

# Programmazione in Ambienti Distribuiti I

**Docente: Prof. Luigi Ciminiera**

## **Introduzione al Modulo:**

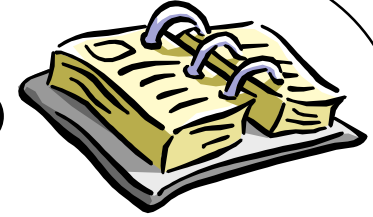
- Obiettivi e Programma
- Organizzazione
- Testi e materiale didattico
- Regole d'esame

# Principali Obiettivi



- Acquisire conoscenze di base sull'architettura e sulle caratteristiche del software distribuito
- Imparare ad usare le principali tecniche attuali di programmazione in ambito distribuito:
  - network programming
  - web programming

# Programma del Modulo



- Architettura software dei sistemi distribuiti
- Network Programming (socket, RPC, RMI)
- Web Programming (HTML, CGI, client-side/server-side programming)
- Accesso alle basi di dati distribuite
- I servizi di Directory (LDAP)

# Laboratorio



La parte di esercitazioni di laboratorio sono forse la parte principale del corso

- Esercizi di programmazione su ciascuna delle tecniche spiegate
- Esercizi più concentrati sull'uso delle tecniche descritte, che sulla programmazione di algoritmi complicati.
- Interazioni con il corso di Programmazione ad Oggetti per via del linguaggio Java.

# Testi e materiale didattico



- Copia delle trasparenze utilizzate
- Documenti di riferimento (scaricabili dal sito del corso)
- Una buona parte degli argomenti del corso è trattata nel libro:
  - M. Hall, L. Brown, “Core Web Programming”, 2nd Ed., Prentice Hall

# Regole d'esame



- L'esame è **scritto**:
  - Riguarda tutti gli aspetti trattati durante il corso
  - Esercizi tipo quelli svolti in laboratorio