόφως ανάλογη

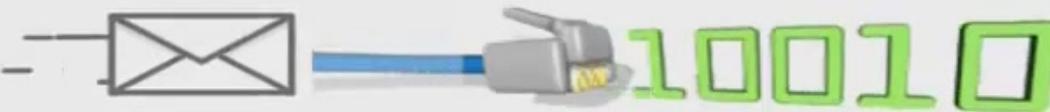
Information  $\approx$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



είναι αντιστρόφως ανάλογη

Information  $\approx$  —————

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



είναι αντιστρόφως ανάλογη

$$\text{Information} \approx \frac{1}{\text{}}$$

της πιθανότητας να συμβεί.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



είναι αντιστρόφως ανάλογη

$$\text{Information} \approx \frac{1}{P_m}$$

της πιθανότητας να συμβεί.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



είναι αντιστρόφως ανάλογη

$$\text{Information} \approx \frac{1}{P_m}$$

της πιθανότητας να συμβεί.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν **μεταδίδουμε** ένα μήνυμα  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

$$\text{Information} \approx \frac{1}{P_m}$$

της **πιθανότητας να συμβεί.**

Συμβολικά  $\text{Information} \approx 1/P_m$ .

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



είναι αντιστρόφως ανάλογη

$$\text{Information} \approx \frac{1}{P_m}$$

της πιθανότητας να συμβεί.

Συμβολικά  $\text{Information} \approx 1/P_m$ .



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν **μεταδίδουμε** ένα **μήνυμα**  $m$ :



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

$$\text{Information} \approx \frac{1}{P_m}$$

της **πιθανότητας να συμβεί**.

Συμβολικά  $\text{Information} \approx 1/P_m$ .



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν **μεταδίδουμε** ένα **μήνυμα**  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



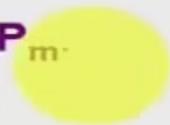
είναι **αντιστρόφως ανάλογη**

$$\text{Information} \approx \frac{1}{P_m}$$

της **πιθανότητας να συμβεί**.

$$\text{Information} \approx$$

Συμβολικά  $\text{Information} \approx 1/P_m$

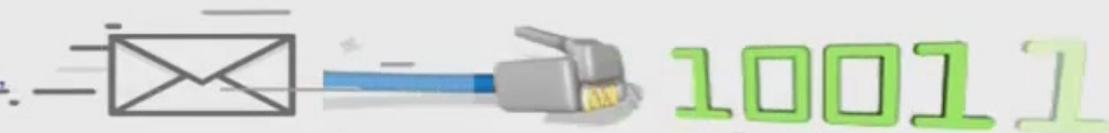


# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

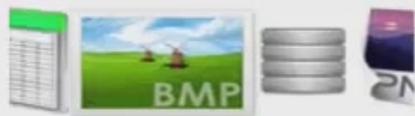
## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



είναι αντιστρόφως ανάλογη

$$\text{Information} \approx \frac{1}{P_m}$$

της πιθανότητας να συμβεί.

$$\text{Information} \approx \frac{1}{P_m}$$

Συμβολικά  $\text{Information} \approx 1/P_m$ .

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Γενικά όταν μεταδίδουμε ένα μήνυμα  $m$ ,



η πληροφορία που αυτό περιέχει,



είναι αντιστρόφως ανάλογη

$$\text{Information} \approx \frac{1}{P_m}$$

της πιθανότητας να συμβεί.

$$\text{Information} \approx 1/P_m$$

Συμβολικά  $\text{Information} \approx 1/P_m$ .

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

**Information  $\approx 1/$**

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που περιέχεται σε ένα μήνυμα **m**,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που περιέχεται σε ένα μήνυμα **m**,  
το οποίο έχει πιθανότητα

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, **δίδεται από τη σχέση:**

$$I = \log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, **δίδεται από τη σχέση:**

$$I = \log( , )$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. a \quad \acute{\eta}$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. a \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. a \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log P_m$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. a \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

ΚΑΙ ΕΤΕΙ

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1/P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή  
οι ψηφιακές επικοινωνίες είναι κυρίως δυαδικές

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1/P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή

οι ψηφιακές επικοινωνίες είναι κυρίως δυαδικές

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1/P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή

οι ψηφιακές επικοινωνίες είναι κυρίως δυαδικές

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1/P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή

οι ψηφιακές επικοινωνίες είναι κυρίως δυαδικές



χρησιμοποι

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1/P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι ψηφιακές επικοινωνίες είναι κυρίως δυαδικές



χρησιμοποιώντας ως **βάση** των λογαρίθμων **το 2**.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι ψηφιακές επικοινωνίες είναι κυρίως δυαδικές



χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων** **ΤΟ 2**.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι ψηφιακές επικοινωνίες είναι κυρίως δυαδικές



10011

χρησιμοποιώντας ως **βάση** των λογαρίθμων **το 2**.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1/P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή  
οι **ψηφιακές επικοινωνίες** είναι κυρίως **δυναδικές**  
χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων το 2**,



$-\log_2$

2

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή  
οι **ψηφιακές επικοινωνίες** είναι κυρίως **δυναδικές**  
χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων** **το 2**,  
τότε ως **μονάδα πληροφορίας** λαμβάνεται **το bit**.



$$I = -\log_2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι **ψηφιακές επικοινωνίες** είναι κυρίως **δυναδικές** χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων** **το 2**, τότε ως **μονάδα πληροφορίας** λαμβάνεται **το bit**.



$$I = -\log_2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

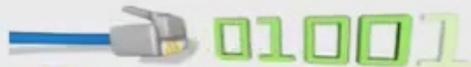
$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1/P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι **ψηφιακές επικοινωνίες** είναι κυρίως **δυναδικές** χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων το 2**, τότε ως **μονάδα πληροφορίας λαμβάνεται το bit**.



$$I = -\log_2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι **ψηφιακές επικοινωνίες** είναι κυρίως **δυναδικές** χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων το 2**, τότε ως **μονάδα πληροφορίας λαμβάνεται το bit**.



$$I = -\log_2 P_m$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι **ψηφιακές επικοινωνίες** είναι κυρίως **δυναδικές** χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων το 2**, τότε ως **μονάδα πληροφορίας λαμβάνεται το bit**.



$$I = -\log_2 P_m$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι **ψηφιακές επικοινωνίες** είναι κυρίως **δυναδικές** χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων το 2**, τότε ως **μονάδα πληροφορίας** λαμβάνεται **το bit**.



$$I = -\log_2 P_m$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι **ψηφιακές επικοινωνίες** είναι κυρίως **δυναδικές** χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων το 2**, τότε ως **μονάδα πληροφορίας** λαμβάνεται **το bit**.



$$I = -\log_2 P_m$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι **ψηφιακές επικοινωνίες** είναι κυρίως **δυναδικές** χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων το 2**, τότε ως **μονάδα πληροφορίας** λαμβάνεται **το bit**.



$$I = -\log_2 P_m$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

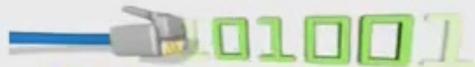
$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι **ψηφιακές επικοινωνίες** είναι κυρίως **δυναδικές** χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων το 2**, τότε ως **μονάδα πληροφορίας** λαμβάνεται **το bit**.



$$I = -\log_2(P_m)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

$$\text{Information} \approx 1 / P_m$$

Περισσότερο **αυστηρά**, η πληροφορία (**I**) που **περιέχεται** σε ένα μήνυμα **m**, το οποίο έχει πιθανότητα **P<sub>m</sub>** να συμβεί, δίδεται από τη σχέση:

$$I = \log(1 / P_m) \quad 2.4. \alpha \quad \acute{\eta}$$

$$I = -\log(P_m) \quad 2.4. \beta \quad \acute{\eta}$$

και επειδή οι **ψηφιακές επικοινωνίες** είναι κυρίως **δυναδικές** χρησιμοποιώντας ως **βάση** των **λογαρίθμων το 2**, τότε ως **μονάδα πληροφορίας** λαμβάνεται **το bit**.



$$I = -\log_2(P_m) \quad 2.4. \gamma$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:  
«Τώρα είναι πριν τις 12:00»



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»  
έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα



Μας δίνεται ως γνωστή η πιθανότητα.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:  
«Τώρα είναι πριν τις 12:00»  
έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.



Άρα

$P_m :$

Μας δίνεται ως γνωστή η πιθανότητα.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»  
έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5$$



Μας δίνεται ως γνωστή η πιθανότητα.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:  
«Τώρα είναι πριν τις 12:00»  
έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:  
«Τώρα είναι πριν τις 12:00»  
έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m =$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2$$



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$-\log$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log 1/2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόσησα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log 1/2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόσηια 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόσηια 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +1 \log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόταση 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log(2)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόσηια 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) = 1$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόσηια 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) = 1 \text{ bit}$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) = 1 \text{ bit}$$

Από το παράδειγμα, προκύπτει ότι

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόσηια 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) = 1 \text{ bit}$$

Από το παράδειγμα, προκύπτει ότι

η πληροφορία που υπάρχει σε ένα μήνυμα

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόταση 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) = 1 \text{ bit}$$

Από το παράδειγμα, προκύπτει ότι

**η πληροφορία** που υπάρχει σε ένα μήνυμα

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) = 1 \text{ bit}$$

Από το παράδειγμα, προκύπτει ότι

**η πληροφορία** που υπάρχει σε ένα μήνυμα

που έχει ακριβώς 50% πιθανότητες να συμβεί, **είναι 1 bit.**

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) = 1 \text{ bit}$$

Από το παράδειγμα, προκύπτει ότι

**η πληροφορία** που υπάρχει σε ένα μήνυμα

που έχει ακριβώς 50% πιθανότητες να συμβεί, είναι 1 bit.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) = 1 \text{ bit}$$

Από το παράδειγμα, προκύπτει ότι

**η πληροφορία** που υπάρχει σε ένα μήνυμα

που έχει ακριβώς 50% πιθανότητες να συμβεί, είναι 1 bit.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόσηια 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) = 1 \text{ bit}$$

Από το παράδειγμα, προκύπτει ότι

**η πληροφορία** που υπάρχει σε ένα μήνυμα

που έχει ακριβώς 50% πιθανότητες να συμβεί, **είναι 1 bit.**

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) = 1 \text{ bit}$$

Από το παράδειγμα, προκύπτει ότι

**η πληροφορία** που υπάρχει σε ένα μήνυμα

που έχει ακριβώς 50% πιθανότητες να συμβεί, είναι **1 bit**.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόσηια 2η

Μετάδοση Πληροφορίας



## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Για παράδειγμα αν το μήνυμα  $m$  είναι το ακόλουθο:

«Τώρα είναι πριν τις 12:00»

έχει ακριβώς 50% να είναι σωστό.

Άρα

$$P_m = 0,5 \Rightarrow P_m = 1/2 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/2) = +\log_2(2) = 1 \text{ bit}$$

Από το παράδειγμα, προκύπτει ότι

η πληροφορία που υπάρχει σε ένα μήνυμα

που έχει ακριβώς 50% πιθανότητες να συμβεί, είναι 1 bit.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$P_{\pi}$

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m =$$

Όσο πιο μικρή η πιθανότητα  $P$   
τόσο πιο μεγάλη η ποσότητα  
πληροφορίας.

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow$$

Όσο πιο μικρή η πιθανότητα  $P$   
τόσο πιο μεγάλη η ποσότητα  
πληροφορίας.

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m =$$

Όσο πιο μικρή η πιθανότητα  $P$   
τόσο πιο μεγάλη η ποσότητα  
πληροφορίας.

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4$$

Όσο πιο μικρή η πιθανότητα  $P$   
τόσο πιο μεγάλη η ποσότητα  
πληροφορίας.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log$$

Όσο πιο μικρή η πιθανότητα  $P$   
τόσο πιο μεγάλη η ποσότητα  
πληροφορίας.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log 1/4$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +1 \log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log(4)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = 2 \text{ bits}$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2 2^2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log(2^2)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

Όσο πιο μικρή η πιθανότητα  $P$  τόσο πιο μεγάλη η ποσότητα πληροφορίας.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

P

Όσο πιο μικρή η πιθανότητα P τόσο πιο μεγάλη η ποσότητα πληροφορίας.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$P_m$

Όσο πιο μικρή η πιθανότητα  $P$  τόσο πιο μεγάλη η ποσότητα πληροφορίας.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125$$

Όσο πιο μικρή η πιθανότητα  $P$  τόσο πιο μεγάλη η ποσότητα πληροφορίας.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{οπότε}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{οπότε}$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8)$$

2

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3)$$

# Υλίκό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25

# Υλίκό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόσηα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

# Υλίκό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόσηια 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

# Υλίκό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενόσηα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενόσηια 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m =$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16$$

# Υλιικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log_2 16$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log_2(16)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log_2(16) = \log$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log_2(16) = \log_2(2^4)$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log_2(16) = \log_2(2^4) = 4$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log_2(16) = \log_2(2^4) = 4 \text{ bits}$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log_2(16) = \log_2(2^4) = 4 \text{ bits}$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log_2(16) = \log_2(2^4) = 4 \text{ bits}$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log_2(16) = \log_2(2^4) = 4 \text{ bits}$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Αντιστοίχως εάν οι πιθανότητες είναι 25%, τότε η πληροφορία είναι 2 bits,

$$P_m = 0,25 \Rightarrow P_m = 1/4 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/4) = +\log_2(4) = \log_2(2^2) = 2 \text{ bits}$$

12,5% 3 bits

$$P_m = 0,125 \Rightarrow P_m = 1/8 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/8) = +\log_2(8) = \log_2(2^3) = 3 \text{ bits}$$

6,25% 4 bits κ.ο.κ.

$$P_m = 0,0625 \Rightarrow P_m = 1/16 \quad \text{ΟΠΌΤΕ}$$

$$I = -\log_2(1/16) = +\log_2(16) = \log_2(2^4) = 4 \text{ bits}$$

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η      Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκ

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών,



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

## 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορι



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

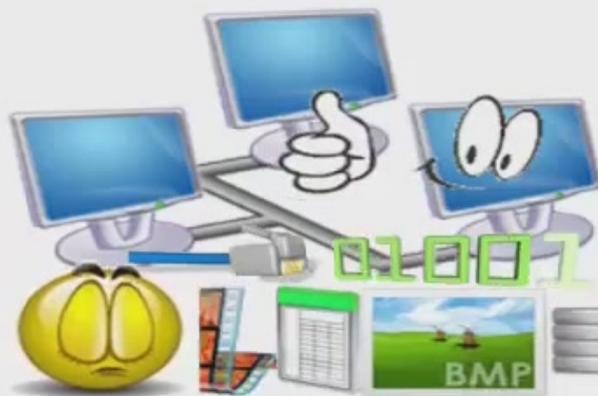
## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την καθημερινή ενασχόλησή μας με το Διαδίκτυο,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την καθημερινή ενασχόλησή μας με το Διαδίκτυο,

# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την καθημερινή ενασχόλησή μας με το Διαδίκτυο, γίνεται φανερό η πολύ μ



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η **Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory)** επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα **Δίκτυα των Υπολογιστών**, από τεχνική άποψη, **επικεντρωνόμαστε** στη **σωστή μετάδοση** των δυαδικών ψηφίων **αδιαφορώντας** για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την καθημερινή ενασχόλησή μας με το **Διαδίκτυο**, γίνεται φανερή η πολύ μεγάλη **σημασία** που έχει η «ικανότητα» ενός δικτύου



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την καθημερινή ενασχόλησή μας με το Διαδίκτυο, γίνεται φανερό η πολύ μεγάλη σημασία που έχει η «ικανότητα» ενός δικτύου



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την καθημερινή ενασχόλησή μας με το Διαδίκτυο, γίνεται φανερό η πολύ μεγάλη σημασία που έχει η «ικανότητα» ενός δικτύου προς μετάδοση δυαδικών ψηφίων.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την καθημερινή ενασχόλησή μας με το Διαδίκτυο, γίνεται φανερό η πολύ μεγάλη σημασία που έχει η «ικανότητα» ενός δικτύου προς μετάδοση δυαδικών ψηφίων.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η **Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory)** επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα **Δίκτυα των Υπολογιστών**, από τεχνική άποψη, **επικεντρωνόμαστε** στη **σωστή μετάδοση** των **δυναμικών ψηφίων** **αδιαφορώντας** για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την καθημερινή ενασχόλησή μας με το **Διαδίκτυο**, γίνεται φανερό η πολύ μεγάλη **σημασία** που έχει η «ικανότητα» ενός δικτύου προς **μετάδοση δυναμικών ψηφίων**. Με αυτή την «ικανότητα» θα



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory) επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα Δίκτυα των Υπολογιστών, από τεχνική άποψη, επικεντρωνόμαστε στη σωστή μετάδοση των δυαδικών ψηφίων αδιαφορώντας για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την καθημερινή ενασχόλησή μας με το Διαδίκτυο, γίνεται φανερό η πολύ μεγάλη σημασία που έχει η «ικανότητα» ενός δικτύου προς μετάδοση δυαδικών ψηφίων.

Με αυτή την «ικανότητα» θα ασχοληθούμε στις επόμενες υποπαραγράφους.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η **Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory)** επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.



Στα **Δίκτυα των Υπολογιστών**, από τεχνική άποψη, **επικεντρωνόμαστε** στη **σωστή μετάδοση** των **δυναμικών ψηφίων** **αδιαφορώντας** για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την καθημερινή ενασχόλησή μας με το **Διαδίκτυο**, γίνεται φανερό η πολύ μεγάλη **σημασία** που έχει η «ικανότητα» ενός δικτύου προς **μετάδοση δυναμικών ψηφίων**.

Με αυτή την «ικανότητα» θα ασχοληθούμε στις επόμενες υποπαραγράφους.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

## Ενότητα 2η Μετάδοση Πληροφορίας

### 2.3. Ρυθμός Μετάδοσης Πληροφορίας

Η **Θεωρία της Πληροφορίας (Information theory)** επικεντρώνεται στη μελέτη της Πληροφορίας που περιέχεται σε ένα μήνυμα.

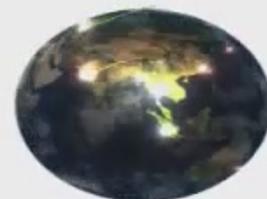


Στα **Δίκτυα των Υπολογιστών**, από τεχνική άποψη, **επικεντρωνόμαστε** στη **σωστή μετάδοση** των **δυναμικών ψηφίων** **αδιαφορώντας** για το περιεχόμενο του μεταδιδόμενου μηνύματος.



Από τα παραπάνω και φυσικά από την καθημερινή ενασχόλησή μας με το **Διαδίκτυο**, γίνεται φανερό η πολύ μεγάλη **σημασία** που έχει η «ικανότητα» ενός δικτύου προς **μετάδοση δυναμικών ψηφίων**.

Με αυτή την «ικανότητα» θα ασχοληθούμε στις επόμενες υποπαραγράφους.



# Υλικό & Δίκτυα Υπολογιστών

 Σπύρος Γ. Ζυγούρης  
Καθηγητής Πληροφορικής

 **spzygouris@gmail.com**

You **Tube**



spyros georgios zygouris



 YouTube

SUBSCRIBED

