



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DE AGUASCALIENTES

WebSocket

Tecnologías Web

ALUMNO:

Melgoza de la Torre Abraham

PROFESORA

Dra. Georgina Salazar Partida

6-C

ISC

```
io.on("connection", function (socket) {
```

Esta parte del código detecta un evento definido como connection, el cual se va a dar cuando un dispositivo se conecte. Se va a ejecutar siempre.

```
socket.emit("messages", messages);
```

Cuando hay una conexión, se empujan todos los mensajes que se tengan en la pila al chat, emitiendo un evento del socket identificado como messages, así el cliente puede intentar identificar y realizar acciones pertinentes al recibir el evento.

```
socket.on("new-message", function (data) {  
    messages.push(data);  
    io.sockets.emit("messages", messages);  
});
```

Esta parte del código se encarga de procesar los eventos identificados como new-message, recibe la data y este lo empuja a la pila, posteriormente emite el mensaje al resto de las personas que estén conectada.

```
var socket = io.connect("http://localhost:8080", { forceNew:  
true });
```

Crea una variable, la cual contendrá los eventos y métodos del socket. Este se conectara y escuchara lo que pase en la dirección indicada (localhost:8080) 8080 es el puerto.

```
socket.on("messages", function (data) {  
    console.log(data);  
    render(data);  
});
```

Esta parte del código está escuchando a cuando se lance un evento del servidor llamado "messages" cuando esto ocurra se mandara a llamar a la función render data.

```
function render(data) {
```

Esta función se encarga de obtener el elemento el cual va a representar los datos a las páginas de los clientes. Se encarga de recibir el mensaje y tratarlo para que lo pueda observar el cliente y pintarlo en pantalla.

```
function addMessage(e) {
```

Genera un objeto de JavaScript el cual lo va a emitir con la función “socket.emit”. `socket.emit("new-message", message);` el cual se va a encargar de contactar al servidor de mostrarle el mensaje.