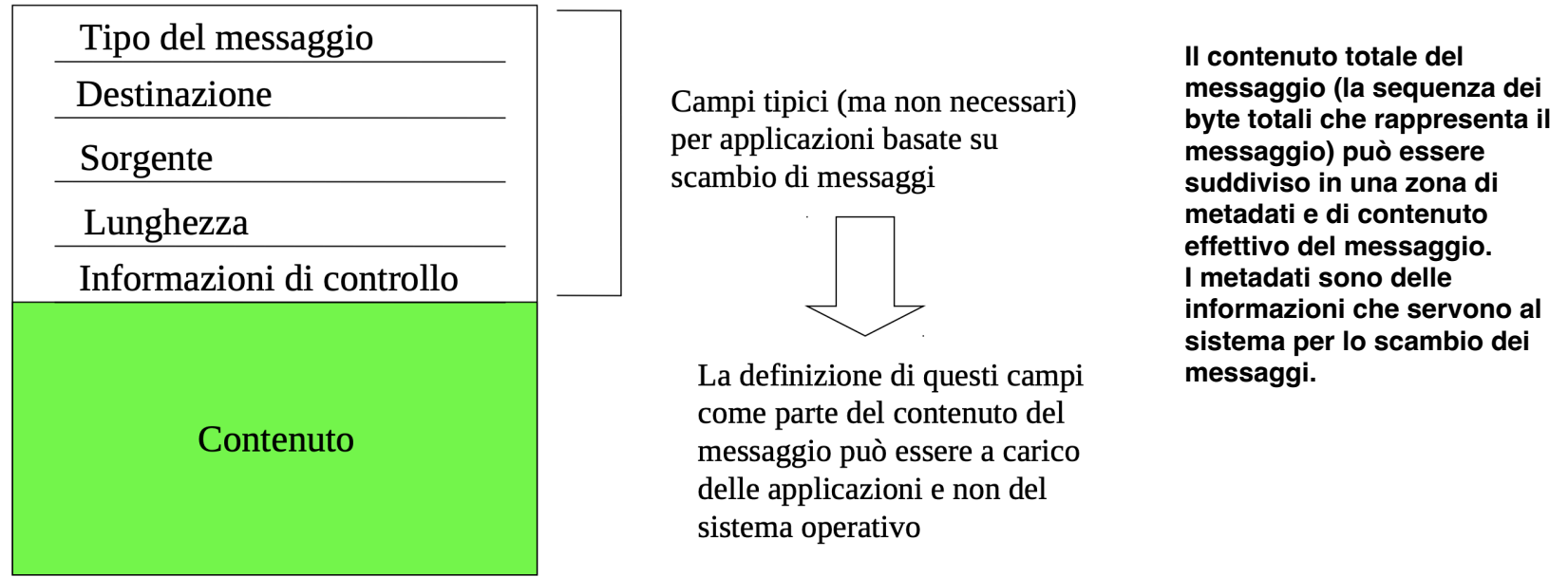


FORMATO DEI MESSAGGI

Tipicamente quando noi utilizziamo un sistema per scambiare messaggi all'interno delle nostre applicazioni, è possibile che i messaggi che noi dobbiamo utilizzare debbano essere strutturati secondo questa regola:



Una cosa fondamentale è il tipo del messaggio: quando noi su un sistema UNIX andiamo a definire il contenuto globale di un messaggio, in realtà dobbiamo andare a definire una sequenza di informazioni in memoria in una specifica area, in cui inizialmente dobbiamo specificare il TIPO del messaggio. Su sistemi operativi UNIX il tipo è definibile da un codice INTERO, questo TIPO che noi scriviamo è poi utilizzato dal sistema di scambio dei messaggi. In particolare quello che noi abbiamo all'interno del sistema di scambio dei messaggi, il tipo del messaggio può andare a determinare l'ordine di consegna a chi ne fa richiesta (quindi a chi chiama una receive()). In una receive noi potremmo essere interessati ad uno SPECIFICO tipo di messaggio e non ad un altro; Questo implica dire che, se quello specifico TIPO c'è, è presente e magari è stato spedito anche dopo altri messaggi, a noi ci viene comunque consegnato quello. Quindi abbiamo una determinazione su quale sarà l'ordine con cui questi messaggi possono essere realmente ricevuti dalle applicazioni che hanno necessità di gestirli.