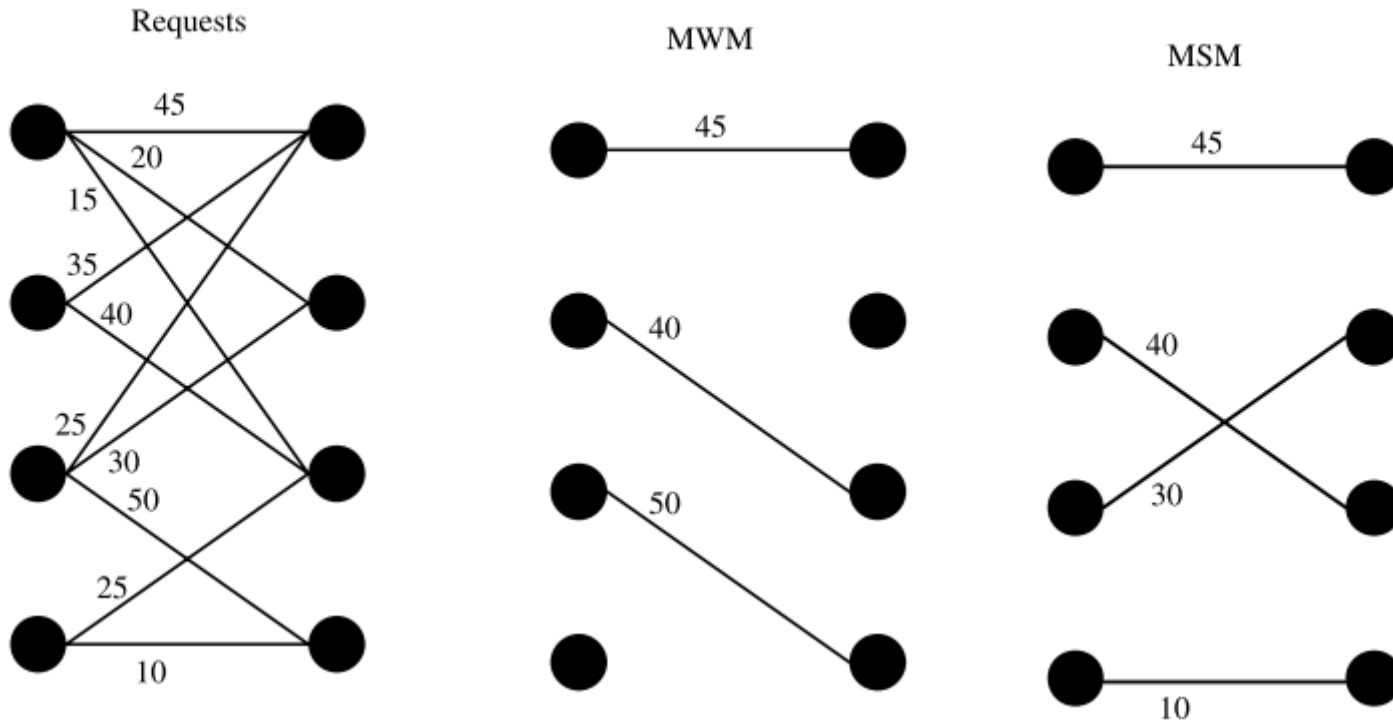


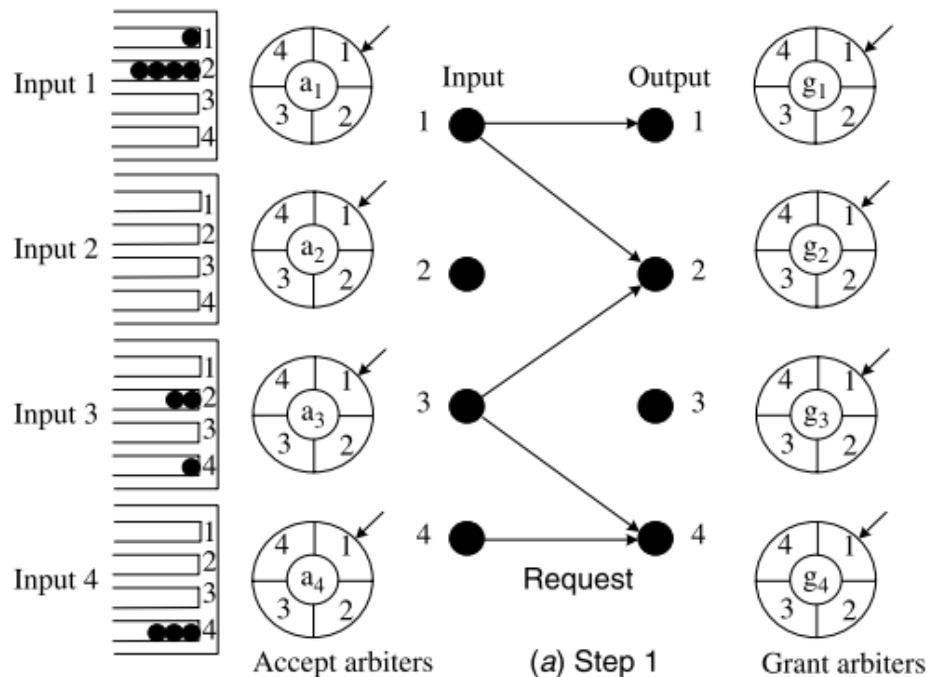
Primjer 1

- Objasniti princip rada MWM i MSM algoritama na primjeru grafa zahtjeva sa slike:



Primjer 2

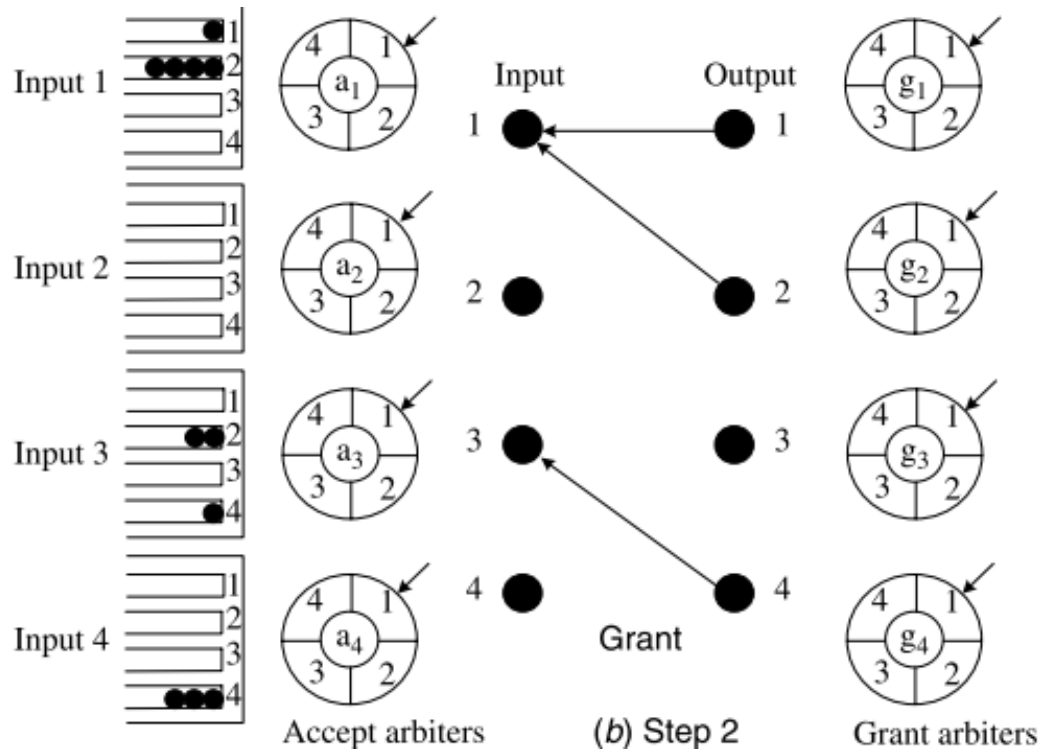
- Objasniti princip rada iSlip algoritma na sledećem primjeru:



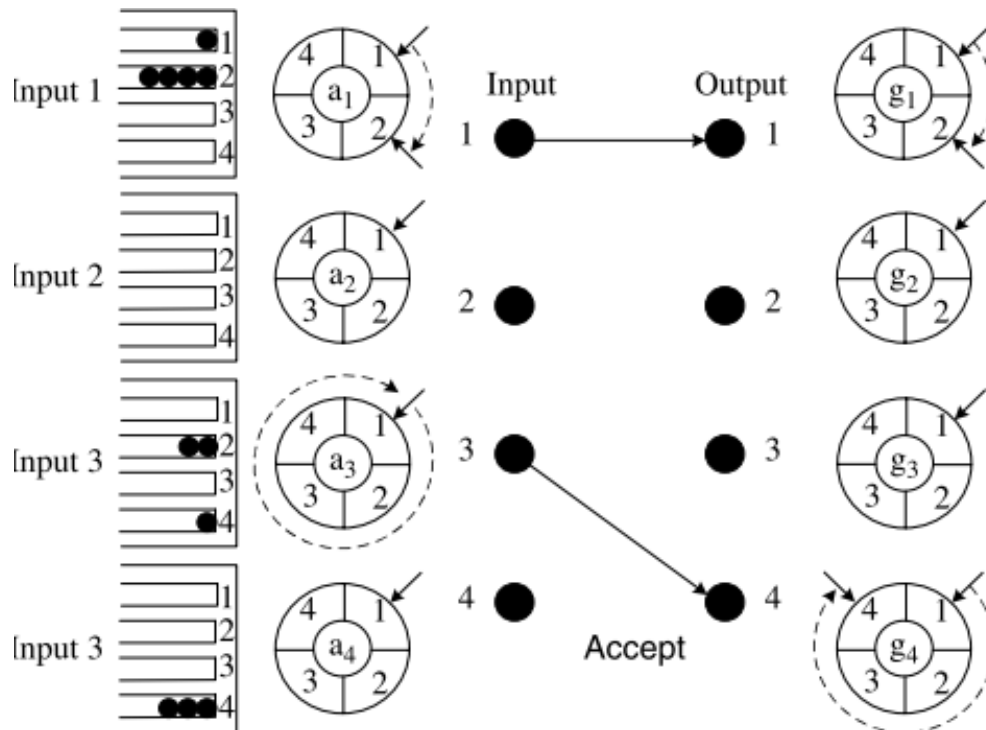
Primjer 2

- Svaki ulaz i izlaz ima RR brojač koji jednom od izlaza odnosno ulaza daje najveći prioritet.
- iSlip algoritam ima 3 faze:
 - 1. Request faza:** svaki od ulaza šalje zahtjeve onim izlazima na koje su njegovi paketi adresirani.
 - 2. Grant faza:** izlazi prihvataju sve zahtjeve ali šalju odobrenje (*grant*) samo jednom ulazu. Izbor odgovarajućeg ulaza vrši se na osnovu RR algoritma koji startuje od elementa najvećeg prioriteta. Brojač koji ukazuje na ulaz najvećeg prioriteta se podešava na broj ulaza odmah posle grantovanog, ali samo ukoliko se *grant* prihvati od strane odgovarajućeg ulaza u *accept* fazi.
 - 3. Accept faza:** Ulazi primaju grantove od izlaza i biraju jedan preko RR algoritma koji startuje od izlaza najvećeg prioriteta. Odgovarajući brojač se podešava na broj onog izlaza koji slijedi izlazu čiji je *grant* prihvaćen.

Primjer 2

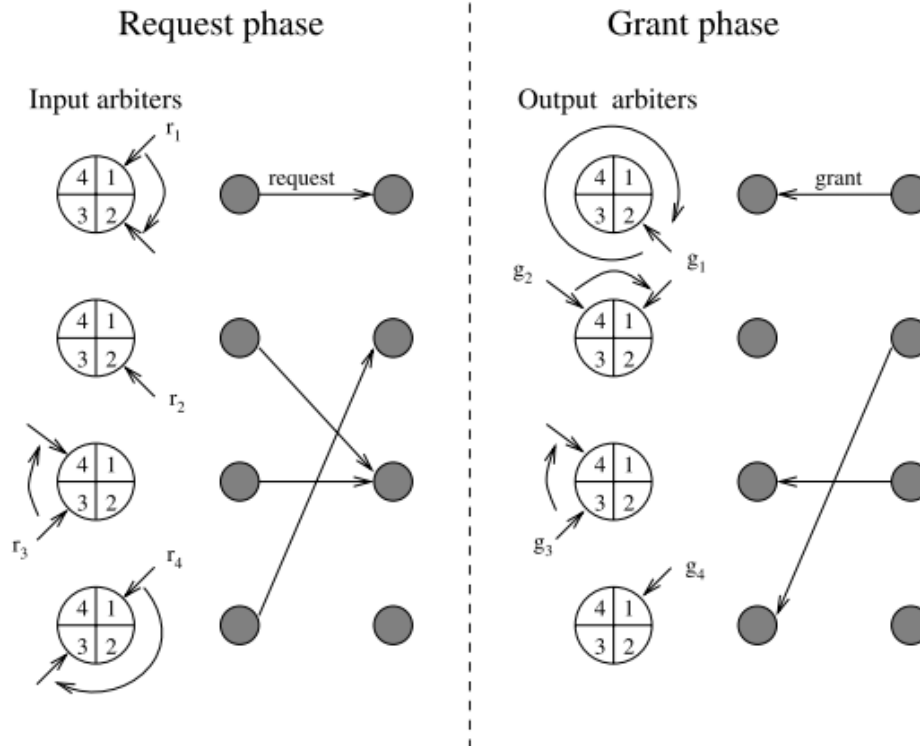
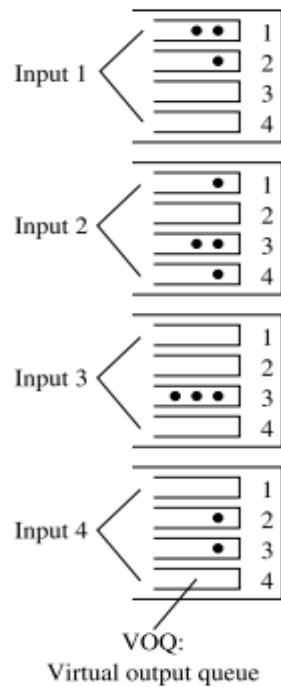


Primjer 2



PRIMJER 3

- Objasniti princip rada DRRM (Dual Round-Robin Matching) algoritma za ulazne VOQ baferne popunjene kao na slici.



Primjer 4

- Za VOQ 4x4 VoQ komutator sa baferima sledeće zauzetosti:
Q11=5, Q12=7, Q13=0, Q14=12, Q21=20, Q22=0, Q23=10,
Q24=0, Q31=5, Q32=7, Q33=5, Q34=8, Q41=0, Q42=0,
Q43=1, Q44=8, odrediti optimalni *matching* u slučaju iLQF algoritma raspoređivanja.