


|                  |                                     |   |
|------------------|-------------------------------------|---|
| Arbeitsblatt Nr. | Lehrgang: Vernetzte Systeme         | <br>B<br>S<br>G<br>G |
| Datum:           | Thema: Nachrichtentechnische Größen |   |
| Seite 1 von 1    | Name:                               |   |

## Nachricht

Eine \_\_\_\_\_ Zustandsänderung einer \_\_\_\_\_ Größe  
(z.B. Lampe ein/aus, Strom fließt/fließt nicht)

## Information

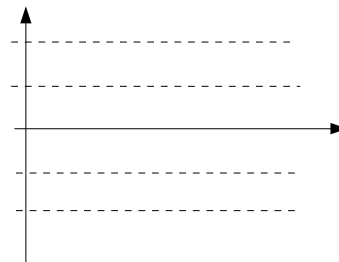
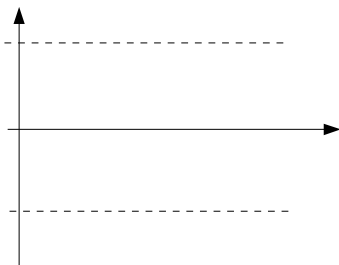
\_\_\_\_\_ einer Nachricht

## Signal

Physikalische Darstellung einer \_\_\_\_\_ (z.B. Lichtimpulse)

**Analoge Signale** können jeden \_\_\_\_\_ Wert innerhalb eines definierten Bereiches annehmen.

**Digitale Signale** können nur \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_ Stufen eines Signalwertes annehmen.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ein **Zeichen** ist ein Signal mit einer \_\_\_\_\_ Bedeutung

## Code

Eine festgelegte physikalische \_\_\_\_\_ eines Zeichen. (z.B. der Manchester-Code: "0" bedeutet Signalübergang von Low → High; "1" bedeutet Signalübergang von High → Low).

Die **Übertragungsgeschwindigkeit** gibt an, wie viele \_\_\_\_\_ pro Zeiteinheit übertragen werden (Einheit: Bit pro Sekunde bps oder bit/s).

Auch \_\_\_\_\_ genannt.

Die **Schrittgeschwindigkeit** gibt die Anzahl der \_\_\_\_\_ pro Zeiteinheit an (Einheit: Baud). Pro \_\_\_\_\_ können mehrere \_\_\_\_\_ übertragen werden (z.B. 2B1Q-Code bei der  $U_{K0}$  – Schnittstelle, siehe oben!).

**Nur** wenn pro \_\_\_\_\_ ein Bit übertragen wird, gilt: 1 \_\_\_\_\_ = 1 bps