

# Sistemi distribuiti

UniShare

Davide Cozzi  
@dlcgold

Gabriele De Rosa  
@derogab

Federica Di Lauro  
@f\_dila

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Introduzione ai Sistemi Distribuiti</b>	<b>3</b>
2.0.1	Il modello Client-Server . . . . .	4
2.0.2	Stream Communication . . . . .	12
<b>3</b>	<b>HTML + CSS + JS</b>	<b>22</b>

# Capitolo 1

## Introduzione

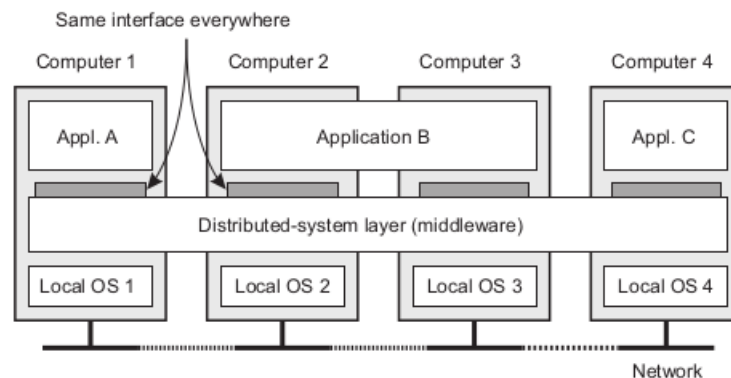
Questi appunti sono presi a le lezioni. Per quanto sia stata fatta una revisione è altamente probabile (praticamente certo) che possano contenere errori, sia di stampa che di vero e proprio contenuto. Per eventuali proposte di correzione effettuare una pull request. Link: <https://github.com/dlccgold/Appunti>.

Grazie mille e buono studio!

## Capitolo 2

# Introduzione ai Sistemi Distribuiti

*Un sistema distribuito è un sistema nel quale componenti hardware e software, collocati in computer connessi alla rete, comunicano e coordinano le loro azioni solitamente col passaggio di messaggi (a differenza delle chiamate di procedura che si hanno col passaggio di parametri su memoria condivisa). Ogni processo ha quindi una parte di logica applicativa e una parte di coordinamento. Altrimenti si ha questa definizione. un sistema distribuito è un insieme di elementi autonomi di computazione che si interfacciano agli utenti come un singolo sistema "coerente".*



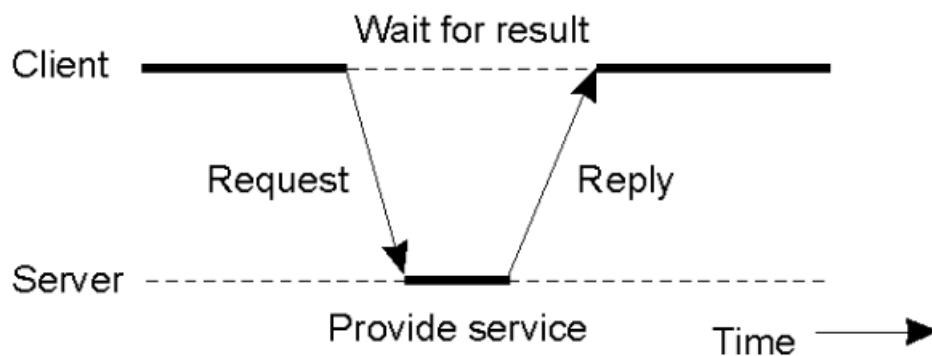
I sistemi distribuiti sono quindi sistemi complessi. Si hanno le seguenti caratteristiche:

- le unità autonome di computazione si chiamano **nodi** e possono essere device hardware o singoli processi software

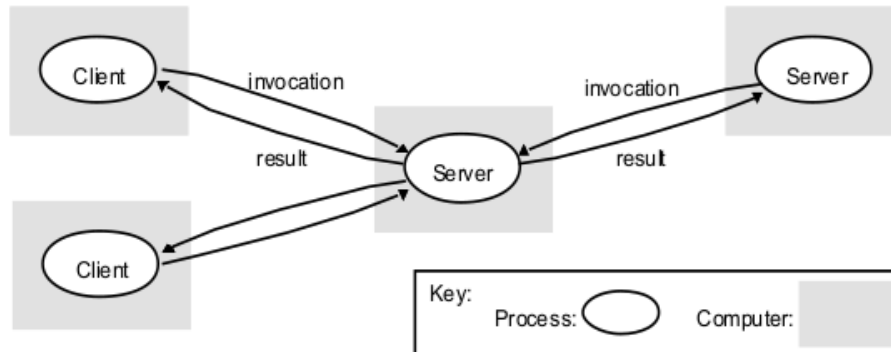
- ogni nodo "fa quello che vuole", ogni nodo è autonomo, e vanno tra loro sincronizzati e coordinati (programmazione concorrente). Ogni nodo ha la sua "nozione di tempo"
- utenti e applicazioni vedono un singolo sistema
- si possono aprire e chiudere gruppi di nodi

La parola chiave è **trasparenza di distribuzione (distribution transparency)**. Trasparenza significa nascondere dettagli agli utenti che possono ignorare ciò che succede e che non possono modificare il servizio. Si ha che il sistema non va in errore se un solo nodo va in errore in quanto i nodi sono indipendenti ma è difficile occultare gli errori parziali dei singoli nodi ed è difficile sistemare gli eventuali errori del singolo nodo. Ovviamente non si ha memoria condivisa e non c'è uno stato globale. In un sistema distribuito non si ha un clock globale e non si può controllare globalmente o avere uno scheduling globale.

### 2.0.1 Il modello Client-Server



Si ha che un client fa una richiesta e il server risponde con un certo risultato (con il conseguente ritardo, a differenza del modello a chiamata di procedura).



Si può accedere a server multipli (cluster con anche bilanciamento del carico) e si può accedere via proxy (dei server "finti" che fungono da concentratori). Un sistema distribuito ha 4 problemi da fronteggiare:

1. **identificare la controparte**, che si risolve assegnando un nome, è la procedura di **naming**
2. **accedere alla controparte**, che si risolve con una reference, un **access point**
3. **comunicare (parte 1)**, che si risolve accettando e condividendo un formato, un **protocollo**, "**protocol**"
4. **comunicare (parte 2)**, che si risolve concordando *sintassi e semantica* per l'informazione da condividere (**quest'ultimo è però ancora un problema aperto**)

Si hanno le seguenti definizioni per quanto riguarda la trasparenza:

- **naming**, usare nomi simbolici per identificare le risorse che sono parte del sistema distribuito
- **access transparency**, nascondere le differenze nella rappresentazione delle informazioni e nell'accedere ad un'informazione locale o remota
- **location transparency**, nascondere dove è collocata una risorsa sulla rete
- **relocation or mobility transparency**, nascondere che una risorsa può essere stata trasferita ad un'altra locazione mentre è in uso

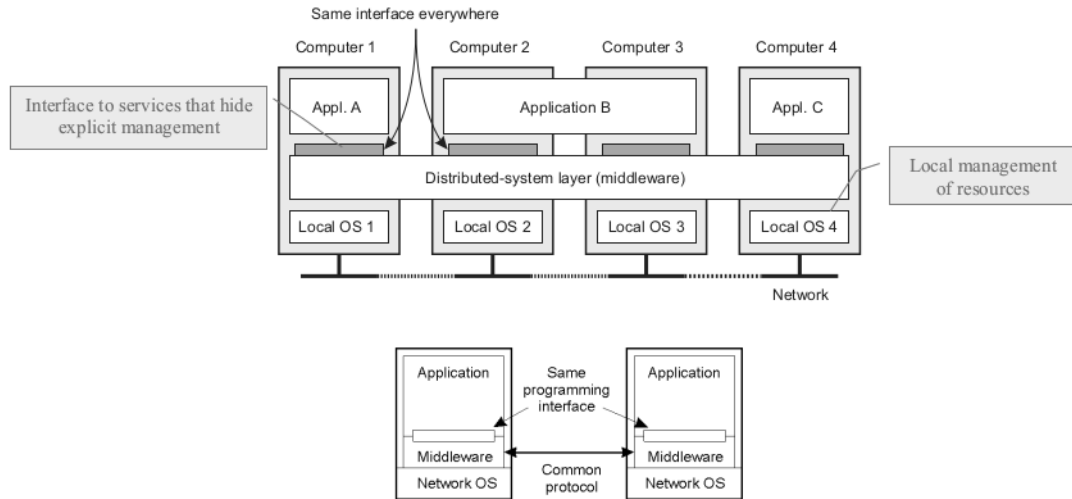
- **migration transparency**, nascondere che una risorsa può essere trasferita
- **replication transparency**, nascondere che una risorsa può essere replicata
- **concurrency transparency**, nascondere che una risorsa può essere condivisa da molti utenti indipendenti
- **failure transparency**, nascondere fallimenti e recovery di una risorsa
- **persistence transparency**, nascondere se una risorsa è volatile o memorizzata permanentemente

non si possono però nascondere:

- **ritardi e latenze di comunicazione**
- **nascondere completamente i failure della rete e dei nodi**, non puoi neanche distinguere bene rallentamenti e errori. Ovviamente non puoi sapere se sta per accadere un **crash**

Una trasparenza completa, oltre ad essere quasi impossibile a livello teorico, è anche estremamente "cara" a livello di performances e tempistiche (causa scrittura costante su dischi e mantenimento delle repliche).

Nascondere le informazioni è alla base dell'ingegneria del software. Bisogna separare il *cosa* si fa e il *come* lo si fa. Il *cosa* si fa mediante la definizione dell'interfaccia, *Interface Definition Languages (IDL)*, e il *come* mediante l'implementazione delle classi e dei metodi. Le interfacce sono definite mediante principi standard, sono complete e sono neutrali (indipendenti dall'implementazione).



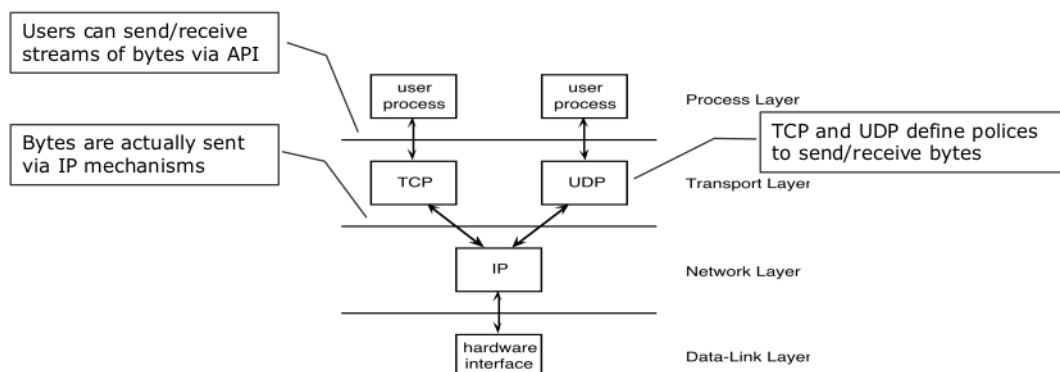
Tra i vari componenti si ha:

- **indipendenza logica**, con i vari componenti che lavorano autonomamente
- **composizione**, con la collaborazione dei vari processi

Si separano:

- **meccanismi**, ciò che è fatto dai componenti (esempio il context switch)
- **politiche**, come vengono applicati le varie funzionalità del sistema (esempio lo scheduling Round Robin RR)

Bisogna separare e bilanciare politiche e meccanismi





Ricapitolando il concetto di protocollo:

- per poter capire le richieste e formulare le risposte i due processi devono concordare un protocollo
- i protocolli (come *HTTP*, *FTP* e *SMTP*) definiscono il formato, l'ordine di invio e di ricezione dei messaggi tra i dispositivi, il tipo dei dati e le azioni da eseguire quando si riceve un messaggio
- le applicazioni su TCP/IP:
  - si scambiano stream di byte di lunghezza infinita (il meccanismo)
  - che possono essere segmentati in messaggi (la politica) definiti da un protocollo condiviso

Vediamo un esempio di codice. Partiamo dall'*header.h*

```
// definizioni necessarie a client e server

#define TRUE 1
#define MAX_PATH 255 // lunghezza massima del nome di un file
#define BUF_SIZE 1024 // massima grandezza file trasferibili per volta
#define FILE_SERVER 243 // indirizzo di rete del file del server

// operazioni permesse

#define CREATE 1 // crea un nuovo file
#define READ 2 // legge il contenuto di un file e lo restituisce
#define WRITE 3 // scrive su un file
#define DELETE 4 // cancella un file

// errori

#define OK 0 // nessun errore
#define E_BAD_OPCODE -1 // operazione sconosciuta
#define E_BAD_PARAM -2 // errore in un parametro
#define E_IO -3 // errore del disco o errore di I/O

// definizione del messaggio

struct message{
    long source; // identità del mittente
```

```
long dest; // identità del ricevente
long opcode; // operazione richiesta
long count; // numero di byte da trasferire
long offset; // posizione sul file da cui far partire l'I/O
long result; // risultato dell'operazione
char name[MAX_PATH]; // nome del file
char data[BUF_SIZE]; //informazione da leggere o scrivere
};
```

vediamo la struttura di un semplice server che realizza un semplice file server remoto:

```
#include <header.h>
void main(void){
    struct message m1, m2; // messaggio in entrata e uscita
    int r; // risultato

    while(TRUE){ // il server è sempre in esecuzione
        receive(FILE_SERVER, &m1); // stato di wait in attesa di m1
        switch(m1.code){ // vari casi in base alla richiesta
            case CREATE:
                r = do_create(&m1, &m2);
                break;
            case CREATE:
                r = do_read(&m1, &m2);
                break;
            case CREATE:
                r = do_write(&m1, &m2);
                break;
            case CREATE:
                r = do_delete(&m1, &m2);
                break;
            default:
                r = E_BAD_OPCODE;
        }

        m2.result = r; // ritorna il risultato al client
        send(m1.source, &m2); // manda la risposta
    }
}
```

vediamo ora un client che usa il servizio per trasferire un file:

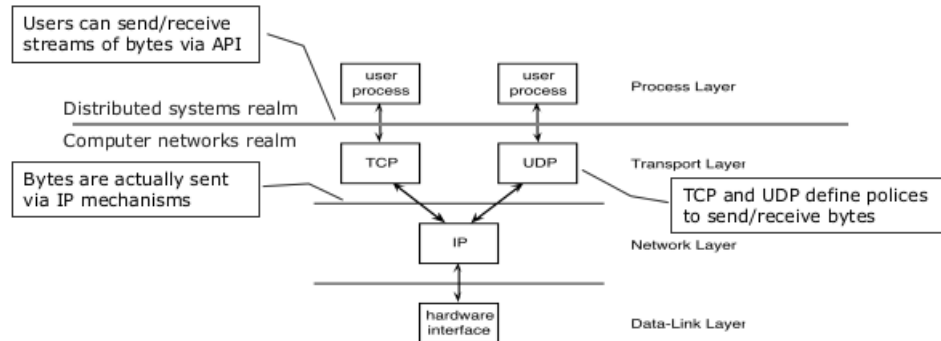
```
#include <header.h>

int copy(char *src, char *dst){ // copia file usando il server
    struct message m1; // buffer del messaggio
    long position; // attuale posizione del file
    long client = 110; // indirizzo del client

    initialize(); // prepara l'esecuzione
    position = 0;
    do{
        m1.opcode = READ; // operazione settata su READ
        m1.offset = position; // scelta la posizione nel file
        m1.count = BUF_SIZE; // byte da leggere
        strcpy(&m1.name, src); // nome file copiato in m1
        send(FILESERVER, &m1); // manda il messaggio al file server
        receive(client, &m1); // aspetta la risposta

        // scrive quanto ricevuto su un file di destinazione
        m1.opcode = WRITE; // operazione settata su WRITE
        m1.offset = position; // scelta la posizione nel file
        m1.count = BUF_SIZE; // byte da leggere
        strcpy(&m1.name, dst); // nome del file sul buffer
        send(FILESERVER, &m1); // manda il messaggio al file server
        receive(client, &m1); // aspetta la risposta
        position += m1.result // il risultato sono i byte scritti
    }while(m1.result > 0); // itera fino alla fine
    return(m1.result >= 0 ? OK : m1.result); // ritorna OK o l'errore
}
```

## 2.0.2 Stream Communication



Si ha il modello ISO/OSI, che si basa sull'astrazione. Un informatico dovrebbe conoscere tutti i vari livelli. Gli utenti possono mandare e ricevere stream di byte via TCP mediante API. Poi al livello successivo si hanno datagrammi con i dati che vengono mandati via meccanismi IP. È lo sviluppatore a decidere le varie politiche. I sistemi distribuiti lavorano tra utenti e TCP/UDP. Ovviamente sono i processi che comunicano tra di loro. Ogni processo comunica attraverso canali. Un canale gestisce i flussi di dati in ingresso e uscita e dall'esterno ogni canale è identificato da un intero detto **porta**. Le **socket** sono particolari canali per la comunicazione tra processi che non condividono memoria (per esempio perché risiedono su macchine diverse). Per potersi connettere o inviare dati ad un processo A, un processo B deve conoscere la macchina (host) che esegue A e la porta cui A è connesso (well-known port). TCP è orientato alla connessione (si ha un invio di richiesta di connessione), è affidabile, si ha un controllo di flusso, si ha un controllo della congestione ma non si hanno garanzie di banda e ritardo minimi. UDP non è affidabile e non offre nulla di quanto offerto da TCP ma è comodo, per esempio, nello streaming, che tollera perdite parziali. UDP scompone i messaggi in pacchetti che invia uno per volta ai servizi network. TCP scompone e invia come UDP ma ogni pacchetto viene numerato per garantire riordinamento, duplicazioni e perdite. Nei sistemi distribuiti non è necessario conoscere tutto questo funzionamento ma importa solo lo stream di byte. TCP utilizza variabili e buffer per realizzare il trasferimento bidirezionale di flussi di bytes ("pipe") tra processi, prevede ruoli client/server durante la connessione ma non durante la comunicazione. TCP utilizza i servizi dello strato IP per l'invio dei flussi di bytes.

L'interfaccia tra applicazione e strato di trasporto è data dalle API, *Application Programming Interface* e i socket sono API per accedere a TCP o UDP,

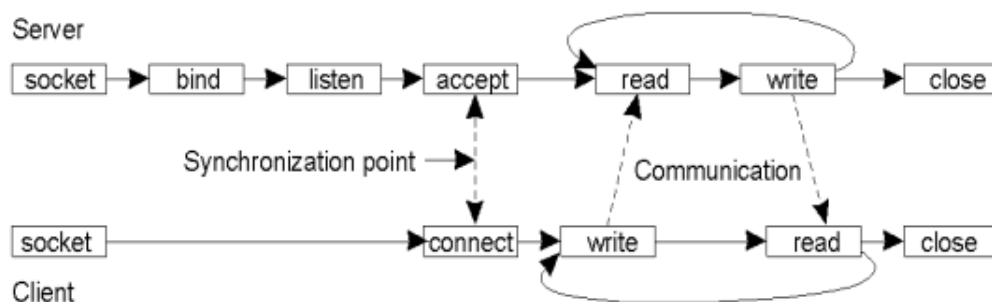
due processi comunicano mediante socket nel modello client-server.  
Si hanno delle criticità:

- gestione del ciclo di vita di cliente e server, attivazione/terminazione del cliente e del server
- identificazione e accesso al server
- comunicazione tra client e server
- ripartizione dei compiti tra client e server, che dipende dal tipo di applicazioni e la scelta influenza le prestazioni in relazione al carico

l'indirizzo del server può essere una costante nel codice, può essere chiesto all'utente, come nel browser, posso usare un nameserver o un repository (con DNS, *Domain Name Service*) o adottare altri protocolli, come DHCP. Il naming sarà il nome dell'host, l'indirizzo IP come access point mediante host e porta, il protocollo saranno stream di byte e la sintassi e la semantica saranno definiti dall'applicazione con http, smtp etc...

Tutto questo è a un basso livello di trasparenza in quanto sia utente che sviluppatore lo necessitano.

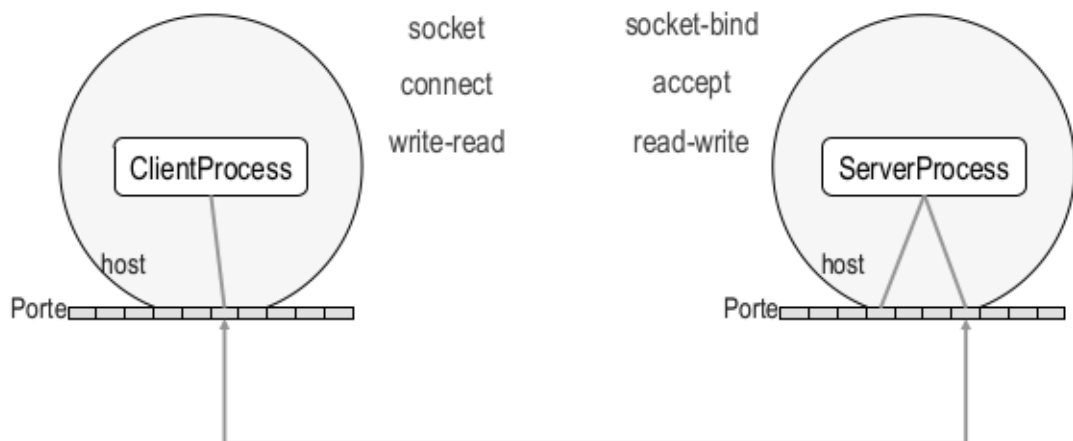
La comunicazione TCP/IP avviene attraverso flussi di byte (byte stream), dopo una connessione esplicita, tramite normali system call read/write. Queste due syscall sono sospensive (mettono il sistema in uno stato di *wait*) e usano un buffer per garantire flessibilità (per esempio la read definisce un buffer per leggere N caratteri, ma potrebbe ritornare avendone letti solo  $k < N$ )



Ci sono molte chiamate diverse per accedere i servizi TCP e UDP:

Primitive	Meaning
<b>Socket</b>	<b>Create a new communication endpoint</b>
<b>Bind</b>	<b>Attach a local address to a socket, set the queue length</b>
<b>Listen</b>	<b>Announce willingness to accept connections</b>
<b>Accept</b>	<b>Block caller until a connection request arrives</b>
<b>Connect</b>	<b>Actively attempt to establish a connection</b>
<b>Write</b>	<b>Send some data over the connection</b>
<b>Read</b>	<b>Receive some data over the connection</b>
<b>Close</b>	<b>Release the connection</b>

Il server crea una nuova socket collegata (binded) a una nuova porta per comunicare con il client, in questo modo la well-known port resta dedicata a ricevere richieste di connessione:



Non uso la stessa porta per evitare perché comunicazione e handshake non sarebbero distinguibili

Quando si parla di socket non c'è il concetto di messaggio e read/write avvengono per un numero arbitrario di bytes. Quindi si devono prevedere cicli

di lettura che termineranno in base alla dimensione dei “messaggi” come stabilito dal formato del protocollo applicativo in uso.

Il prototipo della read in pseudocodice sarebbe:

```
byteLetti read(socket, buffer, dimBuffer);
```

con:

- byteLetti = byte effettivamente letti
- socket = canale da cui leggere
- buffer = spazio di memoria dove trasferire i byte letti
- dimBuffer = dimensione del buffer = numero max di caratteri che si possono leggere

**Quindi si devono prevedere cicli di lettura che termineranno in base alla dimensione dei “messaggi” come stabilito dal formato del protocollo applicativo in uso**

Java definisce alcune classi che costituiscono un’interfaccia ad oggetti alle system call:

```
java.net.Socket  
java.net.ServerSocket
```

Queste classi accorpano funzionalità e mascherano alcuni dettagli con il vantaggio di semplificarne l’uso. Come per ogni framework è necessario conoscerne il modello e il funzionamento per poterlo utilizzare in modo efficace. Le prossime slide discutono i principali metodi delle due classi. vediamo altro, iniziamo dai costruttori:

```
public Socket()  
// Creates an unconnected socket, with the system-default type of SocketImpl  
  
public Socket(String host, int port)  
    throws UnknownHostException, IOException  
/* Creates a stream socket and connects it to the  
specified port number on the named host. If the  
specified host is null, the loopback address is assumed.  
The UnknownHostException is thrown if the IP address  
of the host could not be determined */  
  
public Socket(InetAddress address, int port)
```



```
    throws IOException
    /* Creates a stream socket and connects it to the
    specified port number at the specified IP address */
```

e possiamo ai metodi:

```
public void bind(SocketAddress bindpoint) throws IOException
    /* Binds the socket to a local address.
    If the address is null, then the system will pick up an
    ephemeral port and a valid local address to bind the socket */
```

```
public void connect(SocketAddress endpoint) throws IOException
    // Connects this socket to the server
```

```
public void connect(SocketAddress endpoint, int timeout)
    throws IOException
    /* Connects this socket to the server with
    a specified timeout value (in milliseconds) */
```

```
public void close()
    //Closes this socket.
```

abbiamo metodi per modificare i bytes:

```
public InputStream getInputStream()!
    throws IOException

    /* If this socket has an associated channel
    then the resulting input stream delegates all of its
    operations to the channel. If the channel
    is in non-blocking mode then the input stream's read
    operations will throw an IllegalBlockingModeException.
    When a broken connection is detected by the
    network software the following applies to the
    returned input stream:
    The network software may discard bytes that
    are buffered by the socket. Bytes that aren't
    discarded by the network software can be read using read.
    If there are no bytes buffered on the socket,
    or all buffered bytes have been consumed by read,
    then all subsequent calls to read will throw an IOException.
    If there are no bytes buffered on the socket,
```

*and the socket has not been closed using close, then available will return 0 \*/*

```
public OutputStream getOutputStream()  
    throws IOException
```

*/\* Returns an output stream for writing bytes to this socket.  
If this socket has an associated channel then  
the resulting output stream delegates all of its  
operations to the channel.  
If the channel is in non-blocking mode  
then the output stream's write operations will throw an  
IllegalBlockingModeException \*/*

Vediamo ora i costruttori:

```
public ServerSocket() throws IOException  
// Creates an unbound server socket
```

```
public ServerSocket(int port)  
    throws IOException
```

*/\* Creates a server socket, bound to the specified port.  
A port of 0 creates a socket on any free port.  
The maximum queue length for incoming connection  
indications (a request to connect) is set to 50.  
If a connection indication arrives when the queue  
is full, the connection is refused. \*/*

```
public ServerSocket(int port, int backlog)  
    throws IOException
```

*/\* Creates a server socket and binds it to the  
specified local port number, with the specified backlog.  
A port of 0 creates a socket on any free port.  
The maximum queue length **for** incoming connection  
**indications** (a request to connect) is set to the  
backlog parameter.  
If a connection indication arrives when the queue  
is full, the connection is refused.*

I metodi per gestire le connessioni:

```
public void bind(SocketAddress endpoint)
    throws IOException
/* Binds the ServerSocket to a specific address
   (IP address and port number). If the address is null,
   then the system will pick up an ephemeral
   port and a valid local address to bind the socket */

public void bind(SocketAddress endpoint, int backlog)
    throws IOException
/* Binds the ServerSocket to a specific address
   (IP address and port number). If the address is null,
   then the system will pick up an ephemeral port
   and a valid local address to bind the socket.
   The backlog argument must be a positive value
   greater than 0. If the value passed is equal or less
   than 0, then the default value will be assumed */

public Socket accept()
    throws IOException
/* Listens for a connection to be made
   to this socket and accepts it. Returns the new Socket.
   The method blocks until a connection is made */
```

e infine vediamo qualche altro metodo:

```
public InetAddress getInetAddress()

/* Returns the local address of this server
   socket or null if the socket is unbound */

public int getLocalPort()

/* Returns the port on which this socket is
   listening or -1 if the socket is not bound yet */

public SocketAddress getLocalSocketAddress()

/* Returns the address of the endpoint this
   socket is bound to, or null if it is not bound yet*/
```

vediamo un esempio di un server che accetta una connessione da un client e manda uno stream di dati (una stringa) e di un client che legge lo stream di bytes. Partiamo col server

```
package serverWriter;
import java.io.PrintWriter;
import java.net.ServerSocket;
import java.net.Socket;

public class SenderServerSocket {
    final static String message = "This is a not so
        short text to test the reading capabilities of clients."
        + " If they are not so smart, they will catch only part of it.";
    public static void main(String[] args) {
        try {
            Socket clientSocket;
            ServerSocket listenSocket;
            listenSocket = new ServerSocket(53535);
            System.out.println("Running Server: " + "Host="
                + listenSocket.getInetAddress() + " Port="
                + listenSocket.getLocalPort());

            while (true) {
                clientSocket = listenSocket.accept();
                System.out.println("Connected to client at port: "
                    + clientSocket.getPort());

                PrintWriter out =
                    new PrintWriter(clientSocket.getOutputStream(), true);
                System.out.println("Writing message: ");
                System.out.println(message);
                System.out.println("Message length: " + message.length());
                out.write(message);
                out.flush();
                clientSocket.close();
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

e il client:

```
package serverWriter;
import java.io.DataInputStream;
import java.io.IOException;
import java.net.InetAddress;
import java.net.Socket;

public class ReceiverClientSocket {

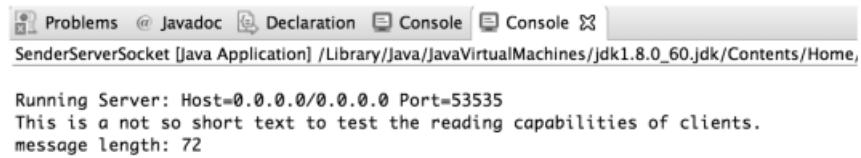
    public static void main(String[] args) {
        Socket socket; // my socket
        InetAddress serverAddress; // the server address
        int serverPort; // the server port
        DataInputStream in; // the source of stream of bytes
        byte[] byteReceived = new byte[1000]; // the temporary buffer
        String messageString = ""; // the text to be displayed

        try { // connect to the server
            serverAddress = InetAddress.getByName(args[0]);
            serverPort = Integer.parseInt(args[1]);
            socket = new Socket(serverAddress, serverPort);
            System.out.println("Connected to server: "
                + socket.getPort()); // the server port

            in = new DataInputStream(socket.getInputStream()); // the stream to
                // read from

            // The following code shows in detail how to read from a TCP socket
            System.out.println("Ready to read from the socket");
            int bytesRead = 0; // the number of bytes read while (true) {
            bytesRead = in.read(byteReceived);
            messageString += new String(byteReceived, 0, bytesRead);
            System.out.println("Received: " + messageString);
            System.out.println("I am done!");
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Quindi per il server si avrà:

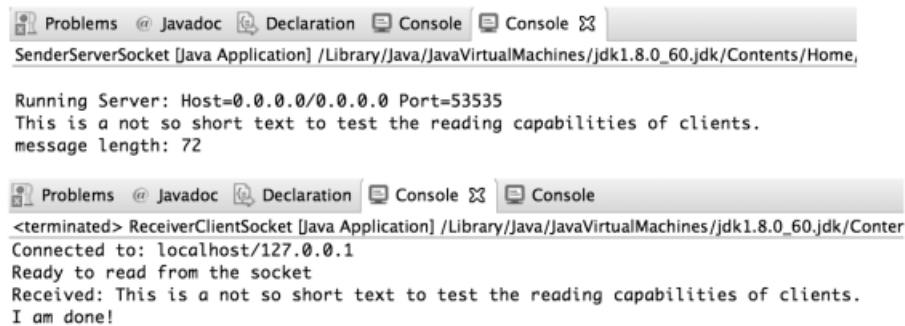


Problems Javadoc Declaration Console Console

SenderServerSocket [Java Application] /Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0\_60.jdk/Contents/Home,

Running Server: Host=0.0.0.0/0.0.0.0 Port=53535  
This is a not so short text to test the reading capabilities of clients.  
message length: 72

e per il client:



Problems Javadoc Declaration Console Console

SenderServerSocket [Java Application] /Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0\_60.jdk/Contents/Home,

Running Server: Host=0.0.0.0/0.0.0.0 Port=53535  
This is a not so short text to test the reading capabilities of clients.  
message length: 72

Problems Javadoc Declaration Console Console

<terminated> ReceiverClientSocket [Java Application] /Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0\_60.jdk/Conter

Connected to: localhost/127.0.0.1  
Ready to read from the socket  
Received: This is a not so short text to test the reading capabilities of clients.  
I am done!

Si nota però che ci sono dei problemi col client, funziona... ma non nella maniera corretta.

# Capitolo 3

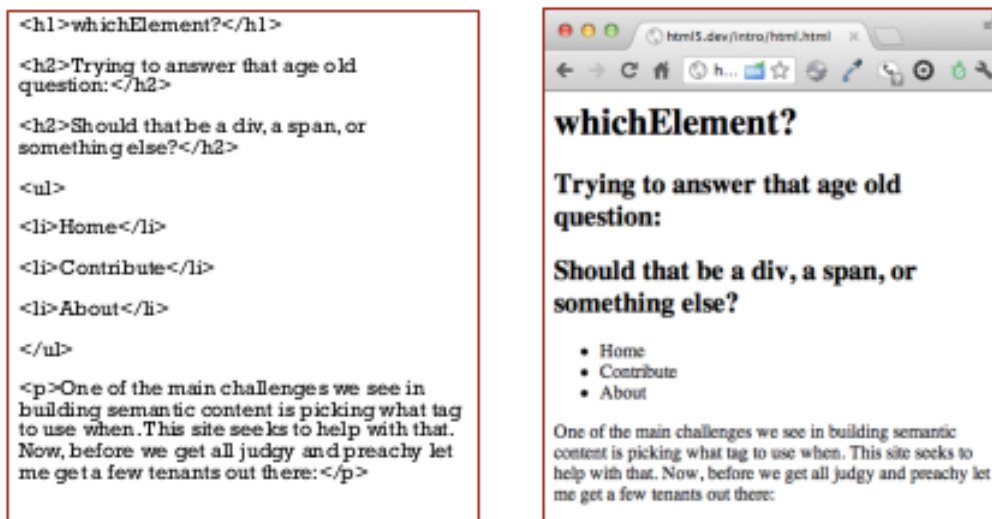
## HTML + CSS + JS

Innanzitutto una piccola distinzione:

- un **linguaggio di programmazione** è utilizzato per comunicare istruzioni a una macchina di calcolo, per definire programmi che controllino il comportamento di un calcolatore (lo sono *C*, *Java*, *C++*...)
- un **linguaggio di markup** è utilizzato per annotare un documento in modo tale che l'annotazione sia sintatticamente distinguibile dal testo (lo sono *LaTeX*, *HTML*, *XML*...). Qui le annotazioni possono avere diverse finalità:
  - di presentazione (definiscono come visualizzare il testo al quale sono associate)
  - procedurali (definiscono istruzioni per programmi che elaborino il testo al quale sono associate)
  - descrittive (etichettano semplicemente parti del testo, disaccoppiando la struttura dalla presentazione del testo stesso)

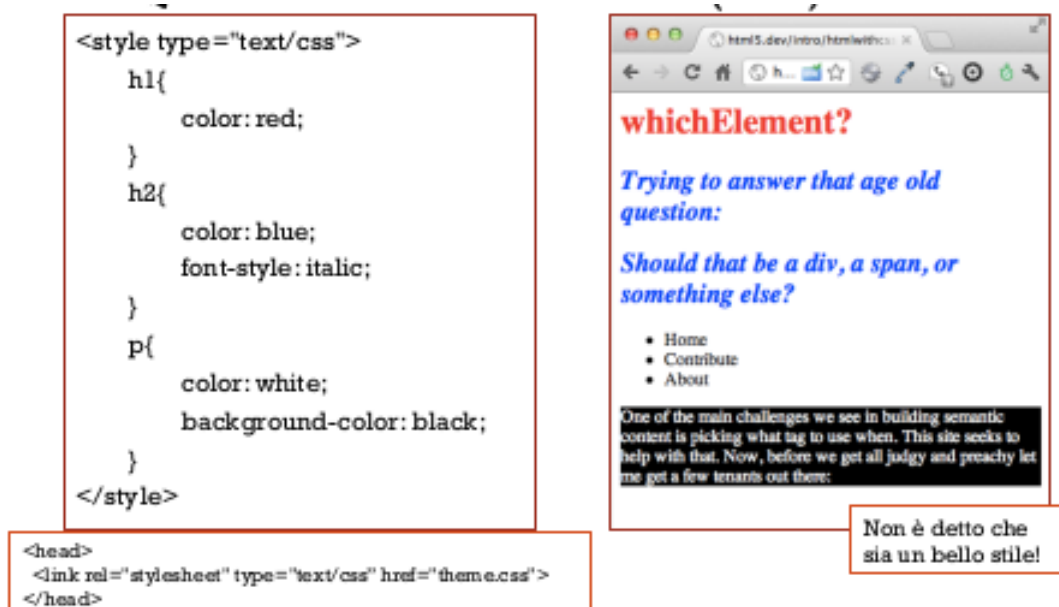
**HTML** (*Hyper Text Markup Language*) è un linguaggio di markup per dare struttura ai contenuti (web) e la sua specifica è definita dal **W3C** (*World Wide Web Consortium*).

Vediamo un piccolo esempio:

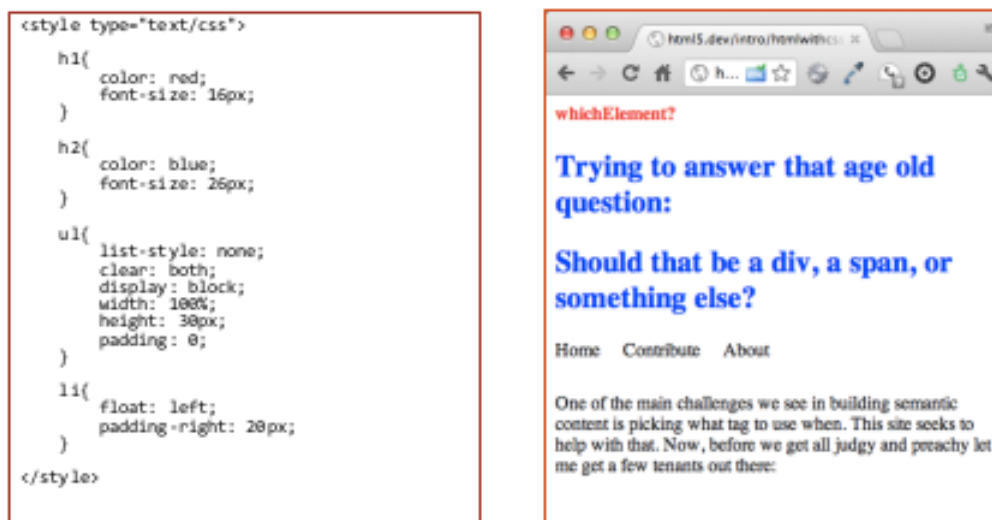


IL **CSS** (*Cascading Style Sheets*) è un linguaggio per dare uno stile (di presentazione/visuale) ai contenuti (web) e la sua specifica è definita dal **W3C** (*World Wide Web Consortium*).

Vediamo un esempio:

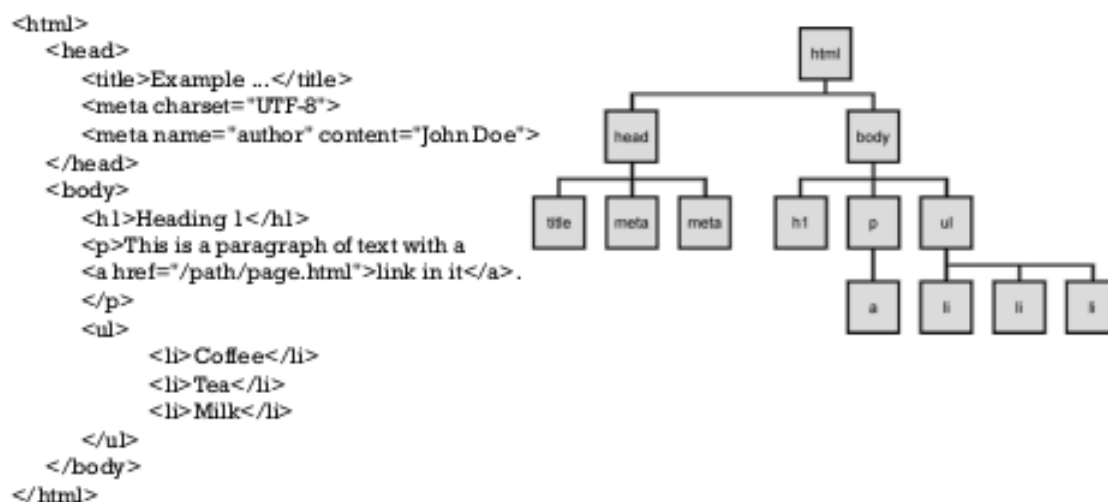






Il **DOM** (*Document Object Model*) è una interfaccia neutrale rispetto al linguaggio di programmazione e alla piattaforma utilizzata per consentire ai programmi l'accesso e la modifica dinamica di contenuto, struttura e stile di un documento (web). **DOM** è un API definita dal W3C (e implementata da ogni browser moderno) per l'accesso e la gestione dinamica di documenti XML e HTML.

Graficamente si ha:



Ogni nodo può essere caratterizzato da attributi che ne facilitano l'identificazione, la ricerca, la selezione:

- un **identificatore univoco**, anche se il DOM non garantisce l'unicità
- una **classe** che indica l'appartenenza ad un insieme che ci è utile definire

Il browser stesso fornisce funzionalità di ricerca, per esempio:

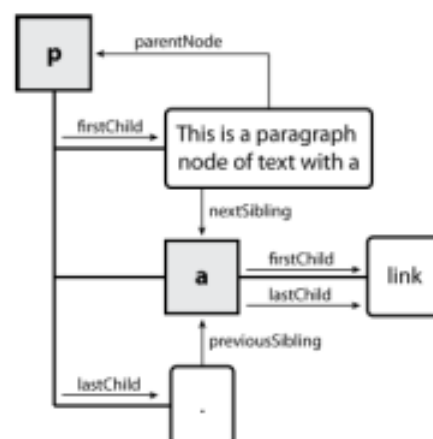
- *getElementById(IdName)*
- *getElementsByClassName(Classname)*

```
<h1>A One Page FAQ</h1>
<div id="introText">
  <p>bla bla bla</p>
</div>

<h2>I've heard that JavaScript is the
long-lost fountain of youth. Is this
true? </h2>
<div class="answer">
  <p>bla bla bla</p>
</div>

<h2>Can JavaScript really solve all of
my problems?</h2>
<div class="answer">
  <bla bla bla</p>
</div>
```

```
<p id="foo">
  This is a paragraph of text with a
  <a href="/path/to/page.html">link</a>
  .
</p>
```



Possiamo specificare un selettore più preciso rispetto al nome del tag, per esempio specificando il nome di una classe o un identificatore di elemento del DOM:

```
p.intro{
  color:red;
}
```

Questo stile sarà applicato solo ai tag di classe intro:

```
<p class = "intro">
```

Abbiamo quindi una lista di **selectors** principali:

- **tag name**, il semplice nome del tag:

```
p{
  ...
}
```

così quanto scritto si applicherà a tutti i tags <p>

- il **dot (.)** applicabile a un tag, indica una classe:

```
p.highlight{
  ...
}
```

così quanto scritto si applicherà a tutti i tags <p> con *class = "highlight"*

- lo **sharp character (#)**, applicabile a un tag, indica un identificativo:

```
p#intro{
  ...
}
```

così quanto scritto si applicherà a tutti i tags <p> con *id = "intro"*

- i **two dots (:)** stati comportamentali (ad esempio evento mouseover):

```
p:hover{
  ...
}
```

così quanto scritto si applicherà a tutti i tags <p> quando passa sopra il cursore

- le **brackets**([attr = 'value']) tag con un valore specifico per un attributo 'value':

```
input[type="text"]{  
  ...  
}
```

così quanto scritto si applicherà ai tag di input di tipo *text*

Le **media query** possono essere viste come particolari selettori capaci di valutare le capacità del device di accesso alla pagina (schermi, stampati, text-to-speech), controllando le dimensioni del device o della finestra, l'orientamento dello schermo e la risoluzione. Vediamo un esempio:

*se la pagina è più larga di 480 pixel (e si sta visualizzando sullo schermo), applica determinati stili agli elementi con id "leftsidebar" (un menu) e "main" (la colonna centrale):*

```
@media screen and (min-width: 480px){  
  #leftsidebar {width: 200px; float: left;}  
  #main {margin-left:216px;}  
}
```

In CSS si ha il termine *cascading* perché esistono potenzialmente diversi stylesheet:

- l'autore della pagina in genere ne specifica uno (il modo più comunemente inteso) o più d'uno
- il browser ne ha uno, o un vero e proprio CSS o simulato nel loro codice
- il lettore, l'utente del browser, ne può definire uno proprio per customizzare la propria esperienza

Dei conflitti sono quindi possibili (inevitabili), ed è necessario definire un algoritmo per decidere quale stile vada applicato a un elemento. Si ha il seguente ordine di importanza dei seguenti fattori associati alle regole:

1. **importanza** (flag specifico *!important* per un attributo)
2. **specificità** (per esempio, *id* > *class* > *tag*)
3. **ordine nel sorgente** (il più "recente" vince)

Il browser non è solamente un banale visualizzatore di pagine scritte in HTML, è un vero e proprio ambiente di sviluppo (in particolare contiene un interprete Javascript e vari strumenti di debug, ma ne parleremo più avanti) che fornisce numerose funzionalità abilitanti inoltre l'impostazione di HTML e CSS separa nettamente il contenuto dalla modalità di visualizzazione