

Anatomia do BitTorrent

a Ciência da Computação por trás do protocolo

Paulo Cheadi Haddad Filho
Orientador: José Coelho de Pina

Trabalho de Conclusão de Curso



IME-USP

Universidade de São Paulo
São Paulo, 2013

Sumário

Capa	i
Sumário	i
Lista de Figuras	iii
Glossário	iv
Lista de tarefas pendentes	vii
1 Introdução	1
2 Napster, Gnutella, eDonkey e BitTorrent	2
2.1 Período pré-torrent	2
2.1.1 Napster	3
2.1.2 Gnutella	4
2.1.3 eDonkey	5
2.2 Nascimento do BitTorrent	6
2.3 Mundo pós-torrent	7
2.3.1 Questões legais	8
2.3.2 Estudos acadêmicos	8
3 Anatomia do BitTorrent	9
3.1 Busca por informações	9
3.2 Fontes de arquivos	9
3.3 Jogo da troca de arquivos	9
4 Conceitos de Computação no BitTorrent	10
4.1 Estruturas de dados, listas ligadas e árvores	11
4.2 Funções de hash	11
4.3 Criptografia	11
4.4 Bitfields	11

4.5	Protocolos de redes	11
4.6	Multicast	11
4.7	Roteamento de pacotes	11
4.8	Retomada de downloads	11
4.9	Conexão com a Internet	11
4.10	Threads	11
4.11	Engenharia de Software	11
5	Comentários Finais	12
6	Bibliografia	13
7	Visão Pessoal	17

Lista de Figuras

Glossário

announce

endereço web (URL) do tracker. [iii](#)

anycast

método de endereçamento e roteamento de rede onde os datagramas de um único remetente são roteados para um membro de um grupo de receptores potenciais que estão definidos pelo mesmo intervalo no endereço de destino. Geralmente é usado para serviços que demandem alta disponibilidade. [iii](#), [4](#)

Audiogalaxy

rede P2P de compartilhamento de músicas MP3 criado em 1998. [iii](#), [2](#), [3](#)

beta tester

usuários de uma versão beta de um software. [iii](#), [6](#)

DHT

do inglês *distributed hash table*; tabela hash distribuída, é um serviço de busca similar a uma tabela hash, mas na forma de sistema distribuído e descentralizada. [iii](#), [5](#), [6](#)

eDonkey

lançado em 6 de setembro de 2000, o protocolo foi inaugurado juntamente com o software que o utilizava, o eDonkey2000, mas inúmeros softwares cliente para diferentes plataformas surgiram nos dias seguintes ao lançamento. [iii](#), [5](#)

função de hash

é uma função ou algoritmo matemático que mapeia um dado de comprimento variável em outro de comprimento fixo. [iii](#)

Gnutella

software de compartilhamento P2P desenvolvido por 3 programadores da empresa Nullsoft, recém adquirida da AOL Inc., lançado em 2000 sob a licença GPL. No dia seguinte, a AOL ordenou indisponibilizar o software alegando problemas legais e proibindo a continuação do

desenvolvimento. Alguns dias depois, o protocolo já tinha sido alvo de engenharia reversa e já havia softwares que o implementavam. [iii](#), [4](#), [5](#), [8](#)

ISP

do inglês *Internet Service Provider*; fornecedores de acesso a Internet, que são empresas que vendem serviço e equipamento que permitem o acesso de um computador pessoal acessar a Internet. [iii](#), [2](#)

Kademlia

DHT usado em redes P2P que especifica a estrutura da rede e a troca de informações através de buscas de nós, guardando as localizações de recursos que estão na rede. [iii](#), [5](#), [6](#)

magnet link

em português, link magnético; padrão aberto, definido por convenção, de esquema de caminho de Internet (URI) utilizado para localizar recursos de rede BitTorrent para download. [iii](#)

metadado

dados sobre outros dados; informação sobre outra informação. [iii](#)

MP3

do inglês *MPEG-1/2 Audio Layer 3*; formato patenteado de compressão de dados de áudio digital que usa um método de compressão de dados com perdas. [iii](#), [2](#), [3](#)

P2P

do inglês *peer-to-peer*; redes de arquitetura descentralizada e distribuída, onde cada nó (*peer*) fornece e consome recursos. [iii](#), [3–5](#), [7](#)

peer

do inglês *peer-to-peer*; como são chamados cada nó da rede desse tipo. [iii](#), [4](#), [5](#), [8](#)

RIAA

do inglês *Recording Industry Association of America*; Associação da Indústria de Gravação da América, organização que representa as gravadoras musicais e distribuidores, e tem sido autora de ações judiciais devido a quebra de direitos autorais causada por compartilhamento indevido de música. [iii](#), [3](#)

swarming

também chamado de transmissão de *arquivos por segmentação* ou de *múltiplas fontes*, é a transmissão coordenada de um arquivo a partir de um ou vários locais onde este está disponível para um único destino, inclusive no caso de um arquivo em um local sendo

transmitido em várias partes paralelas. Cabe ao software que faz o download juntar as partes no ponto de destino. [iii](#), [5](#), [6](#)

tabela de hash

ou *mapa de hash*, é uma estrutura de dados que cria uma lista de correspondência chave-valor, onde os dados são guardados como os valores e indexados por seus respectivos *valores hash*. [iii](#)

tracker

em português, rastreador; servidor que funciona como um ponto de encontro de peers. [iii](#), [6](#)

URI

do inglês *Uniform Resource Identifier*; Identificador Uniforme de Recursos, é uma cadeia de caracteres usada para identificar algum recurso, especificando algum protocolo e um caminho. Por exemplo, o URI ‘file:///arquivo. txt’ indica um arquivo no computador local (nome de esquema ‘file’), enquanto ‘http://pagina.com’ se refere a uma página de Internet (nome de esquema ‘http’). [iii](#)



URL

do inglês *Uniform Resource Locator*; Localizador Uniforme de Recursos, é uma cadeia de caracteres usada para identificar algum recurso na Internet, especificando algum protocolo de comunicação. [iii](#)

valor hash

ou *hash*; valores gerados por uma tabela hash. [iii](#), [5](#)

Lista de tarefas pendentes

 tá beeem resumido; desenvolve mais??	8
 Fazer pequena introdução aqui.	10

Capítulo 1

Introdução

Aqui vou explicar o objetivo do trabalho e o que será mostrado ao longo dele.

Capítulo 2

Napster, Gnutella, eDonkey e BitTorrent

Para entendermos como e por que o BitTorrent se tornou o que é hoje, devemos voltar um pouco no tempo e rever a história que precedeu à sua criação, que é o fim da década dos anos 1990.

2.1 Período pré-torrent

Entre o final dos anos 80 e o início dos 90 [35, 48], a Internet deixou de ser uma rede de computadores usada somente por entidades governamentais, laboratórios de pesquisa e universidades, passando a ter seu acesso comercializado para o público em geral pelos [fornecedores de acesso a Internet \(ISPs\)](#) [40]. Com o advento do [formato de áudio MP3 \(MP3\)](#) [44] no final de 1991 e do seu primeiro reprodutor de áudio MP3 Winamp, o tráfego da Internet aumentou devido ao aumento da troca direta desse tipo de arquivo.

Entre 1998 e 1999, dois sites de compartilhamento gratuito de músicas foram criados: o MP3.com [43], que era um site de divulgação de bandas independentes, e o [Audiogalaxy.com](#) [28, 32]. Mais popular que o primeiro, o Audiogalaxy era um site de busca de músicas, sendo que o download e upload eram feitos a partir de um software cliente. A lista de músicas procuradas ia da página para o computador onde usuário tinha instalado o cliente, que então conectava com o do outro usuário, que era indicado pelo servidor. A lista possuía todos os arquivos que um dia passaram pela sua rede. Se algum arquivo fosse requisitado mas o usuário que o possuísse não

estivesse conectado, o servidor central do Audiogalaxy fazia a ponte, pegando o arquivo para si e enviando-o para o cliente do requisitante em seu próximo login.

O período dos 3 anos seguintes à criação desses dois sites foi muito produtivo ao mundo das [redes peer-to-peer \(P2P\)](#) de modo geral, onde surgiram alguns protocolos desse paradigma e inúmeros softwares que os implementavam. Os mais relevantes foram o Napster, o Gnutella, o eDonkey e o BitTorrent.

2.1.1 Napster

Em maio de 1999 surgiu o Napster [45], um programa de compartilhamento de MP3 que inovou por desfigurar o usual modelo cliente-servidor, onde um servidor central localizava os arquivos nos usuários e fazia a conexão entre os usuários, onde ocorria a transferências. O Napster foi contemporâneo do Audiogalaxy e ambos fizeram muito sucesso por cerca de 2 anos, até que começaram as ações judiciais.

Não demorou muito tempo para a indústria da música entrar em ação contra a troca de arquivos protegidos por direitos autorais sem autorização pela Internet. Seu primeiro alvo foi o Napster, em dezembro de 1999, quando a [RIAA \(do inglês *Recording Industry Association of America*\)](#) entrou com processo representando várias gravadoras alegando quebra de direitos autorais [21]. Em abril de 2000, foi a vez da banda Metallica processar, como resposta à sua descoberto que uma música ainda não lançada oficialmente já circulava na rede [17, 20]. Um mês depois, outra ação, agora encabeçada pelo rapper Dr. Dre, que tinha feito pedido formal para a retirada de seu material de circular, também abriu processo [11]. Isso fez com que o Napster tivesse atenção da mídia, ganhando popularidade e atingindo o 20 milhões de usuários em meados de 2000 [23].

Em 2001, esses imbróglis judiciais resultaram numa liminar federal que ordenava a retirada de conteúdo protegido das entidades representadas pela RIAA. O Napster tentou, mas a juíza do caso não ficou satisfeita ordenando então, em julho, o desligamento da rede enquanto não conseguisse controlar o conteúdo que trafegava ali [45]. Em setembro, o Napster fez um acordo, onde pagou 26 milhões de dólares por danos já causados, uso indevido de música e também 10 milhões de dólares pelos danos futuros envolvendo royalties. Para pagar esse valor, o Napster tentou cobrar o serviço de seus usuários, que acabaram migrando de rede P2P, inclusive para o Audiogalaxy. Não conseguindo, em 2002, o Napster decreta falência e é forçado a liquidar seus ativos. De lá para cá, foi negociado algumas vezes e atualmente pertence ao site Rhapsody [26].

O sucesso do Napster, mesmo que por curto período tempo, mostrou o potencial das redes P2P poderiam ter, e com isso novos softwares e protocolos de redes foram sendo lançados, sempre tentando se diferenciar dos outros softwares a fim de não serem novos alvos de ações judiciais. A solução para isso foi tentar descentralizar os mecanismos de indexação e de busca, que foram os pontos fracos do Napster.

2.1.2 Gnutella

O tal sucessor foi o [Gnutella](#), em março de 2000 [37], foi uma resposta de domínio público feita com “gambiaras” para os problemas que o Napster encontrou com relação às acusações de violação de direitos autorais. Enquanto o Napster possuía um servidor central como estrutura que, no julgamento, foi usado como prova de que o sistema encorajava a violação de direitos autorais, o Gnutella foi modelado como um sistema P2P puro, onde todos os [peers](#) (nós da rede) são completamente iguais, sendo responsáveis pelos seus próprios atos.

O Gnutella disponibiliza arquivos da mesma forma que o Napster [4], mas sem a limitação de ser de formato de música, ou seja, qualquer arquivo pode ser compartilhado. A diferença mais significativa entre os dois protocolos é o algoritmo de busca: a abordagem do Gnutella é baseada numa forma de [anycast](#). Isso envolve duas partes: a primeira é como cada usuário é conectado a outros nós e mantém a lista dessas conexões atualizada. A segunda parte é como ele trata as buscas e trabalha inundando de pedidos para todos os nós que estão a uma certa distância do usuário (nó-cliente). Por exemplo, se a distância limite for de 4, então todos os nós que estiverem a 4 passos a partir do cliente serão verificados, começando a partir dos mais próximos. Eventualmente, algum nó possuirá o arquivo requisitado e responderá, e assim será feita a transferência desse arquivo. Muitos softwares que implementam o protocolo vão além dessa funcionalidade básica de download simples tentando transferir de forma paralela partes diferentes do arquivo desejado de nós diferentes, tentando amenizar eventuais problemas de velocidade de rede.

Experiências sugerem assim que o sistema escala para um tamanho maior, o mecanismo de [anycast](#) se torna extremamente caro e em algumas vezes até proibitivo. O problema ocorre nas buscas por arquivos menos populares, onde será necessário um maior número de nós perguntados.

O Gnutella ainda teve uma segunda versão [36], no final de 2002, onde utilizou o mesmo protocolo que o original, porém organizando a rede de peers em *leafs* (folhas, em inglês) e *hubs*. Um *hub* poderia ter centenas de conexões de folhas outras 7, em média, a outros *hubs*, enquanto uma folha se conectaria apenas a 2 *hubs*. Essa nova topologia, somada com uma nova

tabela de índice de arquivos das folhas mantida pelos *hubs* onde estavam conectados, melhorou o desempenho das buscas, que era ruim na versão antiga.

2.1.3 eDonkey

O protocolo [eDonkey](#) inovou em muitos aspectos de seus precursores, tendo papel fundamental na história das redes P2P e sua consolidação como ferramenta de compartilhamento especializado em arquivos grandes.

O eDonkey implementou o primeiro método de download por [swarming](#), que é chamado o método onde peers fazem downloads de diferentes partes de um arquivo e de peers diferentes, utilizando de forma efetiva a largura de banda de rede para todos os peers ao invés de ficar limitado somente à banda de um único peer.

Outra melhoria foi a busca: no seu lançamento, os servidores eram separados entre si, porém nas versões seguintes permitiu que eles formassem uma rede de buscas. Isso permitiu que os servidores repassassem buscas de seus clientes conectados localmente a outros servidores, facilitando a localização de peers conectados em qualquer servidor da rede de buscas, aumentando a capacidade de download do enxame.

Uma terceira diferença com o Napster foi o uso de [valores hash](#) de arquivos nos resultados de busca ao invés dos simples nomes dos arquivos. As buscas geradas pelos usuários eram baseadas em palavras-chave e comparadas com a lista de nomes de arquivos armazenada no servidor, mas o servidor retornava uma lista de pares de nomes de arquivos com seus respectivos valores hash. Enfim, quando o usuário selecionasse o arquivo desejado, o cliente iniciaria o download do arquivo usando o seu valor hash. Desse modo, um arquivo poderia ter muitos nomes entre os diferentes peer e servidores, mas seria considerado idêntico para download se possuisse o mesmo valor hash.

A arquitetura da rede em dois níveis usando cliente e servidor alcançou um meio termo entre as redes centralizadas, como o Napster, e as descentralizadas, como o Gnutella, já que o servidor central no primeiro era um alvo estável para ações legais, enquanto o segundo rapidamente mostrou-se inviável devido ao tráfego massivo de buscas entre peers.

Por fim, a inovação mais importante foi o uso de [tabelas hash distribuídas \(DHTs\)](#), em específico o [Kademlia](#), como algoritmo de indexação e busca nos servidores centrais dos arquivos através da rede eDonkey. Além de ser uma das causas da melhora no desempenho nas bus-

cas, DHTs possuem ainda outras características como tolerância a falhas e escalabilidade. O Kademlia ainda oferece outras vantagens como armazenamento de dados eficiente; anonimato; segurança de rede, conteúdo e usuário; e autenticação.

2.2 Nascimento do BitTorrent

Em meados dos anos 90, Bram Cohen era um programador que tinha largado a faculdade no segundo ano do curso de Ciência da Computação da Universidade de Buffalo, Nova Iorque, para trabalhar em empresas *pontocom*. A última delas foi a MojoNation, uma empresa que desenvolvia um software de distribuição de arquivos criptografados por swarming, que ele já tinha percebido ser uma vantagem com relação ao Kazaa, que fazia transferências de uma única origem.

Em abril de 2001, Bram saiu da MojoNation e começou a modelar o protocolo BitTorrent, lançando a primeira implementação em Python em julho de 2001. Em fevereiro de 2002, ele apresentou o seu trabalho na CodeCon [8] e na mesma época começou a testá-lo, usando uma coleção de material pornográfico para atrair [beta testers](#) [27]. O software começou a ser usado imediatamente pelos usuários.

Nesse meio tempo, Bram ainda passou pela Valve [33], empresa de desenvolvimento de jogos, para trabalhar no sistema de distribuição online do jogo Half Life 2. Em 2004, saiu da Valve e voltou o foco ao Torrent. Em setembro, fundou a BitTorrent Inc. com seu irmão Ross Cohen e o parceiro de negócios Ashwin Navin, sendo então responsável pelo desenvolvimento do protocolo. Nesse mesmo ano, o BitTorrent passou a ser bastante utilizado, quando surgiram os primeiros programas de televisão e filmes compartilhados pelo protocolo.

Já em maio de 2005, Cohen lança uma nova versão do BitTorrent que não precisa de [trackers](#), juntamente com um site de buscas de conteúdo na Internet. Em setembro, a empresa recebe do investidor David Chao \$8.5 milhões de dólares. No final desse ano, a BitTorrent Inc. e a MCAA [42] fizeram um acordo que a empresa de ajudar os usuário a encontrar conteúdos não autorizado dos representados da associação, que não ajudou no combate a pirataria pois já havia outros sites de busca nessa época, como o TorrentSpy, Mininova, NewNova e o The Pirate Bay.

2.3 Mundo pós-torrent

Desde o fechamento do site de buscas, a BitTorrent Inc. tem desenvolvido outros softwares baseados na tecnologia P2P [5], como transmissão de vídeos ao vivo (BitTorrent Live), sincronização de arquivos entre computadores ligados à Internet (BitTorrent Sync), publicação e distribuição de conteúdo de artistas a seus fãs (BitTorrent Bundles), entre outros serviços comerciais.

Como protocolo, o BitTorrent criou um novo paradigma de transmissão de informação pela Internet, sendo utilizado de inúmeras formas e motivos.

- alguns softwares de podcasting, como o Miro [22], passaram a usar o protocolo como forma de lidar com a grande quantidade de downloads de programas online;
- o site da gravadora DGM Live fornece o conteúdo via torrent após a venda [10];
- VODO [29] é um site de divulgação e distribuição de filmes sob a licença Creative Commons e que faz a publicação em outros sites de buscas de torrent;
- canais como a americana CBC [7] e a holandesa VPRO [9] já disponibilizaram programas de sua programação para download. A norueguesa NRK o faz para conteúdos em HD [24] e, apesar de algumas restrições de direitos, tem aumentado a oferta;
- o serviço da Amazon Web Services de armazenamento de conteúdo via web service, a Amazon S3, permite o uso de torrent para a transmissão de arquivos [1];
- as empresas de desenvolvimento de jogos CCP Games, produtora do jogo Eve Online, usa o protocolo para distribuir o instalador de seu jogo [2]. A Blizzard, dona de Diablo III, StarCraft II e World of Warcraft, distribui esses jogos e ainda suas eventuais atualizações [6];
- o governo britânico distribuiu os detalhes de seus gastos [15], enquanto a Universidade do Estado da Flórida usa para transmitir grandes conjuntos de dados científicos para seus pesquisadores [18];
- Facebook [12] e Twitter [14] usam para transmitir o código atualizado de seus sites para seus servidores de aplicação de forma eficiente [13].

Em 2013, o BitTorrent é um dos maiores geradores de tráfego de rede do mundo, ao lado do Netflix, Youtube, Facebook e acessos HTTP [19], e segue em uma tendência de aumento.

2.3.1 Questões legais

Desde que surgiu, o BitTorrent, bem como os outros protocolos, chamou atenção dos defensores de direitos autorais e acabou sendo alvo de medidas judiciais. Porém, assim como o Gnutella e ao contrário do Napster, por possuir uma estrutura descentralizada e não armazenar dados sob direitos, dificulta o trabalho de se identificar usuários desses dados.

Ainda assim, não existe um consenso sobre os efeitos financeiros do compartilhamento de arquivos protegidos por direitos autorais, onde o principal argumento utilizado pelos reclamantes é que estes têm fortes prejuízos e, por isso, entram com ações indenizatórias de grandes valores. Existem alguns estudos que tentam medir esse prejuízo; um dos mais recentes [25] mostrou que não existem evidências de diminuição das receitas das empresas cujo conteúdo é pirateado e que o combate contra os usuários infringentes não tem o impacto esperado, que é de reduzir o compartilhamento.

2.3.2 Estudos acadêmicos

tá beeem resumido; desenvolve mais??

Academicamente, o protocolo é bastante estudado desde o seu surgimento, onde são focados efeitos do algoritmo original e alguns estudos de ajuste fino de seu funcionamento. Os pontos principais são o algoritmo do jogo da troca de pedaços, estudos das topologias das redes formadas pelos peers e melhorias de eficiência com alterações nessas topologias.

Capítulo 3

Anatomia do BitTorrent

Aqui mostrarei como funciona o BitTorrent de forma linear, como se fosse um humano o utilizando.

3.1 Busca por informações

Falarei quais informações um arquivo torrent pode conter e como o Transmission as utiliza, tentando mostrar detalhes da troca de mensagens dele com servidores de rastreamento.

3.2 Fontes de arquivos

Mostrarei o processamento dos dados adquiridos na seção anterior e como ele organiza a lista das fontes de arquivos usando a tabela hash DHT Kademlia.

3.3 Jogo da troca de arquivos

Explicarei o algoritmo tit-for-tat padrão do protocolo BitTorrent, que vem da Teoria dos Jogos, e como o Transmission o implementa.

Capítulo 4

Conceitos de Computação no BitTorrent

Fazer pequena introdução aqui.

Aqui mostrarei detalhes técnicos sobre as partes coadjuvantes do BitTorrent e do Transmission.

4.1 Estruturas de dados, listas ligadas e árvores

4.2 Funções de hash

4.3 Criptografia

4.4 Bitfields

4.5 Protocolos de redes

4.6 Multicast

4.7 Roteamento de pacotes

4.8 Retomada de downloads

4.9 Conexão com a Internet

4.10 Threads

4.11 Engenharia de Software

Capítulo 5

Comentários Finais

Capítulo 6

Bibliografia

- [1] *Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) — Amazon S3 Functionality*. [Online; acessado em 7-outubro-2013]. URL: <http://aws.amazon.com/s3/#functionality>.
- [2] CCP Aporia. *All quiet on the EVE Launcher front?* [Online; acessado em 5-outubro-2013]. 11 de mar. de 2013. URL: <http://community.eveonline.com/news/dev-blogs/74573>.
- [3] Kennon Ballou. *R.I.P. Audiogalaxy*. [Online; acessado em 30-setembro-2013]. 21 de jun. de 2002. URL: <http://www.kuro5hin.org/story/2002/6/21/171321/675>.
- [4] Kenneth P. Birman. *Reliable Distributed Systems: Technologies, Web Services, and Applications*. Secaucus, NJ, USA: Springer-Verlag New York, Inc., 2005, pp. 532–534. ISBN: 0387215093.
- [5] *BitTorrent*. URL: <http://www.bittorrent.com/>.
- [6] *Blizzard Downloader — Wowpedia*. [Online; acessado em 5-outubro-2013]. 2013. URL: http://wowpedia.org/index.php?title=Blizzard_Downloader&oldid=3198520.
- [7] *CBC to BitTorrent Canada's Next Great Prime Minister*. URL: <http://archive.is/VYmFD>.
- [8] *Codecon 2002 — Schedule*. 2002. URL: <http://web.archive.org/web/20021012072819/http://codecon.org/2002/program.html#bittorrent>.
- [9] M. Deters. *Download California Dreaming*. [Online; acessado em 7-outubro-2013]. 8 de nov. de 2010. URL: <http://tegenlicht.vpro.nl/nieuws/2010/november/creative-commons.html>.
- [10] *DGM Live — FAQ*. [Online; acessado em 7-outubro-2013]. URL: <http://www.dgmlive.com/help.htm#whatisbittorrent>.
- [11] *Dr. Dre Raps Napster*. [Online; acessado em 30-setembro-2013]. 18 de abr. de 2000. URL: <http://www.wired.com/techbiz/media/news/2000/04/35749>.

- [12] Ernesto. *BitTorrent And MPAA join forces*. 23 de nov. de 2005. URL: <http://torrentfreak.com/BitTorrent-and-mpaa-join-forces/>.
- [13] Ernesto. *BitTorrent Makes Twitter's Server Deployment 75x Faster*. 16 de jul. de 2013. URL: <http://torrentfreak.com/bittorrent-makes-twitters-server-deployment-75-faster-100716/>.
- [14] Ernesto. *Twitter Uses BitTorrent For Server Deployment*. 10 de fev. de 2013. URL: <http://torrentfreak.com/twitter-uses-bittorrent-for-server-deployment-100210/>.
- [15] Ernesto. *UK Government Uses BitTorrent to Share Public Spending Data*. 4 de jun. de 2010. URL: <http://torrentfreak.com/uk-government-uses-bittorrent-to-share-public-spending-data-100604/>.
- [16] Elle Cayabyab Gitlin. *BitTorrent gets US\$8.75 million in VC money*. 29 de set. de 2005. URL: <http://arstechnica.com/uncategorized/2005/09/5363-2/>.
- [17] Daniela Hernandez. *April 13, 2000: Seek and Destroy – Metallica Sues Napster*. [Online; acessado em 30-setembro-2013]. 13 de abr. de 2012. URL: <http://www.wired.com/thisdayintech/2012/04/april-13-2000-seek-and-destroy-metallica-sues-napster/>.
- [18] *HPC Data Repository*. [Online; acessado em 7-outubro-2013]. URL: http://www.hpc.fsu.edu/index.php?option=com_wrapper&view=wrapper&Itemid=80.
- [19] Sandvine Inc. *Global Internet Phenomena Report — 1H 2013*. Online; retirado de http://macaubas.com/wp-content/uploads/2013/05/Sandvine_Global_Internet_Phenomena_Report_1H_2013.pdf. 2013. URL: <https://www.sandvine.com/downloads/general/global-internet-phenomena/2013/sandvine-global-internet-phenomena-report-1h-2013.pdf>.
- [20] Christopher Jones. *Metallica Rips Napster*. [Online; acessado em 30-setembro-2013]. 13 de abr. de 2000. URL: <http://www.wired.com/politics/law/news/2000/04/35670>.
- [21] David Kravets. *Dec. 7, 1999: RIAA Sues Napster*. [Online; acessado em 30-setembro-2013]. 7 de dez. de 2009. URL: <http://www.wired.com/thisdayintech/2009/12/1207riaa-sues-napster/>.
- [22] *Miro*. [Online; acessado em 7-outubro-2013]. URL: <http://getmiro.com>.
- [23] *Napster: 20 million users*. [Online; acessado em 30-setembro-2013]. 19 de jul. de 2000. URL: <http://cnfn.cnn.com/2000/07/19/technology/napster/index.htm>.
- [24] *NRKbeta*. [Online; acessado em 7-outubro-2013]. URL: <http://nrkbeta.no/bittorrent/>.

- [25] *Press Release: Global Napster usage plummets, but new file-sharing alternatives gaining ground, reports Jupiter Media Metrix*. [Online; acessado em 8-outubro-2013]. Out. de 2013. URL: <http://www.lse.ac.uk/media@lse/documents/MPP/LSE-MPP-Policy-Brief-9-Copyright-and-Creation.pdf>.
- [26] *Rhapsody.com*. [Online; acessado em 30-setembro-2013]. URL: <http://www.rhapsody.com>.
- [27] Clive Thompson. *The BitTorrent Effect*. Jan. de 2005. URL: <http://www.wired.com/wired/archive/13.01/bittorrent.html>.
- [28] “Um pouco de história: redes P2P de compartilhamento de arquivos”. Em: *Revista PnP* 10 (out. de 2008). [Online; retirado de http://www.thecnica.com/artigos/PnP_10_02.pdf], p. 12. URL: http://www.revistapnp.com.br/pnp_10.php.
- [29] *VODO — About*. [Online; acessado em 7-outubro-2013]. URL: <http://www.dgmlive.com/help.htm#whatisbittorrent>.
- [30] Wikibooks. *The World of Peer-to-Peer (P2P) — Wikibooks, The Free Textbook Project*. [Online; acessado em 3-outubro-2013]. 2012. URL: [http://en.wikibooks.org/w/index.php?title=The_World_of_Peer-to-Peer_\(P2P\)&oldid=2316492](http://en.wikibooks.org/w/index.php?title=The_World_of_Peer-to-Peer_(P2P)&oldid=2316492).
- [31] Wikipedia. *Anycast — Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 2-outubro-2013]. 2013. URL: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Anycast&oldid=574680440>.
- [32] Wikipedia. *Audiogalaxy — Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 29-setembro-2013]. 2013. URL: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Audiogalaxy&oldid=560950036>.
- [33] Wikipedia. *Bram Cohen — Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 7-outubro-2013]. 2013. URL: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Bram_Cohen&oldid=574084830.
- [34] Wikipedia. *EDonkey network — Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 3-outubro-2013]. 2013. URL: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=EDonkey_network&oldid=568576016.
- [35] Wikipedia. *File sharing — Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em maio de 2013]. 2013. URL: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=File_sharing&oldid=556034682.
- [36] Wikipedia. *Gnutella2 — Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 2-outubro-2013]. 2013. URL: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Gnutella2&oldid=556794729>.
- [37] Wikipedia. *Gnutella — Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 2-outubro-2013]. 2013. URL: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Gnutella&oldid=574304390>.

- [38] Wikipedia. *Hash function* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 5-outubro-2013]. 2013. URL: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Hash_function&oldid=574871670.
- [39] Wikipedia. *Hash table* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 5-outubro-2013]. 2013. URL: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Hash_table&oldid=575499828.
- [40] Wikipedia. *Internet service provider* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 29-setembro-2013]. 2013. URL: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Internet_service_provider&oldid=573549991.
- [41] Wikipedia. *Kademlia* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 3-outubro-2013]. 2013. URL: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Kademlia&oldid=575742258>.
- [42] Wikipedia. *Motion Picture Association of America* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 7-outubro-2013]. 2013. URL: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Motion_Picture_Association_of_America&oldid=575124240.
- [43] Wikipedia. *MP3.com* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 29-setembro-2013]. 2013. URL: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=MP3.com&oldid=571025541>.
- [44] Wikipedia. *MP3* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 29-setembro-2013]. 2013. URL: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=MP3&oldid=574123988>.
- [45] Wikipedia. *Napster* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 30-setembro-2013]. 2013. URL: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Napster&oldid=573999770>.
- [46] Wikipedia. *Recording Industry Association of America* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 30-setembro-2013]. 2013. URL: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Recording_Industry_Association_of_America&oldid=574192660.
- [47] Wikipedia. *Segmented file transfer* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 5-outubro-2013]. 2013. URL: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Segmented_file_transfer&oldid=533100656.
- [48] Wikipedia. *Timeline of file sharing* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; acessado em 28 de setembro de 2013]. 2013. URL: http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Timeline_of_file_sharing&oldid=571061187.

Capítulo 7

Visão Pessoal