


Tópicos Abordados

- Introdução ao RMI
- RMI Registry
- Trabalhando com objetos remotos
- Implementando um cliente
- Stubs e Skeletons

- # Tópicos Abordados
- Introdução ao RMI
 - RMI Registry
 - Trabalhando com objetos remotos
 - Implementando um cliente
 - Stubs e Skeletons

Introdução ao RMI

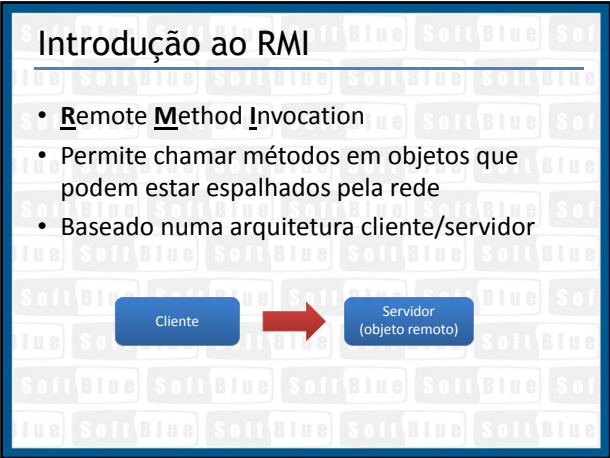
- **Remote Method Invocation**
- Permite chamar métodos em objetos que podem estar espalhados pela rede
- Baseado numa arquitetura cliente/servidor



```
graph LR; Cliente[Cliente] --> Servidor["Servidor (objeto remoto)"]
```

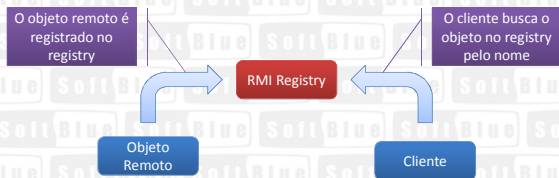
O diagrama ilustra a arquitetura cliente/servidor do RMI. À esquerda, um retângulo azul contendo o texto "Cliente". À direita, um retângulo azul contendo o texto "Servidor (objeto remoto)". Uma seta vermelha grossa aponta da caixa "Cliente" para a caixa "Servidor", representando a comunicação entre eles.

- # Introdução ao RMI
- Remote Method Invocation
 - Permite chamar métodos em objetos que podem estar espalhados pela rede
 - Baseado numa arquitetura cliente/servidor
-
- ```
graph LR; Cliente[Cliente] --> Servidor["Servidor
(objeto remoto)"]
```

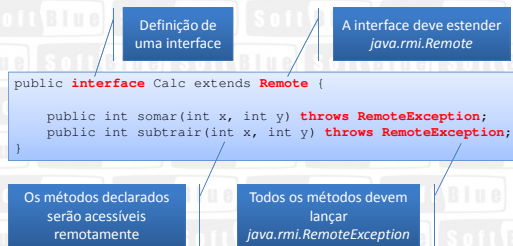


## RMI Registry

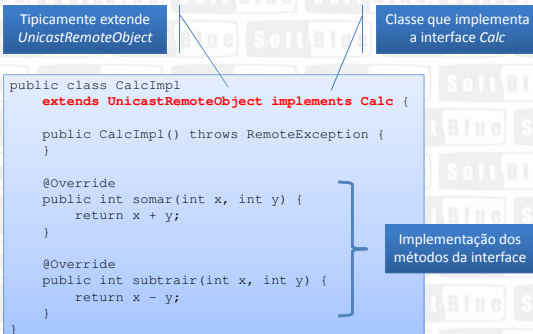
- É um repositório de objetos remotos
- Permite a localização de objetos por nome
- Deve ser executado em algum computador da rede e seu endereço deve ser conhecido



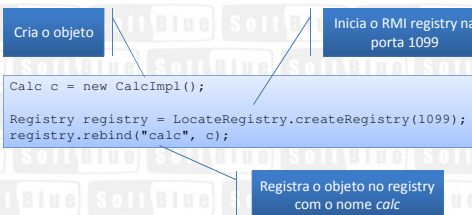
## A Interface do Objeto Remoto



## Implementando os Métodos



## Registrando o Objeto



---

---

---

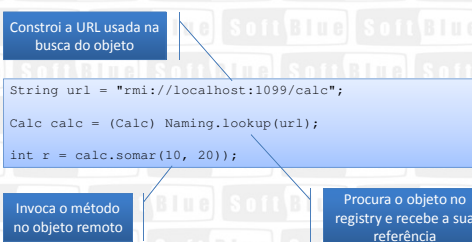
---

---

---

---

## Implementando o Cliente



---

---

---

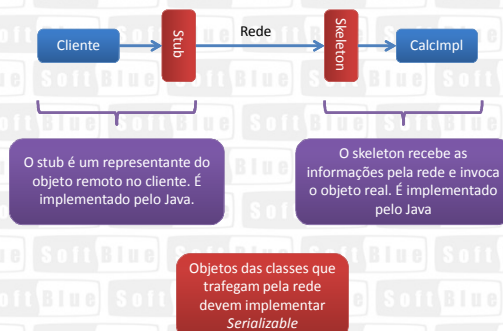
---

---

---

---

## Stubs e Skeletons



---

---

---

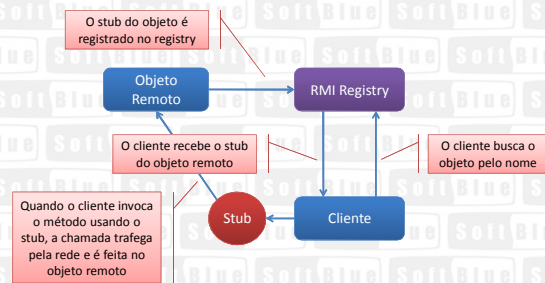
---

---

---

---

## RMI Registry e os Stubs



---

---

---

---

---

---

---

## Colocando em Prática...



Agora que você já aprendeu a teoria, acesse as vídeo-aulas práticas e pratique os assuntos abordados neste módulo!

[Clique aqui para acessar as vídeo-aulas práticas](#)

---

---

---

---

---

---

---