# **3 MEDIOS DE SOFTWARE**

Algunos medios de software para establecer comunicaciones en tiempo real son:

1. WebSockets: Es un protocolo de comunicación que permite la comunicación bidireccional en tiempo real entre un servidor y un cliente. Es muy eficiente y se utiliza en aplicaciones que requieren una comunicación en tiempo real constante, como juegos en línea y aplicaciones de chat.

2. Server-Sent Events (SSE): Es una tecnología que permite a un servidor enviar datos a un cliente en tiempo real. Es similar a WebSockets, pero SSE solo permite la comunicación unidireccional del servidor al cliente. Se utiliza a menudo en aplicaciones que requieren actualizaciones en tiempo real, como noticias y actualizaciones de redes sociales.

3. Long-polling: Es una técnica que permite a un cliente enviar una solicitud a un servidor y mantener la conexión abierta hasta que el servidor tenga nuevos datos para enviar. Es útil para aplicaciones que requieren actualizaciones en tiempo real, pero no tienen la necesidad de una comunicación constante.