

RELATÓRIO TRABALHO PRÁTICO REDES

Grupo: Caio, Julio, Saulo

O sistema consiste de um servidor e um cliente que se comunicam através de vias TCP e UDP.

O servidor utiliza um canal TCP para receber requisições de conexão dos clientes e despacha uma *thread* que irá manipular um determinado cliente via TCP. Quando o cliente requisitar um arquivo de vídeo, uma outra *thread* será criada para controlar o envio do vídeo e um canal UDP será relacionado ao mesmo.

O cliente utiliza uma *thread* que irá receber os pacotes do vídeo via UDP e despacha os pacotes lidos para uma *thread* que irá acrescentar os pacotes em um arquivo na memória. Para a saída de dados é utilizada outra *thread*, que lê um total de um segundo do vídeo e imprime na saída padrão.

Os controles do cliente são lidos de uma interface gráfica simplista, com botões de *play* e *pause*.

Essa abordagem funciona bem para arquivos pequenos, porém para vídeos com uma resolução maior, ocorre um erro de leitura pelo player ao lado do cliente, já que os metadados do arquivo não podem ser lidos corretamente. Este erro pode ser “corrigido” pausando a transmissão do vídeo logo em seu início, quando houver uma requisição para continuar a reprodução do mesmo, o vídeo será reproduzido normalmente.

Não foram implementadas as ações de STOP, RESET, e SEEK.