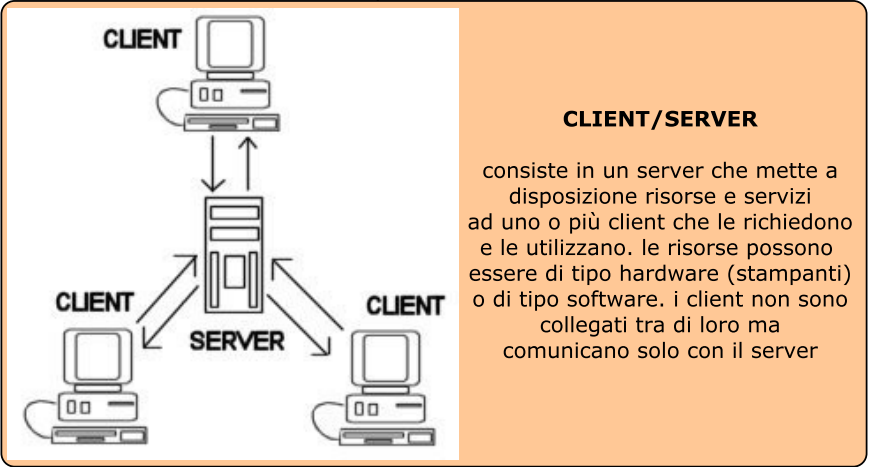


ARCHITTURE DI RETE

consideriamo due esempi che differiscono per i ruoli dei computer collegati

CLIENT/SERVER



PEER TO PEER

consideriamo due tipologie di p2p

P2P PURO

non esiste un server, i nodi sono tutti pari (peer). se un nodo cerca un file chiede la disponibilità di quel file ai nodi vicini che a loro volta cercano i file tra i loro vicini (alti tempi di risposta)
es. di simulazione di una richiesta:
1) nodo A richiede file x a nodo B
2) B non ha x e lo chiede a C
3) C risponde a B dicendo che ha x
4) B dice ad A: chiedi a C
5) A chiede il file x a C
6) C risponde che ha il file x e parte il download

P2P DISCOVERY AND LOOK UP

esiste un server manon eroga nè servizi nè risorse. i nodi mandano la lista di file che condividono al server che funge da facilitatore. quando un nodo cerca un file chiede al server dove poterlo scaricare es. di simulazione
1) A richiede il file x al server
2) il server dice ad A che il file x lo ha B
3) A chiede a B il download del file x