CPU = ALU + Control Unit (CU)

Architettura cpu : come processa i dati

x86

transistor (componenti elettronici, come interruttori in base all’energia che ricevono)

architettura ARN

basso livello > più vicino alla macchina (es. ASSEMBLY, C, C++)

alto livello > più vicino all’utente (JAVA, PYTON ecc)

alto= più comprensibile per l’uomo MA più lento rispetto a uno di basso livello

linguaggi compilati: lo sviluppatore SCRIVE e poi il programma COMPILA, prende in input il testo (il linguaggio) e lo trasforma in BYTE CODE (codice binario)

vantaggio: puoi anche offuscare il codice

linguaggi interpretati: come “java” circa, il codice viene scritto e poi viene INTERPRETATO che legge riga per riga e fa le cose che legge

vantaggio: si puo eseguire velocemente

svantaggio: devi dare tutto il codice a qualcun altro

Architettura di rete

Tipologie e Topologie

Indirizzo IP: permettere la comunicazione nelle reti, (interact protocol), localizza e definisce il device

IPv4: max 32 bit

IPv6: 128 bit

Modello Iso/osi = standard di telecomunicazioni

7 livelli

Modello Tcp/ip

4 livelli

http > web (non è internet!) | extranet = rete esterna

PROTOCOLLI DI RETE

TCP (transfert control protocol: connessione affidabile) e UDP

ICMP (protocollo per controllo di router a distanza)

HTTP (protocollo web di trasferimento)

HTTPS (S = SSL secure soket level)

FTP (trasferimetno di file)

SMTP (simple mal transfer protocol = comunicazine tra due server mail)

per la consultazione ((per la ricezione server-utente, consultazione): POP e IMAP

IMAP = relazione bidirezionale server-cliente, sincronizzazione

SERVER

ON-PREMISE

CLOUD