

- Commutazione di circuito

- Multiplexing \rightarrow divisione di $\begin{cases} \text{tempo} \\ \text{frequenza} \end{cases}$

} prima dell'invenzione della rete a pacchetto

Commutazione di pacchetto: (packet switching)

I nodi lavorano come centri di smistamento

devono fare $\begin{cases} \text{instradamento: scegliere la prossima destinazione} \\ \text{inoltro:} \end{cases}$ (strada più efficiente) (routing)

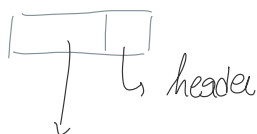
\downarrow
i nodi vengono chiamati router

Nella commutazione a circuito e multiplexing anche se non inizio dall'STO comunque occupando la banda

La latenza passa da tempo a volume

Pacchetto: ha lunghezza massima propria e deve essere sufficientemente piccolo da permettere un certo grado di parallelismo

Per i pacchetti il multiplexing si chiama multiplexing statistico.



payload: se troppo piccolo si ha header grande e rete inefficiente

P.S. non esistono gli stream nelle reti a pacchetto mai livello 3 e 2

E nemmeno le connessioni, non vengono gestite dai router

Si simulano le connessioni con un servizio datagram

Internetworking: pacchetti "virtuale" che può viaggiare su qualsiasi rete o

tecnologia.

RFC 791

Il router butta pacchetti quando:

1) Trova errori

2) buffer overflow: arrivano più pacchetti di quanti possiamo essere processati



IP si mette in mezzo ai livelli 3 e 4

Il livello 4 chiama IP che si appoggia su 3

I router lavorano solo fino al livello 3

La rete è "stupida", gli host solo hanno intelligenza (livelli 2 e 1)

IHL: internet header length