

Ralph 1

Similitudes con Modelo de Redes

- **Interconexión de Sistemas:**
Los juegos de arcade están conectados mediante un conector central, que funciona como un switch dentro de una red local (LAN).
- **Direcciones y Enrutamiento:**
Los personajes se trasladan entre juegos siguiendo rutas específicas, de forma similar a cómo los paquetes de datos se mueven por una red siguiendo rutas y direcciones IP.
- **Dependencia de la Red:**
Si el conector o uno de los juegos falla, se pierde comunicación o funcionalidad, como ocurre cuando un dispositivo de red se desconecta o presenta fallas.
- **Aislamiento de Sistemas:**
Cada juego funciona como un segmento independiente de la red, con su propio entorno, pero todos están interconectados por un punto central.

Ralph 2

- **Acceso a Red Global:**
La conexión a Internet mediante el router WiFi representa el paso de una red local (LAN) a una red global (WAN o Internet).
- **Encapsulamiento de Datos:**
Durante el inicio de la película raph se mete al router del dueño del arcade, en al momento de conectarse a la red este se encapsula y envía.
- **Protocolos y Servicios:**
Los sitios web, redes sociales y subastas representan las capas superiores de comunicación de red, como las capas de sesión y aplicación.
- **Amenazas y Seguridad:**
Los virus y spam en la película reflejan los riesgos reales en redes, como malware, ataques y vulnerabilidades de seguridad.
- **Evolución de la Red:**
En la primera película solo se muestra la red local de los videojuegos. En la segunda se explora Internet, lo que representa la evolución de una red pequeña hacia una red global interconectada.