

JAVA COM SOCKETS - Continuação

1. Enviando e Recebendo Objetos

Em Java, objetos podem ser comunicados por sockets

- As classes desses objetos devem implementar a interface Serializable
- A interface Serializable não possui métodos, ela apenas diz para o compilador que métodos especiais devem ser gerados para que um objeto dessa classe seja convertido para um formato que facilite a sua comunicação. Tudo isso ocorre de forma transparente para o programador
- O socket deve também usar um outro tipo de stream para comunicação: ObjectOutputStream e ObjectInputStream

Dado um objeto alo da classe teste, pode-se enviá-lo e recebê-lo da forma como especificado a seguir.

```
class teste implements Serializable{
    String texto;
    public teste(String t){
        texto=t;
    }
    public void escreve(){
        System.out.println("\n "+texto);
    }
}
```

Envio

```
Socket s;
s = new Socket("127.0.0.1",4321);
ObjectOutputStream saida = new ObjectOutputStream(s.getOutputStream());
teste alo=new teste("mensagem de teste a ser enviada");
saida.writeObject(allo);
saida.flush();
```

Recepção

```
Socket s;
s = new Socket("127.0.0.1",4321);
ObjectInputStream entrada = new ObjectInputStream (socket.getInputStream());
teste alo = (teste) entrada.readObject();
alo.escreve();
```