

Programación Asíncrona

En un modelo de programación sincrónica, las cosas suceden una a la vez. Cuando se llama a una función que realiza una acción de larga duración, sólo vuelve cuando la acción ha finalizado y puede devolver el resultado. Esto detiene el programa durante el tiempo que dure la acción.

Un modelo asincrónico permite que sucedan múltiples cosas al mismo tiempo. Al iniciar una acción, el programa continúa ejecutándose. Cuando la acción termina, el programa es informado y tiene acceso al resultado (por ejemplo, los datos leídos desde el disco).

Escenarios

- Entrada y salida
- Evitar bloqueos en la interfaz de usuario
- Servidores
- Realizar varias tareas complicadas al mismo tiempo