

Semana 4

CONEXIONES ASÍNCRONAS

Conexiones Asíncronas

Conexiones asíncronas

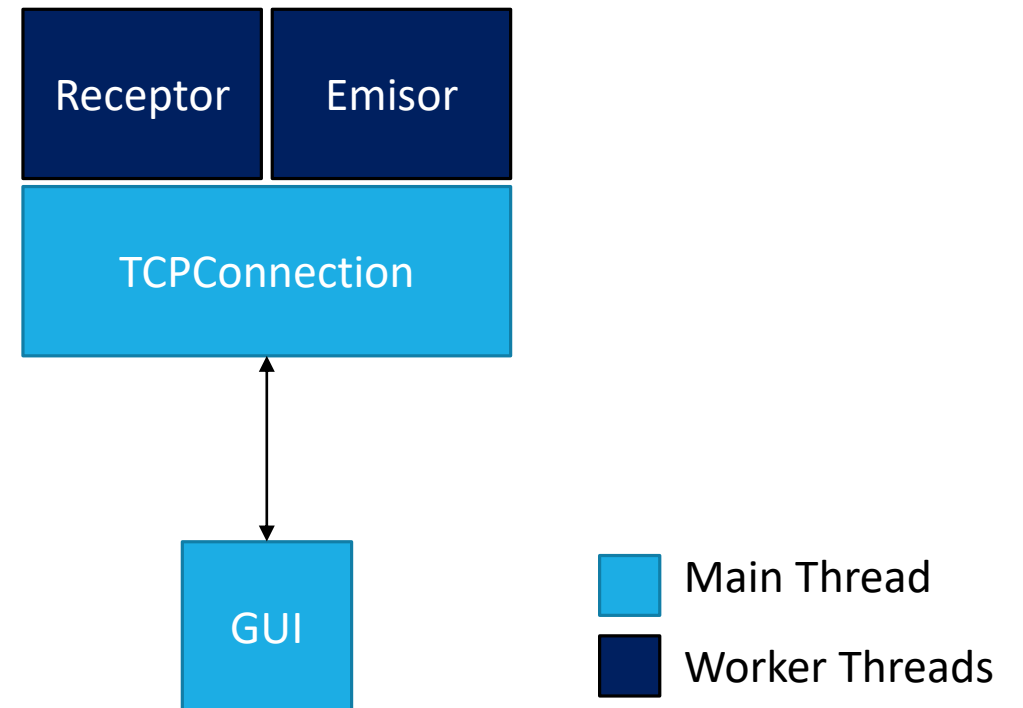
Una conexión asíncrona implica que hay un hilo de **ENVÍO** y otro hilo de **RECEPCIÓN**.

Ambos hilos deben surgir en el momento que ocurre el **HANDSHAKE**.

La clase Singleton de conexión debe poder dirigir y obtener información hacia los dos hilos de recepción y emisión.

El hilo de emisión sólo requiere estar activo mientras envía el mensaje.

El hilo de recepción requiere estar siempre activo.



Conexiones asíncronas

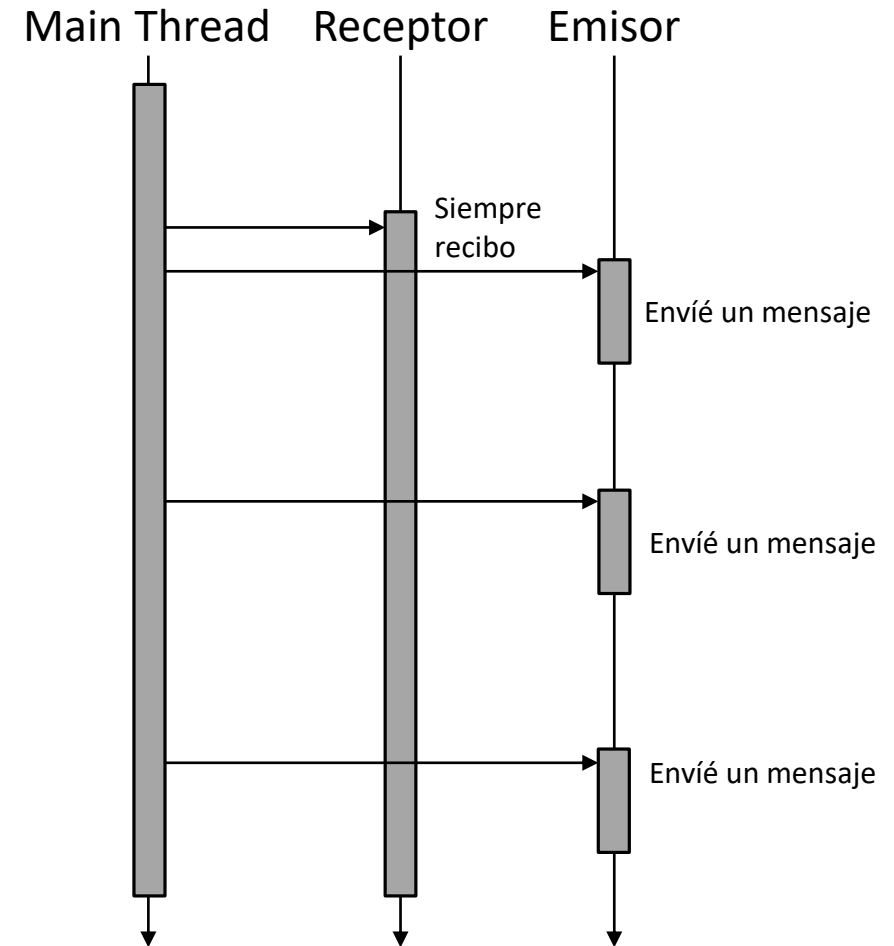
Una conexión asíncrona implica que hay un hilo de **ENVÍO** y otro hilo de **RECEPCIÓN**.

Ambos hilos deben surgir en el momento que ocurre el **HANDSHAKE**.

La clase Singleton de conexión debe poder dirigir y obtener información hacia los dos hilos de recepción y emisión.

El hilo de emisión sólo requiere estar activo mientras envía el mensaje.

El hilo de recepción requiere estar siempre activo.



Taller 2

Chatee con su compañero del lado

Cree una lista de comando, para que cuando su interlocutor reciba el mensaje éste responda lo que se pide:

- ***remotelpconfig***. El interlocutor responde con su IP.
- ***interface***. La interfaz desde donde el interlocutor se comunica con usted
- ***whatTimeIsIt***. El interlocutor responde con la hora de su sistema.
- ***RTT***. Usted envía un mensaje de 1024 Bytes a su interlocutor, este se lo reenvía y usted mide el tiempo de ida y venida. Luego usted puede saber el RTT en la consola
- ***speed***. Envíe un mensaje de 8192 Bytes a su interlocutor, éste se lo reenvía. Usted puede estimar en KB/s cuál es la velocidad de transmisión.