

Reti di calcolatori

Sistemi interconnessi

"comodo" → pericoloso
→ spreco di risorse

Un sistema di comunicazione è composto da:

- mezzo fisico
- software

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 connessione e degli utenti.
Esso si ripropone a quante nuove sessioni attraverso l'utilizzo di cookie.

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.