

Programação em Socket para Redes P2P

LUIZ FELIPE FERREIRA MAI

MATHEUS SALGUEIRO CASTANHO

CONTEÚDO

| | | |
|---|------------|---|
| 1 | Introdução | 5 |
|---|------------|---|

LISTA DE FIGURAS

LISTA DE TABELAS

1 INTRODUÇÃO

A história do Peer-to-Peer começou em 1999 quando o estudante de 18 anos, Shawn Fanning, deixou a faculdade no primeiro semestre para se dedicar ao Napster, que futuramente ficou conhecido como o software de crescimento mais rápido de toda a história da Internet.

A ideia que fez com que o Napster se tornasse esse fenômeno foi o fato de que ele fornecia P2P gratuitamente a todos os seus usuários, bastando baixar o software pela Internet, instalá-lo e procurar por uma música para obtê-la gratuitamente. Apesar de ter sido uma revolução para os utilizadores da Internet, o rápido crescimento do Napster se tornou uma grande preocupação para as empresas fonográficas ao redor do mundo e, em 13 de abril de 2000, logo após o lançamento de seu último álbum, a banda Metallica abriu um processo contra o Napster por ter infringido a lei de direitos autorais. Após uma longa batalha judicial as partes chegam a um acordo em 25 de setembro de 2001: o Napster devia 26 milhões de dólares para autores e gravadoras, além de uma porcentagem de tudo o que o sistema arrecadasse até o início de 2003.

Embora tenha tido um fim trágico, o Napster incentivou o aparecimento de muitos outros sistemas P2P como Gnutella, KaZaa e WinMP. Aplicações P2P se tornaram cada vez mais comuns e conhecidas pelo público e o mundo do P2P passou a ser muito mais do que apenas a troca de músicas no formato MP3.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA