

Reti di calcolatori

Sistemi interconnessi

"comodo" → pericoli
→ spreco di risorse

Un sistema di comunicazione è composto da:

- mezzo fisico
- software

PROTOCOLLO = definisce formato e ordine
dei messaggi scambiati tra due o più entità
in comunicazione

Anche azioni intraprese
in fase di trasmissione/ricezione
di un messaggio o evento.

PAG 35

Un protocollo definisce il formato e l'ordine dei messaggi scambiati tra due o più entità in comunicazione, così come le azioni intraprese in fase di trasmissione e/o di ricezione di un messaggio o di un altro evento.

HTTP non tiene conto dello stato della comunicazione e degli utenti.
Esso soffre a quota non causa attraverso l'utilizzo di cookie.

↳ Sopperisce a questa mancanza

TCP fa un handshake a tre vie: la connessione avviene scambiando 3 messaggi. TCP garantisce che il primo host arrivato non si prenda tutta la banda disponibile.

L'ideale è garantire una suddivisione equa della banda in modo che sia egualmente distribuita senza sprechi (proprietà fairness)

TCP fa tutto ciò attraverso il "controllo congestione".

HTTP 3.0 trova un modo per garantire che non venga bypassato il controllo congestione.