

La comunicación síncrona resulta útil en escenarios donde se necesite un intercambio de mensajes en tiempo real, donde los dos equipos se envíen mensajes dependiendo de las respuestas del otro. Por ejemplo, sería el caso de videojuegos online o aplicaciones para el control remoto vía internet de drones.

Por otro lado, la comunicación asíncrona es útil si esto no se da, es decir, el emisor envía mensajes al receptor, que no toma ninguna decisión respecto a ellos. Sería el caso de aplicaciones de comunicación vía chat, o descarga de ficheros, ver vídeos online...

Realmente no tiene sentido, pues el fin de un puerto es abrir una comunicación entre dos procesos. No hay ningún motivo para que otro proceso quiera escuchar por un puerto correspondiente a otra comunicación. Además, si implementáramos esta idea, por un puerto convergerían varias conversaciones, lo que conllevaría a la mezcla de los mensajes de cada comunicación, y por ende, pérdida de la información.

En este sistema, la única forma que tendrían los clientes para saber el socket de un servicio es que el servidor se lo mande al cliente desde el puerto abierto para recibir peticiones, que es por dónde el cliente ha solicitado acceder a dicho servicio. Sin embargo, quizás sería más conveniente incorporar los servicios también a dicho puerto para evitar tanto mensaje intermedio.