

# ARCHITETTURE E SERVIZI DI RETE

CLIENT-SERVER, EVOLUZIONE E SERVIZI DI INTERNET

---

*Fonti:*

- *Wikipedia*
- *Fastweb Plus*

# **ARCHITETTURE DI RETE**

---

UTENTI



# CLIENT - SERVER

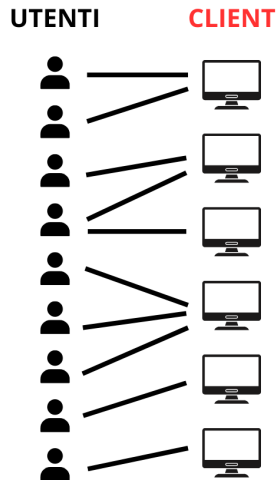
UTENTI



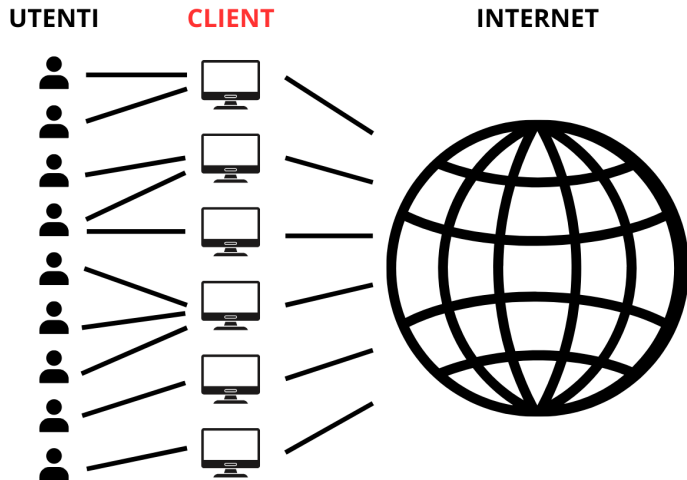
CLIENT



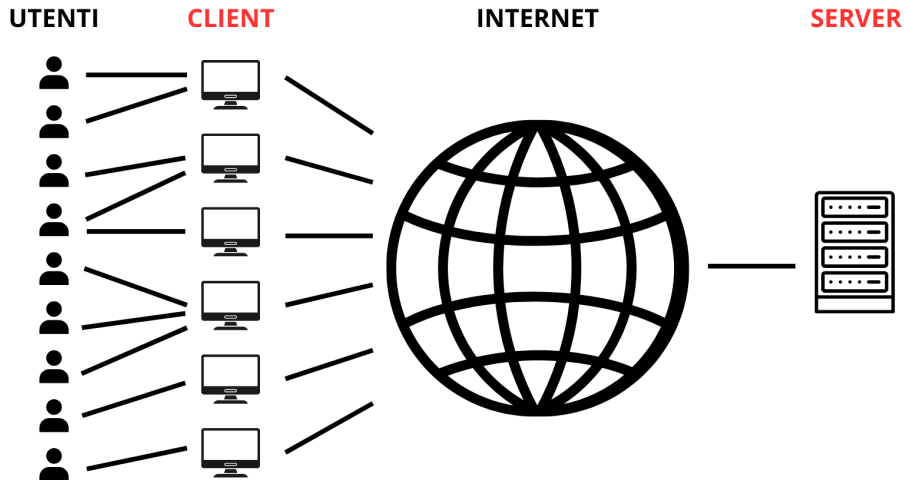
# CLIENT - SERVER



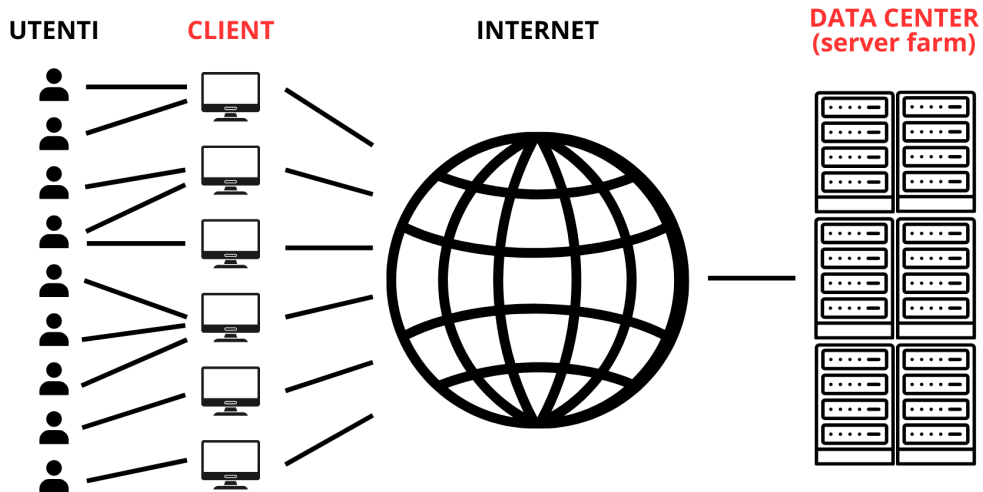
# CLIENT - SERVER



# CLIENT - SERVER



# CLIENT - SERVER





## DEFINIZIONE

Il termine **Server** indica un componente hardware che attraverso software specifico eroga servizi. I Server adottano accorgimenti volti a garantire alta affidabilità, continuità di servizio (disponibilità), robustezza ai guasti e alta sicurezza.

- Hardware con prestazioni elevate ed elementi ridondanti (dischi **RAID**);
- Protezione fisica ("sala server");
- Connessione di rete preferenziale ad alta prestazione;
- Climatizzazione.

Curiosità

Data Center in Italia

- **Server web**
- **Server di posta elettronica**
- **Server di messaggistica istantanea**
- **Server per i social network**
- **Server gaming**
- **Server cloud di memorizzazione**
- **Server cloud computing**
- ...

## Esercizio: l'uso del cloud nella vita quotidiana

Elenca le attività che svolgi durante una tua giornata tipica (ad esempio: ascoltare musica, guardare video, mandare messaggi, studiare online...) e, per ciascuna, chiediti:

- Questa attività utilizza il cloud?
- Se sì, in che modo?
- Come potresti svolgerla se il cloud non esistesse?

**Approfondimento**

Cloud Storage

# PEER TO PEER (P2P)

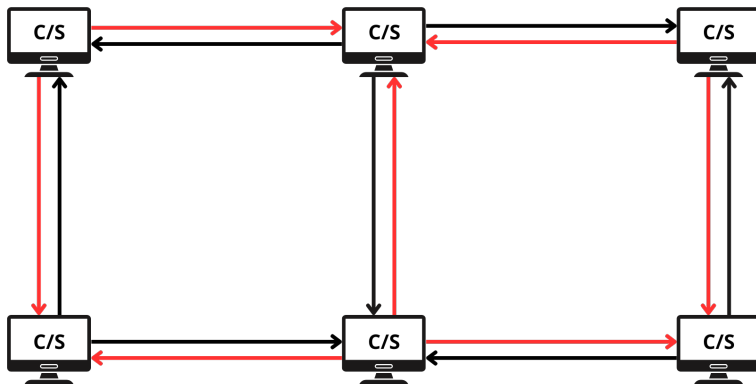


Figura 2: creata con Canva

Curiosità

InterPlanetary File System (IPFS), come funziona?

# **EVOLUZIONE E SERVIZI DI INTERNET**

---

# EVOLUZIONE DI INTERNET

- **WEB 1.0:** Contenuti statici. Anche nel caso in cui le pagine contenessero immagini o video, il loro scopo rimaneva comunque la consultazione passiva da parte dell'utente. Non era prevista interazione tra il visitatore e il contenuto;

Curiosità

Internet, in effetti, si è rotta e Internet Archive

- **WEB 2.0:** Tim O'Reilly nella sua **Web 2.0 Conference** del 2004 definì un nuovo Internet dinamico, in cui le applicazioni diventavano in grado di interagire attivamente con l'utente. Si aggiunge la possibilità di creare contenuti, di commentarli e di condividerli. Nascono i social network, i blog, i forum, le piattaforme di video sharing e di file sharing;

Curiosità

È ancora possibile salvare Internet?

- Il futuro **WEB 3.0:** Propone a un rapporto ancora più approfondito tra uomo e macchina. Si parla di **“read-write-interact web”**: un web in cui l'utente potrà “leggere”, “scrivere”, ma anche “interagire” in maniera più ampia e libera.

Curiosità

Dead Internet Theory

# EVOLUZIONE DI INTERNET

- **WEB 1.0:** Contenuti statici. Anche nel caso in cui le pagine contenessero immagini o video, il loro scopo rimaneva comunque la consultazione passiva da parte dell'utente. Non era prevista interazione tra il visitatore e il contenuto;

Curiosità

Internet, in effetti, si è rotta e Internet Archive

- **WEB 2.0:** Tim O'Reilly nella sua **Web 2.0 Conference** del 2004 definì un nuovo Internet dinamico, in cui le applicazioni diventavano in grado di interagire attivamente con l'utente. Si aggiunge la possibilità di creare contenuti, di commentarli e di condividerli. Nascono i social network, i blog, i forum, le piattaforme di video sharing e di file sharing;

Curiosità

È ancora possibile salvare Internet?

- Il futuro **WEB 3.0:** Propone a un rapporto ancora più approfondito tra uomo e macchina. Si parla di **“read-write-interact web”**: un web in cui l'utente potrà “leggere”, “scrivere”, ma anche “interagire” in maniera più ampia e libera.

Curiosità

Dead Internet Theory

# EVOLUZIONE DI INTERNET

- **WEB 1.0:** Contenuti statici. Anche nel caso in cui le pagine contenessero immagini o video, il loro scopo rimaneva comunque la consultazione passiva da parte dell'utente. Non era prevista interazione tra il visitatore e il contenuto;

Curiosità

Internet, in effetti, si è rotta e Internet Archive

- **WEB 2.0:** Tim O'Reilly nella sua **Web 2.0 Conference** del 2004 definì un nuovo Internet dinamico, in cui le applicazioni diventavano in grado di interagire attivamente con l'utente. Si aggiunge la possibilità di creare contenuti, di commentarli e di condividerli. Nascono i social network, i blog, i forum, le piattaforme di video sharing e di file sharing;

Curiosità

È ancora possibile salvare Internet?

- Il futuro **WEB 3.0:** Propone a un rapporto ancora più approfondito tra uomo e macchina. Si parla di **“read-write-interact web”**: un web in cui l'utente potrà “leggere”, “scrivere”, ma anche “interagire” in maniera più ampia e libera.

Curiosità

Dead Internet Theory



Figura 3: creata con [Canva](#)

## Curiosità

Mastodon e Fediverso ([ActivityPub](#))

Regola 34 di Internet