

Em sistemas distribuídos, diferentes tipos de broadcast são aplicados conforme as necessidades da aplicação. **O reliable broadcast** é usado em bancos de dados distribuídos para garantir que todas as réplicas recebam as mesmas atualizações, essencial para a consistência. **O causal broadcast** é ideal em sistemas de colaboração online, como Google Docs, onde a ordem causal das operações precisa ser mantida. Já o **FIFO broadcast** é usado em jogos multiplayer para garantir que as ações dos jogadores cheguem na ordem correta. **O atomic broadcast** é aplicado em sistemas de consenso distribuído, como Paxos e Raft, garantindo que todos os nós concordem na mesma sequência de operações. Por fim, **o best-effort broadcast** é adequado para streaming de vídeo em redes P2P, onde a perda de alguns pacotes é tolerável, pois não há garantia total de entrega, mas isso é suficiente para manter a qualidade do serviço. Cada tipo de broadcast é escolhido com base nas necessidades de confiabilidade e performance da aplicação.