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.

Contenido parcial 1

1. Preguntas pequeñas de teoría 2 a 3 puntos
   1. Computación distribuida
   2. Hilos
   3. Sockets
2. Preguntas programación 1 a 2 Puntos
   1. Detectar Fallos en el código
3. Práctica
   1. Implementar un Cliente y un servidor con Sockets
   2. El profe se va a inventar un protocolo/funcionalidad y hay que ver como se va a programar (Pensar)
   3. Ver que respuesta dan el servidor a un comando de un cliente por sockets (Como el chat pero con Cases)

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

Permanent link:
https://www.knoppia.net/doku.php?id=dad:repasoparcial1&rev=1699524832

Last update: **2023/11/09 10:13**