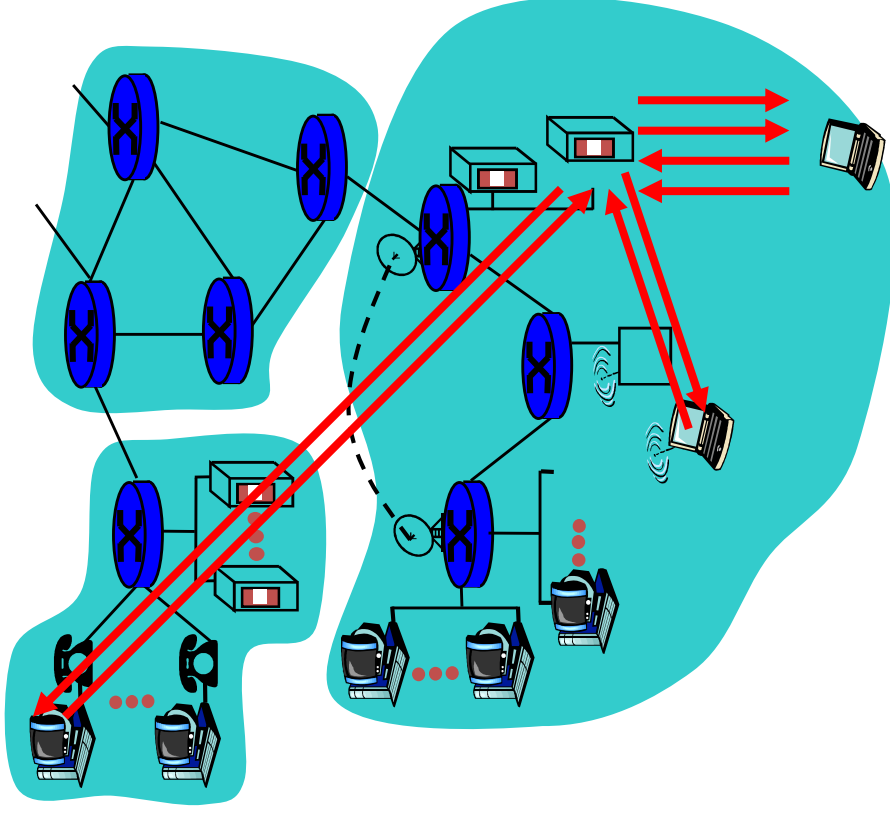


Architetture applicative

- ***Client-server***
 - I dispositivi coinvolti nella comunicazione implementano o solo il processo *client* o solo il processo *server*
 - I dispositivi *client* e *server* hanno caratteristiche diverse
 - I *client* possono solo eseguire richieste
 - I *server* possono solo rispondere a richieste ricevute
- ***Peer-to-peer (P2P)***
 - I dispositivi implementano tutti sia il processo *client* che quello *server*
- ***Ibrida***



Architettura *client-server*



Server:

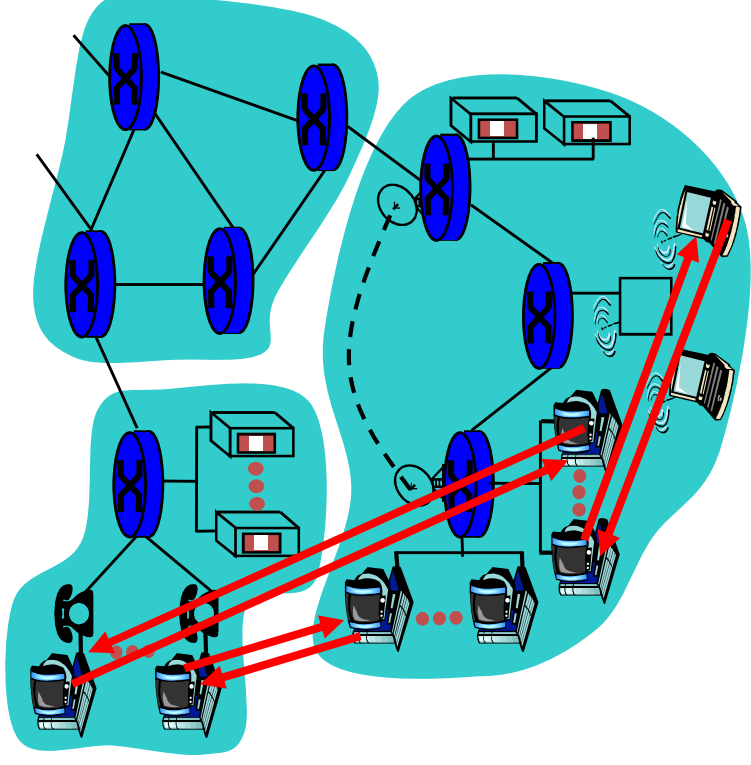
- *Host* sempre attivo
- Indirizzo IP permanente
- Possibilità di utilizzo di macchine in *cluster*
- Possono ricevere richieste da molti *client*

Client:

- Comunicano con il server
- Possono essere connessi in modo discontinuo
- Possono cambiare indirizzo IP
- Non comunicano con altri client
- Possono inviare molte richieste allo stesso server

Architettura P2P (pura)

- Non ci sono server sempre connessi
- Terminali (*peers*) comunicano direttamente
- I *peers* sono collegati in modo intermittente e possono cambiare indirizzo IP
- Esempio: *BitTorrent*



**Fortemente scalabile ma
difficile da gestire**

