



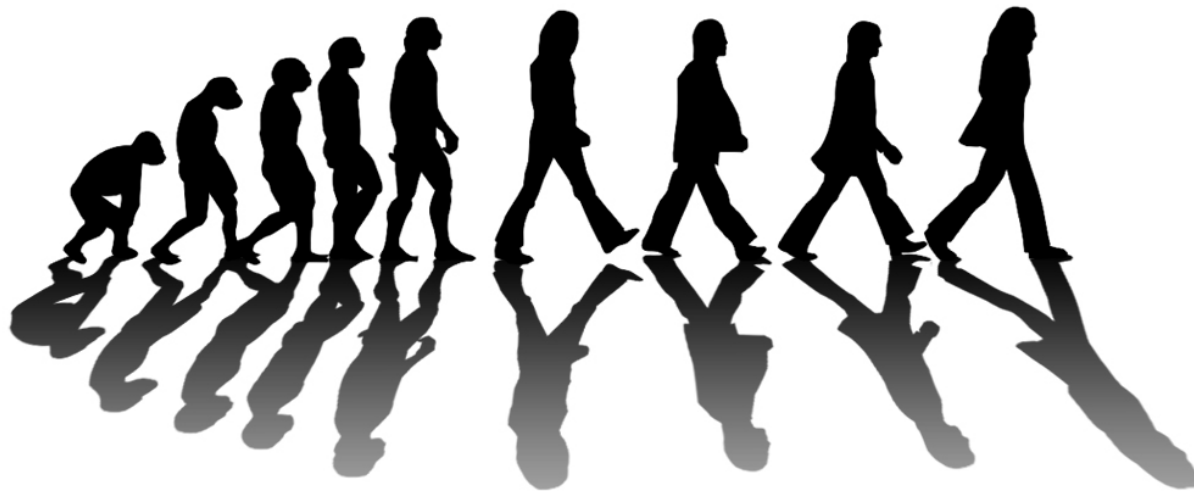
re-thinking realtime

Magnus Thor - Devsum 2013. May 2013

Magnus Thor



'real-time' evolution..



Realtime API:er 2013



- WebSockets
- Server Side Events (SSE)
- **WebRTC**

Vad är WebRTC?



WebRTC (Web Real-Time Communication) är ett API som utarbetats av World Wide Web Consortium (W3C) för att möjliggöra browser till browser kommunikation och därmed applikationer som ger oss ljud, video och P2P kanaler utan att behöva involvera plug-ins.

Wikipedia

WebRTC

WebRTC består av tre **JavaScript** API:er

- MediaStream (a.k.a gum)
- RTCPeerConnection
- RTCDataChannel





Vad är då skillnaden?

WebSockets



WebSockets kräver att det finns en server som ansvarar för distributionen av meddelanden.

Round trip $(15\text{ms} \times 2) \times 2 = 60\text{ms}$

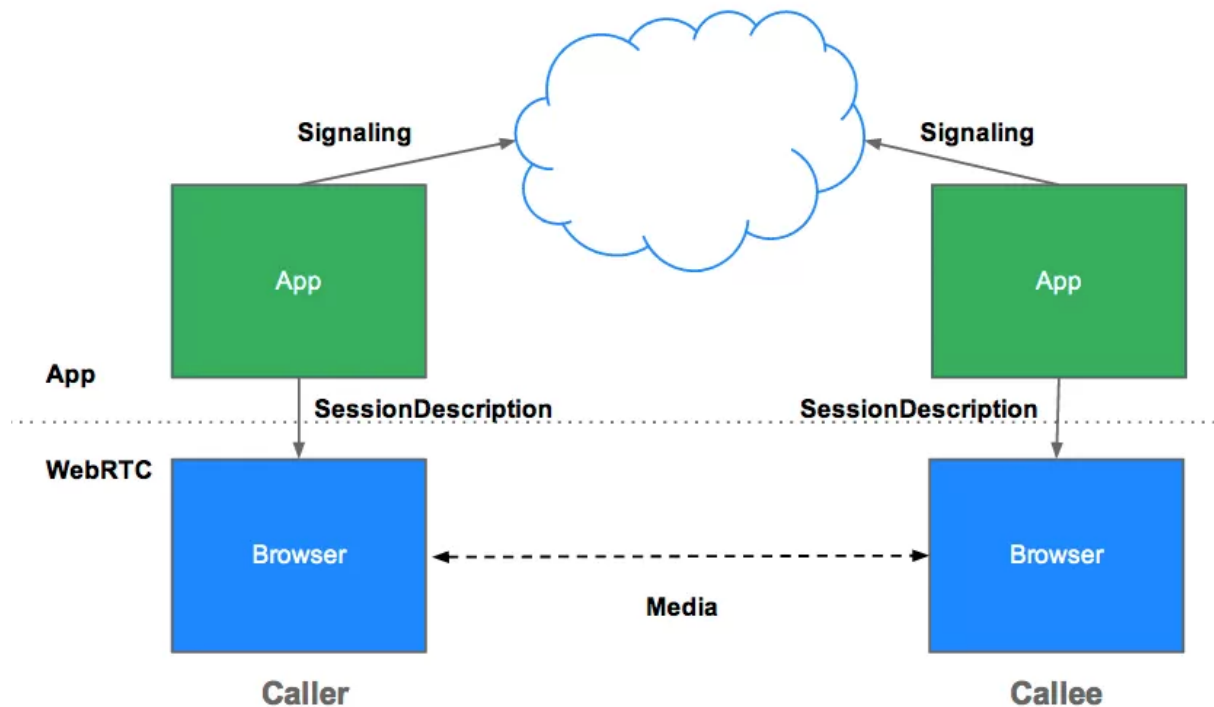
WebRTC



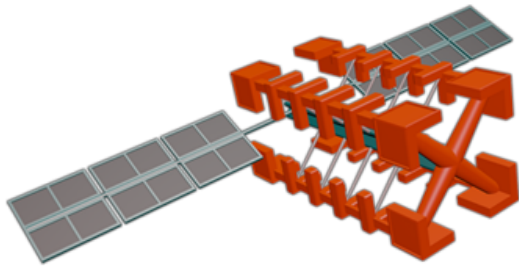
WebRTC (RTCPeerConnection) har *inget* beroende till någon server.

Round trip (15 ms x 2) = 30ms

Utmaningen?



Dags för lite kod



 **Sockets**
The Fastlane to RealTime Webdevelopment

Web  RTC

Tack!

 **@dathor**

magnus@xsockets.net
xsockets.net