# **INTRODUZIONE**

### TIPI DI COMUNICAZIONE

Può essere:

Duplex (⇒)

• Half-Duplex ( $\Rightarrow$  or  $\Leftarrow$ )

Full-Duplex ( ⇐⇒ )

## **CARATTERISTICHE DI UNA RETE**

 $\bullet \ \ \mathsf{Prestazioni:} \ \ \underbrace{\mathsf{Throughput}}_{\mathsf{trasmissione} \ \mathsf{max} \ (\mathsf{bit/s})} + \ \ \underbrace{\mathsf{Delay}}_{\mathsf{ritardo}}$ 

Affidabilità

Sicurezza

### MODALITA' DI COMUNICAZIONE

 $\bullet \ \ \mathsf{Punto}\text{-}\mathsf{Punto} \colon A \to B$ 

• Multi-Punti (multicast):  $A o \underbrace{B,C,D,...}_{u+v}$ 

• Broadcast: u numero di destinatari = u + v

## **TOPOLOGIA**

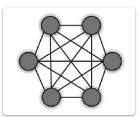
## **FISICA**

### MESH: A MAGLIA COMPLETA

• Punto-Punto per ogni dispositivo  $i, \quad i=1,\ldots,n \qquad n=\mathrm{nodi}$ 

- Duplex: n(n-1) collegamenti

- Full-Duplex:  $rac{n(n-1)}{2}pprox n^2$ 

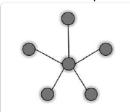


: collegamenti esclusivi; resiliente a guasti

oxdots: collegamenti/porte I/O crescono come  $n^2$ ; no multicast

## **STELLA**

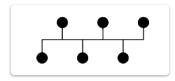
• Collegamento verso un centro stella (commutatore - dispositivo intelligente)



- $\bigcirc$ : meno collegamenti (n); sì multicast; buona resilienza a guasti
- (a): nodi non direttamente collegati; se si guasta il centro stella, si blocca tutta la rete

### BUS

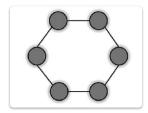
Come quello nelle architetture dei PC



- (1): sia punto-punto che broadcast; facile da implementare
- se il bus si rompe, si blocca tutta la rete; a lunghe distanze diventa inefficiente

#### ANELLO (RING)

- Due collegamenti punto-punto per ogni dispositivo
- Ogni nodo trasmette e riceve



- $\textcircled{\ }$ : segnale rigenerato a ogni nodo  $\rightarrow$  lunghe distanze; semplici da configurare; facile aggiungere/rimuovere un nodo
- (19): se ci sono tanti nodi, la rete diventa lunghissima; se si guasta un nodo si blocca la rete
- : ∃ anche la rete a doppio anello per avere meno problemi in caso di guasti

#### **LOGICA**

Come avviene la comunicazione effettivamente da un terminale all'altro

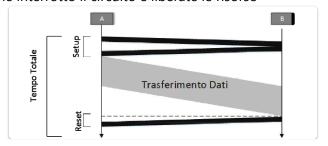
## **COMMUTAZIONE: TECNICHE**

**Commutazione (switching):** funzionalità di una rete che permette di creare una connessione (reciproca) tra dispositivi

## COMMUTAZIONE DI CIRCUITO (CC)

Si crea un circuito esclusivo tra sorgente (S) e destinatario (D)

- Usato nella rete telefonica
- 1. Setup (predisposizione): si individua un percorso (buono) che collega  $\mathrm{S} o \mathrm{D}$
- 2. Usage (utilizzo): il cammino viene utilizzato esclusivamente da S e D
- 3. Abbattimento (reset): viene interrotto il circuito e liberate le risorse



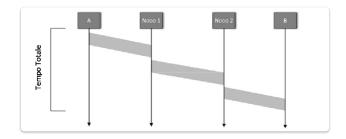
(a): no ritardi di accesso dopo il setup; utile se tempo di usage alto rispetto al setup

coggigiorno soprattutto le comunicazioni sono veloci e non esclusive (anche di gruppo); unica tecnologia trasmissiva (o elettrica, o ottica... non più di una)

## **COMMUTAZIONE DI MESSAGGIO (CM)**

Si scambia un messaggio di  $n \in \mathbb{N}$  byte senza frammentarlo

- Il messaggio contiene l'indirizzo del destinatario
- Ogni utente intermedio legge l'indirizzo di destinazione e smista al più "conveniente" utente vicino il messaggio. In particolare esegue operazioni di (store-and-forward):
  - (controllo integrità)
  - Memorizzazione nel proprio buffer (ci rimane fino a una (eventuale) successiva elaborazione)
  - Inoltro



- (utica, elettrica...);
- (pesante) possibili ritardi/congestioni/disintegrazioni in particolare se messaggio è grande (pesante)

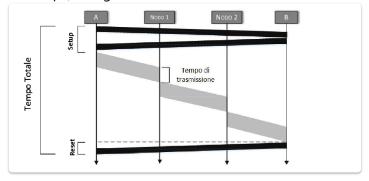
## **CUMMUTAZIONE DI PACCHETTO (CP)**

Si scambiano messaggi suddivisi in pacchetti di un certo numero massimo di byte ( $m \in \mathbb{R} \leq n$ )

- Ogni pacchetto non può essere frammentato
  - (e): nodi hanno un buffer; più tecnologie trasmissive (ottica, elettrica...), meno probabilità d'intoppi, essendo il pacchetto più piccolo del messaggio intero
  - (ping alto)

#### A CIRCUITO VIRTUALE

Viene eseguito anzitutto un setup (analogo in modalità al CM ma di durata inferiore)

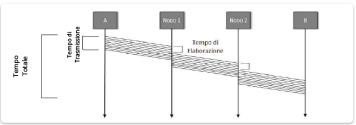


- : usato quando è necessario mantenere intatto l'ordine dei pacchetti (connection oriented)
- 😡: spesso il setup si esegue più di una volta a causa dell'instabilità dello stato della rete

#### A DATAGRAMMA

Ogni nodo autonomamente individua l'intermediario vicino più adatto a cui inviare il pacchetto

• Nel pacchetto ci devono essere (anche) tutte le info necessarie (indirizzi mittente/destinatario, numero del pacchetto)



(u): flessibilità (per ciascun nodo); ordine non prestabilito di ricezione dei pacchetti;