

1 ARCHITETTURA

L'architettura complessiva presenta una certa complessità, come si può rilevare dalla figura, riportandoci alla mente l'analogia con un puzzle.

Primo aspetto la varietà e la quantità di tecnologie coinvolte che hanno richiesto approfondita analisi per essere applicate e adattate alle nostre esigenze. Partiamo dalle nozioni base sistemistiche di clustering per la realizzazione dello storage ridondato e di virtualizzazione fino ad arrivare agli aspetti specifici di gestione di applicativi java e php, il tutto farcito da standard quali xml e xslt unito ad aspetti più prettamente bibliografici quali i metadati Dublin Core, applicati a oggetti digitali, immagini e testo, inseriti in modelli legati da relazioni semantiche.

Altro aspetto interessante, che ci riporta all'analogia con un puzzle, è l'utilizzo quasi esclusivo di soluzioni open-source, che da un lato permettono un notevole risparmio economico e la possibilità di sfruttare quanto di più innovativo è disponibile nella comunità, ma per contro richiedono un grosso lavoro di ricerca e adattamento delle varie componenti per ottenere e soddisfare le nostre esigenze specifiche.

Procediamo ora alla descrizione dell'architettura suddividendola in tre strati: quello hardware, quello specifico dei file system e infine quello applicativo.

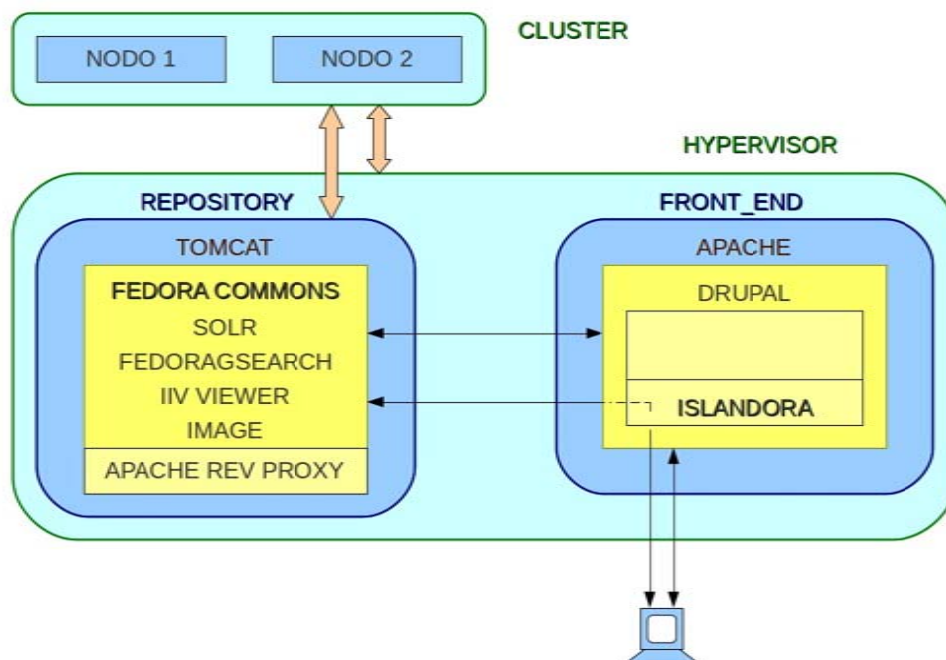


Figura 1: Architettura complessiva