• Napster.



Pionera de las redes peer to peer (P2P) su proposito fue el compartir archivos de música a través de redes, tipicamente en formato mp3, la compañía sufrío de problemas legales por derechos de autor, fue adquirida por Roxio años después. Projectos tomaron su idelología, como fue LimeWire, que terminó por caer debido a los mismos problemas de derechos de autor.

La red llegó a contar con 80 millones de usuarios registrados, llegó a saturar el tráfico en redes comunes como colegios con la transferencia de archivos MP3.

Uno de los escandalos más sonados fue generado por la banda estadounidense Metallica, debido a que la canción "I dissapear" del sountrack de Mission:Impossible 2, se encontraba en la red tiempo antes de su lanzamiento.

P2P.



Es un protocolo orientado a compartir archivos de cualquier tipo (especialmente multimedia) usando la tecnología punto a punto.

Es una arquitectura distribuida basada en la repatición de tareas y trabajo a través de puntos (nodos). Todos los nodos tienen los mismo privilegios, comparten recursos como espacio en disco duro, ancho de banda y hacen que los archivos sean visibles para otros miembros que pertenezcan a las mismas redes.

Un nodo toma el papel del cliente y del servidor al mismo tiempo, el protocolo genera una capa intermedia que es usada para la comunicación entre los mismos nodos,

Reséndiz Arteaga Juan Alberto Desarrollo de Sistemas Distribuidos.

• SETI.



Search for Extraterrestrial Intelligence (SETI), es un projecto que empezó en 1959 dedicado a la busqueda de señales de vida inteligente en el espacio. Usa radio telescopios alrededor del mundo para escanear el cielo y buscar patrones especiales en ondas de radio.

El último proyecto es <u>SETI@home</u>, que se encarga de procesar la información recibida por años de forma distribuida usando computadores personales de las personas que deciden apoyar al proyecto.

SETI ha llegado a tener cifras de procesamiento alrededor de los 671 TeraFLOPS.

Lleva funcionando por más de 60 años.