Formato dei messaggi

venerdì 5 maggio 2023 18:18

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:

	-
Tipo del messaggio	
Destinazione	
Sorgente	
Lunghezza	
Informazioni di controllo	
Contenuto	

Campi tipici (ma non necessari) per applicazioni basate su scambio di messaggi



La definizione di questi campi come parte del contenuto del messaggio può essere a carico delle applicazioni e non del sistema operativo Il contenuto totale del messaggio (la sequenza dei byte totali che rappresenta il messaggio) può essere suddiviso in una zona di metadati e di contenuto effettivo del messaggio. I metadati sono delle informazioni che servono al sistema per lo scambio dei messaggi.

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.