

Reti di Calcolatori e Laboratorio

Federico Matteoni

Indice

1	Introduzione	3
2	Rete	3
2.1	Tipi di Rete	3
2.2	Internetwork	4
2.3	Switching	4
3	Internet	5
3.1	Enti Ufficiali	5
3.2	Reti di accesso	6
4	Metriche di Riferimento	6
5	Modelli Stratificati	7
5.1	Perché stratificare	7
5.2	Smistamento Intermedio	8
5.3	Elementi fondamentali	8
5.4	Modalità di Servizio	8
5.5	Vantaggi	8
6	Protocolli	9
6.1	Incapsulamento	9
7	OSI RM (Open Systems Interconnction Reference Model)	9
7.0.1	Pila di protocolli	9
8	Flusso dell'Informazione	10
9	Stack protocollare TCP/IP	11
9.1	I Livelli	11
10	Livello Applicativo	12
10.1	Protocollo a Livello Applicativo	12
10.2	Paradigmi	12
10.3	Componenti di un'Applicazione di Rete	12
10.4	Terminologia	13
10.5	Identificazione di un Processo	13
10.6	Esempio di API: TCP	13
10.7	Uso dei Servizi di Trasporto	14
11	Applicazioni Web e HTTP	15
11.1	Terminologia	15
11.2	Uniform Resource Identifier	15
11.2.1	Sintassi	16
11.2.2	Absolute e Relative	16

12 HyperText Transfer Protocol	17
12.1 HTTP URL	17
12.2 Caratteristiche	17
12.2.1 Modello	17
12.2.2 Connessioni	17
12.3 Esempio HTTP	18
12.4 Messaggi HTTP	18
12.5 Header	19
12.5.1 Request header	20
12.6 HTTP Response	22
12.6.1 Response Headers	22
12.7 Negoziazione del contenuto	22
12.7.1 Entity Headers	23
13 Web Caching	23
14 Cookies	23
15 Telnet	24
15.1 Funzionamento	24
15.2 Protocollo Telnet	24
15.3 NVT	25
16 ...modello FTP	26
17 DNS	26

1 Introduzione

Appunti del corso di **Reti di Calcolatori** presi a lezione da **Federico Matteoni**.

Prof.: **Federica Paganelli**, federica.paganelli@unipi.it

Riferimenti web:

- elearning.di.unipi.it/enrol/index.php?id=169
Password: **RETI2019**

Esame: scritto (o compitini), discussione orale facoltativa + progetto con discussione (progetto + teoria di laboratorio, progetto da consegnare 7gg prima della discussione)

Libri e materiale didattico:

- Slide su eLearning
- IETF RFC
tools.ietf.org/rfc
www.ietf.org/rfc.html
- "Computer Networks: A Top-Down Approach" B. A. Forouzan, F. Mosharraf, McGraw Hill

Ricevimento: stanza 355 DO, II piano

2 Rete

Definizione di rete Interconnessione di dispositivi in grado di scambiarsi informazioni, come end system, router, switch e modem.

Gli end system possono essere di due tipi:

Host: una macchina, in genere di proprietà degli utenti, **dedicata ad eseguire applicazioni**. Esempi: desktop, portatile, smartphone, tablet...

Server: una macchina, tipicamente con elevate prestazioni, destinata ad eseguire programmi che **forniscono servizi** a diverse applicazioni utente. Esempi: posta elettronica, web, ...

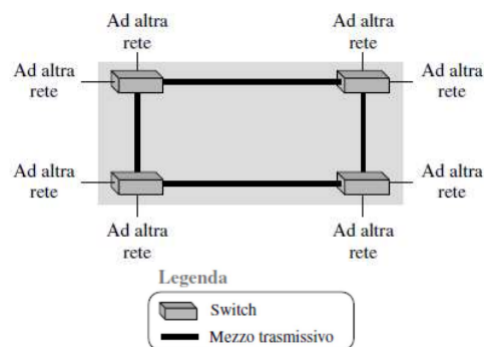
Con il termine **host** si può anche indicare un **server**.

2.1 Tipi di Rete

Local Area Network Una **LAN** è una **rete di area geografica limitata**: un ufficio, una casa ecc.. I dispositivi comunicano attraverso una determinata tecnologia: switch, BUS, HUB ecc..

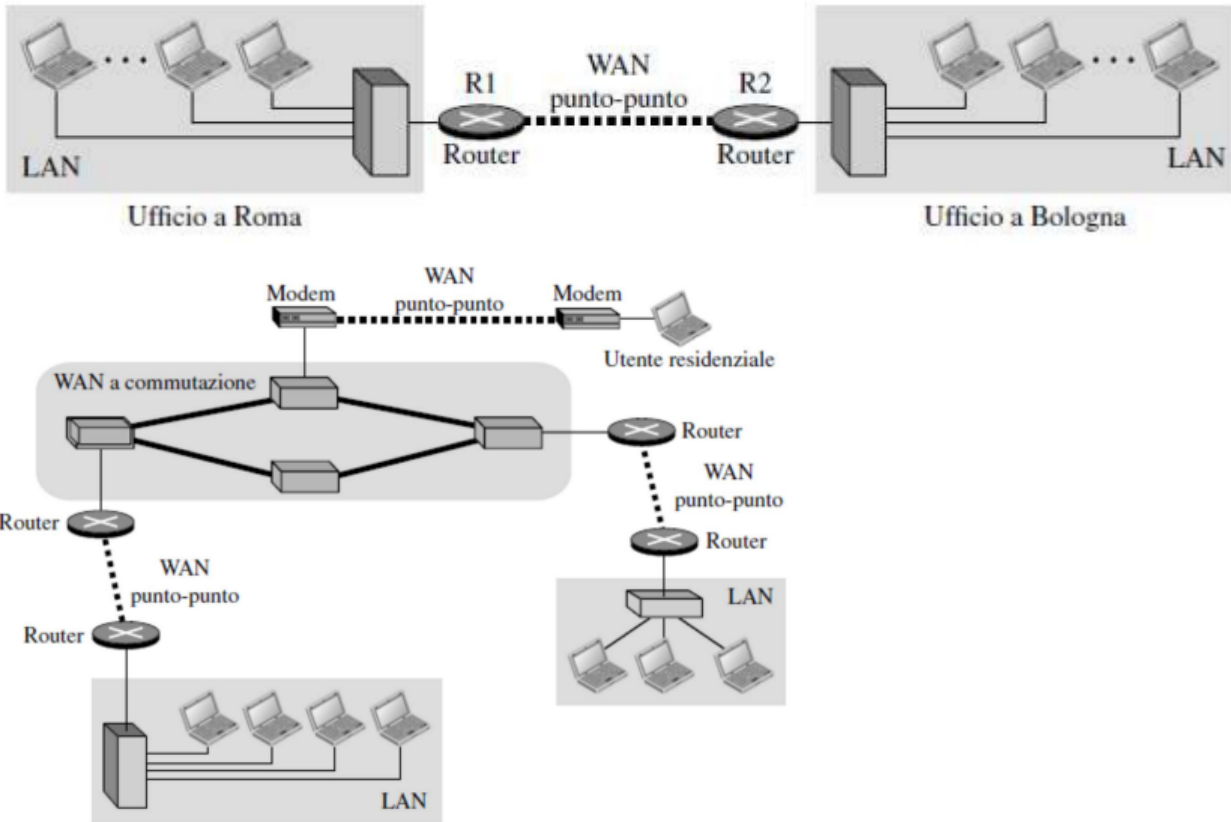
In una rete locale tipicamente una serie di host comunicano tra loro attraverso, ad esempio, uno switch centrale.

Wide Area Network Alcuni esempi:



2.2 Internetwork

Una **internetwork** si crea quando si **interconnettono diverse reti**. Alcuni esempi:



2.3 Switching

Una rete internet è formata dall'interconnessione di reti composte da link e dispositivi capaci di scambiarsi informazioni. In particolare, i sistemi terminali comunicano tra di loro per mezzo di dispositivi come switch, router ecc. che si trovano nel percorso tra i sistemi sorgente e destinazione.

Switched Network Reti a commutazione di circuito, tipico delle vecchie reti telefoniche

Le risorse sono riservate end-to-end per una connessione. Le risorse di rete (es. bandwidth) vengono suddivise in pezzi, e ciascun pezzo è allocato ai vari collegamenti. Le risorse rimangono inattive se non vengono utilizzate, cioè **non c'è condivisione**. L'allocazione della rete rende necessario un setup della comunicazione.

A tutti gli effetti vi è un circuito dedicato per tutta la durata della connessione. Ciò rende poco flessibile l'utilizzo delle risorse (**overprovisioning**).

Packet-Switched Network Reti a commutazione di pacchetto, più moderno

Flusso di dati punto-punto suddiviso in pacchetti. I pacchetti degli utenti condividono le risorse di rete. Ciascun pacchetto utilizza completamente il canale.

Store and Forward: il commutatore deve ricevere l'intero pacchetto prima di ritrasmetterlo in uscita.

Le risorse vengono usate **a seconda delle necessità**. Vi è **contesa per le risorse**: la richiesta di risorse può eccedere la disponibilità e si può verificare **congestione** quando i pacchetti vengono accodati in attesa di utilizzare il collegamento. Si possono anche verificare perdite.

3 Internet

L'internet più famosa ed utilizzata è **internet**, ed è composta da migliaia di reti interconnesse. **Ogni rete** connessa ad internet **deve utilizzare il protocollo IP** e rispettare certe convenzioni su nomi ed indirizzi. Si possono aggiungere nuove reti ad internet molto facilmente.

Dispositivi in internet I **dispositivi** connessi ad internet possono essere host, end systems come PC, workstations, servers, pda, smartphones ecc. . .

I **link di comunicazione** possono essere fibre ottiche, doppiini telefonici, cavi coassiali, onde radio. . . Le **entità software** in internet possono essere:

Applicazioni e processi

Protocolli: regolamentano la trasmissione e la ricezione di messaggi (TCP, IP, HTTP, FTP, PPP. . .)

Interfacce

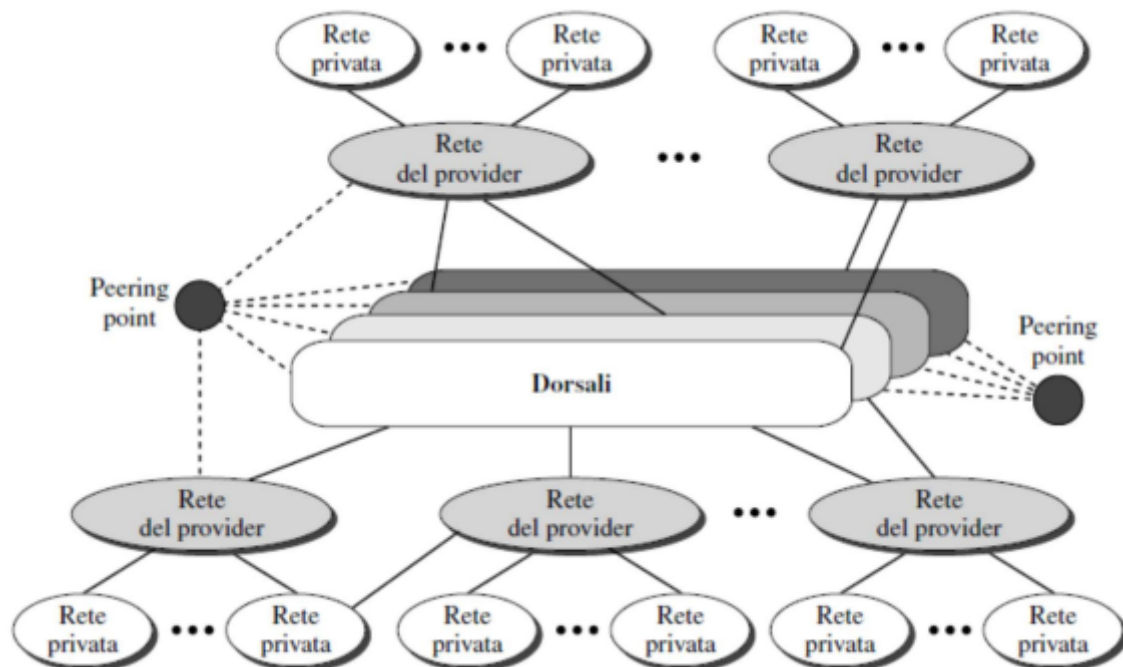
Standard di internet e del web: RFC (Request for Comments) e W3C.

Internet è una visione dei servizi. L'infrastruttura di comunicazione permette alle applicazioni distribuite di scambiare informazioni (WWW, e-mail, giochi, e-commerce, controllo remoto. . .) e fornisce loro **servizi di comunicazione connectionless** (senza garanzia di consegna) o **connection-oriented** (dati garantiti in integrità, completezza ed ordine).

3.1 Enti Ufficiali

L'**Internet Engineering Task Force** (IETF) è l'organismo che studia e sviluppa i protocolli in uso su internet. Si basa su gruppi di lavoro a cui chiunque può accedere. I documenti ufficiali che pubblica, dove descrivono i protocolli usati in internet, sono gli RFC/STD (Request for Comments/STanDards).

L'**Internet Corporation for Assigned Names and Numbers** (ICANN) si occupa di coordinare il sistema dei **nomi di dominio** (DNS) e assegna i gruppi di indirizzi, gli identificativi di protocollo.



Peering point: interconnessione tra due sistemi autonomi

3.2 Reti di accesso

Il collegamento tra l'utente ed il primo router di internet è detto **rete di accesso**. Può avvenire in 3 modi:

Tramite rete telefonica: servizio dial-up, ADSL...

Tramite reti wireless

Collegamento diretto, come collegamenti WAN dedicati ad alta velocità (aziende e università)

4 Metriche di Riferimento

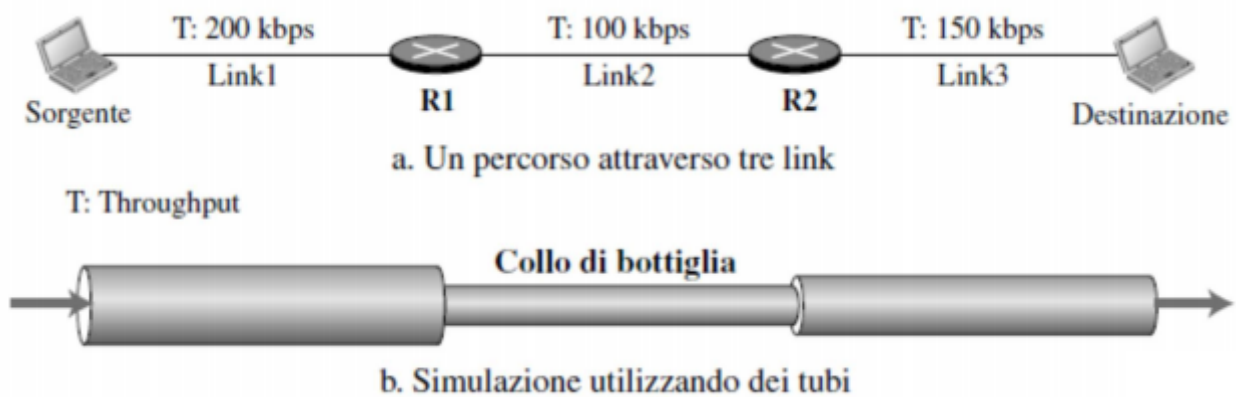
Come misurare le prestazioni della rete? Tramite una serie di metriche:

Bandwidth o ampiezza di banda: è la larghezza dell'intervallo di frequenze utilizzato dal sistema trasmissivo (Hz).

Bitrate o **transmission rate**: quantità di bit che possono essere trasmessi o ricevuti nell'unità di tempo (bit/secondo, bps)

Il bitrate dipende dalla bandwidth e dalla tecnica trasmissiva utilizzata.

Throughput: la quantità di traffico che arriva realmente a destinazione nell'unità di tempo (al netto di perdite sulla rete, funzionamento dei protocolli ecc...).

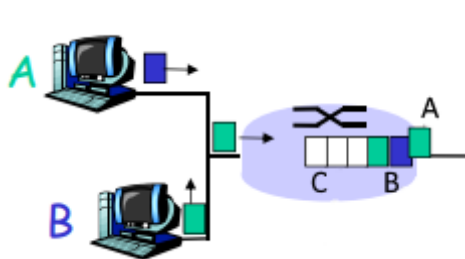


Non è detto che corrisponda alla bandwidth perché ci potrebbe essere un collo di bottiglia.

Latenza o ritardo: il tempo richiesto affinché un messaggio arrivi a destinazione dal momento in cui il primo bit parte dalla sorgente.

latenza = ritardo di propagazione + ritardo di trasmissione + ritardo di accodamento + ritardo di elaborazione

Perdita di pacchetti. Come si può verificare?



A → pacchetti **in attesa** di essere trasmessi (*ritardo*)
B → pacchetti **accodati** (*ritardo*)
C → buffer **liberi** (se non ci sono buffer liberi, i pacchetti in arrivo vengono scartati, *perdita*)

I pacchetti da spedire vengono accodati nei buffer dei router. Di solito, il tasso di arrivo dei pacchetti sul router eccede le capacità del router di evaderli, quindi i **pacchetti si accodano in attesa del proprio turno**.

Il **ritardo di elaborazione** è dato dal controllo sui bit e dalla determinazione del canale di uscita (trascurabile)

Il **ritardo di accodamento** è dato dall'attesa di un pacchetto di essere trasmesso (B)

Il **ritardo di trasmissione** è il tempo impiegato per trasmettere un pacchetto sul link.

$R_{trasmissione} = R/L$

R = rate di trasmissione del collegamento, in bps

L = lunghezza del pacchetto in bit

Il **ritardo di propagazione** è il tempo impiegato da 1 bit per essere propagato da un nodo all'altro.

$R_{propagazione} = d/s$

d = lunghezza del collegamento

s = velocità di propagazione del collegamento (si usa la velocità della luce, circa 3×10^8 m/s)

$d_{nodal} = d_{proc} + d_{queue} + d_{trans} + d_{prop}$

d_{proc} = **ritardo di elaborazione**, pochi microsecondi

d_{queue} = **ritardo di accodamento**, dipende dalla congestione

d_{trans} = **ritardo di trasmissione**, L/R e significativo a lunga distanza

d_{prop} = **ritardo di propagazione**, d/s, da pochi microsecondi a centinaia di millisecondi

5 Modelli Stratificati

https://elearning.di.unipi.it/pluginfile.php/27387/mod_resource/content/1/L02_introduzione_protocolli.pdf

Perché usare un modello a strati Per mandare dei dati da un host ad un altro comunicando su una rete, si devono eseguire una **serie di operazioni**: **trovare il percorso** di rete da attraversare, **decidere in che modo spedire e codificare** i dati, **risolvere eventuali problemi** di comunicazione e altro ancora.

Programmare ogni volta tutto il procedimento è un **lavoro estremamente complesso** e ripetitivo. Un modello a strati **astrae su più livelli il problema della trasmissione dati** in modo da fornire di volta in volta strumenti utili al programmatore per poter evitare di *"reinventare la ruota"*.

Definizioni generali Nelle architetture di comunicazione a strati sono importanti una serie di definizioni:

- Stratificazione
- Information hiding
- Separation of concern
- Modello ISO/OSI
- Stack TCP/IP

Tali definizioni verranno viste durante il corso.

Lo Strato Uno **strato** è un **modulo interamente definito** attraverso i servizi, le interfacce e i protocolli che lo caratterizzano. Si indica anche col nome di livello.

Uno strato **n comunica direttamente** con lo strato **n** di un'altra unità tramite un **protocollo assegnato**. Lo stesso strato **n** può richiedere servizi allo strato **n-1** attraverso la **loro interfaccia**, e fornisce servizi allo strato **n+1** attraverso la **rispettiva interfaccia**.

Es. modello stratificato: sistema postale Vedi slide

https://elearning.di.unipi.it/pluginfile.php/27387/mod_resource/content/1/L02_introduzione_protocolli.pdf, 48

Dal livello più alto al livello più basso per la spedizione, viceversa per la ricezione. Un problema importante che si incontra quando si manda una lettera, ad esempio, dall'Italia al Giappone è la traduzione. In una **serie di passi**, in cui in ognuno viene **eseguito un particolare compito su un messaggio**, che viene poi **trasferito ad un altro livello**. Nell'esempio, la segretaria prepara lettera (traduce in giapponese e imbusta) affinché il postino la possa prendere. Però il "messaggio" della segretaria è "scritto" per essere interpretato dalla segretaria giapponese, il direttore italiano scrive per il direttore giapponese. **Messaggi di un livello del sistema che spedisce sono scritti per essere interpretati dal medesimo livello del sistema ricevente.**

5.1 Perché stratificare

La stratificazione è molto utile per **scomporre il sistema complesso della gestione della comunicazione**. Prendo un sistema estremamente costoso da costruire per una singola coppia di aziende, quindi lo trasformo in strati così che il costo della singola lettera sia irrisorio.

Definisco funzioni di base per effettuare trasferimento e agenti che le svolgono. Principi di base:

Separation of Concern

Far fare ad un determinato strato solo ciò che gli compete, delegando agli altri tutto ciò che è delegabile

Information Hiding

Nascondo ad un determinato strato le informazioni non indispensabili allo svolgere della sua operazione.

Esempio Se traduco il modello postale nel modello a strati ho, ad esempio:



5.2 Smistamento Intermedio

Spedire un pacchetto che è destinato ad determinato livello intermedio. Quindi **arrivo fino al corrispondente livello intermedio per evitare che si possano esporre info sensibili.**

5.3 Elementi fondamentali

Gli **elementi fondamentali** del modello stratificato sono:

Flusso dati

Servizio: una **funzione** che uno strato offre allo strato superiore, attraverso un'interfaccia.

Protocollo

Interfaccia: **insieme di regole** che governano il formato e il significato dei frame, pacchetti o messaggi che vengono **scambiati tra strati adiacenti della stessa entità.**

I **servizi** indicano *cosa* si può fare, le **interfacce** regolano *come* si può fare.

5.4 Modalità di Servizio

I **dati** possono essere scambiati in due modalità diverse:

Connection-Oriented: il livello di trasferimento stabilisce una **connessione logica** tra due sistemi. La connessione è quindi **gestita**:

- **Instaurazione** della connessione
- **Trasferimento** dei dati
- **Chiusura** della connessione

Connectionless: i dati vengono **trasferiti senza stabilire una connessione.**

5.5 Vantaggi

Il vantaggio più grosso è che **sviluppare il singolo strato è più semplice ed economico rispetto a sviluppare tutto il sistema complesso.** Questo perché i **servizi degli strati inferiori** vengono usati da più entità che implementano gli strati superiori.

6 Protocolli

Cos'è un protocollo Un **protocollo** è un **insieme di regole** che dice come comunicare ed esporre dati verso l'esterno. I protocolli **definiscono il formato e l'ordine dei messaggi inviati e ricevuti, con le azioni per trasmettere e ricevere tali messaggi.**

6.1 Incapsulamento

Processo in cui **aggiungo strati, "involucri"** al messaggio originale **che vengono man mano tolti alla destinazione.**

7 OSI RM (Open Systems Interconnction Reference Model)

Le prime reti erano chiuse, composte da tecnologie e protocolli proprietari. Alcuni esempi sono ARPANET, SNA (IBM), DNA (Digital). Non potevano intercomunicare tra loro, perché usavano **protocolli diversi**, erano costruite per servizi specifici (TELCO). Insorse quindi un obiettivo: creare un **modello di riferimento per sistemi aperti**, per permettere a qualsiasi terminale di poter comunicare mediante qualsiasi rete. C'era quindi necessità di **accordarsi sulle regole.**

OSI L'OSI è una **collezione di protocolli aperti**: questo significa che i loro **dettagli sono pubblici** e i **cambiamenti vengono gestiti da un'organizzazione con partecipazione aperta al pubblico.** Un sistema che implementa i protocolli aperti è un **sistema aperto.**

7.0.1 Pila di protocolli

L'OSI prevede **sette strati di protocolli**:

- 7. Applicativo:** elaborazione dei dati
- 6. Presentazione:** unificazione dei dati, preparazione del **pacchetto** da trasmettere/ricevere
- 5. Sessione:** controllo del dialogo tra gli host sorgente e destinazione.
- 4. Trasporto:** offre il vero e proprio trasferimento dati tra gli host terminali, cioè **astrae la logica** con la quale si scambiano i dati tra host e gestisce gli errori. Realizza il **dialogo end-to-end.**
- 3. Rete:** instradamento del traffico (principalmente router, offre il servizio di consegna attraverso il sistema distribuito dei nodi intermedi).
- 2. Datalink:** consegna il frame tra le interfacce, interpretato dalla scheda di rete.
- 1. Fisico:** modulazione del segnale elettrico per trasmettere correttamente il flusso di bit sul mezzo fisico.

I livelli **7-5** si possono raggruppare in più modi, principalmente sono gli strati di supporto all'elaborazione e all'interazione con l'utente. Sono livelli **software**

I livelli **4-1** sono **software e hardware.** Sono strati di supporto alla rete e all'infrastruttura trasmissiva, cioè gestiscono la vera e propria trasmissione dei dati.

8 Flusso dell'Informazione

Per le reti, l'informazione ha origine al **livello applicativo**, che la genera per mandarla in remoto. Una volta generata, essa discende i vari livelli fino al canale fisico e ogni livello **aggiunge** all'informazione ricevuta dal livello superiore **una – o più – propria sezione informativa** sotto forma di **header**, contenente informazioni esclusive di quel livello. Per l'informazione ricevuta, si segue il **cammino inverso**, quindi dal basso verso il livello applicativo, e ogni livello "spacchetta" l'header del livello corrispondente, ne legge le informazioni esclusive e lo gestisce appositamente.

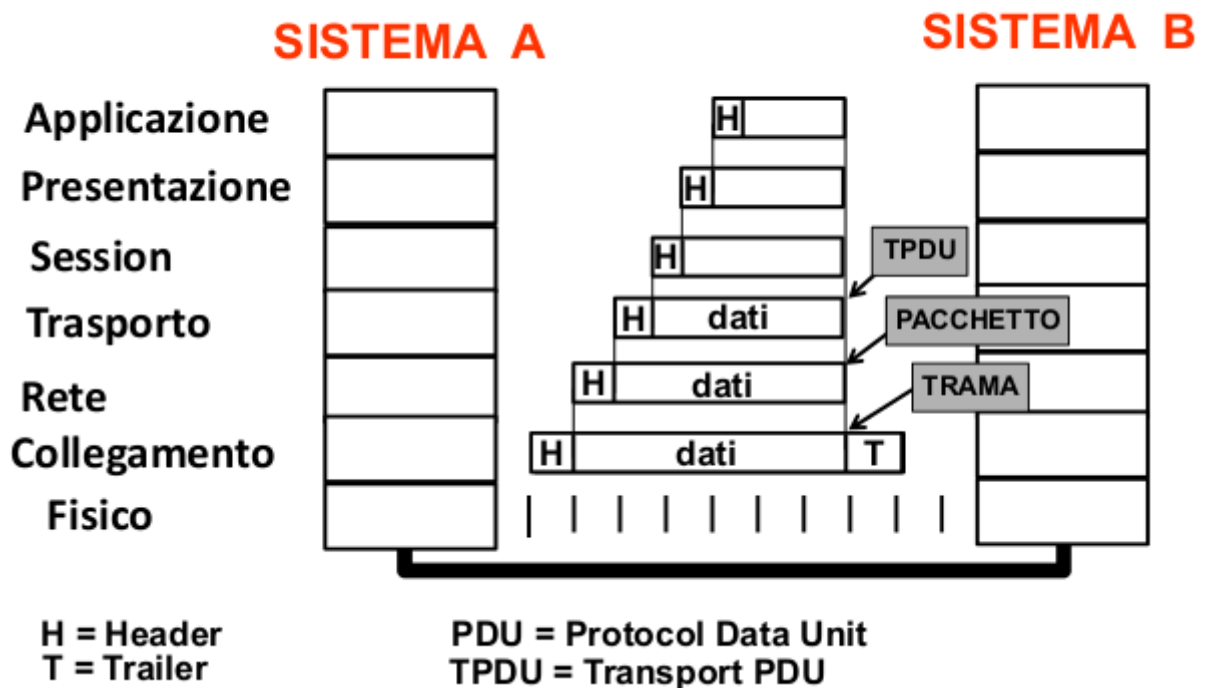
Il **processo di incapsulamento** è quindi **reversibile**: ogni livello esegue una operazione di incapsulamento su dati già incapsulati dal livello precedente, in modo tale da garantire la possibilità di estrarre i dati precedentemente incapsulati.

HEADER — DATA — TRAILER

Header: qualificazione del pacchetto per questo livello

Data: payload proveniente dal livello superiore

Trailer: generalmente usato in funzione del trattamento dell'errore



9 Stack protocollare TCP/IP

Il **TCP/IP** è una famiglia di protocolli attualmente utilizzati in internet. Si tratta di una **gerarchia di protocolli** costituita da **moduli interagenti**, ciascuno con funzioni specifiche.

Gerarchia Con il termine **gerarchia** s'intende che ciascun protocollo di livello superiore è **supportato dai servizi forniti dai protocolli di livello inferiore**. Cioè un protocollo a livello **n** realizza le sue funzionalità grazie ai protocolli a livello **n-1**.

9.1 I Livelli

Lo stack TCP/IP in origine era intesa come **quattro livelli software** sovrastanti **un livello hardware**. Oggi è intesa come semplicemente **composta da 5 livelli**

Livello Applicativo Il livello più alto, con il quale interagisce l'utente

Identificativi risorse: URL, URI, URN

Il web: user agents, http: request, response, connessioni persistenti, GET, POST, PUT, DELETE, status code, proxy server, caching

FTP: connessioni dati e di controllo, rappresentazione TELNET

Posta elettronica: SMTP, POP3, IMAP

DNS e risoluzioni nomi: gerarchia nomi, risoluzione iterativa e ricorsiva, formato messaggi, nslookup...

Livello Trasporto Livello al quale si definisce la codifica e il protocollo di trasporto

Servizi: mux demux, controllo errore, connectionless

TCP: formato segmenti, gestione connessione, controllo flusso e congestione

UDP: formato segmenti

Livello Rete Dove si gestisce l'indirizzamento dei vari host

Strutture di rete e funzioni

Indirizzamento IP: classful IPv4, NAT, sottoreti e maschere, classless, CIDR

Risoluzione IP e MAC, ARP

IPv4: formato datagramma ip, frammentazione

Routing IP e instradamento

Introduzione IPv6

Livello Link Trasferimento dati tra elementi di rete vicini

Ethernet

Livello Fisico Bit sul filo



10 Livello Applicativo

Applicazioni e processi Le applicazioni possono essere composte da **vari processi distribuiti** comunicanti fra loro. Un **processo** sono programmi eseguiti degli host di una rete. Due processi possono anche comunicare all'interno dello stesso host attraverso la **comunicazione inter-processo** (definita dal S.O.).

Nella **comunicazione a livello applicativo fra due host di una rete**, due o più processi vengono eseguiti da ciascuno degli host comunicanti e **si scambiano messaggi**.

I livelli applicazione dei due host **si comportano come se esistesse un collegamento diretto** attraverso cui mandare e ricevere messaggi.

10.1 Protocollo a Livello Applicativo

Un protocollo di livello applicativo **definisce**:

Tipi di messaggi scambiati a quel livello, ad esempio di richiesta o di risposta

Sintassi dei vari tipi di messaggi, cioè i campi

Semantica dei campi

Regole per determinare quando e come un processo invia o risponde ai messaggi

10.2 Paradigmi

I due programmi applicativi devono essere entrambi in grado di richiedere e offrire servizi oppure ognuno deve occuparsi di uno dei due compiti?

Client-Server Un **numero limitato** di **processi server** che **offrono** un servizio, in esecuzione **in attesa di richieste** dai **processi client**, che **richiedono** servizi.

Client *Parla per primo*, cioè inizia il contatto con il server. Tipicamente richiede un servizio al server, ad esempio: per il web il client è implementato nel browser, per l'e-mail è implementato nel mail reader.

Server Fornisce al client il servizio richiesto e **rimane sempre attivo**. Ad esempio: un web server invia le pagine richieste, un mail server smista ed invia le mail.

Peer-to-Peer Host **peer** che possono **offrire servizi e inviare richieste**.

Misto Un misto tra i due paradigmi sopra.

10.3 Componenti di un'Applicazione di Rete

Due esempi

Web Composto da:

- Web Browser, sul **client**
- Web **Server**
- **Standard per il formato** delle risorse (pagine ecc.)
- **Protocollo HTTP**

Posta Elettronica Composta da:

- Programmi di lettura e scrittura sul **client**
- **Server** di posta in internet
- **Standard per il formato** dei messaggi
- **Protocolli** SMTP, POP3 ecc.

10.4 Terminologia

API Application Programming Interface: si tratta di un **insieme di regole** che un programmatore deve rispettare per utilizzare delle risorse.

Socket Una **API** che funge da **interfaccia** tra gli strati di applicazione e di trasporto. A tutti gli effetti è la **API di internet per eccellenza**, due processi comunicano mandando dati sul socket e leggendoli da esso. Forma una **connessione logica**, l'invio e ricezione dei dati sono responsabilità del S.O. e del TCP/IP.

10.5 Identificazione di un Processo



I servizi di trasporto sono offerti al livello applicativo tramite le API. Ogni servizio di transport è **usato simultaneamente** da più processi application.

Come identifico i processi di livello application **di host diversi**? Serve un identificativo che identifichi sia l'host che il processo.

→ Coppie <Indirizzo IP, Numero di porta>



10.6 Esempio di API: TCP

```
Connection TCPopen(IPAddress, int)           //per aprire una connessione
void TCPsend(Connection, Data)                //per spedire dati su una connessione
Data TCPreceive(Connection)                   //per ricevere dati da una connessione
void TCPclose(Connection)                     //per chiudere una connessione
int TCPbind(int)                              //per richiedere l'assegnazione della porta su
                                              //cui attendere le richieste di connessione

void TCPunbind(int)                           //per liberare la porta assegnata
Connection TCPaccept(int)                     //per attendere le richieste di connessione

//Connection: identificata da una quadrupla
//Astraggo dalle possibili eccezioni sollevate e dal loro trattamento
```

10.7 Uso dei Servizi di Trasporto

Una coppia di processi fornisce servizi agli utenti di Internet, siano questi persone o applicazioni. La coppia di processi, tuttavia, **deve utilizzare i servizi offerti dal livello di trasporto** per la comunicazione, poiché non vi è una comunicazione fisica a livello applicativo. Le applicazioni di rete sono quindi **realizzate sopra ai servizi di trasporto dati**.

Nel livello trasporto dello stack protocollare TCP/IP sono previsti **due protocolli di trasporto principali**:

TCP Transfer Control Protocol

Connection-Oriented: è richiesto un setup tra client e server

Trasporto **affidabile** tra mittente e destinatario

Controllo del flusso: il mittente non *inonderà* di dati il destinatario

Controllo di congestione: *limita* il mittente quando la rete è satura

Non offre garanzie di timing né di ampiezza minima di banda

UDP User Datagram Protocol

Connectionless

Trasporto **non affidabile**

NO controllo del flusso

NO controllo di congestione

NO garanzie di timing o di ampiezza minima di banda

Quindi quali applicazioni usano UDP, e perché?

Che tipo di trasporto richiede un'applicazione?

Throughput Anche detta **banda**, è la frequenza alla quale il processo mittente può inviare i bit al processo ricevente. Alcune applicazioni (es. multimedia) richiedono una **banda minima** per essere efficaci, altri (**elastic apps**) usano la banda che trovano a disposizione.

Velocità di trasferimento \neq velocità di propagazione

Perdita di dati Alcune applicazioni (es. audio) possono tollerare alcune perdite, altre (es. telnet, trasferimento file) richiedono un trasferimento dati **affidabile** al 100

Timing Alcune applicazioni (es. teleconferenze, videogame) richiedono un basso ritardo per essere efficaci

Applicazione	Tolleranza alla perdita dati	Throughput	Sensibilità al tempo
Trasferimento file	No	Variabile	No
Posta Elettronica	No	Variabile	No
Documenti Web	No	Variabile	No
Audio/Video in tempo reale	Si	Audio: 5Kbps – 1 Mbps Video: 10Kbps – 5MKbps	Si, centinaia di millisecondi
Audio/Video memorizzati	Si	Audio: 5Kbps – 1 Mbps Video: 10Kbps – 5MKbps	Si, pochi secondi
Videogame	Si	Fino a pochi Kbps	Si, centinaia di millisecondi
Messaggistica istantanea	No	Variabile	Si e no

Applicazione	Protocollo a Livello Applicativo	Protocollo di Trasporto
Posta Elettronica	SMTP (RFC 2821)	TCP
Accesso a terminali remoti	Telnet (RFC 854)	TCP
Web	HTTP (RFC 2616)	TCP
Trasferimento file	FTP (RFC 959)	TCP
Streaming multimediale	HTTP (es. YouTube), RTP (RFC 1889)	TCP o UDP
Telefonia internet	SIP, RTP, proprietario (es. Skype)	Tipicamente UDP

11 Applicazioni Web e HTTP

11.1 Terminologia

WEB Consiste di *oggetti* indirizzati da un **URL** (Uniform Resource Locator)

Pagine Web Solitamente formate da: *pagine WEB* (HTML, Javascript...) e diversi **oggetti referenziati** (altre pagine, immagini, script...)

Browser Lo user agent per il web, ad esempio: Chrome, Firefox, Netscape, Lynx

Web server Il server per il web, ad esempio: Apache, MS Internet Information Server

11.2 Uniform Resource Identifier

Una **URI** è una **forma generale per identificare una risorsa presente sulla rete** (IETF RFC 2396: *una Uniform Resource Identifier è una stringa compatta di caratteri usata per identificare una risorsa astratta o fisica*).

La sintassi di uno URI è stata progettata ponendo la **trascrivibilità globale** come uno degli obiettivi principali: utilizza caratteri da un **alfabeto molto limitato** (es. le lettere dell'alfabeto latino base, numeri e qualche carattere speciale).

Uno URI può essere **rappresentato in molti modi**, ad esempio: inchiostro su carta, pixel su schermo, sequenza di ottetti... L'**interpretazione di uno URI dipende soltanto dai caratteri utilizzati e non da come essi vengono rappresentati** nel protocollo di rete.

Uniform **Uniformità della sintassi** dell'identificatore, anche se i meccanismi per accedere alle risorse possono variare.

Resource Qualsiasi cosa abbia un'identità: documento, servizio, immagine, collezione di risorse...

Identifier Oggetto che può agire da riferimento verso qualcosa che ha identità

Esistono due tipi di URI:

URL Uniform Resource Locator: sottotipo di URI che identifica una risorsa attraverso il suo **meccanismo di accesso primario**, ad esempio la *posizione* nella rete.

Esempi:

URL `https://doi.org/10.1109/LCN.1988.10239`

URL `ftp://ftp.is.co.za/rfc/rfc1808.txt`

URL `https://www.apple.com/index.html`

URN Uniform Resource Name: sottotipo di URI che devono essere **globalmente univoci e persistenti**, anche quando la risorsa cessa di esistere o di essere disponibile.

Esempi:

URN `urn:oasis:names:specification:docbook:dtd:xml:4.1.2:`

URN `urn:doi:10.1109/LCN.1988.10239`

11.2.1 Sintassi

La sintassi di un URI è **organizzata gerarchicamente**, con le componenti **elencate in ordine decrescente** di importanza da sinistra a destra.

Una **URI assoluta** può essere formata da **quattro** componenti

`<scheme>://<authority><path>?<query>`

`<scheme>` **Obbligatorio**, schema per identificare la risorsa.

Lo URI scheme **definisce il namespace** dello URI, quindi potrebbe porre ulteriori vincoli su sintassi e semantica degli identificatori che usano quello schema. Nonostante molti URL scheme prendono il nome da protocolli, **questo non implica che l'unico modo di accedere** la risorsa dello URL **sia attraverso il protocollo specificato**.

`<authority>` Elemento gerarchico per richiamare un'authority così che la gestione del namespace definito sia delegato a quella authority. Il **nome di dominio** di un host o il suo **indirizzo IP** in notazione puntata decimale.
`authority = [userinfo@]host[:port]`

`<path>` Contiene dati specifici per l'authority (o lo scheme) e **identifica la risorsa nel contesto** di quello schema e di quella autorità. Può consistere in una sequenza di segmenti.

`<query>` L'interrogazione o i dati da passare alla risorsa richiesta

Esempi:

```
foo://example.com:8042/over/there?name=ferret#nose
```

```
    scheme = foo
```

```
    authority = example.com:8042
```

```
    path = /over/there
```

```
    query = name=ferret
```

```
    fragment = nose
```

```
urn:example:animal:ferret:nose
```

```
    scheme = urn
```

```
    path = example:animal:ferret:nose
```

```
http://maps.google.it/maps/place?q=largo+bruno+pontecorvo+pisa&hl=it
```

```
    scheme = http
```

```
    authority = maps.google.it
```

```
    path = /maps/place
```

```
    query = q=largo+bruno+pontecorvo+pisa&hl=it
```

11.2.2 Assolute e Relative

Le URI possono essere assolute o relative.

URI Assoluta Identifica una risorsa **indipendentemente dal contesto** in cui è usata.

URI Relativa Informazioni per **identificare una risorsa in relazione ad un'altra URL** (è priva di scheme e authority). **Non viaggiano sulla rete**, sono interpretate dal browser in relazione al documento di partenza.

Esempio di URI relativa Sia `http://a/b/c/d;p?q` il documento di partenza, allora

```
g = http://a/b/c/g
/g = http://a/g
//g = http://g
?y = http://a/b/c/?y
#s = documento corrente#s
g;x?y#s = http://a/b/c/g;x?y#s
.. = http://a/b/
../../g = http://a/g
```

12 HyperText Transfer Protocol

Lo HTTP è usato dal 1990 come **protocollo di trasferimento per il World Wide Web**. Definito nel seguente modo (RFC 2068, RFC 2616): *procollo di livello applicazione per sistemi di informazione distribuiti, collaborativi ed impermediali*.

Protocollo **generico**, **stateless** e **object-oriented** che può essere usato per molte attività, come name server e sistemi distribuiti di gestione oggetti, attraverso l'estensione dei suoi **request methods** (comandi). Una funzionalità dell'HTTP è la rappresentazione del tipo di dati, consentendo al sistema di essere **costruito indipendentemente dai dati che vengono trasferiti**.

12.1 HTTP URL

Lo schema `http` è usato per accedere alla risorsa attraverso il protocollo HTTP.

Sintassi La sintassi per un URL `http` è:

`http_URL = http://host[:port] [path]`

Host: un dominio, hostname o indirizzo IP in forma decimale puntata di Internet.

Porta: un numero, se omessa viene usata la porta 80.

La risorsa è localizzata nel server in ascolto per connessioni TCP su quella porta di quell'host. Il path specifica la **Request-URI**.

12.2 Caratteristiche

Il protocollo HTTP è un protocollo **request/response**: la **connessione** viene **iniziata dal client**, che invia un **messaggio di request** al quale il server risponde con una **response**.

In quanto **generico** e **stateless** le coppie **richiesta/risposta** sono **indipendenti**.

12.2.1 Modello

Il modello del protocollo HTTP è **client-server**:

Client: browser che richiede, riceve e visualizza oggetti web.

Stabilisce una connessione con il server e invia una **richiesta sotto forma di request-method, URI e versione di protocollo**, seguito da un messaggio.

Server: web server che invia oggetti in risposta ad una richiesta.

Accetta le connessioni e serve le richieste rispondendo con i dati richiesti.

12.2.2 Connessioni

Una **connessione** è un **circuito logico di livello trasporto** stabilito tra due programmi applicativi per comunicare tra loro.

Non-Persistent Connection http1.0: RFC 1945

Viene stabilita una **connessione TCP separata** per raggiungere ogni URL. **Aumenta il carico** sui server HTTP e **può causare congestioni su Internet** (questo perché, ad esempio, se vengono usate tante immagini allora si creano richieste multiple del solito server in un breve lasso di tempo).

Persistent Connection http1.1: RFC 2616

Se non è indicato altrimenti, il client può **assumere che il server manterrà una connessione persistente**. Lo standard specifica un **meccanismo con il quale** un client o un server **può segnalare la chiusura di una connessione TCP** (il campo `connection` nell'header). Una volta che la chiusura viene segnalata, il cliente **non deve più mandare richieste** su quella connessione.

12.3 Esempio HTTP

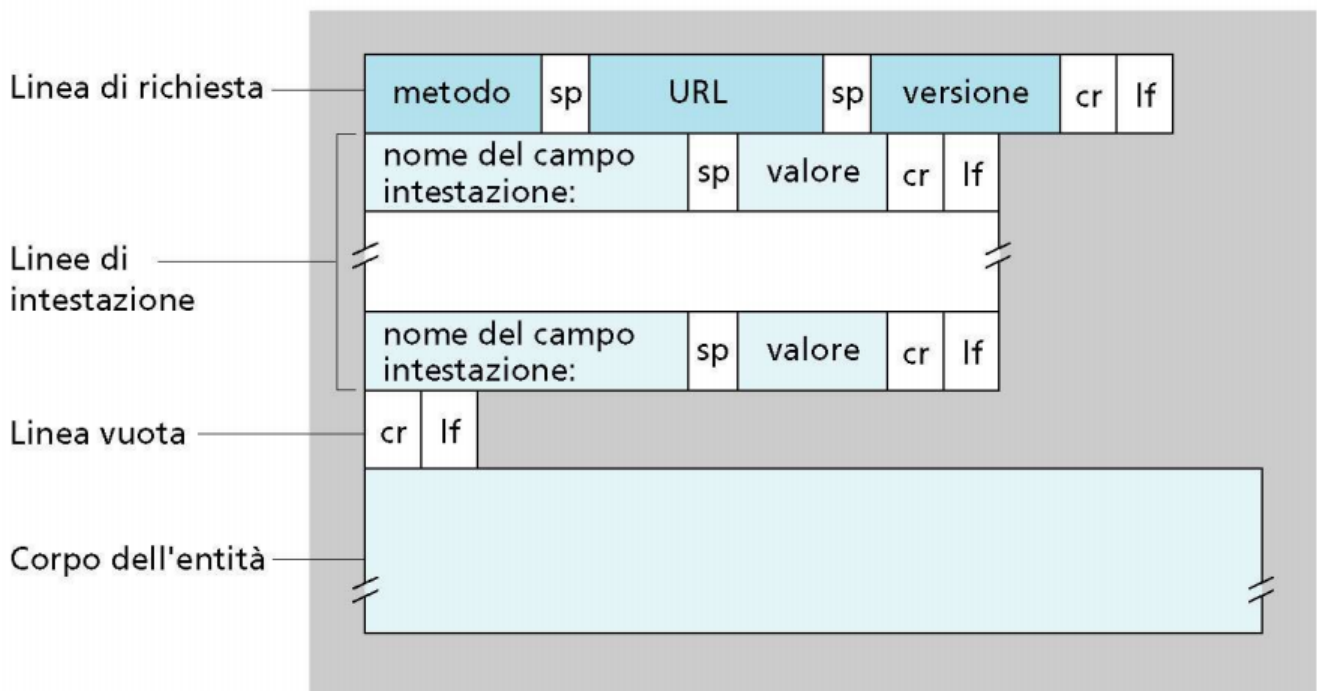
Vedi [slide](#)¹

12.4 Messaggi HTTP

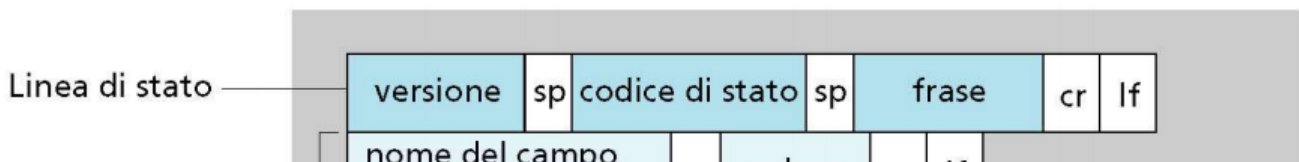
```
generic-message = start-line *message-header CRLF [message-body]
start-line = Request-Line | Status-Line
```

La start-line distingue **request** da **response**.

HTTP Request Message



HTTP Response Message



¹https://elearning.di.unipi.it/pluginfile.php/27477/mod_resource/content/2/L03_Applicativo_HTTP.pdf, slide 34

HTTP Request Request-Line *(general-header | request-header | entity-header) CRLF [message-body]

Ad esempio:

```
GET /pub/WWW/TheProject.html HTTP/1.1
```

```
Host: www.w3.org
```

```
Connection: close
```

```
User Agent: Mozilla/4.0
```

```
Accept-language: it
```

(Body)

HTTP Request Line Request-Line = Method SP Request-URI SP HTTP-Version CRLF

```
GET http://www.w3.org/pub/WW/TheProject.html HTTP/1.1
```

Method = GET

Request-URI = http://www.w3.org/pub/WW/TheProject.html

HTTP-Version = HTTP/1.1

Method = "OPTIONS" | "GET" | "HEAD" | "POST" | "PUT" | "DELETE" | "TRACE" | extension-method

Method: indica il **metodo che deve essere eseguito** sulla risorsa identificata dal Request-URI. **Case sensitive.**

HTTP-Version: indicare la versione del protocollo è pensato per consentire al mittente di indicare il formato di un messaggio e la sua capacità di capire il resto della comunicazione HTTP.

Le **URI** sono stringhe formattate in modo semplice che identificano una risorsa di rete.

12.5 Header

Gli **header** sono insiemi di coppie {nome:valore}, che **specificano alcuni parametri** del messaggio trasmesso o ricevuto.

General header Relativi alla trasmissione

Data: data e ora di generazione del messaggio

Connection: consente al mittente di specificare le opzioni desiderate per quella particolare connessione. L'opzione "close" segnala che la connessione verrà chiusa al completamento della response

Transfer-encoding: indica quale (se presente) tipo di trasformazione è stata applicata al message body per trasferirlo correttamente dal mittente al destinatario (chunked, gzip...)

Cache Control

Public Indica che la response è cachable in qualsiasi cache

Private Indica che tutte o parti della response sono destinate ad un singolo utente e **non devono essere** memorizzate in una cache condivisa (shared cache). Una cache privata (non-shared) potrebbe memorizzare la response

no-cache Indica che tutte o parti della response **non devono essere memorizzate in nessuna cache**

general-header = Cache-Control | Connection | Date | Pragma | Transfer-Encoding | Upgrade
| Via

Questi header si applicano **a tutto il messaggio**. Esempi:

Date: Tue, 15 Nov 1994 08:12:31 GMT

Connection: close

Transfer-Encoding: chunked

Entity header Relativi all'entità trasmessa

Content-type, Content-length, data di scadenza...

12.5.1 Request header

Relativi alla richiesta

Chi fa la richiesta, a chi viene fatta, che tipo di caratteristiche è in grado di accettare il client, autorizzazione... consente al client di passare **informazioni aggiuntive** a proposito della richiesta o del client stesso al server. Questi campi agiscono come **modificatori di richiesta**, con **semantica equivalente a quella dei parametri** di un metodo.

request-header = Accept | Accept-Charset | Accept-Encoding | Accept-Language | Authorization | Proxy-Authorization | From | Host | If-Modified-Since | If-Unmodified-Since | If-Match | If-None-Match | If-Range | Max-Forwards | Range | Referer | User-Agent

Accept Specifica che tipi di media sono accettabili nella response. Parametro q per indicare un fattore di qualità relativo, default a 1.

Accept-Charset Indica il set di caratteri accettato per la risposta

Accept-Encoding Tipi di trasformazioni accettate (es. compressione)

Accept: text/plain;q=0.5, text/html, text/x-dvi;q=0.8, text/x-c

Accept-Charset: iso-8859-5, unicode-1-1;q=0.8

Accept-Encoding: compress, gzip

(Alcuni) metodi request:

OPTIONS Richiede **solo le opzioni di comunicazione** associate ad un URL o al server stesso (capacità, metodi esposti ecc.). Un esempio:

OPTIONS http://192.168.11.66/manual/index.html HTTP/1.1

host: 192.168.11.66

Connection: close

HTTP/1.1 200 OK

Date: Sun, 14 May 2000 19:52:12 GMT

Server: Apache/1.3.9 (Unix) (Red Hat/Linux)

Content-Length: 0

Allow: GET, HEAD, OPTIONS, TRACE

Connection: close

GET Richiede il trasferimento di una risorsa identificata da un URL o le operazioni associate all'URL stessa. Un esempio:

GET http://192.168.11.66 HTTP/1.1

host: 192.168.11.66

Connection: close

Response

HTTP/1.1 200 OK

Date: Sun, 14 May 2000 19:57:13 GMT

Server: Apache/1.3.9 (Unix) (Red Hat/Linux)

Last-Modified: Tue, 21 Sep 1999 14:46:36 GMT

ETag: "f2fc-799-37e79a4c"

Accept-Ranges: bytes

Content-Length: 1945

Connection: close

Content-Type: text/html

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 3.2

Final//EN">

<HTML>...

Sono possibili **GET condizionali e parziali**. Esempio di GET condizionale:

GET http://192.168.11.66 HTTP/1.1

Host: 192.168.11.66

If-Modified-Since: Tue, 21 Sep 1999

14:46:36 GMT

Response:
HTTP/1.1 304 Not Modified
Date: Wed, 22 Sep 1999 15:06:36 GMT
Server: Apache/1.3.9 (Unix) (RedHat/Linux)

HEAD Simile al GET, ma il server **non trasferisce il body** nella response. Utile per controllare lo stato dei documenti (validità, modifiche...). Un esempio:

```
HEAD http://192.168.11.66 HTTP/1.1
host: 192.168.11.66
Connection: close
```

Response (notare la somiglianza con GET, esclusa la mancanza qua del body):

```
HTTP/1.1 200 OK
Date: Sun, 14 May 2000 20:02:41 GMT
Server: Apache/1.3.9 (Unix) (Red Hat/Linux)
Last-Modified: Tue, 21 Sep 1999 14:46:36 GMT
ETag: "f2fc-799-37e79a4c"
Accept-Ranges: bytes
Content-Length: 1945
Connection: close
Content-Type: text/html
```

POST Serve per **inviare dal client al server** informazioni inserite nel body del messaggio.

In teoria lo standard dice che il metodo POST è usato per richiedere che il server **accetti l'entità racchiusa nella richiesta come nuovo subordinato della risorsa identificata** dallo Request-URI nel Request-Line.

Nella pratica, la funzionalità effettiva del metodo POST è determinata dal server e solitamente dipende dalla Request-URI.

DELETE Il client **chiede di cancellare una risorsa identificata** dalla Request-URI.
Solitamente non attivo su server pubblici.

PUT Il client **chiede di creare/modificare una risorsa identificata** dalla Request-URI. Dopo posso usare una GET per recuperarla.
Solitamente non attivo su server pubblici.

Response header Nel messaggio di risposta
Server, autorizzazione richiesta...

Safe Methods Metodi che **non hanno effetti collaterali** (es. non modificano la risorsa): GET, HEAD, OPTIONS, TRACE

Idempotent Methods Metodi che **non hanno effetti ulteriori se vengono fatti N > 0 richieste identiche**: GET, HEAD, PUT, DELETE, OPTIONS, TRACE

12.6 HTTP Response

Response = Status-Line *(general-header | response-header | entity-header) CRLF [message-body]

Un esempio:

```
HTTP/1.1 200 OK
Date: Sun, 14 May 2000 23:49:39 GMT
Server: Apache/1.3.9 (Unix) (Red Hat/Linux)
Last-Modified: Tue, 21 Sep 1999 14:46:36 GMT
```

Status-Line La prima linea del messaggio di risposta.

Status-Line = HTTP-Version SP Status-Code SP Reason-Phrase CRLF

Esempio: HTTP/1.1 200 OK

Status-Code Intero a 3 cifre, risultato del tentativo di comprendere e soddisfare la richiesta.

```
1xx: Informational - Request received,
      continuing process
2xx: Success - The action was successfully
      received, understood, and accepted
3xx: Redirection - Further action must be
      taken in order to complete the request
4xx: Client Error - The request contains bad
      syntax or cannot be fulfilled
5xx: Server Error - The server failed to
      fulfill an apparently valid request
```

<http://www.w3.org/Protocols/rfc2616/rfc2616-sec10.html>

Reason-Phrase Ha l'obiettivo di fornire una breve descrizione testuale dello Status-Code. Lo Status-Code è indirizzato ai computer mentre la Reason-Phrase è per gli umani.

12.6.1 Response Headers

Il campo response-header consente al server di passare ulteriori informazioni sulla response. Questi campi dell'header forniscono informazioni sul server e sull'accesso alla risorsa identificata dallo Request-URI.

response-header = Age | Location | Proxy-Authenticate | Public | Retry-After | Server | Vary | Warning | WWW-Authenticate

Esempio:

```
Age: 150 // età del doc. se tramite Proxy
Location: http://www.w3.org/pub/WWW/People.html
Server: CERN/3.0 libwww/2.17
```

Age Una stima in secondi del tempo passato dalla generazione della risposta dal server di origine

Location Usato per reindirizzare il ricevente verso una destinazione diversa dalla Request-URI per il completamento della richiesta o l'identificazione di una nuova risorsa

Server Informazioni sul software usato dal server d'origine per gestire la richiesta

12.7 Negoziazione del contenuto

Le risorse possono essere **disponibili in multiple rappresentazioni**, ad esempio più lingue, formati, dimensioni e risoluzioni, o variare in altri modi ancora. La **content negotiation** è il meccanismo usato per **selezionare l'appropriata rappresentazione** quando si serve una richiesta. Ogni entità è costituita da un **entity body** e da una serie di **entity headers** che ne definiscono il contenuto e le proprietà. Gli entity header sono **informazioni sulle informazioni**, cioè **metadati**.

12.7.1 Entity Headers

entity-header = Allow | Content-Base | Content-Encoding | Content-Language | Content-Length | Content-Location | Content-MD5 | Content-Range | Content-Type | ETag | Expires | Last-Modified | extension-header

Content-Base URI assoluta da usare per risolvere le URL relative contenute nell'entity-body

Content-Encoding Codifica dell'entity-body (es. gzip)

Content-Language Lingua dell'entity-body (es. en, it)

Content-Type Tipo dell'entity-body (es. text/html)

Expires Valore temporale dell'entity-body (utile nel caching)

Last-Modified Data dell'ultima modifica sul server (utile nel caching)

13 Web Caching

L'obiettivo è **soddisfare una richiesta** del cliente **senza contattare il server**. Si **memorizzano copie temporanee delle risorse web** (es. pagine HTML e immagini) e si servono al client per ridurre l'uso di risorse (es. banda e workload sul server), diminuendo anche il tempo di risposta.

User Agent Cache lo **user agent** (il browser) mantiene una **copia delle risorse visitate dall'utente**.

Proxy Cache Il proxy intercetta il traffico e **mette in cache le risposte**. Le successive richieste alla stessa Request-URI **possono essere servite dal proxy senza inoltrare la richiesta** al server.

Proxy Programma intermediario che agisce sia da server che da client, con l'obiettivo di fare richieste per conto di altri client. Le richieste sono servite internamente o passandole oltre, anche traducendole, ad altri server.

14 Cookies

L'HTTP è **stateless**, per cui non mantiene info sui client. Come posso riconoscere il cliente di un'applicazione web (es. Amazon)? Come posso realizzare applicazioni web con stato (es. carrello della spesa)? Ricordiamo che **tipicamente l'utente si connette ogni volta con un indirizzo IP e porta diversi**.

Soluzione: numerare i client e obbligarli a **farsi riconoscere ogni volta presentando un cookie**.

Funzionamento Il client C invia al server S una normale richiesta HTTP.

Il server invia la normale risposta + una linea **Set-Cookie: 1678453**

Il client memorizza il cookie in un file associato a S, e aggiunge una linea **Cookie: 1678453** a **tutte le successive richieste** verso quel sito.

Il server confronta il cookie presentato con l'informazione che ha associato a quel cookie.

Utilizzi I cookie vengono utilizzati per:

- Autenticazione
- Ricordare il profilo utente e le scelte precedenti (alla carta-socio)
- Creare sessioni sopra un protocollo stateless (es. carrelli della spesa)

Non accettare dolci dagli sconosciuti: cookiecentral.com

15 Telnet

TErminaL NETwork Protocollo di terminale remoto che permette l'uso **interattivo** di macchine remote: **accesso remoto, accesso multiplo ad un singolo computer**.

Realizza coppie client-server generiche per login remoto, non specializzate per tipo di applicativo. Invece di offrire server specializzati per servizi interattivi, l'approccio consiste nel permettere all'utente di **effettuare una sessione login nella macchina remota** e quindi **inviare i comandi**. Tramite il login remoto gli utenti hanno accesso ai comandi e ai programmi disponibili nella macchina remota.

Puoi mandare comandi attraverso il programma Telnet e verranno eseguiti come se fossi a scriverli direttamente sulla server console. Questo ti consente di controllare il server e comunicare con gli altri server sulla rete

Non è un compito facile, per realizzarlo il Telnet:

Maschera sia la rete che i S.O.

Utilizza un'interfaccia minima ma veloce, tipicamente a caratteri

15.1 Funzionamento

Telnet permette ad un utente su una macchina di **stabilire una connessione con un login su server remoto**.

In seguito, passa la **battute dei tasti** della macchina locale **alla macchina remota**: i comandi vengono **eseguiti come se fossero stati battuti al terminale della macchina remota**.

Dopodiché, l'**output** della macchina remota **viene trasportato al terminale utente**.

Questo è un **servizio trasparente**: il terminale dell'utente *sembra* essere **connesso direttamente** alla macchina remota

Il modello di Telnet include:

Server che **accetta** le richieste

Client che **effettua** le richieste

Il programma Telnet che svolge due funzioni:

Interagisce col terminale utente sull'host locale

Scambia messaggi con il Telnet server

15.2 Protocollo Telnet

RFC 854 Comunicazione generale, bidirezionale e orientata a blocchi di 8bit. L'obiettivo primario è di fornire un metodo standard per **interfacciare dispositivi terminali e processi terminal-oriented tra loro**.

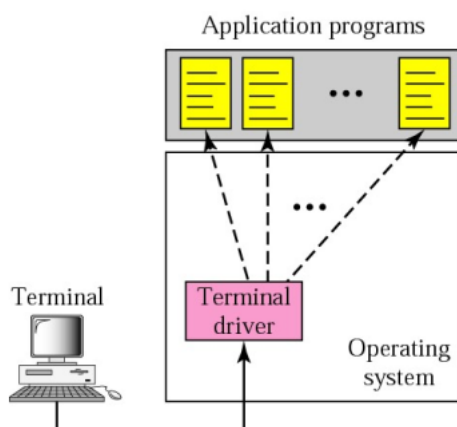
Usa il TCP, con una connessione TCP persistente per tutta la durata della sessione di login, sulla porta 23 del server.

Client **stabilisce una connessione TCP** con il server

Client **accetta le battute di tasti** sul terminale e **le invia al server**.

Accetta i caratteri che il server manda indietro e **li visualizza** sul terminale utente.

Server **accetta la connessione TCP** e trasmette i dati al S.O. locale.



In **Local Login** il S.O. assume che gli input ad un processo vengano forniti dallo standard input (tastiera) e che gli output siano inviati allo standard output (monitor).



In **Remote Login** lo **Pseudo Terminal Driver** è l'entry point del S.O. che consente di trasferire caratteri ad un processo **come se provenissero dal terminale**. Ha il compito di **accettare i caratteri dal server e trasmetterli al S.O** che li consegnerà all'applicazione opportuna.

15.3 NVT

Il Telnet deve **poter operare con il numero massimo di sistem**, quindi gestire **dettagli di S.O. eterogenei** che possono differire per:

Set di codifica dei caratteri

Lunghezza della linea e della pagina

Tasti funzione individuati da diverse sequenze di caratteri (**escape sequence**)

Es. diverse combinazioni per interrompere un processo(CTR+C, ESC), caratteri ASCII diversi per la terminazione di righe di testo.

Per risolvere questo problema si definisce **un ambiente virtuale**. Sulla rete si considera un **unico terminale standard** e in corrispondenza di ogni stazione di lavoro si effettuano le **conversioni da terminale locale a terminale virtuale e viceversa**.

Network Virtual Terminal Telnet assume che sui due host sia in esecuzione un **Network Virtual Terminal**, la connessione TCP è stabilita tra i due terminali NVT.

L'NVT è un dispositivo *immaginario* che **fornisce una rappresentazione astratta di un terminale canonico**. Gli host, sia client che server, traducono le loro caratteristiche locali così da **apparire esternamente come un NVT** e assumo che l'host remoto sia un NVT.

Il Network Virtual Terminal definisce un **set di caratteri e di comandi** universale, che permette di:

Trasformare il set di caratteri in uso localmente in un set di caratteri universale (lettere accentate, tasti freccia, backspace...), includendo anche i caratteri di controllo più importanti (break...)

Inviare i caratteri di controllo in maniera privilegiata (meccanismo URGENT del TCP)



15.4 Architettura



16 ...modello FTP

modello stateful
comandi di controllo, principali. codici di ritorno

ftp.ed.ac.uk, user: ftp e password la mail.

17 DNS

domain name system, fondamentale per interazione applicativo-trasporto.
un nome identifica un oggetto: seq di caratteri alfanumerici scelta per scopo mnemonico. in realtà è proprio l'identificativo a livello applicativo. a un nome possono corrispondere più indirizzi ip (disaccoppiamento tra nome e indirizzo).
nome tradotto in indirizzo (32 bit) passato al livello rete.

Inizialmente associazione nomi logici e indirizzi era statica: tutti contenuti in un file (host file) periodicamente aggiornato da un server ufficiale. infattibile nella rete internet attuale:

- non possibile da tenere copia aggiornata dell'elenco
- non possibile centralizzare elenco del genere, unico punto di fallimento, volume di traffico... non scala

dns nel livello applicativo, gira sui terminali a paradigma server-client. si affida al sottostante protocollo di trasporto punto-èinto per trasferire messaggi tra terminali.

non interagisce direttamente con utenti

complessità spostata alle estramità della rete i terminali.

schema di utilizzo.

dns meccanismo che deve: specificare sintassi nomi e regole per gestirli, e consentire conversione nomi-indirizzi e viceversa. Costituito essenz da

- shcema assegnaz nomi gerarchico basato su domini
- database distribuito contenetne nomi e corrispondenz con indirizzi
- protocollo per distribuzione info e nomi tra name server

servizi offerti:

- risoluzione
- host aliasing
- mail server aliasing
- distribuzione carico

dominio = sottoalbero di un certo nodo radice.