

Reti di calcolatori ed Internet

Classificazione delle reti
Lo scambio delle informazioni
Internet e protocollo TCP/IP
Applicazioni su Internet

Introduzione all'Informatica - corso G (L. Pontieri)

Argomenti

- ◆ Concetti introduttivi
- ◆ Topologie di reti
- ◆ La trasmissione dei dati
- ◆ Tipi di comunicazione
- ◆ Internet e protocollo TCP/IP
- ◆ Applicazioni su Internet

Introduzione all'Informatica - corso G (L. Pontieri) 2

Cos'è una rete?

- ◆ Punto di vista logico
sistema **distribuito** di dati, risorse di elaborazione, utenti e regole di comunicazione
- ◆ Punto di vista fisico
insieme di **hardware**, **collegamenti**, e **software** che permettono la comunicazione tra macchine remote

Introduzione all'Informatica - corso G (L. Pontieri) 3

Perché una rete?

- ◆ Condivisione di risorse
 - Riduzione costi
 - Modularità
 - Affidabilità e disponibilità
- ◆ Comunicazione fra utenti
 - Scambio di informazioni
 - Collaborazione a distanza

Introduzione all'Informatica - corso G (L. Pontieri) 4

Evoluzione dei sistemi informatici



Introduzione all'Informatica - corso G (L. Pontieri) 5

Tassonomia delle reti (estensione)

- In base all'estensione:
- Rete locale
 - Rete metropolitana
 - Rete geografica

Introduzione all'Informatica - corso G (L. Pontieri) 6

Tassonomia delle reti (estensione)

- ◆ **Rete locale (LAN - Local Area Network)**
 - collega due o più computer in un'area non più grande di un palazzo.
 - collega i computer di un laboratorio, gruppo di lavoro, ufficio, ditta.
- ◆ **Rete metropolitana (Metropolitan Area Network)**
 - concettualmente simile ad una rete locale
 - collega computer di una singola organizzazione nella stessa area urbana (es.: banca con filiali cittadine).

7

Tassonomia delle reti (estensione)

- ◆ **Rete geografica (Wide Area Network)**
 - Nodi distribuiti su medio-lunga distanza (nazione, continente)
 - Trasmissione dati: attraverso messaggi
- ◆ **Reti di reti**
 - Collega più reti differenti mediante opportuni elementi di interfaccia (es.: Internet)
 - Può avere estensione mondiale
 - Esempio: Internet

8

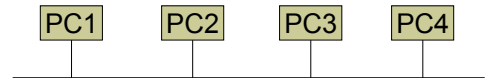
Tassonomia delle reti (topologia)

In base alla topologia:

- Lineare
- Anello
- Stella
- Punto-punto
- Mista

9

Topologie di reti locali: **lineare**



- ◆ Ethernet è il tipo di rete locale più diffuso
 - Qualsiasi computer di qualsiasi tipo prevede la possibilità di usare una scheda Ethernet per connettersi alla rete locale

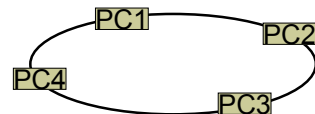
10

Reti locali **Ethernet**

- ◆ Quando un computer vuole comunicare invia il segnale sul cavo di collegamento
- ◆ Ogni computer è in ascolto dei segnali sul cavo
- ◆ Se si verifica un conflitto (due computer hanno tentato di comunicare contemporaneamente):
 - 1) i due computer si fermano
 - 2) riprovano dopo un intervallo di tempo casuale
- ◆ Velocità: 100 Megabit/secondo (Mbps)

11

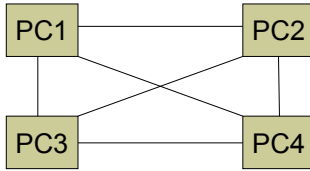
Topologie di reti locali: **anello**



- ◆ La tecnica token-ring viene usata per la comunicazione tra gli elaboratori
 - Un token (un gruppo di byte) viene continuamente passato da un computer all'altro
 - Un computer può trasmettere sulla rete solo quando è in possesso del token.
 - Se un computer riceve un messaggio non destinato a lui, lo rimette in circolo.

12

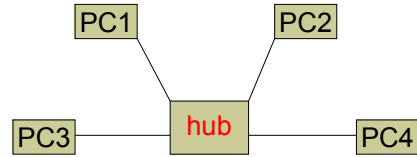
Topologie di reti locali: **punto a punto**



- ◆ Ottima tolleranza ai guasti; ma altissimi costi per i collegamenti ($O(n^2)$)
- ◆ Utilizzabile solo per reti con pochissimi nodi

13

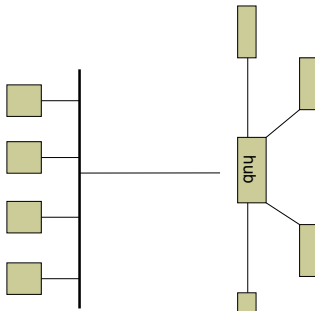
Topologie di reti locali: **stella**



HUB: dispositivo hardware specializzato che smista le comunicazioni dei computer

14

Topologie di reti locali: **mista**



15

I servizi di una rete

- ◆ L'utente di un calcolatore in rete può:
 - Fruire di risorse informatiche condivise
 - stampanti, dischi, calcolatori più potenti, ...
 - Scambiare dati e messaggi con utenti di altri calcolatori connessi in rete
 - documenti, e-mail, newsgroups, mailing-list, web, ...
 - Eseguire applicazioni di uso individuale o di gruppo

16

Reti locali: sistemi operativi di rete

- ◆ In una LAN si vogliono condividere risorse
 - di solito, almeno, stampanti e hard disk
- ◆ Il S.O. deve permettere anche l'uso di quelle risorse che non sono fisicamente collegate al computer su cui si sta lavorando
 - I S.O. dei computer in rete devono quindi dialogare fra loro per permettere la condivisione delle risorse.

17

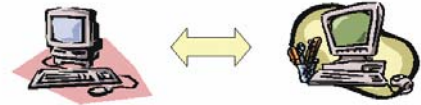
Reti locali: sistemi operativi di rete

- ◆ Il S.O. gestisce un file system distribuito
 - L'utente del file system vede un'unica struttura ad albero, ma alcune parti possono risiedere sull'hard disk di un altro computer della rete
- ◆ Quando si vuole eseguire un programma, il S.O. seleziona il computer (e quindi la CPU) più scarico su cui il processo deve girare
 - non è detto che il programma venga fatto girare sulla CPU locale

18

Lo scambio delle informazioni

Scambio di informazioni



Affinché due calcolatori possano scambiarsi dei dati sono necessari

- un insieme di regole che regolano lo scambio di dati
- un canale fisico di comunicazione tra i due calcolatori
- la componente hardware della comunicazione
- il software per la comunicazione

Protocolli di comunicazione

- ◆ Utilizzati dai calcolatori per dialogare
- ◆ Come nel caso della codifica dei dati occorre utilizzare degli standard internazionali per problemi di compatibilità!
- ◆ Esempi
 - Modello ISO/OSI (Open System Interconnection)
 - Modello TCP/IP (standard de facto)

Protocolli di comunicazione

- ◆ Il solo collegamento fisico non è sufficiente per permettere la comunicazione fra calcolatori
 - è necessario anche che ciascun calcolatore sia dotato di una applicazione in grado di effettuare il trasferimento delle informazioni
 - nella comunicazione tra calcolatori, è necessaria la presenza di uno strato software che consenta lo scambio di dati sulla base di un protocollo
- ◆ un protocollo di comunicazione è un insieme di regole e convenzioni che controllano lo scambio di informazioni in una comunicazione
 - specifica anche il tipo di messaggi consentiti

Protocolli di comunicazione: l'esempio dei due filosofi

- ◆ Due filosofi, uno africano e uno cinese, vogliono discutere dell'*Oryctolagus cuniculus* (il coniglio)
 - l'africano vuole esprimere la sua simpatia per i conigli
- ◆ **Problema1**
 - i filosofi non parlano la stessa lingua, né riescono a trovare un interprete che conosca le loro lingue
 - l'africano parla swahili, il cinese parla cinese e francese
- ◆ **Soluzione**
 - I filosofi possono comunque accordarsi su una lingua da usare nella comunicazione: **il danese**
 - possono poi comunicare utilizzando due interpreti, ciascuno dei quali sa tradurre dalla lingua nota a uno dei filosofi alla lingua usata per la comunicazione

Protocolli di comunicazione l'esempio dei due filosofi (2)

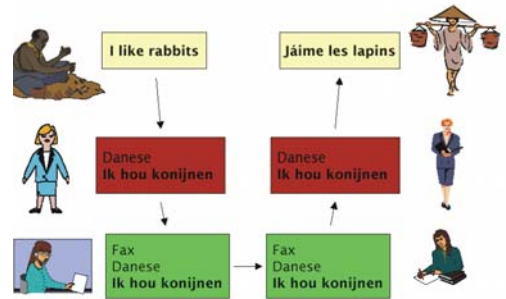
- ◆ **Problema2**
 - I due filosofi non vivono nello stesso luogo, e non sono abituati a viaggiare
- ◆ **Soluzione**
 - I due possono comunque decidere di comunicare in altro modo: **usando il fax**

Protocolli di comunicazione: l'esempio dei due filosofi (3)

- ◆ Con gli accordi presi, i due filosofi possono effettivamente comunicare
 - hanno adottato due diversi protocolli di comunicazione
 - un protocollo relativo alla lingua (il danese)
 - un protocollo relativo al mezzo di comunicazione (il fax)
 - La comunicazione con fax è possibile grazie al supporto del servizio di telefonia locale e internazionale
 - basato su protocolli che fissano gli standard internazionali sulle caratteristiche elettriche e temporali dei segnali utilizzati per la telefonia

25

Protocolli di comunicazione I due filosofi



26

Mezzi di trasmissione

Per la comunicazione tra calcolatori si possono usare diversi canali fisici di trasmissione

- guidati
 - doppino telefonico
 - Velocità = 1-200 Mbps
 - cavo coassiale
 - Velocità = 500 Mbps
 - fibra ottica
 - Bit = assenza/presenza segnale luminoso
 - Velocità = 10 Gbps
- non guidati: onde elettromagnetiche
 - satellite, antenne, infrarossi

27

Aspetti della trasmissione di segnali

- ◆ Condivisione del canale
 - suddivisione del tempo (TDM)
 - suddivisione dello spettro di frequenze (FDM)
- ◆ Direzione della trasmissione
 - Simplex: solo una direzione
 - Duplex: entrambe le direzioni in contemporanea
 - Half-Duplex: in entrambe le direzioni, ma non in contemporanea
- ◆ Trasmissione digitale/analoga
- ◆ Trasmissione sincrona/asincrona

28

Trasmissione digitale

- ◆ Nelle reti locali, la comunicazione tra due computer passa di solito su cavi dedicati
 - installati esplicitamente per la rete, e adatti per la trasmissione digitale delle informazioni.
- ◆ (Semplificando un po') su questi cavi si ha una variazione del livello di tensione fra due valori
 - che corrisponde alla trasmissione di bit di valore zero oppure 1

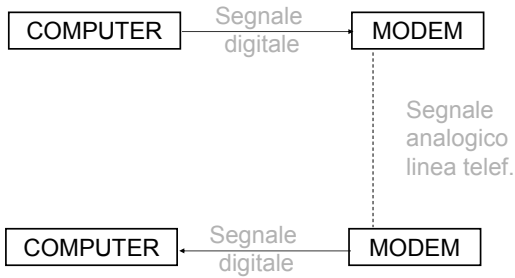
29

Trasmissione analogica

- ◆ Per le comunicazioni su lunga distanza, si cerca di sfruttare le reti di comunicazione esistenti, come ad esempio la rete telefonica
- ◆ La rete telefonica e' però fatta per comunicare la voce, cioè un segnale analogico che varia in maniera continua in una banda di frequenze
- ◆ Sono necessari dei dispositivi per poter usare la rete telefonica come mezzo di comunicazione tra computer: i **modem**

30

Il modem



31

Il modem

- ◆ Informazione = **digitale** (seq. Bit)
- ◆ Segnali = **analogico** (continuo)
- ◆ Il **Modem** (Modulatore-Demodulatore) trasforma bit in segnali e viceversa
 - Modulazione in frequenza
 - il modem altera in frequenza una sequenza portante (0=freq più bassa, 1=freq più alta)
 - ...modulazione in ampiezza, fase,

32

Il modem

- ◆ I modem attuali hanno velocità di trasmissione di 14.400, 28.800, 38.400, 56.600 bit/sec
- ◆ Se due computer comunicano con un modem, la velocità di comunicazione è sempre quella del modem più lento
- ◆ Il modem è usato soprattutto per le comunicazioni private
 - ad esempio, un utente che si collega ad internet tramite il suo provider

33

Trasmissione seriale/parallela

- ◆ Trasmissione di un byte:
 - **Seriale**: se il canale di comunicazione è fatto di un solo filo, il byte è trasmesso un bit per volta
 - **Parallela**: se il canale di comunicazione ha 8 fili, possiamo trasmettere gli 8 bit in contemporanea
- ◆ La trasmissione parallela è più veloce, ma più costosa da implementare
 - viene usata di solito solo per collegamenti punto a punto e molto corti (es.: computer - stampante)
- ◆ La trasmissione seriale è quella normalmente usata nelle reti, locali e non locali

34

Il canale di comunicazione: linea dedicata/commutata

- ◆ **linea dedicata**
 - La comunicazione avviene lungo un canale (linea fisica o "parte" di essa) dedicato esclusivamente ad essa
 - Es: due PC connessi da un cavo di comunicazione
- ◆ **linea commutata**
 - Il canale viene "costruito" per ogni nuova sessione di comunicazione, collegando singoli tratti di linee dedicate
 - Esempio: comunicazione tra due computer in Internet
 - altri computer fanno da tramite tra i due che devono comunicare, ritrasmettendo i loro messaggi
 - Con le linee commutate si riducono i costi
 - 2 modalità principali:
 - commutazione di circuito
 - commutazione di pacchetto

35

Commutazione di circuito: la rete telefonica

- ◆ I telefoni di un distretto telefonico fanno capo ad una centrale di smistamento, che comunica con le centrali degli altri distretti
- ◆ Quando telefoniamo, la chiamata viene fatta passare attraverso una o più centrali, fino a raggiungere il numero chiamato
- ◆ Comunicando fra loro, le centrali costruiscono una connessione diretta fra i due telefoni, che dura tutto (e solo) il tempo della telefonata

36

Commutazione di circuito

- ◆ Quando due telefoni comunicano, la linea e' occupata: nessuno puo' chiamare quei telefoni.
- ◆ Che succede se usiamo una comunicazione a commutazione di circuito su internet?
- ◆ **DISASTRO:** qualsiasi servizio offerto sarebbe disponibile ad un solo utente per volta.
 - ad esempio, chi riesce a connettersi ad un sito web lo puo' usare in esclusiva per tutto il tempo che vuole !!!

37

Commutazione di pacchetto

- ◆ Ogni messaggio e' diviso in tanti pacchetti numerati di dimensione fissa.
- ◆ Ogni pacchetto contiene l'indirizzo del computer destinatario e del mittente.
- ◆ Ogni pacchetto e' trasmesso separatamente
 - Una volta inviato, il mittente se ne disinteressa
- ◆ Ogni pacchetto fa (virtualmente) una strada diversa per arrivare al destinatario

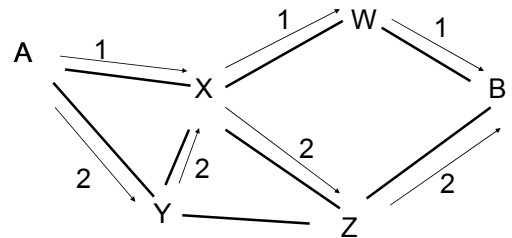
38

Commutazione di pacchetto

- ◆ I pacchetti non arrivano necessariamente nello stesso ordine con cui sono stati inviati
 - Il destinatario aspetta di aver ricevuto tutti i pacchetti per ricomporli e ricostruire il messaggio
- ◆ Ogni pacchetto occupa il mezzo di trasmissione e la scheda di rete per un tempo molto breve
 - Si ha un effetto di parallelismo: ogni computer puo' essere coinvolto contemporaneamente in piu' comunicazioni

39

Commutazione di pacchetto



40

Commutazione di pacchetto: instradamento (routing)

- ◆ Come far arrivare i pacchetti a destinazione?
- ◆ Ogni nodo della rete mantiene una tabella che indica a quale/quali vicini ritrasmettere un pacchetto non destinato a lui, in base all'indirizzo di destinazione del pacchetto
- ◆ La scelta del nodo a cui inoltrare il pacchetto dipende anche da situazioni temporanee di carico della rete, guasti, ecc.

41

Linea dedicata/commutata: esempio

- ◆ Nel collegamento ad Internet col telefono
 - dal PC al provider e' in corso una comunicazione a commutazione di circuito
 - la linea e' occupata, perche' si sta effettuando una chiamata telefonica
 - dal provider verso qualsiasi punto di Internet al quale decidete di collegarvi, la comunicazione e' a commutazione di pacchetto

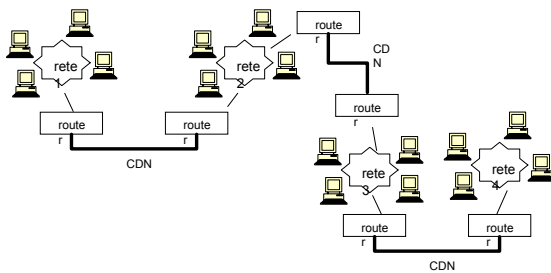
42

Internet e protocollo TCP/IP

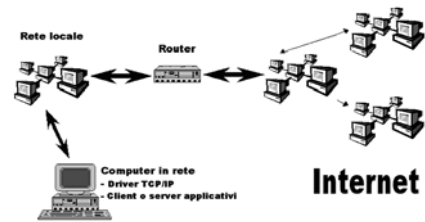
Internet

- ◆ Nata dalla fusione di reti di agenzie governative americane (ARPANET) e reti di università
- ◆ E' una rete di reti, di scala planetaria, pubblica, a commutazione di pacchetto
 - sistema di comunicazione tra reti e sistemi eterogenei, oltre che geograficamente distribuiti
 - vari tipi di dispositivi di interfaccia fra le sotto-reti
 - Repeater, Bridge, Router, Gateway
- ◆ Utilizza protocolli di comunicazione di dominio pubblico derivati dal modello **TCP/IP**
- ◆ Al giorno d'oggi è accessibile a tutti tramite **provider** che sono fisicamente collegati a internet

Internet



Accesso ad Internet con collegamento diretto



Accesso ad Internet con collegamento commutato



Caratteristiche del protocollo TCP/IP

- ◆ Internet usa un protocollo universale, TCP/IP, per far dialogare tra loro hardware e sistemi operativi diversi
- ◆ indipendenza del protocollo dal modo in cui la rete è fisicamente organizzata
- ◆ il protocollo è di dominio pubblico

Protocollo TCP/IP

- ◆ **Suddiviso in vari livelli**
 - **Applicazione:** software applicativo
 - **Trasporto:** trasforma dati in messaggi usando il protocolli TCP
 - **Rete:** protocollo IP di spedizione dei messaggi sulla rete
 - Indirizzo IP = indirizzo degli host in rete
 - **Fisico:** Al di sotto aspetti legati al tipo di rete

49

Protocollo TCP/IP

- ◆ **Suddivide i dati in uscita in pacchetti recanti le informazioni circa la loro destinazione (Internet è una rete a commutazione di pacchetto)**
 - I pacchetti (datagrammi) hanno piccole dimensioni (1500 byte)
 - I pacchetti sono spediti separatamente e poi riassemblati dal ricevente
- ◆ **Provvede all'instradamento dei messaggi**
- ◆ **Controlla che la comunicazione vada a buon fine**
 - meccanismo di messaggi di conferma della ricezione avvenuta o di segnalazione di errori, onde la trasmissione venga ripetuta

50

Protocollo TCP/IP

- ◆ **Il protocollo analizza la parte rete dell'indirizzo:**
 - se la rete è quella locale, i dati sono inviati direttamente all'host indicato nell'indirizzo;
 - altrimenti sono inviati al router.
- ◆ **Ogni router ha in memoria una tabella (tabella di routing)**
 - contiene gli indirizzi dei router responsabili di altre sottoreti che conosce direttamente, più uno per gli indirizzi di rete che gli sono sconosciuti.

51

Applicazioni su Internet

Elaborazione su Internet

- ◆ **Cosa serve?**
 - un computer
 - una connessione TCP/IP
 - collegamento a Internet mediante router
 - oppure: linea telefonica + modem + provider
 - programmi client

53

I provider

- ◆ **Internet Service Provider (ISP)**
 - organizzazioni, pubbliche o private, che affittano all'utenza privata accessi ad Internet
- ◆ **Un provider dispone di uno o più host collegati ad Internet con linee dedicate**
 - le linee sono attive 24 ore su 24
 - gli host possono fornire temporaneamente accesso ai servizi di rete a decine o centinaia di computer mediante modem e linee telefoniche

54

Programmi client

- ◆ Sono quei programmi che consentono di usufruire dei servizi della rete.
- ◆ Esempi:
 - mailer (Eudora, Netscape Communicator, Outlook, ...)
 - browsers (Netscape, Microsoft Explorer, ...)
 - plug-in (Adobe Acrobat Reader, Real Player, ...)
 - telnet
 - ftp

55

Architettura client-server

- ◆ Il client è un programma dotato di interfaccia utente, che consente di richiedere dati ed elaborazioni al server
- ◆ Il server mantiene dati e programmi e si occupa di effettuare elaborazioni e trasmissioni su richiesta
- ◆ Il dialogo client-server è regolato da protocolli del livello delle applicazioni, tra cui:
 - *Simple Mail Transfer Protocol (SMTP)* per la posta
 - *File Transfer Protocol (FTP)* per i file
 - *Hyper-Text Transfer Protocol (HTTP)* per il Web

56

Client-Server: schema



57

World Wide Web (WWW)

- ◆ Architettura software per gestire dati distribuiti geograficamente basata sulla nozione di **ipertesto**
- ◆ **Pagine web**: ipertesti che possono contenere testo, immagini, suoni, programmi eseguibili
 - un utente legge le pagine, se seleziona un link la pagina viene sostituita con quella richiesta (scaricata dal sito remoto)
- ◆ Si appoggia a TCP/IP e quindi è compatibile con ogni tipo di macchina collegata ad Internet

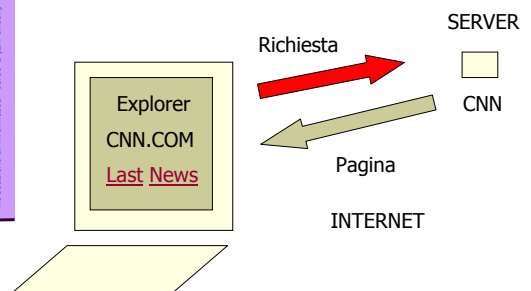
58

Struttura del Web

- ◆ Architettura **Client-server**
- ◆ Il **client (browser)** permette la navigazione nel web
 - trasmette le richieste di pagine/dati remoti, riceve le informazioni e le visualizza sul client
 - A volte utilizza programmi esterni (plug-in) per gestire i dati ricevuti
- ◆ Il **Server** è un processo sempre attivo che aspetta e serve le richieste dei client
 - restituisce la pagina richiesta oppure un messaggio di errore

59

Web: Client-Server



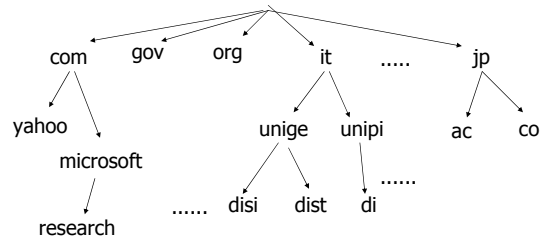
60

Domini

- ◆ Domini=suddivisione logica di Internet per facilitare la gestione dei nomi delle risorse
- ◆ Internet è suddivisa in una moltitudine di domini radice
 - Domini nazionali: *uk it de*
 - Domini generici: *com edu*
- ◆ Un dominio radice include una collezione di *host* e può essere suddiviso a sua volta in sottodomini e così via
 - Sottodominio del DISI: *disi.unige.it*

61

Spazio dei nomi dei domini



62

Name Server

- ◆ Lo spazio dei nomi è diviso in zone gestite da un server principale e server secondari che mantengono la lista degli host inclusi nel dominio (database dei nomi)
- ◆ Se un server non trova un nome nel suo database manda una richiesta al server del dominio antenato o successore e così via (interrogazioni ricorsive)
- ◆ Si usa una memoria cache per mantenere gli indirizzi recuperati tramite altri server

63

Domain Name Server

- ◆ Lo spazio dei nomi è memorizzato quindi sotto forma di database distribuito
- ◆ Ogni rete locale ha un proprio server DNS che mappa nomi logici (indirizzi DNS) in indirizzi fisici (indirizzi IP)
- ◆ N.B.: Indirizzi IP = codice numerico (binario) utilizzato dal protocollo di invio dati del modello TCP/IP
 - Es. 121.34.16.19

64

URL: indirizzi nel Web

- ◆ URL (Uniform Resource Location) è uno standard per il formato degli indirizzi delle risorse sul Web
- ◆ Specifica:
 - Come si vuole accedere alla risorsa (metodo)
 - Dove si trova la risorsa (indirizzo server)
 - Nome della risorsa (nome)
- ◆ Formato:
 - Metodo://host/nome

65

Metodo

- ◆ **http**: protocollo gestione ipertesti
- ◆ **ftp**: trasferimento file
- ◆ **news**: gruppi di discussione
- ◆ **telnet**: accedere a macchine remote
- ◆ **file**: accedere a documenti locali

66

Nome

- ◆ Nome (mnemonico) di dominio del *server DNS* al quale si vuole chiedere la risorsa
- ◆ Esempio:
 - Server Web DISI: www.disi.unige.it
 - Server FTP DISI: [ftp.disi.unige.it](ftp://www.disi.unige.it)

67

Nome risorsa

- ◆ Path name (cammino) che porta al file contenente la risorsa (es pagina, foto, ecc) nello *spazio di dati* gestito dal server del sito contattato
 - Esempio:
 - <http://dns.isi.cs.cnr.it/isi/pontieri/didattica/intro.html>
- ◆ Solitamente ogni sito ha una pagina di ingresso denominata **index.html**
 - I seguenti url sono equivalenti
 - <http://dns.isi.cs.cnr.it/isi/pontieri/index.html>
 - <http://dns.isi.cs.cnr.it/isi/pontieri>

68

Problemi di sicurezza

- ◆ La parte di File System del *server* accessibile al client è controllata dal *server* (i nomi delle risorse sono relativi a tale parte di file system!)
- ◆ Il client può scaricare dalla rete programmi (es Java) che vengono poi **automaticamente** eseguiti dal browser (ad es animazioni); tali programmi hanno permessi molto limitati per evitare intrusioni nel sistema del client

69

Pagine Web

- ◆ Web basato su un linguaggio ipertestuale che associa indirizzi URL a parti di documento chiamati link
- ◆ Selezionando un link (ad es. con il mouse) si scarica una pagina dal server DNS identificato dal corrispondente URL
- ◆ Le applicazioni che gestiscono pagine web vengono dette **browser**
 - Netscape
 - Explorer

70

Come fornire servizi sul web?

- ◆ Dobbiamo avere a disposizione spazio su disco di un server di un sottodominio e quindi ottenere un indirizzo URL per le nostre risorse
- ◆ Dobbiamo creare delle pagine web che i clienti possano leggere con i loro browser collegandosi al nostro indirizzo URL
- ◆ Tramite le pagine spieghiamo quali risorse mettiamo a disposizione

71

Linguaggio per Pagine Web

- ◆ Si utilizza il linguaggio HTML (*HyperText Markup Language*) che utilizza annotazioni per descrivere come verrà visualizzato il documento sul browser di un cliente
 - Es: La prossima parola è in **neretto**
- ◆ Il browser interpreta le annotazioni traducendole in effetti grafici
 - Es: La prossima parola è in **neretto**
- ◆ Alcuni tool forniscono direttamente l'effetto desiderato senza dover usare HTML

72

Alcuni esempi

- Pagina web racchiusa nel comando `<HTML>....</HTML>`
- Intestazione: `<HEAD>...</HEAD>`
- Corpo pagina: `<BODY>...</BODY>`
- `<P>`: inizia un paragrafo
- `
`: fine linea
- `...`: testo in bold
- `<I>...</I>`: testo in italico

73

Altri tag

- Link
`...`
- Immagine
``
- Linea di separazione: `<hr>`
- Caratteri accentati:
 - `&caratteregrave` (es `&grave=à`)
 - `&carattereacute` (es `´=é`)

74

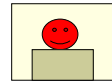
Sorgente pagina web

```
<HTML>
<BODY>
<b>Marco Rossi</b><br>
PhD Student <br>
Universit&grave; di Genova<br>
<IMG SRC="marco.gif"><hr>
Per scaricare la mia tesi premi qui sotto<br>
<a href="ftp://ftp.disi.unige.it/RossiM/tesi.ps">
<i>TESI </i></a>
</BODY>
</HTML>
```

75

Pagina visualizzata su browser

Marco Rossi
PhD Student
Università di Genova



Per scaricare la mia tesi premi qui sotto

TESI

76

Form e interazione con cliente

- Si possono creare pagine che permettono all'utente di immettere dati attraverso FORM (moduli da compilare)
- I dati vengono gestiti poi da programmi residenti sul server
- Ad esempio servono per E-commerce o per consultare cataloghi (biblioteche virtuali)

77

Motori di ricerca

- Raccogliono indirizzi URL di migliaia di siti e forniscono un **catalogo** che l'utente può consultare
 - navigando nelle pagine fornite dal motore di ricerca
- Permettono all'utente di immettere parole chiavi tramite FORM
 - per cercare informazioni, siti, pagine di persone, ecc
- Esistono anche motori di ricerca che utilizzano altri motori di ricerca...
- Esempi: Yahoo Altavista Lycos Virgilio

78

Posta elettronica

- ◆ Servizio per trasmettere dati (messaggi) tra vari utenti
- ◆ Sistemi di posta elettronica supportano:
 - Composizione di messaggi
 - Trasferimento al destinatario
 - Visualizzazione e cancellazione
 - Caselle di posta (Mailbox) per memorizzare i messaggi in arrivo
 - Mailing list (lista di indirizzi)

79

Invio di messaggi

- ◆ Occorre fornire un messaggio, e l'indirizzo del destinatario
- ◆ L'indirizzo
 - ha la forma: **Mailbox@locazione**
 - e viene gestito dal DNS server del nostro dominio
- ◆ Esempio:
 - giorgio@disi.unige.it

80

Formato dei messaggi

- ◆ To: (destinatario)
- ◆ Cc: (in copia a)
- ◆ Bcc: (copia trasparente)
- ◆ From: mittente
- ◆ Sender: indirizzo del mittente
- ◆ Testo del messaggio
- ◆ Attachment MIME foto, suoni, ecc)

81

Applicazioni per posta

- ◆ Esistono molte applicazioni che permettono di leggere la posta e mantenere mailbox
 - Explorer
 - Outlook
 - Netscape
 - Eudora

82

Mailing list (liste di discussione)

- ◆ strumenti di discussione attraverso e-mail
 - esistono mailing list su svariati argomenti e in tutte le lingue
 - sulle M.L. avvengono discussioni, si fanno annunci, si distribuiscono bollettini elettronici ...
- ◆ una mailing list e' un indirizzo di mail che redistribuisce il messaggio ad una lista di indirizzi (gli iscritti alla mailing list)
 - es: mail mathlist@dm.unibo.it

83

Mailing list

- ◆ Iscrizione e rimozione
 - mail majordomo@somewhere.com
 - subject: subscribe nomelista
 - body: subscribe nomelista
 - mail majordomo@somewhere.com
 - subject: unsubscribe nomelista
 - body: unsubscribe nomelista
- ◆ Vantaggi e svantaggi
 - solo chi e' veramente interessato usa una mailing list
 - utenti scorretti possono essere rimossi
 - puo' essere difficile da trovare
 - aumento del numero di mail ricevute

84

Newsgroups (conferenze in rete)

- ◆ A differenza dei messaggi postali, quelli inviati a una conferenza non hanno un vero e proprio destinatario
 - sono semplicemente 'affissi' su una bacheca virtuale.
 - Chi passa di lì, ed è interessato all'argomento, può leggerli, commentarli, rispondere.
- ◆ Possono essere
 - moderate: qualcuno controlla i messaggi prima di pubblicarli nella "bacheca"
 - libere
- ◆ Per accedere occorre un programma "newsreader"

85

Newsgroups

- ◆ Un NewsGroup mette automaticamente in contatto persone che desiderano:
 - cercare/fornire informazioni
 - scambiare opinioni
 - litigare!
- ◆ su uno specifico argomento
- ◆ NG = paniere elettronico distribuito
 - NewsGroups: liberta' e anarchia

86

Newsgroups: funzionamento

- ◆ Gestione completamente distribuita
- ◆ Molti News-servers sparsi per il mondo:
 - Ogni News-server riceve i messaggi dei suoi utenti e li invia agli altri news-servers
- ◆ Alcuni gruppi vengono oscurati
- ◆ Alcuni gruppi sono moderati
- ◆ I messaggi durano un tempo limitato

87

Newsgroups: accesso

- ◆ Tramite un Provider:
 - Il provider dovrebbe essere obbligato a mostrare i gruppi richiesti dall'utente.
- ◆ Tramite un News-Server gratuito
- ◆ Tramite accesso diretto ad un News-Server usando il browser Netscape
 - (Collabra Discussion Groups)

88

Newsgroups: gerarchie

- ◆ I newsgroups sono organizzati in gerarchie ad albero per argomenti e sotto-argomenti
- ◆ La forma generale del nome di un newsgroup e' del tipo:
 - categoria.argomento.sotto-argomento
- ◆ alt (gli argomenti piu' disparati)
 - es: alt.music.pink-floyd
 - alt.astrology
 - alt.fan.simpsons

89

Newsgroups: gruppi regionali

- ◆ Normalmente riproducono Newsgroups di lingua inglese in una lingua locale
- ◆ Trattano argomenti significativi solo per una certa area
 - es: ricerche/offerte di lavoro, politiche/culture locali, ...
- ◆ Possono essere a livello di singola nazione o anche di singola città
- ◆ Categorie:
 - it. - es. - uk. - fr. -

90

Newsgroups: gruppi italiani

- ◆ gruppi italiani (circa 300)
 - it.cultura.
 - it.sport.
 - it.scienza.
 - it.annunci.
 - it.reti-civiche.
 - it.discussioni.
 - it.discussioni.universita.tesi-di-laurea
- ◆ <http://www.mailgate.org>
 - Sito italiano che da accesso a (quasi) tutte i NG italiani

91

Telnet ed FTP

- ◆ Telnet
 - protocollo che consente ad un computer di diventare un terminale, in modo testo, di un altro
- ◆ FTP
 - protocollo per la trasmissione di file da e verso un host

92