Repaso DAD 1

Syncronize se utiliza cuando tenemos hilos que comparten objetos para evitar la concurrencia
Sockets: canales de comunicación entre 2 o más procesos

- Se usa un objeto de la clase socket en cada uno de los procesos que se están comunicando (Uno distinto por programa)
- Para mandar datos se usa un flujo de escritura, pero como es tedioso, se utilizan buffers de escritura y buffers de lectura:
    - PrintWritter: Manda al bufferReader del otro extremo del socket (Para mandar de un proceso a otro)
    - BufferReader: Recibe lo introducido en el PrintWritter del otro extremo (Para recibir lo enviado por otro proceso)
    - No se puede escribir en ambos extremos a la vez, tampoco se debe poder leer en los 2 extremos a la vez ya que podemos bloquear el programa (Ambos esperan a que el otro termine de leer)
- ServerSocket: Esta clase se utiliza para un socket que quedará a la escucha como servidor, mientras que el otro socket se conectará a este como cliente.

From:
https://www.knoppia.net/ - **Knoppia**

Permanent link:
https://www.knoppia.net/doku.php?id=dad:repasoparcial1&rev=1699524292

Last update: **2023/11/09 10:04**