**RETI BROADCAST**

In genere utilizza un solo canale di trasmissione condiviso da tutti i nodi della rete.

Poiche tutti i nodi sono connessi dallo stesso canale trasmissivo, i messaggi inviati da un nodo, sono ricevuti da tutti gli altri nodi della rete. Ciascun pacchetto quindi deve contenere le indicazioni che consentono di individuare sia la fonte sia la destinazione del messaggio, cioè un *indirizzo.*

- in fase di trasmissione il nodo che trasmette il messaggio inserisca in esso, sia il proprio indirizzo sia l'indirizzo del dispositivo interessato alla ricezione;

- in fase di ricezione ciascuno dei dispositivi connessi riceva il messaggio, esamini l'indirizzo di destinazione in esso presente e acquisisca il messaggio solo se esso coincide con il proprio.

Nelle reti broadcast è possibile che nascano delle situazioni di conflitto tra gli elaboratori connessi allo stesso canale trasmissivo. Per fare in modo che non si verifichino è necessario dotare la rete di meccanismi di *arbitraggio* .

– Arbitraggio distribuito: gli elaboratori trasmettono quando vogliono; se c'è una collisione aspettano un tempo casuale e riprovano. Tipico della topologia a bus.

– Arbitraggio a token: ogni calcolatore possiede il

gettone (token) per un certo tempo poi lo passa al

suo vicino. Il solo elaboratore in possesso di un

token è abilitato a trasmettere. Tipico della topologia a ring.