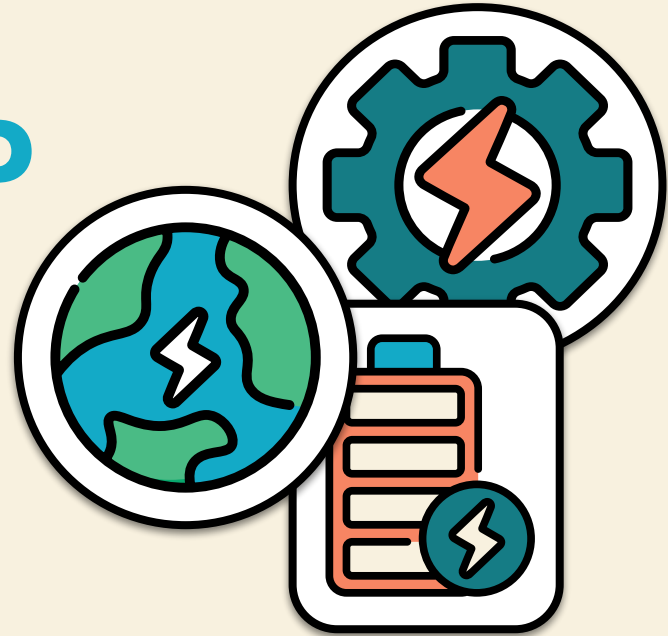


PROYECTO 1

CLIENTE XMPP

Diana Zaray Corado López # 191025



FUNCIONALIDADES

1	<ul style="list-style-type: none">• Inicio de sesión• Cerrar sesión	6	Aceptar/rechazar una solicitud de suscripción
2	<ul style="list-style-type: none">• Creación de cuenta• Eliminar cuenta	7	Eliminar contacto del roster
3	Mostrar los usuarios y su presencia <ul style="list-style-type: none">• Editar estatus (presencia)	8	<ul style="list-style-type: none">• Enviar mensaje directo• Enviar mensaje a un grupo
4	Mostrar detalle de un contacto	9	Enviar/recibir archivos
5	Enviar una solicitud de suscripción	10	Enviar/recibir notificaciones

DIFICULTADES

Archivos

Definición de medio de transporte, método de negociación. Algunos protocolos están *depreciated* y otros muy actualizados

Hilos de SO

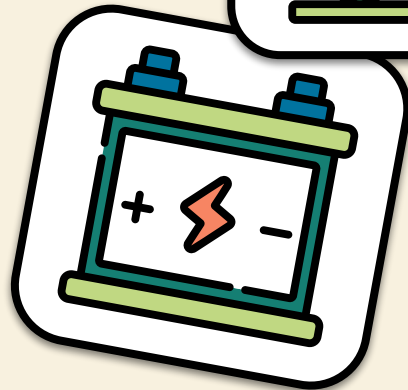
Los hilos creados por Java son de SO por lo que es necesario ser eficientes con su creación

Condición de carrera

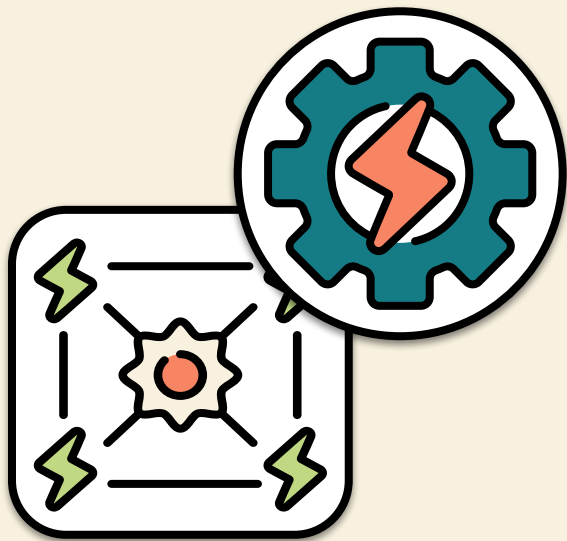
Evitar condiciones de carrera al momento de trabajar con varios hilos

Uso de la librería Smack

Definición de un lenguaje de programación y uso de las funciones de la librería



LECCIONES APRENDIDAS



Protocolo XMPP **01**

Multithreading en Java **02**

Manejo de funciones asíncronas y sincronización de los hilos para evitar condiciones de carrera

Lenguaje de programación GO **03**

Mientras decidía en qué lenguaje desarrollar el proyecto, en el proceso conocí un poco del lenguaje Go

Maven **04**
