**Resumen SOCKET**

* UDP: User Datagram Protocol

1. No se establece conexión
2. No se garantiza que el mensaje llegue
3. Pero si llega, llega bien

* TPC: Transmission Control Protocol

1. Se establece conexión
2. Retransmisiones
3. Perdidas de paquetes
4. Orden de paquetes

En java:

El método serverSocket.accept() espera a que alguien se conecte con el servicio

Una vez que se conecto alguien le responde, abre un nuevo puerto para hablar con el que se quiere conectar ( de esta manera deja libre el puerto al cual se intenta conectar), lanza un hilo y vuelve al método serverSocket.accept() para esperar que alguien mas lo invoque.

Del lado del servidor para hablar se utiliza:

InputStreamReader para leer lo que manda el cliente

OutputStreamWriter para mandar información al cliente