

Comunicazione tra sistemi automatici

Davide Quaglia

1

Reti di Calcolatori e loro importanza

- Definizione
 - Interconnessione di unità autonome di elaborazione dati
 - Supercomputer
 - Personal computer
 - Sistemi embedded
- Importanza:
 - Raccolta, elaborazione e distribuzione dell'informazione

2

Classificazione delle reti

- Per tipo di trasmissione
 - Broadcast
 - Punto-punto
- Per dimensioni

Classificazione per dimensioni

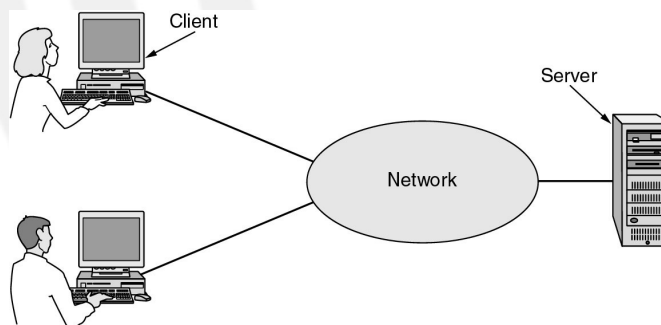
- Personal Area Network (PAN)
 - Local Area Network (LAN)
 - Aziendali
 - Domestiche
 - Metropolitan Area Network (MAN)
 - Wide Area Network (WAN)
- } Stessi protocolli
- } Utilizzo di risorse pubbliche
- NOTA: oggi la differenza tra LAN e MAN è di tipo legale più e riguarda l'utilizzo o meno di risorse pubbliche (sottosuolo, frequenze radio)

Classificazione per dimensioni (2)

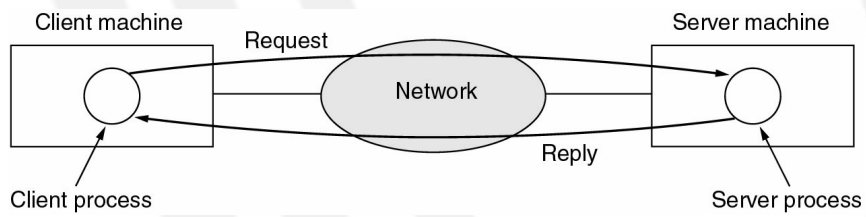
Interprocessor distance	Processors located in same	Example
1 m	Square meter	Personal area network
10 m	Room	
100 m	Building	Local area network
1 km	Campus	
10 km	City	Metropolitan area network
100 km	Country	Wide area network
1000 km	Continent	
10,000 km	Planet	The Internet

Modello client-server

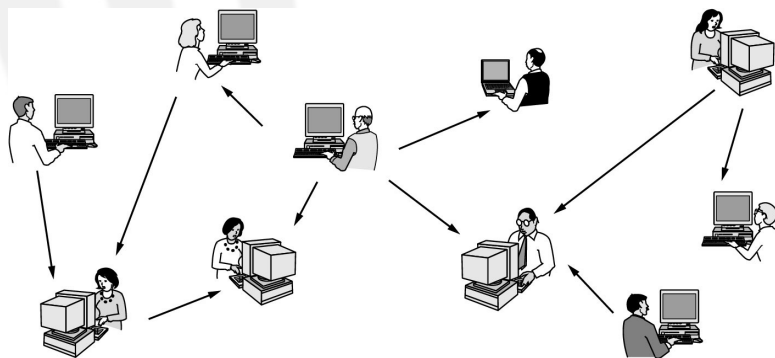
- Rete con 2 client e 1 server.



Modello client-server (2)



Modello peer-to-peer



Definizioni

- Tempo di propagazione
 - Tempo tra l'entrata di un bit nel canale e il suo arrivo nel sistema di destinazione
- Capacità del canale
 - Numero max di bit che possono essere trasmessi nell'unità di tempo
- Bitrate
 - Numero di bit trasmessi da un nodo nell'unità di tempo
- Capacità e bitrate possono cambiare nel tempo
- ATT: uso di kb,Mb,Gb e di KB,MB,GB

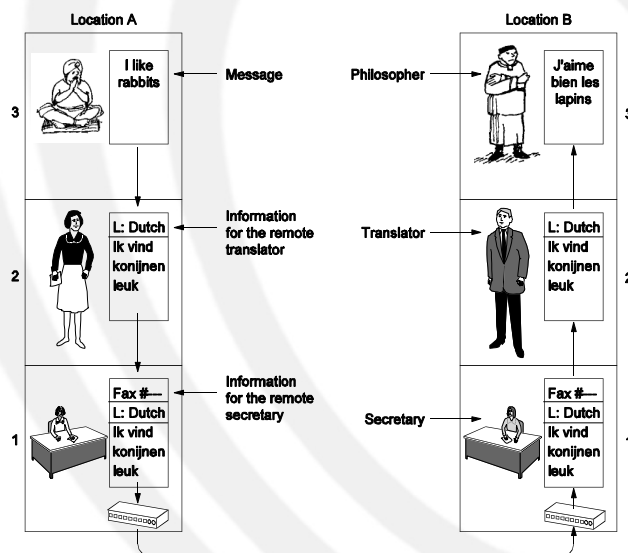
Relazioni tra capacità e bitrate

- La capacità totale di un percorso in rete tra 2 end-system è condizionata dalla minima tra le capacità dei link che lo formano e la capacità di accettazione del ricevitore (dipende dalla sua potenza).
- Se il bitrate emesso da un end-system è maggiore della capacità totale del percorso si perde informazione.

Topologie di rete

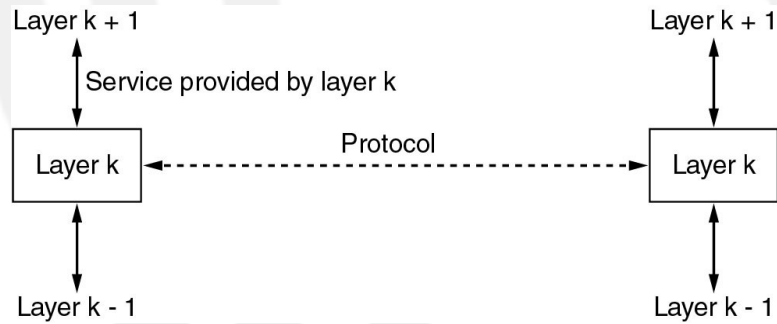
- Rete = Nodi + Canali di trasmissione
- Link semplice
- Stella
 - Semplice
 - Albero
- Anello
- Maglia
 - Completa
 - Incompleta

11



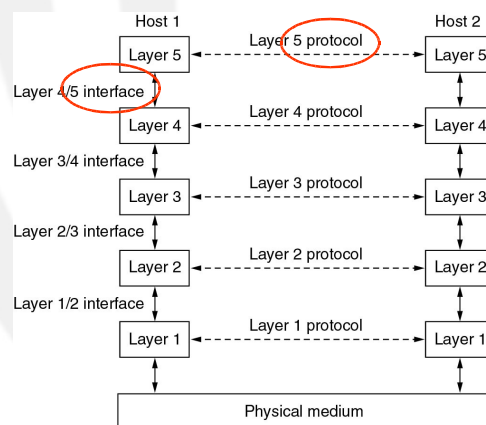
12

Entita', Servizi e Protocolli



Le entita' di livello possono essere HW o SW (driver, S.O., applicazioni).

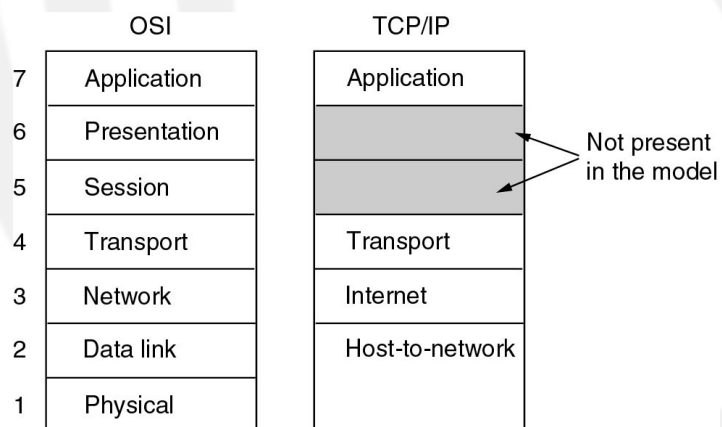
Pila di protocolli (protocol stack)



Problematiche di un protocollo

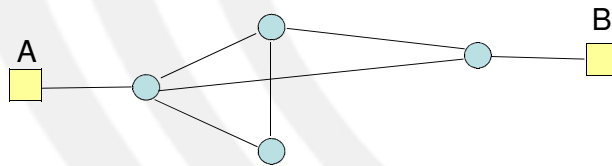
- Indirizzamento
- Rilevazione e recupero pacchetti mancanti, errati o fuori sequenza
- Controllo di flusso
- Frammentazione e ri-assemblaggio
- Instradamento (routing)
- Questi problemi sono affrontati a livelli della pila dei protocolli

Modello TCP/IP e confronto



Commutazione

- Come instradare i dati trasmessi tra A e B attraverso la rete ?



Commutazione di circuito

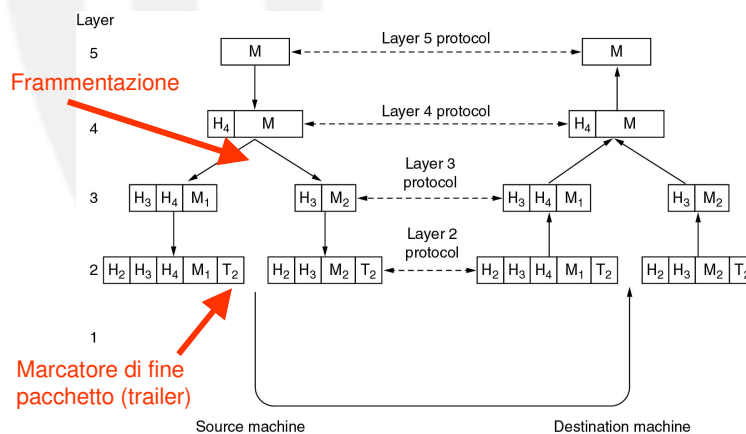
- Viene stabilito un percorso fisso tra A e B **per tutto il tempo** della trasmissione
- **Tutti i dati** seguono tale percorso come se fosse un “filo” continuo in cui far scorrere i bit uno ad uno.
- Basso ritardo e capacità totale costante
- Possibile spreco di risorse
- Nato per le telefonate analogiche e poi applicato anche a quelle digitali (sia fisse che cellulari)
 - ISDN
 - GSM

Commutazione di pacchetto

- I bit vengono raggruppati in “pacchetti”.
- I pacchetti contengono informazioni che consentono l'instradamento attraverso i nodi.
- In una trasmissione tra A e B i pacchetti possono fare tutti lo stesso percorso oppure no.
- Migliore utilizzo delle risorse in presenza di traffico “a raffica” (tipico dei dati).
- Da questo momento, quando non specificato, parliamo di reti a commutazione di pacchetto.

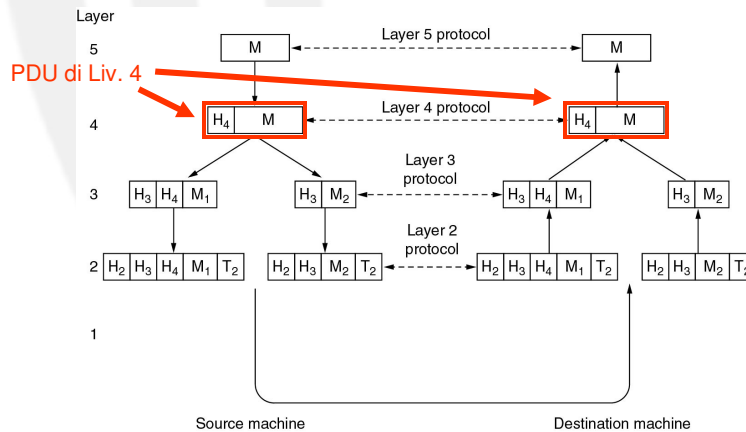
19

Imbustamento multiplo



20

Protocol data unit (PDU)



21

Ack, controllo di flusso e ritrasmissione

- Il più semplice schema di conferma è Stop & wait
 - controllo di flusso e acknowledge
 - Perdita di pacchetti: serve un numero di sequenza da 1 bit
- Piggy-back acknowledge in caso di trasmissione di dati nella direzione opposta
- Se il prodotto capacità_canale*ritardo_canale è grande la soluzione Stop&wait porta ad uno scarso utilizzo del canale perché c'è troppa attesa
 - Protocolli sliding window

22

Tipi di servizi

- Connection-oriented
 - Fase di creazione/distruzione della connessione
 - ID di connessione
 - Consegna affidabile (ack) e ordinata dei pacchetti
 - (opzionale) controllo di flusso
- Connection-less
 - Datagram
- Confermato (*acknowledged*)
- Non confermato (*unacknowledged*)

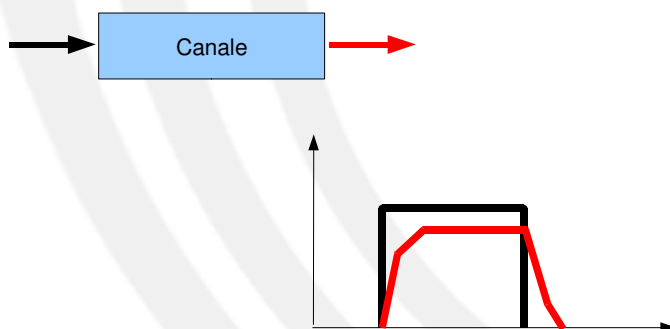
Livello fisico

Nemici della trasmissione

- Attenuazione
 - Il segnale perde forza lungo il cammino o in presenza di ostacoli (solo per il wireless)
- Distorsione
 - Il segnale perde la forma originale
- Interferenza
 - Esterna
 - Interna: diafonia o cross-talk

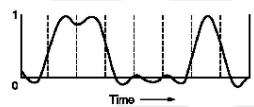
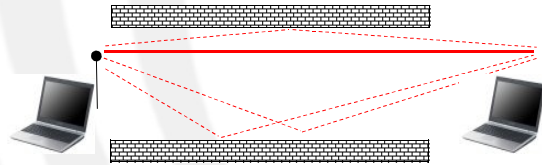
25

Esempio di attenuazione

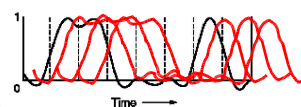


26

Esempio di distorsione: cammini multipli



Segnale originale



Segnale ricevuto

Esempio di interferenza

Segnale originale



Onda 1



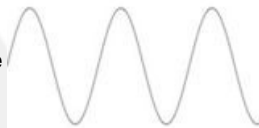
Rumore



Onda 2



Segnale risultante



Onda 1

+ Onda 2

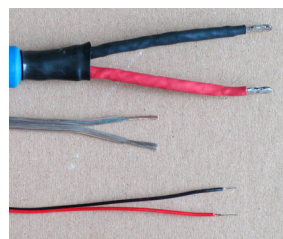
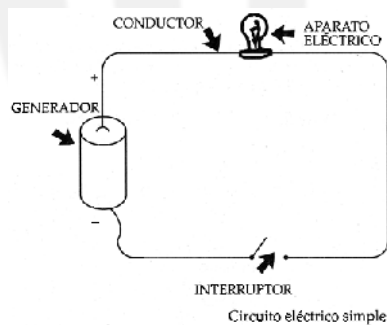


Trasmissione su cavo

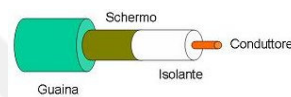
- Cavo di rame
 - Trasmissione sbilanciata
 - Coppia parallela
 - Coppia coassiale
 - Trasmissione differenziale
 - Doppino ritorto (copper twisted pair cable)
- Fibra ottica

29

Trasmissione sbilanciata



Coppia parallela



Cavo coassiale

- Utilizzi:
 - Seriale RS-232

30

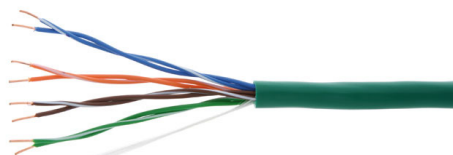
Trasmissione bilanciata

- Vantaggi
 - Non serve riferimento di massa comune tra TX e RX
 - Elevata immunità all'interferenza
 - Attorcigliamento per aumentare l'immunità
- Utilizzi:
 - Telefonia, ADSL
 - LAN su rame (Ethernet)
 - Bus di campo (CAN, Fieldbus)

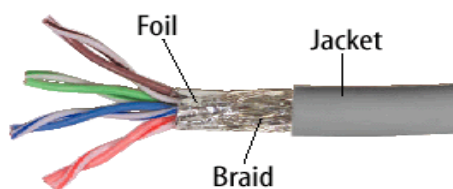
31

Tipologie di doppino

Doppino non schermato:
un-shielded twisted pair
(UTP)



Doppino schermato:
shielded twisted pair
(STP)



32

Doppino in rame non schermato



(a)



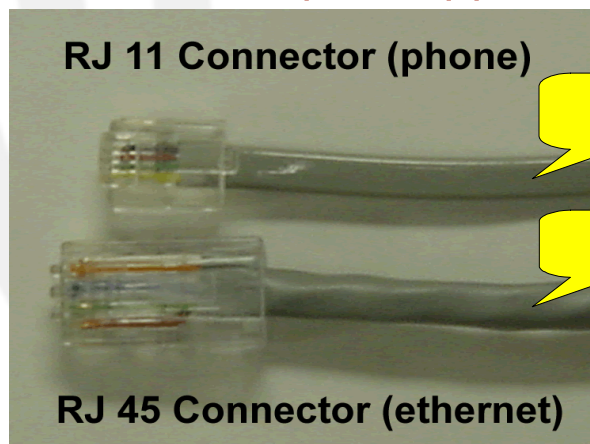
(b)

(a) UTP di categoria 3

(b) UTP di categoria 5

Connettori per doppino

RJ 11 Connector (phone)



2 coppie

4 coppie

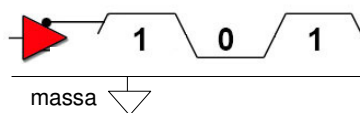
RJ 45 Connector (ethernet)

RJ45

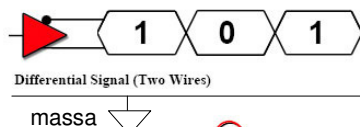


35

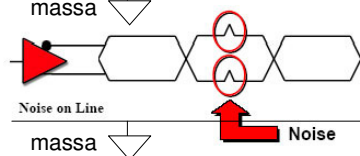
Trasmissione sbilanciata vs. differenziale



Trasmissione sbilanciata



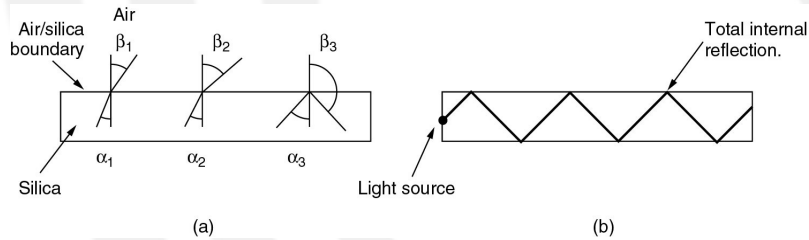
Trasmissione differenziale



Trasmissione differenziale con effetto dell'interferenza

36

Fibra ottica



• Utilizzi:

- Trasmissioni in ambienti con elevato rumore elettromagnetico (es. fabbriche)
- Necessità di disaccoppiamento elettrico (es. appl. mediche)
- Altissima capacità

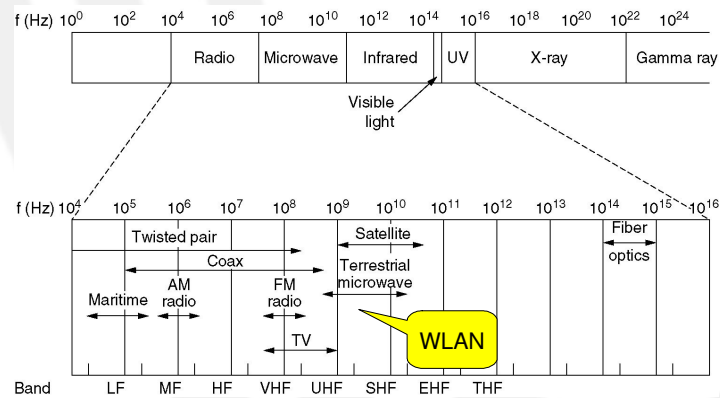
37

Fibra ottica



38

La trasmissione radio



39

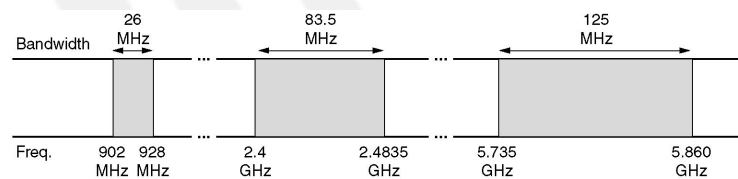
La trasmissione radio



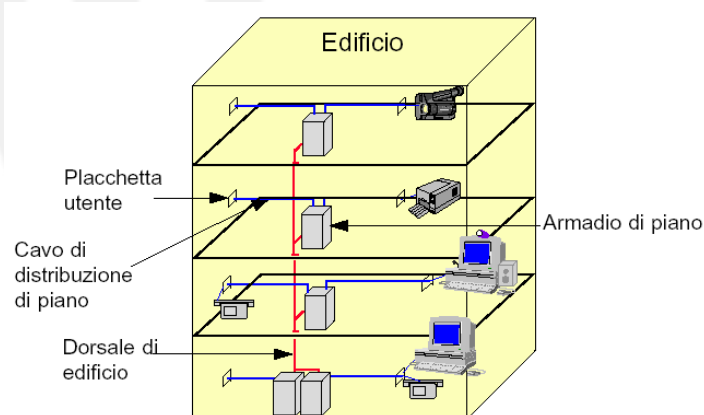
40

Assegnazione delle frequenze radio

- Lo spettro EM è una risorsa controllata a livello nazionale
 - Concessioni governative: TV, radio, telefonia mobile
- Le bande libere Industria-Scienza-Medicina (ISM)
 - Sono usate da Bluetooth, Wireless LAN, ZigBee



Esempio di cablaggio strutturato



Cosa integrare in un cablaggio strutturato ?

- Reti locali
- Telefonia
- Controllo accessi
- Video-sorveglianza
- Antifurto
- Allarmi (incendio, furto)

Componenti del cablaggio strutturato

- Mezzi trasmissivi:
 - cavi in rame e fibre ottiche
- Strutture di permutazione
- Connettori, spine e prese
- Adattatori
- Apparat di protezione elettrica
- Materiali di supporto:
 - cassette, supporti, canaline, armadi, ecc.

Perchè il cablaggio strutturato ?

- Necessità di sistemi di cablaggio standard per edifici commerciali è avvertita da associazioni di telecomunicazioni (TIA) e di calcolatori (EIA) nel 1985
 - nel 1991 approvano lo standard per cablaggio strutturato EIA/TIA 568
- Il sistema di cablaggio deve essere:
 - adatto ad un ambiente multiproduct/multivendor
 - indipendente dai prodotti di telecomunicazione che verranno installati
 - pensato per essere realizzato contestualmente alla costruzione o ristrutturazione organica di un edificio

Tecnologie di trasmissione

- Seriale
 - viene trasmesso un bit alla volta
 - minor utilizzo di cavi o canali radio
 - trasmissione più lenta rispetto a quella parallela
 - Es. RS-232, USB, Firewire, Ethernet
- Parallela
 - vengono trasmessi più bit contemporaneamente su più cavi o canali radio
 - Es. cavo parallelo per stampante, collegamento tra hard disk e CPU nel PC

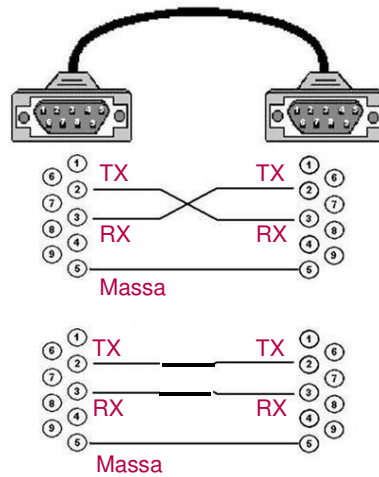
Trasmissione sincrona e asincrona

- Nella trasmissione sincrona, trasmettitore e ricevitore hanno una base tempi comune che scandisce l'invio dei bit
- Nella trasmissione asincrona non c'è una base tempi comune e ciascuna trasmissione deve essere identificata da un bit di Start e da un bit di Stop.
 - Il bit di start indica che il "dato" sta per iniziare e il bit di stop indica quando che il dato è terminato.

RS-232

- Standard per la trasmissione seriale asincrona nato per collegare PC al modem
- Trasmissione elettrica sbilanciata
 - Un filo per trasmettere
 - Un filo per ricevere
 - Filo di massa
- Capacità
 - fino a 1 Mb/s con cavo di 1-2 m
 - fino a 19200 b/s con cavo di 15 m

Collegamenti RS-232

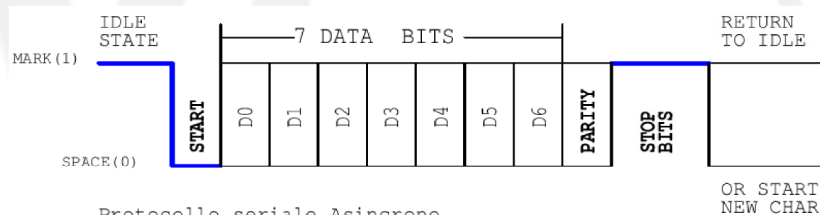


Cavo incrociato
o Null Modem

Cavo dritto

49

Protocollo RS-232



Protocollo seriale Asincrono

- Il reciproco del tempo di trasmissione di un bit è detto baud rate
- Il livello di Idle è alto per rilevare la rottura della linea
- Il bit di start è sempre 0
- Il numero di bit di dato può essere 5, 6, 7, 8
- La parità può essere pari, dispari oppure non esserci
- I bit di stop sono sempre 1 e possono essere 1, 1.5, 2

50

Protocollo RS-232

- Sia il ricevitore che il trasmettitore devono essere predisposti con gli stessi valori di
 - baud rate (es. 9600, 19200, ecc...)
 - numero di bit di dato
 - presenza della parità e tipo
 - numero di bit di stop

Successori di RS-232

- Universal Serial Bus (USB)
 - Lunghezza max di un cavo: 5 metri
 - 480 Mb/s (versione 2) - 4.8 Gb/s (versione 3)
 - Trasmissione bilanciata
 - Coppia di fili per portare l'alimentazione
 - Possibilità di inserire hub per moltiplicare porte e amplificare il segnale
- Firewire (o IEEE1394 o I-Link)
 - 800 Mb/s a 4.5 metri max
- Serial ATA
 - 1.26 Gb/s
 - Usato per collegare i dischi fissi con la CPU

Limiti dei collegamenti punto-punto

- RS-232, USB, Firewire sono protocolli punto-punto, cioè collegano coppie di macchine
- Per collegare tra loro N macchine occorrerebbero $N(N-1)$ cavi e connettori !
- Occorre introdurre un canale condiviso e delle regole per
 - identificare univocamente le macchine
 - decidere il turno di utilizzo
- Nasce il concetto di Local Area Network e il livello Datalink

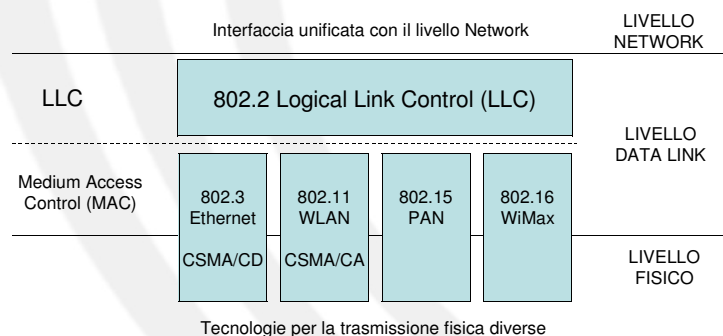
Livello Datalink

Problematiche del livello Datalink

- Situazione
 - Apparecchiature indipendenti
 - Canale ad alta capacita' ma condiviso da piu' stazioni
- Problemi
 - Individuare univocamente le macchine
 - Stabilire chi in ogni istante utilizza il canale
- Soluzione: famiglia di standard IEEE 802.qualcosa

55

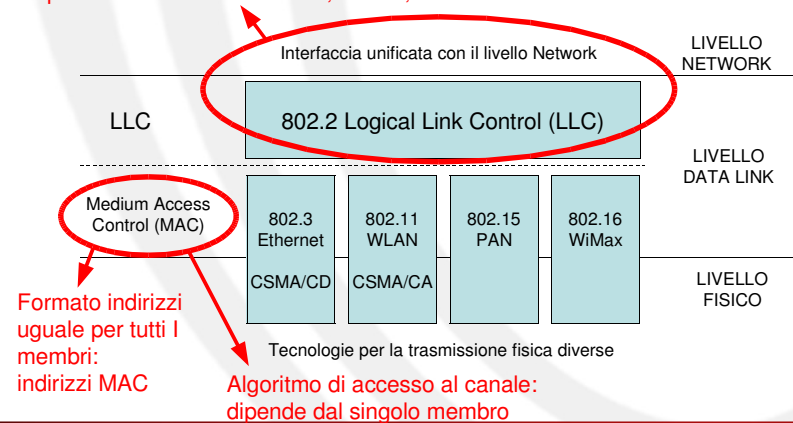
Famiglia IEEE 802.X



56

Famiglia IEEE 802.X

Protocollo Internet e applicazioni (web, email, ecc) funzionano indipendentemente da Ethernet, WLAN, ecc...



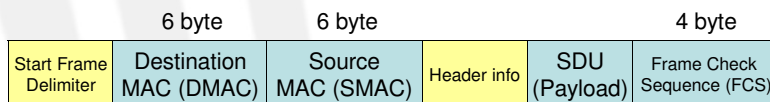
57

Indirizzi MAC

- 6 byte univoci per ogni scheda conforme allo standard 802 (Ethernet, WLAN, ecc...)
- Esempio:
 - Il mio PC ha
 - 00:11:43:3E:98:DB per Ethernet
 - 20:22:41:3F:A0:AA per WLAN
 - Per mandare un pacchetto a tutte le macchine della rete si usa un indirizzo broadcast
 - FF:FF:FF:FF:FF:FF

58

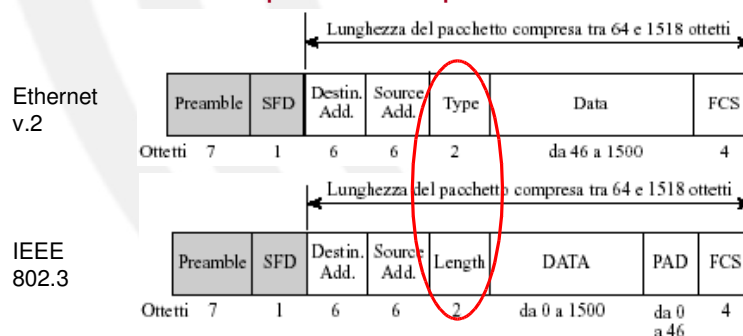
Formato del pacchetto MAC (detto volgarmente frame)



- I campi gialli dipendono dallo specifico protocollo
- La lunghezza max e min di un frame dipendono dallo specifico protocollo
- FCS è un codice per la rilevazione di errore (CRC)
- I frame sono delimitati da
 - Start Frame Delimiter (SFD)
 - Spazio minimo tra frame (Inter Frame Gap)

Frame Ethernet/IEEE 802.3

- Ethernet v.2 → IEEE 802.3
 - differiscono per un campo del frame



Frame Ethernet/IEEE 802.3

- Preambolo: seq. di 7 byte per sincronizzare il clock del ricevitore
- Start Frame Delimiter (SFD): indica l'inizio del frame
- Type: codice del protocollo contenuto nel payload
- Length: lunghezza in byte della parte utile del payload
- PAD: byte di padding nel caso che con i soli dati non si riesca a raggiungere la dim min di 64 byte

CSMA/CD

- Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection
- Carrier Sense = prima di trasmettere ascolto se il canale e' libero
- Multiple Access = piu' stazioni, credendo libero il canale, possono iniziare la trasmissione
- Collision Detection = durante la trasmissione verifico se quanto passa sul canale e' dovuto solo alla mia trasmissione
 - Se i bit ricevuti sono diversi da quelli trasmessi allora c'è stata COLLISIONE

Collisione

- Le staz. trasmettenti sospendono l'invio del frame e trasmettono una *sequenza di jamming* (32-48 bit)
 - Si genera un *frammento di collisione*
- Le stazioni riceventi scartano il frame ricevuto perché minore della lung. minima oppure perché fallisce il controllo del CRC
- Le stazioni che hanno interrotto la trasmissione ritentano dopo un tempo casuale (alg. di backoff)

Evoluzione Ethernet/802.3

- 802.3 Ethernet (10 Mb/s)
- 802.3u Fast Ethernet (100 Mb/s)
- 802.3z Gigabit Ethernet (1 Gb/s)
- 802.3ae 10 Gigabit Ethernet (10 Gb/s)
 - Usato sulle reti geografiche e nei data center come collegamento veloce tra server e con hard disk condivisi (= Storage Area Network)

WLAN 802.11: caratteristiche fisiche

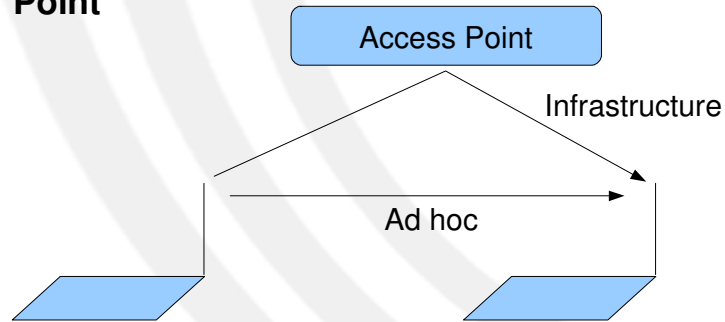
- Staz. fisse e mobili in ambito locale
 - Bassa velocità di spostamento (<20 km/h)
 - Max 1 km di raggio
- Bande ISM centrate su 2.4 GHz e 5 GHz
- Potenza tra 10mW a 100mW
 - Riduzione interferenze
 - Aumento della durata batterie
 - Minore inquinamento elettromagnetico

Sotto-livello fisico di 802.11

- 802.11: 1-2 Mb/s
 - Infrarosso (in disuso)
 - Radio 2.4 GHz
- 802.11b: 1-2-5.5-11 Mb/s
 - Radio 2.4 GHz
- 802.11a: radio a 5 GHz, 54 Mb/s
- 802.11g: radio a 2.4 GHz, 54 Mb/s
- 802.11n: radio a 2.4/5 GHz, 100 Mb/s
 - Multiple Input/Multiple Output (MIMO)

MAC di 802.11

- **ad hoc**: trasmissione diretta tra stazioni
- **infrastructure**: trasmissione attraverso **Access Point**



Livello Network

Motivazioni

- Necessità di far comunicare diversi tipi di reti di livello 2
 - Diversi mezzi trasmissivi
 - Diversi formati di Datalink PDU
 - Diverse dimensioni max di frame (Max Transfer Unit – MTU)
 - Diversi formati di indirizzi (o assenti)
 - Presenza di percorsi multipli per aumentare l'affidabilità

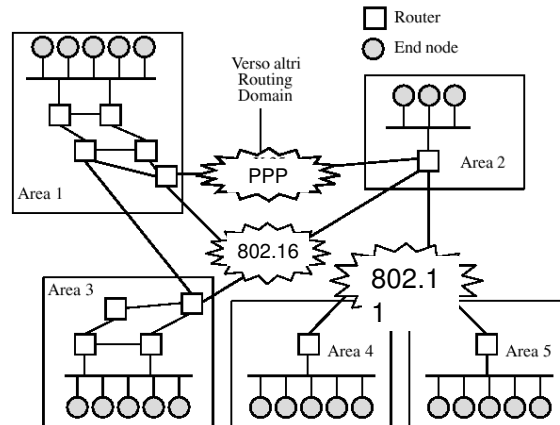
69

Funzionalità del livello network

- Aggregazione di reti di livello 2 per creare reti molto grosse (fino a Internet mondiale)
- Indirizzamento delle stazioni indipendente dallo standard di livello 2
- Routing: trovare la strada (migliore) tra due nodi qualsiasi della rete globale
- Gestione delle diverse MTU mediante frammentazione e riassettaggio

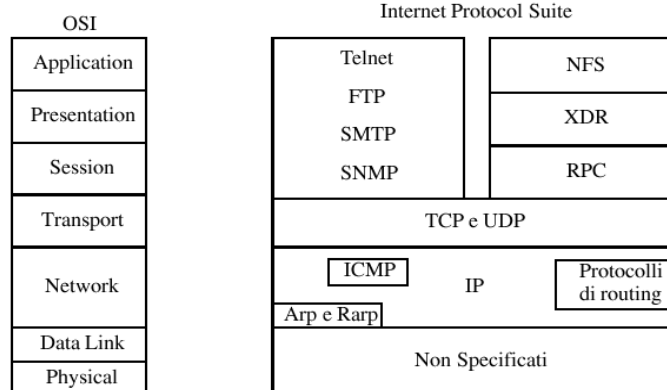
70

Aggregazione di reti di liv. 2



71

Architettura TCP/IP



72

Internet Protocol (IP)

- Negli anni 70' DARPA progetta ARPANET
- Internet Engineering Task Force (IETF)
- Request for Comment (RFC)
 - RFC 791 descrive IP
- Internet = Inter Networking = come far parlare due nodi che non si vedono a livello 2

Internet Protocol (2)

- Indirizzamento dei nodi
- Servizio non connesso e non confermato: ogni pacchetto è indipendente dagli altri e deve contenere l'indirizzo di destinazione
- Routing
- Altre funzionalità:
 - Frammentazione
 - Rilevazione debole degli errori (solo checksum dell'header della Network PDU)
 - Forwarding (host+router+reti di livello 2)

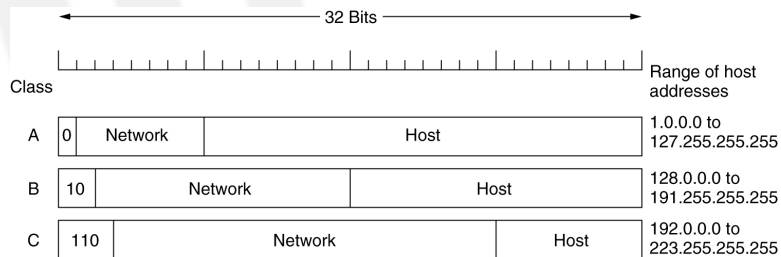
Indirizzi IP

- Assegnati alle interfacce (e non alle macchine !)
- 32 bit
- I 32 bit vengono raggruppati in 4 numeri da 8 bit (intervallo 0-255) che vengono scritti
 - In base 10
 - Separati da punti
- Esempio:
01111111 00000000 00000000 00000001 -->
127.0.0.1 (interfaccia di loopback = l'interfaccia di default della propria macchina)

Struttura degli indirizzi

- Meccanismo simile al prefisso nei telefoni
- 32 bit divisi tra Network e Interface
- Determinazione della parte Network
 - Automatica mediante suddivisione in 5 classi di indirizzi
 - Manuale mediante utilizzo di network bitmask (netmask)

Classi degli indirizzi IP



Netmask

130.192.16.15 --> indirizzo di classe B
 Net: 130.192.0.0 Host: 0.0.16.15

130.192.16.15 + "11111111 11111111 11110000 00000000"
 --> Net: 130.192.16.0 Host: 0.0.0.15

Si può anche scrivere 130.192.16.15/20

- Se non si specifica la netmask vale la lunghezza del prefisso determinata dalla classe dell'indirizzo
- La netmask viene usata per suddividere grossi lotti di indirizzi in lotti più piccoli (subnetting)

Primo livello di routing

- Ogni interfaccia conosce:
 - Il proprio IP
 - La lunghezza della parte network (ufficiale o netmask)
 - IP di un router (default GW)
- Si confronta la parte dell'IP destinatario corrispondente alla parte network del proprio IP. Si verificano due casi:
 - Uguali: raggiungibilità diretta sulla rete di livello 2
 - Diversi: occorre spedire il pacchetto al default gateway
- Conseguenza: mittente e default gateway hanno lo stesso prefisso

79

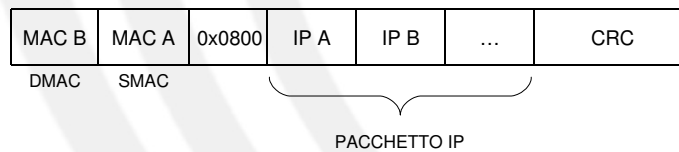
Primo livello di routing (2)

- Subnet IP = insieme di tutte le interfacce con lo stesso prefisso IP (per lunghezza e per valore)
- Subnet IP $\subseteq$ rete di livello 2
- L'indirizzo del default GW impostato sul mio host deve essere nella stessa subnet e quindi avere lo stesso prefisso del mio IP
 - `/sbin/ifconfig -a` ---> IP e eventuale netmask
 - `/sbin/route` ---> IP del default GW

80

Invio di un pacchetto IP su rete Ethernet

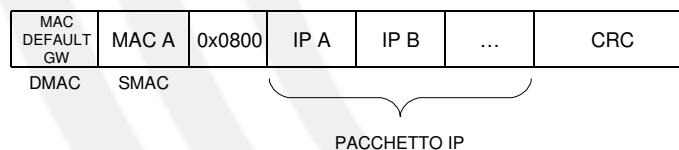
Formato di un frame MAC per l'invio di un pacchetto IP tra 2 host (da A a B) della stessa sottorete IP:



Per conoscere l'indirizzo MAC di B la stazione A usa l'Address Resolution Protocol (ARP)

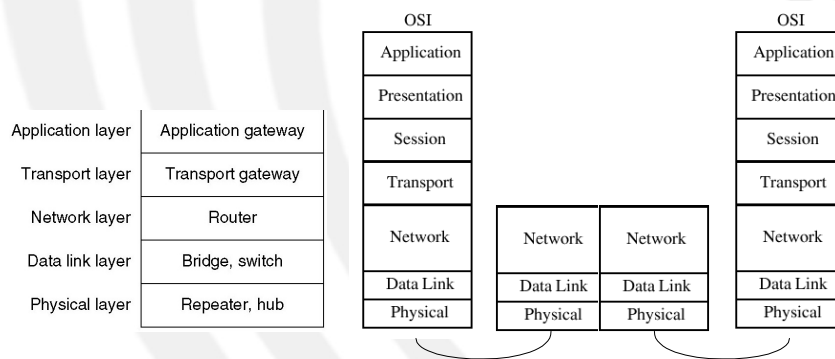
Invio di un pacchetto IP su rete Ethernet (2)

Formato di un frame MAC per l'invio di un pacchetto IP tra 2 host (da A a B) appartenenti a sottoreti IP diverse:



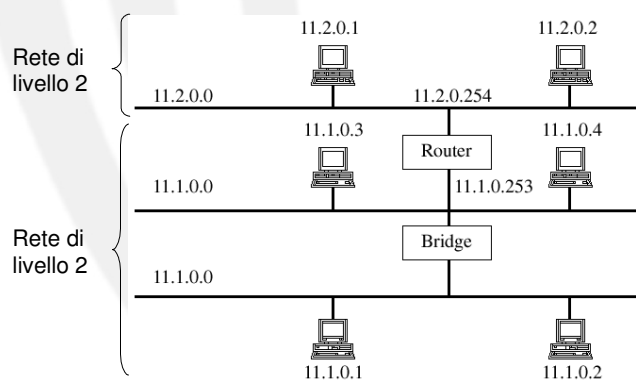
Per conoscere l'indirizzo MAC del default GW la stazione A usa l'Address Resolution Protocol (ARP)

Router



Un router lavora a livello Network

Router e switch/bridge



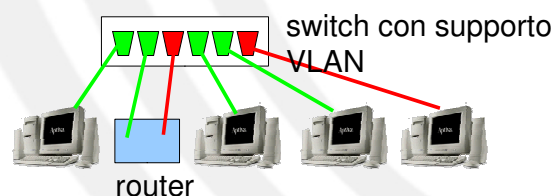
Virtual LAN

- Gli switch separano domini di collisione ma non di multicast/broadcast:
 - Protocollo ARP e malfunzionamenti generano traffico broadcast che occupa inutilmente banda
- Problemi di sicurezza:
 - Selective flooding nel transitorio
 - Possibilità di poisoning
- Soluzione: partizionamento di una LAN in tante LAN da collegare tramite router IP (creando corrispondenti sottoreti IP)

85

Virtual LAN (2)

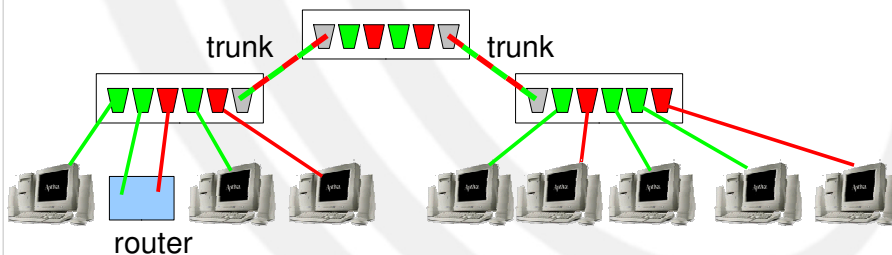
- Separazione di stazioni tra LAN diverse anche se collegati allo stesso switch
 - L'amministratore decide l'assegnazione delle porte tramite SW di net-management
 - Assegnazione facile da cambiare senza spostare cavi



86

Virtual LAN (3)

- Come distribuire VLAN su più switch?
 - Occorre scrivere un ID della VLAN nella trama ethernet (standard VLAN 802.1Q)
 - Può essere aggiunto o rimosso dagli switch LAN
 - Non crea problemi di compatibilità con le stazioni
 - Utile per dare priorità

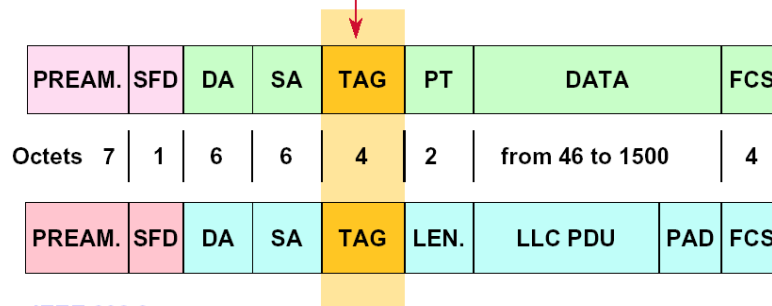


87

VLAN 802.1Q

Ethernet v2.0

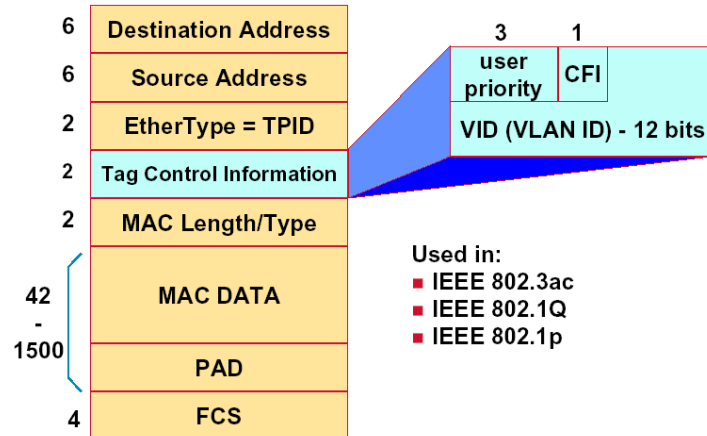
New Field



IEEE 802.3

88

VLAN 802.1Q



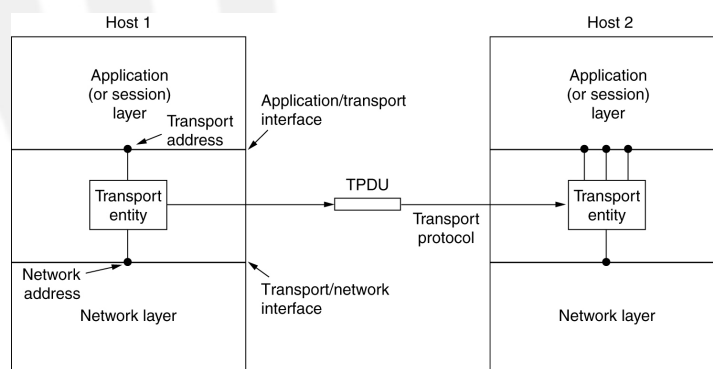
Livello Trasporto

Motivazioni

- Su un host vengono eseguiti diversi processi che usano la rete
- Problemi
 - Distinguere le coppie di processi che si stanno scambiando i dati
 - Fornire meccanismi adatti al tipo di applicazione coinvolta
 - Affidabilità
 - ecc...

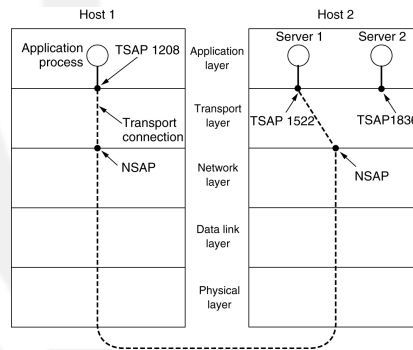
91

Servizi forniti ai livelli soprastanti



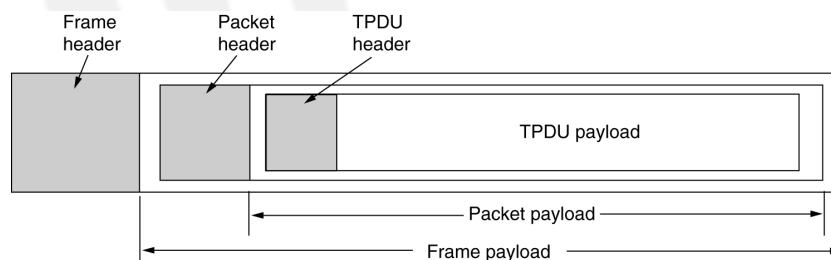
92

Indirizzamento e multiplexing

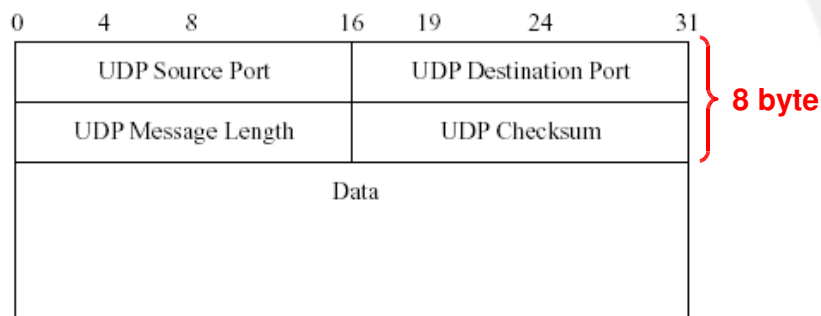


Indirizzo visto dall'applicazione --> NSAP:TSAP
es: 157.27.242.32:3450

Imbustamento



User Datagram Protocol (UDP)



UDP (2)

- Servizio non orientato alla connessione e non confermato
 - Solo multiplex delle applicazioni
 - La checksum copre la PDU UDP e parte del header IP
- Utilizzato per applicazioni in cui:
 - l'affidabilità non è richiesta (multimedia)
 - i dati scambiati stanno tutti in un pacchetto (es. Network Time Protocol)

Transmission Control Protocol (TCP)

- Multiplex delle applicazioni
- Servizio orientato alla connessione
- Trasmissione
 - affidabile (con acknowledge)
 - ordinata
 - byte-oriented
 - full duplex
- Controllo di flusso
- Controllo di congestione

97

Osservazione

- Il servizio TCP “fa vedere” alle applicazioni un “tubo” simile ad un file o ad una pipe in cui leggere e scrivere gruppi di byte di dimensione arbitraria (anche 1 solo)
- Attenzione che questo servizio “virtuale” è implementato sopra un livello network (IP) che non prevede connessioni
 - Tra due host di una connessione TCP i pacchetti IP possono fare strade differenti nelle due direzioni

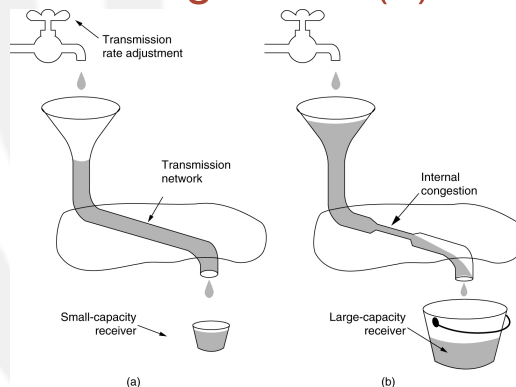
98

Congestioni

- L'architettura di rete TCP/IP adotta un modello di comportamento chiamato **Best Effort**
 - La rete fa il suo meglio per recapitare pacchetti
 - Non rifiuta mai nuovi utenti (a differenza della rete telefonica)
- Possono verificarsi **congestioni** nelle code dei router
 - Un pacchetto IP che arriva ad una coda piena viene scartato

99

Congestioni (2)

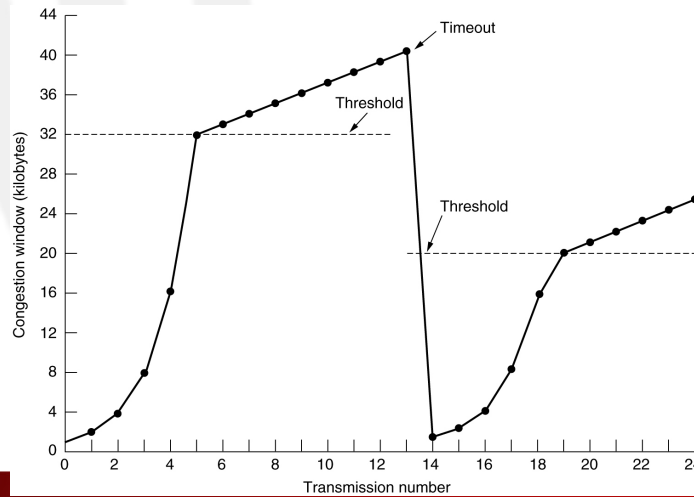


a) un trasmettitore veloce che sovraccarica il ricevitore

b) un trasmettitore veloce che sovraccarica la rete

100

Congestioni (3)



101

Controllo delle congestioni (3)

- Questo meccanismo assume l'ipotesi che un pacchetto perso sia sintomo di congestione
- Ipotesi non sempre vero nel caso di wireless (WLAN e IP su cellulari)
 - Basse prestazioni del TCP su reti wireless

102

Livello applicazione

103

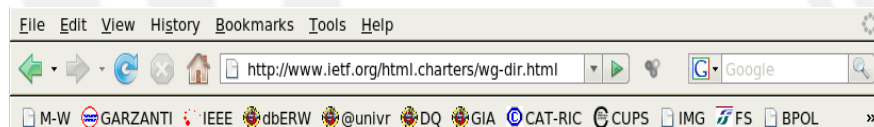
World Wide Web

104

World Wide Web

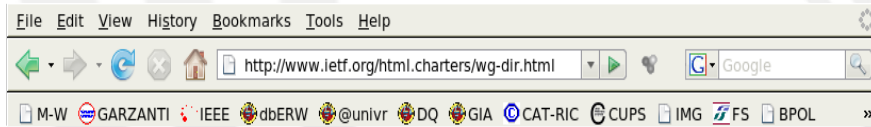
- Inventato da Tim Berners-Lee al CERN di Ginevra nel 1989
- Client (web browser) accedono a documenti HTML, immagini, ecc. contenuti su vari server

Il funzionamento del WWW



1. Il browser determina l'URL (o digitata o cliccata)
2. Il browser chiede al DNS locale l'IP di www.ietf.org
3. Il DNS risponde con 64.170.98.32
4. Il browser apre una conn TCP verso la porta 80 di 64.170.98.32
5. Il browser **richiede** la pagina /html.charters/wg.dir.html
6. Il server **invia** la pagina HTML e chiude la conn TCP
7. Il browser chiude la conn TCP e visualizza la pagina HTML
8. Il browser **richiede** al server **riceve** e visualizza le immagini contenute nella pagina

Il funzionamento del WWW



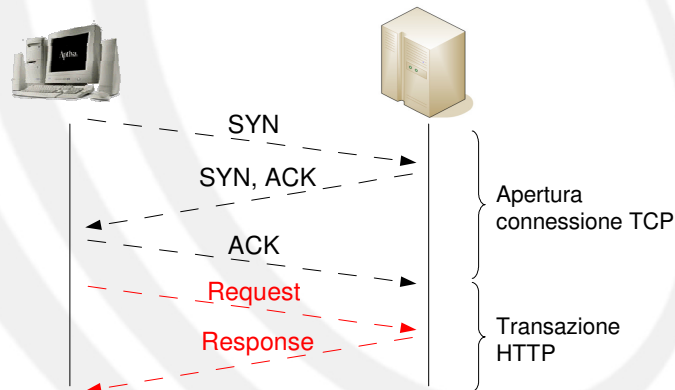
1. Il browser determina l'URL (o digitata o cliccata)
2. Il browser chiede al DNS locale l'IP di www.ietf.org
3. Il DNS risponde con 64.170.98.
4. Il browser apre una conn TCP
5. Il browser **richiede** la pagina
6. Il server **invia** la pagina HTML e chiude
7. Il browser chiude la conn TCP e visualizza la pagina HTML
8. Il browser **richiede** al server **riceve** e visualizza le immagini contenute nella pagina

Le richieste e le risposte sono regolate dal protocollo di livello applicazione chiamato Hyper Text Transfer Protocol

107

Hyper Text Transfer Protocol (HTTP)

Browser Web (client) IP: 157.27.12.5 Porta TCP: 3500 Server Web (server) IP: 130.192.16.20 Porta TCP: 80



108

Esempio di dialogo: client request

GET / HTTP/1.1

Host: 130.192.16.20

User-Agent: Mozilla/5.0 (X11; U; Linux i686; en-US; rv:1.8.1.11) Gecko/20071127 Firefox/2.0.0.11

Accept: text/xml,application/xml,text/html

Accept-Language: en-us,en;q=0.5

Accept-Encoding: gzip,deflate

Accept-Charset: ISO-8859-1,utf-8;q=0.7,*;q=0.7

Esempio di dialogo: server response

HTTP/1.1 200 OK

Date: Wed, 04 Feb 2009 11:17:10 GMT

Server: Apache/2.0.52 (Debian GNU/Linux)

Last-Modified: Wed, 10 Nov 2004 11:40:38 GMT

Content-Length: 1457

Content-Type: text/html

Content-Language: en

Header

<html>

...

</html>

Payload

Esempio: server response: payload (1)

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<title>Test Page for Apache Installation</title>
</head>
<!-- Background white, links blue (unvisited), navy (visited), red
(active) -->
<body bgcolor="#FFFFFF" text="#000000" link="#0000FF" vlink="#000080" alink="#FF0000">
<p>If you can see this, it means that the installation of the
<a href="http://www.apache.org/foundation/preFAQ.html">Apache web server</a>
software on this system was successful. You may now add content to this directory
and replace this page.</p>

<hr width="50%" size="8" />
<h2 align="center">Seeing this instead of the website you expected?</h2>

...
```

Esempio: server response: payload (2)

```
...

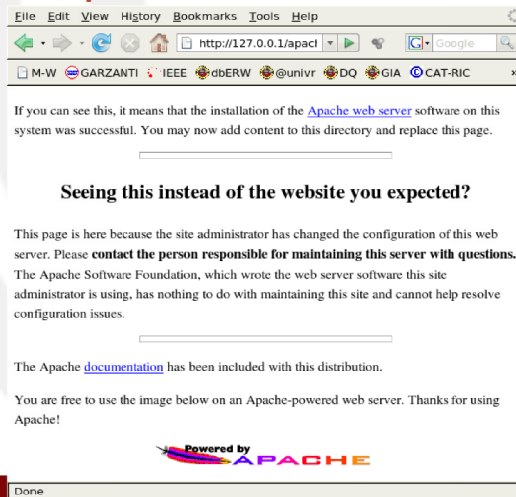
<p>This page is here because the site administrator has changed the
configuration of this web server. Please <strong>contact the person
responsible for maintaining this server with questions.</strong>
The Apache Software Foundation, which wrote the web server software
this site administrator is using, has nothing to do with
maintaining this site and cannot help resolve configuration issues.</p>

<hr width="50%" size="8" />
<p>The Apache <a href="/manual/">documentation</a> has been included
with this distribution.</p>

<p>You are free to use the image below on an Apache-powered web
server. Thanks for using Apache!</p>

<div align="center"></div>
</body>
</html>
```


Esempio: risultato sul client



113

Contenuti restituiti dal server web

- I contenuti restituiti possono essere
 - Statici: pagine, immagini, video
 - Dinamici: risultati di calcoli, query a database
- Molti tipi di applicazioni possibili
 - Documentazione statica
 - Commercio elettronico
 - Lettura di posta elettronica
 - Elaborazione distribuita con chiamata remota di metodi (SOAP)
 - Applicazioni collaborative
 - Forum
 - Content/Document Management System (CMS/DMS)
 - Wiki

114