

Latence

Last updated 31 října, 2024

Latence je doba zpoždění nebo prodleva mezi odesláním a přijetím dat. V kontextu komunikačních sítí, jako je internet, se latence často měří v milisekundách a ovlivňuje rychlost přenosu dat a odezvu systému.

Existují **3 základní typy latencí**:

1. **Latence přenosu** je čas potřebný k přenosu dat od odesílatele k příjemci. To může být ovlivněno rychlostí datového přenosu a fyzickou vzdáleností mezi zařízeními.
2. **Latence zpracování** představuje dobu, kterou systému trvá zpracovat přijatá data. To může zahrnovat dobu potřebnou k interpretaci příchozích dat, jejich zpracování a přípravě na odpověď.
3. **Latence fronty** nastává, když jsou data zpracovávána v frontě, a čekají na svůj řádek ke zpracování. To může nastat v situacích, kdy jsou některé úlohy ve frontě přednostnější nebo když je zpracování zpožděno v důsledku jiných faktorů.

Celkově nízká latence je obvykle žádoucí, zejména v aplikacích, kde je důležitá **rychlá odezva** (například při hraní online her, streamování videa nebo v interaktivních webových aplikacích).

Zlepšení latence může být dosaženo optimalizací síťových cest, použitím technologií jako [CDN](#) (Content Delivery Network) a dalšími metodami optimalizace přenosu dat.